



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อ
ส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6



พรยมล ฉิมพานิชย์

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อ
ส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิ
เคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6"

ของ พรยมล ฉิมพานิชย์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	พรยมล ฉิมพานิชย์
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. หลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	กิจกรรมการเรียนรู้ แบบผสมผสาน เกมมิฟิเคชัน ทักษะการพูด ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งดำเนินการวิจัยตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระยาวชิยศัพท์) จำนวน 26 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน แบบวัดทักษะการพูด และแบบทดสอบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีแบบหนึ่งกลุ่ม (t-test one sample) และการทดสอบค่าที (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้นมี 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) วงล้อคำถาม 2) กระชิบส่งสาร 3) บันไดงู 4) ความจริงหรือความเท็จ 5) ทายสถานที่ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และประสิทธิภาพเท่ากับ 77.33/78.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีความเข้าใจวัฒนธรรม

ของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



Title	THE DEVELOPMENT OF BLENDED ENGLISH LEARNING ACTIVITIES BASED ON THE GAMIFICATION CONCEPT TO PROMOTE SPEAKING SKILLS AND CULTURAL UNDERSTANDING OF NATIVE SPEAKERS FOR 6 TH GRADE STUDENTS.
Author	PORNYAMON CHIMPANIT
Advisor	Assistant Professor Jakkrit Jantakoon, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Curriculum and Instruction - (Plan B), Naresuan University, 2022
Keywords	Blended learning Gamification Speaking skill Cultural Understanding

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) To establish and determine the effectiveness of the blended English learning activity based on the Gamification concept to promote speaking skills and cultural understanding of native speakers according to the criterion 75/75, 2) try using the blended English learning activity based on the Gamification follow the process of research and development. The sample group of 26 students sixth grade students who were studying semester 2 academic year 2021 at Bankrang (Phrakhawchayasisit) school that were chosen by Purposive sampling. Research instruments included the blended English learning activity based on the Gamification, speaking skill test and cultural understanding of native speakers test. The statistics used in the research were percentage, mean, standard deviation, t-test (one sample) and t-test (dependent samples). The results of this research indicated as follows : 1) The effectiveness of the blended English learning activity based on the Gamification concept for promoting speaking skills and cultural understanding of native speakers for grade 6, has five learning activities as follow, 1) question wheel 2) whisper 3) snake ladder 4) Two truths and a lie 5) Guess place? was 77.33/78.85, which was higher than the criterion 75/75. 2) The students' speaking skills after the blended English learning activity based on the Gamification

concept was significantly higher than 75 percentage of the mastery criterion at .05 level of statistical significance. 3) The students' cultural understanding of native speakers after learning the blended English learning activity based on the Gamification concept was higher than before learning at the .05 level of statistical significance.



ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการค้นคว้าอิสระสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีย์ ปริดีกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำวิชา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม นางภาวิณี เดชเทศ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ครอบครัวของผู้วิจัยและกัลยาณมิตรที่ดีที่ให้ กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีมาจากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าขอมอบแต่ บิดา มารดา บุรพจารย์ และผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ที่ให้การสนับสนุน อบรมสั่งสอน เป็นกำลังใจและ แรงบันดาลใจ ซึ่งแนะแนวทางในการศึกษาโดยตลอด จึงขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนและผู้ ที่สนใจ

พรยมล ฉิมพานิชย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณุปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
สมมุติฐานของการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	10
การเรียนรู้แบบผสมผสาน blended learning.....	22
เกมมิฟิเคชัน.....	28
ทักษะการพูด.....	35

ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	48
งานวิจัยในประเทศ	48
งานวิจัยต่างประเทศ.....	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	52
ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ ผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75	52
ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกม มิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	64
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	70
ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ ผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75	71
ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับนักเรียน 26 คน.....	81
บทที่ 5 บทสรุป.....	83
สรุปผลการศึกษา	83
อภิปรายผล	83
ข้อเสนอแนะ	88

บรรณานุกรม.....89

ภาคผนวก.....94

ประวัติผู้วิจัย 165



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล.....	12
ตาราง 2 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ.....	14
ตาราง 3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน	16
ตาราง 4 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ	16
ตาราง 5 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม.....	17
ตาราง 6 มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน	18
ตาราง 7 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม	18
ตาราง 8 มาตรฐาน ต 4.2 สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก.....	18
ตาราง 9 โครงสร้างรายวิชาหน่วยการเรียนรู้ culture with other people.....	20
ตาราง 10 แสดงการวิเคราะห์หัวข้อชีวิต และสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	54

ตาราง 11 ตารางแสดงขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	72
ตาราง 12 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน.....	74
ตาราง 13 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน	77
ตาราง 14 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน.....	80
ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 75	81
ตาราง 16 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา.....	82
ตาราง 17 แสดงผลประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป	146

ตาราง 18 แสดงผลความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ ผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป	149
ตาราง 19 แสดงผลความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบ ผสมผสาน....ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป	153
ตาราง 20 แสดงผลความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของ เจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความ เข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรม คำนวณสำเร็จรูป.....	154
ตาราง 21 แสดงผลความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบ ผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน โดยใช้โปรแกรม คำนวณสำเร็จรูป.....	156
ตาราง 22 แสดงผลค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะ การพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป.....	157
ตาราง 23 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ ผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน โดยใช้โปรแกรม คำนวณสำเร็จรูป.....	158
ตาราง 24 แสดงผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความ	

- เข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนกับ
เกณฑ์ร้อยละ 75 กับจำนวนนักเรียน 26 คน โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป 159
- ตาราง 25 แสดงผลการเปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนด้วยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ
ผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรม
ของเจ้าของภาษาจำนวนนักเรียน 26 คน โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป..... 161



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	51
ภาพ 2 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์	162
ภาพ 3 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า	163
ภาพ 4 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น	164



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลของโลกที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และเข้ามามีบทบาทสำคัญในวิถีชีวิตของผู้คนจำนวนไม่น้อย เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา ค้นคว้า แสวงหา ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงการประกอบอาชีพ (ฟาฏินา วงศ์เลขา, 2553) ดังนั้นใน ประเทศที่ประกอบด้วยพลเมืองที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็น ประเทศที่ได้เปรียบในการพัฒนาหลาย ๆ ด้าน เช่น เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และการศึกษา แต่ สำหรับบริบทการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทยนั้น เป็นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ เนื่องจากไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ โอกาสในการใช้ทักษะ การฟังและพูดในสถานการณ์จริงสำหรับนักเรียนไทยส่วนใหญ่จึงมีน้อยกว่าทักษะการอ่านและการ เขียน (สายสุนีย์ เต็มสินสุข, 2549) เชื่อได้ว่าผู้ที่มีความรู้ทางภาษาอังกฤษจะเป็นผู้ที่ได้เปรียบในด้าน การประกอบอาชีพมากกว่าผู้ที่ไม่รู้ภาษาอังกฤษ หนทางในการประกอบอาชีพของผู้ที่มีความรู้ ภาษาอังกฤษจะเปิดกว้างกว่าอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นคนไทยเราในปัจจุบันจึงนิยมเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปเป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพกันเป็นจำนวนมาก โรงเรียนและสถาบันต่างๆ ต่างก็ ตอบสนองความต้องการของสังคมด้วยการเปิดโปรแกรมการสอนเป็นภาษาอังกฤษทั้งในระดับ ประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอุดมศึกษา แนวโน้มของผู้ที่นิยมเรียนภาษาอังกฤษในระดับต่าง ๆ ก็ จะยิ่งทวีจำนวนมากยิ่งขึ้น รวมทั้งการจัดการศึกษาของไทยเรากำลังจะก้าวไปสู่ความเป็นนานาชาติโดย การใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางมากยิ่งขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเจน (แรมสมร อยู่สถาพร, 2539, น.2) นักเรียนทุกคนที่อยู่ในระดับชั้นประถมศึกษามีโอกาสได้เรียนภาษาอังกฤษ แต่นักเรียนส่วนมากฟัง ภาษาอังกฤษเกือบจะไม่รู้เรื่อง พูดภาษาอังกฤษได้น้อยหรือพูดไม่ได้เลย นับว่าเป็นการสิ้นเปลืองเวลา โดยได้ผลไม่คุ้มค่า (ทิพวัลย์ มาแสง, 2532, น.3)

สิ่งที่สำคัญนอกจากภาษาเพื่อใช้ติดต่อสื่อสาร ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาก็มี ความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในการนำความรู้ทางภาษามาใช้ ก็คือการประสานความรู้ในตัวภาษาและ ความเข้าใจในวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน ดังนั้น หากไม่สนใจในเรื่องของวัฒนธรรมและ สังคม การไม่มีความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของภาษาที่เหมาะสมกับความสัมพันธ์ของผู้ที่เกี่ยวข้องในการ สื่อความหมายย่อมเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการใช้ภาษาให้มีประสิทธิภาพ (สุภัทรา อักษรานุเคราะห์, 2532, น.14) ซึ่งทั้งสองเป็นสิ่งที่ผสมผสานกันจนไม่สามารถแยกจากกันได้และต่างก็เป็น

องค์ประกอบที่มีความสำคัญซึ่งกันและกัน ดังเช่น (Brown, 1980, น.124 และ Cassion, 1981, น. 19) ได้กล่าวไว้ว่าตรงกันในเรื่องของภาษาและวัฒนธรรมว่า ภาษาเป็นผลผลิตของวัฒนธรรม รวมทั้งเป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ทางวัฒนธรรมให้แก่ชนทั่วไป ดังนั้นในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงหมายถึงการเรียนรู้วัฒนธรรมของเจ้าของภาษานั้นควบคู่ไปด้วย

จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้โรงเรียนจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาของตนเองให้สอดคล้องกับสภาพโรงเรียน ความต้องการของท้องถิ่นและทันต่อยุคการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็ว ภาษาอังกฤษเป็นสาระหนึ่งที่โรงเรียนต้องจัดให้กับผู้เรียนในทุกระดับชั้น เนื่องจากเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสารและการเรียนรู้ ในกลุ่มสาระภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ 4 สาระ คือ สาระการเรียนรู้ที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร สาระการเรียนรู้ที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้ที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และสาระการเรียนรู้ที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์ชุมชนโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยเฉพาะสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพและสาระการเรียนรู้ที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ความสำคัญและปัญหาของทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มีผู้ศึกษาปัญหาต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดและจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการสื่อสาร (Ur, 1998) ได้ให้ความคิดเกี่ยวกับเหตุผลที่ต้องพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในบรรดาทักษะทั้งหมด เพราะทักษะการพูดเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษา และช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ทักษะอื่นได้ง่ายขึ้น นักเรียนแทบไม่มีโอกาสได้พูดหรือใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน นอกจากเวลาเรียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนเท่านั้น ทั้งนี้ปัญหาดังกล่าว (Shumin, 1997, น.8) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสอน การพูดว่าการพูดภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ยากยิ่งสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมักพูดภาษาอังกฤษได้ไม่ดี ขาดความคล่องแคล่วในการใช้โครงสร้างภาษาและสำนวนต่างๆ เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตลอดจนการขาดความเข้าใจในสภาพความเป็นจริงทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ปัจจุบันมีการระบาดของเชื้อโควิด-19 เป็นวงกว้างไปหลายประเทศ ทำให้สังคมโลกได้รับผลกระทบ ทั้งด้านพฤติกรรมและกิจกรรมทางสังคมต่างๆ โดยประเทศต่างๆ ทั่วโลกที่ได้รับผลกระทบต้องออกมาตราการตามท้องที่การอนามัยโลกเสนอแนะให้ประชาชนปฏิบัติตัว เพื่อลดโอกาสการติดเชื้อโควิด-19 โดยล้างมือบ่อยๆ ใส่หน้ากาก อนามัยทุกครั้งที่ออกจากบ้านหรือพบปะผู้อื่น หลีกเลี่ยงการใช้มือสัมผัสใบหน้า จมูก และปาก ให้ลดการเข้าสังคมหรือ ออกจากบ้านโดยไม่จำเป็น ยึดปฏิบัติต่อ

กันโดยการเว้นระยะ ห่างทางสังคม ไม่จับมือหรือกอดทักทายกัน ไม่ใช่สิ่งของ ร่วมกัน รวมทั้งให้คอยสังเกตอาการของตนเอง นอกจากผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคลแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อกิจกรรมทางสังคม เช่น การดำเนินงานของทั้งภาครัฐและภาคเอกชน การดำเนินธุรกิจการคมนาคม การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล การบริการสุขภาพ การเรียนการสอน เป็นต้น

จากการที่ผู้วิจัยสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระชาวชัยสิทธิ์) ได้สังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนมักเน้นโครงสร้างทางภาษามากกว่าการฝึกสื่อสาร นักเรียนไม่กระตือรือร้นที่จะสื่อสาร ไม่กล้าแสดงออก และไม่สามารถนำเรื่องที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในการพูดสื่อสาร และขาดความเข้าใจในสภาพความเป็นจริงทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมตามโอกาสและสถานการณ์ จึงส่งผลให้ผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จในการสื่อสารตามเป้าหมายของหลักสูตร และเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ 61- 65 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ จากการที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษที่ตนเองควรปรับปรุงปรากฏว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาของทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการพูดได้เท่าที่ควร แต่เมื่อผู้วิจัยได้พิจารณาแนวการสอนเพื่อทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่อยู่ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 จะเห็นได้ว่าแนวการสอนดังกล่าวเป็นแนวการสอนที่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงความรู้ทางด้านกฎเกณฑ์ทางภาษาเท่านั้นแต่จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ใช้ภาษาเพื่อทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในสถานการณ์ต่างๆได้อย่างเหมาะสม จากหลักการดังกล่าวจึงได้คิดค้นวิธีการสอนออกมาได้ คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่ยอมรับใช้แพร่หลายในปัจจุบัน โดยมีจุดมุ่งหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญและสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2555) ทั้งนี้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานการเรียนในห้องเรียนที่เป็นแบบเผชิญหน้า ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน กับการเรียนนอกห้องเรียนโดย ผ่านกิจกรรมหรือonline learning ที่เป็นรูปแบบการเรียนรู้ ที่ยืดหยุ่น ที่น่าจะตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่าง บุคคลของผู้เรียนทั้งด้านรูปแบบการเรียน รูปแบบการคิด ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน (Bonk & Graham, 2004) ผสมผสานกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพราะการที่จะให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้นั้น ต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาท มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน (วิจารณ์ พานิช, 2555) ซึ่งตรงกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ซึ่งเทคนิคนี้ได้เริ่มนิยมมาปรับใช้ในทางการศึกษามากขึ้น เพราะเทคนิคเกมมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกม ดำเนินการตามเกม และสถานการณ์ที่กำหนดให้ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ แก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของฐากร บุญสาร (ฐากร บุญสาร, 2560, น.145-146) ที่ได้ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมภายหลังจากการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ อีกทั้งยังส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญและสอดคล้องกับบทความ (ภาสกร เรื่องรอง และกิงกมล ศิริประเสริฐ, 2563) ที่ได้เขียนบทความการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจนำวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระชาวชัยสิทธิ์) เพราะกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ เป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ในรูปแบบการเรียนในห้องเรียนที่เป็นแบบเผชิญหน้า ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน กับการเรียนนอกห้องเรียนโดยผ่านกิจกรรมหรือ online learning เพื่อตอบสนองการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การระบาดเชื้อโควิด-19 ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาความสามารถในทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยศึกษาผลการใช้ ดังนี้

2.1 เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

2.2 เปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนด้วยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. นักเรียนมีความสามารถในการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สูงขึ้น
3. เป็นแนวทางให้ครูภาษาอังกฤษนำวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

สมมุติฐานของการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 75/75
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มีทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75

ด้านเนื้อหา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง culture with other people สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลมาตรฐานและต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพและสาระการเรียนรู้ที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้
อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง

ด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญในการหาความเหมาะสมของกิจกรรม ได้แก่ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้าน
การสอนภาษาอังกฤษและด้านการวัดผลและประเมินผล รวมจำนวน 3 คน

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกร่าง
(พระชาวชัยสิทธิ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 1
จำนวน 26 คน

ด้านตัวแปร

1. ความเหมาะสมของกิจกรรม
2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิ
เคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6

ด้านเนื้อหา

กิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง culture with other people จำนวน
5 แผน จำนวนทั้งหมด 12 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Food and drink in the restaurant

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Body Languages

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Weather & Seasons

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Festivals & Celebrations

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Tourist attraction

ด้านแหล่งข้อมูล

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่างบ้านกร่าง (พระชาวชัย
สิทธิ์) ตำบลบ้านกร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ภาคเรียนที่ 2 ปี
การศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 53 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่างบ้านกร่าง
(พระชาวชัยสิทธิ์) ตำบลบ้านกร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ภาค
เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 26 คน โดยได้มาจากการเลือกแบบ
เจาะจง (Purposive sampling)

ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ระหว่างเกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์กับเกมมิฟิเคชันแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนเข้าไว้ด้วยกัน มีสัดส่วนของการเรียนแบบออนไลน์จำนวน 8 ชั่วโมง โดยผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม google meet และการเรียนแบบเผชิญหน้าจำนวน 4 ชั่วโมง โดยประยุกต์ใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันของปีทมาสน์ งามอนันต์และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ครูเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียนโดยใช้คำถามเพื่อเชื่อมโยงความรู้และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ครูเลือกเนื้อหาการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่จะสอนพร้อมยกตัวอย่างประกอบ และเลือกกระบวนการเกมที่จะต้องการสร้างทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับนักเรียน

ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนและเป็นการอธิบายเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎ กติกา การเล่นเกม ในการเล่นเกมแต่ละครั้งจะกำหนดเป้าหมาย เมื่อนักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่กำหนดได้ตามเป้าหมายจะได้รับคะแนนสะสม เมื่อสิ้นสุดการเล่น จะนับรวมผลคะแนนสะสม และเรียงลำดับจากทีมที่มากที่สุดไปถึน้อยที่สุด ทีมไหนสามารถสะสมคะแนนได้มากที่สุดจะได้รับรางวัลตอบแทน จากนั้นสาธิตวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สอบถาม หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการเล่นเกม

ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่จะให้นักเรียนแสดงทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่เกิดจากการทำกิจกรรม โดยในการทำกิจกรรมจะแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยละความสามารถ กลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อนนักเรียนดำเนินกิจกรรมตามเกม ซึ่งมีเกมทั้งหมด 5 เกม ดังนี้ 1) question wheel 2) กระชิบส่งสาร 3) บันไดงู 4) Two truths and a lie 5) Guess place? โดยระหว่างที่นักเรียนร่วมทำกิจกรรม จะมีคะแนนสะสม และร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากกระบวนการเกมมิฟิเคชัน

ขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ เป็นขั้นตอนที่ให้สถานการณ์ใหม่ที่ท้าทายกับนักเรียนโดยผ่านการเล่นเกมที่ให้นักเรียนได้ใช้ทักษะในการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จากนั้นร่วมกันสะท้อนความรู้ว่าจะใช้คำถามเชื่อมโยงสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ทักษะการพูด หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้ ที่นักเรียนพูดบรรยายตามสถานการณ์ที่กำหนด สามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยใช้แบบประเมินการพูดของ (Clark, 1972) ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนนแบบ Scoring rubrics 4 ระดับ ซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถในการออกเสียง (Pronunciation) การใช้คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) ซึ่งมีทั้งหมด 3 สถานการณ์ แต่ให้นักเรียนจับสลากเลือกมา 2 สถานการณ์ สถานการณ์คะแนนละ 16 คะแนน รวมทั้งสิ้น 32 คะแนน

3. ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา หมายถึง ความสามารถในการรับรู้วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาอังกฤษที่สะท้อนถึงความเชื่อ ประเพณี สภาพความเป็นอยู่รวมถึงภาษาที่ใช้ในการขอความช่วยเหลือ แสดงคำขอบคุณ แสดงความเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย กิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยประยุกต์ใช้แนวคิดของ (Gonen, 2012) ซึ่งได้แบ่งหมวดหมู่เนื้อหาทางวัฒนธรรม ดังนี้
1) ชีวิตประจำวันและกิจวัตร สภาพความเป็นอยู่ อาหารและเครื่องดื่ม 2) ประเพณีและสถานที่ท่องเที่ยว 3) ค่านิยมและความเชื่อ โดยใช้แบบทดสอบชนิดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เรื่อง culture with other people จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

4. ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างเทียบกับเกณฑ์ 75/75 ดังนี้

75 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้โดยวัดได้จากค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่นักเรียนทำได้จากการทำกิจกรรมระหว่างที่นักเรียนเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 75

75 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์โดยวัดได้ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่นักเรียนที่ได้ทำแบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังจากใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คิดเป็นร้อยละ 75

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - 1.3 คำอธิบายรายวิชา อ. 16101 ภาษาอังกฤษ 6
 - 1.4 โครงสร้างรายวิชา อ. 16101 ภาษาอังกฤษ 6
2. **การเรียนรู้แบบผสมผสาน**
 - 2.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสาน
 - 2.2 แนวคิดของการเรียนรู้แบบผสมผสาน
 - 2.3 ลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน
 - 2.4 ระดับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน
 - 2.5 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบผสมผสาน
3. **เกมมิฟิเคชั่น**
 - 3.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชั่น
 - 3.2 หลักการของเกมมิฟิเคชั่น
 - 3.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชั่น
 - 3.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชั่นในด้านการศึกษา
 - 3.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชั่น
4. **ทักษะการพูด**
 - 4.1 ความหมายของการพูด
 - 4.2 องค์ประกอบของการพูด
 - 4.3 ขั้นตอนในการสอนทักษะการพูด
 - 4.4 กิจกรรมส่งเสริมทักษะการพูด

4.5 การประเมินความสามารถในการพูด

5. ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

5.1 ความหมายของความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

5.2 จุดประสงค์ของเป้าหมายและการจัดการเรียนการสอนวัฒนธรรม

5.3 เนื้อหาการเรียนการสอนทางวัฒนธรรม

5.4 การวัดผลทางด้านวัฒนธรรม

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยง ความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2. สารและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

3. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตาราง 1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำที่ฟัง และอ่าน	คำสั่งคำขอร้องภาษาท่าทาง และคำแนะนำในการเล่นเกม การวาดภาพการทำอาหาร และเครื่องดื่ม และการประดิษฐ์ <ul style="list-style-type: none"> - คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./Say it again./Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an etc. - คำขอร้อง เช่น Please look up the meaning in a dictionary./Look up the meaning in a dictionary, please./Can /Could you help me, please? etc. - คำแนะนำ เช่น You should read everyday./Think before you speak. - คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่น Start./My turn./Your turn./Roll the dice./Count the number./Finish. - คำบอกลำดับขั้นตอน First,...Second,...Next,...Then,...Finally,... etc.
	2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตาม หลักการอ่าน	* ข้อความ นิทาน และบทกลอน * การใช้พจนานุกรม * หลักการอ่านออกเสียง เช่น <ul style="list-style-type: none"> - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบาในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำในประโยค

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		<ul style="list-style-type: none"> - การออกเสียงเชื่อมโยง (Linking sound) ในข้อความ - การออกเสียงบทกลอนตามจังหวะ
	3. เลือก/ระบุประโยค หรือข้อความสั้น ๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน	<ul style="list-style-type: none"> * ประโยคหรือข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่าง และนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อขาย และลมฟ้าอากาศ เป็นวงคำศัพท์สะสม ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)
	4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า	<ul style="list-style-type: none"> * ประโยค บทสนทนา นิทาน หรือเรื่องเล่าคำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม - Yes/No Question เช่น Is/Are/Can...? Yes,...is/are/can./ No,...isn't/aren't/can't. Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc. - Wh-Question เช่น Who is/are...? He/She is.../ They are...What...?/Where...? It is.../They are... What...doing? ...is/am/are... etc. - Or-Question เช่น Is this/it a/an...or a/an...? It is a/an... Is/Are/Was/Were/Did...or...? etc.

ตาราง 2 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารการ
แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. พูด/เขียนโต้ตอบ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล	* บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อนและ บุคคลใกล้ตัว และสำนวนการตอบรับ เช่น Hi/Hello/ Good morning/Good afternoon/ Good evening/I am sorry./ How are you? I'm fine./Very well./ Thank you. And you?/ Hello. I am.../Hello,...I am... This is my sister. Her name is... Hello,.../Nice to see you./Nice to see you too./Goodbye./ Bye./ See you soon/later./Great!/Good/Very good./Thanks./Thank you./ Thank you very much./You're welcome./ It's O.K./That's O.K./ That's all right./Not at all./Don't worry./Never mind./Excuse me./ Excuse me, Sir./Miss./Madam. etc.
	2. ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ	* คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาตและคำแนะนำที่ มี 2-3 ขั้นตอน
	3. พูด/เขียนแสดง ความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความ ช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ	* คำศัพท์ สำนวนภาษา และประโยคที่ใช้บอก ความต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และ ปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please,.../May...?/I need.../ Help me!/Can/Could...?/Yes,.../No,... etc.

