ວາລະສານການສຶກສາຄູລາວແບບຍືນຍົງ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ປີທີ 2 ສະບັບທີ 3 (ເດືອນ ມິຖຸນາ, 2026) ໜ້າ 42 – 53

Lao Journal of Sustainable Teacher Education SALAVAN Teacher Training College, Volume 2 No 3 (June, 2026) Page 42 – 53

ISSN (Print): 0056-3080
ISSN (Online): 3107-2992

ວາລະສານການສຶກສາຄູລາວແບບຍືນຍົງ
ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ
https://www.sttcjournal.edu.la
ດຳເນີນການວາລະສານໂດຍ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

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 ສຸພັນທອງ [1] ແລະ ອໍລະສິນ ສີສຸລາດ[2]
Boualaphan SOUPHANTHONG[1] & Orlasin SISOULATH[2]

ບົດຄັດຫຍໍ້

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

[1] ພາກວິຊາສ້າງຄູປະຖົມສຶກສາ ວິທະຍາໄລຄູປາກເຊ/ ສປປ ລາວ.

[2] ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ວິທະຍາໄລຄູປາກເຊ/ ສປປ ລາວ.

Corresponding Author: Boualaphan SOUPHANTHONg, Email: moebouamixay17@gmail.com, Tel: +8562056315444

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 ກັນລະຫວ່າງປະເທດສະມາຊິກອາຊຽນ 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. ໃນຫຼັກສູດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ໄດ້ກຳນົດໃຫ້ພາສາອັງກິດໄດ້ມີການຈັດການຮຽນການສອນເລີ່ມແຕ່ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ຫາ ຊັ້ນປະຖົມປີທີ 5 ຍ້ອນວ່າພາສາອັງກິດເປັນເຄື່ອງມືທີ່ສຳຄັນໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານກັນ ແລະ ກັນ, ການປະກອບອາຊີບ, ການສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈທາງດ້ານວັດທະນະທຳ. ການຈັດການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດໃນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາທັກສະການໃຊ້ພາສາໃນຂັ້ນພື້ນຖານ 4 ທັກສະ ຄື: ທັກສະການເວົ້າ, ທັກສະການອ່ານ, ທັກສະການຂຽນ ແລະ ທັກສະການຟັງ ໄປພ້ອມໆກັນໂດຍບໍ່ໄດ້ເນັ້ນສະເພາະໂຄງສ້າງໄວຍະກອນເທົ່ານັ້ນ. ນອກຈາກນັ້ນ, ນັກຮຽນຍັງຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ສຽງທັງໝົດ 42 ສຽງ ໄດ້ຮຽນຟ້ອງສຽງປະກອບຄຳສັບ ພ້ອມທັງສະແດງທ່າທາງປະກອບເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຈື່ຈຳສຽງໄດ້ງ່າຍຂຶ້ນ ບັນດາເນື້ອໃນບົດຮຽນໃນແຕ່ລະຊັ້ນຮຽນແມ່ນມີຄວາມເກາະກ່າຍກັນ ຄຳສັບສ່ວນຫຼາຍແມ່ນຄຳສັບທີ່ຜູ້ຮຽນສາມາດນຳໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ.

