

การประชุมวิชาการระดับชาติ "ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 4"



The 4th Nation Conference on Education



เครือข่ายความร่วมมือคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคเหนือ

การประชุมวิชาการระดับชาติ "ครุศาสตร์ศึกษา" ครั้งที่ 4

The 4th Nation Conference on Education

มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคเหนือ

วันศุกร์ที่ 11 มีนาคม พ.ศ.2565

ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์



คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

398 หมู่ 9 ถ.สวรรค์วิถี ต.นครสวรรค์ตก

อ.เมือง จ.นครสวรรค์ 60000



056-219100-29



education@nsru.ac.th



<https://edu.nsru.ac.th>



การพัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับ
เทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
Developing English Pronunciation Skills of Fifth-Grade Students through
Phonic Instructional Package and Game-Based Teaching Using Kahoot
Application

ณัฐปรีญา เต็งแย้ม¹, อารีญา อารยะพันธ์², ศิวกรณ์ ไสโต³

Natpreeya Tengyam¹, Areeya Arayaphan², Siwaporn Saito³

Corresponding Author E-mail: siwaporn.sai@pcru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot และเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 คน โรงเรียนบ้านปากน้ำ อำเภอมือง ตำบลนาป่า จังหวัดเพชรบูรณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เครื่องมือที่ใช้คือ ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot

ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์โดยใช้เทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/82.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot พบว่าระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.65, S.D.=0.67)

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ), มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

¹ Student in Bachelor of Education (English), Phetchabun Rajabhat University

² ครูพี่เลี้ยง โรงเรียนบ้านปากน้ำ จังหวัดเพชรบูรณ์

² School supervisor, Ban Pak Nam School, Phetchabun

³ อาจารย์ที่ปรึกษา, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

³ Advisor, Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

คำสำคัญ: การออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์, การสอนโดยใช้เกม, แอปพลิเคชัน Kahoot

Abstract

The objectives of this study were to 1) develop phonic instructional package for grade 5 students; 2) to compare English pronunciation ability of fifth-grade students before and after using phonic instructional package and game-based teaching using Kahoot application; and 3) to study the students' satisfaction toward the phonics instructional package and game-based teaching using Kahoot application. The sample of this study was 20 fifth-grade students at Ban Pak Nam School in the first semester of 2021 academic year. The research instruments were phonics instructional package, pre-and post-test, lesson plans based on game-based teaching and learning, and a set of questionnaires to survey students' satisfaction towards the quality of phonics instructional package.

The research results were as follows:

1. The developed instructional package was proved to be efficient ($E1 = 81.25$) / ($E2 = 82.50$), which was higher than the established requirement of 80/80.
2. The ability of English pronunciation of fifth-grade students after being exposed to phonic instructional package and game-based teaching using Kahoot application was higher with statistical significance at .05 level.
3. The students' satisfaction towards the quality of the phonic instructional package and game-based teaching using Kahoot application was at the highest level ($\bar{X} = 4.65$, S.D.=0.67)

Keywords: English Pronunciation, Phonic Instructional Package, Game-Based Teaching, Kahoot Application

บทนำ

ในปัจจุบันโลกของเราพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นด้านของเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เกิด การคิดค้นและพัฒนาแอปพลิเคชันต่างๆ มากมาย เพื่ออำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต ทำให้ชีวิตของมนุษย์เราแทบจะ ทุกด้านรวมไปถึงด้านการศึกษาที่มีตัวช่วยในศึกษาและเรียนรู้อย่างมากมาย อีกทั้งในด้านของภาษาก็เช่นเดียวกัน ซึ่งภาษาที่ ได้รับการยอมรับให้เป็นภาษาสากลของโลกนั้นก็คือภาษาอังกฤษ ภาษาอังกฤษถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับ การศึกษา การติดต่อสื่อสาร หรือการประกอบอาชีพ สำหรับในยุคปัจจุบันนี้จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเทคโนโลยีและภาษานั้น มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปพร้อมๆ กัน ดังนั้น การเปิดโอกาสให้กับตนเองได้สัมผัสและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น ย่อมเป็น แนวทางของบุคคลที่มีความได้เปรียบในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน

ในด้านการศึกษานั้น แอปพลิเคชันถือเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทางด้านสื่อ นวัตกรรมการเรียนการสอน การจัดการเรื่องภาษา การจัดระบบทางด้านงานเอกสาร และรวมถึงด้านอื่นๆ อีกมากมายที่ แอปพลิเคชันเหล่านี้เข้ามาสอดแทรกอยู่ในวงการการศึกษา และในส่วนของภาษาอังกฤษ ปัจจุบันสถาบันการศึกษาและ มหาวิทยาลัยในประเทศต่างๆ รวมถึงประเทศไทยเอง ได้พยายามปรับปรุงหลักสูตรการศึกษา ให้มีความเป็นสากลมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่นหลักสูตรที่เป็นภาษาไทยเองมีการนำเอาความรู้ทางด้าน ภาษาอังกฤษเข้ามาประยุกต์ใช้มากขึ้น และมีการจัด การเรียนการสอนในรูปแบบ English Program หรือ Mini English Program และนอกจากนี้ทางกระทรวงศึกษาธิการของ ประเทศไทย ยังได้ส่งเสริมให้นักเรียนเริ่มเรียน ภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับอนุบาล เพื่อเตรียมความพร้อม และให้ตัวนักเรียนได้มี

ความคุ้นเคยกับภาษาอังกฤษ เมื่อเข้าเรียนในระดับสูงขึ้น ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงจะมีผลอย่างมากต่อการศึกษาต่อ และการทำงานในอนาคต

โรงเรียนจึงถือเป็นแหล่งการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่จำเป็น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้เพิ่มเติมและเพื่อการประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) อีกทั้งในระดับชั้นประถมศึกษา ภาษาอังกฤษนับว่ามีความสำคัญอย่างมาก เพราะถือเป็นก้าวแรกของการเริ่มต้นใช้ทักษะทางภาษาอังกฤษ ในด้านการอ่าน และยังเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะการอ่านในระดับที่สูงขึ้นไป อย่างไรก็ตามปัจจุบันการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้นยังคงใช้ระบบท่องจำคำศัพท์ เช่นเดียวกับวิธีการที่เราเคยเรียนมาในอดีตซึ่งหากครูผู้สอนขาดทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ที่ถูกต้องย่อมทำให้ผู้เรียนจำวิธีการออกเสียงไปได้อย่างคลาดเคลื่อน ประสบปัญหาในการสื่อสาร ซึ่งบ่อยครั้งที่เราเองยังรู้สึกท้อใจว่าพูดไปอย่างไร ผู้ฟังซึ่งเป็นเจ้าของภาษาก็ไม่สามารถเข้าใจคำพูดที่เราต้องการสื่อสารได้ การสอนการออกเสียงโดยใช้ระบบ โฟนิคส์ (Phonics) สอนให้เด็กรู้จักเสียงที่ถูกต้องของตัวอักษรไม่ได้ให้อ่านตามชื่อตัวอักษรเท่านั้น ในระบบปกติเด็กๆ จะถูกสอนให้อ่าน A=เอ, B=บี, C=ซี แต่เมื่อเรียนตามระบบ Phonics จะอ่านออกเสียง A=แอะ, B=เบอะ, C=เคอะ ดังนั้นเวลาผสม คำว่า CAT จะต้องสะกด “เคอะ-แอะ-เทอะ=แคท” ไม่ใช่ “ซี-เอ-ที=แคท” ซึ่งทำให้เด็กสามารถอ่านหรือสะกดคำได้ง่ายขึ้น โดยไม่ต้องอาศัยการท่องจำคำศัพท์ (เช่น “ซี-เอ-ที-แคท-แปลว่าแมว”) แต่เป็นการอ่านจากความเข้าใจในระบบการออกเสียงที่ถูกต้องตามหลักโฟนิคส์ แน่นอนว่าปัญหาที่มักพบเห็นอยู่เสมอ นั่นก็คือ นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง และการที่ออกเสียงผิดไปนั้น ก็ส่งผลให้ความหมายที่จะสื่อถึงผิดไปด้วย คนไทยมีปัญหามากมายในการออกเสียงภาษาอังกฤษ เนื่องมาจากความแตกต่างระหว่างระบบเสียงภาษาอังกฤษกับระบบเสียงภาษาไทย ดังนั้นการที่จะให้นักเรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้องใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาและป้องกันมิให้นักเรียนออกเสียงผิดจึงควรสร้างพื้นฐานและปลูกฝังลักษณะนิสัยในการออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจนตั้งแต่เด็กในระยะเริ่มต้นหรือประถมศึกษา (จิรนนท์ เมฆวงษ์, 2547: 2)