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
4. พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว		<p>* คำศัพท์ สำนวนภาษา และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น What do you do? I'm a/an...</p> <p>What is she/he? ...is a/an (อาชีพ)</p> <p>How old/tall...? I am...</p> <p>Is/Are/Can... or...? ...is/are/can...</p> <p>Is/Are... going to ... or ...? ... is/are going to ... etc.</p>
5. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ		<p>* คำและประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึก และการให้เหตุผลประกอบ เช่น</p> <p>ชอบ ไม่ชอบ ดีใจ เสียใจ มีความสุข เศร้า หิว รสชาติ สวย น่าเกลียด เสียดัง ดี ไม่ดี เช่น</p> <p>I'm .../He/She/It is .../You/We/They are... I/You/We/They like.../ He/She likes... because... I/You/We/They love.../ He/She loves... because... I/You/We/They don't like/love/feel... because... He/She doesn't like/love/feel... because... I/You/We/They feel... because... etc.</p>

ตาราง 3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	* ประโยคและข้อความที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน เพื่อน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล สิ่งต่างๆ จำนวน 1-1,000 ลำดับที่ วัน เดือน ปี ฤดูกาล เวลา กิจกรรมที่ทำ สี ขนาด รูปทรง ตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ทิศทางง่าย ๆ สภาพดินฟ้าอากาศ อารมณ์ ความรู้สึก * เครื่องหมายวรรคตอน
	2. เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังหรืออ่าน	* คำ กลุ่มคำและประโยคที่มีความหมายสัมพันธ์กับภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตาราง
	3. พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว	* ประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็น

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตาราง 4 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	* การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การใช้สีหน้าท่าทางประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การกล่าวอวยพร การแสดงอาการตอบรับหรือปฏิเสธ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	2. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/ วันสำคัญ/ งานฉลอง/ ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา	* ข้อมูลและความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม
	3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ	* กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่านิทานบทบาทสมมติ วันขอบคุณพระเจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์

ตาราง 5 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	* ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย * การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
	2. เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่าง ระหว่างเทศกาลงานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย	* การเปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ตาราง 6 มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	* การค้นคว้า การรวบรวม และการนำเสนอ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตาราง 7 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	* การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสถานศึกษา

ตาราง 8 มาตรฐาน ต 4.2 สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ	* การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ

4. คำอธิบายรายวิชา อ. 16101 ภาษาอังกฤษ 6

ศึกษา คำสั่ง คำขอร้อง ภาษาท่าทาง คำแนะนำในการเล่นเกมน การวาดภาพ การทำอาหาร และเครื่องดื่ม และการประดิษฐ์ การอ่านออก ข้อความ นิทาน บทกลอน ตามหลักการอ่านออกเสียง ศึกษาวงคำศัพท์สะสมทั้งที่เป็นรูปธรรม และนามธรรมประมาณ 350-400 คำ การใช้พจนานุกรม การเลือก /ระบุประโยคหรือข้อความสั้น ๆ สัญลักษณ์ เครื่องหมายที่อ่านให้ตรงกับความหมาย เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่าง นันทนาการ สุขภาพ สวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การหาใจความสำคัญในประโยค บทสนทนา นิทาน เรื่องเล่าและการตอบคำถามจากเรื่องที่ฟัง และอ่าน การพูดและเขียนบทสนทนาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างตนเอง เพื่อน และบุคคลใกล้เคียงและสถานการณ์ตอบรับ การใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต คำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน การใช้คำศัพท์ สำนวนภาษา ประโยคที่แสดงความต้องการ และขอความช่วยเหลือ การตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่าง ๆ การขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว กิจกรรม และเรื่องใกล้ตัว การแสดงความรู้สึก พร้อมทั้งการให้เหตุผลประกอบ ต่าง ๆ และการใช้เครื่องหมายวรรคตอน การนำเสนอความคิดรวบยอด ในรูปแบบของภาพ แผนผัง แผนภูมิ ตาราง จากเรื่องที่ฟังและอ่าน การพูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง ในการติดต่อปฏิสัมพันธ์ตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคต่าง ๆ และการใช้เครื่องหมายวรรคตอน การลำดับตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย การค้นคว้า รวบรวม และการนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษาและในท้องถิ่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ

โดยใช้ทักษะ กระบวนการเรียนรู้ทางภาษาที่หลากหลาย เน้นการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน เน้นการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การฝึกปฏิบัติตามสถานการณ์ต่าง ๆ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการศึกษาค้นคว้า และสืบค้นข้อมูล

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถอ่านออก เขียนได้ และมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับวัย และสถานการณ์ต่าง ๆ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ภาษาอังกฤษ เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง รักความเป็นไทย สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น และดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

รหัสตัวชี้วัด

ต 1.1	ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3, ป.6/4
ต 1.2	ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3, ป.6/4, ป.6/5
ต 1.3	ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3
ต 2.1	ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3
ต 2.2	ป.6/1, ป.6/2
ต 3.1	ป.6/1
ต 4.1	ป.6/1
ต 4.2	ป.6/1

รวมทั้งสิ้น 20 ตัวชี้วัด

5. โครงสร้างรายวิชา อ. 16101 ภาษาอังกฤษ 6

ตาราง 9 โครงสร้างรายวิชาหน่วยการเรียนรู้ culture with other people

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานและ ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	เวลา (ชั่วโมง)
4	culture with other people	ต.1.1 ป.6/3 ป. 6/4 ต.1.2 ป.6/1 ป. 6/3 ต.2.1 ป.6/1 ป. 6/2	* ประโยคหรือข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับ ตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลา ว่างและนันทนาการ สุขภาพและ สวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้า อากาศ เป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 1,050-1,200คำ (คำศัพท์ที่เป็น รูปธรรมและนามธรรม) * ประโยค บทสนทนา นิทาน หรือ เรื่องเล่าคำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญ ของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม * บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย	12

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานและ ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	เวลา (ชั่วโมง)
			<p>กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การ พูดแทรกอย่างสุภาพ ประโยค/ ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อนและ บุคคลใกล้ชิด และสำนวนการตอบรับ * คำศัพท์ สำนวนภาษา และประโยค ที่ใช้บอกความต้องการขอความ ช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ ความช่วยเหลือ</p> <p>* การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยา ท่าทาง ตามมารยาทสังคมและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การ ขอบคุณ ขอโทษ การใช้สีหน้าท่าทาง ประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือ การแสดง ความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การกล่าวอวย พร การแสดงอาการตอบรับหรือ ปฏิเสธ</p> <p>* ข้อมูลและความสำคัญของเทศกาล/ วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความ เป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วัน คริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม</p>	

การเรียนรู้แบบผสมผสาน blended learning

1. ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ปัจจุบันมีการใช้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษกับคำว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสาน หลายคำ เช่น blended learning, hybrid learning, web-enhanced learning, integrated learning, multi-method learning or mixed mode learning, flexible learning เป็นต้น แต่คำที่มีความหมายเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน 4 สอนแบบผสมผสาน หรือการฝึกอบรมแบบผสมผสานที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดคือ blended learning หรือ blended training (ตวงรัตน์ ศรีวงษ์กุล, 2550) มีผู้ให้ความหมายการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ไว้ดังนี้

ปณิตา วรรณพิรุณ (2551) ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสาน หมายถึง การจัดกิจกรรมที่เน้นความยืดหยุ่นเป็นหลักการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นการสร้างสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการผสมผสานยุทธวิธีในการเรียนการสอนที่หลากหลายเข้าด้วยกันทั้งวิธีการสอนของผู้สอน ช่องทางการสื่อสารรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนและรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียนผู้เรียนกับเนื้อหา ผู้เรียนกับบริบทในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนและรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย ทั้งการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าและการสอนแบบออนไลน์เพื่อตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนให้ผู้เรียนทุกคนสามารถบรรลุเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอน

ศรีศักดิ์ จามรมาน (2539) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน หรือ Blended Learning (BL) เป็นการมาบรรจบกันโดยการผสมผสานของลักษณะการเรียนการสอนที่สิ่งแวดล้อมแตกต่างกัน ด้านแรกเป็นลักษณะของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมในชั้นเรียน (Traditional Classroom) ที่ครูผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันแบบเผชิญหน้า (face-to-face) โดยอีกด้านหนึ่งเป็นการนำเอาลักษณะของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนการสอนและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-mediated) แบบออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ถึงแม้ว่าผู้เรียนจะไม่ได้อยู่ภายในชั้นเรียน โดยอัตราส่วนที่นิยมในการจัดการเรียนรู้อแบบผสมผสานแบ่งเป็นการเรียนรู้โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ออนไลน์นอกชั้นเรียนประมาณ 30% - 70% ซึ่งการแบ่งช่วงของการเรียนรู้ภายในชั้นเรียนและภายนอกชั้นเรียนขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเนื้อหา วัตถุประสงค์ตลอดจนความพร้อมของอุปกรณ์ผู้เรียนและผู้สอน

อภิชาติ อนุกุลเวช (2551) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายในห้องเรียนผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนและผู้สอนไม่มีการเผชิญหน้ากันหรือผ่านการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเกิดขึ้นจากยุทธวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ การสอนด้วยวิธีการ

เรียนรู้แบบผสมผสานนี้ ผู้สอนสามารถใช้วิธีการสอน 2 วิธีหรือมากกว่านั้น เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยีร่วมกับการสอนแบบเผชิญหน้าแต่หลังจากนั้นผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนลงไว้บนเว็บไซต์ จากนั้นติดตามการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้อีเลิร์นนิ่ง ด้วยระบบ LMS (Learning Management System) หลังจากนั้นสรุปบทเรียน ด้วยการอภิปรายร่วมกับผู้สอนในห้องเรียนการเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นสิ่งสำคัญของการศึกษาและเทคโนโลยี มีการใช้งานที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และเป็นการบูรณาการระหว่างการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนแบบออนไลน์ สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และ การใช้เวลาในชั้นเรียนได้เหมาะสม

ปรัชญนันท์ นิลสุข และ ปณิตา วรรณพิรุณ (2556) กล่าวว่า การเรียนการสอนบนเว็บในลักษณะจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการจัดการเรียนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ โดยการเรียนรู้แบบผสมผสานควรเป็นสิ่งที่ดำเนินการเป็นปกติอยู่แล้ว แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนแบบผสมผสาน คือ สัดส่วนระหว่างการเรียนแบบออนไลน์กับการเรียนแบบปกติที่ขาดต่อความเข้าใจ คือ การสอนบนเว็บให้เป็นการสอนหลักหรือการสอนเสริม เช่น การเรียนปกติเป็นการสอนหลักแล้วการสอนออนไลน์เป็นการสอนเสริม หรือการเรียนออนไลน์เป็นการสอนหลักและการเรียนปกติเป็นการสอนเสริม

จากความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ได้กล่าวมาสรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบผสมผสานเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานกันระหว่างการเรียนในห้องเรียนแบบดั้งเดิมกับการเรียนผ่านออนไลน์ โดยมีสัดส่วนที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยหรือข้อจำกัดต่างๆ ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบผสมผสานมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ และตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น

2. แนวคิดของการเรียนรู้แบบผสมผสาน

Driscoll (2002) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบผสมผสานไว้ 4 แนวคิด ได้แก่

1. การรวมหรือผสมเทคโนโลยีการเรียนการสอนของเว็บ (web-based technology) ได้แก่ การเรียนเสมือนจริงแบบประสานเวลา (sale-paced instruction) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (collaborative learning) วิดีโอสตรีมมิ่ง (streaming video) เสียงและตัวอักษร (audio and text) เข้าด้วยกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการศึกษา

2. การรวมวิธีการสอนที่หลากหลายเข้าด้วยกัน (Combine various pedagogical approaches) ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ การเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม หรือกลุ่มพุทธิปัญญา เป็นต้น เพื่อสร้างผลการเรียนรู้ที่ดีที่สุด โดยการใช้หรือไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีการเรียนการสอน

3. การรวมเทคโนโลยีการเรียนการสอนทุกรูปแบบ (combine any form of instructional technology with face to face instruction) เช่น วิดีทัศน์ ซีดีรอม การเรียนผ่าน

เว็บ ภาพยนตร์ โดยผสมผสานกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยอาจารย์ผู้สอน เรื่องแนวคิดนี้ได้รับการยอมรับและใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด

4. การรวมเทคโนโลยีการสอนกับการทำงานจริง (combine instructional technology with actual job tasks) เพื่อสร้างความสอดคล้องการระหว่างการเรียนรู้และสภาพจริง
ปณิตา วรรณพิรุณ (2554) ได้เสนอแนวคิดของการเรียนแบบผสมผสานว่าสามารถแบ่งออกเป็น 4 แนวคิดด้วยกัน ได้แก่

1. แนวคิดผสมผสานเทคโนโลยีการเรียนการสอนบนเว็บกับการเรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิมเสมือนแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน วิดีโอสตรีมมิ่ง เสียง และข้อความ เป็นต้น เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Singh (2005) เป็นการเรียนรู้โดยผสมผสานวิธีสอนที่หลากหลายเข้าด้วยกันเพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. แนวคิดการผสมผสานวิธีสอนที่หลากหลายเข้าด้วยกันได้แก่ แนวคิดสร้างสรรค์นิยม (constructivism) แนวคิดพฤติกรรมนิยม (behaviorism) และแนวคิดพุทธินิยม (cognitivism) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์จากการเรียนที่ดีที่สุด อาจใช้หรือไม่ใช้เทคโนโลยีการสอน (instructional technology) ก็ได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Bonk and Graham (2006) ที่กล่าวว่า การผสมผสานระบบการเรียน (learning systems) เป็นการแก้ปัญหาที่หลากหลายในการเรียน และสอดคล้องกับแนวคิดของ Carman (2005) ที่กล่าวว่า การผสมผสานทฤษฎีการเรียนรู้เข้าด้วยกันจะบรรลุผลตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

3. แนวคิดการผสมผสานเทคโนโลยีการเรียนการสอนทุกรูปแบบกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิมที่มีการเผชิญหน้าระหว่างผู้เรียนเป็นมุมมองที่มีผู้ยอมรับกันอย่างแพร่หลาย สอดคล้องกับ Uwes (2008) ที่กล่าวว่า การบูรณาการการเรียนแบบเผชิญหน้า การเรียนด้วยตนเอง และการเรียนแบบร่วมมือแบบออนไลน์

4. แนวคิดการผสมผสานเทคโนโลยีการเรียนการสอนกับการทำงานจริง ซึ่งสอดคล้องกับ Bersin (2004) ที่กล่าวว่า เป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรมในองค์กร เป็นการผสมผสานการเรียนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์และสื่ออื่นๆ ในการเรียนรู้และการฝึกอบรมการเรียนแบบผสมผสาน (Blended learning) เป็นการรวมกันหรือนำสิ่งต่างๆ มาผสม โดยที่สิ่งที่ถูกผสมนั้น คือ รวมรูปแบบการเรียนการสอน รวมวิธีการเรียนการสอน รวมการเรียนแบบออนไลน์และรูปแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียน การเติบโต ของการเรียนแบบผสมผสานตั้งแต่ อดีต ปัจจุบันและอนาคตการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนแบบผสมผสาน คือ ส่วนที่ได้มีการรวมเข้าหากันจาก 2 รูปแบบสภาพแวดล้อมของการเรียนแบบเดิม คือ การเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนกับ การเรียนแบบออนไลน์ ซึ่งในอดีตนั้นการเรียนทั้ง 2 รูปแบบจะมีช่องว่างหรือระยะห่างระหว่างกันค่อนข้างมาก คือจะมีการจัดการเรียนการสอนเฉพาะของตัวเองมีรูปแบบ และการดำเนินการในรูปแบบที่ต่างกันเพราะว่าต่างก็ใช้สื่อและเครื่องมือที่

แตกต่างกัน และมีสถานที่ในการเรียนที่แตกต่างกันเพราะมีกลุ่มผู้เรียนที่ต่างกัน แต่ในขณะเดียวกัน การเรียนแบบทางไกลกำลังมีการเติบโตและแผ่ขยายอย่างรวดเร็ว ซึ่งได้เข้ามาในรูปแบบของเทคโนโลยีใหม่ ที่มีความเป็นไปได้สูงที่การเรียนแบบออนไลน์นั้นจะมี การแผ่ขยายเข้ามาสู่การเรียนในชั้นเรียนอย่างรวดเร็วในปัจจุบันการเรียนแบบออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมในการติดต่อสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมในการเรียนการสอนในชั้นเรียนเกิดเป็นการเรียนแบบผสมผสานขึ้นมา ในอนาคตนั้น การเรียน แบบผสมผสานจะมีการขยายตัวที่มากขึ้นตามรูปแบบการเรียนแบบออนไลน์ที่จะมีการเติบโตขึ้นมากกว่าปัจจุบัน จึงส่งผลให้การเรียนแบบผสมผสานนั้นมีการขยายวงกว้างออกไป

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานการเรียนบนเว็บและการเรียนในห้องเรียนเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดการเรียนที่ยืดหยุ่น ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทั้งด้านรูปแบบการเรียนรู้ รูปแบบการคิด ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน รวมทั้งยังมีการผสมผสานกับเทคโนโลยีที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตการทำงานจริงได้อีกด้วย

3. ลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานจะประสบความสำเร็จได้นั้นต้องเลือกสื่อและลักษณะในการจัดการเรียนการสอนให้ถูกต้องเหมาะสมโดย Nick Van Dam (2003, อ้างถึงใน (กนกพร ฉันทนา รุ่งภักดิ์, 2548)) ได้กล่าวถึงลักษณะ การเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ 3 ลักษณะได้แก่

1. การเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าหรือ Face-to-Face เป็นการเรียนการสอนที่ผู้สอนและผู้เรียนอยู่ในสถานที่เดียวกันในเวลาเดียวกัน

2. การเรียนด้วยตนเองบนเว็บ (Self-Paced E-Learning) การเรียนการสอนชนิดนี้เป็นการเรียนการสอนแบบไม่ประสานเวลาหรือการเรียนแบบร่วมมือโดยที่ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนแต่ไม่ได้เชื่อมต่อกับผู้เรียนคนอื่นหรือผู้สอนในเวลาเดียวกัน

3. การเรียนบนเว็บแบบสด (Live E-Learning) เป็นการใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนโดยที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันในเวลาเดียวกันแต่แตกต่างสถานที่กันซึ่งการเรียนการสอนในลักษณะนี้เป็นการเรียนการสอนแบบประสานเวลา นอกจากนี้ Sharpe, Benfield and Francis (Sharpe, 2006) ได้สังเคราะห์ลักษณะของการเรียนรู้แบบผสมผสานไว้ 8 ด้านซึ่งถือหลักความเป็นไปได้ ดังนี้

1. ลักษณะการถ่ายทอดคือการเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนทางไกล
2. เทคโนโลยีที่ใช้คือการผสมผสานเทคโนโลยีต่างๆโดยใช้เว็บเป็นฐาน
3. การสื่อสารคือแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา
4. สถานที่คือการเรียนรู้ในชั้นเรียนและการฝึกหัดบนเว็บ
5. บทบาทหน้าที่คือระเบียบวินัยด้านต่างๆของผู้เรียน

6. วิธีการสอนคือการใช้วิธีการที่มีความหลากหลาย
7. จุดเน้นคือผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้
8. การควบคุมคือควบคุมโดยผู้สอนและผู้เรียนควบคุมและกำกับตนเอง

จากลักษณะการเรียนรู้แบบผสมผสานที่กล่าวมา สรุปได้ว่าลักษณะของการเรียนรู้แบบผสมผสานประกอบด้วย 2 ลักษณะด้วยกันคือลักษณะการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าที่ผู้เรียนและผู้สอนอยู่ในสถานที่เดียวกันเวลาเดียวกันและลักษณะของการเรียนบนเว็บแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา

4. ระดับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานมีหลายระดับขึ้นอยู่กับสัดส่วนในการใช้บทเรียนในชั้นเรียนและการใช้บทเรียนออนไลน์โดยสัดส่วนของการใช้บทเรียนออนไลน์มีความแตกต่างกันส่งผลต่อรูปแบบของการจัดการเรียนการสอน ตามการนิยามของ Sloan (2009, อ้างถึงใน ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์, 2554) มีดังนี้ รูปแบบของการจัดการเรียนการสอน ตามการนิยามของ Sloan

ปริมาณการใช้บทเรียนออนไลน์ (Online Learning)	ความหมาย (Meaning)
0%	สอนแบบปกติ (Tradition)
1-29%	นำมาช่วยเสริมการเรียนรู้ (Web Facilitation)
30-79%	นำมาผสมกลมกลืนกัน (Blended Learning)
80% ขึ้นไป	การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Learning)

ดังนั้นการนำบทเรียนออนไลน์มาใช้มีปริมาณแตกต่างกันเราเรียกวิธีการจัดการเรียนการสอนไม่เหมือนกันนอกจากนี้สัดส่วนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning Ratio) มีดังนี้ เกวลิน กาญจนพันธ์ (2557)

1. การผสมผสานแบบ 50:50 เป็นการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ร้อยละ 50 และแบบปกติร้อยละ 50 แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานแนวตั้ง (Vertical Blended Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่ประกอบด้วย การเรียนปกติกับการเรียนแบบออนไลน์ ที่จัดในช่วงเวลาเดียวกันแต่จัดการเรียนรู้ผสมกันทั้งสองแบบ เช่น วิชาเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์ ในการสอนหนึ่งครั้งผู้สอนจะเจอหน้า นักศึกษาก่อนโดยใช้กิจกรรมการเรียนแบบเผชิญหน้า 2 ชั่วโมง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ บรรยาย ทำความเข้าใจในการเรียนหลังจากนั้นให้นักศึกษาเรียนด้วยตนเองบนเว็บอีก 2 ชั่วโมง ให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทำแบบฝึกหัด ส่งงาน และเรียนรู้เพิ่มเติมจากเว็บไซต์ที่ผู้สอนจัดให้ หรือใน

สถาบันการศึกษาที่จัดการศึกษานอกที่ตั้งในศูนย์การเรียนต่างจังหวัดที่ผู้สอนและผู้เรียนห่างไกลกัน ผู้สอนใช้กิจกรรมการเรียนแบบเผชิญหน้าในช่วงแรก หลังจากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และทำกิจกรรมต่างๆ ตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ ถือว่ามีสัดส่วนการผสมผสานร้อยละ 50 :50 ซึ่งรวมถึง เนื้อหาของรายวิชาแบ่งออกในสัดส่วนที่เท่ากันระหว่างเรียนปกติกับเนื้อหาออนไลน์ หรือการจัดการ เรียนแบบปกติเป็นบรรยาย ชั่วโมง และเป็นการเรียนจากกิจกรรมออนไลน์ ชั่วโมง เป็นต้น

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานแนวนอน (Horizontal Blended Learning)

หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย การเรียนปกติกับการเรียนแบบออนไลน์ โดยการ จัด เวลาในการเรียนรู้แตกต่างกันโดยใช้ทั้ง วิธีการ แต่คนละช่วงเวลากัน เช่น การจัดการเรียนเรื่องใด เรื่องหนึ่ง 20 สัปดาห์ จัดให้มีการเรียนปกติ 10 สัปดาห์ จากนั้นจัดให้มีการเรียนออนไลน์ 10 สัปดาห์ ถือว่าเป็นการเรียนแบบผสมผสานร้อยละ 50:50 โดยเนื้อหาการสอนแบบปกติกับการสอนออนไลน์ จะเป็นเนื้อหาคนละส่วนกัน

2. การผสมผสานแบบ 70:30 เป็นการจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ร้อยละ 70 และแบบปกติร้อยละ 30 คือจัดกิจกรรมในห้องเรียนแบบเผชิญหน้าก่อน เช่น การ ปฏิบัติงาน การฝึกใช้เครื่องมือ ประมาณร้อยละ 10 จากนั้นเรียนด้วยตนเองบนเว็บประมาณร้อยละ 60 จากนั้นจึงมีการสอบกลางภาคเพื่อทบทวนเนื้อหาบทเรียนที่ได้เรียนมาแล้ว ประมาณร้อยละ 10 และให้ผู้เรียนเรียนต้นตนเองต่ออีกร้อยละ 30 จากนั้นจึงให้ผู้เรียนมาสรุปผลเรียน นำเสนอผลงานหรือ ทำแบบทดสอบหลังเรียน อีกประมาณร้อยละ 10

3. การผสมผสานแบบ 80:20 เป็นการจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ร้อยละ 80 และแบบปกติร้อยละ 20 คือจัดกิจกรรมในห้องเรียนแบบเผชิญหน้าก่อน เช่น การปฏิบัติ งาน การฝึกใช้เครื่องมือประมาณร้อยละ 10 จากนั้นให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองแบบออนไลน์ประมาณ ร้อย ละ 80 เมื่อสิ้นสุดการเรียนจะให้ผู้เรียนมาสรุปผลเรียน นำเสนอผลงาน หรือทำแบบทดสอบหลังเรียน อีกประมาณร้อยละ 10

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์แบบผสมผสานโดยผสมผสาน วิธีการเรียนรู้แบบออนไลน์และวิธีการเรียนรู้แบบในชั้นเรียนปกติเข้าไว้ด้วยกันโดยใช้การจัดการเรียน การสอนบนเว็บที่มีการนำเสนอบทเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตหรือศึกษาสื่อออนไลน์แทนการฟังบรรยาย ร่วมกับการเรียนในชั้นเรียนที่มีการอภิปรายทำแบบทดสอบแบบฝึกหัดและเติมเต็มประสบการณ์การ เรียนรู้ โดยจะใช้สัดส่วนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบ 70:30 คือ จัดกิจกรรมการเรียน การ สอนแบบออนไลน์ร้อยละ 70 และแบบในห้องเรียนปกติร้อยละ 30

5. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบผสมผสาน

Carman (2005) ได้กล่าวว่าภายใต้สถานการณ์ของการเรียนแบบผสมผสานประกอบด้วย สิ่งบ่งชี้สำคัญ 5 ประการ (5 Keys Ingredients) ได้แก่

1. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นปัจจุบัน (Live Events) เป็นลักษณะของการเรียนรู้ที่เรียกว่า “การเรียนรู้แบบประสานเวลา (Synchronous)” จากเหตุการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนในเวลาเดียวกัน

2. การเรียนเนื้อหาแบบออนไลน์ (Online Content) เป็นลักษณะการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามสภาพความพร้อมต่อการเรียนรู้ของแต่ละคน (Self-paced Learning) เช่น การเรียนแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive) การเรียนจากการสืบค้น (Internet-Based) เป็นต้น

3. การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Collaboration) เป็นสภาพการณ์ทางการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสื่อสารร่วมกันกับผู้อื่นจากระบบสื่อออนไลน์ เช่น e-Mail, Chat, Blogs เป็นต้น

4. การวัดและประเมินผล (Assessment) การประเมินผลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระยะตั้งแต่การประเมินผลก่อนเรียน (Pre-assessment) การประเมินผลระหว่างเรียน (self-paced evaluation) และการประเมินผลหลังเรียน (Post-assessment) นั้นนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาการเรียนรู้ให้ดีขึ้นต่อไป

5. วัสดุประกอบการอ้างอิง (Reference Materials)

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบทั้ง 5 มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เป็นการนำเอาวิธีการเรียนการสอน กิจกรรมเรียนการสอนผสมผสานกับการใช้สื่อในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตการใช้เว็บไซต์ส่งเสริมการเรียนการสอน มีระบบบริหารการจัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนปกติและใช้เทคโนโลยีการเรียนการสอนแบบออนไลน์

เกมมิฟิเคชัน

1. ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคและองค์ประกอบของเกมที่ทำให้เกิดแรงดึงดูด ความน่าสนใจ สร้างความตื่นเต้น ทำทนาย เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ผู้ใช้ต้องการ โดยมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังนี้

Zichermann (2015) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า หมายถึง กระบวนการที่นำระบบการคิด แบบเกมและองค์ประกอบของเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการทำงานและ การแก้ปัญหา

Wang (2011) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นชุดของหลักการกระบวนการและระบบงาน ซึ่งออกแบบขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมเฉพาะบุคคล กลุ่มบุคคลและชุมชน เพื่อขับเคลื่อนให้เกิดพฤติกรรมอันจะก่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

Lee และ Hammer (2011) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นแนวคิดของการนำความสนุกสนาน องค์ประกอบและหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่ง ลำดับคะแนน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์ขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกม มีความสนุกดึงดูดใจ และน่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริงเพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พิชญา โชคพล (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการนำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำเทคนิครูปแบบกฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่างๆของเกมซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานมาใช้ในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่การเล่น เกม เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้กับผู้เรียนเกมมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการให้สนุกสนานกิจกรรมการส่งเสริมการขายหรือการสร้างแรงจูงใจในการทำงานซึ่งมีการใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดพฤติกรรมที่สามารถตรวจสอบปรับปรุงและหาวิธีการแก้ไขปัญหาได้

จากความหมายของเกมมิฟิเคชันดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำแนวคิดและรูปแบบของ การเล่นเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่างๆที่ต้องการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายโดยใช้ความสนุกสนานและความน่าตื่นเต้นของเกมมาใช้เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่เราต้องการ

