

ความสามารถด้านการฟัง-พูดและแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการ
สื่อสารโดยใช้เพลงและเกม

**English Listening-Speaking Ability and Motivation Towards English Learning
of Prathomsuksa I Students at Chumchonbanbor School Using
Communicative Approach Through Songs and Games**

วารุณี ยะปาน¹

Warunee Yapan¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถด้านการฟัง-พูดและแรงจูงใจต่อการเรียน
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้
เพลงและเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ
(อ 11101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 35 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random
Sampling) กลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม เครื่องมือที่ใช้ในการ
วิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและแบบสังเกต
พฤติกรรมแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
(S) และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples) ผลของการวิจัยพบว่า 1)
ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอน
ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.01 2) ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธี
สอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .01 3) แรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วย
วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมหลังการทดลองอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความสามารถด้านการฟัง-พูด, แรงจูงใจ, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, เพลงและเกม,

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

¹ A Student of Master of Education Program in Teaching English as a Foreign Language at Muban Chom Bueng
University

Abstract

The purpose of this research was to study English listening-speaking ability and motivation towards English learning of Prathomsuksa I students at Chumchonbanbor School using Communicative Approach through songs and games. The samples were 35 Prathomsuksa I students who studied English subject (English 11101) in the first semester of 2012 academic year at Chumchonbanbor School. They were selected by Cluster Random Sampling. The experimental group was taught by Communicative Approach through songs and games. The instruments used in the research were lesson plan, the English listening-speaking ability test and behavior observation form on motivation towards English learning. Statistics used to analyze the data were mean (\bar{X}), standard deviation (S), and t-test for dependent samples. The results of the research indicated that : 1) English Listening ability of Prathomsuksa I students at Chumchonbanbor School using Communicative Approach through songs and games was significantly improved higher than before the experiment at the .01 level. 2) English Speaking ability of Prathomsuksa I students at Chumchonbanbor School using Communicative Approach through songs and games was significantly improved higher than before the experiment at the .01 level. 3) Motivation towards English learning of Prathomsuksa I students at Chumchonbanbor School using Communicative Approach through songs and games after the experiment was at the high level.

Keywords : listening-speaking ability, motivation, Prathomsuksa I students, songs and games

บทนำ

ภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลกและตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆได้ง่ายและกว้างขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1) จากอิทธิพลของความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีตลอดจนการสื่อสารส่งผลให้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อภาษาอังกฤษได้รับการยอมรับให้เป็นภาษากลางเพื่อการประสานงานของประชาคมอาเซียน จึงต้องมีการเตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาเด็ก เยาวชนและคนไทยให้มีคุณภาพและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่สังคมคาดหวัง กระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ในสังคมอาเซียนและในเวทีโลก (ฟาฏีนา วงศ์เลขา, 2553)

กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ

สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆได้ ดังนั้นการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันจึงเน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) เป็นการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งมุ่งเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน เป็นการเรียนรู้ทักษะทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพราะการที่นักเรียนจะสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้นั้นนักเรียนจำเป็นต้องฝึกฝนทั้ง 4 ทักษะไปพร้อมๆ กัน อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

จากรายงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ผลการประเมินตัวชี้วัดตามมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและบันทึกผลหลังสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ปีการศึกษา 2553 จำนวน 98 คน พบว่า นักเรียนขาดทักษะการฟังและการพูด 67.34% ไม่ชอบวิชาภาษาอังกฤษ 72% ไม่สนใจเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและผลการประเมินตัวชี้วัดตามมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีคะแนนเฉลี่ย 66.50% จึงต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อกำหนดไว้คือ 70% (รายงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ปีการศึกษา 2553, หน้า 64) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของพิมพา อัมเฟิลปี (2552, หน้า 1) ที่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะการฟังและการพูด เพราะครูเริ่มต้นการสอนโดยเน้นการอ่านและการเขียน แต่โดยธรรมชาติของการเรียนภาษาอังกฤษต้องเริ่มต้นที่การฟังและการพูดก่อน นักเรียนจึงมีปัญหาในด้านการฟังส่งผลให้เกิดปัญหาในด้านการพูดทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำและนักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ไม่ชอบภาษาอังกฤษ ไม่กล้าแสดงออก ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิธีสอนของครูซึ่งไม่เอื้อต่อการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียน นอกจากนี้ปัญหาดังกล่าวข้างต้นสาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่งที่เป็นอุปสรรคในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษคือ การที่นักเรียนขาดแรงจูงใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพของการเรียนการสอน เนื่องจากแรงจูงใจเป็นแรงเสริมที่เกิดจากทั้งภายในและภายนอก เป็นขวัญและกำลังใจในการเรียนรู้ ดังนั้นการพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะในด้านต่างๆของนักเรียนให้บังเกิดผลดีจึงต้องมีการพัฒนาแรงจูงใจ การสร้างขวัญและกำลังใจ การจัดสภาพการเรียนการสอนรวมทั้งการให้บทเรียนที่เหมาะสมกับสติปัญญาและความสามารถของผู้เรียนไปพร้อมๆ กันกับการพัฒนาวิธีสอน

จากความสำคัญของภาษาอังกฤษ ปัญหาความสามารถในการฟัง การพูดและการขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนภาษาอังกฤษจึงได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งพบว่าวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมเป็นวิธีการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะเบื้องต้นในการเรียนภาษาคือ ทักษะการฟัง การพูด ช่วยให้เด็กมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพลงและเกม ทำให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียนอันจะนำไปสู่การมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับการศึกษาของมหาวิทยาลัยดาร์กา (Dhaka University, 2009, 161-172) ที่ทำการศึกษารื่องการใช้เพลง กิจกรรมประกอบจังหวะและเกมในการสอนภาษาอังกฤษกับนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศบังกลาเทศพบว่า เพลงสามารถพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนได้

อย่างมีประสิทธิภาพและยังสามารถสร้างแรงจูงใจต่อการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและสนุกสนานกับการเรียนและยังพบว่าเกมช่วยพัฒนาให้นักเรียนใช้ภาษาในการสื่อสารได้เป็นอย่างดีและเป็นเครื่องมือในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ เพราะนอกจากทำให้การเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนานแล้ว นักเรียนยังเต็มใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดพัฒนาการด้านร่างกายจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายและเกมยังสร้างสัมพันธภาพที่ดีทั้งระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนกับนักเรียนได้อีกด้วย วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เพลงและเกม สื่อความหมายในการฟัง การพูด ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ส่งผลให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนและยังสร้างแรงจูงใจที่ดีต่อการเรียนและทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยประยุกต์ใช้จากวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของสุมิตรา อังวัฒนกุล (2535 : 112) ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นนำเสนอ 3) ขั้นฝึก 4) ขั้นการใช้ภาษา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม ก่อนและหลังการทดลอง
2. เพื่อศึกษาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม ก่อนและหลังการทดลอง
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมหลังการทดลอง

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi experimental research) ซึ่งเป็นการทดลองโดยมีกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว ทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One group Pretest-Posttest Design)

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ (อ 11101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 35 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากประชากร 3 ห้องเรียน จำนวน 105 คน เนื่องจากนักเรียนโรงเรียนนี้ได้รับการจัดเข้าชั้นเรียนแบบละความสามารถโดยมีนักเรียน เก่ง ปานกลางและอ่อน จำนวนห้องละเท่าๆ กัน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการฟังและการพูด ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 16 แผน ซึ่งผ่านการพัฒนาโดยการหาคุณภาพแล้ว

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อสอบชนิดเลือกตอบโดยใช้ภาพ 3 ตัวเลือก ให้คะแนนเป็นรายข้อ โดยตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผ่านการพัฒนาโดยการหาคุณภาพและหาค่าเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .89