ເພື່ອເຮັດໃຫ້ການຈັດການຮຽນການສອນໃນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາມີປະສິດທິພາບ ແລະ ດຶງດູດໃຫ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈໃນການຮຽນພາສາອັງກິດ ຄູຜູ້ສອນຕ້ອງໄດ້ສ້າງກິດຈະກຳການຮຽນການສອນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ. ດັ່ງນັ້ນ, ການນຳເອົາເກມເຂົ້າມາຊ່ວຍໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນເປັນສິ່ງໜຶ່ງທີ່ມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍ ຍ້ອນວ່າເກມຊ່ວຍໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບ, ການບອກຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ ແລະ ການນຳຄຳສັບໄປໃຊ້ເປັນປະໂຫຍດ ເພາະວ່າເກມຊ່ວຍໃນການດຶງດູດໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມສົນໃຈ ທັງເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຢ່າງສະໜຸກສະໜານ ຜ່ານການເຄື່ອນໄຫວທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ເກມສາມາດນຳມາໃຊ້ເພື່ອທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ ແລະ ເນື້ອໃນບົດຮຽນໃຫ້ມີຄວາມໜ້າສົນໃນຫຼາຍຍິ່ງຂຶ້ນໄດ້ ພ້ອມດຽວກັນນີ້ ເກມຍັງມີສ່ວນຊ່ວຍໃນການການພັດທະນາທັກສະການຄົ້ນຄິດ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ສິ່ງຜົນໃຫ້ນັກຮຽນເກີດທັດສະນະຄະຕິທີ່ດີກັບການຮຽນໄດ້ອີກດ້ວຍ; ພ້ອມທັງການນຳເກມມາປະກອບການສອນຄຳສັບ ເປັນການໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກທັກສະການຟັງ, ການເວົ້າອ່ານ ແລະ ການຂຽນ ຜ່ານການຫຼິ້ນເກມທີ່ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ສະໜຸກສະໜານເຮັດໃຫ້ບັນຍາການການຮຽນຮູ້ບໍ່ໜ້າເບື່ອ

ເຮັດໃຫ້ເຂົ້າໃຈ ແລະ ຈື່ຈຳບົດຮຽນໄດ້ດີ ປຣະວິສາ ນຳບຸນຈິດ (2015: 32); ນອກຈາກນັ້ນເກມຍັງຊ່ວຍເກມສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ເກີດຄວາມພ້ອມທີ່ຈະຮຽນດ້ວຍຄວາມສະໜຸກສະໜານ ຜ່ອນຄາຍ ສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ສົ່ງເສີມການເຮັດວຽກປົນຫຼິ້ນຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ສະພາວະນີ ລາຍບົວ (2016: 33 ອ້າງເຖິງໃນ ສຸພາພິດ ສີງລໍ, 2022: 15-16) ໄວ້ວ່າ ເກມມີສ່ວນຊ່ວຍກະຕຸ້ນ ແລະ ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ ຫຼຸດຄວາມຕຶງຄຽດ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບົດຮຽນຫຼາຍຍິ່ງຂຶ້ນ ພ້ອມທັງຍັງເປັນການຝຶກທັກສະຄວບຄູ່ໄປນຳ ເຊັ່ນ: ທັກສະການແກ້ບັນຫາ ແລະ ທັກສະພາສາ. ນອກຈາກນີ້, ການຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມຈະເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ, ຝຶກຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ຝຶກຄວາມມີລະບຽບວິໄນ ສົ່ງຜົນໃຫ້ເກີດຜົນຕໍ່ການຮຽນ; ການຈັດກິດຈະກຳໂດຍໃຊ້ເກມເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຄື່ອນໄຫວຂອງຮ່າງກາຍ ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານ ແລະ ເປັນການພັດທະນາທັກສະ ແລະ ສະຕິປັນຍາຂອງນັກຮຽນໄປຄວບຄູ່ກັນ ສະດາພັນ 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) ເພື່ອສຶກສາຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ...

ວິທີດຳເນີນການວິໄຈ

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ເປັນການວິໄຈທົດລອງຂັ້ນຕົ້ນ (Pre-experimental Design) ແບບ One Group Pretest-Posttest Design ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິຜົນ, ການປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂດຍໃຊ້ເກມ.

ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມການວິໄຈ

ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ ທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ແມ່ນນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ທີ່ຮຽນໃນພາກຮຽນ 2 ສົກຮຽນ 2024-2025 ຈຳນວນ 39 ຄົນ ໂດຍເລືອກແບບເຈາະຈົງ.

