



ວາລະສານການສຶກສາສາລາວແບບຍືນຍົງ

ວິທະຍາໄລສາລາວລະວັນ

<https://www.sttcjournal.edu.la>

ດຳເນີນການວາລະສານໂດຍ ວິທະຍາໄລສາລາວລະວັນ

ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ໂດຍໃຊ້ເກມ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 5

ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ

**The development of English vocabulary learning ability using
games or grade 5 at Sathit primary school Pakse district
Champasak province**

ບົວລະພັນ ສຸພັນທອງ¹ ແລະ ອໍລະສິນ ສີສຸລາດ²

Boualaphan SOUPHANTHONG¹ & Orlasin SISOULATH²

ບົດຄັດຫຍໍ້

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງ 1) ເພື່ອຫາປະສິດທິຜົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ໂດຍໃຊ້ເກມ, 2) ເພື່ອປຽບທຽບຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ເກມ ແລະ 3) ເພື່ອສຶກສາຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂດຍໃຊ້ເກມ. ກຸ່ມຕົວຢ່າງໃນການສຶກສາຄັ້ງນີ້ ແມ່ນ ນັກຮຽນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ຈຳນວນ 39 ຄົນ, ວິທີການເລືອກກຸ່ມຕົວຢ່າງ ແມ່ນການສຸ່ມແບບເຈາະຈົງ. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ ປະກອບມີ ແຜນການສອນຈຳນວນ 5 ແຜນ, ບົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ກ່ອນຮຽນ, ຫຼັງຮຽນ ແລະ ບົດສອບວັດຄວາມຄົງທົນ ຈຳນວນ 30 ຂໍ້. ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ໄດ້ແກ່ ຄ່າສ່ວນຮ້ອຍ, ຄ່າສະເລ່ຍ, ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ, ຄ່າດັດສະນີປະສິດທິຜົນ (EI) ແລະ ຄ່າ t-test (Dependent Samples)

¹ ພາກວິຊາສ້າງຄູປະຖົມສຶກສາ ວິທະຍາໄລສາລາວລະວັນ/ ສປປ ລາວ.

² ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ວິທະຍາໄລສາລາວລະວັນ/ ສປປ ລາວ.

ຜົນການວິໄຈຄັ້ງນີ້ ພົບວ່າ:

1) ປະສິດທິຜົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ມີຄ່າເທົ່າກັບ 0.536 ໝາຍຄວາມວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານເພີ່ມຂຶ້ນ ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍ ເທົ່າກັບ 53.60 %

2) ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ຫຼັງຮຽນສູງກວ່າກ່ອນຮຽນ ຢ່າງມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05 ມີຄະແນນສະເລ່ຍຫຼັງຮຽນ ເທົ່າກັບ 23.97, ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ ເທົ່າກັບ 3.63 ແລະ ມີຄະແນນສະເລ່ຍກ່ອນຮຽນເທົ່າກັບ 17.18 ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ ເທົ່າກັບ 5.69

3) ນັກຮຽນມີຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດທັນທີສູງກວ່າຫຼັງຈາກຮຽນຜ່ານໄປແລ້ວ 14 ວັນ ຢ່າງມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05

ຄຳສັບສຳຄັນ: ການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ, ເກມ, ຄວາມຄົງທົນ

Abstract

This research aimed 1) to study effectiveness index (E.I) of English vocabulary learning ability of Sathid Grade 5 students by using games, 2) to compare the students' English vocabulary learning ability before and after learning by using games, and 3) to study the student's English vocabulary retention. The target group in this study consisted of 39 students in grade 5 of Sathid Primary school, chosen by purposive sampling. The research instruments were 5 lessons, 30 achievement learning test and a test of vocabulary learning retention test containing 30 items. The statistics used to analyze data were percentage, mean, standard deviation and paired-simple t-test.

The research results were found as follows:

- 1) The effectiveness index (EI) of the English vocabulary learning ability of Sathid Grade 5 students by using games was 0.536 meaning that students' ability was higher at 53.60%
- 2) The students' ability English vocabulary learning by using games when compared to the pre-posttest after studying was significantly higher than before. The posttest scores were significance higher than the pretest scores at the .05 level of significance. The mean score after the study was 23.97 with a standard deviation of 3.63, and the mean score before the study was 17.18 with a standard deviation of 5.69.
- 3) Students had higher ability to learn English vocabulary immediately after learning than after 14 days of learning by using games, with a significance at the .05 level.

Keywords: English vocabulary learning, games, retention

ບົດນຳ

ປະຈຸບັນປະເທດລາວໄດ້ກ້າວເຂົ້າເປັນສະມາຄົມອາຊຽນ ເຊິ່ງເປັນການຕົກລົງຮ່ວມມືກັນໃນການໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອ ສະໜັບສະໜູນກັນ ແລະ ກັນລະຫວ່າງປະເທດສະມາຄົມອາຊຽນ 10 ປະເທດ ໂດຍກຳນົດໃຫ້ພາສາອັງກິດເປັນພາສາທີ່ໃຊ້ໃນການສື່ສານກັນລະຫວ່າງປະເທດອາຊຽນ. ດັ່ງນັ້ນ, ການຮຽນພາສາອັງກິດຈຶ່ງເປັນສິ່ງທີ່ສຳຄັນ ແລະ ມີຄວາມຈຳເປັນທີ່ສຸດ ໂດຍສະເພາະໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານກັບຄົນຕ່າງປະເທດທີ່ຕ້ອງໃຊ້ພາສາອັງກິດໃນການສື່ສານ ເພື່ອໃຫ້ມີຄວາມເຂົ້າໃຈເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ ບໍ່ວ່າຈະເປັນທາງດ້ານເສດຖະກິດ ພາສາອັງກິດກໍ່ເປັນສິ່ງທີ່ຈຳເປັນໃນການສື່ສານເພື່ອເຮັດໃຫ້ການຕິດຕໍ່ການເຈລະຈາກັນ ມີຄວາມເຂົ້າໃຈກັນຫຼາຍຂຶ້ນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ການລົງທຶນຕ່າງໆ ເປັນໄປໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ. ສະນັ້ນ, ການຮຽນພາສາອັງກິດຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍເພາະວ່າມັນເປັນການສ້າງສາຍພົວພັນລະຫວ່າງຄົນລາວ ແລະ ຄົນຕ່າງປະເທດ ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈໃນວັດທະນະທຳທີ່ແຕກຕ່າງກັນຂອງແຕ່ລະເຊື້ອຊາດ ເຮັດໃຫ້ການປະພຶດປະຕິບັດຕໍ່ກັນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ເໝາະສົມ. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ (2016)