2. หลักการของเกมมิฟิเคชัน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 2 หลักการดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์ และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่ทำให้เกิด ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมา ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบหรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แต้มสะสม ลำดับชั้น ตารางคะแนนสูงสุด ความท้าทายรางวัลเหรียญ รางวัลการประสบผลสำเร็จ สินค้าเสมือน

2. หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกผลักดันโดยการเล่น เกมหรือความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการ

ประสบความสำเร็จ ความต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการปฏิสัมพันธ์กับสังคม การแสดงควมมีน้ำใจ การแสดงออกของ ความเป็นตัวตนและความต้องการแข่งขัน

จากการศึกษาหลักการของเกมมิฟิเคชันข้างต้น สรุปได้ว่า หลักการของเกมมิฟิเคชัน คือ การนำกลไก และกฎเกณฑ์ของเกมมาปรับใช้อันจะนำมาซึ่งความสนุกสนานของผู้เล่นเอง รวมถึงการขับเคลื่อนของเกมซึ่งกลไกและกฎเกณฑ์ของเกมนั้นสามารถจูงใจให้ผู้ใช้เกิดความต้องการหลายด้าน อาทิเช่น ความต้องการได้รับสิ่งตอบแทนความต้องการทางสังคมการแข่งขัน รวมถึงต้องการแสดงออกถึงตัวตนของตนเอง

3. องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

เป้าหมายสูงสุดของเกมมิฟิเคชัน คือ ต้องการให้ผู้ใช้งานเกิดพฤติกรรมตามความต้องการของผู้สร้าง โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

Kapp (2012) กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่า ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เกมเป็นฐาน (Game-based) เกมถือเป็นโครงสร้างหลักของเกมมิฟิเคชันซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสร้างระบบที่นักเรียนผู้เล่นหรือผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ท้าทายภายใต้กฎเกณฑ์การติดต่อสื่อสาร และการตอบสนองของระบบซึ่งส่งผลก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์เพื่อสร้างกิจกรรมที่ผู้ใช้ต้องการที่จะทุ่มเท ความสามารถเวลาและพลังงานของตน

2. กลไกของเกม (Mechanics) กลไกของการเล่นเกม ประกอบไปด้วย ระดับ (Levels) ได้รับเหรียญตรา แต้มพิเศษ คะแนน และการจำกัดเวลา

3. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบจะต้องน่าสนใจ และสื่อถึงประสบการณ์ ที่ผู้ใช้งานจะได้รับ ซึ่ง ส่งผลอย่างมากต่อความสมัครใจในการใช้ระบบที่พัฒนาด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4. แนวการคิดแบบเกม (Game Thinking) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการนำแนวคิด เกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้แนวการคิดแบบเกมนี้คือการคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ ในชีวิตประจำวันไปใช้ใน กิจกรรมซึ่งมีองค์ประกอบของการแข่งขัน การร่วมมือ การสืบเสาะค้นหาและการดำเนินเรื่อง

5. มีส่วนร่วม (Engage) เป้าหมายที่ชัดเจนของกระบวนการที่ออกแบบโดยเกมมิฟิเคชัน คือ เพื่อให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้และทำให้ผู้ใช้เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการนั้น พฤติกรรม การมีส่วนร่วมของผู้ใช้จะเป็นเป้าหมายหลักของเกมมิฟิเคชัน

6. กลุ่มเป้าหมาย (People) เป็นไปได้ทั้งนักเรียนกลุ่ม ถูกค่าหรือผู้ใช้ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกจูงใจ ให้เข้าไปมีส่วนร่วมใน กระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นส่งผลให้เกิดการกระทำต่อไป

7. การกระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) แรงจูงใจ คือ กระบวนการของการใช้พลังงาน และความสนใจอย่างมีทิศทางโดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามมาความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรมถือเป็นอีกหนึ่งหลักสำคัญของเกมมิฟิเคชัน

8. ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่นการให้คะแนนสำหรับการทำกิจกรรมการแนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไข ข้อผิดพลาดการกระตุ้นการทำงาน ร่วมกันด้วยกิจกรรมที่ออกแบบ โดยผสมผสานเกมมิฟิเคชันที่ทั้งส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้

9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมมิฟิเคชันมีศักยภาพสูงที่ช่วยในการแก้ปัญหาธรรมชาติ ของเกมที่มุ่งเน้นความร่วมมือในการแก้ปัญหากลุ่ม รวมถึงธรรมชาติของเกมด้านการแข่งขันซึ่งเป็นแรงจูงใจให้สมาชิกในกลุ่มพยายามที่จะแก้ไขปัญหาคือให้ดีที่สุด เพื่อให้สามารถไปถึงเป้าหมายหรือเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะ

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561) ได้เสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน คือ

การนำกลไกหรือกลศาสตร์ของเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมบริบทของกิจกรรมนั้นๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมที่ดีมีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่สอนหรือเข้าใจยากโดยใช้เหตุการณ์ในปัจจุบันในความเป็นจริงมาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกมองค์ประกอบของกิจกรรมมีดังนี้ 1 เป้าหมาย (Goal) 2.กฎ/กติกา (Rules) 3. ความขัดแย้ง การแข่งขันหรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, Cooperation) 4. เวลา (Timer) 5. รางวัล (Reward) 6. ผลป้อนกลับ (Feedback) 7. ระดับชั้น (Level) 8. ตารางอันดับคะแนน (Leader Board)

Diggelen (2012) ได้เสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันโดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. เหรียญตรายศ (Badges) เป็นการให้รางวัลเมื่อผู้ใช้งานผ่านภารกิจหรือเงื่อนไขกฎเกณฑ์ตามที่ระบบได้กำหนดไว้แสดงให้เห็นว่าบุคคลที่ได้รับนั้นผ่านกิจกรรมนั้น

2. การชักชวนทางสังคม (Social Triggers) เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมโดยการบอกต่อของผู้ใช้งาน

3. ทำเนียบผู้ชนะ (Leader Boards) ตารางแสดงคะแนนผู้ที่มีคะแนนสูงสุดในระบบ เพื่อให้ผู้ใช้ระบบเกิดแรงจูงใจและแรงกระตุ้นที่ต้องการเป็นผู้นำภายในระบบ

4. การมีส่วนร่วม (Social Integration) การร่วมทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่มหรือร่วมกันทำภารกิจต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบ

5. เงินเสมือนจริง (Virtual Currency) เป็นการใช้จ่ายเงินภายในระบบเป็นเงินเสมือนจริงนำไปใช้ในการซื้ออุปกรณ์สิ่งของต่าง ๆ ภายในระบบ

6. การแข่งขัน (Challenges) การจัดการแข่งขันระหว่างบุคคลหรือแข่งขันกันเป็นกลุ่ม
7. ของรางวัล (Virtual Gifts) การให้ของรางวัลเสมือนจริงภายในระบบเพื่อเป็นแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน
8. การรายงานความก้าวหน้าของความสำเร็จ (Organization Goals) รายงานความก้าวหน้าของบุคคลในการเข้าใช้งานระบบเช่นระบบภารกิจที่สำเร็จระยะเวลาที่ใช้งานในระบบ เป็นต้น
9. เพื่อน (Friends) การเพิ่มสมาชิกเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนากันภายในระบบทั้งที่เป็นส่วนตัวและเป็นแบบสาธารณะ

จากองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วย องค์ประกอบสำคัญ 8 องค์ประกอบ คือ 1. เป้าหมาย (Goal) 2.กฎ/กติกา (Rules) 3. ความขัดแย้ง การแข่งขันหรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, Cooperation) 4. เวลา (Timer) 5. รางวัล (Reward) 6. ผลป้อนกลับ (Feedback) 7. ระดับชั้น (Level) 8. ตารางอันดับคะแนน (Leader Board)

4. การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา

MacMeekin (2013) ได้กล่าวถึงการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน (หรือเรียกว่า Gamify) โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อาจจะเป็นแต้ม (Point) เข็มหรือตรารับรอง(Badge) หรือการได้เลื่อนระดับชั้น (Level) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้และอธิบายผลการเรียนรู้เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน
2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายและสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุดผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้
3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้
4. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอนผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน
5. สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าการเล่นเป็นรายบุคคล
6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกมเช่นมีแรงจูงใจระดับการแข่งขันการยอมรับความพ่ายแพ้มีความท้าทายมีรางวัล

Huang และ Soman (2013) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษาไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย ศึกษาลักษณะต่างๆ เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ความสนใจ ทักษะพื้นฐานที่มีของกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น นอกจากนั้นควรศึกษาบริบทต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้วย เช่น ขนาดของกลุ่มผู้เรียน ระยะเวลา และความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีแต่ละประเภท เป็นต้น

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดหมายที่ผู้สอนที่ต้องการให้ผู้เรียนไปถึง เช่น ผ่านการทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดให้ได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 กำหนดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ จัดโครงสร้างประสบการณ์เรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของการเรียนรู้ ซึ่งควรพิจารณาจากลำดับความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

ขั้นที่ 4 กำหนดทรัพยากร ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในปัจจุบันและทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงพิจารณาถึงงบประมาณที่จำเป็นต้องใช้

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ใช้ โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (self-element) เช่น แด้มสะสม ระดับขั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง และ 2) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (social-element) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม การแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว

ปัทมาสน์ งามอนันต์และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ครูเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียนใช้คำถามเพื่อเชื่อมโยงความรู้และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ครูเลือกกิจกรรมที่จะสอนพร้อมยกตัวอย่างประกอบและเรื่องกระบวนการเกมที่ต้องการสร้างให้เกิดกับนักเรียน

ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่เป็นการอธิบายเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎกติกาการเล่นเกม ในการเล่นแต่ละครั้งจะกำหนดเป้าหมาย เมื่อนักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่กำหนดได้ตามเป้าหมาย จะได้รับคะแนนสะสมเมื่อสิ้นสุดการเล่นจะนับรวมผลคะแนนสะสมและเรียงลำดับจากทีมที่มากที่สุดไปจนถึงน้อยที่สุด ทีมไหนสามารถสะสมคะแนนได้มากที่สุดจะได้รับรางวัล

ตอบแทน จากนั้นสาธิตวิธีเล่นเกมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สอบถามหากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการเล่นเกม

ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่จะให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่เกิดจากการทำกิจกรรม โดยในการทำกิจกรรมจะแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถกลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน นักเรียนดำเนินกิจกรรมตามเกมโดยระหว่างที่นักเรียนร่วมทำกิจกรรมจะมีคะแนนสะสมและร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากกระบวนการเกมมิฟิเคชัน

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ความรู้จากเกม เป็นขั้นตอนที่ให้สถานการณ์ใหม่ที่ท้าทายกับนักเรียน นักเรียนแต่ละทีมระดมสมองออกแบบการแก้ปัญหาผ่านกระบวนการเกมโดยระบุหน้าที่ของแต่ละคน พร้อมนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหานั้นร่วมกันอภิปรายและอาจจะใช้คำถามเชื่อมโยงสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษาจัดการเรียนรู้ส่งผลทางบวกต่อผลลัพธ์ในการเรียนของผู้เรียนในหลายด้าน เพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังมาใช้ในทางการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอน 5 ขั้นตอนของปีทมาสน์ งามอนันต์ และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) คือ ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ความรู้จากเกม เมื่อจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันแล้วจะสามารถทำให้เกิดการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมและมีการปฏิสัมพันธ์จะช่วยให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานน่าสนใจและช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผลสัมฤทธิ์ได้มากขึ้น

5. ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

Wolff (2012) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา
2. ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์
3. ส่งเสริมทักษะทางสังคม

Streck (2013) ได้อธิบายประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. สร้างแรงจูงใจ
3. ปรับปรุงความสัมพันธ์ของบุคคลในองค์กร
4. ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร
5. เสริมสร้างความซื่อสัตย์

Deese (2014) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด

2. เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

3. ไม่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
2. ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจแก่บุคคล
4. ส่งเสริม ปรับปรุงและการพัฒนาพฤติกรรม
5. ส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
6. ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

ทักษะการพูด

1. ความหมายของการพูด

การพูดเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้พูดจะต้องใช้ความสามารถทางด้านภาษาหลายด้านประกอบกัน เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจโดยจะต้องถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นคำพูดเพื่อให้ผู้ฟังสามารถฟังอย่างเข้าใจ มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการพูดไว้ดังนี้

เดือนใจ เฉลิมกิจ (2545, น.57) ได้ให้ความหมายว่า การพูดเป็นทักษะที่สอนยากเพราะผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบต่างๆ ของภาษาเป็นอย่างดี เพื่อที่จะพูดในสิ่งที่ต้องการสื่อได้ เช่น คำศัพท์ การออกเสียง โครงสร้างทางไวยากรณ์ หัวข้อทางภาษา เป็นต้น

อัจฉรา วงศ์โสธร (2539, น.316) ได้ให้ความหมายว่า ทักษะพูดเป็นทักษะทางสังคม (Social Skill) การพูดอย่างมีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับความรู้องค์ประกอบทางภาษา และความตระหนักถึงลีลาภาษา ตลอดจนการสื่อความหมายโดยสื่อที่ไม่ได้เป็นตัวภาษา (Non-verbal Medium) ภาษาพูดมีลักษณะเฉพาะของตัวเอง ซึ่งประกอบด้วยการใช้ลักษณะภาษาต่อไปนี้บ่อยครั้งกว่าภาษาเขียน คือ การรวมคำให้สั้น (Contractions) บุรุษสรรพนาม (Personal pronoun) คำถาม (Questions) คำที่เป็นรูปธรรม (Concrete words) คำที่มีพยางค์สั้นๆ (Fewer syllables) การทวนคำทวนความ (Restatement) การซ้ำคำ ซ้ำความ (Repetition) การออกอุทาน (Interjection) นอกจากนี้โครงสร้างทางภาษามักไม่เป็นระเบียบแบบแผนเหมือนภาษาพูด เพราะมีการกล่าวด้วยความลังเล การพูดกลับไปกลับมา การเปลี่ยนตัวประธานในข้อความ

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, น.163) ได้ให้ความหมายว่า การพูด คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม เป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต่างฝ่ายต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อความหมายของตัวเอง และต่างฝ่ายก็ต้องตีความสิ่งที่ตนเองได้ฟัง ดังนั้นจุดประสงค์ของทักษะการพูด

คือ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ หลีกเลี่ยงการทำให้ผู้ฟัง สับสนเนื่องจากการออกเสียงผิด ไวยากรณ์ผิด ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม นอกจากนั้นยังต้องพูดให้ เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมด้วย

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, น.167) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและ ความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการสื่อสาร และสามารถพูดบรรยายตามหัวข้อหรือสถานการณ์ต่างๆ ดังนั้น ทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสา สำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวันในการประกอบอาชีพธุรกิจต่างๆในการเรียนการสอน ภาษาต่างประเทศทักษะการพูดจึงนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมากเพราะผู้ที่พูดได้ย่อม สามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจและจะช่วยให้การอ่านและเขียนง่ายขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม ทักษะการพูด เป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจและจำ

สรุปได้ว่าการพูด หมายถึง ความสามารถด้านภาษาในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูดเพื่อให้เกิดความ เข้าใจในการสื่อสาร และสามารถพูดบรรยายตามหัวข้อหรือสถานการณ์ ดังนั้นการสื่อสารให้มี ประสิทธิภาพนั้นผู้พูดจะต้องเลือกใช้ถ้อยคำน้ำเสียง รวมถึงพฤติกรรมอย่างเหมาะสมถูกต้องกับโอกาส และมารยาทในการพูด ที่ถูกต้องตามวัฒนธรรมและประเพณีของสังคม

2. องค์ประกอบของการพูด

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, น.163-166) ได้กล่าวว่า การที่ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการพูดได้ อย่างมีประสิทธิภาพนั้น มีองค์ประกอบในการพูด ดังนี้

2.1 จุดประสงค์ของการพูดคือพูดเพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Interaction) และพูดเพื่อ แลกเปลี่ยนข้อมูล (Transaction) ในการพูดคู่สนทนาต้องสามารถใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมคือเมื่อ พูดแลกเปลี่ยนข้อมูลภาษาต้องมีความชัดเจน แต่ถ้าเป็นการพูดเพื่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคมภาษาอาจไม่ จำเป็นต้องถูกต้องมากนักเพราะจุดประสงค์ของการพูด คือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูด ตัวอย่างการพูดเพื่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

Diana : Hi, Kate. I haven't seen you in ages.

How have you been?

Diana : Are you still in school?

Kate : No, not Anymore. I Graduated Last year.

And I got a Job at Bangkok Bank.

Diana : That's Great News. You know, You Look Different.

Have you Change your Hair?

Kate : Yeah, it's Shorter. And I Wear Contacts Now. Oh,

and I've Lost Weight.

Diana : Well, you Look Fantastic!

2.2 การพูดให้คนอื่นเข้าใจในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจผู้พูดต้องใช้คำที่เหมาะสม นำคำมาเรียงลำดับให้ถูกต้องและออกเสียงได้ถูกต้อง นั่นคือผู้เรียนต้องรู้คำศัพท์ไวยากรณ์และการออกเสียง นอกจากความรู้ด้านภาษาผู้พูดยังต้องใช้กลวิธีในการสื่อสารทั้งแบบใช้คำพูด (Verbal) เช่น การพูดซ้ำการอธิบายใหม่การถามเพื่อให้เกิดความเข้าใจและไม่ใช้คำพูด (Non-Verbal) เช่น การแสดงท่าทางการมองตาวิธีการที่สามารถทำให้เกิดความเข้าใจได้อีกวิธีหนึ่งก็คือการเจรจาต่อรองเพื่อให้เกิดความเข้าใจความหมายที่ตรงกัน (Negotiate of Meaning) ตัวอย่างการพูดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ

A : Meet me under the Dandelion at Four.

B : Sorry, Where?

A : Under the Dandelion.

B : But What is that?

A : Oh, it's What we call the Sculpture Behind the Cafeteria.

B : I See. At Four, You Said.

A : Yes.

2.3 ปฏิสัมพันธ์ในการพูด การพูดเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟังและสิ่งที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในการพูดประกอบด้วยการเริ่มสนทนาการดำเนินการสนทนาการจบการสนทนาการผลัดกันพูดและโต้ตอบที่เหมาะสม

2.3.1 การเริ่มสนทนาเป็นการพูดเพื่อดึงคู่สนทนาให้หันมาสนใจผู้พูดเพื่อผู้พูดจะสามารถดำเนินการสนทนาได้ข้อความที่ใช้เริ่มสนทนามักจะเป็น Tag Question เช่น It's a nice day, isn't it? Busy here today, isn't it? คำถามแบบนี้เป็นคำถามที่ผู้ฟังต้องตอบ

2.3.2 การดำเนินการสนทนา ในการสนทนาคู่สนทนาต้องมีปฏิสัมพันธ์เพื่อทำให้การสนทนาดำเนินไปได้ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการการเริ่มสนทนา(Initiate) การตอบ (Respond) และการติดตามผล (Follow-up) ตัวอย่างการดำเนินการสนทนา

A : What Did you do Last Night? (Initiate)

B : Went to the Cinema. (Respond)

A : Oh Really? (Follow - up) What did you see? (Initiate)

B : Lord of the Rings. (Respond) Have you seen it yet?
(Initiate)

A : No, it's Difficult with the Kids. (Respond)

B : Yeah, of Course. (Follow - up)

2.3.3 การจบการสนทนาก่อนจบการสนทนาผู้พูดต้องแสดงให้คู่สนทนาทราบว่า จะจบการสนทนา ตัวอย่าง

A : Well, I Must think about going now Because I Must go Back to Work.

B : Oh, it's too Bad. Listen. Why don't we Meet for Lunch Next Saturday?

A : OK. See you Soon.

2.3.4 การผลัดกันพูด (Taking Turns) การผลัดกันพูดเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างต่อเนื่องแต่มักเป็นปัญหาต่อผู้พูด ปัญหาแรกเกิดขึ้น คือเมื่อต้องการเข้าร่วมสนทนาเนื่องจากไม่ทราบว่าเมื่อใดคู่สนทนาจะพูดจบ ตนเองจะได้พูดสิ่งที่สามารถสังเกตได้ก็คือเมื่อผู้พูดลงเสียงตามแสดงว่าจะหยุดพูดนอกจากฟังระดับเสียงลงแล้วอาจจะแสดงท่าทางเพื่อให้คู่สนทนาทราบว่าต้องการพูด เช่น เลิกคิ้วกระแอมกระไอ หรือจ้องคู่สนทนาอีกปัญหาที่เกิดขึ้นก็คือการเชิญให้ผู้อื่นร่วมสนทนาวิธีการที่จะทำให้ผู้อื่นเข้าร่วมสนทนาคือใช้ Tag Question หรือถาม What do you think? Would you Agree?

2.3.5 การโต้ตอบที่เหมาะสม ในภาษาอังกฤษมีการโต้ตอบที่เป็นแบบแผนที่ผู้เรียนต้องรู้และสามารถนำไปใช้ได้เช่น การทักทายการเชิญ การชมเชยการถามเกี่ยวกับสุขภาพและการร้องทุกข์เช่น เมื่อพูด How do you do? คำตอบก็คือ How do you do? ไม่ใช่ Fine, thank you. หรือ Not too bad, Thanks.

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการพูดเป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไปเป็นพฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกเพื่อแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบผู้อื่นหรือสถานการณ์อื่นโดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย มีความสำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวันในการประกอบอาชีพธุรกิจต่าง ๆ และในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

3. จุดประสงค์ของทักษะการพูด

พรสวรรค์ สิปป์ (2550, น.173) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ที่สำคัญของการเรียนรู้ทักษะ การพูด ก็คือสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

Nunan (1989, น.32) ได้กล่าวถึง สิ่งที่ผู้เรียนควรสามารถทำได้ในการเรียนทักษะการพูดไว้ ดังนี้

1. สามารถออกเสียงให้ผู้อื่นเข้าใจ
2. สามารถลงเสียงในพยางค์จังหวะและใช้ช่วงทำนองเสียงได้ถูกต้อง
3. สามารถพูดได้คล่องแคล่ว

4. สามารถพูดสื่อสารได้ทั้งเพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น การพูดคุยกุสัพเพเหระและพูดเพื่อหาข้อมูล เช่น การถามทางการแสดงความคิดเห็น
5. สามารถพูดโต้ตอบได้ทั้งสั้นและยาว
6. มีทักษะในการปฏิสัมพันธ์เช่น การเริ่มสนทนาการดำเนินการสนทนาและการจบบทสนทนา
7. มีทักษะในการโต้ตอบเพื่อบอกความหมาย พยายามหาวิธีการพูดเพื่อให้เกิดความเข้าใจเช่น การอธิบายซ้ำการแสดงท่าทางการขอให้คู่สนทนาพูดซ้ำ
8. มีทักษะในการฟังบทสนทนา
9. สามารถพูดเพื่อสนองความต้องการของการสนทนา
10. ใช้แบบฟอร์มในการสนทนาได้เหมาะสม นั่นคือ การสนทนาที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

สรุปได้ว่าจุดประสงค์ของการพูด คือการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไปเพื่อถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด มีความสำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวันในการประกอบอาชีพธุรกิจต่างๆ และในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

4. ขั้นตอนในการสอนทักษะการพูด

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2524, น.89) ได้กำหนดการสอนพูดแบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ

1. ระดับเตรียมตัวสอนให้ผู้พูดเลียนแบบตัวอย่าง ส่วนมากได้แก่ การเลียนแบบประโยคที่ถูกต้องจากครูหรือจากเทปบันทึกเสียงและท่องจำประโยคพื้นฐานต่าง ๆ
2. ระดับแสดงออกเมื่อนักเรียนสามารถจำคำและประโยคได้พอควรแล้วจะสามารถพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองไปให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้การสอนพูดแบบนี้มักจะจัดบทเรียนเป็นบทสนทนาหรือการเล่าเรื่องการสอนอาจจะแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ตามระดับจากง่ายไปหายาก เช่น 1) ฝึกให้ตั้งคำถามและตอบคำถาม 2) ฝึกบทสนทนา 3) ฝึกให้เล่าเรื่อง

สมิตรา อังวัฒนกุล (2539, น.167-168) ได้สรุปขั้นตอนการสอนไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นบอกวัตถุประสงค์ผู้สอนควรจะบอกให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
2. ขั้นเสนอเนื้อหาการเสนอเนื้อหาควรจะอยู่ในรูปบริบทผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษาความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะต้องขึ้นกับบริบท เช่นผู้พูดเป็นใคร มีความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่ถูกสถานที่พูด และเนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง
3. ขั้นฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหาอาจจะฝึกพร้อม ๆ กันหรือเป็นคู่ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยินได้ฟังสำนวนภาษาหลาย ๆ แบบ และเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริงและควรส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

สรุปได้ว่า ขั้นตอนในการสอนทักษะการพูด เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด มีความสำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

5. กิจกรรมส่งเสริมทักษะการพูด

พรสวรรค์ สิป้อ (2550, น.166-168) ได้กล่าวว่าในปัจจุบันการเรียนรู้ทักษะการพูดจะเน้นให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้จริง เช่น การพูดโทรศัพท์การสนทนาเพื่อหาข้อมูล หรือการแสดงความคิดเห็นในการสื่อสารผู้พูดทั้งสองฝ่ายจะต้องเตรียมพร้อมเพื่อรับกับสิ่งที่อีกฝ่ายพูด ซึ่งไม่สามารถคาดเดาได้ดังนั้น การสนทนาที่แท้จริงนั้น คือการเติมข้อมูลที่ผู้สนทนาทั้งสองฝ่ายไม่มีให้สมบูรณ์ (Information Gap) เพราะผู้พูดแต่ละฝ่ายมีข้อมูลที่อีกฝ่ายไม่รู้ทั้งสองต้องอธิบายความหมาย หรือถามคำถามเพื่อยืนยันความเข้าใจของตน ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยการพูดและควรมีกิจกรรมเพื่อช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้เป็นผู้พูดอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. สอนกลยุทธ์ในการพูด ผู้สอนควรสอนและเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในสถานการณ์ต่อไปนี้ได้

1.1 การเริ่มบทสนทนา

1.2 การพูดเพื่อขอให้คู่สนทนาพูดซ้ำ ให้พูดซ้ำ ๆ ให้ขยายความให้ชัดเจน

1.3 การพูดเพื่อตรวจสอบว่าคู่สนทนาเข้าใจหรือไม่ เช่น Do you follow me?

1.4 การพูดเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับภาษา เช่น How do you say that?,

How do you pronounce this?

1.5 การพูดเพื่อไม่ให้เกิดการสนทนาติดขัด สามารถทำให้การสนทนาดำเนินไปได้

2. ฝึกภาษาที่ถูกต้องและมีความหมาย สามารถทำได้ดังนี้

2.1 ฝึกในบริบท (Contextualized Practice) เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับหน้าที่ในการสื่อสาร ผู้สอนต้องหาเหตุการณ์ที่ต้องใช้โครงสร้างนั้นอยู่เสมอเช่น เมื่อสอนโครงสร้าง Present Continuous Tense ก็อาจจะอยู่ในบริบทของการโทรศัพท์สมมติสถานการณ์ให้ผู้โทรศัพท์ขอพูดกับเพื่อนและผู้รับโทรศัพท์ตอบว่า Just a Minute. He's Answering Another Call.