ຄະນະຜູ້ວິໄຈ: ປະກອບດ້ວຍ 3 ທ່ານຄື: ທີມຜູ້ວິໄຈມີ 2 ທ່ານ ເຊິ່ງເປັນຜູ້ວິໄຈຫຼັກ ແລະ ຄູປະຈຳວິຊາ, ທີ່ປຶກສາບົດຄົ້ນຄວ້າວິໄຈ 1 ທ່ານ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ ປະກອບ ມີດັ່ງນີ້:

1. ແຜນການສອນ ຈຳນວນ 5 ແຜນ (Family, Animals, The weather, Routines ແລະ Vehicles)
2. ບົດສອບເສັງວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ເປັນບົດສອບແບບປາລະໄນ 3 ຕົວເລືອກ ຈຳນວນ 30 ຂໍ້.
3. ບົດສອບເສັງເພື່ອວັດແທກຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນພາສາອັງກິດ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 5 ເປັນ ບົດສອບຊຸດດຽວກັນກັບບົດສອບເສັງຫຼັງຮຽນ, ການສອບເສັງແມ່ນຂະໜານກັບບົດສອບກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນພາສາອັງກິດທີ່ຜູ້ວິໄຈສ້າງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຊ້ສອບເສັງຊ້ຳຄືນຫຼັງການສອນ 14 ວັນ.

ການພັດທະນາເຄື່ອງມືໃນການວິໄຈ

1) ສຶກສາຫຼັກສູດປະຖົມສຶກສາສະບັບປັບປຸງໃໝ່ ຄຳອະທິບາຍລາຍວິຊາ ແລະ ຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ທີ່ຄາດຫວັງສຳລັບວິຊາພາສາອັງກິດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5
2) ສຶກສາເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການໃຊ້ເກມປະກອບໃນການຮຽນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ
3) ສຶກສາຈຸດປະສົງ ແລະ ເນື້ອໃນຍ່ອຍເພື່ອວາງແຜນກຳນົດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງ
4) 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)
5) ນຳແຜນການສອນ ພ້ອມດ້ວຍເຄື່ອງມືທີ່ສ້າງສຳເລັດສະເໜີຕໍ່ຄູທີ່ປຶກສາເພື່ອຂໍຄຳແນະນຳ
6) ແກ້ໄຂປັບປຸງແຜນການສອນ ແລະ ເຄື່ອງມືຕາມການສະເໜີແນະຂອງອາຈານທີ່ປຶກສາ
7) ນຳແຜນການການສອນ ແລະ ເຄື່ອງມືສະເໜີຕໍ່ຜູ້ຊ່ຽວຊານໃນດ້ານການສອນພາສາອັງກິດ 3 ທ່ານ ເພື່ອກວດສອບຄວາມເໝາະສົມ ໂດຍໃຊ້ມາດຕະຖານ 5 ລະດັບ (Rating Scale)

ວິທີລວບລວມຂໍ້ມູນ

ຜູ້ວິໄຈດຳເນີນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ ດັ່ງນີ້:

1) ດຳເນີນການສອບກ່ອນຮຽນ (Pre-test) ເພື່ອວັດຄວາມຮູ້ພື້ນຖານຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນ
2) ຈັດການຮຽນການສອນໂດຍໃຊ້ແຜນການສອນເພື່ອພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ໂດຍຜູ້ວິໄຈ ແລະ ທີມງານດຳເນີນການສອນເອງ ຈຳນວນ 5 ແຜນ

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

ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ຜູ້ວິໄຈໄດ້ກໍານົດວິທີການໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ດັ່ງນີ້:

1) ຄິດໄລ່ຫາຄ່າສ່ວນຮ້ອຍ ຄະແນນສະເລ່ຍ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານຂອງຄະແນນທີ່ໄດ້ຈາກການເຮັດບົດສອບເສັງກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນພາສາອັງກິດ

2) ຫາຄ່າປະສິດທິຜົນຂອງຫານຮຽນຄໍາສັບພາສາອັງກິດ 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	ຄະແແນນສອບເສັງກ່ອນຮຽນ (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

$$\text{ດັດສະນີປະສິດທິຜົນ} \quad EI = \frac{\text{ຜົນບວກຄະແນນທີ່ດສອບຫຼັງການຮຽນຂອງທຸກຄົນ - ຜົນບວກຄະແນນທີ່ດສອບກ່ອນການຮຽນຂອງທຸກຄົນ}}{\text{(ຈຳນວນນັກຮຽນ X ຄະແນນເຕັມຫຼັງການຮຽນ) - ຜົນບວກຄະແນນທີ່ດສອບກ່ອນການຮຽນຂອງທຸກຄົນ}}$$

