



การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม
ดิจิทัลเพื่อการศึกษา



โดย
นางสาวพนิตตา สีนบัว

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการ
เรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF JAPANESE LISTENING SKILLS USING DIGITAL GAMES
LEARNING AMONG ELEVENTH-GRADE STUDENTS



By

MISS Panitta SINBUA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education CURRICULUM AND INSTRUCTION

Department of Curriculum and Instruction

Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
โดย	นางสาวพนิตตา สีนบัว
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิวัฒน์ บุญสม)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุพกา พุกขิมา)

630620092 : หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คำสำคัญ : ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น, เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

นางสาว พนิดตา สีนบัว: การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 17 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 6 แผน 2) เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา 3) แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ประเภทปรนัย 4 ตัวเลือก เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนฉบับละ 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยคำถาม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา หลังเรียน (ค่าเฉลี่ย = 15.76, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.99) สูงวก่่าก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย = 10.65, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 6.61) และนักเรียนมีพัฒนาการทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นร้อยละ 55.87 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.74, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.25)

630620092 : Major CURRICULUM AND INSTRUCTION

Keyword : Japanese Listening Skills, Digital Games Learning

MISS Panitta SINBUA : The Development of Japanese Listening Skills Using Digital Games Learning among Eleventh-Grade Students Thesis advisor : Assistant Professor Siriwan Vanichwatanavorachai

The purposes of this research were: 1) to compare Japanese listening skills of eleventh-grade students before and after the implementation of learning-oriented digital games curriculum, and 2) to study about the opinions of eleventh-grade students towards the implementation of learning-oriented digital games curriculum. The target group of this research consisted of 17 purposively-selected eleventh-grade Japanese major students from the Demonstration School of Silpakorn University (Secondary) in Nakhon Pathom during the first semester of 2022. The research instruments comprised 1) 6 learning-oriented digital games curriculum plans 2) learning-oriented digital games 3) two Japanese listening skills assessments with 4 choices used before and after the implementation, and 4) a survey on students' opinions towards the learning-oriented digital games curriculum which consists of 10 questions in the form of Likert Scale that focuses on 3 dimensions; learning activities, learning atmosphere, and benefits of learning. The data were later analyzed using percentage, mean, standard deviation, and content analysis. The results of this research were 1) The eleventh-grade students' Japanese listening skills who participated in the learning-oriented digital games curriculum increased (mean = 15.76, standard deviation = 2.99) when compared to the data before the implementation (mean = 10.65, standard deviation = 6.61), and the students improved their Japanese listening skills by 55.87%, and 2) The overall opinions of students towards the learning-oriented digital games curriculum were at the strongly agree scale (mean = 4.74, standard deviation = 0.25).

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยความกรุณาชี้แนะ ให้คำแนะนำ แนวทางในการดำเนินงาน ตลอดจนการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ยุพกา พุกุชิม่า ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม ประธานกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ ที่ชี้แนะข้อบกพร่อง และให้ความรู้เพื่อความรู้ สมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ตลอดจนคณาจารย์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน และคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ และประสบการณ์อันมีค่าแก่ผู้วิจัยตลอดเวลาที่ศึกษาอยู่ในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ให้ประสบความสำเร็จได้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตนา ศิริธัญญารัตน์ และดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์หทัยวรรณ เจียม กิรติกานนท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชญาภรณ์ รัตนพงษ์ภิญโญ และอาจารย์พรรัตน์ เย็นใจ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาญี่ปุ่น ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้ รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำมนต์ เรืองฤทธิ และรองศาสตราจารย์ ดร.เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเกม ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ สุพรรณโณภาพ และรองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาช่วยตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ให้มีประสิทธิภาพ

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) คณะครู นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น และผู้ที่ไม่ได้กล่าวนาม ณ ที่นี้ทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือและให้ข้อมูลที่เป็ประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ อีกทั้งยังให้กำลังใจ ความห่วงใย และปรารถนาดีแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณแม่ ญาติพี่น้อง เพื่อน ๆ บอส พัน นน ที่ให้ความรักและกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ก่อให้เกิดคุณค่าและประโยชน์อันใด ผู้วิจัยขอมอบคุณความดีทั้งหมดแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ทำให้วิทยานิพนธ์นี้ประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

นางสาว พนิดดา สิบบัว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
คำถามการวิจัย.....	13
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	13
สมมติฐานการวิจัย.....	13
ขอบเขตการวิจัย.....	13
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	14
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	16
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	17
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น).....	17
2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้.....	27
3. แนวคิดเกี่ยวกับเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	53
4. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการฟัง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	79

5. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น.....	98
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	103
1. ขอบเขตการวิจัย.....	103
2. แบบแผนการวิจัย.....	105
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	105
4. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	106
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	125
6. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	126
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	128
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา.....	128
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา.....	130
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	133
สรุปผลการวิจัย.....	134
อภิปรายผล.....	134
ข้อเสนอแนะ.....	139
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้.....	140
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	140
รายการอ้างอิง.....	141
ภาคผนวก.....	150
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย.....	151
ภาคผนวก ข ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	154
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น.....	175

ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	178
ประวัติผู้เขียน	211



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 โครงสร้างรายวิชา ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3.....	25
ตารางที่ 2 สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	41
ตารางที่ 3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	50
ตารางที่ 4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น.....	52
ตารางที่ 5 สังเคราะห์องค์ประกอบของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	65
ตารางที่ 6 โครงเรื่องและเนื้อเรื่องประจำด้านในเกมดิจิทัล	67
ตารางที่ 7 สังเคราะห์ระดับความสามารถของการฟัง	90
ตารางที่ 8 นิยามและตัวชี้วัดระดับความสามารถของการฟังระดับความเข้าใจ	93
ตารางที่ 9 รูปแบบการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Designs.....	105
ตารางที่ 10 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา รายวิชา ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เพื่อน (友だち) จำนวน 6 แผน.....	108
ตารางที่ 11 การวิเคราะห์แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ดิจิทัลเพื่อการศึกษา เรื่อง เพื่อน (友だち)	116
ตารางที่ 12 ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน และหลังเรียน ที่นำมาใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย	119
ตารางที่ 13 วิธีดำเนินการวิจัย.....	127
ตารางที่ 14 คะแนนทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียน หลังเรียนและคะแนนการเปลี่ยนแปลง สัมพัทธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	129
ตารางที่ 15 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ดิจิทัลเพื่อการศึกษา.....	130
ตารางที่ 16 รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	152

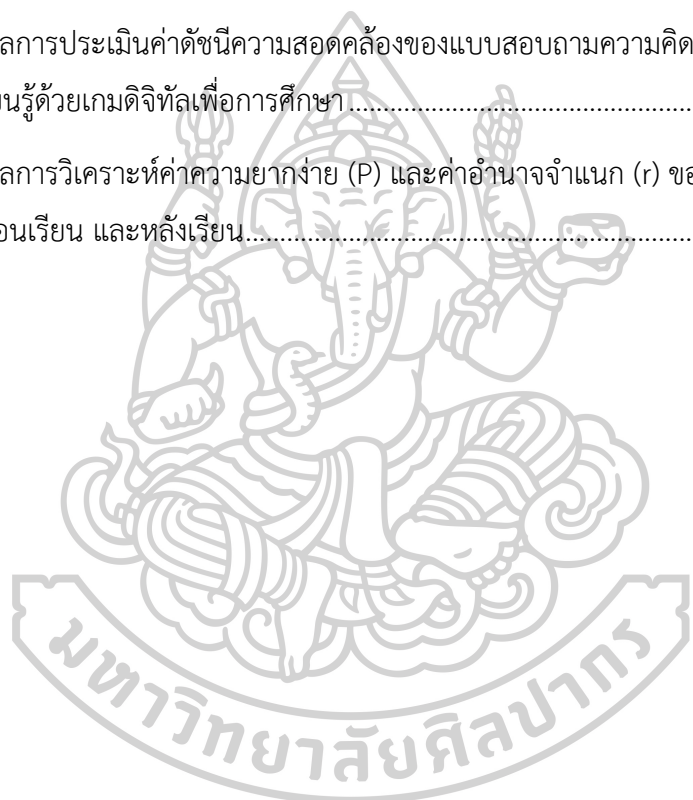
ตารางที่ 17 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการฟัง
ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา .. 155

