

ການສຶກສາທັກສະການເວົ້າພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາປີ 3 ຕາມແນວການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ ໂດຍໃຊ້ເກມ

ວາດສະໜາ ແກ້ວປະສິດ* ແລະ ຄຳສອນ ພິມມານິດ

ພາກວິຊາຄູາສາ, ຄະນະສຶກສາສາດ, ມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸພານຸວົງ, ສປປ ລາວ

*ຕິດຕໍ່ພົວພັນ: ວາດສະໜາ ແກ້ວປະ
ສິດ, ພາກວິຊາ ຄູາສາ, ຄະນະສຶກ
ສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລ ສຸພານຸວົງ
Tel: +856 020 2980 9546, E-
mail:
keophasith@hotmail.com

ຂໍ້ມູນບົດຄວາມ:
ການສົ່ງປົດ: 16 ທັນວາ 2023
ການປັບປຸງ: 13 ມີນາ 2024
ການຕອບຮັບ: 24 ມີນາ 2024

ບົດຄັດຫຍໍ້

ການວິໄຈເທື່ອນີ້ເປັນການວິໄຈດ້ານທົດລອງ (One-shot Case Study) ມີ
ຈຸດປະສົງເພື່ອ 1) ສຶກສາທັກສະການເວົ້າ ພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາປີ 3 ທີ່ໄດ້ຮັບ
ການສອນຕາມແນວການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ 2) ເພື່ອສຶກສາ
ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການສອນພາສາອັງກິດ ເພື່ອການສື່ສານໂດຍ
ໃຊ້ເກມ ກຸ່ມເປົ້າໝາຍໄດ້ແກ່ນັກສຶກສາປີທີ 3 ສາຂາຄູາຄະນີ ທີ່ກຳລັງສຶກສາໃນ
ພາກຮຽນ 2 ສຶກສາສາ 2019-2020 ທີ່ຄະນະສຶກສາສາດ. ເຊິ່ງໄດ້ມາຈາກການສຸ່ມ
ແບບ (Cluster Random Sampling) ຈຳນວນ 1 ຫ້ອງ ມີນັກສຶກສາທັງໝົດ 22
ຄົນ. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການທົດລອງໄດ້ແກ່ ແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ຕາມແນວການ
ສອນ ພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ຈຳນວນ 6 ແຜນ ເວລາ 12 ຊົ່ວໂມງ
ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການເກັບຂໍ້ມູນ ໄດ້ແກ່ 1) ແບບວັດທັກສະການເວົ້າ ແລະ 2) ແບບ
ປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ ສະຖິຕິຜັນລະນາທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນໄດ້ແກ່ ເປີເຊັນ,
ຄ່າສະເລ່ຍ ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຖານ.

ຜົນການຄົ້ນຄວ້າພົບວ່າ

1. ນັກສຶກສາມີຄະແນນທັກສະພາສາອັງກິດ ເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ
ຜ່ານເກນທີ່ກຳນົດ 70% ເຊິ່ງຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 73.19% ແລະ ຈຳນວນນັກ
ສຶກສາທີ່ຜ່ານຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 81.48% ສູງກວ່າເກນທີ່ກຳນົດ
2. ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ແນວການສອນພາສາອັງກິດເພື່ອ
ການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ໂດຍລວມມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຢູ່ໃນລະດັບ ຫຼາຍທີ່ສຸດ
($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.42)

ຄຳສຳຄັນ: ການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ, ການສອນໂດຍໃຊ້ເກມ

A Study of English-Speaking Skill of Third - Year Students Through Communicative Approach by Using Games

Vatsana KEOPHASITH* and Khamstone PHOMMANITH

Department of Language Pedagogy, Faculty of Education, Souphanouvong University, Lao PDR

Abstract

This research applying One-shot Case Study aimed 1) to examine the third - year students speaking skill provided by Communicative Approach using games, and 2) to investigate the student's satisfaction towards Communicative Approach using games. The target group of this study was the third - year students who are taking chemistry course in the second semester, academic year 2019-2020 at Faculty of Education with a total number of 22 by Cluster Random Sampling. The research instruments were 6 Communicative Approach Lesson Plans, for 12 hours. Moreover, the instruments used for data collection were speaking test, and questionnaire. The descriptive statistics for analyzing the data included the frequency, percentage, mean and standard deviation.

The findings were follows:

1) The students gained the scores of Communicative Approach using games passing defined criteria of 70 percent, accounted for 73.19. A number of the students who passed the criteria were 81.48 percent, which was higher than the defined criteria.

2) Overall, the students' satisfaction towards Communicative Approach using games was at the highest level ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.42).

Keywords: Teaching through communicative approach, Teaching English by using games.

Correspondence:

Vatsana
KEOPHASITH, Department of
Language Pedagogy, Faculty
of Education, Souphanouvong
University, Tel: +856 020
2980 9546, E-mail:
keophasith@hotmail.com

Article Info:

Submitted: Dec 16, 2023

Revised: Mar 13, 2024

Accepted: Mar 24, 2024

1. ພາສາສະເໜີ

ການຮຽນຮູ້ພາສາຕ່າງປະເທດເປັນສິ່ງສໍາຄັນຢ່າງຍິ່ງທີ່ຜູ້ຮຽນຈໍາເປັນຕ້ອງຮຽນຮູ້ ເພາະສັງຄົມໂລກປະຈຸບັນເປັນສັງຄົມຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຄວາມຈະເລີນກ້າວໜ້າ, ຄວາມເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ການປ່ຽນແປງ ທາງດ້ານເສດຖະກິດ ແລະ ວັດທະນະທຳມີຜົນກະທົບທົ່ວເຖິງຢ່າງວ່ອງໄວ ບຸກຄົນໃນສັງຄົມຕ້ອງຕິດຕໍ່ ພົບປະ ເພື່ອດໍາເນີນກິດຈະກຳ ເຮັດວຽກສັງຄົມ ຫຼື ເສດຖະກິດເພີ່ມຂຶ້ນ ພາສາຕ່າງປະເທດຈຶ່ງກາຍເປັນເຄື່ອງມືອັນສໍາຄັນຫຼາຍ Ministry of Education and Sports (2019) ຫຼັກສູດສ້າງຄູລະດັບມັດທະຍົມຂອງ ສູນພັດທະນາຄູ ແລະ ກົມສ້າງຄູໃນປີ 2019 ໄດ້ກຳນົດໝວດຄວາມຮູ້ທົ່ວໄປ ໃນນັ້ນພາສາອັງກິດກໍ່ກຳນົດໂດຍລວມ ແລະ ແບ່ງເນື້ອໃນການຮຽນຮູ້ອອກ