ผู้วิจัยในฐานะนักศึกษาฝึกสอน ซึ่งได้รับมอบหมายให้สอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยและอาจเป็นปัญหาไปสู่การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ คือ นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง ทำให้เกิดปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษ และอาจนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ตกต่ำของนักเรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว โดยใช้การสอนการออกเสียงตามแนวทางการสอนแบบโฟนิคส์ เพื่อช่วยให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้องและนำเอาแอปพลิเคชัน Kahoot เข้ามาสอดแทรกในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อเป็นสื่อกลางในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น และเป็นพื้นฐานของการสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการสอนโฟนิคส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิคส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิคส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot

การทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

1.1 ความหมายของชุดกิจกรรม

บุญชม ศรีสะอาด (2538: 95) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรม คือ สื่อการสอนหลายอย่างประกอบกันจัดเข้าไว้ด้วยกันเป็นชุด หรือเรียกว่า เป็นสื่อประสม เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542: 91) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรม คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบและจัดอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย จุดมุ่งหมาย เนื้อหา และวัสดุอุปกรณ์ โดยกิจกรรมดังกล่าวได้รับการรวบรวมไว้เป็นระเบียบในกลุ่มเพื่อเตรียมไว้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาจากประสบการณ์ทั้งหมด

สุภารัตน์ ไม้พวงศา (2543: 52) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมหรือชุดการเรียนหรือชุดการสอน หมายถึง สื่อการสอนที่ครูสร้างประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์หลายชนิด และองค์ประกอบอื่น เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและปฏิบัติ กิจกรรมด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือ และมีการนำหลักทางจิตวิทยามาใช้ประกอบการเรียนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปความหมายของชุดกิจกรรมได้ว่า สื่อการสอนหลายอย่างที่ประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งครูสร้างขึ้นจากการประมวลเนื้อหาและประสบการณ์ มีการจัดระบบของกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง หรือกลุ่มย่อย โดยมีครูเป็นผู้ที่คอยให้คำแนะนำเท่านั้น

1.2 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

ศิริภา อธิสุวรรณศิลป์ (2548) สรุปประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้ 1. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้กระจ่างยิ่งขึ้น 2. ช่วยลดภาระผู้สอน เพราะมีการจัดเตรียมลำดับขั้นตอนเรียบร้อยแล้ว 3. ช่วยในการสอนนักเรียนที่มีความสามารถหรือสนใจแตกต่างกัน 4. ช่วยรักษามาตรฐานการเรียนรู้ เพราะผู้ที่เรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะได้รับความรู้ในมาตรฐานเดียวกัน 5. มีการวัดและการประเมินผลความก้าวหน้าของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้แก่นักเรียน 6. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกฝนการตัดสินใจ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 7. มีความรับผิดชอบต่ตนเอง และสังคม 8. ใช้ได้กับทุกระดับการศึกษา 9. ได้รับความสนใจของนักเรียนได้มากจากสื่อที่หลากหลาย

