

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การใช้กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านไวยากรณ์และความสามารถในการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านไวยากรณ์และความสามารถในการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนยอกระบัตรวิทยาคม อำเภอสามเงา จังหวัดตาก ที่กำลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษหลัก 9 (อ 015) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 จำนวน 44 คน ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ (1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการสอนที่ใช้กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันตามแนวคิดของ Slavin (1990) โดยศึกษาเนื้อหาไวยากรณ์จากหนังสือหลักสูตรภาษาอังกฤษพุทธศักราช 2539 และจากกลุ่มโรงเรียนกรมสามัญศึกษาจังหวัดตากที่กำหนดให้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วิเคราะห์โครงสร้างไวยากรณ์ที่เป็นปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS/PC⁺ ซึ่งได้แก่เรื่อง Relative Pronouns Quantifiers Linking Verbs Present Simple Tense และ Past Continuous Tense และ Past Simple Tense นำมาสร้างแผนการสอนจำนวน 4 แผน ใช้เวลาแผนละ 6-8 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งหมด 26 คาบ (2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านไวยากรณ์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น หากคุณภาพของเครื่องมือโดยใช้ตาราง CHUNG TEH - FAN กลุ่มสูงค่า 27% หากค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 และแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เกณฑ์การตรวจให้คะแนนความสามารถในการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษโดยปรับจาก ESL Composition Profile ของ Jacobs et al. (1985 อ้างใน อัจฉรา วงศ์โสธร, 2538 , หน้า 231-235) ทำการวิเคราะห์ค่ามัธยิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS/PC⁺

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาเปรียบเทียบความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

2. ผลการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยดังกล่าวมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. นักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีความรู้ด้านไวยากรณ์สูงขึ้นตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Staley (2000) ที่ได้ทำการวิจัยในชั้นเรียนในเรื่องคำศัพท์ โดยผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งคำศัพท์นั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความสามารถด้านภาษาศาสตร์เช่นเดียวกับไวยากรณ์ ดังนั้นการที่นักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีความรู้ด้านไวยากรณ์สูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากมีปัจจัยสำคัญหลายประการดังต่อไปนี้

ประการแรก กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันส่งเสริมให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในทีมจะมีการช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมในการอธิบาย แสดงความคิดเห็น ร่วมกันแก้ปัญหา ตัดสินใจ ให้เพื่อนร่วมทีมเข้าใจเนื้อหาโครงสร้างไวยากรณ์ มีความรู้สึกที่ดีต่อกัน มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น นักเรียนที่เก่งจะอธิบายโครงสร้างไวยากรณ์ให้นักเรียนคนที่อ่อนกว่า ทำให้เรื่องที่ยากกลับซับซ้อนให้เป็นเรื่องที่เข้าใจได้ง่าย ผ่านการสนทนา มีปฏิสัมพันธ์ทางวาจา การสนทนาได้ตอบ เมื่อผู้เรียนปรับเนื้อหาให้สอดคล้องต่อการเข้าใจหรือมีการเจรจากับเพื่อนในทีมถึงเรื่องที่ไม่เข้าใจ ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ยอมรับฟังความคิดเห็น เกิดความรู้สึกที่ดีร่วมกัน ส่งผลให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาไวยากรณ์มากขึ้น ประเด็นนี้กับสอดคล้องกับสมมุติฐานเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ โดยที่ Long (1983 a) และ Pica (1994) ได้อธิบายว่า ตัวป้อนทางภาษาสามารถกลายเป็นตัวป้อนทางภาษาที่เข้าใจได้ โดยผ่านกระบวนการปรับแต่งทางการปฏิสัมพันธ์ การเจรจาต่อรองของตัวป้อนทางภาษาที่เข้าใจได้ เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนภาษาที่สองและคู่สนทนาต้องสนทนาคู่ด้วยกัน เพื่อที่จะให้เกิดความเข้าใจ โดยใช้การกล่าวคำพูดซ้ำ การปรับเปลี่ยนโครงสร้างประโยค การเปลี่ยนคำหรือการเปลี่ยนรูปแบบและความหมาย