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

$$= \quad 268/500$$

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 ໃຊ້ສູດຄ່າສະຖິຕິພື້ນຖານຄ່າສະເລ່ຍ ($\bar{X}$) 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 ຄະແນນສອບເສັງວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຄໍາສັບພາສາອັງກິດ 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			

ໝາຍເຫັດ: * 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 ຄວາມຈື່ຈໍາ ທີ່ຢູ່ມີ ເທົ່າກັບ 17.72 ຄະແນນ, ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍ ເທົ່າກັບ 58.88 % ຫຼື ຄວາມຈື່ຈໍາທີ່ເສຍໄປຍ້ອນ

ການຫຼົງລືມ 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 ອະພັນສີລີ ພົນຣັກສາ (2018: 78) ທີ່ພົບປະສິດທິຜົນ 84.27% ໃນນັກຮຽນ ປ.4; ສອດຄ່ອງກັບ ພອນພັນ ສິງຈັນ (2013: 85 ອ້າງເຖິງໃນ ອະພັນສີລີ ພົນຣັກສາ, 2018: 78) ທີ່ພົບຄ່າ EI 0.6038 ຈາກການສອນແບບ LT ປະກອບເກມ; ສອດຄ່ອງກັບ ອາຣີຣັດ ໄຕຣທານ (2010: 83 ອ້າງເຖິງໃນ ອະພັນສີລີ ພົນຣັກສາ, 2018: 78) ທີ່ພົບຄ່າ EI 0.6195 ແລະ ນັດທະອາໄລ ຈັນສີງ (2010: 36-60 ອ້າງເຖິງໃນ ອະພັນສີລີ ພົນຣັກສາ, 2018: 78) ທີ່ໃຊ້ເກມບິງໂກແລ້ວພົບວ່າຜົນສໍາເລັດຫຼັງຮຽນສູງກວ່າກ່ອນຮຽນຢ່າງມີລະດັບສໍາຄັນ .05.

2) ການປຽບທຽບຜົນສໍາເລັດ: ຄະແນນຫຼັງຮຽນສູງກວ່າກ່ອນຮຽນຢ່າງມີລະດັບສໍາຄັນ .05 ຍ້ອນກິດຈະກໍາທີ່ເນັ້ນເກມຊ່ວຍກະຕຸ້ນຄວາມສົນໃຈ ແລະ ສ້າງຄວາມສະໜຸກສະໜານ. ສອດຄ່ອງກັບແນວຄິດ ສະພາວະນີ ລາຍບົວ (2016: 33) ແລະ ປະພາສີຣິ ປຣາໂມດ (2018: 67) ທີ່ລະບຸວ່າເກມຊ່ວຍຫຼຸດຄວາມເຄັ່ງຄຽດ ແລະ ສົ່ງເສີມການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ. ຜົນວິໄຈນີ້ຍັງສອດຄ່ອງກັບ ອະພັນສີລີ ພົນຣັກສາ (2018: 77), ຊາດາພອນ ຢາງເງິນ (2018: 114), ປຣະວິສາ ບຸນນໍາຈິດ (2015: ບົດຄັດຫຍໍ້) ແລະ ສຸພັດຕາຣາພົງ ປາລິນຍົດ (2021: ບົດຄັດຫຍໍ້) ທີ່ລ້ວນແຕ່ພົບວ່າການໃຊ້ເກມ ຫຼື ຮູບແບບການສອນເນັ້ນຄວາມຈໍາຮ່ວມກັບເກມ ເຮັດໃຫ້ຜົນການຮຽນຄໍາສັບພາສາອັງກິດສູງຂຶ້ນຢ່າງຊັດເຈນ.

