

ชื่อเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2

ผู้วิจัย นายสุวรรณ พินิจ **ปริญญา** ค.ม. (หลักสูตรและการสอน)

กรรมการที่ปรึกษา	ผศ.ดร. สุณี สาริตานันต์	ประธานกรรมการ
	ผศ. สุรกานต์ จังหาร	กรรมการ
	ผศ. สิทธิชัย บุษหมั่น	กรรมการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2552

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฝึกทักษะการฟัง – พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบมีส่วนร่วม (Collaborative Classroom Action Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในทักษะการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนบ้านแคนดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้แบบฝึกหัดประจำวงจรปฏิบัติการ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการฟัง - พูด แบบบันทึกการสะท้อนผลแบบสังเกตทักษะฟัง-พูด แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกประจำวัน และแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบสมมติฐานใช้ t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. ผลจากการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีจำนวน 4 วงจรเชิงปฏิบัติการ ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทำให้นักเรียนมีทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษดีขึ้น แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นมีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 84.39/88.22 หมายความว่า แผนการจัด การเรียนรู้มีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการ

เรียนรู้ (E_1) คิดเป็นร้อยละจากคะแนนแบบฝึกและแบบสังเกตทักษะการฟัง - พูดภาษาอังกฤษ เท่ากับ 83.39 และค่าประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน (E_2) คิดเป็นร้อยละ จากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เท่ากับ 88.22 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่สร้างขึ้น จึงมีประสิทธิภาพมากกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

TITLE: Developing Study Plans to Enhance Listening – Speaking skills by Using Games for Prathomsueksa 4 Students of Ban Khaen Dam School under the Office of Surin Educational Service Area 2

AUTHOR: Mr. Suwan Phinit **DEGREE :** M.Ed. (Curriculum and Instruction)

ADVISORS: Asst. Prof. Dr. Sunee Sathitanant Chairman
Asst. Prof. Surakan Changan Committee
Asst. Prof. Sitthichai Butsman Committee

RAJABHAT MAGA SARAKHAM UNIVERSITY, 2009

ABSTRACT

The purpose of this collaborative classroom action research was to develop study plans to enhance listening –speaking skills by using games for Prathomsueksa (grade) 4 students with a required efficiency of 70/70, and to compare their learning achievements before and after learning. The focus group consisted of 15 Prathomsueksa 4 students attending Ban Khaen Dem School under the Office of Surin Educational Service Area 2 in the academic year 2007, obtained by using the purposive sampling technique. The instruments used for gathering data were 8 study plans, exercises for each action cycle, an achievement test for listening - speaking skills, a note – taking form for reflections, an observation form for listening –speaking skills, an interview form, a daily note – taking form, and a note - taking form for observation on student’s behaviors. The statistics/used for analyzing the gathered data were percentage, mean, and standard deviation T–test (dependent samples) was employed for testing the hypotheses.

The results of the research were as follows

1. The major research results revealed that the study plans for organizing learning activities by using games for Prathomsueksa 4 students at Ban Khaen Dam

School could improve English listening – speaking skills. The researched teacher, participants, and student helped one another make conclusions at the end of each action cycle to emphasize students on realization of implementation of the advantages gained from organization of learning activities in daily life and having positive attitudes toward English. The developed plans for organization of learning by using games had an efficiency of 84.39/88.22, at 864.39 (E_1) percent of the scores on the exercises and the observation form on English listening - speaking skills, and scores on the exercises and the observation form on English listening – speaking skills, and the efficiency of the plans for organization of learning by using games to change learners' behavior (E_2) at 88.22 percent of the scores on after – learning achievement. Therefore, the developed plans for organization of learning by using games had a higher efficiency than the established requirement of 70/70

2. The achievement in developing study plans to enhance English listening – speaking skills of Prathomsueksa 4 students who learned by using games after learning was higher than before learning at the .05 level of statistical significance.