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปประโยชน์ของชุดกิจกรรมได้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการสอนที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้นักเรียน เปิดประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เนื่องจากนักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติ ฝึกฝนตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองหรือในรูปแบบกระบวนการกลุ่มที่ดำเนินไปตามความสามารถ ความสนใจของนักเรียน

2. เอกสารเกี่ยวกับการสอนโฟนิกส์

2.1 ความหมายของการสอนโฟนิกส์

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความของการสอนโฟนิกส์ไว้ต่างกัน ดังนี้

หน่วยงานด้านการศึกษาของรัฐฟลอริดา อธิบายเกี่ยวกับโฟนิกส์ว่า โฟนิกส์เป็นหลักการทางภาษาอังกฤษอย่างหนึ่งที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรและเสียงของตัวอักษรนั้นๆ ผู้เรียนจะเรียนรู้ที่จะอ่านคำโดยการจำเสียง และรูปร่างของตัวอักษรนั้นๆ เสียงและรูปร่างของตัวพยัญชนะและสระที่ประกอบกันขึ้นเป็นคำจึงเป็นสิ่งสำคัญ (Florida Department of Education. 1998: 4)

โฟนิกส์ เป็นระบบเสียงของตัวอักษรในภาษาซึ่งแต่ละตัวมีเสียงเฉพาะของตัวเอง การอ่านออกเสียงผู้เรียนจะต้องศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเสียง และรูปร่างของตัวอักษรนั้นๆ การออกเสียงมีกฎเกณฑ์ทางภาษาบ่งบอกชัดเจนว่าตัวอักษรแต่ละตัวจะมีเสียงใด และเมื่อสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนไป ตัวอักษรนั้นๆ จะมีเสียงใด (UK. Department of Education. 2004: Online)

Savage (2006) กล่าวว่า โฟนิกส์คือการศึกษาความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ของเสียง เพื่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้การอ่านและการเขียน มีความสำคัญต่อการพัฒนาด้านภาษาของเด็ก ๆ

McKenna, & Stahl (2015) ได้ให้ความหมายของโฟนิกส์ไว้ว่า หมายถึง ความสามารถในการใช้ความสัมพันธ์กันของเสียงกับตัวอักษรเพื่อพิจารณาการออกเสียงคำศัพท์

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปความหมายของการสอนโฟนิกส์ได้ว่า คือ การสอนที่เริ่มเรียนรู้จากเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระและเสียงพยัญชนะท้าย ซึ่งแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร โดยใช้การออกเสียงเป็นตัวกำหนดและให้ความสำคัญกับเสียงของตัวอักษรและการสะกดคำเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยพัฒนาการออกเสียงให้มีประสิทธิภาพ

2.2 วิธีการสอนแบบโฟนิกส์

วิธีการสอนโฟนิกส์มีหลายวิธี มีทั้งวิธีการที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันออกไป ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงวิธีการสอนโฟนิกส์ไว้ดังนี้

Harris and Hodges (1995: 186) นิยามว่าวิธีการสอนแบบโฟนิกส์สามารถแบ่งออกเป็น 11 ประเภท ได้แก่