ເປັນ 4 ເນື້ອໃນການຮຽນຮູ້ ກໍ່ຄື: ພາສາເພື່ອການສື່ສານ, ພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳ, ພາສາກັບຄວາມສໍາພັນກັບກຸ່ມວິຊາການຮຽນຮູ້ອື່ນ ແລະ ພາສາກັບຄວາມສໍາພັນກັບຊຸມຊົນ ແລະ ໂລກ ໂດຍມີຄວາມມຸ້ງຫວັງໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ ແລະ ມີເຈຕະນາທີ່ດີຕໍ່ພາສາອັງກິດ ເຊິ່ງສາມາດໃຊ້ພາສາອັງກິດສື່ສານໃນສະຖານນະການຕ່າງໆ ເພື່ອການສະແຫວງ ຫາຄວາມຮູ້ ໃຊ້ໃນການປະກອບອາຊີບ ແລະ ການສຶກສາຕໍ່ໄປລະດັບທີ່ສູງຂຶ້ນ ລວມທັງມີຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເລື່ອງລາວ ແລະ ວັດທະນະທຳ ອັນຫຼາກຫຼາຍຂອງປະຊາຄົມໂລກ ແລະ ສາມາດ ນໍາຄວາມຄິດ ແລະ ວັດທະນະທຳລາວຖ່າຍທອດໄປຍັງສັງຄົມໂລກໄດ້ຢ່າງສ້າງສັນ Ministry of Education and Sports (2019).

ທັກສະການເວົ້າໃນການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດ ນັບວ່າເປັນທັກສະທີ່ສຳຄັນ ແລະ ຈຳເປັນເພາະຜູ້ທີ່ເວົ້າໄດ້ ຄວນສາມາດຝັງຜູ້ອື່ນເວົ້າໄດ້ເຂົ້າໃຈ Bunpa (2007) ແລະ ຍັງເປັນທັກສະທີ່ຜູ້ຮຽນທຸກຄົນມັ່ງຫວັງທີ່ຈະໃຫ້ປະ ສິບຄວາມສຳເລັດແຕ່ຄວາມເປັນຈິງການເວົ້າພາສາອັງກິດ ຂອງຄົນໄທຍັງປະສິບປັນຫາ Phongpanich (2011) ນັ້ນ ຄືຜູ້ຮຽນຍັງບໍ່ສາມາດນຳພາສາອັງກິດໄປໃຊ້ໃນສະຖານນະ ການຈິງໄດ້ເທົ່າທີ່ຄວນ Suratchawadee (1992) ແມ່ນ ປະຈຸບັນການຈັດການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດໃນ ປະເທດລາວປ່ຽນໄປຈາກທີ່ເຄີຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ຮຽນຮູ້ດ້ວຍ ການທ່ອງຈຳຫຼັກໄວຍາກອນຕ່າງໆ ມາສູ່ການກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ມີຄວາມສະໜຸກສະໜານ ມີປະຕິ ສຳຜົນລະຫວ່າງຜູ້ຮຽນແລະຜູ້ສອນຫຼາຍຂຶ້ນ ໂດຍການນຳ ວິທີການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານມາໃຊ້ຫຼືທີ່ຮຽກວ່າ Communicative Approach ຢ່າງໃດກໍຕາມທັກສະການ ເວົ້າຍັງເປັນທັກສະທີ່ຍາກຕໍ່ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນພາສາອັງກິດ Pudla (2010).

ການຈັດຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ສອດຄ່ອງກັບຜູ້ ຖານຄວາມສົນໃຈແລະທຳມະຊາດຂອງເດັກ ສາມາດຊ່ວຍ ກະຕຸ້ນ ແລະ ພັດທະນາທັກສະການເວົ້າຂອງເດັກໄດ້ (Cameron, 2001; Pinter, 2006) ໂດຍສະເພາະເດັກ ນັກຮຽນໄວປະຖົມສຶກສາຈົນເຖິງນັກຮຽນລະດັບມັດທະຍົມ ສຶກສາຕອນຕົ້ນ ເຊິ່ງເປັນໄວທີ່ມັກການເຄື່ອນໄຫວ ການ ແຂ່ງຂັນ ບໍ່ມັກນັ່ງຢູ່ກັບທີ່ ເພື່ອຝັງສິ່ງທີ່ຄູເວົ້າ ຫຼື ອະທິບາຍ ດົນໆ ດັ່ງນັ້ນ, ຄູຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງເລືອກວິທີການ ຫຼື ຮູບ ແບບການສອນທີ່ໃຊ້ເກມປະກອບເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີ ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົນເອງເຝິກໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ຈັກຄິດ ແລະ ຕັດສິນໃຈດ້ວຍຕົນເອງ ບໍ່ແມ່ນໃຫ້ຄູເປັນຜູ້ກຳກັບບົດບາດ ແລະ ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນຈະຊ່ວຍໃຫ້ບັນຍາ ກາດໃນການຮຽນຮູ້ເປັນໄປດ້ວຍຄວາມໜ້າສົນໃຈ ດຶງດູດ ໃຈ ແລະ ສະໜຸກສະໜານ ອີກທັງຍັງຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນ ເກີດທັດສະນະຄະຕິທີ່ດີຕໍ່ວິຊາທີ່ຮຽນອີກດ້ວຍ Sripitak, Damjang (2008).

ໃນສຶກສາສາ 2018-2019 ຝົບວ່ານັກສຶກສາ ສາ ຂາຄູເຄມີປີ 3 ທີ່ຄະນະສຶກສາສາດ ມີທັກສະດ້ານການເວົ້າ

ພາສາອັງກິດຢູ່ໃນລະດັບທີ່ຕ້ອງປັບປຸງ SouphanouVong University (2018) ເທົ່າກັບ 41.50% ຂອງນັກສຶກສາ ທັງໝົດ. ທັງນີ້, ມີສາເຫດຈາກການທີ່ນັກສຶກສາມີທັດສະ ນະຄະຕິທີ່ບໍ່ດີຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ, ເນື່ອງຈາກນັກສຶກ ສາເຫັນວ່າເປັນລາຍວິຊາການຮຽນຮູ້ທີ່ຍາກ ບໍ່ສາມາດສື່ ສານໄດ້ ຄູຜູ້ສອນເນັ້ນການສອນໄວຍາກອນ ເຮັດໃຫ້ນັກ ຮຽນຮູ້ສຶກຕຶງຄຽດເວລາຮຽນ ລວມທັງບໍ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ ນັກສຶກສາໄດ້ມີປະຕິສຳຜົນ ລະຫວ່າງ ນັກສຶກສາດ້ວຍກັນ ເອງ ແລະ ລະຫວ່າງຄູຜູ້ສອນ ກັບນັກສຶກສາໃນລະຫວ່າງ ຮຽນ ຈາກສະພາບບັນຫາທີ່ພົບຈະເຫັນໄດ້ວ່າວິທີການທີ່ຈະ ສົ່ງເສີມການຮຽນພາສາອັງກິດໂດຍສະເພາະທັກສະການເວົ້າ ພາສາອັງກິດໃຫ້ໄດ້ຜົນນັ້ນຕ້ອງເລີ່ມ ທີ່ການສ້າງທັດສະນະ ຄະຕິທີ່ດີຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ ກໍຄື ການເລີ່ມຈາກສິ່ງທີ່ ຜູ້ຮຽນມັກ.