ตารางที่ 18 ผลการประเมินความเหมาะสมของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการ
ฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
..... 167

ตารางที่ 19 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน
..... 169

ตารางที่ 20 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่อ
การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา..... 173

ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะการฟัง
ภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน และหลังเรียน..... 176



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	12
ภาพที่ 2 การประเมินผลการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น	45
ภาพที่ 3 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา.....	111
ภาพที่ 4 ด้านในเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	112
ภาพที่ 5 ขั้นตอนการสร้างเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา.....	114
ภาพที่ 6 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น	121
ภาพที่ 7 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา.....	124



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาทำให้คนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ถ้าคนนำความรู้ไปใช้ในทางที่ถูกต้อง ก็จะส่งผลในการพัฒนาตนทั้งด้านสมอง สติปัญญา ควบคู่กับคุณธรรมจริยธรรม สามารถดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่น ในสังคมได้อย่างราบรื่น การศึกษานอกจากจะทำให้คนเกิดความรู้และพัฒนาตนได้แล้ว ยังมีผลต่อการพัฒนาประเทศได้อีกด้วย เนื่องจากคนเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการเดินหน้าของประเทศ ถ้าประเทศที่มีการจัดการศึกษาที่ดี ย่อมส่งเสริมความสามารถและศักยภาพของคนในประเทศนั้น และส่งผลให้ได้คนที่มีคุณภาพมาทำงานและพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าได้ ในสังคมปัจจุบันเป็นสังคมที่เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงหลาย ๆ สิ่งอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง เทคโนโลยี หรือวัฒนธรรม ทำให้วิถีชีวิตของคนเปลี่ยนไป เพื่อก้าวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษา ซึ่งจะต้องส่งเสริมการศึกษาในการเตรียมคนให้เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ พัฒนาศักยภาพให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง จากยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ได้ระบุว่าคนไทยจะต้องมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่กล่าวว่าประเทศไทยต้องปฏิรูปการศึกษาเพื่อให้อัดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก เนื่องจากการศึกษาเป็นกลไกหลักของการขับเคลื่อนประเทศ เพื่อให้สามารถนำพาประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน ซึ่งมีวิสัยทัศน์ คือ “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” นอกจากนี้แผนการศึกษาแห่งชาติมีเป้าหมายด้านนักเรียน โดยมุ่งพัฒนานักเรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ประกอบด้วย ทักษะและคุณลักษณะต่อไปนี้ 3Rs ได้แก่ การอ่านออก (Reading) การเขียนได้ (Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetics) 8Cs ได้แก่ 1) ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) 2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) 3) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross – cultural Understanding) 4) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) 5) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) 6) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) 7) ทักษะอาชีพ และทักษะ

การเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และ 8) ความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (Compassion) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) และทักษะที่ได้มีการกล่าวถึงซึ่งถือว่าเป็นในโลกปัจจุบัน คือ ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3

การสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญสำหรับมนุษย์ เนื่องจากผู้คนในโลกจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลา การสื่อสารทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ มีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น เกิดการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลและสังคม ทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการติดต่อสื่อสารให้ผู้คนในโลกมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน ดังนั้น การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงเป็นสิ่งจำเป็น นอกจากจะเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารแล้วยังทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจความแตกต่างในด้านภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ความคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมืองของประเทศต่าง ๆ เกิดความตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทำให้เกิดความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นได้ดีขึ้นด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทักษะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่กล่าวถึง ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural understanding)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันในโลกใบนี้ไม่ได้มีเพียงแค่ภาษาเดียว พบว่ามีมากกว่า 5,000 ภาษา หนึ่งในภาษาที่นิยมใช้ในการสื่อสารในโลกนี้คือภาษาหนึ่งก็คือภาษาญี่ปุ่น พบว่ามีคนใช้ภาษาญี่ปุ่นมากเป็นอันดับที่ 13 ของโลก มีจำนวนประมาณ 128 ล้านคน (丸とら 調査隊, 2021) จากผลสำรวจของ Japan Foundation ในปี 2018 พบว่ามีนักเรียนที่เรียนภาษาญี่ปุ่นทั่วโลกจำนวน 3,851,774 คน ใน 134 ประเทศ ประเทศไทยเป็นลำดับที่ 5 ที่มีนักเรียนเรียนภาษาญี่ปุ่นมากที่สุดในโลก คือจำนวน 184,962 คน (Japanfoundation, 2020) สามารถกล่าวได้ว่าภาษาญี่ปุ่นเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การประกอบอาชีพสำหรับโลกปัจจุบัน นอกจากนี้ ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ในปัจจุบันมีบริษัทญี่ปุ่นเข้ามาลงทุนในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นสินค้าประเภทอุตสาหกรรม ยานยนต์ เครื่องใช้ไฟฟ้า อาหาร จากข้อมูลของหอการค้าญี่ปุ่น - กรุงเทพฯ ซึ่งเป็นองค์กรที่ให้การช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์แก่บริษัทญี่ปุ่นที่เข้ามาทำธุรกิจในประเทศไทย พบว่ามีจำนวนสมาชิกตั้งแต่ก่อตั้งในปี 2497 จนถึงปัจจุบันปี 2564 ทั้งสิ้น 1,685 บริษัท (โซอิชิ โอกิว่ารา, 2564) ข้อมูลดังกล่าวสามารถกล่าวได้ว่า หากผู้ใดมีความรู้ภาษาญี่ปุ่นก็จะมีโอกาสในการทำงานมากขึ้นทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ภาษาญี่ปุ่นเป็นที่นิยมและเป็นที่ต้องการของตลาดอาชีพมากขึ้น

การเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น ไม่ได้เรียนเพื่อให้มีความรู้ด้านภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น สิ่งที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น คือ นักเรียนต้องสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นให้บรรลุ

ตามวัตถุประสงค์ ตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ในการติดต่อสื่อสารได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ นั้น จำเป็นต้องใช้ทักษะการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้ ทักษะการฟังเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้คนมากที่สุด เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษา และเป็นทักษะแรกที่จะทำให้ผู้คนสื่อสารได้ คือจะต้องฟังให้เข้าใจก่อนถึงจะสามารถตอบโต้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Kokusaikouryuukin Nihongokyouchou Shirizu (2008) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการฟังไว้ว่า การติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันของคนเราจะต้องอาศัยทักษะทั้งสี่ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน แต่ในชีวิตประจำวันจะใช้ทักษะการฟังมากกว่าร้อยละ 50 ดังนั้น การฟังจึงเป็นทักษะที่สำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถกล่าวได้ว่าการฟังถือเป็นทักษะแรกที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้และเข้าใจในการใช้ภาษา และเป็นรากฐานที่พัฒนาไปสู่การเรียนรู้ทักษะทางภาษาด้านอื่น ๆ เช่น การออกเสียง การพูด การเรียนไวยากรณ์ นอกจากนี้ Lundsteen (1990) ได้กล่าวว่า ทักษะการฟัง เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยพัฒนาสู่ทักษะอื่น ๆ บุคคลจะไม่สามารถพัฒนาทักษะการพูด การอ่านและการเขียนได้ ถ้าหากไม่ได้รับการพัฒนาทักษะการฟังด้วยเหตุนี้ ทักษะการฟังจึงเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ภาษา ด้วยความสำคัญของทักษะการฟังจึงมีงานวิจัยส่วนหนึ่งที่ได้ทำการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ดังเช่นงานวิจัยของ ศุภิตา นันตะภูมิ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอนการฟังภาษาญี่ปุ่น โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนและศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟังจากการจัดการเรียนการสอนการฟังภาษาญี่ปุ่นโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนในภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมาก นอกจากนี้ ชาญดา จันทะปิตตา (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบัวหลวงวิทยาคม จังหวัดบุรีรัมย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกเสริมทักษะการฟัง ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมและแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอยู่ในระดับดี จากการที่ผู้วิจัยศึกษางานวิจัยทั้ง 2 เรื่อง พบว่า การฟังเป็นทักษะสำคัญที่ครู

