

ชื่อเรื่อง : การแก้ปัญหาการเปลี่ยนประโยคบอกเล่าให้เป็นประโยคปฏิเสธ และประโยคคำถาม ใน Past Simple Tense ไม่ถูกต้อง รายวิชาทักษะพัฒนาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2 ของนักศึกษาชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการตลาด การบัญชีและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2549 โดยใช้เกม

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวอมอร สว่างพงศ์ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีนครศรีธรรมราช

ความเป็นมาของการวิจัย

จากการที่ได้ทำการสอนวิชาทักษะพัฒนาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2 ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาบริหารธุรกิจ เป็นเวลากว่า 6 ปี พบว่า ในทุก ๆ ปี นักศึกษาส่วนใหญ่มีปัญหาการเปลี่ยนประโยคบอกเล่าให้เป็นประโยคปฏิเสธและประโยคคำถาม ใน Past Simple Tense ไม่ถูกต้อง ลักษณะที่พบคือนักศึกษาไม่สามารถเปลี่ยนกริยาช่อง 1 ให้เป็นกริยาช่องที่ 2 และจากกริยาช่องที่ 2 ให้กลับเป็นกริยาช่องที่ 1 ให้ถูกต้องได้

ดังนั้น ผู้สอนจึงมีแนวคิดในการนำเกม “หาคู่ฉันให้เจอ” มาใช้เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว

วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อแก้ปัญหาการเปลี่ยนประโยคบอกเล่าให้เป็นประโยคปฏิเสธ และประโยคคำถาม ใน Past Simple Tense ไม่ถูกต้อง รายวิชาทักษะพัฒนาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2 ของนักศึกษาชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการตลาด การบัญชีและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2549 โดยใช้เกม “หาคู่ฉันให้เจอ”

เป้าหมายของการวิจัย

เพื่อให้ นักศึกษาสามารถเปลี่ยนประโยคบอกเล่าให้เป็นประโยคปฏิเสธและประโยคคำถาม ใน Past Simple Tense ได้ถูกต้องเพิ่มขึ้นผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการตลาด การบัญชี และสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2549 จำนวน 71 คน ที่สอบไม่ผ่าน เกณฑ์ร้อยละ 50

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- เกม “หาคู่ฉันให้เจอ”

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

- แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่อง “Past Simple Tense”

การรวบรวมข้อมูล

1. การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการในการสอนนักศึกษากลุ่มเป้าหมายที่เรียนวิชาทักษะพัฒนาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2 เรื่อง “Past Simple Tense” โดยทำการสอนเป็นเวลา 3 ชั่วโมง
2. สอบวัดผลหลังเรียนจบบทเรียนจากแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ
3. นำคะแนนสอบของนักศึกษาแต่ละคนเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดคือคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50
4. สำหรับนักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ให้แบ่งกลุ่ม ๆ ละ 3 - 5 คน
5. ครูแจกเกม “หาคู่ฉันให้เจอ” ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม ๆ ละ 1 ชุด
6. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มศึกษาคติกาการเล่น โดยใช้เวลากลุ่มละ 20 นาที
7. หลังจากนักศึกษาเล่นเกมเสร็จแล้ว ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ
8. เปรียบเทียบคะแนนที่ได้กับเกณฑ์ที่กำหนดว่า นักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวนกี่คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลการสอบของนักศึกษามาวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับคะแนนขั้นต่ำ (50 % ของคะแนนสอบ) โดยมีนักศึกษาผ่านการทดสอบขั้นต่ำร้อยละ 80 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

ผลการวิจัย

ข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมโดยใช้เกม “หาคู่ฉันให้เจอ” จากการศึกษาวิจัย ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงร้อยละและจำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำของการฝึกทักษะการใช้ “Past Simple Tense” ในประโยคบอกเล่า ปฏิเสธ และคำถาม รายวิชาทักษะพัฒนาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2

ระดับชั้น	จำนวน (คน)	ก่อนใช้เกม		หลังใช้เกม		รวม		คิดเป็นร้อยละ	
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ปวส.1 การตลาด	16	-	16	16	-	16		100	-
ปวส.1 การบัญชี	28	5	23	23	-	28	-	100	-
ปวส.1 คอมพิวเตอร์ฯ	27	4	23	23	-	27	-	100	-
รวม	71	9	62	62	-	71	-	100	-

จากตารางที่ 1 โดยภาพรวม พบว่า ก่อนใช้เกม นักศึกษาทั้ง 3 สาขา ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำ จำนวน 9 คน ไม่ผ่าน จำนวน 62 คน หลังใช้เกมแล้ว นักศึกษาจำนวน 62 คน ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด นั่นคือ นักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 100

เมื่อพิจารณาเป็นรายสาขา ก่อนใช้เกม นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการตลาด, การบัญชี และคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีคะแนนผ่านเกณฑ์จำนวน 0, 5 และ 4 คน ตามลำดับ ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 16, 23 และ 23 คน ตามลำดับ หลังจากใช้เกม นักศึกษาทั้ง 3 สาขา ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด

ข้อเสนอแนะ

1. เกมที่นำมาใช้กับนักศึกษา นักศึกษามีความสนใจเป็นอย่างมาก แต่ที่ควรระวังคือกฎกติกา และการทุจริตในการทำกิจกรรม
2. เกมที่ใช้ควรประยุกต์ให้เหมาะสมกับความรู้พื้นฐานของนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

สายพิน ธรรมประศาสน์. **ทักษะพัฒนาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2**. สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริม-
อาชีพศึกษา, 2548

นีลาวัน วณิชชากร และบุษยามณี เกตุมณี. **สรุปเข้มภาษาอังกฤษ ม.4**. สำนักพิมพ์แม็ค จำกัด,
มิถุนายน, 2548.