



แบบฟอร์มข้อเสนอโครงการวิจัย
เพื่อขอรับทุนอุดหนุนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน จากมหาวิทยาลัยรังสิต
ประจำปีการศึกษา 2559 (ภาค 2/2559)

1. ชื่อโครงการ (ภาษาไทย): การพัฒนาเกมไวยากรณ์ออนไลน์เพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ
Applied English Structure
(ภาษาอังกฤษ): Effectiveness of an Online Grammar Game for Communicative English

2. ประเภทของงานวิจัยสถาบัน ประสบการณ์เคยได้รับทุนจาก (ระบุ)
 หน้าใหม่ (ยังไม่เคยได้รับทุนอุดหนุน)

3. ประเภทของงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
- การวิจัยเพื่อสร้างสื่อการสอนหรือนวัตกรรม (พัฒนาเกมส้ออนไลน์ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร)

4. รายวิชา/สาขาวิชาที่ทำการวิจัย
- รายวิชา ENG 212: Applied English Structure

5. คณะผู้ดำเนินการวิจัย

1. ชื่อ – นามสกุล _____ นางสาวศิราภรณ์ ศิริพัธลก _____
คุณวุฒิสูงสุด _____ ปริญญาโท _____ สาขา _____ การบริหารการศึกษา
สังกัดภาควิชา / คณะ / หน่วยงาน _____ ศูนย์นวัตกรรมเรียนรู้ ฝ่ายเทคโนโลยี
โทรศัพท์ _____ 02-997-2200 ต่อ 4162

2. ชื่อ – นามสกุล _____ นายวรพล มหาแก้ว _____
คุณวุฒิสูงสุด _____ ปริญญาโท _____ สาขา _____ การสอนภาษาอังกฤษ
สังกัดภาควิชา / คณะ / หน่วยงาน _____ ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์
โทรศัพท์ _____ 02-997-2222 ต่อ 1339

6. ที่ปรึกษาโครงการวิจัย (ถ้ามี)

1. ชื่อ – นามสกุล _____ อาจารย์สุเมธ ผ่องพรรณแข _____
คุณวุฒิสูงสุด _____ ปริญญาโท _____ สาขา _____ เทคโนโลยีสารสนเทศ
สังกัดภาควิชา/คณะ/หน่วยงาน ภาควิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี(สื่อสร้างสรรค์) วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศ
และการสื่อสาร _____ โทรศัพท์ _____ 02-997-2222 ต่อ 4070

7. สถานที่ทำการทดลองหรือเก็บข้อมูล

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

8. ความสำคัญและที่มาของหัวข้อการวิจัย

ในยุคการสื่อสารไร้พรมแดนภาษาอังกฤษได้ทวีบทบาทสำคัญในฐานะภาษาสากลที่ผู้คนจากทั่วโลกใช้เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร สำหรับวงการศึกษา ผู้เรียนมีความจำเป็นที่จะต้องใช้ภาษาอังกฤษในการค้นคว้าเพื่อเพิ่มพูนความรู้ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นเงื่อนไขสำคัญ ที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการรับผู้เรียนเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาดังนั้นการเตรียมบัณฑิตจากสถาบันอุดมศึกษาของประเทศไทยให้มีความพร้อมทางด้านการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อศึกษาต่อทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบัน (กาญจนา และ ประกายแก้ว, 2543) อีกทั้งการตื่นตัวของ การเข้าเป็นส่วนหนึ่งของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (Asean Economic Community: AEC) ส่งผลให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มประเทศสมาชิก (สมเกียรติ อ่อนวิมล, 2554) การที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพย่อมเกิดผลดีกับทั้งตัวผู้เรียนจนถึงประเทศชาติ ด้วยเหตุนี้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษต้องให้ผู้เรียนมีโอกาสนในการสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะทาง ภาษาอังกฤษทั้งสี่ทักษะได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และ เขียน (ONEC, 2002)

จากความสำคัญของภาษาอังกฤษข้างต้น การให้ความสำคัญกับความคล่องแคล่วในการสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็น แต่ความเชื่อที่ว่า การจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษไม่มีประโยชน์อาจเป็นความเชื่อที่ไม่ถูกต้อง ดังที่ ลูมิตรา อังวัฒนกุล (2540) กล่าวว่า ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาเป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกับความถูกต้องของภาษา ซึ่งสอดคล้องกับ Brown (2004) ที่ว่าความสำคัญของไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเป็นพื้นฐานที่ขาดไม่ได้ในการเรียนภาษา อย่างไรก็ตามแม้ว่าไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมีความสำคัญแต่ต้องทำความเข้าใจถึงเป้าหมายที่แท้จริงของการเรียนการสอนไวยากรณ์ เพราะเป้าหมายหลักคือการทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และ มีความหมาย (Pachler, 1999; Celce-Murcia, and Freeman L, 1999; Purpura, 2004; Athmani, 2010) การที่ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ให้มีประสิทธิภาพย่อมทำให้ข้อความเป็นไปตามที่ผู้เรียนตั้งใจสื่อสาร อีกทั้งยังมีความสำคัญในฐานะที่เป็นส่วนเสริมทักษะทั้งสี่ในด้านของความสัมพันธ์ระหว่างคำในประโยค หรือรูปแบบของการเรียงคำในประโยค รวมทั้งความสามารถในการดึงเอาความหมาย มาใช้ในการสื่อสารในประโยค

แม้หลักสูตรการศึกษาระดับขั้นการศึกษาพื้นฐานไม่ได้มองข้ามความจำเป็นของภาษาอังกฤษ และมีการกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศให้เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน (ฟาฏินา วงศ์เลขา, 2553) และผู้เรียนต้องผ่านการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษไม่ต่ำกว่าสิบสองปีก่อนเข้าระดับอุดมศึกษา แต่ผู้เรียนกลับไม่สามารถสร้างประโยคให้ถูกหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้ (Angwattanakul, 1997)

จากผลงานวิจัยหลายเรื่องชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนชาวไทยมีปัญหาในการใช้ไวยากรณ์ให้มีความหมายและถูกต้องตามหลักภาษา อีกทั้งผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางภาษาอังกฤษ ในส่วนการประเมินความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ในบริบทงานเขียนของผู้สอบชาวไทยตั้งแต่ปี 2552-2555 ในแบบทดสอบมาตรฐาน TOEFL: PBT (Test of English as a Foreign Language: Paper Based Test) ที่ปรากฏในรายงาน TOEFL Test and Score Data Summary Bulletins มีการเปรียบเทียบผลคะแนนของผู้สอบชาวไทยกับผู้สอบจากประเทศต่าง ๆ ในทวีปเอเชียปรากฏว่า