จำเป็นต้องพัฒนาให้แก่ นักเรียน โดยในการพัฒนาทักษะการฟังนั้น ครูจะต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้ สื่อ เทคนิคการสอน หรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนให้สูงขึ้น

จากสภาพการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทยซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ ทำให้โอกาสในการใช้ภาษาญี่ปุ่นจึงมีอยู่อย่างจำกัด โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในชั้นเรียน ทำให้ทักษะการใช้ภาษาของนักเรียนไม่พัฒนาเท่าที่ควร โดยเฉพาะทักษะการฟัง เมื่อทักษะการฟังของนักเรียนมีปัญหา ก็จะส่งผลกระทบต่อทักษะอื่น ๆ ตามมา ซึ่งสอดคล้องกับ สุมาลี วัชรพรทอง (2562) ที่ได้กล่าวถึงผลการประชุมสัมมนาครูผู้สอนภาษาญี่ปุ่นที่สถาบันเจแปนฟาวน์เดชัน เกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น พบว่าการสอนภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาต่างประเทศในฐานะภาษาที่สองนั้นเป็นเรื่องยากที่จะให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการสื่อสารในระยะเวลาดำเนินการเร็ว ซึ่งปัญหาที่พบมากที่สุดเป็นปัญหาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในการใช้ภาษา คือ เมื่อนักเรียนได้เรียนภาษาญี่ปุ่นแล้วไม่มีโอกาสนำความรู้ที่ได้เรียนในห้องเรียนไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ส่วนปัญหาที่เกี่ยวกับตัวครูในการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นนั้น พบว่า ครูมักยึดติดกับตำราและส่วนใหญ่จะเป็นการสอนแบบบรรยาย มุ่งเน้นที่ตัวภาษา คือ เน้นให้นักเรียนท่องจำคำศัพท์หรือไวยากรณ์เป็นหลัก ในด้านสื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในการสอนฟัง ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบซีดี นักเรียนก็จะได้เพียงแค่ฟังเสียง เมื่อครูไม่มีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย รวมถึงขาดเทคนิคการสอน หรือขาดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ ที่น่าสนใจก็อาจทำให้นักเรียนไม่มีแรงจูงใจในการเรียน และส่งผลกระทบต่อพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียน สำหรับปัญหาเกี่ยวกับตัวนักเรียนนั้น เมื่อนักเรียนได้เรียนหรือฝึกทักษะการฟังในห้องเรียนแล้ว แต่เมื่อออกจากห้องเรียนไปนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้มีการฝึกฝนเพิ่มเติมจากที่ได้เรียนในห้องเรียน หรือไม่ได้มีการนำไปใช้จริง เนื่องด้วยข้อจำกัดทางสภาพแวดล้อม จึงทำให้ทักษะการฟังของนักเรียนอ่อน ประกอบกับจากการสำรวจผลการสอบวัดระดับความรู้ทางภาษาญี่ปุ่นของผู้ที่เรียนภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย โดย ผกาทิพย์ สุกุลครู และ พัชรพร แก้วกฤษฎาภรณ์ (2556) พบว่า ทักษะการฟัง คือทักษะที่อ่อนที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการสอบถามนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2563 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) เกี่ยวกับทักษะที่ตนคิดว่าอ่อนและอยากจะพัฒนาที่สุด พบว่า เป็นทักษะการฟัง นอกจากนี้ ผลการสอบในรายวิชาภาษาญี่ปุ่น คะแนนทักษะการฟังของนักเรียนยังต่ำกว่าทักษะอื่น ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน โดยพยายามหากิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับนักเรียนเพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัย ทฤษฎี และแนวคิดของนักวิชาการทางการศึกษาเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นพบว่า การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนสามารถทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน พร้อม ๆ กับได้รับความรู้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและสนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2562) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนโดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่นอย่างประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและคงทน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นลธวัช คชสิทธิ์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมจับคู่ภาพ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลการวิจัยพบว่า แบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการใช้เกมจับคู่ภาพประกอบการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นสามารถพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นได้จากผลงานวิจัยดังกล่าว แสดงว่าการใช้เกมสามารถช่วยในการจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ กัลยา จันเลน (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน บ้านใหม่สันติ อำเภอมแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 24.65 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 13.85 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม มีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น และมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น จากผลของงานวิจัยดังกล่าว แสดงว่าการใช้เกมช่วยพัฒนาทักษะการฟังและนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนโดยการใช้เกม ด้วยวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนให้มีความสุขไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ดังนั้นเกมจึงเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้รวดเร็ว

ปัจจุบันการศึกษาไทยเป็นยุค Thailand 4.0 เป็นยุคที่นักเรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่ายขึ้น รวมถึงนักเรียนก็มีความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยีที่สูงขึ้นด้วยเช่นกัน ส่งผลให้เกิดการนำเทคโนโลยีมาใช้และส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งบทบาทของครูในยุคนี้จะต้องเป็นโค้ชที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถกล่าวได้ว่าปัจจุบันโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ

โดยมีเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี เศรษฐกิจและการศึกษา เกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมดิจิทัล เป็นผลผลิตหนึ่งจากความก้าวหน้าของการผสมผสานเทคโนโลยี (สุไม บิลโบ และ ศศิฉาย ณะมัย, 2557) เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ มีการออกแบบโดยการสอดแทรกเนื้อหาของบทเรียนลงไปในเกม เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะตามวัตถุประสงค์ของแต่ละเกม เป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมและทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ในสิ่งนั้น เป็นการพัฒนาการเรียนรู้จากการลงมือฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพจากการเรียนรู้ (ธนเทพพร เดชประสาธ, 2558) จากการศึกษางานวิจัย พบว่า พงฉนิชา พันธุ์จันทร์ และ อุบลรัตน์ ศิริสุขโกศา (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค การเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชนิดของคำ และสำนวนสุภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนด้วยชุดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้ใช้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 จากผลการวิจัยดังกล่าวจึงสามารถกล่าวได้ว่า การเรียนด้วยชุดเกมคอมพิวเตอร์ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ นอกจากนี้จากการศึกษาวิจัยของ จาตุพัตร์ พากเพียร (2559) เรื่องการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้โมเดลแอบสแตรกโคดเป็นฐานสำหรับเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนกลุ่มฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังการฝึกสูงกว่าก่อนการฝึก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้กลุ่มฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์มีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มเรียนตามปกติในชั่วโมงซ่อมเสริม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์สามารถเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนได้

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยพบว่า การนำเกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมดิจิทัลมาใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยเพิ่มทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาทางการเรียนของนักเรียนได้ และยังทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกร่วมกับได้ความรู้ นอกจากนี้ยังสามารถนำมาใช้ได้กับทุกวิชา ทุกระดับชั้น ขึ้นอยู่กับผู้สอนที่จะนำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน และเกมมีส่วนประกอบของความท้าทายและดึงดูดความสนใจของผู้เล่น เป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นต่างพยายามจะทำให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจของ Malone (1981) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่จะทำให้เกมได้รับความนิยม คือ ความท้า