ประการที่สอง กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน มีการแข่งขันเป็นทีมเข้ากลุ่มย่อยละความสามารถและเพศ โดยที่สมาชิกในทีมประกอบด้วย นักเรียนที่มีผลการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ ผู้เรียนจะเรียนและทำแบบฝึกหัดเป็นทีม ความสำคัญของทีมอยู่ที่การช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้มากที่สุดเพื่อชัยชนะของทีมในการแข่งขัน ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน กล่าวคือ นักเรียนที่เก่งมีความเข้าใจในเนื้อหาไวยากรณที่เรียนจะอธิบาย ให้ข้อมูล สอนเพื่อนคนที่อ่อนกว่าให้เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน และพร้อมที่จะแข่งขันเพื่อความสำเร็จของทีมร่วมกัน สอดคล้องกับทฤษฎีเรื่องเขตของการพัฒนาได้ ดังที่ พงศกาญจน์ ภูวิภาคารวรรณ์ (2543) ได้อธิบายว่าเป็นศักยภาพของบุคคลที่รับรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้มีศักยภาพสูงกว่า มีการให้นั่งร้านเพื่อสนับสนุนและทางด้านข้อมูลและความร่วมมือ ปัญหาการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสลับซับซ้อนน้อยลงจนถึงจุดที่ผู้เรียนแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเอง และ Vygotsky (1978 อ้างใน นิธิดา อธิกัทรนันท์, 2542, หน้า 4) ยังได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า การใช้ภาษาไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการเขียนต่างมีรากฐานทางกิจกรรมทางสังคม ดังนั้นกิจกรรมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน จึงนำมาซึ่งปัญญานั้นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกัน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้แสดงเหตุผล จึงเป็นการสร้างพลังการเรียนรู้และส่งเสริมให้เกิดการพูดคุย อันเป็นที่มาของการเรียนรู้กับเพื่อน

ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งคือ กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีขั้นตอนการเรียนการสอนที่โดดเด่น และจากการสอบถามนักเรียนนั้นนักเรียนมีความพอใจ มีความสุข และสนุกสนานในการเรียนไวยากรณ เนื่องจากนักเรียนได้ทดสอบความรู้และความสามารถของตนเองหลังจากการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อนในทีมแล้ว โดยผ่านการแข่งขันกับทีมอื่นซึ่งแทนที่จะใช้การทดสอบทั่วไปแต่ใช้เกมเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์แทน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ความพยายาม กระตือรือร้นที่จะทำคะแนนให้ได้ดีที่สุดเพื่อทีมของตนจะประสบผลสำเร็จ ผลตอบแทนที่ได้ไม่ได้เป็นคะแนนรายบุคคลแต่เป็นความภาคภูมิใจของกลุ่ม นอกจากนี้บรรยากาศของการเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด ซึ่งเกมถือว่าเป็นจุดเด่นของกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน ดังที่ พงศกาญจน์ ภูวิภาคารวรรณ์ (2539) ได้สรุปถึงเทคนิคการเรียนเป็นทีมว่า เป็นเทคนิคที่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนจะรู้สึกประทับใจ สนุกสนาน และมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน มีความช่วยเหลือเกื้อกูลด้านการเรียนซึ่งกันและกัน นอกจากนี้แล้วในชั้นตระหนักในทีมที่ผู้สอนต้องประกาศผลให้ผู้เรียนทราบในรูปของป้ายนิเทศ โดยที่ผู้ชนะจะมีความภาคภูมิใจในชัยชนะของตน และจะยังคงต้องการที่จะชนะในการแข่งขันคราวต่อไป ในขณะที่เดียวกันก็กระตุ้นให้ผู้ที่ไม่ได้ตำแหน่งรองลงมา หรือทำคะแนนได้ไม่ดี เกิดความพยายาม มุมานะในการแข่งขันครั้งต่อไป ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการใฝ่หาความรู้ในการเรียนไวยากรณยิ่งขึ้น