คะแนนเฉลี่ยของผู้สอบชาวไทยต่ำกว่าผู้สอบจากทุกประเทศ คิดเป็นร้อยละ 48 ปัญหาผู้เรียนไม่สามารถสร้างประโยคที่มีความหมายและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์อาจเกิดจากแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มักเน้นให้ผู้เรียนท่องจำกฎโครงสร้างเป็นหลัก (Yoon et al., 2012) และการสร้างกิจกรรมที่ฝึกเพื่อเอื้อด้านความจำในกฎโครงสร้าง ที่ไม่มีความหมายต่อผู้เรียน (Pongsirivet, 2001 and Lush, 2002) ซึ่งการเรียนการสอนในลักษณะนี้ ไม่พัฒนาให้ผู้เรียนสามารถใช้ไวยากรณ์ได้ เพราะไม่เอื้อให้ผู้เรียนทดลองนำไวยากรณ์ไปใช้ในลักษณะของกระบวนการที่มีความหมาย อีกทั้งยังไม่ทำให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของโครงสร้างและความหมาย เนื่องจากการขาดกิจกรรมที่ใช้ในการสื่อสารที่ออกแบบให้ผู้เรียนสังเกตถึงความหลากหลายของโครงสร้างที่มีต่อความหมายในการสื่อสารนอกจากนี้ ยังขาดการปฏิสัมพันธ์และการให้ผลสะท้อนกลับที่มีความหมายระหว่างผู้เรียนด้วยกัน หรือระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวมีความสำคัญในแง่ของผู้เรียนที่จะสามารถใช้ไวยากรณ์เรื่องต่างๆ ได้อย่างมีความหมายนั้น ต้องเกิดจากการลองนำไวยากรณ์ไปใช้ในการสื่อสารร่วมกันกับผู้อื่น โดยการที่ผู้เรียนมีการพูดคุยกันระหว่างกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนฝึกใช้ไวยากรณ์ที่เรียนไปกับเพื่อนร่วมชั้นช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความตระหนักในความสัมพันธ์ของกฎโครงสร้างและความหมาย (Swain, 1998)

แนวคิดที่ให้ความสำคัญต่อการปฏิสัมพันธ์ที่มีผลในการเสริมต่อความรู้ทางภาษาและการฝึกใช้ความรู้อย่างมีประสิทธิภาพคือเกมฝึกภาษาซึ่งน่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเสริมความรู้ในด้านไวยากรณ์ภาษา อังกฤษ และสามารถมีโอกาสได้ฝึกทักษะและใช้ภาษาเหมือนกับสถานการณ์จริงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเกมจะช่วยให้ห้องเรียนมีสภาพใกล้เคียงกับโลกภายนอก การฝึกภาษาโดยใช้เกมจะได้เรียนรู้ทั้งกฎเกณฑ์ ไวยากรณ์ คำศัพท์ และทักษะต่างๆ เกมอาจจะใช้เป็นเครื่องมือติดตามผลการอธิบายของครูหรือใช้สำหรับฝึกทักษะ ในส่วนที่ครูต้องการได้และวิธีการสอนนี้จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และก่อให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้แก่นักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และความสามารถทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาในระดับสูงต่อไป

จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นสื่อ นั้น พบว่า ผู้เรียนซึ่งเรียนรู้ผ่านสื่อประเภทเกมเกิดความจำ ความเข้าใจมากกว่าผู้เรียนซึ่งเรียนรู้ด้วยการฟังบรรยายตามปกติ ผลงานวิจัยของสกุล (2550) ได้ทดลองกับผู้เรียน 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนผ่านสื่อประเภทเกมและผู้เรียนจากการบรรยาย พบว่า กลุ่มผู้เรียนผ่านสื่อประเภทเกมรู้สึกกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้นมากกว่า ระดับความรู้ของผู้เรียนอยู่ในระดับสูงกว่า ผู้เรียนรู้สึกตัวตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้นมากกว่า รวมทั้งพบว่าเกมมีส่วนทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน งานวิจัยของพยุพล และพัชราภรณ์ (2556) ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการอ่านดีขึ้นเมื่อวัดจากแบบฝึกหัดก่อนและหลังการทดลองใช้สื่อประเภทเกม ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากเกมได้ตลอดเวลา ทั้งยังสามารถทำความเข้าใจและจดจำบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น งานวิจัยของ Pompan (2015) กล่าวถึงคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังใช้สื่อประเภทเกมในการพูดภาษาอังกฤษ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญที่ 0.5 นอกจากนี้ผู้เรียนยังรู้สึกสนุกกับการเรียน รวมทั้งนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างไรก็ตามงานวิจัยทั้งสามชิ้นเห็นตรงกันว่า ความสนุกในการเล่นเกมน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เนื้อหาวิชาที่แฝงไว้ด้วย

ด้วยเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชา ENG 212: Applied English Structure เนื่องจากเห็นว่าในรายวิชาดังกล่าว ต้องศึกษาเกี่ยวกับการนำโครงสร้างทางภาษาที่ใช้ใน

ชีวิตประจำวัน เพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการฝึกฝน เรียนรู้ และจดจำ เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านและการเขียนในการสื่อสารภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่าหากนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน จะเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้เห็น โครงสร้างทางภาษาอังกฤษที่ถูกต้องเพิ่มมากขึ้น เป็นประโยชน์ที่ เหมาะกับการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันอีกด้วย ทำเป็นแอปพลิเคชันเกมซึ่งผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดไว้ใช้งานในอุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ของตนเอง เพื่อการเรียนรู้ได้จากทุกสถานที่ โดยได้วางโครงร่างของเกมให้ผู้เรียนเกิดความสนุก ทำหายจากการเล่นเกมและ ความน่าติดตามจากเนื้อหาของบทเรียน เพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจจะเรียนรู้และพัฒนาตนเองด้วยการเรียนรู้แบบยั่งยืน

โครงร่างแอปพลิเคชันเกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารออนไลน์รายวิชา ENG 212: Applied English Structure นี้ สร้างด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ในการสร้างระบบ แบบออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) ส่วนของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเข้ามาในอุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่หรือแท็บเล็ตส่วนตัว และลงชื่อเข้าใช้งานเกมด้วย RSU email เนื้อหาในแอปพลิเคชันเกมออนไลน์นี้แบ่งเป็นบทสนทนาย่อย ผู้เรียนจะเป็นผู้ดำเนินเรื่องในบทสนทนาเหล่านั้น ซึ่งเป็นการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนและตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม (Non-Player Character) ผู้เรียนสามารถเลือกหน้าตาของตัวละครที่จะเป็นได้ เมื่อเล่นไปแล้วสามารถเปลี่ยนเป็นตัวละครอื่นๆ ได้มากขึ้น เป็นการจูงใจให้ผู้เล่นอยากเล่นต่อไป เนื้อหาหรือบทสนทนาแบ่งเป็นบทย่อยๆ เริ่มจากง่ายไปยาก โดยในแต่ละบทจะเริ่มต้นด้วยการเกริ่นนำ เนื้อเรื่อง และสรุป กำหนดจำนวนคำถามแต่ละบทไม่เกิน 10 ครั้ง คำถามเหล่านี้ผู้เรียนจะเลือกถามตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม ให้ได้มาซึ่งคำตอบที่มีประโยชน์ สามารถนำไปเป็นเบาะแสสำหรับการตอบคำถามสรุปจากเนื้อเรื่อง จำนวนเบาะแสผู้เล่นพบมีผลต่อคะแนนและโอกาสในการไปตอบคำถามท้ายบทเพื่อไปยังบทสนทนาต่อไป ในส่วนต่อประสาน (interface) ของเกมจะประกอบด้วยฉากตัวละคร บทสนทนาในรูปแบบของข้อความ และเสียง นอกจากนี้ยังมีระบบคะแนน (point) ระดับ (level) ตรา (badge) และกระดานลำดับผู้นำ (leaderboard) มาใช้เพื่อให้เกิดการแข่งขัน และความท้าทายระหว่างผู้เรียนและผู้เล่นอื่น

2) ส่วนของผู้สอน เนื่องจากผู้วิจัยวางแผนที่จะนำไปใช้กับรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนผ่านบทสนทนาจึงได้จัดวางในส่วนของผู้สอนหรือผู้ดูแลระบบให้สามารถเพิ่มเติมเนื้อหาให้เหมาะสมกับรายวิชาอื่นๆ หรือเนื้อหาที่ต้องใช้ภาษาเฉพาะทางต่างๆ จึงกำหนดให้จัดทำเป็นแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์สำหรับเพิ่มเติมข้อมูลได้จากอุปกรณ์เคลื่อนที่ สามารถเพิ่มเติมข้อมูล และติดตามผลการใช้งานของผู้เรียนได้สะดวก กำหนดให้ผู้สอนหรือผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่มชื่อรายวิชา รหัสวิชา ชื่อเรื่องบทสนทนา ระดับความยากของบทสนทนา บทสนทนาในรูปแบบข้อความ และบทสนทนาในรูปแบบเสียง นอกจากนี้ยังมีส่วนของการเก็บข้อมูลเชิงสถิติ เพื่อติดตามผลการเรียนของผู้เรียนรายบุคคลหรือกลุ่มได้

9. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมสื่อออนไลน์ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รายวิชา ENG 212: Applied English Structure
2. เพื่อเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลการเรียนรู้ ด้านความสามารถทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมสื่อออนไลน์ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รายวิชา ENG 212: Applied English Structure

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมสื่อนอนไลน์ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รายวิชา ENG 212: Applied English Structure

10. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เรียนผู้ซึ่งเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันเกมมีผลสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งมีความพึงพอใจต่อแนวทางการจัดการเรียนสอน นอกจากนี้แอปพลิเคชันเกมสามารถบูรณาการ การเรียนการสอนเข้ากับงานบริการวิชาการแก่สังคมได้ และทำให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษาขึ้น ซึ่งประ

11. แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของเกมทางภาษา

เกมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เก่าแก่ และแพร่หลายมานานแล้ว เริ่มมีการพัฒนาเกมเพื่อการสอน และใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีความสำคัญต่อหลักสูตร ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 2) ได้ให้ความหมายว่า เกมทางภาษา (Language Games) หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียน โดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541 : 36) ได้กล่าวถึง เกม (Games) เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดีโดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างไรอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

ยุวรี ศิริชัยญาลักษณ์ (2542) สรุปความหมายของเกมไว้ คือ กิจกรรมการแข่งขันที่มี กฎเกณฑ์ มีกติกา นอกจากจะได้รับความสนุกสนานแล้วเด็กได้ฝึกการคิดหาเหตุผล และการแก้ปัญหา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554 : 109) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกา กำหนด การเล่นเพื่อความสนุก เป็นลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงในคราวหนึ่งๆ

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน ความคุ้นเคยต่อกัน ซึ่งต้องมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยมีกฎ กติกาเป็นข้อตกลงร่วมกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความสามารถของตนเอง การตัดสินใจ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปของการแพ้ ชนะ อีกด้วย

จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษา

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ริซัน (Rixon.1981 : 1-4) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมในการเรียนการสอนภาษา ก็คือ เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นอาจจะมีรูปแบบมากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูด สื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ผู้เล่นจะต้องทำตาม หรือพูดตามผู้เล่นคนอื่นๆ

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมทางภาษา ควรเป็นดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมใช้เกมในการสอดแทรกกระแสวัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบเฉลียวฉลาด รู้จักเหตุผล พากเพียร และอดทน
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนรู้จักฟังตนเอง
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรม กล่าวคือ ให้รู้จักที่เขาที่เรา เป็นคนมีระเบียบ แบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี
5. เพื่อปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาให้เป็นคนที่ร่าเริงแจ่มใส เพื่อที่จะได้เป็นนักต่อสู้ ชีวิต เต็มไปด้วยความร่าเริงเบิกบาน และมีความคิดก้าวหน้าอยู่เสมอ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นเน้นปฏิสัมพันธ์กันโดยใช้เกมเป็นส่วนประกอบของการเรียนภาษา โดยเน้นการฝึก และพัฒนาทักษะต่างๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในเชิงบูรณาการ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีลักษณะเป็นผู้นำ หรือผู้ตามที่ดีอีกด้วย

ประเภทของเกมทางภาษา

มีผู้ได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาตามลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ

1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ ปฏิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข
2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษา เกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายและ Part of Speech
3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา
4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น
5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการเก็บใจความและสื่อ

ความหมาย

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆมาช่วยเสริมทักษะทาง การเขียน และการ เรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์ หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอก

ห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ การโต้วาที เป็นต้น
สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 7-121) ได้แบ่งประเภทของเกมในการฝึกภาษา ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการออกเสียงและพูด
2. เกมฝึกการสะกดคำ
3. เกมฝึกทักษะการอ่านและการเขียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ทุกคนชอบและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ อาจเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย หรือ กลุ่มรวม ก็ได้ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้กำหนดเกม เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่ บทเรียน เกมเพื่อควบคุมชั้นเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษา และเกมเพื่อการประเมินผล

ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

ตามปกติคนทุกคนและทุกเพศทุกวัยต้องการเคลื่อนไหว เพราะลักษณะของความต้องการทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมาย และมีความสนุกสนานร่าเริงด้วยแล้ว ยิ่งเพิ่มความต้องการ มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยแห่งการเจริญเติบโตย่อมต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยให้กระดูก และกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน เด็กเกิดมาจะค่อยๆพัฒนาจูนรู้จักการเดิน วิ่ง กระโดด ผลัก ดัน เหวี่ยง ทุ่ม ปา ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กได้เรียนรู้จากธรรมชาติ หรือติดตัวเด็กมาแล้ว หากแต่ว่าการเคลื่อนไหวไม่ได้ มีความหมายไปในทางกีฬาหรือพลศึกษา ฉะนั้นเกมการเล่นประเภทต่างๆ เป็นตัวกลางทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปตามวิถีทางของการพลศึกษาและกีฬามากขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ เกมเหล่านี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝน ทักษะทางการเคลื่อนไหว และทางกีฬาเบื้องต้น จึงมีผู้ที่สนใจ และให้ความสำคัญต่อการใช้เกมเพื่อให้เกิดประโยชน์ หลายท่าน ดังต่อไปนี้

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 3-4) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมภาษาว่า เกมนั้นมีประโยชน์ต่อ ผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้เนื้อหากระจำง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบ คำถาม หรือ การร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ
4. เกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้
6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย
7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน

8. เกมช่วยลดความเข้มของเนื้อหางได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วม และกล้าแสดงออก

9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน

10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน งานสังสรรค์ ทักษาจร ฯลฯ

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 1) การเล่นเกมสามารถช่วยในการสอนภาษา กล่าวคือ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมายทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างหนึ่งโดยเฉพาะ หรือ อาจจะเพื่อการฝึกสะกดคำศัพท์ เกมเหล่านี้มีวิธีการเล่นแตกต่างกันออกไป และให้ความสนุกสนานทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทักษะทางภาษาต่างๆที่นำมาใช้ในการเล่นเกมนี้ นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 83) ได้กล่าวสอดคล้องกับ บุญเกื้อ ควรรหาเวช (2542) เกี่ยวกับการใช้เกมเป็นส่วนในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของครูว่า จะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และเกมยังมีประโยชน์ ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะทางภาษา อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น เพราะครูยังใช้เกมสำหรับเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้อีกด้วย

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 15) ได้สรุปความสำคัญของเกมว่า เกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน ทั้งการเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ได้สถานการณ์เพื่อการติดต่อสื่อสารอย่างมากมาย

ประพันธ์ จุมคำมูล (2541 : 45) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอนได้อย่างมากก่อนเข้าสู่บทเรียนที่จะต้องสอน โดยไม่ต้องใช้เวลามากนัก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกมจะช่วย แก้ปัญหานักเรียนที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษ และไม่ยอมเรียนวิชานี้ แต่การจัดกิจกรรมก็ต้องอาศัยความต้องการของผู้เรียน และผู้สอนเองก็ต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เร้าใจสามารถแทรกเข้าไปในบทเรียนได้

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมที่ใช้เกมประกอบในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียดได้
3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน
4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ช่วยให้ผู้รู้จักตนเอง และเกิดการยอมรับ
6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ

อาจกล่าวโดยสรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่นำมาใช้สอนได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ฝึกการสังเกต การตัดสินใจ ทักษะทางการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างพื้นฐานทักษะ

ทางด้านกีฬาในอนาคต เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้รู้จักรู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งเกมช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และสามารถนำไปใช้ได้ทุกขั้นตอนในด้านการเรียนการสอน และได้ในหลายสถานการณ์

ลักษณะของเกมที่ดี

ริซัน (Rixon. 1981 : 5) ได้เสนอแนะของเกมที่ดีว่า ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนา ทักษะทางภาษา และไม่ควรขึ้นอยู่กับโชคมากเกินไป อีกทั้งเกมบางเกมควรจะเป็นความสำเร็จของการสื่อสารของผู้เล่นมากกว่าเน้นความถูกต้อง ควรให้ภาษาเป็นพื้นฐานของการเล่นเกม และสิ่งที่ควรกระทำ คือ การให้รางวัล การให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกความสนใจของผู้เล่นได้สูง

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 2) ได้เสนอถึงลักษณะที่ดีของเกมไว้ ดังนี้

1. ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก
2. ไม่ควรใช้เวลามาก ถ้าเด็กเล็กควรไม่เกิน 10- 15 นาที ควรคำนึงว่า การเล่นเพื่อเรียน การฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น
3. นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนัก
4. เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง
5. มีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจน
6. เป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้
7. เกมนั้นใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 19) ได้กล่าวถึงเกมที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้เวลาน้อย และไม่ต้องเตรียมการล่วงหน้ามาก
2. เล่นง่าย และท้าทายความสามารถของผู้เล่น
3. สั้น และสะดวกในการเล่นในเวลาเรียน
4. ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่ทำให้นักเรียนเสียวินัยในห้องเรียน
5. ไม่เสียเวลาในการตรวจผลงาน