2.2 ให้ผู้เรียนเลือกภาษาเอง (Personalized Language) การให้ผู้เรียนปรับภาษาให้เป็นของตนเอง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นความรู้สึก ความชอบ ซึ่งจะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน และการเรียนรู้มีความหมายต่อผู้เรียน

2.3 ให้ผู้เรียนตระหนักถึงการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับระเบียบแบบแผนและสังคม จุดมุ่งหมายก็เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจพฤติกรรมและภาษาที่เหมาะสมกับสังคม

3. ฝึกการออกเสียง ในการฝึกการออกเสียงต้องบูรณาการกับบทเรียนเสียงที่มีปัญหาต่อผู้เรียน ได้แก่ เสียงเดี่ยวที่ไม่มีในภาษาของผู้เรียน เสียงเน้นในคำเสียงเน้นในประโยคระดับเสียงสูงต่ำการเชื่อมเสียงการกลืนเสียง ในการฝึกออกเสียงผู้สอนจะตัดสินใจว่าจะฝึกเสียงใด เมื่อใด และอย่างไร

จากหลักการที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมทักษะการพูดที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนจำเป็นต้องทำในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยทั่ว ๆ ไปซึ่งผู้สอนแต่ละคนสามารถคิดวางแผนออกแบบการเรียนการสอนของตน โดยอาศัยวิธีการและเทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วยอย่างหลากหลายต่างกันไป

6. การประเมินความสามารถในการพูด

ความสามารถในการพูด หมายถึง ความสามารถที่ใช้ในการผลิตภาษา และเป็นกระบวนการสื่อความหมาย ผู้สื่อสารจะต้องถ่ายทอดความคิดความรู้สึกออกมาเป็นรหัสของภาษาหรือเป็นคำสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ และนอกจากจะใช้การเน้นหนักในคำและระดับเสียงสูงต่ำในประโยค เพื่อสื่อความหมายแล้ว ผู้พูดยังได้แสดงถึงวัฒนธรรมและสภาพของผู้พูด คือ แสดงจุดมุ่งหมายในการสื่อสารว่า ต้องการสื่อสารอะไร สื่อสารกับใคร ที่ไหน และสื่อสารอย่างไร ฯลฯ ให้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์นอกจากนี้ผู้สื่อสารยังต้องมีความคล่อง (Fluency) และความถูกต้องชัดเจน (Accuracy)

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532) กล่าวว่า ความสามารถในการพูด หมายถึงความสามารถในการนำองค์ประกอบ 5 ประการมาใช้ในกระบวนการพูด องค์ประกอบเหล่านี้ คือ

1. การออกเสียง ซึ่งหมายถึง การออกเสียงสระ พยัญชนะ การเน้นเสียงระดับเสียงสูงต่ำในประโยค ตลอดจนถึงจังหวะในการพูด
2. โครงสร้างไวยากรณ์
3. การใช้คำศัพท์
4. ความคล่องแคล่ว
5. ความเข้าใจ ซึ่งหมายถึง ปริมาณและคุณภาพของความเข้าใจของผู้ฟังต่อคำพูดที่สื่อสารออกไป

บาร์ทซ์ (Bartz, 1979, น.18-22) เสนอความคิดเห็นว่า การกำหนดความสามารถในการพูด จะต้องประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ความคล่องแคล่ว หมายถึง ความราบรื่นและความต่อเนื่องและความเป็นธรรมชาติในการสื่อสาร
2. ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถที่จะสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจ
3. คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร หมายถึง ความถูกต้องของภาษาที่สื่อสารออกไป
4. ปริมาณของข้อมูลที่สามารถสื่อสารได้ หมายถึง ปริมาณของข้อความหรือข้อมูลที่สามารถสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจ

5. ความพยายามในการสื่อสาร หมายถึง ความพยายามที่จะให้ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่ตนพูดโดยใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูดเพื่อการสื่อสาร

เทเลอร์ (Taylor, 1996, น.132) แบ่งความสามารถในการพูด ออกเป็น 4 ด้าน กำหนดให้แต่ละด้าน มีคะแนนสูงสุดเป็น 8 คะแนน จากนั้นรวมคะแนนเพื่อให้คะแนนแก่ผู้สอบในหัวข้อต่อไปนี้

1. ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา จังหวะ และความเร็วเป็นธรรมชาติมีความสัมพันธ์ของข้อความและการหยุดระหว่างสื่อสาร

2. ความถูกต้อง ความถูกต้องตามโครงสร้างทางไวยากรณ์และคำศัพท์

3. ขอบเขต มีวงคำศัพท์และไวยากรณ์พอเพียงสำหรับดำเนินการสื่อสารจนจบ

4. การออกเสียง มีการควบคุมการลงเสียงหนักเบา จังหวะในการสื่อสาร การใช้เสียงสูงต่ำ และระดับเสียงในภาษาแม่ของผู้สื่อสารนั้นอาจเกิดขึ้นได้ แต่ต้องไม่มีผลต่อการสื่อสาร

อัจฉรา วงษ์โสธร (2543, น.79-80) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับ เกณฑ์การแบ่งระดับความสามารถในการพูด ดังต่อไปนี้

1. การออกเสียงชัดเจนหรือไม่ เพียงใด มีการลงเสียงหนักเบา การใช้เสียงขึ้นลง

2. ท่วงที สีหน้า การสบตากับผู้ฟังสอดคล้องและเหมาะสมกับการแสดงออกทางการพูดหรือไม่

3. ศัพท์ จำนวนที่ใช้เหมาะสมและได้ความหมายหรือไม่

4. โครงสร้างประโยคที่ใช้ถูกต้องหรือไม่

5. สามารถสื่อสารได้ใจความสำคัญของการพูดหรือไม่

6. รายละเอียดสนับสนุน หรือ โต้แย้ง พร้อมทั้งการให้เหตุผลหรือไม่

7. สรุปประเด็น หรือ การขมวดท้ายคำพูดหรือไม่

8. การรักษาสัมพันธภาพกับผู้สื่อสารด้วยโดยใช้ปฏิสัมพันธ์ทางภาษาที่เหมาะสมหรือไม่
องค์ประกอบเหล่านี้ เป็นแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับความสามารถทางการสื่อสารที่จะใช้เป็นหลักเกณฑ์วัดความสามารถในการสื่อสารว่าอยู่ในระดับใด

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2538, น.64-68) กล่าวว่า การวัดและประเมินผลการพูดสามารถทำได้ 6 วิธี ดังนี้

1. ให้นักเรียนดูรูปภาพ หรือวีดิทัศน์ แล้วอธิบายโดยใช้ศัพท์และโครงสร้างที่เรียนแล้วและให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับภาพเรื่อง เพศ วัย วุฒิ สถานภาพทางสังคม อาชีพ สภาพแวดล้อม สีหน้า น้ำเสียง อากัปกริยา และความรู้สึก ตลอดจนให้ข้อสังเกตผู้ที่เกี่ยวข้อง คู่สนทนาในภาพ หรือวีดิทัศน์

2. ให้สนทนาเป็นคู่ๆ โดยกำหนดสร้างสถานการณ์ให้

3. ให้บันทึกตารางเวลาทำงาน แล้วนัดประชุมครั้งต่อไป

4. หารายงานเพื่อนๆในชั้น หลังจากสำรวจว่ากิจกรรมที่เพื่อนๆทามากที่สุดในบ่ายวันอาทิตย์
5. ให้สัมภาษณ์เป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม
6. ให้เล่าเรื่องโดยใช้จินตนาการของตนเอง หรือจากประสบการณ์จริง

Clark (1972) กล่าวถึง องค์ประกอบของการให้คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ มีองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ด้านการออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ และความคล่องแคล่ว โดยจัดระดับคุณภาพเป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

1. การออกเสียง (pronunciation)

ระดับที่ 1 ยังพูดไม่ได้และโต้ตอบการสนทนาไม่ได้

ระดับที่ 2 ออกเสียงผิดบ่อยครั้ง พูดแล้วฟังเข้าใจยาก

ระดับที่ 3 ออกเสียงผิดเป็นครั้งคราว

ระดับที่ 4 ออกเสียงถูกต้อง พูดได้

2. คำศัพท์ (Vocabulary)

ระดับที่ 1 ใช้คำศัพท์ผิดและโต้ตอบการสนทนาไม่ได้

ระดับที่ 2 ใช้คำศัพท์ผิดๆ แต่ใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ได้

ระดับที่ 3 สื่อความหมายได้เป็นส่วนใหญ่ เลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม

ระดับที่ 4 ใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

3. ไวยากรณ์ (Grammar)

ระดับที่ 1 ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ผิด ไม่สามารถสื่อสารได้

ระดับที่ 2 ใช้โครงสร้างไวยากรณ์เบื้องต้นผิด แต่ใช้วลีได้ถูกต้องบ้าง

ระดับที่ 3 ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย

ระดับที่ 4 ไม่มีข้อผิดพลาด ทั้งในการเลือกใช้คำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์

4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)

ระดับที่ 1 พูดแล้วหยุดคิดนาน พูดไม่จบประโยค โต้ตอบการสนทนาไม่ได้

ระดับที่ 2 พูดต่อจากที่พูดไม่ได้ แต่พยายามพูดต่อไปโดยการเริ่มใหม่

ระดับที่ 3 การสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ แต่ยั้งติดตะกุกตะกัก

ระดับที่ 4 บทสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ มีความต่อเนื่องของการสนทนา หยุดได้ถูก

จังหวะเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

แครร์รอล (Carroll, 1982, น.53-55, น.134-139) ได้ให้แนวทางการให้คะแนนการพูดได้ดังนี้

5 คะแนน สำหรับผู้ที่ฟังคำถามแล้วตอบได้ถูกต้องให้รายละเอียดได้ไม่ติดขัด

4 คะแนน สำหรับผู้ที่ฟังคำถามแล้วตอบได้ถูกต้องให้รายละเอียดได้เมื่อถามต่อ

3 คะแนน สำหรับผู้ที่ฟังคำถามแล้วตอบมีความลังเล ไม่ตอบทันที

- 2 คะแนน สำหรับผู้ที่ฟังคำถามแล้วตอบผิดในครั้งแรก แต่แก้ไขให้ถูกต้องได้
- 1 คะแนน สำหรับผู้ที่ฟังคำถามแล้วตอบผิดและตะกุกตะกักแต่แก้ไขได้บ้าง
- 0 คะแนน สำหรับผู้ที่ฟังคำถามแล้วไม่เข้าใจคำถาม และไม่พูดเลย

สรุปได้ว่า การประเมินการพูดภาษาอังกฤษสามารถทำได้หลายวิธี สามารถปรับใช้ให้เหมาะสมกับการประเมิน กำหนดความสามารถในการพูดจะต้องประกอบด้วยสิ่งต่างๆ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวคิดของ Clark (1972) ที่ให้คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ มีองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ด้านการออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ และความคล่องแคล่ว โดยจัดระดับคุณภาพเป็น 4 ระดับ

ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

1. ความหมายของความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

Gonen (2012) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความสามารถในการเข้าใจวัฒนธรรมของประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก ได้แก่ สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา แคนาดา ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์

วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำคัญต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ เพราะมันแยกออกจากภาษาไม่ได้ ผู้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงต้องเรียนรู้วัฒนธรรมไปพร้อมๆกัน ผู้สอนภาษาต่างประเทศจึงต้องมีความรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ขณะที่คนพูดภาษาใดภาษาหนึ่งนั้นจะสะท้อนวัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณี สภาพความเป็นอยู่ของสังคมนั้นๆ ออกมาด้วย แสดงให้เห็นว่าความสามารถทางภาษาอย่าเดียวไม่เพียงพอในการเรียนรู้ภาษาใดภาษาหนึ่ง ผู้เรียนจำเป็นต้องรับรู้วัฒนธรรมของภาษานั้นๆด้วย เช่น ภาษาที่ใช้ในการขอความช่วยเหลือ แสดงคำขอบคุณ แสดงความเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย เป็นต้น นอกจากนั้นยังต้องรู้ถึงรูปแบบพฤติกรรมที่เหมาะสมในการพูดภาษา ซึ่งแต่ละชุมชนก็แตกต่างกัน ดังนั้น ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา (ครามซ์) กล่าวว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วัฒนธรรมนั้นผู้สอนต้องจัดบรรยากาศในห้องเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้สำรวจวัฒนธรรมเป้าหมายได้ด้วยตนเอง ซึ่งนักวิจัยพบว่าการใช้สิ่งของของเจ้าของภาษากระตุ้นให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ความคิด เช่น อุปกรณ์การปรุงอาหารทำให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงความคิดไปถึงอาหารที่กลุ่มคนในวัฒนธรรมเป้าหมายรับประทาน โยงไปถึงสภาพภูมิศาสตร์ฤดูกาลและอื่นๆซึ่งวิธีนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้เข้าใจและซาบซึ้งในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

สรุปได้ว่า ความสามารถในการเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาอังกฤษที่สะท้อนถึงความเชื่อ ประเพณี สภาพความเป็นอยู่รวมถึงภาษาที่ใช้ในการขอความช่วยเหลือ แสดงคำขอบคุณ แสดงความเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย

2. จุดประสงค์ของเป้าหมายและการจัดการเรียนการสอนวัฒนธรรม

Seelye (1981) ได้ให้จุดประสงค์ไว้ 7 ข้อสำหรับการสอนวัฒนธรรมเพื่อให้ครูผู้สอนได้ศึกษาเป็นแนวทางในการเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อช่วยให้การสอนเป็นไปอย่างมีจุดหมายปลายทาง ยิ่งไปกว่านั้นยังช่วยให้ครูในการสร้างกิจกรรมการเรียนการสอน การทดสอบ เพื่อที่จะให้สัมผัสเป็นจุดประสงค์เหล่านี้ซึ่งมีอยู่ 7 ประการคือ

1. นักเรียนมีความเข้าใจถึงพฤติกรรมของเจ้าของภาษาว่าพวกเขามีโอกาสเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมออกมาตามที่สังคมให้เขาแสดงออกมา เพื่อสนองความพอใจขั้นพื้นฐานทั้งทางกายและจิตใจ นั่นหมายความว่านักเรียนเข้าใจถึงความต้องการขั้นพื้นฐานของคนและสามารถแปลความหมายของวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาโดยการเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรม

2. นักเรียนเข้าใจว่าตัวแปรทางสังคม เช่น อายุ เพศ วรรณะทางสังคมและถิ่นที่อยู่อาศัย มีผลต่อการพูดและพฤติกรรมของคน นั่นคือการที่คนแต่ละคนกระทำสิ่งต่างๆแตกต่างกันนั้นย่อมเกิดจากตัวแปรทางสังคมที่แตกต่างกันวิธีการพูดและรวมถึงพฤติกรรมของคนเป็นผลมาจากตัวแปรต่างๆทางสังคมเช่นอายุเพศฐานะทางสังคมและที่อยู่อาศัยและจากความแตกต่างเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของคนตัวอย่างเช่นคนอายุ 8 ปีย่อมจะใช้ภาษาพูดจากต่างจากคนอายุ 80 ปี ธรรมชาติการพูดแตกต่างจากอาจารย์มหาวิทยาลัย

3. นักเรียนแสดงความเข้าใจในบทบาทระเบียบปฏิบัติที่กำหนดพฤติกรรมของคนในการแสดงออกในสถานการณ์ปกติและเมื่ออยู่ในวิกฤตการณ์ของวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การแสดงออกในสถานการณ์ปกติเช่นการทักทายย่อมมีระเบียบแบบแผนแตกต่างจากการแสดงออกเมื่ออยู่ในวิกฤตการณ์เช่นการปลอบใจผู้ที่ได้รับความทุกข์จากสาเหตุต่างๆ

4. นักเรียนระจิวว่าภาพพจน์เงื่อนไขทางวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กับคำพูดและวลีที่แม้จะธรรมดาที่สุด

5. นักเรียนสามารถประเมินวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาจากข้อมูลหรือหลักฐานที่ได้รับ นักเรียนต้องเรียนรู้ที่จะจำแนกและตัดสินเหตุการณ์ต่างๆที่ปรากฏในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ซึ่งต้องอาศัยการสังเกตและประเมินจากประสบการณ์ในการเรียนรู้วัฒนธรรมของนักเรียนเอง

6. นักเรียนแสดงให้เห็นว่านักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในการที่จะรวบรวมข้อมูลความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาจากห้องสมุด สื่อสารมวลชน คนทั่วไปและการสังเกตด้วยตนเอง การเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากในชั้นเรียนนั้น เป็นสิ่งจำเป็นเพื่อที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการอยู่เสมอ แหล่งวิทยาการที่มีอยู่นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนสามารถค้นคว้าได้มีมากมาย เช่นห้องสมุด จากสื่อสารมวลชนทุกแขนง คนและประสบการณ์ส่วนบุคคล ผู้เรียนจะต้องรู้จักวิธีที่จะแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆอาจจะโดยการสัมภาษณ์ การสังเกต เป็นต้น

7. นักเรียนแสดงความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและมีความรู้สึกที่ดีต่อเจ้าของภาษา

สรุปได้ว่า การสอนวัฒนธรรมเจ้าของภาษา มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่กว้างเพื่อที่จะให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในพฤติกรรมของเจ้าของภาษา ตลอดจนสนใจในวัฒนธรรมเจ้าของภาษา และทำให้ผู้เรียนมีเจตคติหรือความรู้สึกที่ดีต่อชนชาติเจ้าของภาษา ซึ่งจะมีผลดีต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศด้วย

3. เนื้อหาทางวัฒนธรรม

ความรู้เกี่ยวกับเรื่องของวัฒนธรรมนั้นจะเห็นได้ว่าเป็นเรื่องที่กว้างมากครูผู้สอนจะต้องศึกษาแล้วมาจัดหมวดหมู่เป็นหัวข้อทางวัฒนธรรมหรือจัดเป็นองค์ประกอบทางภาษาด้านวัฒนธรรมและสังคมและนำมาเป็นหลักการที่จะนำมาสอนเพื่อที่จะให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสังคมนั้นๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมที่สุด

Gonen (2012) ได้กล่าวไว้ว่า เนื้อหาทางวัฒนธรรม หมายถึง เนื้อหาทางวัฒนธรรมที่แบ่งออกเป็น 10 หมวดหมู่ คือ

1. ประวัติระบบภูมิศาสตร์และการเมือง
2. กลุ่มชาติพันธุ์และสังคมต่างๆ
3. ชีวิตประจำวันและกิจวัตร สภาพความเป็นอยู่ อาหารและเครื่องดื่ม
4. วัฒนธรรมเยาวชน
5. การศึกษาและความเป็นมืออาชีพ
6. ประเพณี ขนบธรรมเนียมประเพณี สถานที่ท่องเที่ยว
7. วรรณคดี
8. การแสดงออกทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ดนตรี ละคร ศิลปะ
9. ค่านิยมและความเชื่อ
10. ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับชนพื้นเมืองประเทศของผู้พูด

Finocchiaro and Bonomo (1973) ได้กล่าวว่า ครูผู้สอนควรสอนให้ผู้เรียนรู้จักความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาได้สามารถเปรียบเทียบและเห็นความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของตนกับวัฒนธรรมของภาษาที่เรียนได้ซึ่งก็ได้เสนอหัวข้อวัฒนธรรมที่เจ้าของภาษาใช้สนทนาหรือใช้เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของชนชาติอื่นไว้ดังนี้

1. การแนะนำตนเอง ได้แก่ การกล่าวคำทักทาย คำอำลา การแนะนำตัว การแนะนำตนเองแก่ผู้อื่นที่อยู่และวัย
2. ห้องเรียน ได้แก่ ชื่อและส่วนต่างๆของห้องเรียน อุปกรณ์ในการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน งานที่นักเรียนต้องทำ คำพูดที่ใช้ในห้องเรียน

3. โรงเรียน ได้แก่ สถานที่ตั้งของห้องเรียนและสถานที่พิเศษในอาคารเรียน ชื่อและตำแหน่งต่างๆของบุคลากรในโรงเรียน กฎระเบียบและข้อบังคับในโรงเรียน กิจกรรมต่างๆในโรงเรียน

4. ครอบครัว ได้แก่ สมาชิกในครอบครัว ความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ห้องต่างๆในบ้านและการใช้ห้องความสะอาดภายในบ้าน ความปลอดภัย การรับประทานอาหาร การรักษาสุขภาพอนามัย เสื้อผ้า กิจกรรมสันทนาการของครอบครัว

5. ชุมชนย่อยอันเป็นที่ตั้งของโรงเรียนและบ้าน ได้แก่ บ้านที่อยู่อาศัยอาคารอื่นๆที่ไม่เป็นที่อยู่อาศัยการสื่อสาร หน่วยบริการเครื่องอุปโภคบริโภค หน่วยงานรัฐบาล สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ โอกาสในการศึกษาสถานที่ทางศาสนา แบบแผนการใช้โทรศัพท์

6. ชุมชนเมือง ได้แก่ บริการด้านอนามัย การคมนาคม การสื่อสาร การปกครองของรัฐ ศูนย์บริการของรัฐบาลที่อยู่ใกล้เคียงกับชุมชน

7. สิ่งที่สังคมได้รับจากวัฒนธรรม ได้แก่ วันหยุด บุคคลสำคัญและประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ประวัติศาสตร์และสุนทรพจน์ที่กล่าวไว้ในอดีต บทเพลง กวี สุภาษิต ดนตรี วรรณกรรม และรูปแบบทางศิลปะวิวัฒนาการทางวิทยาศาสตร์

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532) ได้จัดหมวดหมู่เนื้อหา ดังนี้ คือ

1. การสนทนาในชีวิตประจำวัน (communicating) เช่น การแนะนำตน การตอบรับ การปฏิเสธ การขอโทษ การโทรศัพท์ การสมัครงาน การจ่ายของ เป็นต้น

2. ค่านิยมของครอบครัวและสังคม (Family and Social Values) เช่น การอยู่ร่วมของครอบครัว การมีนิต การแต่งงาน การศึกษา การทำงาน

3. ประเพณีการเฉลิมฉลองในโอกาสต่างๆ (Customs and celebrations) เช่น วันวาเลนไทน์ วันฮัลโลวีน วันขอบคุณพระเจ้า วันคริสต์มาส บุคคลและสถานที่สำคัญต่างๆ เป็นต้น

4. อาหารและเครื่องนุ่งห่ม (Food and Clothes) เช่น อาหารมี้อต่างๆ มารยาทในการรับประทานอาหาร การใช้เครื่องนุ่งห่มสำหรับฤดูหนาว เป็นต้น

5. การใช้เวลาว่าง (Daily Pastime Use) เช่น การพัฒนาการและการกีฬา งานอดิเรก การเดินทาง

6. ภาษาที่ไม่ใช่คำพูดหรืออวัจนภาษา (Non-Verbal) เช่น น้ำเสียง ความรู้สึกและทัศนคติ เป็นต้น

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความรู้เกี่ยวกับเรื่องของวัฒนธรรมนั้นจะต้องศึกษาแล้วมาจัดหมวดหมู่เป็นหัวข้อทางวัฒนธรรมหรือจัดเป็นองค์ประกอบทางภาษาด้านวัฒนธรรมและสังคมและนำมาเป็นหลักการที่จะนำมาสอนเพื่อที่จะให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสังคมนั้นๆได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมที่สุด ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของ Gonen (2012) ซึ่งได้แบ่งหมวดหมู่เนื้อหาทางวัฒนธรรม 10 หมวดหมู่

โดยผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้ 1) ชีวิตประจำวันและกิจวัตร สภาพความเป็นอยู่ อาหารและเครื่องดื่ม 2) ประเพณีและสถานที่ท่องเที่ยว 3) ค่านิยมและความเชื่อ

4. การวัดผลทางด้านวัฒนธรรม

ในการวัดผลทางด้านวัฒนธรรมนั้นสามารถทำได้เช่นเดียวกับเนื้อหาด้านอื่นๆดังที่ (Vallette, 1977, น.191-197) ได้ให้วิธีการหลักการในการวัดผลทางด้านความรู้ในรูปแบบของพฤติกรรมที่สังเกตได้โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับด้วยกันคือ

ขั้นที่ 1 ด้านทักษะกลไก (Mechanical Skill) ในขั้นนี้นักเรียนสามารถร้องเพลงของเจ้าของภาษาหรือสามารถที่จะบอกได้ว่าภาพใดที่แสดงลักษณะวัฒนธรรมของเจ้าของภาษานั้นๆหรือสามารถเครื่องหมายข้อความที่บรรยายลักษณะของเจ้าของภาษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ขั้นที่ 2 ด้านความรู้ (Knowledge) ในขั้นการวัดผลด้านความรู้ นั้น เช่น ความสามารถจับคู่คำจำกัดความในข้อความทางด้านซ้ายมือกับคำ หรือข้อความในคอลัมน์ทางขวามือ หรือเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เพื่อที่จะนำมาเติมความหรือประโยคที่บรรยายเกี่ยวกับเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาได้ถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ด้านการถ่ายโอนความรู้ (Transfer) สามารถนำความรู้ที่เรียนมาแล้วไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ๆ เช่น จากสถานการณ์ต่างๆหรือข่าวข้อความในหนังสือพิมพ์ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าแสดงถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาอย่างไร

ขั้นที่ 4 ด้านการสื่อความหมาย (Communication) ขั้นนี้ตัวผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจและแสดงออกได้เช่นสามารถแสดงบทบาทเหมือนกับอยู่ในสถานการณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การไปซื้อของ การไปใช้ภาษาในร้านอาหาร เป็นต้น

ขั้นที่ 5 การวิเคราะห์วิจารณ์ (Criticism) สามารถอธิบายในส่วนที่แตกต่างในส่วนที่เหมือนกันระหว่างวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและของตนเองหรือคำอธิบายสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

รพีสา กันสุข (2564) ได้ศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดพรวัว จำนวน 20 คน โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t แบบหนึ่งกลุ่ม (t-test one sample) ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.5276.04 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/752 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ภาสกร เรืองรอง และ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ โดยได้มีแนวทางจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้สอนต้องออกแบบแผนการสอน สื่อการสอน และการจัดการห้องเรียนผ่านเครือข่ายออนไลน์ เพื่อให้ทันกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนหรือแบบออนไลน์ต้องมีการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ดังเช่น วิชาภาษาอังกฤษได้มีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ สำหรับเป็นแนวทางให้ผู้สอนภาษาอังกฤษนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นการสอนภาษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และสามารถใช้อังกฤษเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชั้นเรียนและชีวิตประจำวัน โดยนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวมีความกระตือรือร้นในการเรียน ควบคู่ไปกับการเรียนในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งสามารถให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้สามารถศึกษาได้ทุกสถานที่ และทุกเวลา

สิริกร บำรุงกิจ และสันติ วิจักขณาลัญญ์ (2562) ได้ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นในการส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การวิจัยนี้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) Orientation to the Model 2) Model of Teaching 3) Application 4) Instructional and Nurturant Effects 5) Assessment and Evaluation และนำรูปแบบไปทดลองใช้ในระยะเวลาวิจัยที่ 3 กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 1 ประจำภาคการศึกษาที่ 2 ปี การศึกษา 2559 มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวงจังหวัดเชียงราย จำนวน 42 คน 2 กลุ่มเรียนซึ่งจัดกลุ่มด้วยการสุ่มอย่างง่ายคือกลุ่มทดลองมีผู้เรียน 26 คน ซึ่งจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบที่พัฒนาและระบบการจัดการเรียนรู้ CANVAS เพื่อเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียนกลุ่มควบคุมมีผู้เรียน 16 คน ซึ่งจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบปกติสถิติที่ใช้คือค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนกลุ่ม