1. การออกเสียงตามอักษร (letters phonics) เป็นการสอนโดยเน้นการออกเสียงของอักษร แต่ละตัวเป็นหลัก
2. การสอนออกเสียงเป็นคำ (whole-word phonics) เป็นการสอนอ่านเป็นคำ โดยไม่แยกเสียงของตัวอักษรในคำ
3. การออกเสียงควบกล้ำ (cluster phonics) เป็นการสอนเสียงที่เน้นเสียงควบกล้ำของตัวอักษร
4. การวิเคราะห์การออกเสียง (analytic phonics) เป็นการสอนวิเคราะห์เสียงของตัวอักษรแต่ละตัว ซึ่งเป็นการอ่านออกเสียงส่วนประกอบของคำ
5. การสังเคราะห์การออกเสียง (synthetic phonics) เป็นการสอนอ่านที่ฝึกให้นักเรียนเรียนรู้เสียงของตัวอักษร การผสมตัวอักษรหรือเรียกว่าการสะกดคำ
6. การออกเสียงแบบอุปนัย (inductive phonics) เป็นการสอนโดยเริ่มจากการยกตัวอย่างจากส่วนย่อย ๆ เป็นสิ่งแรก หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนสรุปออกมาเป็นกฎ ซึ่งเป็นการเรียนจากส่วนย่อยไปหาส่วนรวม โดยเริ่มจากการสอนอ่านสะกดคำก่อนแล้วจึงมาสอนอ่านคำในภายหลัง
7. การออกเสียงแบบนิรนัย (deductive phonics) เป็นการสอนกฎหรือข้อมูลเกี่ยวกับภาษาให้แก่ ผู้เรียนเป็นสิ่งแรก หลังจากนั้นจึงยกตัวอย่าง เสียงจากคำนั้น ๆ เป็นการเรียนจากส่วนรวมไปหาส่วนย่อย โดยเริ่มสอนจากคำก่อนแล้วจึงมาสอนสะกดคำในภายหลัง
8. การออกเสียงโดยนัย (implicit phonics) เป็นการสอนคำเพิ่มเติมจากคำที่กล่าวออกมาแล้วโดยใช้การตีความหมายจากถ้อยคำ
9. การออกเสียงที่ชัดเจน (explicit phonics) เป็นการสอนออกเสียงที่ฝึกให้ผู้เรียนออกเสียงได้ชัดเจนและถูกต้อง
10. การออกเสียงที่แท้จริง (intrinsic phonics) เป็นวิธีการฝึกออกเสียงจากหน่วยเสียงอย่างเป็นระบบ
11. การออกเสียงเพิ่มเติม (extrinsic phonics) โดยใช้การสอนออกเสียงเป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้เพิ่มเติมมากกว่าการเป็นส่วนหนึ่งในการสอนอ่าน มีการแยกแบบฝึกหัดมาใช้ในการสอนซึ่งเป็นช่วงเวลาเพิ่มเติม

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ได้ว่า วิธีการสอนของโฟนิกส์มีหลายวิธี ซึ่งในแต่ละวิธีการนั้นก็เริ่มต้นการสอนจากเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ และเสียงพยัญชนะท้าย และไปสู่การผสมเสียงของคำ วิธีการสอนในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในด้านของการออกเสียงคำศัพท์ และพัฒนาไปสู่การมีพื้นฐานของการสื่อสารที่ดี

3. เอกสารเกี่ยวกับเทคนิคการสอนแบบเกม

3.1 ความหมายเทคนิคการสอนแบบเกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 : 90) ได้อธิบายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ มีโอกาสเปลี่ยนแปลงความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่น โดยการนำเสนอหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกม มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2546: 66) ได้กล่าวว่าเกมการศึกษา หมายถึงเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาที่ง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบ

ทึตนา แซมมณี (2550: 365) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปความหมายเทคนิคการสอนแบบเกมได้ว่า เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สื่อกลาง เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เล่นเกม โดยมีกฎเกณฑ์ กติกาอย่างชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาสติปัญญา เกิดความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

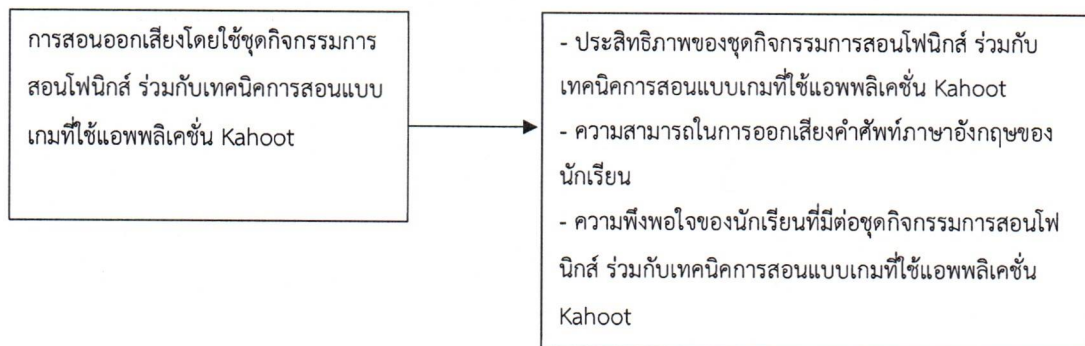
4. เอกสารเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน Kahoot