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

ຕາຕະລາງ 4: ຊ່ວງເວລາທີ່ຜ່ານໄປຄວາມຈາທີ່ເຫຼືອຢູ່ ແລະ ຄວາມຈາສູນເສຍເນື່ອງຈາກການລືມ

ຊ່ວງເວລາທີ່ຜ່ານໄປ	ຄວາມຈໍາທີ່ເຫຼືອຢູ່	ຄວາມຈໍາສູນເສຍເນື່ອງຈາກການລືມ
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 ອະພັນສີລີ ພົນຮັກສາ. (2018: 78) ໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 4 ໂຮງຮຽນຊຸມຊົນຊຽງໃໝ່ພັດທະນາ ອຳເພີໂພໄຊ ຈັງຫວັດຣ້ອຍເອັດ ສຳນັກງານເຂດພື້ນທີ່ການສຶກສາປະຖົມສຶກສາ ຈັງຫວັດຣ້ອຍເອັດ ເຂດ 3 ພົບວ່າ ຄະແນນສະເລ່ຍຈາກການສອບເສັງວັດຄວາມຄົງທົນຂອງຄວາມຮູ້ດ້ານຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 4 ຫຼັງຈາກຮຽນ 14 ວັນ ມີໄລຍະສຳຄຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05 ແຕ່ກົງກັນຂ້າມກັບຜົນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ປຣະວິສາ ບຸນນຳຈິດ. (2015: 109) ໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ຜົນຂອງການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດທີ່ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ແລະຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ໂຮງຮຽນສາທິດ ມະຫາວິທະຍາໄລຊຽງໃໝ່ ພົບວ່າ ນັກຮຽນມີຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍມີຄ່າສະເລ່ຍຫຼັງການສອນສິ້ນສຸດທັນທີກັບຫຼັງການສອນສິ້ນສຸດໄປແລ້ວ 2 ອາທິດ ບໍ່ແຕກຕ່າງກັນ ອາດເປັນຍ້ອນວ່າຄູໄດ້ແຈ້ງໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ວ່າຫຼັງຈາກສອບເສັງຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຄັ້ງທຳອິດແລ້ວຈະໄດ້ມີການສອບອີກຄັ້ງໃນ 14 ວັນ ຈະມີການສອບວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຈື່ຈຳຄຳສັບໂດຍຄູຈະນຳໃຊ້ບົດສອບເສັງຊຸດເດີມ ຈຶ່ງໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ທົບທວນຄວາມຮູ້ຄືນ, ຈື່ຂໍ້ສອບຫຼື ຈື່ຄຳສັບໃນບົດສອບ ສົ່ງຜົນໃຫ້ບໍ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ; ແລະ ກົງກັນຂ້າມກັບຜົນການຄົ້ນຄວ້າ ສາທິດ ໂພກີ (2022: ບົດຄັດຫຍໍ້) ເລື່ອງ ຜົນການຈັດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍເຕັກນິກການໃຊ້ບັດຄຳສັບ ເພື່ອສົ່ງເສີມການຮຽນຮູ້ຄຳສັບແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຈື່ຈຳຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 5 ພົບວ່າ ນັກຮຽນມີຄວາມໝັ້ນຄົງໃນການຮຽນ ຮູ້ຄຳສັບໂດຍໃຊ້ເທັກນິກການໃຊ້ບັດຄຳສັບ ຫຼັງຈາກຮຽນໄປແລ້ວ 2 ອາທິດ ບໍ່ແຕກຕ່າງຫຍັງກັບການສອບເສັງຫຼັງຮຽນ ມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິໃນລະດັບ .05

ຈາກການວິໄຈສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ເກມເປັນກິດຈະກຳທີ່ຊ່ວຍພັດທະນາຜົນການຮຽນດ້ານຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ສູງຂຶ້ນ ແລະ ສາມາດພັດທະນາທັກສະຕ່າງໆໄດ້ ເຊັ່ນ ທັກສະການເວົ້າ, ການອ່ານ, ການຂຽນ ແລະ ການຟັງນອກຈາກນີ້ການໃຊ້ເກມຍັງມີສ່ວນຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ເພາະເກມເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມເພີດເພີນແລະ ຜ່ອນຄາຍສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ພ້ອມດຽວກັນນັ້ນຍັງສາມາດນຳໃຊ້ເກມເປັນເຄື່ອງມືໃນການທວນຄືນບົດຮຽນເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຈາກປະສົບການ ສົ່ງຜົນໃຫ້ການຮຽນມີປະສິດທິພາບຂຶ້ນ.