ทดลองมีคะแนนเฉลี่ยภาษาอังกฤษแตกต่างจากผู้เรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

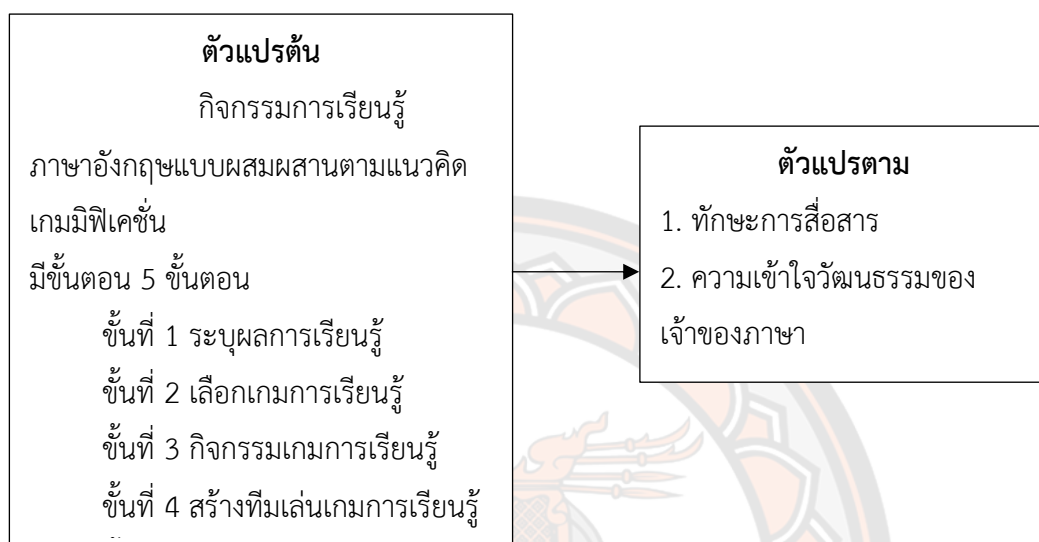
งานวิจัยต่างประเทศ

Irma Dewi Isda and Purwati Purwati (2021) ได้ศึกษาผลของการใช้แบบจำลองการเรียนรู้แบบผสมผสานในการเสริมสร้างทักษะการพูดของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบผลของการเรียนรู้แบบผสมผสานต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ SMAN 2 Patra Nusa Aceh Tamiang นอกจากนี้ การศึกษานี้ยังตรวจสอบความแตกต่างของระดับทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน SMA Patra Nusa ในระดับที่แตกต่างกัน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สิบเอ็ดจำนวนยี่สิบห้าคนมีส่วนร่วมในการศึกษาครั้งนี้ การศึกษานี้ใช้การทดลองกึ่งทดลองกับการออกแบบก่อนการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือการสังเกตและทดสอบผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า $2\text{-tailed} = 0.000 < \alpha (0.05)$ หมายถึงปฏิเสธ H_0 , ยอมรับ H_a การหาค่าก่อนสอบ 77,04 และหลังการทดสอบ 88,95 โดยสรุป คะแนนก่อนสอบเฉลี่ยและคะแนนหลังสอบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวอีกนัยหนึ่ง การเรียนรู้แบบผสมผสานส่งผลในเชิงบวกต่อทักษะการพูดของนักเรียนที่ใช้ในห้องเรียน Google สื่อกี SMA N 2 Patranusa

Choi, Junghye Fran (2016) ได้ศึกษาเกมมิฟิเคชันในการออกแบบการเรียนรู้อย่างชาญฉลาดเพื่อเพิ่มทักษะการพูดสำหรับ EFL ผู้เรียนวัยเยาว์ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อแนะนำการออกแบบการเรียนรู้อัจฉริยะแบบ gamified สำหรับผู้เรียนภาษาเกาหลี EFL รุ่นใหม่ที่มีความสามารถในการพูด Gamification คือการใช้การคิดเกมและเกมกลไกในบริบทที่ไม่ใช่เกมเพื่อดึงดูดผู้ใช้ในการแก้ปัญหา ดังนั้น การเรียนรู้ที่ชาญฉลาดแบบ gamified เป็น gamification ในการศึกษาไม่ได้ออกแบบมาเฉพาะเพื่อดึงดูดนักเรียนเท่านั้นการมีส่วนร่วม แต่ยังเพิ่มทักษะการพูด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง งานวิจัยนี้อิงจากผลการศึกษานำร่องมุ่งเน้นไปที่การลดภาระการบ้านและการมีส่วนร่วมเกมพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีช่วงสมาธิสั้น องค์ประกอบของเกมที่ใช้ในการศึกษานี้คือ การแข่งขัน รางวัล การปรับแต่งลักษณะเฉพาะและอื่น ๆ Kakao Talk ได้รับเลือกสำหรับการวิจัย learning อัจฉริยะ gamified นี้เนื่องจากความสะดวกในการเข้าถึงและฟังก์ชันที่ใช้งานได้หลากหลายสำหรับภาษาการเรียนรู้ เช่น การบันทึกเสียง การส่งข้อความ และการแชร์วิดีโอหรือภาพถ่าย Gamification ในการเรียนรู้อย่างชาญฉลาดสามารถเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพสำหรับ EFL ร่วมสมัยการสอนและ learning

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยและวารสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษานั้น ช่วยสร้างประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ในช่วงสถานการณ์ Covid 19 ในปัจจุบัน ให้แก่ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะ

อย่างยิ่งในด้านการสร้างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความผูกพันในการเรียนของผู้เรียน รวมทั้งยังเป็นปัจจัยที่ส่งอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอีกด้วย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยที่ดำเนินการโดยกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนการดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75

วัตถุประสงค์

ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคุณภาพก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนภาษาอังกฤษและด้านการวัดผลและประเมินผล รวมจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้
 - 1.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีย์ ปรีดีกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
 - 1.2 นางภาวิณี เดชเทศ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

1.3 นางสาววรากร ขวัญเมือง ศึกษานิเทศก์ ระดับชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1

2. การหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มประชากรไว้ ดังนี้

2.1 ชั้นทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกว้าง (พระขาวชัยสิทธิ์) อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำแนกนักเรียนที่มีผลการเรียน เก่ง ปานกลางและอ่อน อย่างละ 1 คน จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2.2 ชั้นทดลองแบบกลุ่ม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกว้าง (พระขาวชัยสิทธิ์) อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำแนกนักเรียนที่มีผลการเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 16 ข้อ

4. แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 33 ข้อ

การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จุดมุ่งหมายของหลักสูตรในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขอบข่ายเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ คำอธิบายรายวิชา คู่มือครูแบบเรียนที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และภาษาเพื่อการสื่อสาร

1.2 วิเคราะห์ตัวชี้วัด สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังตาราง 10

ตาราง 10 แสดงการวิเคราะห์ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	
3. เลือก/ระบุประโยค หรือข้อความสั้น ๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน	- ประโยคหรือข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ เป็นวงคำศัพท์สะสม ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
<p>4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า</p>	<p>- ประโยค บทสนทนา นิทาน หรือเรื่องเล่า คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม</p> <p>- Yes/No Question เช่น Is/Are/Can...? Yes,...is/are/can./ No,...isn't/aren't/can't. Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc.</p> <p>- Wh-Question เช่น Who is/are...? He/She is.../ They are... What...?/Where...? It is.../They are... What...doing? ...is/am/are... etc.</p> <p>- Or-Question เช่น Is this/it a/an...or a/an...? It is a/an... Is/Are/Was/Were/Did...or...? etc.</p>
<p>มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	
<p>1. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล</p>	<p>- บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อนและบุคคลใกล้ตัว และสำนวนการตอบรับ</p> <p>เช่น Hi/Hello/ Good morning/Good afternoon/</p>

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	<p>Good evening/I am sorry./</p> <p>How are you? I'm fine./Very well./</p> <p>Thank you. And you?/ Hello. I am.../Hello,...I am... This is my sister. Her name is... Hello,.../Nice to see you./Nice to see you too./Goodbye./ Bye./ later./Great!/Good/Very good./Thanks./Thank you./ Thank you very much./You're welcome./ It's O.K./That's O.K./ That's all right./Not at all./Don't worry./Never mind./Excuse me./Excuse me, Sir./Miss./Madam. etc.</p>
<p>3. พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ</p>	<p>- คำศัพท์ สำนวนภาษา และประโยคที่ใช้บอกความต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please,.../May...?/I need.../ Help me!/Can/Could...?/Yes,.../No,... etc.</p>
<p>มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ</p> <p>1. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา</p>	<p>- การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การใช้สีหน้าท่าทาง ประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การกล่าวอวยพร การแสดงอาการตอบรับหรือปฏิเสธ</p>

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
2. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/ วันสำคัญ/ งานฉลอง/ ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของ ภาษา	- ข้อมูลและความสำคัญของเทศกาล/วัน สำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของ เจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม

1.3 นำขั้นตอนวิธีสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้และขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้

1.4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 กิจกรรม จำนวน 12 ชั่วโมง

1.5 ผู้วิจัยได้คัดเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะได้มีโอกาสนำความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาในการพูดผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จึงได้เลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง culture with other people แล้ววางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จำนวน 5 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Food and drink in the restaurant	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Body Languages	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Weather & Seasons	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Festivals & Celebrations	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Tourist attraction	จำนวน 3 ชั่วโมง

1.6 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉบับร่างเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นแบบ มาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด ,2545, น.103) โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation) ซึ่งเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณา ว่ากิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมต้องมีค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และหาค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.0 โดยพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.65) (รายละเอียดดังแสดงในภาคผนวก ค หน้า 146)

1.8 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับมาตรวจสอบปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นที่ ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพ โดยทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้าน ก่อร่าง (พระขาวชัยสิทธิ์) อำเภอมะนังพิบูลย์โลก จังหวัดพิบูลย์โลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพิบูลย์โลก เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2564 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยมี ขั้นตอนดังนี้

1.9.1 ขั้นตอนทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to one Testing) นำกิจกรรมการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพ โดยทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 บ้านก่อก่อร่าง (พระขาวชัยสิทธิ์) ภาคเรียนที่ 2 ของปี การศึกษา 2564 จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา เวลา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้

1.9.2 ขั้นตอนทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) นำกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพ โดย ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านก่อก่อร่าง (พระขาวชัยสิทธิ์) ภาคเรียนที่ 2 ของปี การศึกษา 2564 จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตาม เกณฑ์ 75/75

1.10 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และจัดพิมพ์เป็น เอกสารฉบับที่สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ในการจัดทำคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

2.1.1 คำแนะนำการใช้คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

2.1.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.4 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.5 แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.1.6 แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

2.2 ดำเนินการสร้างคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.3 นำคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เทียบกับเกณฑ์ โดยพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($= 4.40$, S.D. = 0.40) (รายละเอียดดังแสดงในภาคผนวก ค หน้า 149)

2.4 นำคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 จัดทำคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการทดลอง

3. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมิน ดังนี้

3.2.1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วยขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ชั้น ดังนี้ ชั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ชั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ชั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ชั้นที่ 4 สร้างที่มเล่นเกมการเรียนรู้และชั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้

3.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert)(บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.103) ซึ่งกำหนดความหมายของความเหมาะสม ดังนี้

5 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
4 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
3 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
2 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

3.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ ตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.5 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อตรวจสอบระดับคุณภาพความเหมาะสม

3.6 นำรายการประเมินที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาจัดพิมพ์

4. แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดำเนินการสร้าง ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและแบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมที่มีผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำไว้ก่อนหน้านี้แล้วมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมิน

4.2 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมิน ดังนี้

4.2.1 คำแนะนำการใช้คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.2 มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

4.2.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.4 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.5 แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

4.2.6 แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

4.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.103) ซึ่งกำหนดความหมายของ ความเหมาะสม ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

4.4 นำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำ ตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.5 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสม ของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการ พูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) เพื่อตรวจสอบระดับคุณภาพความเหมาะสม

4.6 นำรายการประเมินที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาจัดพิมพ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีการดำเนินการ ดังนี้

1.1 ดำเนินการขอหนังสือถึงผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อความอนุเคราะห์ ตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าอิสระด้วย ตนเอง

1.2 ส่งกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด และความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันให้กับผู้เชี่ยวชาญ

1.3 รับกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นคืนจากผู้เชี่ยวชาญ

1.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น ไปหาประสิทธิภาพโดยใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระชาวยัยสิทธิ์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมทางภาษา และเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม

1.6 นำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็กโดยใช้กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระชาวยัยสิทธิ์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 9 คน

1.7 จัดพิมพ์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาฉบับสมบูรณ์

2. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

2.1 ติดต่อประสานงานกับทางบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อออกหนังสือขอความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย เพื่อขอใช้โรงเรียนในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

2.2 ดำเนินการทดลองโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระชาวยัยสิทธิ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม ภาษา เนื้อหา เวลา

2.3 ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระชาวยัยสิทธิ์) จำนวน 9 คน

2.4 นำผลคะแนนผลงานระหว่างเรียนของนักเรียนทุกคนมาคำนวณค่าเฉลี่ยร้อยละที่ได้ระหว่างใช้กิจกรรม (E_1)

2.5 นำคำแนะนำที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์มีการดำเนินการ ดังนี้

1.1 นำแบบประเมินความเหมาะสมกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน มาตรวจให้คะแนนโดยกำหนดความหมายของระดับความเหมาะสมแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.2 หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในแต่ละรายการแล้วแปลความหมายของค่าเฉลี่ยให้เป็นระดับความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์จากการคำนวณอัตราภาคชั้น (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.105-106) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50 - 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยที่วิเคราะห์จากสูตร (E_1, E_2) ดังนี้

2.1 หาค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนในการทำกิจกรรมระหว่างเรียนในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ค่าประสิทธิภาพครบถ้วน (E_1)

2.2 ทาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนนเฉลี่ยของคะแนน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ได้ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่างบ้านกร่าง (พระชาวชัยสิทธิ์) ตำบลบ้านกร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลกที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 53 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่างบ้านกร่าง (พระชาวชัยสิทธิ์) ตำบลบ้านกร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลกที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 26 คน โดยได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
3. แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดไว้แล้วในขั้นตอนที่ 1

2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษจากกระทรวงศึกษาธิการ (2545)

2.2 ศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และนำมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด มากำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จัดทำโครงสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.3 กำหนดกรอบของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วยสถานการณ์การพูดผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จำนวน 4 สถานการณ์

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 4 สถานการณ์ จาก 5 แผนการจัดการเรียนรู้และนำมาใช้ 3 สถานการณ์ โดยใช้แบบประเมินการพูดของ Clark (1972) ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนนแบบ Scoring rubrics 4 ระดับ ซึ่งประกอบไปด้วย ความสามารถในการออกเสียง (Pronunciation) การใช้คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency)

2.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่สร้างไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจพิจารณาแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.6 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เสนอการประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าไม่เป็นสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

เกณฑ์การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 64)

2.7 นำข้อมูลแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไทย, ม.ป.ป. , น.181) โดยแบบประเมินต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00 (รายละเอียดดังแสดงภาคผนวก ค หน้า 153)

2.8 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่ผ่านการตรวจคุณภาพมาปรับปรุง แก้ไข

2.9 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษไปทดลองใช้ กับนักเรียนจำนวน 9 คน เพื่อนำแบบเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จากกรรมการทั้ง 3 คน ได้แก่ ผู้วิจัย และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นเจ้าของภาษาหรือใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ มาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นระหว่างกรรมการ (Inter - rater Reliability) ซึ่งผลการประเมินของกรรมการ ทั้ง 3 คน โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient, α) ซึ่งการประเมินความเชื่อมั่น

สัมประสิทธิ์แอลฟาได้มีการพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ดังนี้ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544)

ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา α	การแปลความหมายระดับความเชื่อมั่น
มากกว่า .9	ดีมาก
มากกว่า .8	ดี
มากกว่า .7	พอใช้
มากกว่า .6	ค่อนข้างพอใช้
มากกว่า .5	ต่ำ
น้อยกว่า หรือ เท่ากับ .5	ไม่สามารถรับได้

พบว่ามีความเชื่อมั่น 0.84 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับดี หมายถึง แบบทดสอบวัดทักษะการพูดมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างได้จริง

2.10 จัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล

3.2 ศึกษาขอบข่ายสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามโครงสร้างหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.3 วิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ สัดส่วนความสำคัญของจำนวนข้อสอบ แล้วกำหนดข้อสอบแบบทดสอบเป็นลักษณะการวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยในระดับความรู้ความเข้าใจ จำนวน 30 ข้อ

3.4 สร้างแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาขั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

3.5 นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ข้อเสนอแนะในส่วนที่บกพร่อง และนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยข้อสอบควรกำหนดให้สอดคล้องกับการวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยในระดับความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจน และสื่อความหมายได้ง่าย

3.6 นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความชัดเจนถูกต้อง ความสอดคล้องกับตัวชี้วัด โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับการประเมินความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาข้อนั้น
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับประเมินความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาข้อนั้น
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับประเมินความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาข้อนั้น

3.7 นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลิน ไทย,ม.ป.ป. , น.181) โดยแบบประเมินต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00 (รายละเอียดดังแสดงภาคผนวก ค หน้า 154)

3.8 ปรับแก้แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.9 นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ที่ปรับแก้ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้

3.10 นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล) ตำบลบ้านกร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3.11 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษามาวิเคราะห์เป็นรายข้อ เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบ โดยใช้เกณฑ์ในการเลือกข้อค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป (ปกกรณ์ ประจัญบาน, 2552)

3.12 คัดเลือกแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา 20 ข้อ ที่มีค่าอำนาจจำแนกสูงที่สุด พบว่าค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.23-0.57 (รายละเอียดดังแสดงภาคผนวก ค หน้า 157)

3.13 แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ที่คัดเลือกแล้วไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์ของ Lovett ซึ่งเกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นที่ใช้ได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป พบว่าค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.72 (รายละเอียดดังแสดงภาคผนวก ค หน้า 157)

3.10 นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 20 ข้อ จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ในการทดลองจริงต่อไป

แบบแผนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบ่งออกเป็น 2 แบบแผนที่ใช้วัดทักษะการพูดและวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

1. แบบแผนการทดลองสำหรับวัดทักษะการพูด ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวกับทดสอบหลังเรียน (One group posttest design) (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538) ลักษณะของแบบแผนการทดลองแสดงสัญลักษณ์ได้ ดังตาราง

Treatment	Posttest
X	O

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

X คือ การสอนโดยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

O คือ การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังได้รับการสอนโดยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

2. แบบแผนการทดลองสำหรับวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยก่อนทดลอง (Pre-experimental research) โดยมีรูปแบบ ทดลอง 1 กลุ่มเปรียบเทียบก่อนหลัง (One group pretest posttest design) (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538) ลักษณะของแบบแผนการทดลองแสดงสัญลักษณ์ได้ ดังนี้

Pretest	Treatment	Posttest
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T₁ แทน การวัดก่อนเรียน

X แทน การสอนโดยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

T₂ แทน การวัดหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จำนวน 20 ข้อ ไปทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เวลาทดสอบ 1 ชั่วโมง นอกเวลาเรียน
2. ชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบถึงกติกาและวิธีการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ถูกต้อง
3. ดำเนินการทดลองโดยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน เป็นเวลา 12 ชั่วโมง
4. หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนตามแผนที่วางไว้ นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูด จำนวน 3 หัวข้อ โดยให้นักเรียนเลือก จำนวน 2 หัวข้อ และแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จำนวน 20 ข้อ มาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง บันทึกคะแนนเป็นคะแนนหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดำเนินการ ดังนี้

1. เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้ค่าสอบค่า t แบบหนึ่งกลุ่ม โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบหนึ่งกลุ่ม (t -test แบบ one sample)
2. เปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t -test แบบ dependent)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้รายงานได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับชั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนนักเรียน
E1	แทน	ประสิทธิภาพกระบวนการที่จัดไว้ในกิจกรรมเป็นร้อยละจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน
E2	แทน	ประสิทธิภาพผลลัพธ์คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยคะแนนจากการประเมิน, การทดสอบ
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าที่ใช้ในการพิจารณาใน t - distribution
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็นของค่าสถิติที่ใช้ทดลอง

ลำดับชั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75

1. ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 กิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่

- 1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Food and drink in the restaurant
- 1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Body Languages
- 1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Weather & Seasons
- 1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Festivals & Celebrations
- 1.5 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Tourist attraction

โดยแต่ละกิจกรรมประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ และ ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้ ซึ่งมีกิจกรรมดังตาราง 11

ตาราง 11 ตารางแสดงขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิด
เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการกระตุ้นนักเรียนด้วยสื่อที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอน 2. ครูใช้คำถามภาษาอังกฤษถามนักเรียนให้คิดเพื่อกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจสู่เรื่องที่เรียน
ขั้นตอนที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเลือกคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับในเรื่องที่เรียน รวมถึงคำศัพท์เกี่ยวกับวัฒนธรรมและยกตัวอย่างคำศัพท์และประโยคประกอบ 2. ครูเลือกเกมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน
ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนรวมถึงคำศัพท์เกี่ยวกับวัฒนธรรมและครูกับนักเรียนฝึกทักษะการพูดร่วมกัน อาจแบ่งเป็นกลุ่มหรือจับคู่สนทนา 2. ครูอธิบายเกมการเรียนรู้ เกี่ยวกับกฎกติกาการเล่น เกมในการเล่น เกมแต่ละครั้ง จะกำหนดเป้าหมาย เมื่อนักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่กำหนดได้ตามเป้าหมาย หรือสามารถตอบคำถาม จะได้รับคะแนนสะสมเมื่อสิ้นสุดการเล่น จะนับผลรวมของคะแนนสะสม และเรียงลำดับจากทีมที่มากที่สุดไปน้อยที่สุด เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมที่ทีมไหนสามารถสะสมคะแนนได้มากที่สุดจะได้รับรางวัลตอบแทน 3. ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นเกมในแต่ละครั้ง โดยให้นักเรียนพูดเป็นภาษาอังกฤษตลอดการเล่น เกม ถ้านักเรียนทำผิดกติกาจะถูกตัดคะแนนในแต่ละครั้ง 4. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง และเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการเล่นเกม

ขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นตอนที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการ เรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยคละความสามารถกลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน 2. ครูคอยชี้แนะและสนับสนุนเพื่อให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมตามเกมการเรียนรู้ พร้อมกับสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน 3. นักเรียนดำเนินกิจกรรมโดยใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและใช้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมในเรื่องที่เรียนในการเล่นเกมการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยการพูดสื่อสารให้รู้เรื่องและเข้าใจ อาจจะได้ยึดหลักทางไวยากรณ์ 4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ประโยคและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่นักเรียนได้รับจากกระบวนการเกมมิฟิเคชั่น 5. ครูและนักเรียนร่วมกับสรุปผลคะแนนสะสมของนักเรียนเพื่อเรียงลำดับและมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุด
ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้สถานการณ์ใหม่ที่ท้าทายกับนักเรียนโดยผ่านการเล่นเกม (สั้นๆ และกระชับเวลา) ที่เน้นการพูดสื่อสาร เกมการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ ประโยค และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเรื่องที่เรียนหรืออาจเป็นเรื่องใกล้ตัว 2. ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนการเรียนรู้ ครูอาจจะใช้คำถามเชื่อมโยงสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ผลวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังตาราง 12

ตาราง 12 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ขั้นตอนของจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้			
1.1 ใช้สื่อสารสนเทศ (วิดีโอ, สื่อเทคโนโลยีหรือเกม เป็นต้น) สอดคล้องกับเรื่องที่จะเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 ใช้คำถามภาษาอังกฤษให้ลูกคิดเพื่อกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจสู่เรื่องที่เรียน	4.33	1.15	มาก
เฉลี่ย	4.50	0.87	มากที่สุด
2. ขั้นตอนที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้			
2.1 ครูเลือกคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับในเรื่องที่เรียน	4.33	0.58	มาก
2.2 ครูเลือกเกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทักษะการพูดสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.33	0.58	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
3. ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 ให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนและฝึกทักษะการพูดร่วมกัน	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 ให้ความรู้สอดแทรกวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในเรื่องที่เรียน	4.00	1.00	มาก
3.3 ครูอธิบายเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎกติกา การเล่นอย่างชัดเจน พร้อมยกตัวอย่างประกอบ	4.67	0.58	มากที่สุด
3.4 ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นเกมการเรียนรู้ โดยให้พูดเป็นภาษาอังกฤษตลอดการเล่นเกม ถ้าทำผิดกติกาจะถูกตัดคะแนนในแต่ละครั้ง	4.67	0.58	มากที่สุด
3.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สอบถามข้อสงสัยเกี่ยวกับขั้นตอนในการเล่นการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.54	0.66	มากที่สุด
4. ขั้นตอนที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้			
4.1 แบ่งกลุ่มละความสามารถ เพื่อความเท่าเทียม	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการพูดภาษาอังกฤษ	4.33	0.58	มาก
4.3 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการพูดภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
4.4 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกล้าในการพูดภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.59	0.58	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
5. ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้			
5.1 ครูให้สถานการณ์เกมการเรียนรู้ใหม่ที่หลากหลาย	4.33	0.58	มาก
5.2 เกมการเรียนรู้เน้นทักษะด้านการพูด	4.33	0.58	มาก
5.3 กิจกรรมสรุปมีความเหมาะสมกับนักเรียน	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.33	0.58	มาก
สรุปผลเฉลี่ยรวม	4.49	0.65	มาก

จากตาราง 12 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมของกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.65) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 2 เลือกรเกมการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

3. ผลวิเคราะห์ความเหมาะสมของกลุ่มการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังตาราง 13

ตาราง 13 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมของกลุ่มการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
กลุ่มการใช้กิจกรรมการเรียนรู้			
คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียน			
1. อธิบายคำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียนรายละเอียดครบถ้วน	4.00	0.00	มาก
2. ใช้ภาษาเข้าใจง่ายช่วยให้ครูนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.17	0.29	มาก
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น			
1. การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น	4.00	0.00	มาก
2. อธิบายขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นอย่างชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
3. ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นเป็นไปตามลำดับขั้นตอน	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นง่ายต่อการนำไปปฏิบัติ	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สัดส่วนของการเรียนแบบผสมผสานมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.40	0.34	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้			
สาระสำคัญ			
1. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้			
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะและเจตคติที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น	4.33	1.15	มาก
2. มีสอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.67	0.58	มากที่สุด
3. มีความชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
4. มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
5. มีประโยชน์ต่อนักเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
6. มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	4.67	0.58	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ตรงตามสาระการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลาง	4.67	0.58	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2. กิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น	4.67	0.58	มากที่สุด
3. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.33	0.58	มาก
4. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	4.33	0.58	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
5. กำหนดระยะเวลาเหมาะสมกับกิจกรรม	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การจัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.54	0.58	มากที่สุด
สื่อ/แหล่งเรียนรู้			
1. ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.33	0.58	มาก
2. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
3. นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงและสะดวกปลอดภัย	4.67	0.58	มากที่สุด
4. สื่อมีความหลากหลาย	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.42	0.44	มาก
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2. สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	4.00	0.00	มาก
3. ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
4. เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
5. กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่เข้าใจง่ายและเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.45	0.37	มากที่สุด
สรุปผลเฉลี่ยรวม	4.40	0.40	มาก