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อสอบชนิดเลือกพูดตอบโดยใช้ภาพ ให้คะแนนเป็นรายข้อ โดยตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผ่านการพัฒนาโดยการหาคุณภาพและหาค่าเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .87

3. แบบสังเกตพฤติกรรมแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม เป็นแบบสังเกตแบบให้คะแนนพฤติกรรม 0 คะแนน เมื่อนักเรียนไม่แสดงพฤติกรรม 1 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรม จำนวน 10 ข้อ ซึ่งผ่านการพัฒนาโดยการหาคุณภาพและหาค่าเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นของแบบสังเกตทั้งฉบับเท่ากับ .86

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้

1. จัดปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน จุดประสงค์การเรียน บทบาทของผู้เรียนและวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

2. ทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) กับ กลุ่ม ตัวอย่าง ด้วย แบบ วัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม 2 ชั่วโมง

3. ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จัดทำไว้ และสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ 16 ชั่วโมง

4. ทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) กับ กลุ่ม ตัวอย่าง ด้วย แบบ วัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ทำการทดสอบก่อนการทดลอง 2 ชั่วโมง

5. ตรวจสอบให้คะแนนการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูด แล้วนำมา

วิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐาน ด้วยการทดสอบหาค่าที่แบบกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples) และรวบรวมคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษและวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X})

ผลการวิจัย

จากการศึกษาความสามารถด้านการฟัง-พูดและแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกม สรุปได้ดังนี้

1. ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. แรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมหลังการทดลองอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 8.94

อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ มีความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เพลงและเกมควบคู่กันทำให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้และสามารถนำ

ความรู้จากกิจกรรมหนึ่งถ่ายโอนไปใช้ในอีกกิจกรรมหนึ่งได้เช่น ความรู้ที่ได้จากเพลงไปใช้ในการเล่นเกม จึงเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามสถานการณ์จริง (Real Situation) การใช้เพลงประกอบท่าทางและเกมในการสอนภาษาอังกฤษ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์ สังคมและสติปัญญา การสอนภาษาอังกฤษด้วยเพลงและเกมนอกจากจะเป็นการพัฒนาเชาว์ปัญญาด้านภาษา (Linguistic intelligence) แล้วยังสามารถพัฒนาทั้งสมองซีกซ้ายคือพัฒนาด้านการเคลื่อนไหวร่างกายเมื่อผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำท่าทางประกอบเพลง การเต้นและการเล่นเกม หรือเชาว์ปัญญาด้านการเคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อ (Bodily-kinesthetic intelligence) และพัฒนาสมองซีกขวาหรือเชาว์ปัญญาด้านดนตรี (Musical intelligence) โดยการพัฒนาทางด้านจังหวะ การร้องเพลง ความไวต่อการรับรู้เสียงและจังหวะ เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีความสุข จึงสามารถสร้างแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้ดีส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ครูผู้สอนสามารถวัดและประเมินผลได้ตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และครูผู้สอนยังสามารถสอดแทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้ เช่น ความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีน้ำใจ มีจิตสาธารณะ รู้แพ้รู้ชนะ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรนั้นคือผู้เรียนเก่ง ดี และมีสุข นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเพลงและเกมยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่น ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน เรียนรู้ได้อย่างมีความสุขด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย นอกจากด้วยการร้องเพลงและการเล่นเกมแล้ว ครูผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมศิลปะ การสำรวจแหล่งเรียนรู้ การดูละครหรือการ์ตูน การเล่นเกม การเรียนรู้ทางภาษา เช่น หนังสือพูดได้ e-book