ສະຫຼຸບຜົນການວິໄຈ

ຈາກການສຶກສາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍໃຊ້ເກມ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ນະຄອນປາກເຊ ແຂວງຈຳປາສັກ ສາມາດສະຫຼຸບຜົນການວິໄຈໄດ້ ດັ່ງນີ້:

1) ຜົນການສຶກສາປະສິດທິຜົນໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ເທົ່າກັບ 0.536 ສະແດງວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ເພີ່ມຂຶ້ນ ເທົ່າກັບ 53.60 %

2) ຜົນການປຽບທຽບຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ເກມ ສູງກວ່າ ກ່ອນຮຽນ ເຊິ່ງມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ ລະດັບ .05 ມີຄະແນນສະເລ່ຍຫຼັງຮຽນເທົ່າກັບ 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 ເຊິ່ງມີໄລຍະສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05 ມີຄະແນນສະເລ່ຍຫຼັງຮຽນທັນທີ ເທົ່າກັບ 23.97 ຄະແນນ, ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍ ເທົ່າກັບ 79.91 % ແລະ ຫຼັງຮຽນຜ່ານໄປ 14 ວັນ ມີຄວາມຈື່ຈຳທີ່ຢູ່ມີຄະແນນສະເລ່ຍ ເທົ່າກັບ 17.72 ຄະແນນ, ຄິດເປັນສ່ວນຮ້ອຍ ເທົ່າກັບ 58.88 % ຫຼື ຄວາມຈື່ຈຳທີ່ເສຍໄປຍ້ອນການຫຼົງລືມ 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 ແກ້ໄຂຈຸດບົກຜ່ອງໃນທຸກຂັ້ນຕອນເພື່ອເຮັດບົດວິໄຈເຫຼັ້ມນີ້ມີຄວາມສົມບູນ. ຂໍສະແດງຄວາມຂອບໃຈ ແລະ ຮູ້ບຸນຄຸນ ມາຍັງຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນປະຖົມໂຊກອຳນວຍ, ຄູປະຈຳຫ້ອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 5 ແລະ ຄູສອນວິຊາພາສາອັງກິດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ທີ່ໃຫ້ຂ້າພະເຈົ້າໄດ້ທົດສອບເຄື່ອງມື ແລະ ຂໍຂອບໃຈຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ທີ່ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມື ແລະ ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃນການລົງເກັບກຳຂໍ້ມູນອັນເປັນປະໂຫຍດ ໃນການຄົ້ນຄວ້າວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ຈົນສຳເລັດ. ຂໍສະແດງຄວາມຂອບໃຈຄະນະປະທານ ແລະ ຄະນະກຳມະການທີ່ຮັບຜິດຊອບກາທີ່ໃຫ້ໂອກາດຂ້າພະເຈົ້າໄດ້ດຳເນີນການຄົ້ນຄວ້າວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ຈົນສຳເລັດດ້ວຍດີ. ທ້າຍສຸດນີ້ ຜູ້ຄົ້ນຄວ້າບໍ່ມີສິ່ງໃດທີ່ຈະຕອບແທນບຸນຄຸນອັນລ້ຳຄ່າຂອງທຸກໆທ່ານ ມີແຕ່ຄຳອວຍພອນໄຊອັນປະເສີດຈົ່ງເກີດແດ່ທຸກໆທ່ານ ຂໍໃຫ້ມີແຕ່ຄວາມສຸກກາຍສະບາຍໃຈ ແລະ ມີຜົນສຳເລັດໃນໜ້າທີ່ວຽກງານ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກົມຈັດຕັ້ງ ແລະ ພັກນັກງານ. (2016). *ກົດໝາຍວ່າດ້ວຍການສຶກສາ (ສະບັບປັບປຸງ).* ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ. ພິມທີ່ ບໍລິສັດລັດວິສະຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ.