ทนาย จินตนาการ และความอยากรู้อยากเห็น อีกทั้งจากการที่ผู้วิจัยศึกษางานวิจัย พบว่ายังไม่มีงานวิจัยที่ใช้เกมดิจิทัลมาพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นมาก่อน และเนื้อหาที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จะต้องเรียนรู้นั้นมีเป็นจำนวนมาก อาจทำให้นักเรียนเกิดความเครียด ส่งผลกระทบทางด้านจิตใจและอารมณ์ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา น่าจะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนและได้รับความสนุกสนานไปพร้อมกัน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเพื่อดูผลที่จะเกิดขึ้น จึงทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยผลของการศึกษาวิจัยจะสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนให้สูงขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เอาไว้ สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน โดยเป็นการดำเนินงานของครูที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ และพัฒนาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ และสามารถนำประสบการณ์การเรียนรู้นั้นไปประยุกต์ใช้ได้ (Good, 1975; Hills, 1982; กัญญา ศรีตั้ง, 2556; กุสิสรา จิตรขญาวนิช, 2562; สำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2557) การจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ในการพัฒนาตนเองในทุก ๆ ด้าน การเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมของครูเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ซึ่งนำไปสู่การประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ครูจะต้องรู้จักใช้ศาสตร์และศิลป์ในการจัดการเรียนรู้ด้วย

การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีจุดประสงค์ในการเรียนไม่ได้เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เพียงแค่ตัวภาษาเท่านั้น แต่ยังเรียนเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน สังคมและโลก และใช้ในการประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีกระบวนการที่หลากหลาย และ

ไม่สามารถสรุปได้ว่าวิธีใดเป็นวิธีที่ดีที่สุด ดังนั้นครูจึงควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด และนวัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ และประยุกต์หาวิธีที่เหมาะสมกับนักเรียน และจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนภาษาในแต่ละระดับชั้น โดยต้องยึดหลักการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพตามความสามารถของแต่ละคน (วริยา ศรีสวัสดิ์, 2555; สุมาลี วังทรายทอง, 2562)

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในแต่ละรูปแบบจะมีจำนวนขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมาเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน (ณัฐรัตน์ แยมฉาย, 2559; สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2537, อ้างถึงใน วาโรณี ไกรศรี และคณะ, 2563) ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียน พร้อมทั้งจะเรียนเนื้อหาใหม่ หรืออาจจะเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยมีการกระตุ้นความรู้เดิม ผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฟัง 2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้กับนักเรียน โดยให้ข้อมูลทางภาษาและแบบอย่างที่ต้องการ นักเรียนจะเป็นผู้รับข้อมูล ทำความเข้าใจ เรียนรู้วิธีการใช้ภาษาที่ถูกต้องตามไวยากรณ์ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ 3) ฝึกฝน เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังโดยใช้ภาษาที่เรียนมาในขั้นนำเสนอเนื้อหา ครูจะเป็นผู้ควบคุมและให้ความช่วยเหลือในการฝึก นักเรียนจะฝึกซ้ำ ๆ จนเกิดความคล่องแคล่ว ตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้ในขั้นนี้ เช่น การเล่นเกม การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน และ 4) ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียน และตรวจสอบจุดที่นักเรียนใช้ผิดพร้อมทั้งร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง

2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ และจะต้องใช้อุปกรณ์ในการเล่น เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต มีการประสมประสานของข้อความ เสียง ภาพนิ่ง รวมไปถึงภาพเคลื่อนไหว มีการออกแบบโดยการสอดแทรกเนื้อหาของบทเรียนลงไปในเกม ช่วยให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ ดังที่ Ellington, Addinall and Percival (1982) ได้กล่าวว่า เกมจะถูกสร้างขึ้นมาใช้ในระดับการศึกษาใดก็ได้ ไม่ว่าจะสำหรับเด็กหรือผู้ใหญ่ หรือใช้ในวิชาใดก็ได้ โดยรูปแบบของเกมมีตั้งแต่ระดับพื้นฐานไปจนถึงระดับที่ซับซ้อน และเมื่อนำเกมมาใช้ในห้องเรียนจะต้องคำนึงถึงธรรมชาติและบทบาทของเกม การให้คะแนน และวิธีการที่จะได้เป็นผู้ชนะ สิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึงคือจะต้องปรับให้เหมาะสมเมื่อนำมาใช้ในห้องเรียน นอกจากนี้ Alessi (1989) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า เกมเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยให้การ

เรียน การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ลดความตึงเครียด และดึงดูดความสนใจแล้วก็ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ด้วย ดังนั้น เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้การสอนเกิดประสิทธิภาพ สร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียนพร้อมกับการให้ความรู้ ในระหว่างการเล่น โดยจะมีกฎ กติกา ให้ผู้เล่นได้ทำท่าย มีการตัดสินใจเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายของเกมให้ได้ (Beth, 2006; พรพิมล รอดเคราะห์, 2558; กฤดาภัทร สีหารี, 2561; ทิศนา แชมมณี, 2562)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น มีขั้นตอนหลักสำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นชี้แจงครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาให้นักเรียนทราบ โดยให้รายละเอียดที่ชัดเจน 2) ขั้นเล่นเกม นักเรียนเล่นเกมตามที่ครูชี้แจงในขั้นแรก ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอาไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น 3) ขั้นอภิปราย หลังการเล่นเกมครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นว่าเป็นอย่างไร ซึ่งจะต้องโยงไปถึงการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และ 4) ขั้นประเมินผล ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน แก่ไขข้อผิดพลาดเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการฟัง

ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น คือ ความสามารถในการจับประเด็น และตีความจากสิ่งที่ได้ยิน จนเกิดความเข้าใจตรงตามสถานการณ์และวัตถุประสงค์นั้น ๆ ผู้ฟังต้องมีการประมวลข้อมูลโดยอาศัยกระบวนการของสมองหลายขั้นตอนจากสิ่งที่ได้ยิน ประมวลข้อมูลที่ได้รับโดยใช้ความรู้เดิม ความรู้ด้านภาษาญี่ปุ่น และมีความสามารถในการแยกแยะ ซึ่งต้องเข้าใจสำเนียงหรือการออกเสียง ไวยากรณ์ รวมไปถึงคำศัพท์ที่เป็นภาษาญี่ปุ่น (ศุภจิตา นันตะภูมิ, 2558; ภัทรกมล รักสวน, 2561)

การฟังที่ดี หรือการฟังจะประสบความสำเร็จได้นั้น จำเป็นต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนก่อนเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้ฟังกับผู้พูด โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2550) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการฟังไว้ว่ามี 3 ประการ ได้แก่ 1) การฟังเพื่อเพิ่มพูนความรู้ มุ่งหาความรู้เป็นหลัก เช่น การฟังบรรยายในชั้นเรียน การฟังข่าว การฟังเชนนี้ เป็นการฟังที่ต้องจับประเด็นหรือสาระของเรื่องให้ได้ 2) การฟังเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นการฟังที่ไม่ต้องใช้ความคิดที่เคร่งเครียด ปล่อยอารมณ์ตามสบาย เช่น การฟังเพลงขณะทำการบ้าน และ 3) การฟังเพื่อความจรรโลงใจ เป็นการฟังที่มักแฝงไปด้วยคติเตือนใจ เช่น การฟังธรรมะ สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ Tutolo (1977) ได้แบ่งระดับความสามารถในการฟังออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับได้ยิน เป็นระดับที่ผู้ฟังได้ยินเสียง สามารถ