ຈາກການທົດສະດີ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ເຊິ່ງຜູ້ ວິໄຈໄດ້ສຶກສາ ກໍຄືການນຳໃຊ້ເກມເພື່ອພັດທະນາທັກສະ ການເວົ້າພົບວ່າ ການນຳໃຊ້ເກມໃນການພັດທະນາທັກສະ ການເວົ້າ ສາມາດສ້າງແຮງຈູງໃຈໃນການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ, ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຢາກມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳ ຈາກການ ແຂ່ງຂັນ, ມີຄວາມສະໜຸກສະໜານ ແລະ ຜ່ອນຄາຍລຸດ ຄວາມຕຶງຄຽດໃນຊົ່ວໂມງຮຽນ ກ້າເວົ້າ ກ້າສະແດງອອກ ຜູ້ ຮຽນມີເຈຕະນາທີ່ດີຕໍ່ພາສາອັງກິດ ເຮັດໃຫ້ທັກສະການ ເວົ້າຂອງຜູ້ຮຽນພັດທະນາສູງຂຶ້ນ ແລະ ມີປະສິດທິພາບ. ດັ່ງ ນັ້ນ, ຜູ້ວິໄຈຈຶ່ງມີຄວາມສົນໃຈທີ່ຈະນຳໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການ ພັດທະນາທັກສະການເວົ້າພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາ ສາ ຂາຄູເຄມີ ປີທີ 3 ທີ່ພາກວິຊາຄູວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ຄະ ນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລສຸພານຸວົງ.

ໂດຍມີຈຸດປະສົງຂອງວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ຄື: ເພື່ອສຶກສາ ທັກສະການເວົ້າພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາ ສາຂາຄູເຄມີປີ ທີ 3 ທີ່ໄດ້ຮັບການສອນພາສາອັງກິດຕາມແນວການສອນ ພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ແລະ ເພື່ອສຶກສາຄວາມ ເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາ ສາຂາຄູເຄມີປີທີ 3 ທີ່ມີຕໍ່ການ ສອນພາສາອັງກິດຕາມແນວການສອນພາສາເພື່ອການສື່ ສານໂດຍໃຊ້ເກມ.

2. ເຄື່ອງມື ແລະ ວິທີການຄົ້ນຄວ້າ

2.1 ເຄື່ອງມື ແລະ ການຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື

1) ນຳແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ສ້າງຂຶ້ນສະເໝີຕໍ່ຜູ້ຊ່ຽວຊານ ດ້ານເນື້ອໃນວິຊາພາສາອັງກິດ, ດ້ານການຂຽນແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້, ດ້ານຫຼັກສູດ ແລະ ການສອນ ແລະ ດ້ານການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນການສຶກສາ ເພື່ອກວດສອບຄວາມຖືກຕ້ອງດ້ານເນື້ອໃນ, ດ້ານການໃຊ້ພາສາ, ເວລາ, ຮູບແບບການຈັດການຮຽນຮູ້, ດ້ານການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ, ຫາຄ່າຄວາມທ່ຽງຕົງດ້ານເນື້ອໃນ ພ້ອມທັງໃຫ້ຂໍ້ສະເໜີແນະ ຜົນການປະເມີນແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ໃນທຸກຂໍ້ມູນຄັດຊະນີຄວາມສອດຄ່ອງເທົ່າກັບ 1.00 ແລະ ມີຄ່າຄັດຊະນີຄວາມສອດຄ່ອງທັງສະບັບເທົ່າກັບ 1.00.

2) ແບບວັດທັກສະການເວົ້າພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານ ເປັນແບບສອບປາກເປົ່າ ຈຳນວນ 20 ຂໍ້ 20 ສະຖານະການໂດຍຜູ້ວິໄຈເປັນຜູ້ທົດສອບເວົ້າຄູ່ກັບນັກສຶກສາໃຊ້ສອບນອກເວລາຮຽນ ໃຫ້ນັກສຶກສາຕອບຄຳຖາມ ຈາກສະຖານະການທີ່ກຳນົດໃຫ້ ໃຊ້ເກນໃຫ້ຄະແນນຕາມແນວຄິດຂອງ David (1969) ໂດຍຢຶດຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງ (Pronunciation) ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການໃຊ້ພາສາ (Fluency) ຄວາມສາມາດໃນການສື່ສານໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຂົ້າໃຈໃນສິ່ງທີ່ຕົນເວົ້າ (Comprehension) ກວດສອບຄຸນນະພາບເຄື່ອງມືດ້ວຍການກວດສອບຄວາມທ່ຽງຕົງດ້ານເນື້ອໃນ ແລະ ປະເມີນຄ່າຄັດຊະນີຄວາມສອດຄ່ອງຂອງຂໍ້ສອບກັບຈຸດປະສົງເປັນລາຍຂໍ້ (IOC) ແລ້ວຫາຜົນລວມຂອງຄະແນນຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານ ທັງໝົດເປັນລາຍຂໍ້ ຜົນການກວດສອບຄຸນນະພາບເຄື່ອງມືພົບວ່າຄ່າ IOC ຈາກການປະເມີນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານທັງ 3 ທ່ານຂອງຂໍ້ສອບທັງ 20 ຂໍ້ ແຕ່ລະຂໍ້ມີຄ່າ IOC ເທົ່າກັບ 1.00 ຈາກນັ້ນ ນຳແບບວັດທັກສະໄປໃຊ້ກັບນັກສຶກສາ ຫຼັດສຸດຄູພາສາອັງກິດປີທີ 3 ເຊິ່ງບໍ່ແມ່ນກຸ່ມຕົວຢ່າງ ແລະ ເຄີຍຮຽນເນື້ອໃນນີ້ແລ້ວເພື່ອຫາຄ່າອຳນາດຈຳແນກຂອງແບບທົດສອບວັດທັກສະການເວົ້າ ໂດຍໃຊ້ວິທີ Item – total Correlation ໃຊ້ສຸດສະຫະສຳຜັນຢ່າງງ່າຍຂອງເຟຍສັນ Srisa-at (2000). ແລ້ວຄັດເລືອກຂໍ້ສອບສະບັບຈິງ ຈຳນວນ 15 ຂໍ້, ຂໍ້ລະ 5 ຄະແນນ ທີ່ມີຄ່າ ອຳນາດຈຳແນກ (r) ຕັ້ງແຕ່ 0.25 ເຖິງ 0.75 ແລ້ວ ນຳແບບວັດທັກສະການ

ເວົ້າທີ່ຄັດເລືອກໄວ້ຈຳນວນ 15 ຂໍ້ ວິເຄາະຫາຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບວັດທັກສະການເວົ້າທັງສະບັບ ໂດຍໃຊ້ຄ່າສຳປະສິດອານຟາ (Alpha Coefficient) ຂອງຄອນບັດ (Cronbach) (ບຸນຊົມ, 2545) ໄດ້ເທົ່າກັບ 0.87 ຈາກນັ້ນ, ຈຶ່ງນຳໄປທົດສອບກັບນັກສຶກສາກຸ່ມຕົວຢ່າງ.

3) ແບບປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກນ ເປັນແບບລະບົບມາດຕາສ່ວນປະມານຄ່າ (Rating Scale) 5 ລະດັບຕາມວິທີຂອງ Likert ຈຳນວນ 5 ດ້ານ 20 ຂໍ້ ໃນແຕ່ລະຂໍ້ມີຕົວເລືອກ 5 ລະດັບ ຕາມຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາຄື: ລຽງຈາກຫຼາຍທີ່ສຸດ (5) ຫຼາຍ (4) ປານກາງ (3) ນ້ອຍ (2) ແລະນ້ອຍທີ່ສຸດ (1) ກວດສອບຄຸນນະພາບເຄື່ອງມືໂດຍຜູ້ຊ່ຽວຊານປະເມີນຄວາມທ່ຽງຕົງດ້ານໂຄງສ້າງ IOC (Index of Item Objective Congruence) ຈາກນັ້ນນຳຂໍ້ມູນມາວິເຄາະຫາຄ່າຄັດຊະນີຄວາມສອດຄ່ອງໂດຍໃຊ້ສຸດ IOC ໂດຍມີເກນໃຫ້ຄະແນນ ຄື +1 ໝາຍເຖິງສອດຄ່ອງ 0 ໝາຍເຖິງ ບໍ່ແນ່ໃຈ ແລະ -1 ໝາຍເຖິງບໍ່ສອດຄ່ອງ ຜົນປະກົດວ່າ ຄ່າຄວາມທ່ຽງຕົງດ້ານໂຄງສ້າງລາຍຂໍ້ມີຄ່າຕັ້ງແຕ່ 0.00 - 1.00 ຄັດເລືອກແບບປະເມີນທີ່ມີຄ່າ IOC ຕັ້ງແຕ່ 0.67 -1.00 ໄປໃຊ້ກັບນັກສຶກສາ ຫຼັດສຸດຄູພາສາອັງກິດປີທີ 3 ເຊິ່ງບໍ່ແມ່ນກຸ່ມຕົວຢ່າງ ແລະ ເຄີຍຮຽນເນື້ອໃນນີ້ແລ້ວຈຳນວນ 20 ຄົນ ແລ້ວນຳຄະແນນທີ່ໄດ້ຫາຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈທັງສະບັບ ໂດຍໃຊ້ຄ່າສຳປະສິດອານຟາ (Alpha Coefficient) ຂອງຄອນບັດ (Cronbach) Srisa-at (2000) ໄດ້ຄ່າເທົ່າກັບ 0.79 ຈາກນັ້ນ ນຳແບບສອບຖາມຄວາມຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການຈັດການຮຽນຮູ້ຕາມແນວການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກນສະບັບທີ່ສົມບູນແລ້ວໄປໃຊ້ກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງ.

2.2 ວິທີດຳເນີນການຄົ້ນຄວ້າ

2.2.1 ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການຄົ້ນຄວ້າ

ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້ແມ່ນນັກສຶກສາ ປີທີ 3 ຈຳນວນ 22 ຄົນ ໂດຍໃຊ້ການສຸ່ມແບບ (Cluster Random Sampling) ທີ່ສັງກັດຢູ່ໃນຫຼັກສູດວິ

ຊາຄູເຄມີ ພາກວິຊາຄູວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລສຸພານຸວົງ ສົກຮຽນ 2019-2020.

2.2.2 ເນື້ອໃນທີ່ໃຊ້ໃນການຄົ້ນຄວ້າ

ເນື້ອໃນທີ່ໃຊ້ໃນການຄົ້ນຄວ້າໃນຄັ້ງນີ້ເປັນເນື້ອໃນວິຊາພາສາອັງກິດພື້ນຖານ 3 ລະຫັດວິຊາ 0903704 ຂອງຫຼັກສູດສ້າງຄູມັດທະຍົມສອນໄດ້ແກ່ ມ.1 ເຖິງ ມ.7 ຂອງກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ປີ 2019 ເລື່ອງ ການສື່ສານ.

2.2.3 ຕົວປ່ຽນທີ່ໃຊ້ເຂົ້າໃນການຄົ້ນຄວ້າ

- ຕົວປ່ຽນຕົ້ນ: ການຈັກການຮຽນຮູ້ ໂດຍໃຊ້ເກມ.

- ຕົວປ່ຽນຕາມ ປະກອບມີ: ທັກສະການສື່ສານ ແລະ ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຕໍ່ການຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມ.

2.2.4 ແບບແຜນການຄົ້ນຄວ້າ

ນຳໃຊ້ແບບແຜນການຄົ້ນຄວ້າແບບກຸ່ມດຽວ (The One-Short Case Study) Srisa-at (2000).

ທົດລອງ	ທົດສອບຫຼັງ
X	O ₂

X ທົດລອງຈັດການຮຽນ-ການສອນແບບໃຊ້ເກມ.

O₂ ການທົດສອບຫຼັງການສອນແບບໃຊ້ເກມ.

2.2.5 ການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ

ການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນຜູ້ຄົນຄວ້າ ດຳເນີນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນໃນພາກຮຽນທີ່ 2 ສຶກສາສາ 2019-2020 ໂດຍເກັບຂໍ້ມູນກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງເຊິ່ງເປັນນັກສຶກສາຫຼັກສູດຄູເຄມີປີທີ 3 ພາກວິຊາຄູວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລສຸພານຸວົງ ມີຂັ້ນຕອນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້.

1) ປະຖົມນິເທດນັກສຶກສາ ເພື່ອຊື່ແຈງແນວທາງການດຳເນີນການສອນພາສາອັງກິດຕາມຮູບແບບການສອນເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມໃຫ້ນັກສຶກສາເຂົ້າໃຈ.

2) ດຳເນີນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ຕາມແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ສ້າງຂຶ້ນຈຳນວນ 6 ແຜນ ເວລາ 12 ຊົ່ວໂມງ.

3) ເມື່ອຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຄົບທຸກແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ ເກັບຮວບຮວມຂໍ້ມູນໂດຍໃຊ້ແບບວັດທັກສະການເວົ້າສຳລັບນັກສຶກສາໃນຊ່ວງເວລານອກຕາຕະລາງຮຽນ.

4) ຫຼັງການວັດທັກສະການເວົ້າໃຫ້ນັກສຶກສາເຮັດແບບປະມົນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນເວລານອກຕາຕະລາງຮຽນ.