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 116-117) ได้ให้ข้อเสนอแนะถึงเกมทางภาษาที่จะใช้ได้ดีนั้น ควรมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. การหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information Gap) เช่น ผู้พูดไม่ทราบว่าเพื่อนในชั้นจะทำ อะไรในสุดสัปดาห์นี้
 2. ตัวเลือก (Choice) ผู้พูดมีตัวเลือกว่าจะคาดการณ์ว่าเพื่อนน่าจะทำอะไร และจะใช้คำพูดอย่างไร
 3. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ผู้พูดจะได้รับข้อมูลป้อนกลับจากสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่ม ถ้าประโยคที่เขาใช้ไม่เป็นที่เข้าใจก็จะไม่ได้รับคำตอบจากคนอื่น แต่ถ้าได้รับคำตอบกลับมาก็แสดงว่าสิ่งที่เขาพูดนั้นผู้อื่นเข้าใจ
- สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดี ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการ สอนควรใช้เวลา

ไม่มากนัก เล่นง่าย ๆ เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา สิ่งสำคัญเกมนั้นควรมีผลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

การคัดเลือกเกม

เลมเลช (Lemlech. 1994 : 177-178) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นการสอนทักษะได้หลายรูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ ฉะนั้นครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะด้านความสนใจ ความสามารถของผู้เรียน และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนให้เหมาะสมกับสัดส่วนของเวลาด้วย

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 84) ซึ่งมีข้อเสนอแนะในการพิจารณาต่อการเลือกเกมซึ่งสอดคล้องกับ วีด (Weed. 1975 : 304-305) ที่ได้เสนอมานี้แล้วข้างต้นว่า ควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น และต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลง หรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นจะต้องควบคุมการเล่นให้ดีโดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง
3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมประกอบการสอนว่า จะต้องคิดให้รอบคอบในการคิดล่วงหน้า เพื่อให้การสอนประสบผลสำเร็จ ควรมีหลักในการเลือก ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นเกมนั้นๆ
4. ตัดสินใจว่าเกมไหนใช้กับทีม หรือบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัยของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปได้ตามที่ต้องการออกกำลัง หรือแสดงท่าทางอาจใช้ท้ายชั่วโมง ถ้าจำเป็นใช้ท้ายชั่วโมง หรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เจียบที่ไม่ใช้เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่นเกม เพื่อความสะดวก และแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่า จะมีการให้รางวัล หรือไม่
10. ควรมีเอกสาร หรือหนังสือประกอบการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทาง และความคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียนของเรา

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนมีลักษณะแตกต่างกันหลายรูปแบบ ดังนั้น การเลือกเกมประกอบการสอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จนั้น สิ่งที่ต้องคำนึง คือ จุดประสงค์ในการเล่น เกม จำนวนผู้เล่น สถานที่ ระดับของผู้เล่น และความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

รัชนิวัลย์ ปะวะโพตะโก (2539) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกันและนักเรียนที่มีระดับ ความสามารถทางภาษาอังกฤษเดียวกันที่ได้รับการสอนโดยใช้ภาพและการใช้จินตภาพโดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน โรงเรียนวาปีปทุม อำเภอวาปีปทุม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีความสามารถ ทางภาษาอังกฤษต่างกันที่ได้รับการสอนโดยใช้ภาพมีผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่าง กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษเดียวกันที่ได้รับการสอน โดยการใช้ภาพและการใช้จินตภาพมีผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน

สมพร วราวิทย์ศรี (2539) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชา ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนโรงเรียนชนบทศึกษา อำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น ที่มีผลการเรียนต่ำ คือ ได้ระดับผลการเรียน 0 ในรายวิชาภาษาอังกฤษเสริม (อ 022) จำนวน 40 คน ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์และความ คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้ แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดวงเดือน จังพานิช (2542) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยวิธีสอนแบบสัมพันธ์ขอบข่ายความหมายและวิธีสอนแบบปกติ โดย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 60 คน ผลสรุปพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียน โดยวิธีสอนแบบสัมพันธ์ขอบข่ายความหมายและวิธี สอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียน โดยวิธีสอนแบบสัมพันธ์ขอบข่าย ความหมายมีค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบปกติ และจาก การเปรียบเทียบความคงทนในการจำ ปรากฏว่าความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนของกลุ่ม ตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พยุพล และพัชรากรานต์ (2556) ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้ Game-Based Learning ในการบูรณาการกับทักษะ การอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ที่ ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 001102 (Reading and Writing in English) จำนวน 65 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้ฝึกฝน ทักษะการอ่านโดยเนเกมออนไลน์ชื่อ Eternal Story พบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังการสอนด้วยการบูรณาการ Game-based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยยะ

สำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยบูรณาการ Game-Based Learning ในการสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง

พรพรรณ คงสนทนา (2559) ได้ศึกษาผลการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมเกมดิจิทัล ที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคาราสุมุท อำเภอสรีราชา จังหวัดชลบุรี จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมเกมดิจิทัลเป็นวิชาเสริม ประจำภาคการเรียนฤดูร้อน ปีการศึกษา 2558 การทดลองใช้เวลาทั้งสิ้น 12 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผู้เรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการเรียนผ่านการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมเกมดิจิทัล โดยนักเรียนเห็นว่า การเรียนผ่านการสอนพูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้กิจกรรมเกมดิจิทัลนั้นนอกจากจะทำให้ นักเรียนนั้นเกิดความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนมากขึ้นแล้ว นักเรียนยังสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในห้องเรียนไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

งานวิจัยในต่างประเทศ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active Game) และเกมที่ใช้สติปัญญา หรือ เกมเฉื่อย (Passive Game) กับการสอนแบบธรรมดาเพื่อเป็นวิธีการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กระดับ 1 ของโรงเรียนรัฐบาลในโคลัมโบ จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบคำใหม่ 40 คำ มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังการเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้นผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เล่นจะใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าสองกลุ่ม ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าหญิง หรือชาย

พินเตอร์ (Pinter. 1977) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา กับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ภายหลังจากทดลอง 3 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำรา

อัลยาสและเจน (Alyaz et Genc. 2016) ได้ศึกษาการเรียนภาษาโดยใช้เกมดิจิทัลเป็นฐานในการศึกษาของครูผู้สอนภาษาต่างประเทศ โดยเก็บตัวอย่างจากครูฝึกสอนภาษาเยอรมัน จำนวน 60 คน จากมหาวิทยาลัยในตุรกี ประจำภาคฤดูใบไม้ผลิ ปี 2014 – 2015 เพื่อทดสอบว่าการศึกษผ่านเกมดิจิทัลในการสอนภาษาต่างประเทศ มีการวัดผลโดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลังการใช้งานเกมดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา และสัมภาษณ์ก่อนการเล่นเพื่อเก็บข้อมูลด้านปัญหาที่ผู้เรียนเคยมีและความเข้าใจตลอดทั้งกระบวนการ ผลการทดลองพบว่าครูฝึกสอนพัฒนาทักษะทางภาษาได้ชำนาญมากขึ้น และทัศนคติที่จะใช้เกมในขณะที่สอนมากขึ้นในอนาคต ซึ่งมีความสำคัญต่อการศึกษาคูผู้สอนภาษาต่างประเทศ ในด้านของการสอนภาษาของครู โดยการใช้เกมดิจิทัลเป็นฐานได้ดีขึ้น