จากตาราง 13 พบว่า คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณาแต่ละด้านแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ พบว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และสื่อ/แหล่งเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

4. ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยนำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระชาวชัยสิทธิ์) อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ผลการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 นำเสนอผลดังตาราง 14

ตาราง 14 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน

การทดสอบระหว่างเรียน			การทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E_2	E_1/E_2
173	133.78	77.33	52	41.00	78.85	77.33/78.85

จากตาราง 14 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 77.33 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 78.85 แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 77.33/78.85 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับนักเรียน 26 คน

ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

กิจกรรม	คะแนนเต็ม	ร้อยละ	\bar{X}	S.D.	t	P
หลังการทดลอง	32	77.76	24.88	1.40	3.23 *	0.0017

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 พบว่า นักเรียนมีทักษะในการพูด หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับนักเรียน 26 คน มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการพูดหลังเรียนเฉลี่ย 24.88 คิดเป็นร้อยละ 77.76 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบวัดทักษะการพูดหลังเรียนของนักเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 16 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

กิจกรรม	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t	P
ก่อนการทดลอง	20	9.00	1.33	29.05*	0.0000
หลังการทดลอง	20	13.96	1.43		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียน ($\bar{X} = 13.96$, S.D. = 1.43) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนการสอบก่อนเรียน ($\bar{X} = 9.00$, S.D. = 1.33)

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

สรุปผลการศึกษา

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และประสิทธิภาพเท่ากับ 77.33/78.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่ค้นพบมาอภิปรายผล ตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา ดังนี้

1. จากการสร้างและหาประสิทธิภาพ ที่ผลการศึกษาพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 กิจกรรม ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐาน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ

กิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งปัจจุบันได้มีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 การจัดการเรียนการสอนนั้นจึงมีการเปลี่ยนแปลงจากการเรียนแบบเผชิญหน้าร้อยเปอร์เซ็นต์ เป็นการเรียนแบบผสมผสานกันระหว่างการเรียนออนไลน์กับการเรียนแบบเผชิญหน้า แนวคิดของปณิตา วรณพิรุณ (2554) แนวคิดที่ 4 เป็นการผสมผสานเทคโนโลยีการเรียนการสอนกับการทำงานจริง และเป็นการผสมผสานการเรียนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์และสื่ออื่น ๆ ในการเรียนรู้ คือ การเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนกับการเรียนแบบออนไลน์ตามแนวคิดของเกวลิน กาญจนพันธ์ (2557) แนวคิดที่ 3 การผสมผสานแบบ 70:30 เป็นการจำกัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ร้อยละ 70 และแบบปกติร้อยละ 30 และยังศึกษาองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบผสมผสานของ Carman (2005) รวมทั้งศึกษาแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่จะมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้ไม่น่าเบื่อและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งแนวคิดของ Lee และ Hammer (2011) นำความสนุกสนาน องค์ประกอบและหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่ง ลำดับคะแนน แนวคิดของพิชัญ โขศพล (2558) นำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและ ส่งเสริมให้ผู้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการรวมทั้งแนวคิดองค์ประกอบของปัทมาสน์ งามอนันต์และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้วิจัยได้นำการเรียนแบบผสมผสานและแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ Nunan (1989, น.32) มีจุดประสงค์ที่ผู้เรียนควรสามารถทำได้ในการเรียนทักษะการพูดไว้ ดังนี้ ออกเสียงให้ผู้อื่นเข้าใจ ลงเสียงในพยางค์จังหวะและใช้ช่วงทำนองเสียงได้ถูกต้อง พูดได้คล่องแคล่ว พูดสื่อสารได้ทั้งเพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม พูดโต้ตอบได้ทั้งสั้นและยาว มีทักษะในการปฏิสัมพันธ์ มีทักษะในการโต้ตอบเพื่อบอกความหมาย พยายามหาวิธีการพูดเพื่อให้เกิดความเข้าใจ มีทักษะในการฟังบทสนทนา ซึ่งสอดคล้องกับของพรสวรรค์ สีป้อ (2550) รวมถึงการประเมินทักษะการพูดที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ แนวคิดของ Clark (1972) ที่มีองค์ประกอบของการให้คะแนนในทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ด้านการออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ และความคล่องแคล่ว โดยจัดระดับคุณภาพเป็น 4 ระดับที่ชัดเจน รวมทั้งผู้วิจัยได้ยังศึกษาความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา แนวคิดของ Gonen (2012) ความสามารถในการเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่สะท้อนถึงความเชื่อ ประเพณี สภาพความเป็นอยู่รวมถึงภาษาที่ใช้ในการขอความช่วยเหลือ แสดงคำขอบคุณ แสดงความเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับของ Seelye (1981) การสอนวัฒนธรรมเจ้าของภาษา มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่กว้างเพื่อที่จะให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในพฤติกรรมของเจ้าของภาษา ตลอดจนสนใจในวัฒนธรรม

เจ้าของภาษาและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติหรือความรู้สึกที่ดีต่อชนชาติเจ้าของภาษา ซึ่งจะมีผลดีต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศด้วย ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน และศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นอกจากนี้กระบวนการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการตามแนวคิดของรัตนะ บัวสนธ์ (2552) โดยภายหลังจากนำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมแล้ว ผู้วิจัยนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองหาประสิทธิภาพกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่างบ้านกร่าง (พระชาวชัยสิทธิ์) ตำบลบ้านกร่าง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แบบประเมิน (1:1) นักเรียนจำนวน 3 คน พบว่าต้องปรับในด้านเนื้อหาและภาษายังมีความเข้าใจได้ง่ายขึ้นและนำไปหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (3:3) นักเรียนจำนวน 9 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ จากการดำเนินการข้างต้นจึงทำกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสิริกร บำรุงกิจ และ สันติ วิจักขณาลัญญ์ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาในยุคดิจิทัล ซึ่งจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบที่พัฒนาและระบบการจัดการเรียนรู้ CANVAS ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยภาษาอังกฤษแตกต่างจากผู้เรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการวิจัยของภาสกร เรืองรอง และ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนได้นำไปปรับใช้จัดการเรียนการสอนของผู้เรียน และผู้เรียนจะสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ การจัดการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นกิจกรรมการเรียนที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนภาษาเพื่อการสื่อสารและผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นอย่างมีระบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยประยุกต์ใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันของปีทมาสน์งามอนันต์และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) โดยการจัดการเรียนการสอนมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ซึ่งเป็นการเรียนแบบออนไลน์โดยผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม google meet และการเรียนแบบเผชิญหน้า นอกจากนี้ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ได้ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของ พรสวรรค์ สีป้อ (2550, น. 163-166) มาใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะในการพูดภาษาอังกฤษ คือ พูดเพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Interaction) และพูดเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล (Transaction) พูดให้คนอื่นเข้าใจในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจผู้พูดต้องใช้คำที่เหมาะสม ปฏิสัมพันธ์ในการพูดระหว่างผู้ฟังและผู้พูด และแนวคิดของสุไร พงษ์ทองเจริญ (2524, น.89) คือ เตรียมตัวสอนให้พูดเลียนแบบตัวอย่าง โดยการเลียนแบบประโยคที่ถูกต้องจากครูหรือจากเทปบันทึกเสียงและท่องจำประโยคพื้นฐานต่าง ๆ และแสดงออกเมื่อนักเรียนสามารถจำคำและประโยคได้พอควรแล้วจะสามารถพูดแสดงความตั้งใจของตนเองไปให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้การสอนพูดแบบนี้มักจะจัดบทเรียนเป็นบทสนทนาหรือการเล่าเรื่องการสอนอาจจะแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ตามระดับจากง่ายไปหายาก เช่น 1) ฝึกให้ตั้งคำถามและตอบคำถาม 2) ฝึกบทสนทนา 3) ฝึกให้เล่าเรื่อง ผ่านกระบวนการเล่นเกมมิพเคชั่น ในขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ และขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ ซึ่งในขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนและเป็นการอธิบายเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎ กติกา การเล่นเกม ผู้เรียนได้รับความรู้และได้ฝึกฝนการพูดภาษาอังกฤษ ผู้เรียนมีการซักถามในข้อสงสัยที่เกิดขึ้นในบทเรียนนั้น ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ ผู้เรียนแสดงทักษะการพูด โดยในการทำกิจกรรมจะแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถ กลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน ซึ่งมีเกมทั้งหมด 5 เกม ดังนี้ 1) question wheel 2) กระชิบส่งสาร 3) บันไดงู 4) Two truths and a lie 5) Guess place? โดยระหว่าง ที่นักเรียนร่วมทำกิจกรรม จะมีคะแนนสะสม และร่วมกันสรุปความรู้ ผู้เรียนสนุกสนานกับใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านกระบวนการเล่นเกม แต่อาจจะมีผู้เรียนบางคนที่ยังหลุดพูดภาษาไทยในขณะที่เล่นเกมบ้าง ผู้เรียนแต่ละคนพยายามที่ใช้ภาษาอังกฤษในการพูด อาจจะเป็นคำศัพท์ ประโยคสั้นๆ ให้เพื่อนในทีมเข้าใจและให้ทีมตนเองชนะในแต่ละเกม ส่วนในขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ ครูให้สถานการณ์ใหม่ที่ท้าทายกับผู้เรียนเรียนโดยผ่านการเล่นเกมที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะในการพูด ผู้เรียนได้ฝึกฝนและใช้ทักษะการพูดที่ผู้เรียนมี ผู้เรียนชอบและสนุกกับสถานการณ์ใหม่ที่ครูกำหนดให้ อาจจะมีการใช้ภาษาไทยปนกับภาษาอังกฤษบ้างโดยความเคยชินของนักเรียน การวัดประเมินผลใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยมีทั้งหมด 3 สถานการณ์ แต่ให้นักเรียนจับสลากเลือกมา 2 สถานการณ์ และใช้แบบประเมินการพูดของ Clark (1972) ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนนแบบ Scoring rubrics 4 ระดับ ซึ่งประกอบไปด้วย ความสามารถในการออกเสียง (Pronunciation) การใช้คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว

(Fluency) ในการประเมิน ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการพูดผ่านกระบวนการเกมมิฟิเคชัน ซึ่งทำนองเดียวกับงานวิจัยของรพิสา กันสุข (2564) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นอย่างมีระบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยประยุกต์ใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันของปัทมาสน์ งามอนันต์และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) โดยการจัดการเรียนการสอนมีขั้นตอน 5 ขั้นตอนคือ ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานซึ่งเป็นการเรียนแบบออนไลน์ โดยผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม google meet และการเรียนแบบเผชิญหน้า นอกจากนี้ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้อีกมีเนื้อหาทางวัฒนธรรมสอดแทรกไปในกระบวนการเกมมิฟิเคชัน แนวคิดของ Finocchiaro and Bonomo (1973) ได้เสนอหัวข้อวัฒนธรรมที่เจ้าของภาษาใช้สนทนาหรือใช้เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของชาติอื่น 1) การแนะนำตนเอง 2) ห้องเรียน 3) โรงเรียน 4) ครอบครัว 5) ชุมชนย่อยอันเป็นที่ตั้งของโรงเรียนและบ้าน 6) ชุมชนเมือง 7) สิ่งที่สังคมได้รับจากวัฒนธรรม แนวคิดของสุภัทธา อักษรานุเคราะห์ (2532) ได้จัดหมวดหมู่เนื้อหา ดังนี้ คือ 1) การสนทนาในชีวิตประจำวัน (communicating) 2) ค่านิยมของครอบครัวและสังคม (Family and Social Values) 3) ประเพณีการเฉลิมฉลองในโอกาสต่างๆ (Customs and celebrations) 4. อาหารและเครื่องนุ่งห่ม (Food and Clothes) 5) การใช้เวลาว่าง (Daily Pastime Use) 6) ภาษาที่ไม่ใช่คำพูดหรืออวัจนภาษา (Non-Verbal) แนวคิดของ Gonen (2012) ได้แบ่งเนื้อหาทางวัฒนธรรมออกเป็น 10 หมวดหมู่ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกหมวดหมู่เนื้อหาทางวัฒนธรรม คือ 1) ชีวิตประจำวันและกิจวัตร สภาพความเป็นอยู่ อาหารและเครื่องนุ่งห่ม 2) ประเพณีและสถานที่ท่องเที่ยว 3) ค่านิยมและความเชื่อ โดยผู้เรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาผ่านกระบวนการเกมมิฟิเคชัน ผู้เรียนได้ซึมซับวัฒนธรรมใหม่ๆที่ผู้เรียนไม่เคยรู้ อาจจะมีบางเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจมากขึ้น ผู้เรียนสนุกสนานกับการได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลใช้แบบทดสอบชนิดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทดสอบผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ และการวิจัยดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาได้ดี ดังนั้นสามารถนำไปใช้หรือนำไปพัฒนาในการจัดกิจกรรมในรายวิชาอื่นได้
2. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ดังนั้นในครั้งต่อไปในชั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน อาจจะปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นหรือหากิจกรรมอื่น เพื่อเพิ่มทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและเพิ่มแรงจูงใจ
3. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ขั้นตอนที่สำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา คือขั้นที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้ เพื่อไม่ให้นักเรียนใช้ภาษาไทยในขณะที่เล่นเกม ครูควรย้ำคำศัพท์หรือประโยคที่ใช้ในการสนทนาให้กับนักเรียน ในขณะที่เล่นเกมครูให้นักเรียนทุกคนพูดภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้กับระดับชั้นอื่นๆ ที่ต้องการส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่ดีขึ้น
2. ควรมีการวิจัยและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของประโยคภาษาอังกฤษ เป็นต้น
3. ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้กับแพลตฟอร์มอื่นๆ ที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่ดีขึ้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์. (2548). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานด้วยการเรียนการสอนแบบร่วมมือในกลุ่มการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2551). สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- กองวิจัยทางการศึกษา. (2542). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กรมวิชาการ. (2545). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เดือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- ไพฑูริย์ กานต์ธัญลักษณ์. (2554). Blended Learning คืออะไร. สืบค้น 20 ธันวาคม 2564, จาก <http://km.kmutt.ac.th/pg/blog/paitoon.kan/read/5168>
- จุฑามาศ มีสุข (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จุฑามาศ มีสุข, สนิท ตีเมืองซ้าย, และพงศ์ธร โพธิ์พลศักดิ์. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษ วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี. ในการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ “ราชภัฏวิจัย ครั้งที่ 3”, น. 81-90. นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปณิตา วรรณพิรุณ. (2551). การพัฒนารูปแบบการเรียนบนเว็บแบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนิสิตปริญญาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย.
- ปณิตา วรรณพิรุณ. (2554). การเรียนแบบผสมผสาน จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ (*Blended Learning: Principles into Practice*). วารสารการอาชีวและเทคนิคศึกษา, 1(2), กรกฎาคม – ธันวาคม 2554.
- ปรัชญนันท์ นิลสุข, และปณิตา วรรณพิรุณ. (2556). การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน : ลัดส่วนการผสมผสาน. วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา, 25(85), มกราคม – มีนาคม 2556.
- ปัทมาสน์ งามอนันต์. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจและมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยนเรศวร, วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- พิชญะ โชคพล. (2558). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ภาสกร เรืองรอง, และกิ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2563). การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ สื่อนวัตกรรมและการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ สำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา, ธันวาคม 2563.
- มะยูริย์ พิทยาเสนีย์, ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์, และกิตติพงษ์ พุ่มพวง. (2563). รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักศึกษาครู. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง , 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2563.
- รพิสา กันสุข. (2563). กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. มหาวิทยาลัยนเรศวร, วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ . (2561). การออกแบบเกมมิฟิเคชัน. สืบค้นจาก <https://images-sed.com/ws/Storage/PDF/978616/568/9786165681117PDF.pdf>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สำรวย วงศ์มณีวร. (2542). *การศึกษาความรู้ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา กลุ่มที่ 2 อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง*. มหาวิทยาลัยทักษิณ, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต.
- สิริกร บำรุงกิจ, และสันติ วิจักขณาลัญญ์. (2562). *การออกแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานในการสอนภาษาอังกฤษ*. วารสารเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา. สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 5 ธันวาคม 2563 – มีนาคม 2564.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2524). *วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ : ประมวลศิลป์.
- สุภัทรา อักษรานุเคราะห์. (2531). *การสอนทักษะภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมิตรา อังวัฒนกุล. (2539). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิชาติ อนุกุลเวช. (2551). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนฝึกปฏิบัติทางเทคนิคบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนอาชีวศึกษา*. วิทยานิพนธ์ (เทคโนโลยีการศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). *แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Carman, J. M. (2005). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. Retrieved from <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%20Design.pdf>.
- Choi, Junghye Fran. (2016). *Gamification in Smart Learning Design to Enhance Speaking Skills for EFL Young Learners*. Korea : Walden University.
- Clark, J.L.D. (1972). *Foreign Language Testing : Theory and Practice*. Philadelphia Centre of Curriculum Development.
- Driscoll M. (2002). *Blended Learning: let's get beyond the hype*. Retrieved from http://www.07.ibm.com/services/pdf/blended_learning.pdf.
- Finocchiaro, M, and Bonos. *The Foreign Language : A Guide for Teacher*. New York : Regents Publishing Co.,Inc.,1973.
- Gonen, S. 1 (2012). *Teaching culture in the FL classroom*. Teachers perspective International Journal of Global Education, (13), p. 26-46.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Huang, W. H. & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Toronto : Rotman School of Management University of Toronto.
- Irma, D. I. and Purwati. (2021). *THE EFFECT OF USING BLENDED LEARNING MODEL ON ENHANCING STUDENTS' SPEAKING SKILL IN SENIOR HIGH SCHOOLS*. Indonesia : Samudra University.
- Kapp, K. M.; Blair, L., & Mesch, R. (2014). *The gamification of learning and instruction : fieldbookidea into practice*. San Francisco, CA: Wiley.
- MacMeekin, M. (2013). *Please, I need you to participate*. Retrieved from. <https://anethicalisland.wordpress.com/2013/03/28/please-i-need-you-to-participate>.
- Nunan, David. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. New York: Prentice-Hall.
- Seelye, H. Ned. (1984). *Teaching Culture : Strategies for Interculture Communication*. Illinois : National – Texbook Company.
- Sharpe, B. a. F. (2006). *Implementing a university e-learning strategy: levers for change within academic schools*. *Research in Learning Technology*, 14(2), p.135-151.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบของเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือวิจัยในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีย์ ปรีดีกุล ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชา
หลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์
วิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
2. นางภาวิณี เดชเทศ ตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชา
ภาษาอังกฤษคณะครุศาสตร์
วิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
3. นางสาวรากร ขวัญเมือง ตำแหน่งศึกษานิเทศก์
ระดับชำนาญการพิเศษ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
พิษณุโลก เขต 1



ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5. แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

6. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7. แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิด
เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา โดยผู้ที่ทำการวิจัยจะได้นำผลการประเมินความเหมาะสมไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 รายการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
กำหนดเกณฑ์การวินิจฉัยดังนี้

- 5 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง ระดับความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

3. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ปลงในช่องระดับความสำคัญตามความคิดเห็นของท่านที่พิจารณาเห็นว่า เป็นข้อเลือกที่เหมาะสมหากมีข้อความคิดเห็นกรุณาเขียนลงในช่องว่างที่กำหนด

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างยิ่งที่เสียสละเวลา ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งนี้

นางสาวพรยมล ฉิมพานิชย์

ผู้วิจัย

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ขั้นตอนของจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้					
1.1 ใช้สื่อสารสนเทศ (วิดีโอ, สื่อเทคโนโลยี หรือเกม เป็นต้น) สอดคล้องกับเรื่องที่จะเรียนรู้					
1.2 ใช้คำถามภาษาอังกฤษให้ลูกคิดเพื่อ กระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจสู่เรื่องที่เรียน					
2. ขั้นตอนที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้					
2.1 ครูเลือกคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหา สอดคล้องกับในเรื่องที่เรียน					
2.2 ครูเลือกเกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทักษะ การพูดสอดคล้องกับเนื้อหา					
3. ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้					
3.1 ให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยค ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนและฝึก ทักษะการพูดร่วมกัน					
3.2 ให้ความรู้สอดแทรกวัฒนธรรมของ เจ้าของภาษาในเรื่องที่เรียน					
3.3 ครูอธิบายเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎ กติกา การเล่นอย่างชัดเจน พร้อมยกตัวอย่าง ประกอบ					
3.4 ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นเกมการ เรียนรู้ โดยให้พูดเป็นภาษาอังกฤษตลอดการ เล่นเกม ถ้าทำผิดกติกาจะถูกตัดคะแนนในแต่ละ ครั้ง					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
3.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สอบถามข้อสงสัยเกี่ยวกับขั้นตอนในการเล่นเกมการเรียนรู้					
4. ขั้นตอนที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้					
4.1 แบ่งกลุ่มละความสามารถ เพื่อความเท่าเทียม					
4.2 รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการพูดภาษาอังกฤษ					
4.3 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการพูดภาษาอังกฤษ					
4.4 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกล้าในการพูดภาษาอังกฤษ					
5. ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้					
5.1 ครูให้สถานการณ์การเรียนรู้ใหม่ที่หลากหลาย					
5.2 เกมการเรียนรู้เน้นทักษะด้านการพูด					
5.3 กิจกรรมสรุปมีความเหมาะสมกับนักเรียน					

ส่วนที่ 2

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ

()

ตำแหน่ง.....

แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตาม
แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ ของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างระดับความคิดเห็นตามความคิดเห็นของท่าน และกรุณาเขียนข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินซึ่งมี 5 ระดับดังนี้

- 5 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง ระดับความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างยิ่งที่เสียสละเวลา ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งนี้

นางสาวพรยมล ฉิมพานิชย์
ผู้วิจัย

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้					
คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียน					
1. อธิบายคำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียนรายละเอียดครบถ้วน					
2. ใช้ภาษาเข้าใจง่ายช่วยให้ครูนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง					
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน					
1. การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน					
2. อธิบายขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นอย่างชัดเจน					
3. ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นไปตามลำดับขั้นตอน					
4. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันง่ายต่อการนำไปปฏิบัติ					
5. สัดส่วนของการเรียนแบบผสมผสานมีความเหมาะสม					
แผนการจัดการเรียนรู้					
สาระสำคัญ					
1. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
จุดประสงค์การเรียนรู้					
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน					
2. มีสอดคล้องกับสาระสำคัญ					
3. มีความชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
4. มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้					
5. มีประโยชน์ต่อนักเรียน					
6. มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้					
สาระการเรียนรู้					
1. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้					
2. ตรงตามสาระการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลาง					
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. กิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชั่น					
3. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ					
4. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้เกี่ยวกับ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา					
5. กำหนดระยะเวลาเหมาะสมกับกิจกรรม					
6. การจัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยและความสามารถของ ผู้เรียน					
สื่อ/แหล่งเรียนรู้					
1. ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ					
2. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการพูด ภาษาอังกฤษ					
3. นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงและสะดวกปลอดภัย					
4. สื่อมีความหลากหลาย					
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้					
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม ทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
3. ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้					
4. เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้					
5. กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่เข้าใจง่ายและเหมาะสม					
6. การประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

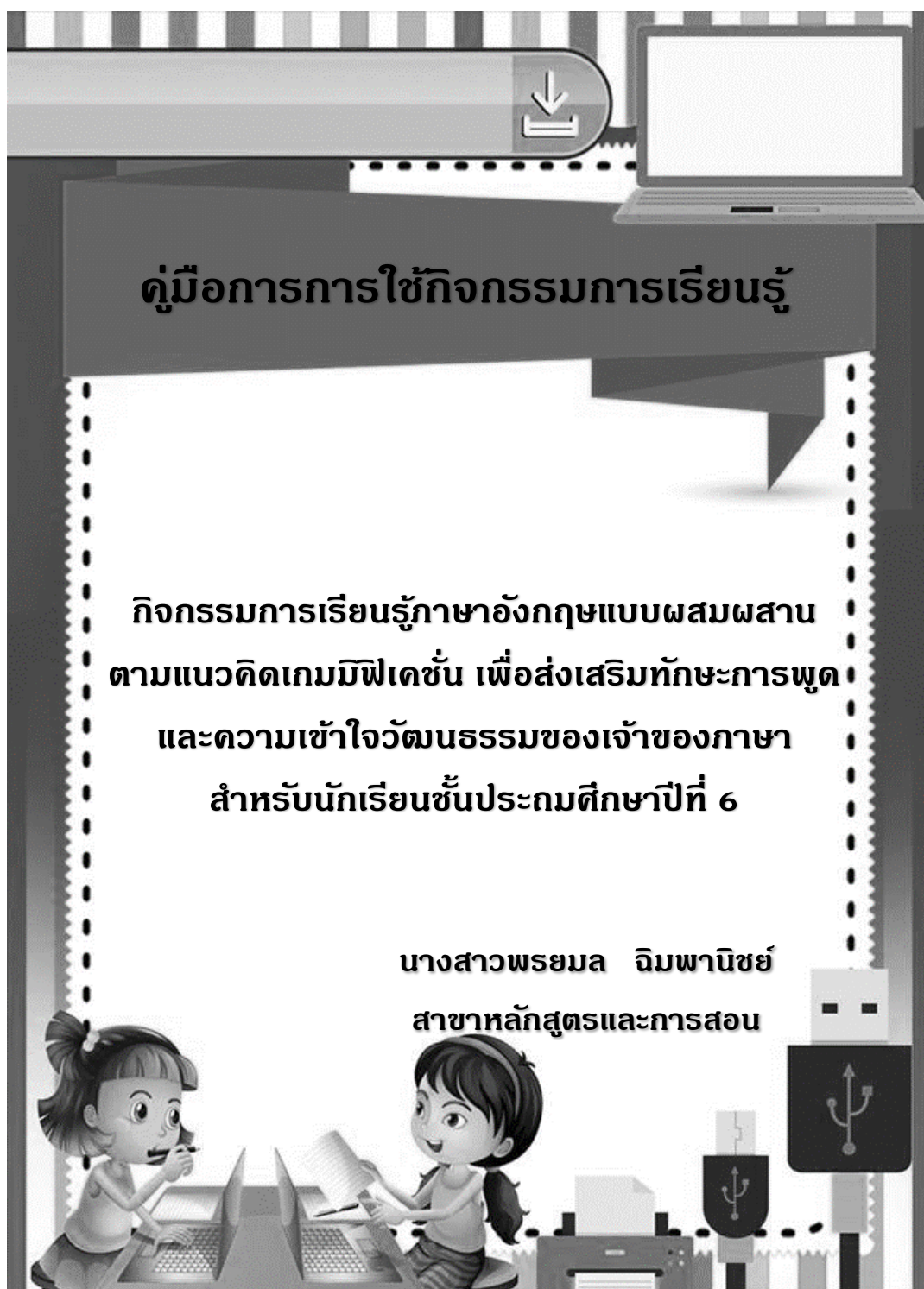
.....