หรือสื่อมัลติมีเดีย จะทำให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ และผู้เรียนมีแรงจูงใจต่อการเรียน อีกทั้งเป็นการบูรณาการการสอนนิทานภาษาอังกฤษสู่กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ซึ่งเป็นไปตามหลักการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ เข้าด้วยกันทำให้การเรียนรู้มีความหมายและเข้าใจ ความเป็นไปของสังคมในสภาพที่เป็นจริง เกิดความรู้แบบองค์รวมตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นการบูรณาการระหว่างภาษาอังกฤษกับสาระการเรียนรู้อื่นจึง ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ภาษาที่เป็นหนึ่งเดียว ไม่แยกออกเป็นทักษะเดี่ยวๆ ทำให้การเรียนรู้มีบริบท ซึ่งทำให้เกิดความหมายต่อผู้เรียนและยังทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางภาษาอีกด้วย นอกจากนี้จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่ทำการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communication) เข้าใจและตีความเพลงประกอบท่าทางที่ฟังได้ เช่น เพลง Elephant เมื่อร้องเพลงถึงคำว่า "long nose" แล้วทำท่าใช้มือขวามาต่อไว้ตรงจมูก คำว่าฝ่ามือกวักไปข้างหน้าแล้วยืดมือออกไปข้างหน้า ผู้เรียนจะเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องแปลความหมาย และนำความรู้ทางภาษาที่ได้จากการร้องเพลงและเล่นเกมมาใช้ในการสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ เช่น ในเกม Secret Code ผู้เรียนจะต้องฟังข้อความที่เพื่อนกระซิบมาแล้วสื่อสารต่อให้เพื่อนคนต่อไป และยังแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเพลงที่ฟังหรือเกมที่เล่นด้วยการยิ้ม หัวเราะ ประบมือ และในระหว่างที่ทำกิจกรรมผู้เรียนยังได้ฝึกการใช้ภาษาและวัฒนธรรม (Culture) เช่น การทักทายด้วยการจับมือ การโบกมือ ประกอบการร้องเพลง Good morning หรือการกล่าวคำขอบคุณ Thank you เมื่อครูมอบรางวัลให้หรือเมื่อเพื่อนช่วยเหลือในขณะที่ทำกิจกรรมร่วมกัน ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเพลงและเกมจึงเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าร่วม

กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเพลงและเกมยังเป็นการใช้ภาษาอังกฤษในการเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (Connection) เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย “เพลงช้าง” ในบทที่ 1 เชื่อมโยงมาสู่เพลง “Elephant” กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 จำนวนและตัวเลข เชื่อมโยงมาสู่เพลง “Numbers” จากที่กล่าวมาข้างต้นส่งผลให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (Community) โดยการฟังและพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ ขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและครู โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นการฝึก (Practice) และการใช้ภาษา (Production) ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาทั้งเป็นคู่ เป็นแถวและเป็นกลุ่มจึงทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ซึ่งกันและกันในชุมชนซึ่งก็หมายถึงห้องเรียนนั่นเอง ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับกันยารัตน์ เฟิงสา (2553, หน้า 78) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพร ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพร ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพร ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพร ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของมหาวิทยาลัยดากา (Dhaka University, 2009, 161-172) ได้ทำการศึกษาเรื่องการใช้เพลง กิจกรรมประกอบจังหวะและเกมในการสอนภาษาอังกฤษกับนักเรียนระดับ

ประถมศึกษาในประเทศบังกลาเทศพบว่า เพลงสามารถพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังสามารถสร้างแรงจูงใจต่อการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและสนุกสนานกับการเรียนและยังพบว่าเกมช่วยพัฒนาให้นักเรียนใช้ภาษาในการสื่อสารได้เป็นอย่างดีและเป็นเครื่องมือในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ เพราะนอกจากทำให้การเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนานแล้ว นักเรียนยังเต็มใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดพัฒนาการด้านร่างกายจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายและเกมยังสร้างสัมพันธภาพที่ดีทั้งระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนกับนักเรียนได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยพบประโยชน์จึงเสนอแนะไว้ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. เพลงและเกมที่นำมาใช้ครูผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นได้ โดยเลือกเนื้อหาให้สอดคล้องกับหลักสูตรของระดับชั้นนั้นๆ และควรเป็นเพลงที่นักเรียนมีประสบการณ์ในภาษาแม่ (Schema) และเป็นเพลงที่นักเรียนพบได้หรือเคยได้ยินได้ฟังในชีวิตประจำวัน (Authentic Materials) จะทำให้เกิดการบูรณาการทักษะและนักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (Interaction) จากการเล่นเกม