5) ນຳຜົນການວັດທັກສະການເວົ້າພາສາອັງກິດ ແລະ ແບບປະມົນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈມາວິເຄາະ ທາງສະຖິຕິ ແລະ ສະຫຼຸບຜົນ.

2.2.6 ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ແລະ ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້

ການວິເຄາະຂໍ້ມູນໃນຄັ້ງນີ້ ຜູ້ຄົນຄວ້າໄດ້ໃຊ້ Microsoft Excel 2019. ເຂົ້າໃນການຄິດໄລ່ຫາຄ່າສະຖິຕິຕ່າງໆ.

(1) ແບບວັດທັກສະການເວົ້າພາສາອັງກິດ

- ນຳຄະແນນທີ່ນັກສຶກສາເຮັດໄດ້ຈາກແບບວັດທັກສະການເວົ້າ ຊອກຫາຄ່າເປີເຊັນ ແລ້ວປຽບທຽບເກນ ການຜ່ານທີ່ກຳນົດໄວ້ຄື 70% ຂອງຄະແນນເຕັມ (ໝາຍຄວາມວ່າຄະແນນບໍ່ນ້ອຍກວ່າ 52.5 ຄະແນນ).

- ຈຳນວນນັກສຶກສາທີ່ມີຄະແນນຜ່ານ 70% ຂອງຄະແນນເຕັມ ຊອກຫາຄ່າເປີເຊັນ (70%) ຂອງນັກສຶກສາທັງໝົດ ປຽບທຽບເກນການຜ່ານທີ່ກຳນົດ ກໍ່ຄືນັກສຶກສາບໍ່ນ້ອຍກວ່າ 70% ມີຄະແນນທັກສະການເວົ້າຜ່ານເກນ 70% ຂອງຄະແນນເຕັມ.

(2) ແບບປະມົນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ

ການວິເຄາະຜົນການເຮັດແບບປະມົນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການສອນຕາມຮູບແບບການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ໃນວິຊາພາສາອັງກິດພື້ນຖານ 3 ລະຫັດວິຊາ 0903704 ໂດຍນຳຄະແນນທີ່ນັກສຶກສາ ເຮັດແບບປະມົນ ມາຊອກຫາຄ່າສະເລ່ຍ ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຖານ ປຽບທຽບເກນການແປຄວາມໝາຍຂອງລະດັບຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ Srisa-at (2000) ດັ່ງນີ້:

4.51 – 5.00 ໝາຍເຖິງ ເພິ່ງພໍໃຈຫຼາຍທີ່ສຸດ

3.51 – 4.50 ໝາຍເຖິງ ເພິ່ງພໍໃຈຫຼາຍ

2.51 – 3.50 ໝາຍເຖິງ ເພິ່ງພໍໃຈປານກາງ

1.51 – 2.50 ໝາຍເຖິງ ເພິ່ງພໍໃຈນ້ອຍ

1.00 – 1.50 ໝາຍເຖິງ ເພິ່ງພໍໃຈນ້ອຍທີ່ສຸດ

3. ຜົນໄດ້ຮັບ

1. ນັກສຶກສາທີ່ມີຄະແນນທັກສະພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍ 54.91 ຄະແນນ ແລະ ຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 73.21% ແລະ ມີນັກ

ສຶກສາຈຳນວນ 18 ຄົນ ທີ່ຜ່ານເກນທີ່ກຳນົດໄວ້ ແລະ ຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 81.81% ຂອງນັກສຶກສາທັງໝົດ ລາຍລະອຽດດັ່ງຕາຕະລາງທີ 1.

2. ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການສອນຕາມຮູບແບບການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມຢູ່ໃນລະດັບ ມີຄວາມພໍໃຈພໍໃຈຫຼາຍທີ່ສຸດ ($\bar{X} = 474$, $S.D. = 0.42$) ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນລາຍດ້ານພົບວ່າ ນັກສຶກສາມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ທັງ 5 ດ້ານຄື: ດ້ານຂັ້ນສອນ, ດ້ານການຫຼິ້ນເກມ, ດ້ານນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ, ດ້ານການວັດປະເມີນຜົນ ແລະ ດ້ານການສະຫຼຸບເນື້ອໃນ ຕາມລຳດັບ.

4. ວິພາກຜົນ

1) ຄະແນນທັກສະພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ສະເລ່ຍ 54.91 ຄະແນນ ຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 73.21% ຂອງຄະແນນເຕັມ ແລະ ມີຈຳນວນນັກສຶກສາທີ່ຜ່ານເກນທີ່ກຳນົດໄວ້ 18 ຄົນຈາກນັກສຶກສາທັງໝົດ 22 ຄົນ ຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 81.81% ຂອງນັກສຶກສາທັງໝົດ ເຊິ່ງເມື່ອປຽບທຽບເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້ຄື 70/70. ດັ່ງນັ້ນ, ຈຶ່ງຜ່ານເກນ ນັບທັງຄະແນນຂອງນັກສຶກສາ ແລະ ຈຳນວນນັກສຶກສາ ເຊິ່ງໝາຍຄວາມວ່າ ເກມເປັນກົດຈະກຳທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ສາມາດເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ຕາມວັດຖຸປະສົງທີ່ກຳນົດສອດຄ່ອງກັບ Khamanee (2016) ໄດ້ເວົ້າໄວ້ວ່າ ການຈັດການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມເປັນຂະບວນການທີ່ຜູ້ສອນໃຊ້ໃນການຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຕາມວັດຖຸປະສົງທີ່ກຳນົດໂດຍການໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫຼິ້ນເກມຕາມກະຕິກາ ເນື້ອໃນ ແລະ ນຳຂໍ້ມູນຂອງເກມພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນ ວິທີການຫຼິ້ນ ແລະ ຜົນການຫຼິ້ນເກມຂອງຜູ້ຮຽນ ມາອະພິປາຍເພື່ອສະຫຼຸບຜົນການຮຽນຮູ້ ເປັນວິທີຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໂດຍການເຫັນປະຈັກຕາດ້ວຍຕົນເອງ ເຮັດໃຫ້ການຮຽນຮູ້ນັ້ນມີຄວາມໝາຍສອດຄ່ອງກັບ Morrow (1997) ທີ່ເວົ້າວ່າເກມໃຊ້ຫຼິ້ນພັກຜ່ອນຫຼັງຈາກການຈັດການຮຽນຮູ້ແລ້ວ ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມສົນໃຈແລະມີຄວາມກ້າວໜ້າໃນການໃຊ້ພາສາ ຊ່ວຍສະໜັບສະໜູນໃຫ້ນັກຮຽນມີການຮຽນຮູ້ດີຂຶ້ນ ມີກົດຈະກຳ ຕິດຕໍ່ສື່ສານຮ່ວມກັນ ມີການສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການໃຊ້ພາສາດີ ອີກທັງຍັງສອດຄ່ອງກັບງານວິ