12. ระเบียบวิธีวิจัย

12.1 ประเภทของการวิจัย

- การวิจัยเชิงทดลอง

12.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาเอกวิชาวภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ สาขาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชา ENG 212: Applied English Structure ในภาคการศึกษาที่ 1/2560 จำนวน 100 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้สูตรของ W.G. Cochran เนื่องจากกลุ่มประชากรไม่คงที่ มีระดับความเชื่อมั่นที่ 95% สัดส่วนความคลาดเคลื่อน 0.05

12.3 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) สร้างเกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยเนื้อหาประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับ Article usage, Punctuation marks, Subject-verb agreement, Pre-post noun modifier, Syntactic possibilities, Passivization, Inversion, Sentence errors
- 2) สร้างแบบทดสอบและประเมินผลก่อนและหลังเรียน จำนวน 60 ข้อ ประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับ Article usage, Punctuation marks, Subject-verb agreement, Pre-post noun modifier, Syntactic possibilities, Passivization, Inversion, Sentence errors
- 3) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอนเกมที่พัฒนาขึ้น

12.4 วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัยและขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลให้กลุ่มตัวอย่าง ในการทำวิจัยได้รับรู้ก่อนการทำวิจัย
- 2) ออกแบบทดสอบ ผ่านก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน
- 3) ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน
- 4) ให้กลุ่มทดลองใช้เกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ENG 212: Applied English Structure ตามเนื้อหาที่กำหนดที่กำหนด
- 5) ดำเนินการทดสอบหลังเรียน ผ่านเกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รายวิชา ENG 212: Applied English Structure ตามเนื้อหาที่กำหนดที่กำหนด
- 6) นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังการใช้เกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รายวิชา ENG 212 โครงสร้างภาษาอังกฤษประยุกต์ ตามเนื้อหาที่กำหนดที่กำหนดมาวิเคราะห์ผลทางสถิติ
- 7) นำข้อมูลจากแบบสอบถามด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รายวิชา ENG 212: Applied English Structure ตามเนื้อหาที่กำหนดที่กำหนดมาวิเคราะห์ทางสถิติ
- 8) ประเมินผลและนำเสนอรายงานการวิจัย



12.5 การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล

1) การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบแต่ละข้อโดยใช้สูตร IOC (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 R แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2) การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ข้อสอบรายข้อใช้วิธีวิเคราะห์แบบอิงเกณฑ์ของเบรนนาน (Bernnan) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ดังนี้

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก
 U แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือผู้สอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
 L แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
 N₁ แทน จำนวนผู้รอบรู้ที่สอบผ่านเกณฑ์
 N₂ แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์

3) การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการของ โลเวท (Lovett) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ดังนี้

$$r_{cc} = 1 - \frac{K \sum x_i - \sum x_i^2}{(k-1) \sum (x_i - C)^2}$$

เมื่อ r_{cc} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
 K แทน จำนวนข้อสอบ
 X_i แทน คะแนนของแต่ละข้อ
 C แทน คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

4) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อการสอนฯ โดยใช้สูตร (ทัชสน พุฒเศรณี, 2553) ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum X_1}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum X_2}{B} \times 100$$

E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในห้องเรียน คิดเป็นร้อยละของการตอบคำถามของแบบฝึกหัดในทุกตอนได้ถูกต้อง

E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คิดเป็นร้อยละจากการทดสอบแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง

$\sum \chi$ คือ คะแนนรวมของนักศึกษาจากแบบฝึกหัด

$\sum \int$ คือ คะแนนรวมของนักศึกษาจากแบบทดสอบหลังเรียน

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัด

B คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

5) การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การพัฒนาเกมไวยากรณ์ออนไลน์เพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการของ กูดแมน เฟลทเชอร์และชไนเดอร์ ใช้สูตรดังนี้ (R.I., Fletcher, Schneider. 1980)

$$E.I = \frac{\text{ผลรวมคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

6) เกณฑ์ที่ใช้วัดความพึงพอใจของนักศึกษา โดยกำหนดช่วงของค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตรการคำนวณของ Likert ดังนี้ (Likert, 1932)

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอัตรากาขั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนขั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ระดับ	4.21 – 5.00	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มากที่สุด
ระดับ	3.41 – 4.20	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มาก
ระดับ	2.61 – 3.40	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	ปานกลาง
ระดับ	1.81 – 2.60	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อย
ระดับ	1.00 – 1.80	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อยมาก

12.6 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

การดำเนินการวิจัย

หัวข้อ	ผู้รับผิดชอบ
<p>1. การกำหนดเนื้อหาในการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วย ขั้นตอนต่างๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none">• วิเคราะห์เนื้อหาวิชาที่ใช้ประกอบการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน• กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียน• จัดทำแผนการเรียนในแต่ละครั้ง• รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	อาจารย์วรพล มหาแก้ว
<p>2. ขั้นตอนในการเตรียมเนื้อหาวิชาและกิจกรรมในชั้นเรียนด้วยแอปพลิเคชันเกม</p> <p>2.1 กำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน</p> <p>2.2 วิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียน</p> <p>2.3 การออกแบบเนื้อหา และกิจกรรมใน ENG 212: Applied English Structureตามเนื้อหาที่กำหนดที่กำหนด โดยใช้แอปพลิเคชันเกม</p> <ul style="list-style-type: none">- จัดลำดับเนื้อหา จำแนกหัวข้อตามหลักการเรียนรู้และลักษณะเฉพาะในแต่ละหัวข้อ- กำหนดระยะเวลาและตารางการศึกษาในแต่ละหัวข้อ- กำหนดวิธีการศึกษา- กำหนดสื่อที่ใช้ประกอบการศึกษาในแต่ละหัวข้อ- กำหนดวิธีการประเมินผล- กำหนดความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียน- สร้างประมวลรายวิชา ENG 212: Applied English Structure ตามเนื้อหาที่กำหนดที่กำหนด	อาจารย์วรพล มหาแก้ว
<p>3. การพัฒนาแอปพลิเคชันเกม</p> <ul style="list-style-type: none">• นำข้อมูลในข้อ 2 มาสรุป เพื่อใช้ประกอบการออกแบบเกม• ออกแบบเกม และจัดทำเอกสารคำอธิบายแอปพลิเคชัน เพื่อกำหนดรายละเอียดของเกม• จัดทำ Application Prototype เพื่อเป็นตัวอย่างก่อนทำแอปพลิเคชันจริง <p>โปรแกรมเมอร์พัฒนาแอปพลิเคชันเกม</p>	นางสาวศิริภรณ์ ศิริพัลลภ และเจ้าหน้าที่ด้าน IT