ການຮຽນພາສາອັງກິດໃນຂັ້ນປະຖົມເປັນສ່ວນສຳຄັນຂອງນະໂຍບາຍການສຶກສາໃນ ສປປ ລາວ. ກົດໝາຍວ່າດ້ວຍການສຶກສາ (ສະບັບປັບປຸງ) ສະບັບເລກທີ 133 ລົງວັນທີ 28 ສິງຫາ (08) 2015 ໃນພາກທີ IV ໄດ້ກຳນົດເຖິງການພັດທະນາຫຼັກສູດ ແລະ ສື່ການຮຽນການສອນໃນແຕ່ລະໄລຍະຂອງການສຶກສາ, ລວມທັງຂັ້ນປະຖົມ. ການສຶກສາພື້ນຖານແມ່ນມີຈຸດປະສົງໃນການສ້າງ ແລະ ພັດທະນາຄວາມຮູ້ພື້ນຖານທີ່ຈຳເປັນສຳລັບການດຳລົງຊີວິດ, ລວມທັງການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດ ເຊັ່ນ ພາສາອັງກິດ, ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດສື່ສານ ແລະ ຮັບຮູ້ວັດທະນະທຳສາກົນ. ການສຶກສາພື້ນຖານຍັງມີຈຸດປະສົງໃນການຍົກລະດັບຄຸນນະພາບຊີວິດ ແລະ ສ້າງພື້ນຖານສຳລັບການສຶກສາຕໍ່ໄປ, ເຊິ່ງການຮຽນພາສາອັງກິດເປັນສ່ວນໜຶ່ງທີ່ສຳຄັນໃນການບັນລຸເປົ້າໝາຍນີ້. ໃນຫຼັກສູດຂັ້ນປະຖົມສຶກສາ ໄດ້ກຳນົດໃຫ້ພາສາອັງກິດໄດ້ມີການຈັດການຮຽນການສອນເລີ່ມແຕ່ຂັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ຫາ ຂັ້ນປະຖົມປີທີ 5 ຍ້ອນວ່າພາສາອັງກິດເປັນເຄື່ອງມືທີ່ສຳຄັນໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານກັນ ແລະ ກັນ, ການປະກອບອາຊີບ, ການສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈທາງດ້ານວັດທະນະທຳ. ການຈັດການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດໃນຂັ້ນປະຖົມສຶກສາເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາທັກສະການໃຊ້ພາສາໃນຂັ້ນພື້ນຖານ 4 ທັກສະ ຄື: ທັກສະການເວົ້າ, ທັກສະການອ່ານ, ທັກສະການຂຽນ ແລະ ທັກສະການຟັງ ໄປພ້ອມໆກັນໂດຍບໍ່ໄດ້ເນັ້ນສະເພາະໂຄງສ້າງໄວຍະກອນເທົ່ານັ້ນ. ນອກຈາກນັ້ນ, ນັກຮຽນຍັງຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ສຽງທັງໝົດ 42 ສຽງ ໄດ້ຮຽນຟ້ອງສຽງປະກອບຄຳສັບ ພ້ອມທັງສະແດງທ່າທາງປະກອບເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຈຳຈຳສຽງໄດ້ງ່າຍຂຶ້ນ ບັນດາເນື້ອໃນບົດຮຽນໃນແຕ່ລະຊັ້ນຮຽນແມ່ນມີຄວາມເກາະກ່າຍກັນ ຄຳສັບສ່ວນຫຼາຍແມ່ນຄຳສັບທີ່ຜູ້ຮຽນສາມາດນຳໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ.

ເພື່ອເຮັດໃຫ້ການຈັດການຮຽນການສອນໃນຂັ້ນປະຖົມສຶກສາມີປະສິດທິພາບ ແລະ ດຶງດູດໃຫ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈໃນການຮຽນພາສາອັງກິດ ຄູ່ສອນຕ້ອງໄດ້ສ້າງກິດຈະກຳການຮຽນການສອນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ. ດັ່ງນັ້ນ, ການນຳເອົາເກມເຂົ້າມາຊ່ວຍໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນເປັນສິ່ງໜຶ່ງທີ່ມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍ ຍ້ອນວ່າເກມຊ່ວຍໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບ, ການບອກຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ ແລະ ການນຳຄຳສັບໄປໃຊ້ເປັນປະໂຫຍດ ເພາະວ່າເກມຊ່ວຍໃນການດຶງດູດໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມສົນໃຈ ທັງເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຢ່າງສະໝຸກສະໜານ ຜ່ານການເຄື່ອນໄຫວທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ເກມສາມາດນຳມາໃຊ້ເພື່ອທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ ແລະ ເນື້ອໃນບົດຮຽນໃຫ້ມີຄວາມໜ້າສົນໃຈໃນຫຼາຍຢ່າງຂຶ້ນໄດ້ ພ້ອມດຽວກັນນີ້ ເກມຍັງມີສ່ວນຊ່ວຍໃນການການພັດທະນາທັກສະການຄົ້ນຄິດ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ສິ່ງຜົນໃຫ້ນັກຮຽນເກີດທັດສະນະຄະດີທີ່ດີກັບການຮຽນໄດ້ອີກດ້ວຍ; ພ້ອມທັງການນຳເກມມາປະກອບການສອນຄຳສັບ ເປັນການໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກທັກສະການຟັງ, ການເວົ້າອ່ານ ແລະ ການຂຽນ ຜ່ານການຫຼິ້ນເກມທີ່ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ສະໝຸກສະໜານເຮັດໃຫ້ບັນຍາການການຮຽນຮູ້ບໍ່ໜ້າເບື້ອ