ໄຈຂອງ Uanpakdee (2005) ທີ່ສຶກສາທັກສະການສື່ສານພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມຂອງນັກຮຽນ ພົບວ່າຜົນການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານສູງກວ່າເກນຄວາມອ້ອມຮູ້ທີ່ກຳນົດໄວ້ 70% ເທົ່າກັບ 80.72% ແລະ ມີນັກຮຽນຜ່ານເກນຄວາມຮອບຮູ້ເທົ່າກັບ 82.93% ເຊິ່ງສູງກວ່າເກນທີ່ກຳນົດໄວ້ຄື 70% ນອກຈາກນີ້ເມື່ອສຶກສາງານວິໄຈຂອງ Srimahonnam (2007) ທີ່ສຶກສາທັກສະການສື່ສານພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມພົບວ່າ ນັກຮຽນມີຜົນການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານຜ່ານເກນຄວາມຮອບຮູ້ທີ່ກຳນົດໄວ້ 70% ຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 77.86 % ແລະ ມີຈຳນວນນັກຮຽນທີ່ຜ່ານເກນຄວາມອ້ອມຮູ້ທີ່ກຳນົດໄວ້ 70% ຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 91.67% ແລະ ຍັງສອດຄ່ອງກັບງານວິໄຈຂອງ Thangsathirasima (2011) ທີ່ເຮັດການວິໄຈເພື່ອພັດທະນາທັກສະພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ຜົນການວິໄຈ ພົບວ່າ ນັກຮຽນມີຄະແນນທັກສະພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 82.17% ແລະ ມີຈຳນວນນັກຮຽນທີ່ຜ່ານເກນຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 91.43% ສອດຄ່ອງກັບຜົນການວິໄຈຂອງ Choi (2000) ທີ່ສຶກສາການສອນພາສາອັງກິດເປັນພາສາຕ່າງປະເທດຂອງຄູໃນປະເທດເກົາຫຼີ ຈຳນວນ 110 ຄົນ ກ່ຽວກັບການສອນພາສາອັງກິດຕາມແນວການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ແລະ ເພິ່ງໃນການຈັດກົດຈະກຳການຮຽນການສອນ ຜົນການສຶກສາປະກົດວ່າເກມ ແລະ ເພິ່ງສາມາດເສີມສ້າງບັນຍາກາດການຮຽນຮູ້ທີ່ມຸ່ງເນັ້ນການສື່ສານໄດ້ທັກສະ ທາງພາສາທັງ 4 ທັກສະ ຢ່າງປະສົມກົມກຽວເປັນການຮຽນການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນສອດຄ່ອງກັບຜົນການສຶກສາຂອງ Ojeda (2005) ທີ່ສຶກສາປຽບທຽບການໃຊ້ເກມໃນການຈັດການຮຽນການສອນ ກັບການໃຊ້ວິທີ ແລະ ເທັກນິກການສອນແບບເດີມໆ ໂດຍຜົນປະກົດວ່າ ເກມສາມາດສ້າງບັນຍາກາດອັນເພິ່ງປະສົງໃນການຈັດການຮຽນການສອນ ສິ່ງເສີມການເຮັດວຽກຫຼື ກົດຈະກຳຮ່ວມກັນຢ່າງເປັນສັງຄົມ ລະຫວ່າງຜູ້ຮຽນເພື່ອນຮ່ວມຫ້ອງ ແລະ ຄູ່ຜູ້ສອນ

2) ຄະແນນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການສອນຕາມຮູບແບບການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ

ໂດຍໃຊ້ເກມຂອງນັກສຶກສາປີທີ 3 ຢູ່ໃນລະດັບ ຫຼາຍທີ່ສຸດ ($\bar{X} = 4.74, S.D = 0.42$) ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນລາຍດ້ານ ພົບວ່ານັກສຶກສາມີຄວາມເພິ່ງໃຈຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ທັງ 5 ດ້ານ. ໃນນັ້ນ, ດ້ານທີ່ເພິ່ງໃຈຫຼາຍທີ່ສຸດລຽງລຳດັບຈາກຄ່າສະເລ່ຍຫຼາຍໄປນ້ອຍຄື: ດ້ານຂັ້ນສອນ, ດ້ານການຫຼິ້ນເກມ, ດ້ານນາເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ, ດ້ານການວັດປະເມີນຜົນ ແລະ ດ້ານການສະຫຼຸບເນື້ອໃນ. ໝາຍຄວາມວ່າ ດ້ານຂັ້ນສອນ ຄູ່ຜູ້ສອນໄດ້ຕຽມການວາງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານທີ່ຜ່ານຂະບວນການຂັ້ນຕອນໃນການເຮັດ ຢ່າງມີລະບົບ ແລະ ມີກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມ ກໍ່ຄື ສຶກສາຫຼັກສູດສ້າງຄູລະດັບປະລິນຍາຕີ ສອນໄດ້ແຕ່ ມ.1 ເຖິງ ມ.7 ສະບັບປັບປຸງປີ 2019 ໝວດວິຊາພື້ນຖານ ໃນວິຊາການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດ ຄູ່ມີການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ ເພື່ອໃຊ້ເປັນແນວທາງການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນ ແລະ ໄວຂອງຜູ້ຮຽນ ອີກທັງແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ໄດ້ຜ່ານການກວດສອບ ແລະ ປະເມີນຄວາມຖືກຕ້ອງຈາກຜູ້ຊ່ຽວຊານ ແລະ ຜ່ານການທົດລອງເຄື່ອງມືກັບນັກສຶກສາ ສາຂາຄູພາສາອັງກິດປີ ທີ່ 3 ທີ່ບໍ່ແມ່ນກຸ່ມທົດລອງ ແລະ ເຄີຍຮຽນໃນເນື້ອໃນນີ້ມາແລ້ວ ແລະ ໄດ້ນຳຜົນການທົດລອງເຄື່ອງມືໄປປັບປຸງໃຫ້ມີຄວາມສົມບູນກ່ອນສອນຈິງກັບກຸ່ມທົດລອງ, ດ້ານການຫຼິ້ນເກມ ເຊິ່ງເປັນເກມທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ ສ້າງບັນຍາກາດການຮຽນຮູ້ທີ່ສະໜຸກສະໜານກໍ່ໃຫ້ເກີດແຮງຈູງໃຈຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີທັດສະນະຄະຕິທີ່ດີຕໍ່ການຮຽນ ສອດຄ່ອງກັບການວິໄຈຂອງ Thangsathirasima (2011) ທີ່ເຮັດການວິໄຈເພື່ອພັດທະນາທັກສະພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ຜົນການສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຕໍ່ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມໂດຍລວມຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ($\bar{X} = 4.90$) ແລະ ງານວິໄຈຂອງ Sawangphop (2012) ທີ່ເຮັດການວິໄຈເພື່ອພັດທະນາທັກສະການເວົ້າພາສາອັງກິດ ໂດຍໃຊ້ເກມສື່ສານ ຜົນການສຳຫຼວດຄວາມເພິ່ງໃຈ ແລະ ພຶດຕິກຳນັກຮຽນຈາກການໃຊ້ເກມເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນຮຽນດ້ວຍຄວາມສະໜຸກສະໜານ