หัวข้อ	ผู้รับผิดชอบ
4. ปฐมนิเทศผู้เรียน - แจ้งวัตถุประสงค์ เนื้อหา และวิธีการเรียนการสอน ● - สสำรวจความพร้อมของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมผู้เรียน	อาจารย์วรพล มหาแก้ว
5. จัดการเรียนการสอนตามแบบแผนที่กำหนดไว้	อาจารย์วรพล มหาแก้ว นางสาวศิริภรณ์ ศิริพัลลภ
6. เก็บรวบรวมข้อมูล	อาจารย์วรพล มหาแก้ว
7. ประเมินผลการเรียนก่อน-หลังเรียน และวิเคราะห์ข้อมูล	นางสาวศิริภรณ์ ศิริพัลลภ
8. เสนอผลงานวิจัย และจัดทำรูปเล่มฉบับสมบูรณ์	

13. ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง คือ ความรู้เกี่ยวกับ Article usage, Punctuation marks, Subject-verb agreement, Pre-post noun modifier, Syntactic possibilities, Passivilization, Inversion, Sentence errors

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาเอกวิชาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ สาขาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชา ENG 212: Applied English Structure ในภาคการศึกษาที่ 1/2560 จำนวน 100 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้สูตรของ W.G. Cochran เนื่องจากกลุ่มประชากรไม่คงที่ มีระดับความเชื่อมั่นที่ 95% สัดส่วนความคลาดเคลื่อน 0.05

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น คือ วิธีการสอนแบบปกติและวิธีการสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการสนทนาภาษาอังกฤษ รายวิชา ENG 212: Applied English Structure

3.2 ตัวแปรตาม คือ

3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของประชากรกลุ่มตัวอย่างจากสื่อเกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร รายวิชา ENG 212: Applied English Structure เพื่อพัฒนาความสามารถทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน

3.2.2 ความพึงพอใจของประชากรกลุ่มตัวอย่าง จากสื่อเกมฝึกความสามารถทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสาร รายวิชา ENG 212: Applied English Structure ตามเนื้อหาที่กำหนดที่กำหนด

14. แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

รายการ	เดือนที่				
	1	2	3	4	5
งวดที่ 1					
1.กำหนดเนื้อหาในการพัฒนา แอปพลิเคชันเกม	↔				
2.ขั้นตอนในการเตรียมเนื้อหาวิชาและ กิจกรรมในชั้นเรียน	↔				
3.การพัฒนาแอปพลิเคชันเกม		↔	↔		
4.ปฐมนิเทศผู้เรียน			↔		
5.จัดการเรียนการสอนตามแบบแผน ที่ กำหนดไว้			↔		
6.เก็บรวบรวมข้อมูล				↔	
7.ประเมินผลการเรียนก่อน-หลังเรียน และ วิเคราะห์ข้อมูล				↔	
งวดที่ 2					
8.ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล				↔	
9.เสนอผลงานวิจัย และจัดทำรูปเล่มฉบับ สมบูรณ์					↔

15. งบประมาณ

รายการ	ราคา (บาท)
1. ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนที่ปรึกษาโครงการ 1 คน (ภายใน)	1,000
1. ค่าวัสดุ	
1.1 ค่าเขียน Application Description และ Prototype	5,000
1.2 ค่าพัฒนาระบบแอปพลิเคชันเกมสำหรับผู้เล่น และแอปพลิเคชันสำหรับการจัดการเนื้อหาสำหรับผู้ดูแลแอปพลิเคชัน	40,000
2. ค่าใช้สอย	
2.1 ค่าพิมพ์และจัดทำแบบสอบถาม (20 บาท x 100 คน x 3 ชุด)	6,000

รายการ	ราคา (บาท)
2.2 ค่าเข้าปกรุปเล่มงานวิจัย (200 บาท x 4 เล่ม)	800
2.3 ค่าจ้างพิมพ์งานและสำเนาเนื้อหา (เหมาจ่าย)	5,000
2.4 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	1,000
3. อื่นๆ (จ่ายในนาม ศสพ.)	
3.1 ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิ 1 ท่าน	1,000
3.2 ค่าตอบแทนผู้ตรวจสอบบทคัดย่อไทย – อังกฤษ	200
3.3 ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิจัย	15,000
3.4 ค่าสมนาคุณ โครงการวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์	3,000
3.5 ค่าใช้จ่ายในการเผยแพร่และนำเสนอผลงานวิจัย	10,000
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	73,000

16. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา ปราบพาล และ ประกายแก้ว โอดานนท้อมตะ. 2543. การสำรวจความสามารถใช้ภาษาอังกฤษของบัณฑิตไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ดวงเดือน จังพานิช. 2542. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบสัมพันธ์ขบข่ายความหมายและวิธีสอนแบบปกติ. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทัชสน พฤตเสริม. 2553. การหาประสิทธิภาพของการสอน และประสิทธิภาพของสื่อการสอน. ใน แนวคิดในการทำวิจัย. http://www.bkkthon.ac.th/userfiles/file/Faculty_of_Science/E1-E2.pdf, 22 พฤศจิกายน 2559.

นิตยา สุวรรณศรี. 2540. การศึกษาก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.

บุญชม ศรีสะอาด. 2556. การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น

ประพันธ์ จูมคำมูล. 2542. “ครูภาษาอังกฤษตามแนวปฏิรูปการศึกษา.” วารสารวิชาการ 4 (1): 52 – 59.