.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ

()

ตำแหน่ง.....



คำนำ

คู่มือเล่มนี้สร้างขึ้นเพื่อชี้แจงการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ครูที่นำกิจกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีความเข้าใจสามารถใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมการเรียนมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ระหว่างเกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์กับเกมมิฟิเคชันแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนเข้าไว้ด้วยกัน มีสัดส่วนของการเรียนแบบออนไลน์จำนวน 8 ชั่วโมง โดยผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม Google meet และการเรียนแบบเผชิญหน้าจำนวน 4 ชั่วโมง โดยมีครูคอยแนะนำและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะมีผลในการพัฒนา นักเรียนให้มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้

พรยมล ฉิมพานิชย์

คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียน

คำแนะนำสำหรับครู

กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนมี ทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ระหว่างเกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์กับเกมมิฟิเคชันแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนเข้าไว้ด้วยกัน มีสัดส่วนของการเรียนแบบออนไลน์จำนวน 8 ชั่วโมง โดยผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม Google meet และการเรียนแบบเผชิญหน้าจำนวน 4 ชั่วโมง เพื่อให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องศึกษาทำความเข้าใจคู่มือการใช้กิจกรรม ดังนี้

ก่อนการจัดกิจกรรม

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียด ศึกษาทำความเข้าใจการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน รวมทั้งการวัดและประเมินกิจกรรม
2. ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแผนการจัดการเรียนรู้ล่วงหน้า
3. ครูควรจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในห้องเรียน
4. ศึกษาแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
5. ศึกษาเกณฑ์แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ระหว่างจัดกิจกรรม

1. ครูชี้แจงการทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ นักเรียนทราบ
2. ครูดำเนินการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ อย่างเคร่งครัด เพื่อให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ระหว่างที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนแสดงทักษะการพูดภาษาอังกฤษออกมาอย่างเต็มที่
4. ในระหว่างที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ หากนักเรียนมีข้อสงสัยหรือมีปัญหาขณะเรียนรู้ ครูควรให้คำปรึกษากับนักเรียน พร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือนักเรียนด้วยความใส่ใจตลอดการเรียนรู้
5. ให้คำปรึกษาระหว่างที่นักเรียนทำกิจกรรมสังเกตพฤติกรรม



หลังการจัดกิจกรรม

1. ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

คำแนะนำสำหรับนักเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่นักเรียนต้องดำเนินการ ดังนี้

1. นักเรียนตั้งใจฟังครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ก่อนเรียน
2. นักเรียนทำกิจกรรมระหว่างเรียนตามที่ครูแจ้งทั้ง 5 กิจกรรมการเรียนรู้
3. นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้

- มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆหรือเรื่องเล่า
- ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน
- ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
- ต 1.2 ป.6/3 พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ
- ต 2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
- ต 2.1 ป.6/2 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ระหว่างเกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์กับเกมมิฟิเคชันแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนเข้าไว้ด้วยกันโดยใช้เกมมิฟิเคชัน เป็นการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษที่ใช้แนวคิดทฤษฎีของเกม รวมทั้งออกแบบเทคนิคเกมใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน ทำให้กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมเกมเกณฑ์การเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน โดยประยุกต์ใช้องค์ประกอบตามแนวคิดของ ของปีทมาสน์ งามอนันต์และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2563) ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้

เป็นขั้นตอนที่ครูเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียนใช้คำถามเพื่อเชื่อมโยงความรู้และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้

เป็นขั้นตอนที่ครูเลือกกิจกรรมที่จะสอนพร้อมยกตัวอย่างประกอบและเรื่องกระบวนการเกมที่ต้องการสร้างให้เกิดกับนักเรียน

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้

เป็นขั้นตอนที่เป็นการอธิบายเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎกติกาการเล่น เกม ในการเล่น เกม แต่ละครั้งจะกำหนดเป้าหมาย เมื่อนักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่กำหนดได้ตามเป้าหมาย จะได้รับคะแนนสะสมเมื่อสิ้นสุดการเล่นจะนับรวมผลคะแนนสะสมและเรียงลำดับจากทีมที่มากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทีมไหนสามารถสะสมคะแนนได้มากที่สุดจะได้รับรางวัลตอบแทน จากนั้นสาธิตวิธีเล่นเกมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สอบถามหากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการเล่นเกม

ขั้นตอนที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้

เป็นขั้นตอนที่จะให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่เกิดจากการทำกิจกรรม โดยในการทำกิจกรรมจะแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถกลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน นักเรียนดำเนินกิจกรรมตามเกมโดยระหว่างที่นักเรียนร่วมทำกิจกรรมจะมีคะแนนสะสมและร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากกระบวนการเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้

เป็นขั้นตอนที่ให้สถานการณ์ใหม่ที่ท้าทายกับนักเรียนนักเรียนแต่ละทีมระดมสมอง ออกแบบการแก้ปัญหาผ่านกระบวนการเกมโดยระบุหน้าที่ของแต่ละคนพร้อมนำเสนอแนวทางการ แก้ไขปัญหาจากนั้นร่วมกันอภิปรายและอาจจะใช้คำถามเชื่อมโยงสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
<p>ขั้นตอนที่ 1</p> <p>ระบุผลการเรียนรู้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการกระตุ้นนักเรียนด้วยสื่อที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอน 2. ครูใช้คำถามภาษาอังกฤษถามนักเรียนให้คิดเพื่อกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจสู่เรื่องที่เรียน
<p>ขั้นตอนที่ 2</p> <p>เลือกเกมการเรียนรู้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเลือกคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับในเรื่องที่เรียนรวมถึงคำศัพท์เกี่ยวกับวัฒนธรรมและยกตัวอย่างคำศัพท์และประโยคประกอบ 2. ครูเลือกเกมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน
<p>ขั้นตอนที่ 3</p> <p>กิจกรรมการเรียนรู้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนรวมถึงคำศัพท์เกี่ยวกับวัฒนธรรมและครูกับนักเรียนฝึกทักษะการพูดร่วมกัน อาจแบ่งเป็นกลุ่มหรือจับคู่สนทนา 2. ครูอธิบายเกมการเรียนรู้ เกี่ยวกับกฎกติกาการเล่น เกมในการเล่นแต่ละครั้ง จะกำหนดเป้าหมาย เมื่อนักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่กำหนดได้ตามเป้าหมาย หรือสามารถตอบคำถาม จะได้รับคะแนนสะสมเมื่อสิ้นสุดการเล่น จะนับผลรวมของคะแนนสะสม และเรียงลำดับจากทีมที่มากที่สุดไปน้อยที่สุด เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมที่ทีมไหนสามารถสะสมคะแนนได้มากที่สุดจะได้รับรางวัลตอบแทน 3. ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นเกมในแต่ละครั้ง โดยให้นักเรียนพูดเป็นภาษาอังกฤษตลอดการเล่น เกม ถ้านักเรียนทำผิดกติกาจะถูกตัดคะแนนในแต่ละครั้ง

ขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
	4. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง และเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการเล่นเกม
<p>ขั้นตอนที่ 4</p> <p>สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้</p>	<p>1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยคละความสามารถกลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน</p> <p>2. ครูคอยชี้แนะและสนับสนุนเพื่อให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมตามเกมการเรียนรู้ พร้อมทั้งสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน</p> <p>3. นักเรียนดำเนินกิจกรรมโดยใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและใช้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมในเรื่องที่เรียนในการเล่นเกมการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยการพูดสื่อสารให้รู้เรื่องและเข้าใจ อาจจะได้ยึดหลักทางไวยากรณ์</p> <p>4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ประโยคและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่นักเรียนได้รับจากกระบวนการเกมมิฟิเคชั่น</p> <p>5. ครูและนักเรียนร่วมกับสรุปผลคะแนนสะสมของนักเรียนเพื่อเรียงลำดับและมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุด</p>
<p>ขั้นตอนที่ 5</p> <p>ประยุกต์ใช้</p>	<p>1. ครูให้สถานการณ์ใหม่ที่ท้าทายกับนักเรียนโดยผ่านการเล่นเกม (สั้นๆ และกระชับเวลา) ที่เน้นการพูดสื่อสาร เกมการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ประโยค และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเรื่องที่เรียนหรืออาจเป็นเรื่องใกล้ตัว</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนการเรียนรู้ ครูอาจจะใช้คำถามเชื่อมโยงสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน</p>

ตัวอย่าง

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	ระดับชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
วิชาภาษาอังกฤษ	รหัสวิชา อ 16101
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Weather & Seasons	เวลา 2 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564	ครูผู้สอน นางสาวพรยมล ฉิมพานิชย์

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน

ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ต 2.1 ป.6/2 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์ กลุ่มคำและประโยคเกี่ยวกับสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาลและกิจกรรมง่าย ๆ ที่สามารถทำได้ในฤดูกาลต่าง ๆ และสามารถพูดโต้ตอบง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลเกี่ยวกับสภาพอากาศและฤดูกาล โดยใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเกี่ยวกับสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาล ช่วยให้นักเรียนมีทักษะสื่อสารทางภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 พูดโต้ตอบสื่อสารระหว่างบุคคลโดยใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเกี่ยวกับสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาลได้

3.2 ระบุคำศัพท์หรือประโยคตรงกับภาพและสัญลักษณ์ได้

3.3 อธิบายวัฒนธรรมการทำกิจกรรมต่างๆที่ทำในสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาลได้

3.4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

4. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ กลุ่มคำและประโยคเกี่ยวกับสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาลและกิจกรรมง่าย ๆ ที่สามารถทำได้ในฤดูกาลต่าง ๆ เช่น ประโยคคำถาม ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ เพื่อใช้ในกิจกรรมการสนทนา

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ (10 นาที)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นครูให้นักเรียนเล่นเกมสั้นๆ โดยการให้นักเรียนทายเสียงที่ครูเปิดให้ฟังและช่วยกันตอบว่าเป็นเสียงสภาพอากาศอะไร เช่น เสียงฝนตก เสียงหิมะตก เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า เป็นต้น

2. จากนั้นครูกระตุ้นนักเรียนโดยใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า

T : Which season do you like best in Thailand ?

S : I like rainy season/cold season/hot season.

T : Why do you like ?

S : because.....

ขั้นที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้ (10 นาที)

3. ครูเลือกคำศัพท์ ประโยคและรูปภาพสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาลและกิจกรรมง่าย ๆ ที่สามารถทำได้ในแต่ละฤดูกาลพร้อมยกตัวอย่างคำศัพท์ ประโยคและรูปภาพประกอบ เช่น

คำศัพท์ Rainy Summer Winter Autumn/fall Spring stay at home / drink hot chocolate / go ice skating / see through the fog / go to the beach / fly a kite / have a picnic / play water sports / take a nature walk / play in the mud

ประโยค A: Which season do you like best?

B: I like summer.

A: How's the weather?

B: It's sunny.

A: What do you do in summer?

B: I go to the beach.

4. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ ประโยคและรูปภาพสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาลและกิจกรรมง่าย ๆ ที่สามารถทำได้ในแต่ละฤดูกาล

5. จากนั้นครูเลือกเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ (40 นาที)

6. ครูนำเสนอคำศัพท์ ประโยคและรูปภาพสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาลและกิจกรรมง่าย ๆ ที่สามารถทำได้ในแต่ละฤดูกาลที่พบบ่อยๆ โดยใช้โปรแกรม power point และให้นักเรียนช่วยกันฝึกพูดประโยคบทสนทนาถามและตอบรวมกัน ตัวอย่างประโยค

7. ครูอธิบายเกมการเรียนรู้ เกม บันไดงู ซึ่งแบ่งผู้เล่นเป็นทีม ทีมละเท่าๆ กัน โดยที่ให้ผู้เล่นส่งตัวแทนเป็นผู้ยืนบนกระดานบันไดงู ผู้เล่นคนที่เหลือทอดลูกเต๋า แล้วเดินไปตามช่องที่ทำไว้ตามแต้มบนลูกเต๋า หากตกช่องที่มีลูกสอนก็ให้ขึ้นไปตามลูกสอนนั้น เมื่อผู้เล่นตกช่องไหนให้จับข้อความเพื่อตอบคำถามนั้นให้ตรงกับช่องที่ตัวเองตก แล้วพอบอกคำถามเสร็จให้ผู้เล่นคนที่เหลือในทีมมาผลัดเป็นตัวยืนเพื่อเล่นและตอบคำถามต่อไป ผลัดกันทำเช่นนี้ จนกว่าจะไปถึงเส้นชัย ถ้าทีมไหนตอบผิดจะต้องถอยลงมา 1 ช่อง ผลัดกันและจนถึงคู่สุดท้าย

8. ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการเล่นเกมในแต่ละครั้ง โดยให้นักเรียนพูดเป็นภาษาอังกฤษตลอดการเล่น เกม ถ้านักเรียนทำผิดกติกาจะถูกตัดคะแนนในแต่ละครั้ง

9. ครูสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างและเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการเล่นเกม

ขั้นที่ 4 สร้างทีมการเล่นเกมการเรียนรู้ (40 นาที)

10. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนคละความสามารถกลุ่มเก่ง ปานกลาง อ่อน จำนวน 4 ทีม

11. นักเรียนดำเนินกิจกรรมเกม บันไดงู โดยระหว่างที่นักเรียนทำกิจกรรม มีคะแนนสะสม

12. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมภาษาทางทางประกอบเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่างๆโดยครูใช้คำถาม เช่น

T : How many English season are there ?

S : Four seasons.

T : What are the seasons in England ?

S : Spring/ Summer /Autumn/ Winter

T : What do you do each seasons ?

13. สรุปผลคะแนนสะสมของนักเรียนแต่ละกลุ่มเพื่อเรียงลำดับและมอบรางวัลกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุด

ขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ (20 นาที)

14. ครูสร้างสถานการณ์เกมใหม่ให้นักเรียน เกมชื่อว่า ถามมาตอบไป ให้นักเรียนทุกคนยืนกันเป็นวงกลม 2 วงกลม เท่าๆ กัน แล้วมีลูกบอลวงกลม 1 ลูก ให้ผู้เล่น 1 คน ยืนอยู่ในวงกลมและในมือมีลูกบอลเพื่อใช้ในการโยนในการตอบคำถาม ผู้เล่นคนที่ยืนตรงกลางจะเป็นผู้ถามคำถามโดยการโยนบอล เช่น Which season do you like best? , What do you do in summer? , What do

you wear in summer? และผู้เล่นที่เป็นผู้รับบอลก็จะเป็นผู้ตอบคำถาม แล้วผู้ตอบคำถามก็ผลัดมาเป็นคนถามคำถามต่อไป จนครบทุกคน

15. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ ครูอาจจะใช้คำถามเชื่อมโยงสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

T : Tell me your feelings in three words ?

6. สื่อการเรียนรู้

- 6.1 เสียงสภาพอากาศ
- 6.2 เกม บันไดงู ผีนโวนิล
- 6.3 แก้วใส์ฉลากคำถาม
- 6.4 Power point เรื่อง Weather & Seasons
- 6.5 ลูกเต๋า 1 ลูก

7. การวัดและการประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	ประเมินผล
ประเมินการพูดโต้ตอบเกี่ยวกับสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาลและกิจกรรมง่าย ๆ	แบบประเมินการพูดภาษาอังกฤษ	ได้คะแนนการพูดระดับดีขึ้นไป
ประเมินการอธิบายวัฒนธรรมการทำกิจกรรมต่างๆที่ทำในสภาพอากาศในแต่ละฤดูกาล	แบบประเมินการตอบคำถาม	ได้คะแนนการพูดระดับดีขึ้นไป
ประเมินการทำงานร่วมกับผู้อื่น	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม	ได้คะแนนระดับพอใช้ขึ้นไป

บันทึกผลหลังการสอน

สรุปผลการเรียนการสอน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

แนวทางแก้ไขและข้อเสนอแนะ

.....

.....

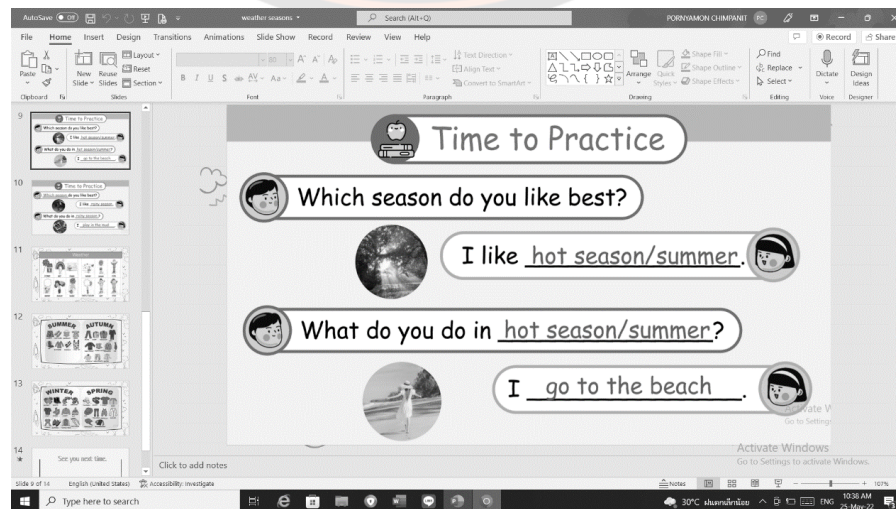
.....

ลงชื่อ

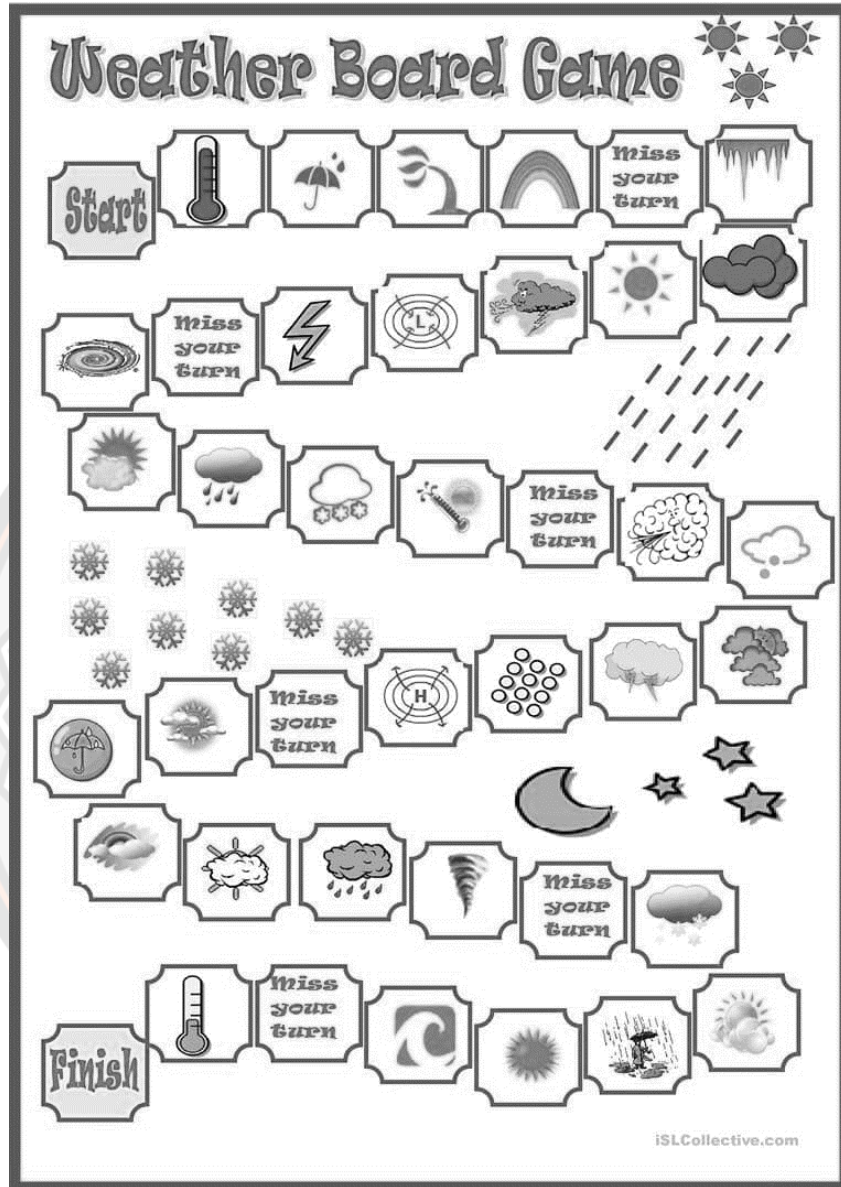
(นางสาวพรยมล ฉิมพานิชย์)



Power point เรื่อง Weather & Seasons



เกม บันไดงู ผินไวนิล



ฉลากคำถาม

What do you do this season?

What do you wear in this season?

What season is this weather/picture?

How's the weather?

Do you like this weather?

Because ?

เกณฑ์การประเมินการพูดภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				คะแนนรวม
	4 ดีมาก	3 ดี	2 พอใช้	1 ปรับปรุง	
การออกเสียง	ออกเสียงถูกต้อง พูดได้	ออกเสียงผิดเป็นครั้งคราว	ออกเสียงผิดบ่อยครั้ง พูดแล้วฟังเข้าใจยาก	ยังพูดไม่ได้และโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4
คำศัพท์	ใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์	สื่อความหมายได้เป็นส่วนใหญ่ เลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม	ใช้คำศัพท์ผิดๆ แต่ใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ได้	ใช้คำศัพท์ผิดและโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4
ไวยากรณ์	ไม่มีข้อผิดพลาดทั้งในการเลือกใช้คำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์เบื้องต้นผิด แต่ใช้วลีได้ถูกต้องบ้าง	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ผิด ไม่สามารถสื่อสารได้	4
ความคล่องแคล่ว	บทสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ มีความต่อเนื่องของการสนทนาหยุดได้ถูกจังหวะ เช่นเดียวกับเจ้าของภาษา	การสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ แต่ยั้งติดตะกุกตะกัก	พูดต่อจากที่พูดไม่ได้ แต่พยายามพูดต่อไปโดยการเริ่มใหม่	พูดแล้วหยุดคิดนาน พูดไม่จบประโยคโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4

เกณฑ์สรุประดับคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13 – 16	ดีมาก
9 – 12	ดี
5 – 8	พอใช้
1 – 4	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ ดี ขึ้นไป



**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง ขอความอนุเคราะห์ท่านพิจารณาแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

-1 เมื่อแน่ใจว่าไม่เป็นสถานการณ์/คำสั่ง สอดคล้องกับการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างยิ่งที่เสียสละเวลา ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษในครั้งนี้

นางสาวพรยมล ฉิมพานิชย์
ผู้วิจัย

ข้อความ	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
Situation 1 Food and drink in the restaurant - Speaking and describe situations eating and drinking situations.				
Situation 2 Festivals & Celebrations - Speaking and describe your interested festivals & celebrations.				
Situation 3 Tourist attraction - Speaking favorite Tourist attraction and why do you like?				
Situation 4 Body Languages - Talking about 2 gestures that the students like while raising the situation				

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

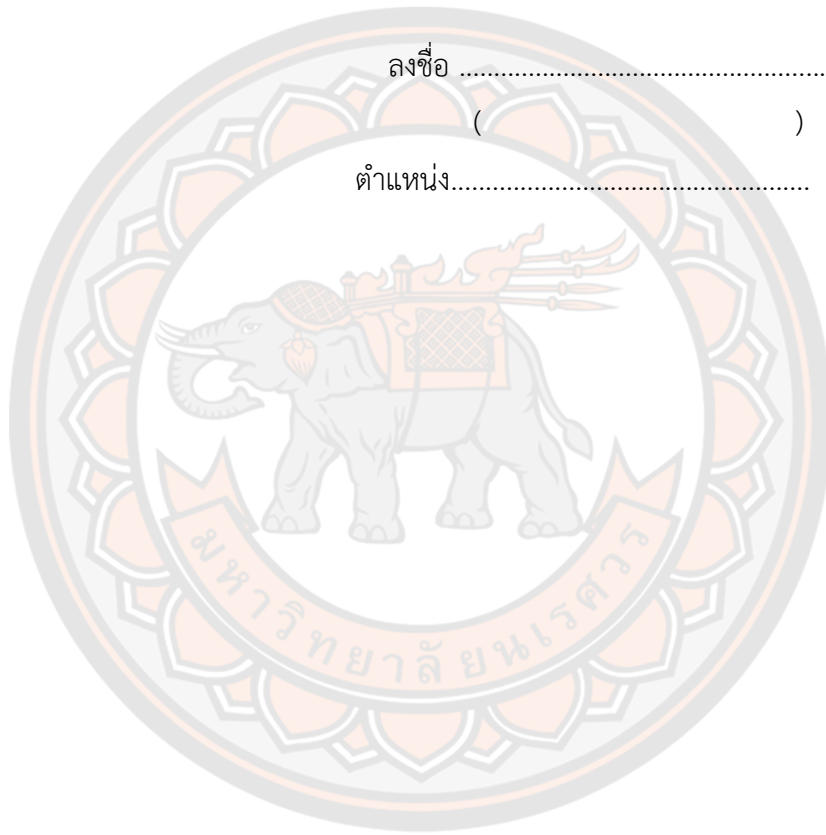
.....

.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ

()

ตำแหน่ง.....



**แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

คำชี้แจง จากการวัดทักษะการพูดมีการถามทั้งหมดด้วยกัน 3 ส่วนต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ครูถามเกี่ยวกับตัวเราเองและครอบครัว โดยในส่วนนี้จะใช้เวลาประมาณ 2 นาที ซึ่งประเด็นที่ถามก็จะเป็นเรื่องทั่ว ๆ ไป เช่น ชื่อ- นามสกุล , ครอบครัว และงานอดิเรกต่าง ๆ ของผู้สอบ

ส่วนที่ 2 ในส่วนนี้จะใช้เวลาประมาณ 7 นาที โดยครูจะเริ่มต้นโดยการให้นักเรียนจับสลากเลือก 2 สถานการณ์ จาก 4 สถานการณ์ ซึ่งถ้าเราเลือกได้หัวข้ออะไรก็จะต้องพูดในหัวข้อนั้น หลังจากที่ได้อ่านคำถามเรียบร้อยแล้วจะมีเวลาประมาณ 3 นาทีในการเตรียมตัวพูด ซึ่งนักเรียนจะได้รับปากกาพร้อมกระดาษไว้สำหรับการเขียนโน้ตสั้น ๆ ส่วนนี้จะมีเวลาพูด 4 นาที และเมื่อนักเรียนพูดจบ ครูจะถามกลับเกี่ยวกับเรื่องที่เราพูดไปอีกครั้ง

ส่วนที่ 3 ใช้เวลาประมาณ 4 นาที ครูจะถามเพิ่มเติมในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับส่วนที่ 2 โดยคำถามจะถามเน้นในเรื่องของวัฒนธรรมตามหัวข้อที่นักเรียนจับฉลากได้ และจะเปิดโอกาสให้ผู้สอบได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือแสดงความคิด ความเข้าใจให้มากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งในส่วนนี้เราจะถูกประเมินทักษะทางการพูดตามหัวข้อที่กำหนด

หมายเหตุ แบบทดสอบวัดทักษะการพูดนี้ทำการทดสอบเป็นรายบุคคล ส่วนนักเรียนที่ทำแบบทดสอบแล้วจะถูกแยกออกจากกลุ่มเพื่อนเพื่อป้องกันการสอบถามข้อมูล ซึ่งเป็นการหลอมน้ำในการทำแบบทดสอบ

Situation 1

Food and drink in the restaurant

(การพูดบรรยายสถานการณ์การรับประทานอาหารและเครื่องดื่ม)

Speaking and describe situations eating and drinking situations.