บอกได้ว่าเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงอะไร 2) ระดับจำแนก เป็นระดับที่ผู้ฟังได้ยินความแตกต่าง สามารถจำแนกแยกแยะเสียงที่ได้ยิน แต่ไม่จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของสิ่งที่ได้ยิน และ 3) ระดับความเข้าใจ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นย่อย ได้แก่ 1) ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน เป็นขั้นที่นักเรียนฟังสิ่งต่าง ๆ แล้วเข้าใจตามสิ่งที่ปรากฏอยู่อย่างชัดเจน 2) ชั้นตีความ เป็นขั้นที่นักเรียนฟังสิ่งต่าง ๆ แล้วใช้การอ้างอิง ขยายหรือทำนายสิ่งที่จะเกิดตามมา และ 3) ชั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นที่นักเรียนสามารถประเมินหรือตัดสินสิ่งที่ฟังได้ ทั้งความหมายโดยตรงและความหมายแฝงของสิ่งที่ฟัง โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของตน

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เพื่อที่จะพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียน พร้อมทั้งจะเรียนเนื้อหาใหม่ หรืออาจจะเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยมีการกระตุ้นความรู้เดิม ผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฟัง

2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้กับนักเรียน โดยให้ข้อมูลทางภาษาและแบบอย่างที่ถูกต้อง นักเรียนจะเป็นผู้รับข้อมูล ทำความเข้าใจ เรียนรู้วิธีการใช้ภาษาที่ถูกต้องตามไวยากรณ์ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

3. ขั้นฝึกโดยใช้เกม เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยมีขั้นตอนย่อยซึ่งนำมาจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ ได้แก่

3.1) ขั้นชี้แจง เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเกมฝึกทักษะการฟัง ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาให้นักเรียนทราบ โดยให้รายละเอียดที่ชัดเจน

3.2) ขั้นเล่นเกม นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการฟังตามที่ครูชี้แจงในขั้นแรก ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอาไว้เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

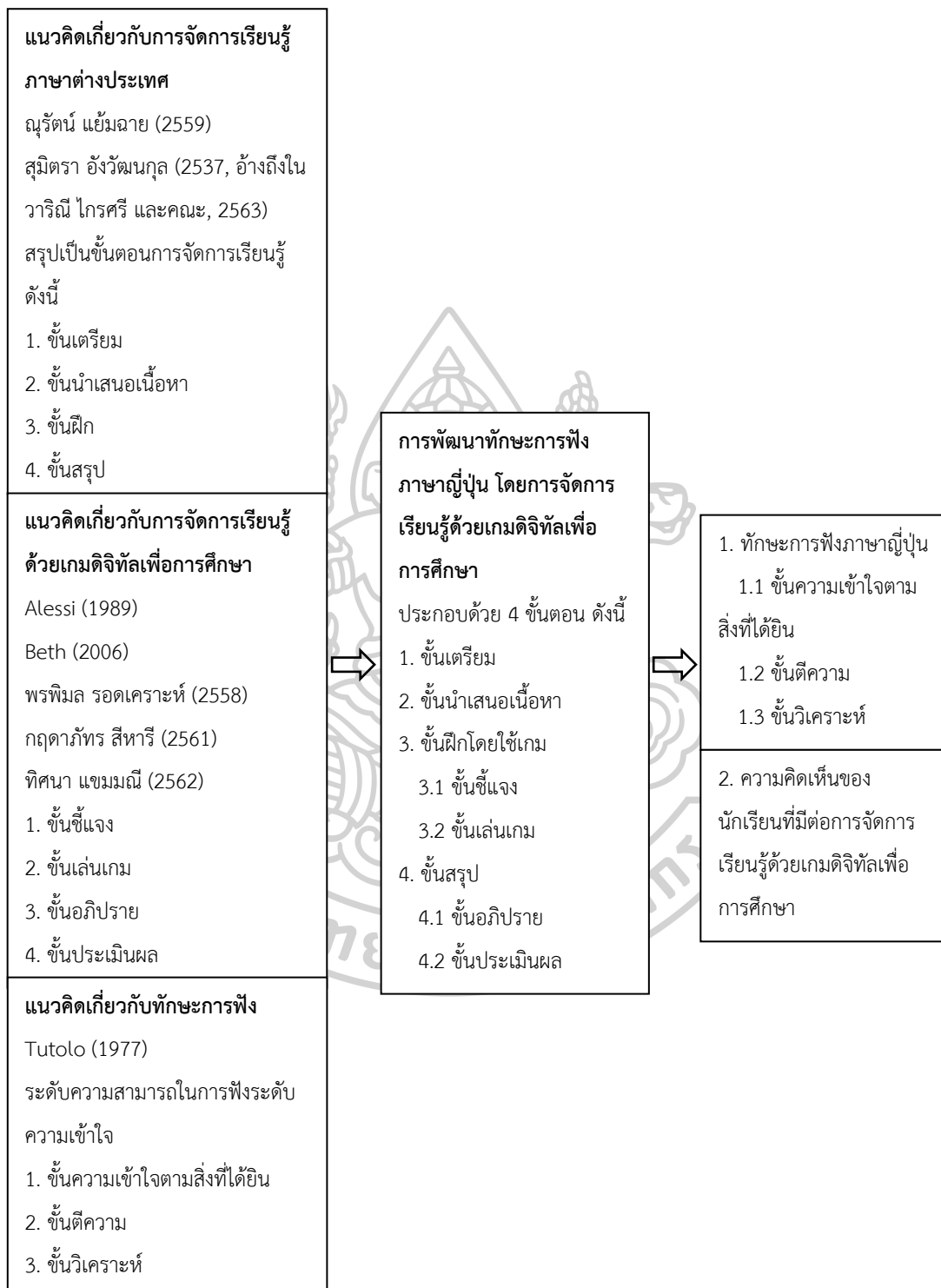
4. ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียน และตรวจสอบจุดที่นักเรียนตอบคำถามผิดในเกมพร้อมทั้งร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง ซึ่งจะสรุปหลังจากนักเรียนเล่นเกม ในขั้นสรุปนี้ได้นำขั้นตอนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ ได้แก่

4.1) ขั้นอภิปราย หลังการเล่นเกมนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นว่าเป็นอย่างไร ซึ่งจะต้องโยงไปถึงการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4.2) ชั้นประเมินผล ครูประเมินผลทักษะการฟังของนักเรียน แก่ไขจุดที่นักเรียน
ตอบผิดในเกมเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1





ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ อย่างไร
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาอยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จังหวัดนครปฐม จำนวน 17 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่

2.2.1 ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น

2.2.2 ความคิดเห็น

3. เนื้อหาที่ใช้ทดลอง

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการทดลอง ใช้เนื้อหาในรายวิชาเพิ่มเติม ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เพื่อน (友だち) สารการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ตามหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ผลการเรียนรู้ คือ สามารถบอกสภาพของสิ่งต่าง ๆ ทำทาง การแต่งกาย รูปร่าง หน้าตานิสัย งานอดิเรกของคนในครอบครัว เพื่อน หรือสัตว์เลี้ยงให้แก่คนที่ไม่รู้จัก และบอกจำนวนของ สัปดาห์ เดือน ปีได้ ประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| 1. Vている | จำนวน 6 คาบ |
| 2. การเชื่อมคำคุณศัพท์และคำนาม | จำนวน 2 คาบ |
| 3. L ちみはVdic ことです | จำนวน 2 คาบ |
| 4. จำนวนสัปดาห์ เดือน ปี | จำนวน 2 คาบ |
| * หมายเหตุ | 1 คาบ = 50 นาที |

4. ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการทดลองวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย โดยสอนสัปดาห์ละ 6 คาบ จำนวน 2 สัปดาห์ รวมระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการทดลองทั้งสิ้น 12 คาบ ไม่รวมชั่วโมงที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน 1 คาบ และทดสอบหลังเรียนอีก 1 คาบ