2. การจัดกิจกรรมโดยใช้เพลงและเกมควบคู่กันทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้และสามารถนำความรู้จากกิจกรรมหนึ่งถ่ายโอนไปใช้ในอีกกิจกรรมหนึ่งได้ เช่น ความรู้ที่ได้จากเพลงไปใช้ในการเล่นเกม เป็นต้น

3. การใช้เพลงประกอบท่าทางและเกมในการสอนภาษาอังกฤษ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน สามารถสร้างแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้ดี ส่งผลให้ผู้เรียนมี

เจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ครูผู้สอนสามารถวัดและประเมินผลได้ตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และครูผู้สอนยังสามารถสอดแทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้ เช่น ความซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย เรียนรู้ มีจิตสาธารณะ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรนั้นคือผู้เรียนเก่ง ดี และมีสุข

4.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเพลงและเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่น ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เรียนรู้ด้วยความสุขด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย นอกจากด้วยการร้องเพลงและการเล่นเกมแล้ว ครูผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมศิลปะ การสำรวจแหล่งเรียนรู้ การดูละครหรือการ์ตูน การเล่นเกมสื่อการเรียนรู้ทางภาษา เช่น หนังสือพูดได้ e-book หรือสื่อมัลติมีเดีย จะทำให้การเรียนภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ ครูผู้สอนควรรหาเทคนิคแปลกใหม่มาใช้ในการจัดกิจกรรม เช่น ให้นักเรียนวาดภาพประกอบการฟังเพลง เป็นต้น นอกจากจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนแล้วยังเป็นการบูรณาการการสอนวิชาภาษาอังกฤษสู่กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ อีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1.ควรมีการศึกษาวิจัยเรื่องความสามารถด้านการฟัง-พูดด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

โดยใช้เพลงและเกมสำหรับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เช่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, 3, 4 และ 5 เป็นต้น

2.ควรมีการศึกษาวิธีสอนโดยใช้เพลงและเกมในการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น ภาษาไทย ภาษาจีน หรือภาษาในกลุ่มอาเซียน เป็นต้น

3.ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เพลงและเกมกับวิธีสอนอื่น เช่น การสอนตามคู่มือครู เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

4.ควรมีการพัฒนาวิธีการสอนโดยใช้เพลงและเกมในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียหรือใช้รูปแบบ e-learning เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์พกพา (tablet)

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กันยรัตน์ เฟิงสา. (2553). *การศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพรด้วยวิธีการสอนโดยกิจกรรมเพลงและเกม*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- พิมพา อัมเพิลบี. (2552). *การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนนาค้าไฮวิทยา โดยวิธีการสอนการตอบสนองด้วยท่าทางและการเล่าเรื่อง*. ค้นเมื่อ สิงหาคม 18, 2553, จาก <http://www.igetweb.com/www/phimpha.ciud21/index.php>
- ฟาฏินา วงศ์เลขา. (2553, ธันวาคม 7). *พัฒนาภาษาอังกฤษ เตรียมเด็กไทยสู่อาเซียนและเวทีโลก*. *เดลินิวส์*. ค้นเมื่อ กันยายน 23, 2554, จาก <http://social.obec.go.th/node/89>
- โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ. (2553). *รายงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ปีการศึกษา 2553*. ราชบุรี : โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2535). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). *การทดสอบและการประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : สถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Dhka University. (2009). *Use of Songs, Rhymes and Games in Teaching English to Young Learners in Bangladesh*. Retrieved October 30, 2011, from <http://www.banglajol.info/index.php/DUJL/article/.../3439>