Situation 2**Festivals & Celebrations**

(การพูดบรรยายงานเทศกาล งานเฉลิมฉลองที่นักเรียนสนใจ)

Speaking and describe your interested festivals & celebrations.

Situation 3**Tourist attraction**

(การพูดถึงสถานที่ท่องเที่ยวที่นักเรียนชื่นชอบ)

Speaking favorite Tourist attraction and why do you like?

แบบประเมินการพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวม	ระดับคุณภาพ	สรุปผลการประเมิน
		การออกเสียง	คำศัพท์	ไวยากรณ์	ความคล่องแคล่ว			
		4	4	4	4			

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน
 ()
/...../.....

เกณฑ์การประเมินการพูดภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				คะแนนรวม
	4 ดีมาก	3 ดี	2 พอใช้	1 ปรับปรุง	
การออกเสียง	ออกเสียงถูกต้อง พุดได้	ออกเสียงผิดเป็นครั้งคราว	ออกเสียงผิดบ่อยครั้ง พุดแล้วฟังเข้าใจยาก	ยังพุดไม่ได้และโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4
คำศัพท์	ใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์	สื่อความหมายได้เป็นส่วนใหญ่ เลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม	ใช้คำศัพท์ผิดๆ แต่ใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ได้	ใช้คำศัพท์ผิดและโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4
ไวยากรณ์	ไม่มีข้อผิดพลาดทั้งในการเลือกใช้คำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์เบื้องต้นผิด แต่ใช้วลีได้ถูกต้องบ้าง	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ผิด ไม่สามารถสื่อสารได้	4
ความคล่องแคล่ว	บทสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ มีความต่อเนื่องของการสนทนาหยุดได้ถูกจังหวะ เช่นเดียวกับเจ้าของภาษา	การสนทนาราบรื่นเป็นธรรมชาติ แต่ยังมีติดตะกุกตะกัก	พุดต่อจากที่พุดไม่ได้ แต่พยายามพุดต่อไปโดยการเริ่มใหม่	พุดแล้วหยุดคิดนาน พุดไม่จบประโยคโต้ตอบการสนทนาไม่ได้	4

เกณฑ์สรุประดับคุณภาพ**ช่วงคะแนน**

13 – 16

9 – 12

5 – 8

1 – 4

ระดับคุณภาพ

ดีมาก

ดี

พอใช้

ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ ดี ขึ้นไป



แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 20 ข้อ

จำนวน 1 ชั่วโมง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมาย × ลงใน
กระดาษคำตอบ

1. What do you do next with the money after you charge it?

- a. tipping
- b. donate
- c. give to a friend
- d. keep by myself

2. A : Would you like to order some dessert?

B : I want _____.

- a. hot tea
- b. Omelette
- c. ice cream
- d. fried potatoes

3. After eating the appetizer meal, what will you order next?

- a. snack
- b. dessert
- c. appetizer
- d. main course

4. A : Would you like to order main course?

B : I want _____.

- a. cola
- b. fried potatoes
- c. medium rare steak
- d. chocolate ice cream

5. Which meaning matches the picture?

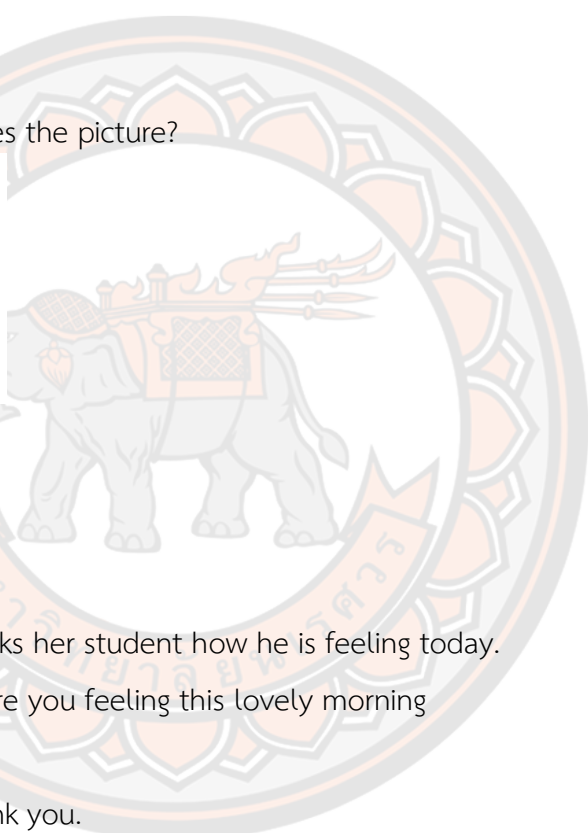


- a. crazy
- b. money
- c. high five
- d. thumb up

6. Which meaning matches the picture?



- a. money
- b. victory
- c. surrender
- d. thumb up



7. Situation : A teacher asks her student how he is feeling today.

A: Hello Sean, how're you feeling this lovely morning

B: Great! and you?

A: I'm fantastic, thank you.

What is the meaning of the underlined word?

a.



b.



8. Situation : A girl asks her friend about the taste of the cookies.

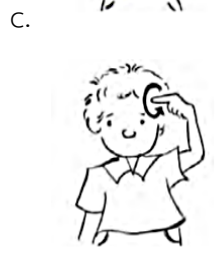
A: I have some cookies for you. I baked them myself. Try one.

B: Thank you.

A: How does it taste?

B: Delicious.

What is the meaning of the underlined word?



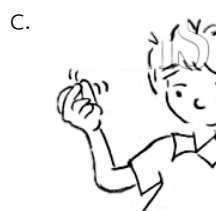
9. Situation : A man asks his friend about her ambition.

A: What is your ambition?

B: I want to study for a master degree in the United States.

A: That's great, but it'll require a lot of money.

B: Exactly.



10. How's the weather?



- a. stormy
- b. snowy
- c. sunny
- d. windy

11. What do you do in winter?

- a. I go hiking.
- b. I go ice skating.
- c. I have a picnic.
- d. I take nature walk.

12. When is Christmas Day?

- a. 24th of December
- b. 25th of December
- c. 26th of December
- d. 31st of December

13. What are you going to do on Christmas Day?

- a. I am going to have a party.
- b. I am hanging stockings.
- c. I sing Christmas song.
- d. all correct.

14. What does the bell on Christmas mean?

- a. It is power of darkness.
- b. the sound bell of happiness.
- c. the sound bell of unhappiness.
- d. the sound of the devil's death.

15. What do the green leaves on the wreath mean?
- fun
 - happiness
 - eternal life
 - faith in Jesus
16. What are you doing under the mistletoe for everlasting love?
- sit
 - kiss
 - hug
 - stand
17. What was the belief in the building of Stonehenge?
- a place for funerals
 - study astronomy
 - healing place
 - all correct
18. What is Big Ben?
- bell
 - clock
 - tower
 - dark clock
19. What was the Tower of London doing in the past?
- royal palace
 - all correct
 - fortress
 - prison
20. What is the name of York Cathedral with the largest stained glass window in the world?
- The Rose Window
 - Great East Window
 - Five Sisters Window
 - The Canterbury Window

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณา พิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ขอให้ท่านทำ เครื่องหมาย / ลงในช่องว่างระดับความคิดเห็นตามความคิดเห็นของท่าน และกรุณาเขียน ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ การประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
ข้อนั้น

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของ
ภาษาข้อนั้น


-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของ
ภาษาข้อนั้น







ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างยิ่งที่เสียสละเวลา ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมิน แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในครั้งนี้





นางสาวพรยมล ฉิมพานิชย์






ผู้วิจัย


ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนน พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ป.6/1 ให้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาท สังคมและ วัฒนธรรม ของเจ้าของ ภาษา	1. What is the first food to order? a. dessert b. no right c. appetizer d. main course				
	2. What do you do next with the money after you charge it? a. tipping b. donate c. give to a friend d. keep by myself				
ป.6/2 ให้ ข้อมูล เกี่ยวกับ เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา	3. A : Would you like to order some dessert? B : I want _____. a. hot tea b. Omelette c. ice cream d. fried potatoes				
	4. After eating the appetizer meal, what will you order next? a. snack b. dessert c. appetizer d. main course				

ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนน			ข้อเสนอแนะ
		พิจารณา	+1	0	
<p>ป.6/1 ใ้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตาม มารยาทสังคม และ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา</p>	<p>5. A : Can I get you anything else? B : No, thank you. B : _____. A : A change. B : Take the change.</p> <p>a. cash only b. bill please c. Excuse me d. pay at the cashier</p>				
<p>ป.6/2 ใ้ ข้อมูลเกี่ยวกับ เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต</p>	<p>6. 3. A : Would you like to order main course? B : I want _____.</p> <p>a. cola b. fried potatoes c. medium rare steak d. chocolate ice cream</p>				
<p>ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา</p>	<p>7. Which meaning matches the picture?</p>  <p>a. crazy b. money c. high five d. thumb up</p>				

ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนน			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ป.6/1 ใช้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตาม มารยาทสังคม	8. Which meaning matches the picture?  a. crazy b. money c. high five d. thumb up				
และ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา	9. Which meaning matches the picture?  a. money b. victory c. surrender d. thumb up				
ป.6/2 ให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา	10. Situation : A teacher asks her student how he is feeling today. A: Hello Sean, how're you feeling this lovely morning B: <u>Great!</u> and you? A: I'm fantastic, thank you. What is the meaning of the underlined word? a.  b.  c.  d. 				

ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนน พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
<p>ป.6/1 ใช้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาท สังคมและ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา</p> <p>ป.6/2 ให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา</p>	<p>11. Situation : A girl asks her friend about the taste of the cookies.</p> <p>A: I have some cookies for you. I baked them myself. Try one.</p> <p>B: Thank you.</p> <p>A: How does it taste?</p> <p>B: <u>Delicious</u>.</p> <p>What is the meaning of the underlined word?</p> <p>a.  b. </p> <p>c.  d. </p>				

ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
<p>ป.6/1 ใช้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตาม มารยาทสังคม และ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา</p> <p>ป.6/2 ให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา</p>	<p>12. Situation : A man asks his friend about her ambition.</p> <p>A: What is your ambition? B: I want to study for a master degree in the United States.</p> <p>A: That's great, but it'll require <u>a lot of money</u>. B: Exactly.</p> <p>a.  b. </p> <p>c.  d. </p>				
	<p>13. How many English seasons are there ?</p> <p>a. three seasons b. four seasons c. five seasons d. no right</p>				
	<p>14. How's the weather?</p> <p>a. rainy b. cloudy c. windy d. snowy</p> 				

ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
<p>ป.6/1 ใช้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาท สังคมและ วัฒนธรรม ของเจ้าของ ภาษา</p>	<p>15. How's the weather?</p> <p>a. windy b. sunny c. snowy d. stormy</p> 				
	<p>16. What do you do in summer?</p> <p>a. I go camping. b. I drink hot coffee. c. I play in the mud. d. I play water sports.</p>				
	<p>17. What do you do in winter?</p> <p>a. I go hiking. b. I have a picnic. c. I go ice skating. d. I take nature walk.</p>				
<p>ป.6/2 ให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา</p>	<p>18. What do you wear in winter?</p> <p>a. shirt b. dress c. T-shirt d. sweater</p>				
	<p>19. When is Christmas Day?</p> <p>a. 24th of December b. 25th of December c. 26th of December d. 31st of December</p>				

ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ป.6/1 ใช้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม	20. What are you going to do on Christmas Day? a. all correct b. I sing Christmas song. c. I am hanging stockings. d. I am going to have a party.				
ตามมารยาท สังคมและ วัฒนธรรม ของเจ้าของ ภาษา ป.6/2 ให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ	21. What does the bell on Christmas mean? a. It is power of darkness. b. the sound bell of unhappiness c. the sound bell of happiness. d. The sound of the devil's death.				
เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา	22. What do the green leaves on the wreath mean? a. fun b. happiness c. eternal life d. faith in Jesus				
	23. What does the red holly fruit mean? a. happiness b. eternal life c. faith in god d. love for god				

ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ป.6/1 ใช้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาท	24. What are you doing under the mistletoe for everlasting love? a. sit b. hug c. kiss d. stand				
สังคมและ วัฒนธรรม ของเจ้าของ ภาษา ป.6/2 ให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ	25. What was the belief in the building of Stonehenge? a. healing place b. study astronomy c. a place for funerals d. all correct				
เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา	26. What is the name of the clock tower? a. Elizabeth Tower b. Bon Count Tower c. Royal Victoria Tower d. Sir Benjamin Hall Tower				
	27. What is Big Ben? a. bell b. clock c. Tower d. dark clock				

ตัวชี้วัด	แบบทดสอบข้อที่	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ป.6/1 ใช้ ถ้อยคำ น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม	28. What was the Tower of London doing in the past? a. prison b. fortress c. royal palace d. all correct				
ตามมารยาท สังคมและ วัฒนธรรม ของเจ้าของ ภาษา	29. What is the highlight Tower Bridge? a. brick b. color c. mirror d. liftable bridge				
ป.6/2 ให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ เทศกาล/วัน สำคัญ/งาน ฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ ของเจ้าของ ภาษา	30. What is the name of York Cathedral with the largest stained glass window in the world? a. The Rose Window b. Five Sisters Window c. Great East Window d. The Canterbury Window				

ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ผลวิเคราะห์ความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. ผลวิเคราะห์ความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
4. ผลวิเคราะห์ค่าความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
5. ผลวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน
6. ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
7. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน
8. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 กับจำนวนนักเรียน 26 คน
9. ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนด้วยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จำนวนนักเรียน 26 คน

1. ผลวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 17 แสดงผลประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

รายการประเมิน	คะแนนความสอดคล้อง			\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
ขั้นตอนของจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
1. ขั้นตอนที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้						
1.1 ใช้สื่อสารสนเทศ (วิดีโอ, สื่อเทคโนโลยีหรือเกม เป็นต้น) สอดคล้องกับเรื่องที่จะเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 ใช้คำถามภาษาอังกฤษให้ลูกคิดเพื่อกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจสู่เรื่องที่เรียน	3	5	5	4.33	1.15	มาก
เฉลี่ย	3.50	5.00	5.00	4.50	0.87	มากที่สุด
2. ขั้นตอนที่ 2 เลือกเกมการเรียนรู้						
2.1 ครูเลือกคำศัพท์และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับในเรื่องที่เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.2 ครูเลือกเกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทักษะการพูดสอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	4	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.00	5.00	4.00	4.33	0.58	มาก

รายการประเมิน	คะแนนความสอดคล้อง			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
3. ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 ให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ และประโยคที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับ เรื่องที่เรียนและฝึกทักษะการพูด ร่วมกัน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 ให้ความรู้สอดแทรก วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในเรื่อง ที่เรียน	3	4	5	4.00	1.00	มาก
3.3 ครูอธิบายเกมการเรียนรู้ เกี่ยวกับกฎ กติกา การเล่นอย่าง ชัดเจน พร้อมยกตัวอย่างประกอบ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3.4 ครูเน้นย้ำเงื่อนไขของการ เล่นเกมการเรียนรู้ โดยให้พูดเป็น ภาษาอังกฤษตลอดการเล่น เกม ถ้า ทำผิดกติกาจะถูกตัดคะแนนในแต่ละ ครั้ง	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ สอบถามข้อสงสัยเกี่ยวกับขั้นตอนใน การเล่นเกมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	3.80	4.80	5.00	4.54	0.66	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความสอดคล้อง			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
4. ขั้นตอนที่ 4 สร้างทีมเล่นเกมการเรียนรู้						
4.1 แบ่งกลุ่มคณะกรรมการ เพื่อความเท่าเทียม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 รูปแบบกิจกรรมเกมการ เรียนรู้ส่งเสริมการพูดภาษาอังกฤษ	4	5	4	4.33	0.58	มาก
4.3 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม ในการพูดภาษาอังกฤษ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.4 กิจกรรมเกมการเรียนรู้ช่วย ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกล้าใน การพูดภาษาอังกฤษ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.00	5.00	4.75	4.59	0.58	มากที่สุด
5. ขั้นตอนที่ 5 ประยุกต์ใช้						
5.1 ครูให้สถานการณ์เกมการ เรียนรู้ใหม่ที่หลากหลาย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
5.2 เกมการเรียนรู้เน้นทักษะ ด้านการพูด	4	5	4	4.33	0.58	มาก
5.3 กิจกรรมสรุปมีความ เหมาะสมกับนักเรียน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.00	4.67	4.33	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ยรวม	3.86	4.89	4.62	4.49	0.65	มาก

2. ผลวิเคราะห์ความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 18 แสดงผลความเหมาะสมของคู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

รายการประเมิน	คะแนนความสอดคล้อง			S.D.	ระดับความเหมาะสม	
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
คู่มือการใช้กิจกรรมการเรียนรู้						
คำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียน						
1. อธิบายคำแนะนำการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูและนักเรียนรายละเอียดครบถ้วน	4	4	4	4.00	0.00	มาก
2. ใช้ภาษาเข้าใจง่ายช่วยให้ครูนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง	4	5	4	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.00	4.50	4.00	4.17	0.29	มาก
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน						
1. การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4	4	4	4.00	0.00	มาก
2. อธิบายขั้นตอนของการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นอย่างชัดเจน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นไปตามลำดับขั้นตอน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความ สอดคล้องของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
4. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นง่ายต่อการนำไปปฏิบัติ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. สัดส่วนของการเรียนแบบผสมผสานมีความเหมาะสม	4	4	4	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.00	4.6	4.60	4.40	0.34	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้						
สาระสำคัญ						
1. สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้						
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะและเจตคติที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น	4	5	5	4.33	1.15	มาก
2. มีสอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. มีความชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58	มาก
4. มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
5. มีประโยชน์ต่อนักเรียน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. มีความชัดเจนของเนื้อหาที่ใช้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ตรงตามสาระการเรียนรู้หลักสูตร แกนกลาง	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความสอดคล้อง			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. กิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4	5	4	4.33	0.58	มาก
4. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	4	4	5	4.33	0.58	มาก
5. กำหนดระยะเวลาเหมาะสมกับกิจกรรม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การจัดกิจกรรมเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.00	4.89	4.18	4.54	0.58	มากที่สุด
สื่อ/แหล่งเรียนรู้						
1. ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงและสะดวกปลอดภัย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. สื่อมีความหลากหลาย	4	4	4	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.00	4.75	4.50	4.42	0.44	มาก

รายการประเมิน	คะแนนความสอดคล้อง			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	4	4	4	4.00	0.00	มาก
3. ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่เข้าใจง่ายและเหมาะสม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. การประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ย	4.00	4.67	4.67	4.45	0.37	มาก
เฉลี่ยรวม	4.00	4.68	4.39	4.40	0.40	มาก

3. ผลวิเคราะห์ความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 19 แสดงผลความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

ข้อความที่	คะแนนความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. Situation 1 Food and drink in the restaurant - Speaking and describe situations eating and drinking situations.	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. Situation 2 Festivals & Celebrations - Speaking and describe your interested festivals & celebrations.	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. Situation 3 Tourist attraction - Speaking favorite Tourist attraction and why do you like?	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4. Situation 4 Body Languages - Talking about 2 gestures that the students like while raising the situation	1	0	1	0.67	ใช้ได้

4. ผลวิเคราะห์ค่าความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 20 แสดงผลความสอดคล้อง (IOC) แบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

ข้อที่	คะแนนความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	1	2	3		
1	-1	1	1	0.33	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	-1	0	1	0.00	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
4	-1	1	1	0.33	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
5	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	-1	1	1	0.33	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
7	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	0	1	0.67	ใช้ได้
9	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	1.00	ใช้ได้
12	-1	0	1	0.00	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
13	-1	1	1	0.33	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
14	1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1.00	ใช้ได้

21	1	1	1	1.00	ใช้ได้
22	1	1	1	1.00	ใช้ได้
23	1	1	1	1.00	ใช้ได้
24	1	1	1	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	1.00	ใช้ได้
26	-1	1	1	0.33	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
27	-1	0	1	0.00	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
28	-1	1	1	0.33	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
29	1	1	1	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	1.00	ใช้ได้

สรุปผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่า IOC เท่ากับ 1 จำนวน 20 ข้อ ค่า IOC เท่ากับ 0.00 จำนวน 3 ข้อ ค่า IOC เท่ากับ 0.67 จำนวน 1 ข้อ ค่า IOC เท่ากับ 0.33 จำนวน 6 ข้อและมีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ในระดับ 0.76

5. ผลวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 21 แสดงผลความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

คนที่	ผู้ประเมินคนที่ 1	ผู้ประเมินคนที่ 2	ผู้ประเมินคนที่ 3	Inter - rater
1	18	16	16	
2	24	23	21	
3	25	22	24	
4	26	20	18	
5	24	22	25	0.84
6	23	21	19	
7	21	23	20	
8	22	21	20	
9	25	25	25	

แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับดี

6. ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด และความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 22 แสดงผลค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด และความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

ข้อที่	ค่าอำนาจ จำแนก (B)	แปลผล	ข้อที่	ค่าอำนาจ จำแนก (B)	แปลผล
1	0.18	ใช้ไม่ได้	16	0.18	ใช้ไม่ได้
2	0.32	ใช้ได้	17	0.38	ใช้ได้
3	0.27	ใช้ได้	18	-0.17	ใช้ไม่ได้
4	0.23	ใช้ได้	19	0.23	ใช้ได้
5	-0.17	ใช้ไม่ได้	20	0.32	ใช้ได้
6	0.33	ใช้ได้	21	0.27	ใช้ได้
7	0.04	ใช้ไม่ได้	22	0.52	ใช้ได้
8	0.23	ใช้ได้	23	0.18	ใช้ไม่ได้
9	0.32	ใช้ได้	24	0.23	ใช้ได้
10	0.23	ใช้ได้	25	0.37	ใช้ได้
11	0.43	ใช้ได้	26	-0.07	ใช้ไม่ได้
12	0.23	ใช้ได้	27	0.57	ใช้ได้
13	0.23	ใช้ได้	28	0.32	ใช้ได้
14	0.18	ใช้ไม่ได้	29	-0.23	ใช้ไม่ได้
15	0.48	ใช้ได้	30	0.43	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72

ผลการตรวจสอบค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความเข้าใจ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาข้อสอบแบบเลือกตอบแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และคัดเลือก แบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ ตามจุดประสงค์การวิจัย นั่นคือ ข้อที่ 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 30

7. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน

ตาราง 23 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 คน โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในการทำกิจกรรม (E ₁)						
คนที่	กิจกรรม การเรียนรู้ที่ 1	กิจกรรม การเรียนรู้ที่ 2	กิจกรรม การเรียนรู้ที่ 3	กิจกรรม การเรียนรู้ที่ 4	กิจกรรม การเรียนรู้ที่ 5	ร้อยละของ คะแนน เฉลี่ยหลัง เรียน (E ₂)
	37	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	52 คะแนน
1	25	27	25	21	20	36
2	30	29	27	24	22	42
3	29	28	28	25	24	43
4	27	29	29	22	23	37
5	27	30	29	24	25	42
6	28	27	30	24	25	39
7	30	28	26	24	22	41
8	30	30	31	27	26	44
9	31	30	32	27	27	45
รวม	257	258	257	218	214	369
เฉลี่ย	28.56	28.67	28.56	24.22	23.78	41.00
เฉลี่ย	77.18	77.48	77.18	78.14	76.70	
ร้อยละ			77.33			78.85
ละ						
E1/E2 = 77.33/78.85						

8. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 กับจำนวนนักเรียน 26 คน

ตาราง 24 แสดงผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 กับจำนวนนักเรียน 26 คน โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

คนที่	การทดสอบการพูดหลังเรียน (32 คะแนน)	ร้อยละ
1	24	
2	28	
3	24	
4	26	
5	25	
6	24	
7	25	
8	26	
9	23	
10	24	77.76
11	26	
12	23	
13	25	
14	28	
15	25	
16	24	
17	24	
18	23	
19	25	

20	24
21	25
22	26
23	25
24	23
25	25
26	27

ผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 77.76 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด



9. ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนด้วยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จำนวนนักเรียน 26 คน ตาราง 25 แสดงผลการเปรียบเทียบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนด้วยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา จำนวนนักเรียน 26 คน โดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป

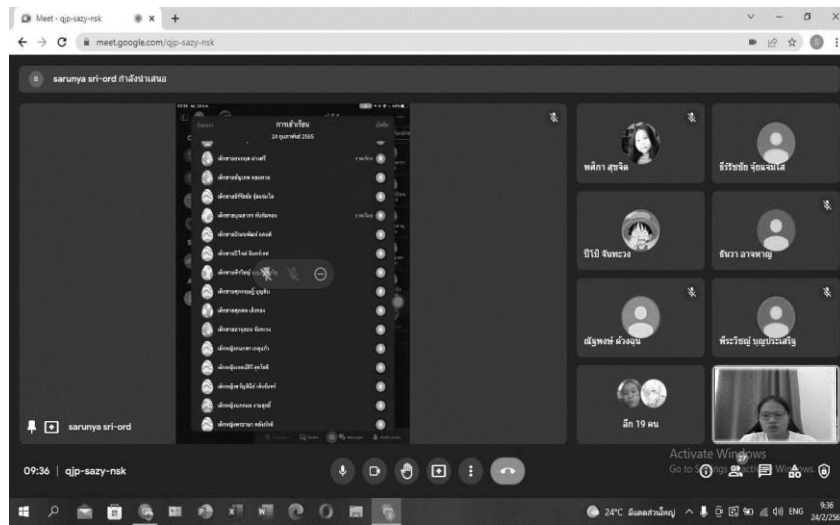
t-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pre-test	9.00	26	1.33
	Posttest	13.96	26	1.43

Paired Samples Test

		Paired Differences			t	df	Sig.(2-tailed)	Sig.(1-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1	Posttest - Pretest	4.96	0.87	0.17	29.0493	25	0.0000	0.0000



ภาพ 2 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์



ภาพ 3 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า



ภาพ 4 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	พรยมล ฉิมพานิชย์
วัน เดือน ปี เกิด	29 กรกฎาคม 2536
ที่อยู่ปัจจุบัน	11/92 หมู่ 3 ตำบลหัวรอ อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านกร่าง (พระยาวชิรธรี) เลขที่ 3 หมู่ 3 ตำบลบ้านกร่าง อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2560 ค.บ. (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