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันช่วยให้นักเรียนมีความรู้ด้านไวยากรณ์สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม จากการพิจารณาคะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านไวยากรณ์หลังการทดลองสูงขึ้นเพียงเล็กน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษหลังการทดลอง อาจสืบเนื่องจากสาเหตุบางประการ ได้แก่ ประการแรกคือโครงสร้างไวยากรณ์ที่ใช้สอนนั้นเป็นปัญหาต่อนักเรียน อีกทั้งยังสลับซับซ้อน และเนื้อหาค่อนข้างมากในการทำการวิจัย การเปรียบแบบทดสอบอาจจะค่อนข้างยากสำหรับนักเรียนซึ่งมีความรู้ภาษาอังกฤษค่อนข้างจำกัด จึงทำให้มีความรู้ด้านไวยากรณ์สูงขึ้นไม่มาก อีกประการหนึ่ง ในการวัดความรู้ด้านไวยากรณ์หลังการทดลอง นักเรียนต้องมีความแม่นยำในเนื้อหาไวยากรณ์ทั้งห้าโครงสร้าง ในขณะที่เดียวกัน เมื่อเปรียบเทียบกับ การวัดความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษแล้ว นักเรียนสามารถใช้เพียง 2-3 โครงสร้าง ก็สามารถที่จะบรรยายภาพและสื่อความหมายออกมาได้แล้ว

2. นักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีความรู้ความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษสูงขึ้นตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับ ปรียานุช ชีววิทยานันท์ (2536) ซึ่งทำการศึกษาผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมที่มีต่อการเรียนทักษะฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งผลการวิจัยปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทักษะการพูดนั้นจัดได้ว่าเป็นทักษะการผลิตสารเช่นเดียวกับการเขียนและความสามารถในการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษสูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากมีปัจจัยสำคัญหลายประการดังต่อไปนี้

ประการแรก ผลการวิจัยนี้สามารถอธิบายตามทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ภาษาที่สอง ซึ่งแบ่งออกเป็นความรู้แบบตรงและความรู้แบบอ้อม ความรู้แบบตรงหมายถึง ความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ทางภาษา ส่วนความรู้แบบอ้อมเป็นการนำเอาความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ไปใช้ กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้รับความรู้แบบตรงซึ่งเป็นความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ที่ผู้เรียนได้รับการสอนในชั้นโดยครู และการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อนในทีม กลายมาเป็นความรู้แบบอ้อมในการนำโครงสร้างไวยากรณ์ที่ได้เรียนมาใช้ในการเขียนอนุเจตสื่อความหมายออกมา ดังที่ Ellis (1997 b) การสอนไวยากรณ์จะเอื้ออำนวยต่อการรับรู้ภาษา โดยการให้กฎหลักต่าง ๆ ของภาษาแบบรู้ตัวแก่ผู้เรียน จัดให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝน กลายมาเป็นความรู้แบบอัตโนมัติได้ จากการสังเกตคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักเรียนมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษ เมื่อพิจารณาคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์หลังการทดลองของนักเรียนเพิ่มขึ้น ในขณะที่เดียวกันคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองเพิ่มขึ้นตามด้วย

ประการที่สอง กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่เคร่งเครียด บรรยากาศในห้องเรียนส่งเสริมและเอื้ออำนวยต่อการเขียน ถึงแม้ว่าการเขียนให้ถูกต้องตามหลัก ไวยากรณ์และสื่อความหมายได้ จะเป็นสิ่งที่ยากแก่ผู้เรียนในระดับต้น แต่กิจกรรมกลุ่มเกมมีขั้นตอนการเรียนการสอนที่จูงใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสบายใจ ไม่เคร่งเครียดต่อการเขียน