4.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน Kahoot

โปรแกรม Kahoot คือ เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการ เรียนโดยเป็นเครื่องมือช่วย ในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น นอกจากนั้น Kahoot ยังเป็นเกม การเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่น การตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจคำถาม จะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ และยังเป็นแอปพลิเคชันสำหรับสร้าง คำถามและตอบคำถาม โดยมีรูปแบบที่ผู้ตอบต้องอยู่ในสถานที่เดียวกับผู้ถามจึงจะสามารถมองเห็นคำตอบได้ ซึ่งคำถามนั้นมี ทั้งรูปแบบของคำถาม หลายตัวเลือก แบบสอบถามความคิดเห็น เป็นต้น (งานเทคโนโลยีสารสนเทศ. 2560)

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปความหมายของแอปพลิเคชัน Kahoot ได้ว่า Kahoot เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ สำหรับการสร้างเกมในรูปแบบต่างๆ เป็นตัวช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูผู้สอน เพื่อให้กิจกรรมการเรียน การสอนนั้นมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์แก่ตัวของนักเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านปากน้ำ ตำบลนาป่า อำเภอมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวนทั้งหมด 20 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวนทั้งหมด 20 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 4 ชนิด ได้แก่ ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการสอนแบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 วิธีการสร้างเครื่องมือ มีดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมถึงศึกษาเอกสารประกอบการใช้หลักสูตร เพื่อศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาต่างประเทศ

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคนิคการสอนสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot

1.3 ศึกษาการประเมินผลการเรียนรู้โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

1.4 วางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ของเนื้อหาและกิจกรรม

1.5 สร้างชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot

1.6 นำชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาษารูปแบบ และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

1.7 นำชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องแล้ว นำไปเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ จากนั้นนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยชุดกิจกรรม มีค่า IOC = 0.66-1.00

1.8 นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านปากน้ำ จำนวน 20 คน

2. แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ฉบับ 30 ข้อ

วิธีการสร้างเครื่องมือ มีดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.3 สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 1 ชุด จำนวน 40 ข้อ

2.4 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัดความชัดเจนของคำถาม และความถูกต้องด้านภาษา และปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ด้านวัดผลตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความชัดเจนของคำถาม และความถูกต้องด้านภาษา และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่า เท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่า IOC = .66-1.00

2.6 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผ่านการปรับปรุงตามความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้

2.7 ตรวจคะแนนของนักเรียน นำคะแนนมาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบโดย ตรวจสอบค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ แล้วเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20-.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ได้จำนวนแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ

2.8 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่คัดเลือกไว้มาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบประเมิน โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91

2.9 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านปากน้ำ จำนวน 20 คน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot วิธีการสร้างเครื่องมือ มีดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน เนื้อหาที่จะวัด และเลือกรูปแบบเครื่องมือที่จะวัด

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot โดยประกอบไปด้วยเกณฑ์การประเมิน 10 ข้อ และการวัดระดับความพึงพอใจมี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 มากที่สุด ระดับ 4 มาก ระดับ 3 ปานกลาง ระดับ 2 น้อย ระดับ 1 น้อยที่สุด

โดยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนความพึงพอใจ ตามเกณฑ์ดังนี้