ເຮັດໃຫ້ເຂົ້າໃຈ ແລະ ຈື່ຈຳບົດຮຽນໄດ້ດີ ປະຣະວິສາ ນຳບຸນຈິດ (2015: 32); ນອກຈາກນັ້ນເກມຍັງຊ່ວຍເກມສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ເກີດຄວາມພ້ອມທີ່ຈະຮຽນດ້ວຍຄວາມສະໜຸກສະໜານ ຜ່ອນຄາຍ ສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ສົ່ງເສີມການເຮັດວຽກປົນຫຼິ້ນຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ສະພາວະນີ ລາຍບົວ (2016: 33 ອ້າງເຖິງໃນ ສຸພາພິດ ສິງລໍ, 2022: 15-16) ໄວ້ວ່າ ເກມມີສ່ວນຊ່ວຍກະຕຸ້ນ ແລະ ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ ຫຼຸດຄວາມຕຶງຄຽດ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບົດຮຽນຫຼາຍຍິ່ງຂຶ້ນ ພ້ອມທັງຍັງເປັນການຝຶກທັກສະຄວບຄູ່ໄປນຳ ເຊັ່ນ: ທັກສະການແກ້ປັນຫາ ແລະ ທັກສະພາສາ. ນອກຈາກນີ້, ການຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມຈະເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ, ຝຶກຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ຝຶກຄວາມມີລະບຽບວິໄນ ສົ່ງຜົນໃຫ້ເກີດຜົນຕໍ່ການຮຽນ; ການຈັດກິດຈະກຳໂດຍໃຊ້ເກມເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຄື່ອນໄຫວຂອງຮ່າງກາຍ ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານ ແລະ ເປັນການພັດທະນາທັກສະ ແລະ ສະຕິປັນຍາຂອງນັກຮຽນໄປຄວບຄູ່ກັນ ສະດານັນ ແກ້ວສີ (2020:24).

ດ້ວຍເຫດຜົນດັ່ງກ່າວມານັ້ນ ການຮຽນພາສາອັງກິດໃນຂັ້ນປະຖົມຈຶ່ງມີຄວາມເໝາະສົມຫຼາຍທີ່ຕ້ອງໄດ້ນຳເອົາເກມປະກອບໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ເພາະວ່າໃນສະໄໝປັດຈຸບັນເກມໄດ້ກາຍເປັນສ່ວນໜຶ່ງທີ່ສຳຄັນໃນຊີວິດຂອງເດັກນ້ອຍ ໂດຍສະເພາະນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ. ເກມຫຼາຍຊະນິດມີການນຳໃຊ້ພາສາອັງກິດເປັນພາສາຫຼັກໃນການຫຼິ້ນ ເຊິ່ງສາມາດເປັນໂອກາດທີ່ດີໃນການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດແບບບໍ່ຮູ້ຕົວ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາມັກມີຄວາມສົນໃຈໃນເກມ ແລະ ຫຼິ້ນເກມເຫຼົ່ານີ້ເປັນປະຈຳ. ສະນັ້ນ, ການນຳໃຊ້ເກມໃນການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 5 ອາດເປັນວິທີທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຄູອາຈານ ແລະ ຜູ້ປະກອບການສຶກສາ ເຫັນທິດທາງໃນການນຳໃຊ້ເກມໃນການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດໃຫ້ມີປະສິດທິພາບຫຼາຍຂຶ້ນ. ສະນັ້ນ, ຜູ້ວິໄຈເຫັນຄວາມສຳຄັນ ແລະ ມີຄວາມສົນໃຈໃນການສຶກສາໃນຫົວຂໍ້: ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍໃຊ້ເກມ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ. ເພື່ອເປັນບ່ອນອີງ ແລະ ແນວທາງເພື່ອນຳສະເໜີຕໍ່ພາກສ່ວນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງເພື່ອນຳໄປປັບປຸງ ແລະ ພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ດີຂຶ້ນ.

ຈຸດປະສົງ

- 1) ເພື່ອຫາປະສິດທິຜົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ໂດຍໃຊ້ເກມ;
- 2) ເພື່ອປຽບທຽບຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ເກມ;
- 3) ເພື່ອສຶກສາຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂດຍໃຊ້ເກມ.

ວິທີດຳເນີນການວິໄຈ

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ໃຊ້ລະບຽບວິທີວິໄຈແບບປະລິມານ (Quantitative research methodology) ໃນຮູບແບບການວິໄຈທົດລອງ (Experimental research) ລັກສະນະການວິໄຈແບບກຸ່ມດຽວທີ່ມີການທົດສອບກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ.

ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມການວິໄຈ

ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ ທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ແມ່ນນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນ
ປະຖົມສາທິດ ທີ່ຮຽນໃນພາກຮຽນ 2 ສິກຮຽນ 2024-2025 ຈຳນວນ 39 ຄົນ ໂດຍເລືອກແບບເຈາະຈົງ.

ຄະນະຜູ້ວິໄຈ: ປະກອບດ້ວຍ 3 ທ່ານຄື: ທົມຜູ້ວິໄຈມີ 2 ທ່ານ ເຊິ່ງເປັນຜູ້ວິໄຈຫຼັກ ແລະ ຄູປະຈຳວິຊາ, ທີ່
ປຶກສາບົດຄົ້ນຄວ້າວິໄຈ 1 ທ່ານ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ ປະກອບ ມີດັ່ງນີ້:

- ແຜນການສອນ ຈຳນວນ 5 ແຜນ (Family, Animals, The weather, Routines ແລະ Vehicles)
- ບົດສອບເສັງວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ເປັນບົດສອບແບບປາລະໄນ 3 ຕົວ
ເລືອກ ຈຳນວນ 30 ຂໍ້.
- ບົດສອບເສັງເພື່ອວັດແທກຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນພາສາອັງກິດ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 5
ເປັນ ບົດສອບຊຸດດຽວກັນກັບບົດສອບເສັງຫຼັງຮຽນ, ການສອບເສັງແມ່ນຂະໜານກັບບົດສອບກ່ອນ
ຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນພາສາອັງກິດທີ່ຜູ້ວິໄຈສ້າງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຊ້ສອບເສັງຊຳຄືນຫຼັງການສອນ 14 ວັນ.