ບັນຍາກາດບໍ່ຕຶງຄຽດ ນັກຮຽນສ່ວນຫຼາຍຕັ້ງໃຈຮ່ວມກິດຈະກຳ, ກະຕືລືລົ້ນໃນການຮຽນພາສາອັງກິດ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈຫຼາຍຂຶ້ນໃນການເວົ້າພາສາອັງກິດ, ສອດຄ່ອງກັບຜົນການວິໄຈຂອງ Plianpran (2015) ທີ່ເຮັດການວິໄຈເລື່ອງການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມປະກອບການສອນຂອງນັກຮຽນ ຜົນຄວາມເພິ່ງໃຈຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມປະກອບ ໂດຍລວມຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ. ດ້ານການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ ມີການໂຍງຄວາມຮູ້ເດີມຂອງຜູ້ຮຽນສູ່ຄວາມຮູ້ໃໝ່ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດເກີດການຮຽນຮູ້ ໃນເນື້ອໃນທີ່ຕໍ່ເນື່ອງ, ດ້ານການວັດຜົນປະເມີນຜົນ ມີການອອກແບບວິທີການວັດປະເມີນຜົນທີ່ເໝາະສົມ ສຳລັບຜູ້ຮຽນ ມີການແຈ້ງຜົນການປະເມີນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ຄວາມກ້າວໜ້າຂອງຕົນເອງເພື່ອການປັບປຸງ ແລະ ແກ້ໄຂຈຸດບົກຜ່ອງ ເຊິ່ງ Morrow (1997) ໄດ້ເວົ້າ ເຖິງຫຼັກສຳຄັນຂອງການຈັດການຮຽນການສອນຕາມແນວການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານກ່ຽວກັບຂໍ້ມູນຢ້ອນກັບ (Feedback) ຄືຖ້າຜູ້ຮຽນມີໂອກາດຮູ້ວ່າການສື່ສານຂອງ ວຽກງານປະສົບຜົນສຳເລັດ ຫຼື ລົ້ມຫຼຽວໃນການສື່ສານໝາຍຈະໄດ້ປັບປຸງ ແກ້ໄຂທັນທີ ທັງນີ້ ກໍ່ເພື່ອໃຫ້ການສື່ສານເປັນໄປຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ ແລະ ປະສົບຜົນສຳເລັດໃນທີ່ສຸດ ແລະ ດ້ານການສະຫຼຸບເນື້ອໃນ ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ສະຫຼຸບ ແລະ ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຄວາມຮູ້ທີ່ຕົນເອງໄດ້ຮຽນຈາກບົດຮຽນ ແລະ ຕາມທີ່ Morrow (1997) ຍັງໄດ້ເວົ້າເຖິງຫຼັກສຳຄັນຂອງວິທີການສອນຕາມແນວການສອນເພື່ອການສື່ສານຄືການຮຽນຮູ້ເກີດຈາກການປະຕິບັດ (To learn it do it) ກໍ່ຄືຜູ້ສອນຄວນເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເປັນຜູ້ໃຊ້ພາສາຫຼາຍທີ່ສຸດ ການໃຫ້ຜູ້ຮຽນສົນທະນາແລກປ່ຽນຂໍ້ມູນເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ ໃຫ້ເລືອກໃຊ້ພາສາ ແລະ ຍັງເປັນການປັບປັດບາດຂອງຜູ້ສອນໃຫ້ຈັດກິດຈະກຳທີ່ເອື້ອອຳນວນຄວາມສະດວກໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີໂອກາດໄດ້ໃຊ້ພາສາຫຼາຍທີ່ສຸດ.

5. ສະຫຼຸບ

1. ນັກສຶກສາມີຄະແນນທັກສະພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍຜ່ານເກນທີ່ກຳນົດເທົ່າກັບ 73.21% ແລະ ມີຈຳນວນນັກສຶກສາທີ່ຜ່ານເກນທີ່ກຳນົດເທົ່າກັບ 81.81% ຂອງນັກສຶກສາທັງໝົດ.

2. ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການສອນຕາມ ຮູບແບບການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໂດຍໃຊ້ເກມ ຢູ່ ໃນ ລະດັບມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຫຼາຍທີ່ສຸດ.

6. ຂໍ້ຂັດແຍ່ງ

ຂ້າພະເຈົ້າໃນນາມຜູ້ຄົນຄວ້າວິທະຍາສາດ ຂໍປະຕິ ຍານຕົນວ່າ ຂໍ້ມູນທີ່ມີໃນບົດຄວາມວິຊາການດັ່ງກ່າວນີ້ ແມ່ນບໍ່ມີຂໍ້ຂັດແຍ່ງທາງຜົນປະໂຫຍດກັບພາກສ່ວນໃດ ແລະ ບໍ່ເອື້ອຍປະໂຫຍດໃຫ້ກັບພາກສ່ວນໃດພາກສ່ວນໜຶ່ງ, ກໍລະນີມີການລະເມີດ ໃນຮູບການໃດໜຶ່ງ ຂ້າພະເຈົ້າມີ ຄວາມຍິນດີ ທີ່ຈະຮັບຜິດຊອບແຕ່ພຽງຜູ້ດຽວ.

7. ເອກະສານອ້າງອີງ

Ministry of Education and Sports. (2019). *The bachelor's degree course can be taught from grade 1 to grade 7 in the field of chemistry*. Vientiane: Teacher Development Center.

Uanpakdee, K. (2005). *Using games to develop English communication skills of students in the 3 rd grade. Secondary Year 1* . Thesis for the Master of Education degree. Curriculum and Teaching Program, Graduate College, Khon Kaen University.

Sripitak, J., & Damjang, R. (2008). *Comparison of learning achievement results. students' English vocabulary Grade 4 taught using games and taught by a teacher's manual*. Self-study and research in art Master of Science English major Naresuan University.

Srimahonnam, C. (2007). *Using games to develop language skills for communication of students in the 3rd level of secondary school. 2 nd year of study*. Thesis for the Master of Education degree. Subject: Curriculum and Teaching Graduate School Khon Kaen University.

Thangsathirasima, S. (2011). *Using games to develop English communication skills of primary school students. 5* . Master of Education Thesis Subject: Curriculum and Teaching Graduate School Khon Kaen University.

Sawangphop, C. (2012). *Developing English speaking skills using communication games for 6 th grade students*. Thesis, Master of Education Degree Teaching Curriculum Field of Study Mahasarakham University.