มากที่สุด ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00

มาก ระดับคะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49

ปานกลาง ระดับคะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49

น้อย ระดับคะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49

น้อยที่สุด ระดับคะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา ความชัดเจนของคำถาม ความถูกต้องด้านภาษา และให้ข้อเสนอแนะ ทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot เสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจให้คะแนนคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (Content validity) และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่า IOC = .66-1.00

3.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการเลือกประชากร/กลุ่มตัวอย่างที่ต้องการจะพัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot

2. ก่อนการทดลองผู้วิจัยได้จัดเตรียมแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ที่ประกอบไปด้วย แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่จะพัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ซึ่งมีวิธีการดังนี้

3.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

3.2 จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เตรียมไว้

3.3 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

4. นำคะแนนที่ได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนมาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t - test (Dependent Sample)

ผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์โดยใช้เทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/82.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการสอนแบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชัน

Kahoot

ชุดกิจกรรม	จำนวน นักเรียน	คะแนนเต็ม (คะแนน)	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	E1/E2
คะแนนกระบวนการ	20	1,200	975	16.25	81.25	81.25/82.50
คะแนนผลลัพธ์	20	400	330	16.50	82.50	

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการที่ได้จากคะแนนในการทำกิจกรรมหลังการใช้ชุดกิจกรรมโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการสอนแบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีค่าเฉลี่ย 16.25 คิดเป็นร้อยละ 81.25 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ที่ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบหลังจากใช้ชุดกิจกรรมเสร็จสิ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.50 คิดเป็นร้อยละ 82.50 แสดงว่าชุดกิจกรรมโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการสอนแบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด

2. ความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบระดับความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	Sig(1-tailed)
ก่อนเรียน	13.80	1.40	2.70	1.72	7.02*	0.0000
หลังเรียน	16.50	1.24				

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมโฟนิกส์ร่วมกับการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน 13.80 และ 16.50 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนของนักเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot พบว่าระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.65, S.D.=0.67) โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการชุดกิจกรรมโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการสอนแบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot

ความพึงพอใจ (N = 20)	ระดับคุณภาพ		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีข้อแนะนำในการปฏิบัติกิจกรรมที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.45	0.86	มาก
2. เนื้อหาที่กำหนดในชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีความเหมาะสมกับนักเรียน	4.65	0.65	มากที่สุด
3. เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติเพียงพอและเหมาะสม	4.60	0.73	มากที่สุด
4. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีความน่าสนใจและมีรูปแบบที่หลากหลาย	4.45	0.86	มาก
5. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ทำท่ายความสามารถของนักเรียน	4.45	0.86	มาก
6. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.70	0.64	มากที่สุด
7. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ทำให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง	4.80	0.51	มากที่สุด
8. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้นจากการใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot	4.85	0.48	มากที่สุด
9. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.75	0.54	มากที่สุด
10. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อังกฤษ	4.78	0.52	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.65	0.67	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการชุดกิจกรรมโฟนิกส์ร่วมกับวิธีการสอนแบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, SD. = 0.67) โดยมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.45 - 4.85 รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ข้อ 8 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.85 รองลงมาคือ ข้อ 7 ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกม

ที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ทำให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.80 และลำดับที่ 3 คือ นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.78 โดยรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อ 1, ข้อ 4 และ 5 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.45

อภิปรายผล

1. ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด แสดงว่าชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์โดยใช้เทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมมีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจและดึงดูดใจ เนื้อหาเริ่มจากง่ายไปยาก เริ่มจากให้นักเรียนรู้จักเสียงตัวอักษร แล้วนำมาสู่การประสมคำเข้าด้วยกัน นอกจากนั้นเมื่อนำวิธีการสอนแบบเกมโดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot เข้ามาใช้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนาน และทำหาคความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง ซึ่งสอดคล้องกับจิระพงษ์ โพพันธ์ (2560) ที่กล่าวว่า Kahoot คือ เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย ดังนั้นการนำชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จนนำไปสู่การออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

2. จากการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot พบว่าคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ทำให้นักเรียนมีทักษะการออกเสียงคำศัพท์ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของวรกันต์ ไสคะโนและคนอื่นๆ (2563) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้แบบฝึกทักษะโฟนิกส์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยพบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังใช้แบบฝึกทักษะโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิธีการสอนโฟนิกส์เป็นวิธีการสอนที่ส่งเสริมความสามารถในการอ่านและการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน นอกจากนั้นยังพบว่าผู้เรียนสามารถอ่านคำศัพท์ที่ไม่เคยเรียนมาแต่มีองค์ประกอบของหน่วยเสียงคล้ายคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการออกเสียงคำศัพท์ที่สูงขึ้น

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ 4.65, S.D.=0.67) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของสุชาติ อินมิ (2556) ซึ่งได้ศึกษาการพัฒนาการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อโฟนิกส์โปสเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อโฟนิกส์โปสเตอร์อยู่ในระดับมาก โดยสาเหตุที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot อาจเนื่องจากเห็นว่าวิธีการสอนเช่นนี้ช่วยให้ตนเองเกิดทักษะในการอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง สามารถเชื่อมโยงตัวอักษรกับการออกเสียง สามารถนำมาประสมเสียงในระดับคำและสามารถเพิ่มทักษะการอ่านไปจนถึงระดับประโยคได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาเกี่ยวกับหลักการใช้ชุดกิจกรรม และการนำแอปพลิเคชัน Kahoot ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ได้เทคนิคและแนวทางที่หลากหลายในการพัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.2 ครูผู้สอนสามารถนำหลักการและแนวคิดไปต่อยอด เพื่อให้ได้วิธีการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเกมที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของผลการเรียนรู้ และเพื่อนำไปปรับใช้กับระดับชั้นอื่นๆ

2.2 ควรมีการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการสอนโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบอื่นที่ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot

2.3 ชุดกิจกรรมควรมีข้อเสนอแนะในการปฏิบัติกิจกรรมที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และเนื้อหาควรมีความน่าสนใจ มีรูปแบบที่หลากหลายและท้าทายความสามารถของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะนิติศาสตร์และรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- (2560). การใช้โปรแกรม Kahoot สำหรับช่วยในเรื่องการเรียนการสอน. ค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2564, จาก <http://km.buu.ac.th/public/backend/upload/article/file/document150155566125163400.pdf>
- จิรนนท์ เมฆวงษ์. (2547). การพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทิตนา แหมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). นวัตกรรมการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2538). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุริยวิสาสน์.
- วรกานต์ โสเคโน, กนกกาญจน์ กิตติชาติเขาวลิต และพนาน้อย รอดชู. (2563). ผลของการใช้แบบฝึกทักษะโฟนิกส์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารมหาจุฬานาครธรรม, 7(9), 236-249.
- ศิริภา อธิสุวรรณศิลป์. (2548). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เรื่องระบบร่างกาย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรีเขต 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุชาติ อินมี (2556) การพัฒนาการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อโฟนิกส์โปสเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 6(3), 141-152.
- สุดารัตน์ ไม้พงสาวงค์. (2543). การพัฒนาชุดกิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ CIPPA MODEL เรื่องเส้นขนานและความคล้าย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2. ปรียญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ. (2545). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพการพิมพ์.

- Florida Department of Education. (1998). *Strategies for School-Based Management*. Retrieved October 20, 2021, from http://osi.fsu.edu/waveseries/html_versions/wave_8.htm
- Harris, & Hodges. (1995). *The Literacy Dictionary, The Vocabulary of Reading and Writing*. New York: International Reading Association, Inc.
- McKenna, M. C., & Stahl, K. A. D. (2015). *Assessment for reading instruction*: Guilford Publications.
- Savage, J. (2006). *Sound It Out! Phonics in a Comprehensive Reading System*: ERIC.
- UK. Department of Education. (2004). *Economic and Fiscal Strategy Report*.