ประการที่สาม เนื้อหาที่ใช้สอนและการทำแบบฝึกหัดจากใบงานและการเขียน อนุเลขแต่ละครั้งนั้นจะมีรูปภาพประกอบ ซึ่งเกี่ยวข้องกับตัวนักเรียนและเป็นประสบการณ์ที่ใกล้ตัว จะดึงดูดความสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ และนอกจากนี้ในการเขียนอนุเลข หลังเสร็จแผนแต่ละแผนนั้นมีการขึ้นต้นประโยค ทำให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงความคิดระหว่าง ภาพและโครงสร้างไวยากรณ์ ถ่ายทอดความคิดและเขียนบรรยายภาพออกมา

อีกประการหนึ่งคือ บทบาทของผู้สอนซึ่งเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้ทั้งหมดมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกเรียนรู้ ให้คำปรึกษา เอาใจใส่ ให้คำแนะนำให้ผู้เรียนมีความสามารถ ด้านการเขียนด้วยตัวเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในการเขียนของตัวเอง และมีแรงจูงใจในการเขียนครั้งต่อไป

จากประเด็นที่ได้อภิปรายข้างต้นสรุปได้ว่า กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันช่วยให้นักเรียน มีความสามารถด้านการเขียนอนุเลขภาษาอังกฤษสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เรื่อง การใช้กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านไวยากรณ์ และความสามารถด้านการเขียนอนุเลขภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัย ขอเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

1. ด้านบทบาทผู้เรียนและผู้สอน

1.1 กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันเป็นกิจกรรมที่เน้นการทำงานเป็นทีม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน มีการคิดแก้ปัญหา ร่วมกันตัดสินใจ มีความรับผิดชอบ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน เพราะฉะนั้นผู้สอนจึงต้องเป็นผู้กระตุ้นและชี้แนะให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของทีม ให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบต่อการทำแบบฝึกหัด ให้ความรู้สึกที่ดีร่วมกัน เคารพซึ่งกันและกัน

1.2 ผู้สอนควรเป็นผู้ช่วยเหลือและผู้ร่วมทำกิจกรรม ในขณะที่ผู้เรียนได้ทำแบบฝึกหัด ในทีมกับเพื่อน ผู้สอนควรสังเกตการณ์และเดินไปรอบ ๆ ห้อง ต้องเน้นให้ผู้เรียนปรึกษากับ

เพื่อนในทีมก่อน ผู้สอนจะเข้าไปให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียนในกรณีที่มีความจำเป็นและผู้เรียนต้องการคำปรึกษาเท่านั้น

1.3 ผู้สอนควรเป็นผู้สนับสนุนและเสริมแรง ให้กำลังใจ ชมเชย เมื่อทีมใดก็ตาม ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง

1.4 ผู้สอนควรกำหนดบทบาทให้ผู้เรียน เช่น เป็นผู้จัดการ ผู้ตรวจคุณภาพงาน ผู้ควบคุมเสียง ผู้แจกจ่ายวัสดุอุปกรณ์ประจำกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและเพื่อนร่วมทีม

1.5 ผู้เรียนทุกคนต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเองและเพื่อนร่วมทีม คนเก่งจะต้องมั่นใจว่าเพื่อนในทีมทุกคนเข้าใจเนื้อหาไวยากรณ์ที่เรียน ส่วนคนที่อ่อนกว่าก็ต้องพยายามทำความเข้าใจในเนื้อหาที่เพื่อนสอน พยายามซักถาม เพื่อเป้าหมายความสำเร็จร่วมกัน

2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

2.1 ในขั้นการสอนในชั้นนั้น ผู้สอนควรทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน เช่น การเติม V-ing V.2 การเติม -S -ES เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้เดิมมาปรับใช้กับความรู้ใหม่