พยุพล สุทะโทธน และพัชรกรานต์ อินทะนาค. 2556. “ผลการใช้ Game-Based Learning ในการบูรณาการกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ชั้นปีที่ 1.” วารสารมนุษยศาสตร์สาร. 14 (1): 93 - 104.

ยุวี ศิริธัญญาลักษณ์. 2541. ผลการใช้กิจกรรมเกมและกิจกรรมนิทานที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. การศึกษามหาบัณฑิต วิชาการประถมศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.

ฟ้าภูษา วงศ์เลขา. 2553. อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ปัญหาที่ท้าทาย. (Online). <http://social.obec.go.th/node/30>, 20 ธันวาคม 2559.

ธนีวัลย์ ปะวะ โปะตะโก. 2539. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ ระหว่างการเรียนรู้โดยใช้ภาพกับการเรียนโดยใช้จินตภาพ. การศึกษามหาบัณฑิต จิตวิทยาการศึกษา, มหาวิทยาลัย

มหาสารคาม.

ราชบัณฑิตยสถาน. 2556. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554.** กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2536. **100 LANGUAGE GAMES.** กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. 2541. **การจัดการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.** กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.

วัลลภาภรณ์ คงถาวร. 2539. **คู่มือภาษาอังกฤษ.** กรุงเทพฯ: แม็ค.

สกุล สุขศิริ. 2550. **ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning.** วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สมเกียรติ อ่อนวิมล. 2554. **ภาษาอังกฤษกับอนาคตของไทยในอาเซียน.** (Online). <http://kus.kps.ku.ac.th/satit/asean/?name=news&file=view&id=80>, 20 ธันวาคม 2559.

สมพร วราวิทย์ศรี. 2541. **การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนต่ำจากการสอนโดยใช้แบบฝึกที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ.** การศึกษามหาบัณฑิต จิตวิทยาการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สุกิจ ศรีพรหม. 2544. “เกมกับการเรียนการสอน.” **วิชาการ.** 4 (พฤษภาคม 2544): 75.

สุภาภรณ์ ทองใบ. 2538. **เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2540. **วิธีสอนภาษาอังกฤษ.** กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ครั้งที่ 4.

ALYAZ, Y and Genc, Z. S. 2016. “DIGITAL GAME-BASED LEARNING IN FOREIGN LANGUAGE TEACHER EDUCATION.” **Turkish Online Journal of Distance Education.** (Online). https://www.researchgate.net/publication/309214240_Digital_Game-Based_Language_Learning_in_Foreign_Language_Teacher_Education, January 10, 2017.

ATHMANI A 2010. **MOTIVATING STUDENTS TO LEARN GRAMMAR THROUGH THE COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUE** The case of 2nd year English students at the **University Constantine.** Master in Sciences de languages, University of Constantine.

Brown, H. Douglas (2004). **Language assessment: Principles and classroom practices.** White Plains, NY: Pearson Education.

Celce-Murcia, M., & Larsen-Freeman, D. 1999. **The grammar book: An ESL/EFL teacher's course.** Boston, MA: Heinle & Heinle.

DeKeyser, R. 1998. **Beyond focus on form: Cognitive perspectives on learning and practicing second language grammar.** In C. Doughty, & J. Williams (Eds.), **Focus on form in classroom second**

language acquisition. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Dickerson, P. 1976. **“A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies.”** Ph.D. Dissertation, University of Maryland.

Goodman R.I., K.A. Fletcher and E.W. Schneider. 1980. The Effectiveness Index as Comparative Measure in Media Product Evaluation, ”Educational Technology. 20(09) : 30-34; September., 2003.

Kongsontana, P and Modehiran, P. 2015. “EFFECTS OF ENGLISH SPEAKING INSTRUCTION USING DIGITAL GAME ACTIVITIES ON ENGLISH SPEAKING ABILITY OF THAT SECONDARY STUDENTS.” **An Online Journal of Education.** (Online). <http://www.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/35733>, February 25, 2017.

Lemlech, J. K. 2006. **Curriculum and Instructional Methods for the Elementary and Middle School.** 3rd ed. New York: Macmillan.

Likert, R. A. 1932. “Technique for the Measurement of Attitudes.” **Arch Psychological.** 25(140).

Lush, B. 2002. Writing errors: A study of Thai students’ writing errors, **ThaiTESOL BULLETIN.** 15(1): 75–82.

Nassaji, H., & Fotos, S. 2011. **Teaching grammar in second language classrooms. Integrating form-focused instruction in communicative context.** London: Routledge.

ONEC (Office of the National Education Commission). 2002. **National education act 1999 and amendments second national education act 2002.** Bangkok: Pimdeekanpim Co., Ltd.

Pachler, N. 1999. **Prologue. Towards a methodology of modern foreign languages teaching at A/AS level.** In Pachler, N. (ed.) **Teaching modern foreign languages at advanced level.** London: Routledge.

Pinter, D.K. 1977. “The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades.” **Dissertation Abstracts International,** 38(8): 710.

Purpura, J. E. 2004. **Assessing Grammar.** Cambridge: Cambridge University Press.

Rixon, S. editor. 1981. **How to use games in language teaching. Essential Language Teaching Series.** London: Modern English Publications.

Skehan, P. 1998. **A cognitive approach to language learning.** Oxford: Oxford University Press. In Paul Moore. (Eds.) **Prospect.** (Online). <https://www.researchonline.mq.edu.au/vital/access/services/Download/mq:35109/DS01>, December 20, 2016.

Swain, M. (1998). **Focus on Form through Conscious reflection**. In C. Doughty & J. Williams (Eds.), **Focus on Form in Classroom Second Language Acquisition**. United Kingdom:Cambridge University Press.

Yoon, S., Hoshi, K., & Zhao, H. **The Evolution of Asian ESL Students' Perceptions of Grammar: Case Studies of 9 Learners**. (Online). http://carleton.ca/slals/wp-content/uploads/6_The_Evolution_of_Asian_ESL_Students_YOON_HOSHI_ZHAO.pdf, November 13, 2016.

ลงนาม _____

(นางสาวศิราภรณ์ ศิริพัฒน)

หัวหน้าโครงการ

17. ความคิดเห็นของหัวหน้าภาควิชา / หัวหน้าสาขาวิชา / หัวหน้าหน่วยงาน

ลงนาม _____
()

18. ความคิดเห็นของคณะกรรมการประจำคณะ (ลงนามโดยคณบดี)

ลงนาม _____
()