ການພັດທະນາເຄື່ອງມືໃນການວິໄຈ

- ສຶກສາຫຼັກສູດປະຖົມສຶກສາສະບັບປັບປຸງໃໝ່ ຄຳອະທິບາຍລາຍວິຊາ ແລະ ຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນ
ຮູ້ທີ່ຄາດຫວັງສຳລັບວິຊາພາສາອັງກິດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5
- ສຶກສາເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການໃຊ້ເກມປະກອບໃນການຮຽນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ
- ສຶກສາຈຸດປະສົງ ແລະ ເນື້ອໃນຍ່ອຍເພື່ອວາງແຜນກຳນົດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ໃຫ້
ສອດຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງ
- ສ້າງແຜນການສອນຈຳນວນ 05 ແຜນ (10 ຊົ່ວໂມງ)
ຫົວຂໍ້ ທີ 1: Family (Matching game, Matching Picture and Word Game, Circle
Game ແລະ Bingo Game)
ຫົວຂໍ້ທີ 2: Animals (Word Search Game, Matching picture and Word Game)
ຫົວຂໍ້ທີ 3: The weather (Circle Game, Missing letter Game, Matching Game)
ຫົວຂໍ້ທີ 4: Routines (Acting out Game, Spelling Game ແລະ Matching Picture and
Word Game)
ຫົວຂໍ້ທີ 5: Vehicles (Word Search Game, Matching picture and Word Game,
Acting Out Game ແລະ Spelling)
- ນຳແຜນການສອນ ພ້ອມດ້ວຍເຄື່ອງມືທີ່ສ້າງສຳເລັດສະເໝີຕໍ່ຄູທີ່ປຶກສາເພື່ອຂໍຄຳແນະນຳ
- ແກ້ໄຂປັບປຸງແຜນການສອນ ແລະ ເຄື່ອງມືຕາມການສະເໜີແນະຂອງອາຈານທີ່ປຶກສາ
- ນຳແຜນການສອນ ແລະ ເຄື່ອງມືສະເໜີຕໍ່ຜູ້ຊ່ຽວຊານໃນດ້ານການສອນພາສາອັງກິດ 3 ທ່ານ
ເພື່ອກວດສອບຄວາມເໝາະສົມ ໂດຍໃຊ້ມາດຕະຖານ 5 ລະດັບ (Rating Scale)

ວິທີລວບລວມຂໍ້ມູນ

ຜູ້ວິໄຈດຳເນີນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ ດັ່ງນີ້:

- ດຳເນີນການສອບກ່ອນຮຽນ (Pre-test) ເພື່ອວັດຄວາມຮູ້ພື້ນຖານຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນ
- ຈັດການຮຽນການສອນໂດຍໃຊ້ແຜນການສອນເພື່ອພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາ
ອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ໂດຍຜູ້ວິໄຈ ແລະ ທົມງານດຳເນີນການສອນເອງ ຈຳນວນ 5 ແຜນ

- 3) ທົດສອບຫຼັງຮຽນ (Post-test) ຫຼັງຈາກຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນສຳເລັດແລ້ວໂດຍໃຊ້ບົດສອບເສັງຊຸດດຽວກັນກັບບົດສອບເສັງກ່ອນຮຽນ
- 4) ດຳເນີນການສອບຊ້ຳຄືນອີກຄັ້ງເພື່ອວັດຄວາມຄົງທົນທາງການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຫຼັງຈາກສຳເລັດການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ຫຼັງຈາກ 14 ວັນ ໂດຍໃຊ້ຂໍ້ສອບຊຸດດຽວກັນກັບຂໍ້ສອບກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ.
- 5) ຜູ້ວິໄຈເກັບຮວບຮວມຂໍ້ມູນທັງໝົດໄປວິເຄາະຂໍ້ມູນທາງສະຖິຕິໂດຍໃຊ້ໂປຣແກຣມສຳເລັດຮູບ SPSS

ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ຜູ້ວິໄຈໄດ້ກຳນົດວິທີການໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ດັ່ງນີ້:

- 1) ຄິດໄລ່ຫາຄ່າສ່ວນຮ້ອຍ ຄະແນນສະເລ່ຍ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານຂອງຄະແນນທີ່ໄດ້ຈາກການເຮັດບົດສອບເສັງກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນພາສາອັງກິດ
- 2) ຫາຄ່າປະສິດທິຜົນຂອງການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍນຳໃຊ້ສູດ EI
- 3) ປຽບທຽບຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ລະຫວ່າງກ່ອນຮຽນ ກັບ ຫຼັງຮຽນ ຄຳສັບພາສາອັງກິດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂດຍໃຊ້ເກມ ໃຊ້ຄ່າສະຖິຕິພື້ນຖານຄ່າສະເລ່ຍ (\bar{X}) ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ (SD) ແລະ ສະຖິຕິ t-test (Dependent Samples)

ຜົນການວິໄຈ ແລະ ອະພິປາຍຜົນ

ຜົນການວິໄຈ

- 1) ການຫາປະສິດທິຜົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ໂດຍໃຊ້ເກມ

ຕາຕະລາງ 1: ການຫາປະສິດທິຜົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ.

ຄົນທີ	ຄະແນນສອບເສັງກ່ອນຮຽນ (ຄະແນນເຕັມ 30)	ຄະແນນສອບເສັງຫຼັງຮຽນ (ຄະແນນເຕັມ 30)
1	20	23
2	25	28
3	12	18
4	24	29
5	9	17
6	22	25
7	9	18
8	17	23
9	19	24
10	18	25
11	15	26
12	8	16
13	14	19
14	16	22

ຄົນທີ	ຄະແນນສອບເສັງກ່ອນຮຽນ (ຄະແນນເຕັມ 30)	ຄະແນນສອບເສັງຫຼັງຮຽນ (ຄະແນນເຕັມ 30)
15	16	23
16	10	20
17	16	25
18	19	29
19	21	25
20	18	23
21	18	26
22	20	24
23	14	25
24	17	26
25	17	26
26	22	27
27	14	24
28	27	30
29	29	29
30	25	27
31	24	28
32	20	27
33	24	26
34	20	24
35	7	20
36	15	26
37	6	18
38	12	20
39	11	24
ລວມ	670	935
(\bar{X})	17.18	23.97
SD	5.69	3.63
%	57.26	79.91

ການວິເຄາະຄ່າດັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງແຜນການສອນເພື່ອພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ໃຊ້ສູດ EI

$$\text{ດັດສະນີປະສິດທິຜົນ } EI = \frac{\text{ຜົນບວກຄະແນນທົດສອບຫຼັງການຮຽນຂອງທຸກຄົນ} - \text{ຜົນບວກຄະແນນທົດສອບກ່ອນການຮຽນຂອງທຸກຄົນ}}{(\text{ຈຳນວນນັກຮຽນ} \times \text{ຄະແນນເຕັມຫຼັງການຮຽນ}) - \text{ຜົນບວກຄະແນນທົດສອບກ່ອນການຮຽນຂອງທຸກຄົນ}}$$

$$\text{ດັດສະນີປະສິດທິຜົນ} = (935 - 670) / ((39 \times 30) - 670)$$

$$= 268/500$$

$$EI = 0.536$$

ຄິດເປັນເປີເຊັນເທົ່າກັບ 53.60%

ຈາກການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ພົບວ່າ ດັດຊະນີປະສິດທິຜົນຂອງການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍໃຊ້ເກມ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ມີຄ່າເທົ່າກັບ 0.536 ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍເທົ່າກັບ 53.60 %

2) ການປຽບທຽບຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ເກມ ໃຊ້ສຸດຄ່າສະຖິຕິພື້ນຖານຄ່າສະເລ່ຍ (\bar{X}) ແລະ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ (S.D) ແລະ ສະຖິຕິການສອບເສັງ t-test (Dependent Samples) ໂດຍໃຊ້ຄະແນນຈາກການທົດສອບກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ສະແດງຜົນໃນຕາຕະລາງ 2 ດັ່ງນີ້:

ຕາຕະລາງ 2: ການປຽບທຽບຄະແນນຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ເກມ

ການສອບເສັງ	N	(\bar{X})	SD	%	t	df	sig
ກ່ອນຮຽນ	39	17.18	5.69	57.26	12.88	38	0.00*
ຫຼັງຮຽນ	39	23.97	3.63	79.91			

ໝາຍເຫດ: * ມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05

ຈາກຕາຕະລາງ 2 ພົບວ່າ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ທີ່ຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ມີຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ຫຼັງຮຽນສູງກວ່າ ກ່ອນຮຽນ ຢ່າງມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05 ມີຄະແນນສະເລ່ຍຫຼັງຮຽນ ເທົ່າກັບ 23.97 ຄະແນນ, ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ ເທົ່າກັບ 3.63 ແລະ ມີຄະແນນສະເລ່ຍກ່ອນຮຽນເທົ່າກັບ 17.18 ຄະແນນ, ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ ເທົ່າກັບ 5.69

3) ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂດຍໃຊ້ເກມ ການປຽບທຽບຄະແນນທົດສອບຫຼັງຮຽນທັນທີ ແລະ ຄະແນນສອບເສັງວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນ ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂດຍໃຊ້ເກມ ຫຼັງຈາກຮຽນຜ່ານໄປ 14 ວັນ ສະແດງໃນຕາຕະລາງ 3 ດັ່ງນີ້:

ຕາຕະລາງ 3: ການວິເຄາະຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ຫຼັງຮຽນຜ່ານໄປ 14 ວັນ

ການສອບເສັງ	N	(\bar{X})	SD	%	t	df	sig
ຄະແນນຫຼັງຮຽນທັນທີ	39	23.97	3.63	79.91	8.40	38	0.00*
ຄະແນນສອບວັດຄວາມຄົງທົນ (ຫຼັງຮຽນຜ່ານໄປ 14 ວັນ)	39	17.72	6.19	58.88			

ໝາຍເຫດ: * ມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05

ຈາກຕາຕະລາງ 3 ພົບວ່າ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ທີ່ຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ມີຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຫຼັງຮຽນສຳເລັດທັນທີ ເທົ່າກັບ 23.97 ຄະແນນ, ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍ ເທົ່າກັບ 79.91 % ແລະ ຫຼັງຮຽນຜ່ານໄປ 14 ວັນ ຄວາມຈຳຈຳ ທີ່ຢູ່ມີ ເທົ່າກັບ 17.72 ຄະແນນ, ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍ ເທົ່າກັບ 58.88 % ຫຼື ຄວາມຈຳຈຳທີ່ເສຍໄປຍ້ອນ

ການຫຼົງລົມ ເທົ່າກັບ 41.12 % ສະແດງວ່າ ນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຫຼັງຈາກຮຽນທັນທີ ສູງກວ່າຮຽນຜ່ານໄປ 14 ວັນ ຢ່າງມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05

ອະພິປາຍຜົນ

ຈາກການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ການວິໄຈ ເລື່ອງການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ສົກຮຽນ 2024-2025 ໃນຄັ້ງນີ້ ພົບວ່າ:

1) **ປະສິດທິຜົນການຮຽນຄຳສັບ:** ມີຄ່າເທົ່າກັບ 0.536 (53.60%) ເພາະແຜນການສອນທີ່ພັດທະນາຂຶ້ນມີຄວາມເໝາະສົມ, ໄດ້ຮັບການກວດກາຈາກຜູ້ຊ່ຽວຊານ ແລະ ຜ່ານການທົດລອງໃຊ້ຈິງ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ຮຽນຮູ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ. ຜົນນີ້ສອດຄ່ອງກັບ ອະພັນສິລິ ພິນຮັກສາ (2018: 78) ທີ່ພົບປະສິດທິຜົນ 84.27% ໃນນັກຮຽນ ປ.4; ສອດຄ່ອງກັບ ພອນພັນ ສິງຈັນ (2013: 85 ອ້າງເຖິງໃນ ອະພັນສິລິ ພິນຮັກສາ, 2018: 78) ທີ່ພົບຄ່າ EI 0.6038 ຈາກການສອນແບບ LT ປະກອບເກມ; ສອດຄ່ອງກັບ ອາຣິຣັດ ໄຕຣທານ (2010: 83 ອ້າງເຖິງໃນ ອະພັນສິລິ ພິນຮັກສາ, 2018: 78) ທີ່ພົບຄ່າ EI 0.6195 ແລະ ນັດທະວາໄລ ຈັນສິງ (2010: 36-60 ອ້າງເຖິງໃນ ອະພັນສິລິ ພິນຮັກສາ, 2018: 78) ທີ່ໃຊ້ເກມບິງໂກແລ້ວພົບວ່າຜົນສຳເລັດຫຼັງຮຽນສູງກວ່າກ່ອນຮຽນຢ່າງມີລະດັບສຳຄັນ .05.