2.2 ผู้สอนควรนำเสนอเนื้อหาไวยากรณ์ทั้งแบบนิรนัยและแบบอุปนัย เพราะพื้นฐานผู้เรียนไวยากรณ์แต่ละคนไม่เท่ากัน แล้วแต่ผู้เรียนสามารถที่จะรับรู้เนื้อหาไวยากรณ์ ผ่านทางการนำเสนอรูปแบบไหน

2.3 ผู้สอนควรสอนคำศัพท์และการสะกดคำควบคู่ไปกับการนำเสนอเนื้อหาทางไวยากรณ์ ทั้งนี้เพราะนักเรียนสามารถใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่ถูกต้องแล้วก็ตาม แต่จะมีปัญหาเรื่องการใช้ศัพท์

2.4 ในขั้นของการเขียนอนุเจตนนั้น ผู้สอนควรสอนเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เครื่องหมายวรรคตอน การเรียบเรียงความด้วย ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้

2.5 ในขั้นแข่งขันนั้น ผู้สอนต้องมั่นใจว่าผู้เรียนเข้าใจกติกาการเล่นได้ดีเป็นอย่างดีแล้วก่อนการแข่งขัน โดยเฉพาะการทำทาย (Challenge) อาจมีการให้ลองเล่นกันก่อนถึงวันแข่งจริง และต้องกำชับให้นักเรียนเล่นอย่างจริงจังและมีความซื่อสัตย์ในการเล่น

2.6 ใบคำถามที่ใช้ในการแข่งขันนั้นควรมีทั้งคำถามง่ายและยากปนกัน

2.7 นอกเหนือไปจากการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อนในทีมและการแข่งขันแล้ว หลังจากจบแผนการสอนแต่ละแผนควรมีการทดสอบวัดความรู้ด้านไวยากรณ์และความสามารถในการเขียนอนุเจตของนักเรียนด้วย เพื่อเป็นการวัดความรู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

2.8 ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการประเมินการทำแบบฝึกหัดและผลที่ได้จากการแข่งขัน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนการทำงานและการแข่งขันครั้งต่อไป

2.9 ควรมีการทดลองใช้แผนการสอนก่อนที่จะนำมาใช้จริง เพราะแต่ละแผนการสอนต่างมีรายละเอียดของกิจกรรมที่ต้องตรวจสอบความเหมาะสม ทั้งการนำเสนอเนื้อหา การทำใบงาน และการแข่งขัน เพื่อปรับปรุงให้เหมาะสม ทั้งด้านเวลา เนื้อหา และความยากง่ายของการเล่นเกม

2.10 ในการแบ่งกลุ่มนักเรียนที่ละความสามารถนั้น ควรใช้คะแนนที่ได้จากการทดสอบความรู้ด้านไวยากรณ์และความสามารถด้านการเขียนอนุเลขภาษาอังกฤษดีกว่าใช้คะแนนจากภาคการศึกษาที่แล้ว

2.11 ในการทำข้อสอบวัดความสามารถด้านการเขียนอนุเลขภาษาอังกฤษ ควรบังคับให้นักเรียนใช้ทุกโครงสร้างที่เรียนมา เพื่อตรวจสอบว่านักเรียนได้นำโครงสร้างที่เรียนทุกโครงสร้างมาใช้ในการเขียนอนุเลข

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทำวิจัยโดยใช้กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันในระดับอื่น ๆ ด้วย เช่น ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย และอุดมศึกษา
2. ควรมีการทำวิจัยโดยใช้กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันโดยศึกษาถึงทักษะอื่นด้วย เช่น การอ่าน การฟัง การพูด คำศัพท์ เป็นต้น
3. ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นด้วย เช่น ความคิดเห็น บรรยากาศในชั้นเรียน แรงจูงใจ การนับถือตนเอง เป็นต้น เนื่องจากกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันไม่เพียงแต่ส่งผลสัมฤทธิ์ด้านพุทธิพิสัยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงจิตพิสัยของผู้เรียน ซึ่งหมายถึง อารมณ์ ความรู้สึกของผู้เรียนอีกด้วย