ສະດານັນ ແກ້ວສີ. (2020). *ການອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເກມກະດານ ເລື່ອງ ລະບົບພູມຄຸ້ມກັນ.* ວິທະຍານິພົນ ວິທະຍາສາດມະຫາບັນດິດ, ມະຫາວິທະຍາໄລທັກສິນ. http://ir.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/265/1/Sadanan%20Kaewsri%2000210171.pdf

ສະພາວະນີ ລາຍບົວ. (2016). *ການພັດທະນາເກມການສຶກສາເພື່ອພັດທະນາຄວາມພ້ອມທາງຄະນິດສາດ ສໍາລັບ ນັກຮຽນຊັ້ນອະນຸບານ 2 ໂຮງຮຽນສາທິດລາຊະມົງຄົນ* (ລາຍງານຜົນວິໄຈ). ມະຫາວິທະຍາໄລຣາຊາມົງ ຄົນບຸຣີ. http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3585/3/20201117-research-Subhavinee_lay.pdf

ສຸພັດຕາຣາພົງ ປາລິນຍົດ. (2021). *ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນ ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການຮຽນການສອນເນັ້ນຄວາມຈໍາຮ່ວມກັບເກມທາງພາສາ. ສາຂາ ຫຼັກສູດການຮຽນການສອນ.* ຄະນະຄຣຸສາດ. ມະຫາວິທະຍາໄລຣາຊະພັດມະຫາສາລະຄາມ

ຊາດາພອນ ຢາງເງິນ. (2018). *ການພັດທະນາການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມສໍາຫຼັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກ ສາປີທີ 2.* ປະລິນຍາໂທການສຶກສາ ສາຂາວິຊາ: ການຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ປະເມີນຜົນການສຶກສາ ວິທະຍາໄລ ຣາຊະພັດມະຫາສາລະຄາມ.

ປຣະວິສາ ນໍາບຸນຈິດ. (2015). *ຜົນການນໍາໃຊ້ເກມປະກອບການສອນຄໍາສັບພາສາອັງກິດທີ່ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນ ການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບ ແລະ ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 3 ໂຮງຮຽນສາທິດວິທະຍາມະຫາວິທະຍາໄລຣາຊະພັດຊຽງໃໝ່.* ວິທະຍານິພົນ. ຫຼັກສູດຄູສາດ ມະຫາບັນດິດ ສາຂາວິຊາຫຼັກສູດ ແລະ ການສອນ. ມະຫາວິທະຍາໄລຣາຊະພັດຊຽງໃໝ່. http://cmruir.cmru.ac.th/handle/123456789/169

ປຣະສາດ ອິສຣິປີດາ. (2010). *ຈິດຕະວິທະຍາການຮຽນຮູ້ກັບການສອນ.* ກຸງເທບ: ກຣາຟິກອາດ.

ປະພາສິຣິ ປຣາໂມດ. (2018). *ການພັດທະນາຊຸດກິດຈະກໍາການຮຽນຮູ້ຄະນິດສາດໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການຮຽນຮູ້ ແບບຮ່ວມມືຄວບຄູ່ກັບເກມເພື່ອສົ່ງເສີມຜົນການຮຽນຮູ້ ແລະ ຄຸນລັກສະນະທີ່ເພິ່ງປະສົງທາງຄະນິດສາດ ສໍາ ລັບນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 5.* ວິທະຍານິພົນປຣະລິນຍາຄູສາດມະຫາບັນດິດ, ມະຫາວິທະຍາໄລຣາຊະພັດຊຽງໃໝ່. http://www.cmruir.crmru.ac.th/handle/123456789/1877

ອະພັນສິລິ ພົນຮັກສາ. (2018). *ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຄໍາສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ສໍາລັບ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 4 ໂຮງຮຽນຊຸມຊົນຊຽງໃໝ່ພັດທະນາ ອໍາເພີໂພໄຊ ຈັງຫວັດຮ້ອຍເອັດ ສໍາ ນັກງານເຂດພື້ນທີ່ການສຶກສາປະຖົມສຶກສາ ຈັງຫວັດຮ້ອຍເອັດ ເຂດ 3.* ສິລະປະສາດມະຫາບັນດິດ. ມະຫາວິທະຍາໄລມະຫາສະລະຄາມ.