2) **ການປຽບທຽບຜົນສາເລັດ:** ຄະແນນຫຼັງຮຽນສູງກວ່າກ່ອນຮຽນຢ່າງມີລະດັບສຳຄັນ .05 ຍ້ອນກິດຈະກຳທີ່ເນັ້ນເກມຊ່ວຍກະຕຸ້ນຄວາມສົນໃຈ ແລະ ສ້າງຄວາມສະໝຸກສະໜານ. ສອດຄ່ອງກັບແນວຄິດ ສະພາວະນີ ລາຍບົວ (2016: 33) ແລະ ປະພາສິຣິ ປຣາໂມດ (2018: 67) ທີ່ລະບຸວ່າເກມຊ່ວຍຫຼຸດຄວາມຕຶງຄຽດ ແລະ ສົ່ງເສີມການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ. ຜົນວິໄຈນີ້ຍັງສອດຄ່ອງກັບ ອະພັນສິລິ ພິນຮັກສາ (2018: 77), ຊາດາພອນ ຢາງເງິນ (2018: 114), ປຣະວິສາ ບຸນນຳຈິດ (2015: ບົດຄັດຫຍໍ້) ແລະ ສຸພັດຕາຣາພິງ ປາລິນຍົດ (2021: ບົດຄັດຫຍໍ້) ທີ່ລ້ວນແຕ່ພົບວ່າການໃຊ້ເກມ ຫຼື ຮູບແບບການສອນເນັ້ນຄວາມຈຳຮ່ວມກັບເກມ ເຮັດໃຫ້ຜົນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດສູງຂຶ້ນຢ່າງຊັດເຈນ.

3) **ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນ:** ຄະແນນຫຼັງຮຽນຜ່ານໄປ 14 ວັນ ຫຼຸດລົງຢ່າງມີລະດັບສຳຄັນ .05 ຍ້ອນສະພາບທ້ອງຮຽນແອອັດ, ອາກາດຮ້ອນ ແລະ ນັກຮຽນມີຫຼາຍວິຊາທີ່ຕ້ອງຮຽນຈົນຂາດການທົບທວນ. ສອດຄ່ອງກັບ ປຣະສາດ ອິສຣິປູດາ (2010: 230) ທີ່ກ່າວວ່າການຈຳຈຳຈະມີປະສິດທິພາບເມື່ອໄດ້ທົບທວນສະໜ້າສະເໝີ ແລະ ເຫັນຄວາມສຳພັນຂອງເນື້ອໃນ ໂດຍມີວິທີວັດຄວາມຄົງທົນ 3 ແບບຄື: ການລະນຶກໄດ້, ການຮູ້ຈັກ ແລະ ການຮຽນໃໝ່ ເພື່ອເບິ່ງວ່າຄວາມຈຳປ່ຽນແປງໄປຄືແນວໃດຕາມໄລຍະເວລາ. ປຣະສາດ ອິສຣິປູດາ (2010: 13) ໄດ້ສະຫຼຸບຜົນການສຶກສາວ່າ ການລຶມກ່ຽວຂ້ອງກັບເວລາທີ່ຜ່ານໄປແນວໃດ ເກີດຂຶ້ນໄວ ຫຼື ຊ້າ ຫຼາຍ ຫຼື ນ້ອຍ ເປັນສັດສ່ວນກັບເວລາຢ່າງໃດໂດຍສະຫຼຸບໄດ້ດັ່ງນີ້:

ຕາຕະລາງ 4: ຊ່ວງເວລາທີ່ຜ່ານໄປຄວາມຈຳທີ່ເຫຼືອຢູ່ ແລະ ຄວາມຈຳສູນເສຍເນື່ອງຈາກການລຶມ

ຊ່ວງເວລາທີ່ຜ່ານໄປ	ຄວາມຈຳທີ່ເຫຼືອຢູ່	ຄວາມຈຳສູນເສຍເນື່ອງຈາກການລຶມ
20 ນາທີ	58%	42%
1 ຊົ່ວໂມງ	44%	56%
9 ຊົ່ວໂມງ	36%	64%
24 ຊົ່ວໂມງ	34%	66%
2 ວັນ	28%	72%
6 ວັນ	25%	75%

ຊ່ວງເວລາທີ່ຜ່ານໄປ	ຄວາມຈຳທີ່ເຫຼືອຢູ່	ຄວາມຈຳສູນເສຍເນື່ອງຈາກການລືມ
30 ວັນ	21%	79%

ສອດຄ່ອງກັບຜົນການວິໄຈຂອງ ອະພັນສິລິ ພິນຮັກສາ. (2018: 78) ໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 4 ໂຮງຮຽນຊຸມຊົນຊຽງໃໝ່ພັດທະນາ ອຳເພີໂພໄຊ ຈັງຫວັດຮ້ອຍເອັດ ສຳນັກງານເຂດພື້ນທີ່ການສຶກສາປະຖົມສຶກສາ ຈັງຫວັດຮ້ອຍເອັດ ເຂດ 3 ພົບວ່າ ຄະແນນສະເລ່ຍຈາກການສອບເສັງວັດຄວາມຄົງທົນຂອງຄວາມຮູ້ດ້ານຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 4 ຫຼັງຈາກຮຽນ 14 ວັນ ມີໄລຍະສຳຄຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05 ແຕ່ກົງກັນຂ້າມກັບຜົນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ປະວິສາ ບຸນນຳຈິດ. (2015: 109) ໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ຜົນຂອງການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດທີ່ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ແລະ ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ໂຮງຮຽນສາທິດ ມະຫາວິທະຍາໄລຊຽງໃໝ່ ພົບວ່າ ນັກຮຽນມີຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍຫຼັງການສອນສິ້ນສຸດທັນທີກັບຫຼັງການສອນສິ້ນສຸດໄປແລ້ວ 2 ອາທິດ ບໍ່ແຕກຕ່າງກັນ ອາດເປັນຍ້ອນວ່າຄູໄດ້ແຈ້ງໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ວ່າຫຼັງຈາກສອບເສັງຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຄັ້ງທຳອິດແລ້ວຈະໄດ້ມີການສອບອີກຄັ້ງໃນ 14 ວັນ ຈະມີການສອບວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳຄຳສັບໂດຍຄູຈະນຳໃຊ້ບົດສອບເສັງຊຸດເດີມ ຈຶ່ງໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ທົບທວນຄວາມຮູ້ຄືນ, ຈຶ່ງສອບຫຼື ຈຶ່ງຄຳສັບໃນບົດສອບ ສິ່ງຜິດໃຫ້ບໍ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ; ແລະ ກົງກັນຂ້າມກັບຜົນການຄົ້ນຄວ້າ ສາທິດ ໂພກິ (2022: ບົດຄັດຫຍໍ້) ເລື່ອງ ຜົນການຈັດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍເຕັກນິກການໃຊ້ບັດຄຳສັບ ເພື່ອສົ່ງເສີມການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 5 ພົບວ່າ ນັກຮຽນມີຄວາມໝັ້ນຄົງໃນການຮຽນ ຮູ້ຄຳສັບໂດຍໃຊ້ເຕັກນິກການໃຊ້ບັດຄຳສັບ ຫຼັງຈາກຮຽນໄປແລ້ວ 2 ອາທິດ ບໍ່ແຕກຕ່າງຫຍັງກັບການສອບເສັງຫຼັງຮຽນ ມີໄລຍະສຳຄຳຄັນທາງສະຖິຕິໃນລະດັບ .05

ຈາກການວິໄຈສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ເກມເປັນກິດຈະກຳທີ່ຊ່ວຍພັດທະນາຜົນການຮຽນດ້ານຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ສູງຂຶ້ນ ແລະ ສາມາດພັດທະນາທັກສະຕ່າງໆໄດ້ ເຊັ່ນ ທັກສະການເວົ້າ, ການອ່ານ, ການຂຽນ ແລະ ການຟັງ ນອກຈາກນີ້ການໃຊ້ເກມຍັງມີສ່ວນຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ເພາະເກມເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມເພີດເພີນ ແລະ ຜ່ອນຄາຍສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ພ້ອມດຽວກັນນັ້ນຍັງສາມາດນຳໃຊ້ເກມເປັນເຄື່ອງມືໃນການທວນຄືນບົດຮຽນເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຈາກປະສົບການ ສິ່ງຜິດໃຫ້ການຮຽນມີປະສິດທິພາບຂຶ້ນ.

ສະຫຼຸບຜົນການວິໄຈ

ຈາກການສຶກສາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍໃຊ້ເກມ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ສາມາດສະຫຼຸບຜົນການວິໄຈໄດ້ ດັ່ງນີ້:

1) ຜົນການສຶກສາປະສິດທິຜົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ເທົ່າກັບ 0.536 ສະແດງວ່າ ນັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ເພີ່ມຂຶ້ນ ເທົ່າກັບ 53.60 %

2) ຜົນການປຽບທຽບຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ເກມ ສູງກວ່າ ກ່ອນຮຽນ ເຊິ່ງມີໄລຍະສຳຄຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ ລະດັບ .05 ມີຄະແນນສະເລ່ຍຫຼັງຮຽນ ເທົ່າກັບ 23.97 ຄະແນນ, ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ ເທົ່າກັບ 3.63 ແລະ ມີຄະແນນສະເລ່ຍກ່ອນຮຽນ ເທົ່າກັບ 17.18 ຄະແນນ, ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ ເທົ່າກັບ 5.69.

3) ຜົນການສຶກສາຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂດຍໃຊ້ເກມ ພົບວ່າ ນັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ພາສາອັງກິດຫຼັງຮຽນທັນທີສູງກວ່າ ຫຼັງຮຽນ 14 ວັນ ເຊິ່ງມີໄລຍະສຳຄັນ ທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05 ມີຄະແນນສະເລ່ຍຫຼັງຮຽນທັນທີ ເທົ່າກັບ 23.97 ຄະແນນ, ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍ ເທົ່າກັບ 79.91 % ແລະ ຫຼັງຮຽນຜ່ານໄປ 14 ວັນ ມີຄວາມຈຳທີ່ຢູ່ມີຄະແນນສະເລ່ຍ ເທົ່າກັບ 17.72 ຄະແນນ, ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍ ເທົ່າກັບ 58.88 % ຫຼື ຄວາມຈຳທີ່ເສຍໄປຍ້ອນການຫຼົງລົມ ເທົ່າກັບ 41.12 %

ຂໍ້ສະເໜີແນະ

ຈາກຜົນການສຶກສາໃນຄັ້ງນີ້ ຜູ້ວິໄຈມີຂໍ້ສະເໜີແນະກ່ຽວກັບຜົນການວິໄຈເພື່ອເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ຜູ້ກ່ຽວໃນການນຳຜົນວິໄຈໄປໃຊ້ ແລະ ດຳເນີນການວິໄຈໃນຄັ້ງຕໍ່ໄປ ດັ່ງນີ້:

ຂໍ້ສະເໜີແນະໃນການນຳຜົນການວິໄຈໄປໃຊ້

- 1) ນັກຮຽນທີ່ຮຽນຄຳສັບໂດຍໃຊ້ເກມມີຄະແນນຫຼັງຮຽນສູງກວ່າກ່ອນຮຽນ ສະນັ້ນຄວນໃຊ້ເກມໃນການພັດທະນາການຮຽນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນ ຫຼື ໃນລາຍວິຊາອື່ນໆ
- 2) ຄູສອນຄວນນຳໃຊ້ເກມຫຼາຍປະເພດທີ່ແຕກຕ່າງກັນເຂົ້າໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈໃນການຮຽນຫຼາຍຂຶ້ນ ພ້ອມທັງສ້າງຄວາມມ່ວນຊື່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ເຮັດໃຫ້ການຮຽນມີປະສິດທິພາບ
- 3) ຄູສອນຄວນເລືອກເກມທີ່ສາມາດໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດນຳເກມໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ

ຂໍ້ສະເໜີແນະໃນການວິໄຈຄັ້ງຕໍ່ໄປ

- 1) ຄວນມີການພັດທະນາການຮຽນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມ ໃນການຮຽນການສອນໃນລາຍວິຊາອື່ນ ເຊັ່ນ ວິຊາພາສາລາວ ຫຼື ວິຊາອື່ນໆ
- 2) ຄວນເຮັດການວິໄຈກ່ຽວກັບຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກຮຽນຕໍ່ການຈັດການຮຽນການສອນກັບສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ

ໃບກຽດຕິຄຸນ

ບົດວິໄຈສະບັບນີ້ໄດ້ຮັບຜົນສຳເລັດດ້ວຍດີ ໂດຍໄດ້ຮັບຄວາມກະລຸນາໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອ, ຮ່ວມມື, ຊີ້ນຳເປັນຢ່າງດີຈາກຄູທີ່ປຶກສາ ທີ່ໃຫ້ຄວາມຄິດເຫັນ, ຄຳແນະນຳ ແລະ ແກ້ໄຂຈຸດບົກຜ່ອງໃນທຸກຂັ້ນຕອນເພື່ອເຮັດບົດວິໄຈເຫຼົ່ານີ້ມີຄວາມສົມບູນ. ຂໍສະແດງຄວາມຂອບໃຈ ແລະ ຮູ້ບຸນຄຸນ ມາຍັງຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນປະຖົມໂຊກອຳນວຍ, ຄູປະຈຳຫ້ອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 5 ແລະ ຄູສອນວິຊາພາສາອັງກິດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ທີ່ໃຫ້ຂ້າພະເຈົ້າໄດ້ທົດສອບເຄື່ອງມື ແລະ ຂໍຂອບໃຈຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ທີ່ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມື ແລະ ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃນການລົງເກັບກຳຂໍ້ມູນອັນເປັນປະໂຫຍດ ໃນການຄົ້ນຄວ້າວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ຈົນສຳເລັດ. ຂໍສະແດງຄວາມຂອບໃຈຄະນະປະທານ ແລະ ຄະນະກຳມະການທີ່ຮັບຜິດຊອບກິດຈະກຳທີ່ໃຫ້ໂອກາດຂ້າພະເຈົ້າໄດ້ດຳເນີນການຄົ້ນຄວ້າວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ຈົນສຳເລັດດ້ວຍດີ. ທ້າຍສຸດນີ້ ຜູ້ຄົນຄວ້າບໍ່ມີສິ່ງໃດທີ່ຈະຕອບແທນບຸນຄຸນອັນລ້ຳຄ່າຂອງທຸກໆທ່ານ ມີແຕ່ຄຳອວຍພອນໄຊອັນປະເສີດຈິງເກີດແຕ່ທຸກໆທ່ານ ຂໍໃຫ້ມີແຕ່ຄວາມສຸກກາຍສະບາຍໃຈ ແລະ ມີຜົນສຳເລັດໃນໜ້າທີ່ວຽກງານ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

- ກິມຈັດຕັ້ງ ແລະ ພັກນັກງານ. (2016). *ກົດໝາຍວ່າດ້ວຍການສຶກສາ (ສະບັບປັບປຸງ)*. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ. ພິມທີ່ ບໍລິສັດລັດວິສະຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ.
- ສະດານັນ ແກ້ວສີ. (2020). *ການອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເກມກະດານ ເລື່ອງ ລະບົບພູມຄູ້ກັນ*. ວິທະຍານິພົນ ວິທະຍາສາດມະຫາບັນດິດ, ມະຫາວິທະຍາໄລທັກສິນ.
<http://ir.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/265/1/Sadanan%20Kaewsri%2000210171.pdf>
- ສະພາວະນີ ລາຍບົວ. (2016). *ການພັດທະນາເກມການສຶກສາເພື່ອພັດທະນາຄວາມພ້ອມທາງຄະນິດສາດ ສໍາລັບ ນັກຮຽນຊັ້ນອະນຸບານ 2 ໂຮງຮຽນສາທິດລຽນຊະນິດຄົນ* (ລາຍງານຜົນວິໄຈ). ມະຫາວິທະຍາໄລຮາຊາມິງ ຄົນບຸຣີ. http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3585/3/20201117-research-Subhavinee_lay.pdf
- ສຸພັດຕາຣາພິງ ປາລິນຍົດ. (2021). *ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນ ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການຮຽນການສອນເນັ້ນຄວາມຈໍາຮ່ວມກັບເກມທາງພາສາ. ສາຂາ ຫຼັກສູດການຮຽນການສອນ. ຄະນະຄຣຸສາດ. ມະຫາວິທະຍາໄລຮາຊະພັດມະຫາສາລະຄາມ ຊາດາພອນ ຢາງເງິນ. (2018). ການພັດທະນາການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມສໍາຫຼັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 2. ປະລິນຍາໂທການສຶກສາ ສາຂາວິຊາ: ການຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ປະເມີນຜົນການສຶກສາ ວິທະຍາໄລ ຮາຊະພັດມະຫາສາລະຄາມ.*
- ປະວິສາ ນໍາບຸນຈິດ. (2015). *ຜົນການນໍາໃຊ້ເກມປະກອບການສອນຄໍາສັບພາສາອັງກິດທີ່ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນ ການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບ ແລະ ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 3 ໂຮງຮຽນສາທິດວິທະຍາມະຫາວິທະຍາໄລຮາຊະພັດຊຽງໃໝ່*. ວິທະຍານິພົນ. ຫຼັກສູດຄຣຸສາດ ມະຫາບັນດິດ ສາຂາວິຊາຫຼັກສູດ ແລະ ການສອນ. ມະຫາວິທະຍາໄລຮາຊະພັດຊຽງໃໝ່.
<http://cmruir.cmru.ac.th/handle/123456789/169>
- ປະສາດ ອິສຣິປິດາ. (2010). *ຈິດຕະວິທະຍາການຮຽນຮູ້ກັບການສອນ*. ກຸງເທບ: ກຣາຟິກອາດ.
- ປະພາສິນີ ປຣາໂມດ. (2018). *ການພັດທະນາຊຸດກິດຈະກໍາການຮຽນຮູ້ຄະນິດສາດໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການຮຽນຮູ້ ແບບຮ່ວມມືຄວບຄູ່ກັບເກມເພື່ອສົ່ງເສີມຜົນການຮຽນຮູ້ ແລະ ຄຸນລັກສະນະທີ່ເພິ່ງປະສົງທາງຄະນິດສາດ ສໍາ ລັບນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 5. ວິທະຍານິພົນປະລິນຍາຄຣຸສາດມະຫາບັນດິດ, ມະຫາວິທະຍາໄລຮາຊະພັດຊຽງໃໝ່. <http://www.cmruir.crmru.ac.th/handle/123456789/1877>*
- ອະພັນສິລິ ພິນຣັກສາ. (2018). *ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄໍາສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ສໍາລັບ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 4 ໂຮງຮຽນຊຸມຊົນຊຽງໃໝ່ພັດທະນາ ອໍາເພີໂພໄຊ ຈັງຫວັດຮ້ອຍເອັດ ສໍາ ນັກງານເຂດພື້ນທີ່ການສຶກສາປະຖົມສຶກສາ ຈັງຫວັດຮ້ອຍເອັດ ເຂດ 3. ສິລະປະສາດມະຫາບັນດິດ. ມະຫາວິທະຍາໄລມະຫາສະລະຄາມ.*