Bunpa, Y. (2007). *Improving English speaking skills using communication games Grade 5 students* Thesis, Master of Education Degree Teaching Curriculum Field of Study Mahasarakham University.

Khamanee, T. (2016). *Teaching science: knowledge for organizing an effective learning process*. 20th printing. Bangkok: Chulalongkorn University.

Plianpran, N. (2015). *Learning English vocabulary using games for teaching of students in primary school Grade 6 , Wat Thung Noi School, Kui Buri District, Prachuap Khiri Khan Province*. Thesis. Rajabhat University Phetchaburi.

Phongpanich, N. (2011). *A study of the problems of speaking English in oral communication among students of the Faculty of Science. Management Kasetsart University Sriracha Campus. Humanities Journal*. Year 18(1): 86.

Srisa-at, B. (2000). *Basic research*. 6th printing. Bangkok: Suviriyasan Publishing House.

Suratchawadee, P. (1992). *Activities and media for teaching English at the elementary level*. Bangkok: Chulalongkorn university

SouphanouVong University. (2018). *Academic results of the Faculty of Education for the academic year 2018 -2019* . Luang Prabang: Academic Department, Faculty of Education

Pudla, R. (2010). *Developing English speaking skills using role-playing activities. of 4 th year students Business English Program Maha Sarakham Rajabhat University*. Master of Arts Thesis Maha Sarakham Rajabhat University.

Cameron, L. (2001). *Teaching Language to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.

Choi, S. (2000). Teaching English as a Foreign Language in Korean Middle Schools: Exporation of Communicative Language Teaching Through Teachers' Beliefs and Self Reported Classroom Teaching Practices. *Dissertation Abstracts International*. 60(08): 2838-A.

Morrow, K. (1997). *Techniques of Education for a National Syllabus Reading*.

Longman Royal Society of Arts. R. Nakata, K. Frazier, B. Hoskins, & C. Graham. [n.d.]. *Let's go student book 5*. 3rd ed. Thailand: Oxford University Press.

Ojeda, F. A. (2005). The Role Word Games in Second Language Acquisition: Second Language Pedagogy, Motivation and Ludic Tasks. *Dissertation Abstracts International*. 65(08): 2969-A.

David, P. (1969). *Testing English as a second language*: McGraw-Hill, New York.

ຕາຕະລາງທີ 1 ສະແດງຄະແນນຂອງຜົນການທົດສອບທັກສະການເວົ້າພາສາອັງກິດຕາມແນວການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ ໂດຍໃຊ້ ເກມ ສຳລັບນັກສຶກສາປີທີ 3

ຈຳນວນ ນັກສຶກ ສາ	ຄະແນນ ເຕັມ (75)	ຄະແນນທີ່ໄດ້				ຈຳນວນນັກສຶກສາ	
		ຄະ ແນນ ຕົວຈິງ	ຄະແນນ ສະເລ່ຍ	ເປີເຊັນຂອງ ຄະແນນທັງ ໝົດ		ຈຳນວນນັກ ສຶກສາທີ່ ຜ່ານເກມ	ເປີເຊັນຂອງ ນັກສຶກສາທັງ ໝົດ
22	1650	1208	54.91	73.21		18	81.81

ຕາຕະລາງທີ 2 ຜົນການສະແດງຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາປີ ທີ່ 3 ທີ່ມີຕໍ່ການສອນພາສາອັງກິດຕາມຮູບແບບການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ ໂດຍໃຊ້ເກມ

ຂັ້ນທີ່	ລາຍການຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ	$\bar{X}$	S.D.	ແປຜົນ
1	ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ			
	1.1 ຄູ່ຈັດຕັ້ງມຄວາມພຣ້ອມເພື່ອເຊື່ອມໂຍງຄວາມຮູ້ເດີມໄປສູ່ຄວາມຮູ້ໃໝ່	4.81	0.40	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	1.2 ຄູ່ນຳ ເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນສຳພັນກັບເນື້ອໃນ	4.67	0.55	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	ສະເລ່ຍລວມ	4.74	0.48	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
2	ຂັ້ນສອນ			
	2.1 ຄູ່ກຳນົດສາລະການຮຽນຮູ້ສອດຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້	4.63	0.49	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	2.2 ຄູ່ອະທິບາຍຕາມລຳດັບຂັ້ນຕອນ ເຮັດໃຫ້ເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະໃຊ້ພາສາໄດ້ຖືກຕ້ອງ	4.89	0.32	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	2.3 ຄູ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການເຮັດກິດຈະກຳແລະສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ	4.85	0.36	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	2.4 ຄູ່ໃຊ້ສື່ການສອນໄດ້ເໝາະສົມ	4.81	0.40	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	2.5 ຄູ່ໃຊ້ເວລາການສອນໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມ	4.67	0.48	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	2.6 ຄູ່ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຕາມລຳດັບຂັ້ນຕອນ	4.93	0.27	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	ສະເລ່ຍລວມ	4.80	0.39	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
3	ການຫຼິ້ນເກມ			
	3.1 ຄູ່ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມໄດ້ຊັດເຈນ	4.74	0.45	ຫຼາຍທີ່ສຸດ

	3.2 ເກມມີຄວາມເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນ	5.00	0.00	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	3.3 ເກມມີຄວາມເໝາະສົມກັບເວລາ	4.56	0.51	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	3.4 ຄູກະຕຸ້ນແລະສ້າງຄວາມດຶງດູດໃຈໃນການຫຼິ້ນເກມ	4.96	0.19	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	3.5 ນັກຮຽນໄດ້ນຳຄວາມຮູ້ໃນພາສາອັງກິດມາໃຊ້ຫຼິ້ນເກມ	4.63	0.49	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	3.6 ຫຼັງຫຼິ້ນເກມນັກຮຽນເຂົ້າໃຈເລື່ອງທີ່ຮຽນຫຼາຍຂຶ້ນ	4.59	0.50	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	3.7 ນັກຮຽນເພິ່ງພໍໃຈຕໍ່ການໃຊ້ເກມໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້	4.85	0.36	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	ສະເລ່ຍລວມ	4.76	0.36	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
4	ການສະຫຼຸບ			
	4.1 ຄູສະຫຼຸບເນື້ອໃນໄດ້ຖືກຕ້ອງ ຊັດເຈນ	4.74	0.45	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	4.2 ຄູໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການສະຫຼຸບ	4.56	0.51	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	ສະເລ່ຍລວມ	4.65	0.48	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
5	ການວັດແລະປະເມີນຜົນ			
	5.1 ຄູວັດແລະປະເມີນຜົນຕາມຈຸດປະສົງ	4.52	0.51	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	5.2 ຄູແຈ້ງຜົນການປະເມີນໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້	4.93	0.27	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	ສະເລ່ຍລວມ	4.73	0.39	ຫຼາຍທີ່ສຸດ
	ສະເລ່ຍ ທຸກດ້ານ	4.74	0.42	ຫຼາຍທີ່ສຸດ