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดนิยาม ขอบเขต หรือความหมายของศัพท์เฉพาะต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา หมายถึง เกมที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการส่งเสริมทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น เป็นเกมสวมบทบาท (Role-Playing Game หรือ RPG) ร่วมกับเกมแนวผจญภัย (Adventure Game) โดยมีการกำหนดรูปแบบกฎและกติกาการเล่น ผู้เล่นจะได้รับ

บทบาทสมมติเป็นตัวละครหนึ่งในเกม สามารถบังคับตัวละครไปในทิศทางที่ต้องการได้ โดยจะประกอบไปด้วยด่านผจญภัยทั้งหมด 12 ด่าน นักเรียนจะได้ผจญภัยไปในด่านต่าง ๆ เพื่อทำภารกิจให้สำเร็จตามเป้าหมาย ด่านผจญภัย 12 ด่าน ได้แก่ ห้องสมุด ร้านน้ำชา โรงละคร สวนดอกไม้ประจำเมือง ภูเขาไฟปิศาจ ทะเลสาบทั้ง 5 ป่าไฟ กำแพงเมืองเขาวงกต ปราสาท ห้องแสดงดนตรี ห้องเก็บดาบโบราณ และสำนักอาจารย์โคซู

2. ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น หมายถึง ความสามารถในการฟังบทสนทนาในสถานการณ์ชีวิตประจำวันเกี่ยวกับการบอกสภาพของสิ่งต่าง ๆ ท่าทาง การแต่งกาย รูปร่าง หน้าตา นิสัย งานอดิเรกของคนในครอบครัว เพื่อน หรือสัตว์เลี้ยงให้แก่คนที่ไม่รู้จัก และบอกจำนวนของสัปดาห์ เดือน ปีได้ โดยวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นจากระดับความสามารถในการฟังในระดับความเข้าใจ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ขั้นย่อย ได้แก่ 1) ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน เป็นขั้นที่นักเรียนฟังแล้วเข้าใจตามสิ่งที่ปรากฏอยู่ในบทสนทนาอย่างชัดเจน 2) ขั้นตีความ เป็นขั้นที่นักเรียนฟังบทสนทนาแล้วใช้การอ้างอิงขยายหรือทำนายสิ่งที่จะเกิดตามมา และ 3) ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นที่นักเรียนสามารถประเมินหรือตัดสินสิ่งที่ฟังจากบทสนทนาได้ทั้งความหมายโดยตรงและความหมายแฝงของสิ่งที่ฟัง โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของตน ซึ่งวัดทักษะการฟังจากแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น เป็นแบบสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบการเรียนการสอน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียน พร้อมทั้งจะเรียนเนื้อหาใหม่ หรืออาจจะเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยมีการกระตุ้นความรู้เดิม ผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฟัง 2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้กับนักเรียน โดยให้ข้อมูลทางภาษาและแบบอย่างที่ต้องการ นักเรียนจะเป็นผู้รับข้อมูล ทำความเข้าใจ เรียนรู้วิธีการใช้ภาษาที่ถูกต้องตามไวยากรณ์ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ 3) ขั้นฝึกโดยใช้เกม เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยมีขั้นตอนย่อยซึ่งนำมาจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ ได้แก่ 3.1) ขั้นชี้แจง เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเกมฝึกทักษะการฟัง ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาให้นักเรียนทราบ โดยให้รายละเอียดที่ชัดเจน 3.2) ขั้นเล่นเกม นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการฟังตามที่ครูชี้แจงในขั้นแรก ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอาไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น 4) ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียน และตรวจสอบจุดที่นักเรียนตอบคำถามผิดในเกมพร้อมกับร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง ซึ่งจะสรุปหลังจากนักเรียนเล่นเกม ในขั้นสรุปนี้ได้นำขั้นตอนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ ได้แก่

4.1) ชั้นอภิปราย หลังการเล่นเกมครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นว่าเป็นอย่างไร ซึ่งจะต้องโยงไปถึงการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และ 4.2) ชั้นประเมินผล ครูประเมินผลทักษะการฟังของนักเรียน แกะไขจุดที่นักเรียนตอบผิดในเกมเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

4. ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง การแสดงออกทางความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งวัดได้จากการทำแบบสอบถามความคิดเห็น มีลักษณะเป็นแบบสอบถามโดยใช้รูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยสอบถามความคิดเห็นจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

5. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 17 คน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ครูผู้สอนวิชาภาษาญี่ปุ่นได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาในการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นให้กับนักเรียน
2. โรงเรียนมีแนวทางในการพัฒนานักเรียนโดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาด้านการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาญี่ปุ่น

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัย โดยเสนอเนื้อหาสาระตามลำดับหัวข้อดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้
3. แนวคิดเกี่ยวกับเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการฟัง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น)

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ของหลักสูตรไว้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครอง ตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยหลักสูตรมีหลักการที่สำคัญเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมาย การใช้หลักสูตร รวมไปถึงการบริหารหลักสูตร ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ

3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้

5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

นอกจากนี้ยังมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล

ข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรมและมุ่งพัฒนา ผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. รักความเป็นไทย

8. มีจิตสาธารณะ

จากการวิเคราะห์วิสัยทัศน์ หลักการ จุดหมาย คุณลักษณะ สมรรถนะจากหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พบว่า การจัดการเรียนรู้ควรมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมดุล ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการศึกษาต่อและการประกอบ อาชีพ และควรจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถพัฒนาผู้เรียนได้เต็มศักยภาพ มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะการใช้ชีวิตเพื่อใช้ ชีวิตอยู่ในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างมีความสุข

ทำไมต้องเรียนภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งใน ชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนัก ถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับ ประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่าง ของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึง องค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่ จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

เรียนรู้อะไรในภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษา ต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย สาระสำคัญ ดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยง ความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

- มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

- มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ
- มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

- มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น)

ปรัชญา

ใช้ปัญญาแก้ปัญหา เพื่อพัฒนาชีวิต และสังคม

อัตลักษณ์

ฉลาดใช้ชีวิต คิดสร้างสรรค์ รู้ทันเทคโนโลยี

วิสัยทัศน์

เป็นแหล่งปฏิบัติการทางการศึกษาของคณะศึกษาศาสตร์ พัฒนาทางการศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนให้เป็นพลเมืองดี มีคุณธรรม มีความรู้ ความสามารถในการทำงาน รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม มีทักษะแก้ปัญหา มีภาวะผู้นำ สืบสานวัฒนธรรมเป็นแบบอย่างที่ดี สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ญ31201	ภาษาญี่ปุ่น 1	6 คาบ/สัปดาห์	3.0 หน่วยกิต
ญ31202	ภาษาญี่ปุ่น 2	6 คาบ/สัปดาห์	3.0 หน่วยกิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ญ32201	ภาษาญี่ปุ่น 3	6 คาบ/สัปดาห์	3.0 หน่วยกิต
ญ32202	ภาษาญี่ปุ่น 4	6 คาบ/สัปดาห์	3.0 หน่วยกิต
ญ30201	ทักษะฟัง-พูด ภาษาญี่ปุ่น 1	2 คาบ/สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต
ญ30202	ทักษะฟัง-พูด ภาษาญี่ปุ่น 2	2 คาบ/สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ญ33201	ภาษาญี่ปุ่น 5	4 คาบ/สัปดาห์	2.0 หน่วยกิต
ญ33202	ภาษาญี่ปุ่น 6	4 คาบ/สัปดาห์	2.0 หน่วยกิต
ญ30203	ทักษะอ่าน-เขียน ภาษาญี่ปุ่น 1	2 คาบ/สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต
ญ30204	ทักษะอ่าน-เขียน ภาษาญี่ปุ่น 2	2 คาบ/สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต

โดยสรุปหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) มีรายวิชาภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเปิดเป็นวิชาเลือกให้กับนักเรียนที่มีความสนใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ นอกเหนือจากภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถด้านภาษาญี่ปุ่นในการนำไปใช้ต่อในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นการเรียนต่อ หรือการประกอบอาชีพ มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาทุกทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยในแต่ละภาคการศึกษานักเรียนจะเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น 1 - ภาษาญี่ปุ่น 6 และเมื่อเรียนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และมัธยมศึกษาปีที่ 6 จะเรียนเพิ่มอีก 1 รายวิชา คือ วิชาทักษะฟัง-พูด และทักษะอ่าน-เขียน ตามโครงสร้างหลักสูตรโรงเรียนข้างต้น

คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา ญ32201 วิชาภาษาญี่ปุ่น 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 เวลาเรียน 96 คาบ จำนวน 3.0 หน่วยกิต

ศึกษาและฝึกทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความ บทอ่าน ถามตอบสำนวนและรูปประโยคระดับพื้นฐาน ในเรื่องคำสั่ง การขอร้อง พร้อมกับการตอบรับหรือปฏิเสธ การขอบคุณ การบอกความเข้าใจหรือการรู้ การถามและตอบเหตุผล การสอบถามเส้นทาง วิธีการเดินทาง อธิบายวิธีการเดินทาง และเส้นทางไปสถานที่ต่าง ๆ การบอกท่าทาง การแต่งกาย หน้าตา นิสัย งานอดิเรกของบุคคลหรือสัตว์เลี้ยง การถามตอบเพื่อเปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของสิ่งของ สถานที่ การถามตอบเกี่ยวกับประสบการณ์ การอธิบายลำดับขั้นตอนการทำอาหารหรือกิจกรรมในชีวิตประจำวัน การบอกเล่าเกี่ยวกับการให้และรับของสิ่งต่าง ๆ และการยกตัวอย่างกิจกรรมที่ทำ โดยใช้ภาษาตามมารยาททางสังคมและแสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกของตนเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ เข้าใจขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นกับของไทย

โดยใช้กระบวนการทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ฟัง พูด อ่าน เขียน กระบวนการคิด แก้ปัญหา สืบค้น และนำเสนอข้อมูล ด้วยความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตและเทคโนโลยีเพื่อให้มีความรู้ และ ทักษะภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันขั้นพื้นฐาน

ผลการเรียนรู้

1. สามารถเข้าใจคำสั่งหรือคำขอร้องในสถานการณ์ต่าง ๆ ในโรงเรียนได้
 2. สามารถพูดขอร้อง เช่น ขอยืมสิ่งของ รวมทั้งสามารถตอบรับและปฏิเสธพร้อมบอกเหตุผลได้
 3. สามารถสอบถามเส้นทาง และวิธีการเดินทางของสถานที่ที่ไม่เคยไปมาก่อน และสามารถอธิบายวิธีการเดินทาง และเส้นทางที่ไปได้
 4. สามารถบอกสภาพของสิ่งต่าง ๆ ท่าทาง การแต่งกาย รูปร่าง หน้าตา นิสัย งานอดิเรก ของคนในครอบครัว เพื่อน หรือสัตว์เลี้ยงให้แก่คนที่ไม่รู้จัก และบอกจำนวนของสัปดาห์ เดือน ปีได้
 5. สามารถถามตอบเพื่อเปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของสิ่งของ หรือสถานที่ตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป รวมทั้งพูดถึงสิ่งที่ชอบที่สุดในแต่ละหมวดหมู่ได้
 6. สามารถถามและตอบคำถามง่าย ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์ในเรื่องใกล้ตัว เช่น ประสบการณ์เกี่ยวกับอาหาร หรือการท่องเที่ยวได้
 7. สามารถอธิบายลำดับ และขั้นตอนในการทำอาหารหรือกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้
 8. สามารถบอกเล่าเกี่ยวกับการให้ และรับของขวัญหรือสิ่งของของบุคคลต่าง ๆ ได้
 9. สามารถถามตอบพร้อมยกตัวอย่างกิจกรรมที่ได้ทำในวันหยุด และสิ่งที่คิดจะทำต่อไปได้
- รวม 9 ผลการเรียนรู้

โครงสร้างรายวิชา

ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เวลา 96 คาบ จำนวน 3.0 หน่วยกิต

ตารางที่ 1 โครงสร้างรายวิชา ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (คาบ)	น้ำหนัก คะแนน
1	教室 ห้องเรียน	1. สามารถเข้าใจคำสั่งหรือคำขอร้องในสถานการณ์ต่าง ๆ ในโรงเรียนได้ 2. สามารถพูดขอร้อง เช่น ขอยืมสิ่งของ รวมทั้งสามารถตอบรับและปฏิเสธพร้อมบอกเหตุผลได้	1. คำกริยารูปて 2. Vてください 3. Vてくださいませんか 4. ありがとうございます す/ありがとうございます 5. Vます方 6. Nがわかる 7. どうしてですか ประโยคเหตุผลから 8. วิธีการ/เครื่องมือ/สื่อでV	18	12
2	こうつう การเดินทาง	3. สามารถสอบถามเส้นทาง และวิธีการเดินทางของสถานที่ที่ไม่เคยไปมาก่อน และสามารถอธิบายวิธีการเดินทาง และเส้นทางที่ไปได้	1. จุดหมายปลายทาง に V 2. จุดที่เคลื่อนที่ออกมา を V 3. บริเวณที่เคลื่อนที่ผ่าน を V 4. V1てV2 5. คำช่วย は	14	10
3	友だち เพื่อน	4. สามารถบอกสภาพของสิ่งต่าง ๆ ทำทาง การแต่งกาย รูปร่าง หน้าตา นิสัย งานอดิเรกของคนในครอบครัว เพื่อน หรือสัตว์เลี้ยงให้แก่คนที่ไม่รู้จัก และบอกจำนวนของสัปดาห์ เดือน ปีได้	1. vている 2. การเชื่อมคำคุณศัพท์และคำนาม 3. しゅみはVdicことです 4. จำนวนสัปดาห์ เดือน ปี	12	8
สอบกลางภาค				2	20

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (คาบ)	น้ำหนัก คะแนน
4	日本と タイ ญี่ปุ่นกับไทย	5. สามารถถามตอบเพื่อ เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะ ของสิ่งของ หรือสถานที่ ตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป รวมทั้งพูดถึงสิ่งที่ชอบที่สุด ในแต่ละหมวดหมู่ได้	1. การเปรียบเทียบสิ่งของ 2 สิ่ง 2. การเปรียบเทียบสิ่งของ 3 สิ่ง ขึ้นไป 3. การเปรียบเทียบโดยระบุ หมวดหมู่ 4. การเปรียบเทียบสิ่งของที่มี ลักษณะใกล้เคียงกัน 5. Vましょう 6. กรรรมรอง に	16	10
5	料理 อาหาร	6. สามารถถามและตอบ คำถามง่าย ๆ เกี่ยวกับ ประสบการณ์ในเรื่องใกล้ ตัว เช่น ประสบการณ์ เกี่ยวกับอาหาร หรือการ ท่องเที่ยวได้ 7. สามารถอธิบายลำดับ และขั้นตอนในการ ทำอาหารหรือกิจกรรมใน ชีวิตประจำวันได้	1. คำกริยารูปた 2. Vたことがある 3. Vてみる 4. V1てからV2 5. はじめに、つぎに、 それから、さいごに 6. สถานที่ที่ผลของการกระทำ ปรากฏอยู่ に 7. 1 ลักษณะนามรูป ち รูป ปฏิเสธ 8. 味/におい/音がする	18	12
6	おみやげ ของฝาก	8. สามารถบอกเล่า เกี่ยวกับการให้ และรับ ของขวัญหรือสิ่งของของ บุคคลต่าง ๆ ได้ 9. สามารถถามตอบพร้อม ยกตัวอย่างกิจกรรมที่ได้ทำ ในวันหยุด และสิ่งที่คิดจะ ทำต่อไปได้	1. การให้ 2. การรับ 3. ~前に/~後で 4. Vたり Vたり する	14	8
สอบปลายภาค				2	20
รวม				96	100

สรุปการศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) จากโครงสร้างรายวิชา ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3 มีหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด 6 หน่วยการเรียนรู้ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เพื่อน (友だち) จำนวนทั้งหมด 12 คาบ มาใช้ในการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียดของหัวข้อดังต่อไปนี้ ความหมายของการจัดการเรียนรู้ ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ ลักษณะของการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่ดี การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การจัดการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

Good (1975) การจัดการเรียนรู้ คือ การกระทำอันเป็นการอบรมสั่งสอนผู้เรียนในสถาบันการศึกษา

Hills (1982) การจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการให้การศึกษาแก่ผู้เรียน ซึ่งต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

กัญญา ศรีตั้ง (2556) การจัดการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการศึกษาที่ถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด เป็นกระบวนการจัดการศึกษาที่ต้องเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ และพัฒนาความรู้ได้ด้วยตนเอง หรือรวมทั้งมีการฝึกและปฏิบัติในสภาพจริงของการทำงาน มีการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับสังคมและการประยุกต์ใช้ มีการจัดกิจกรรมและกระบวนการให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ นอกจากนี้ ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

สำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2557) การจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของผู้สอน

กุลิสรา จิตรชญาวณิช (2562) การจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการต่าง ๆ ในการดำเนินงานของผู้สอนตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนสิ้นสุดการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ มีคุณธรรมจริยธรรมและเกิดทักษะหรือสมรรถนะต่าง ๆ ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้ของนักการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้หมายถึง กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน โดยเป็นการดำเนินงานของครูที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ และพัฒนาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และสามารถนำประสบการณ์การเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้

2.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้

สำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2557) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และการเรียนรู้ของนักเรียนจะประสบความสำเร็จได้นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนรู้ของครูด้วยเช่นกัน หากครูเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและดี ย่อมมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้

1. มีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้
2. เกิดทักษะหรือมีความชำนาญในเนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้
3. เกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน
4. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
5. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมอีกได้

นอกจากนี้ กุลิสรา จิตรชญาวณิช (2562) ยังได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพ มีพัฒนาการที่องงามทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยภาพรวมการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญหลายประการ ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีงาม เนื่องจากในการจัดการเรียนรู้จะมีการกำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้เอาไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักเรียนหรือให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่พึงประสงค์
2. ช่วยทำให้จุดมุ่งหมายการศึกษาบรรลุผลตามเป้าหมาย ในหลักสูตรจะมีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาเอาไว้ สิ่งสำคัญที่จะทำให้จุดมุ่งหมายของการศึกษาบรรลุผลคือ การจัดการเรียนรู้ ซึ่งถ้ามีการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะส่งผลให้การศึกษาที่มีคุณภาพ

3. ช่วยเสริมทักษะต่าง ๆ ให้นักเรียนนำไปใช้ในการดำรงชีวิต ซึ่งทักษะที่จำเป็นที่ควรจัดให้นักเรียน เช่น ทักษะกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะทางสังคม ทักษะทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

4. ช่วยพัฒนานักเรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม ใช้ชีวิตอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้อง ทำให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์

5. ทำให้นักเรียนรู้จักเอาตัวรอด เนื่องจากการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ พัฒนานักเรียนให้มีสติปัญญา รวมถึงพัฒนาทักษะต่าง ๆ และยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ที่หลากหลาย เมื่อนักเรียนได้รับความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ต่าง ๆ จากการศึกษาและการจัดการเรียนรู้จะทำให้นักเรียนสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ และรู้จักเอาตัวรอดอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

6. ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ ให้นักเรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

7. นำไปสู่การสร้างเสริมอาชีพหรือรายได้ให้นักเรียน

8. สามารถพัฒนานักเรียนให้นำองค์ความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ไปใช้พัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติให้ก้าวหน้าได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการสำคัญเปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ในการพัฒนาตนเองในทุก ๆ ด้านที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ การเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมของครูเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ซึ่งนำไปสู่การประสบความสำเร็จ

2.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน โดยครูเป็นผู้จัดสภาพการณ์ให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองในทุก ๆ ด้าน อารมณ์ ใจเที่ยง (2553) ได้กล่าวถึง ลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้ไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และจะต้องเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นไปตามลำดับขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

2. การจัดการเรียนรู้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ พฤติกรรม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ ความคิด หรือด้านพุทธิพิสัย คือ นักเรียนเกิดความเจริญงอกงามด้านสติปัญญา 2) ด้านเจตคติ หรือด้านจิตพิสัย เกี่ยวกับความรู้สึกรู้เห็นคุณค่า ความดี ความงาม และ 3) ด้านทักษะ หรือด้านทักษะพิสัย คือ ความสามารถกระทำได้ ปฏิบัติได้ถูกต้อง

3. การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน หมายถึง การจัดการเรียนรู้จะบรรลุผลตามจุดประสงค์ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถของผู้สอนทั้งด้านวิชาการ (ศาสตร์) รวมทั้งทักษะและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (ศิลป์)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน และจะต้องมีจุดประสงค์ในการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ทั้งด้านความรู้ เจตคติ และทักษะ นอกจากนี้ครูจะต้องรู้จักใช้ศาสตร์และศิลป์ในการจัดการเรียนรู้ถึงจะประสบผลสำเร็จ

2.4 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้ครูจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ 1) นักเรียน 2) บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ และ 3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน เพื่อนำมาช่วยในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของตนเองและการเรียนรู้ของนักเรียน ถ้าองค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ดำเนินไปได้ดี ก็จะทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ได้อย่างมาก ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดดังนี้ (สำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2557)

1. นักเรียน ครูจะต้องคำนึงถึงธรรมชาติของนักเรียน ในเรื่องความสามารถทางสมอง ความถนัด ความสนใจ พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ ความต้องการพื้นฐาน

2. บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญที่จะกำหนดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นไปในรูปแบบที่ต้องการ ไม่ว่าจะ เป็น ความสามัคคี ความเคร่งเครียด หรือ ความสดใสของนักเรียน ครูมีส่วนสำคัญที่จะสร้างบรรยากาศเหล่านี้ นอกจากครูแล้ว ตัวนักเรียนรวมถึงสิ่งแวดล้อมที่อยู่กับครูและนักเรียนก็เป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดบรรยากาศในชั้นเรียนได้ เช่น นักเรียนอารมณ์ไม่ดีเพราะทะเลาะกับครอบครัว ก็ส่งผลกระทบกับการเรียนได้ หรือตัวครูที่อาจจะถูกกดดันจากฝ่ายบริหาร สิ่งเหล่านี้จะบอกได้ว่าบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้จะออกมาในรูปแบบใด

3. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนจะสามารถบอกได้ว่านักเรียนจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวต่อการเรียนรู้ ครูต้องนึกถึงนักเรียนในฐานะเป็นบุคคลคนหนึ่ง มีสิทธิได้รับความต้องการพื้นฐาน และครูจะต้องหาวิธีการตอบสนองความต้องการของนักเรียนให้มากที่สุด และต้องรู้ทันความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนให้ไว เพื่อความสำเร็จในการเรียนรู้

นอกจากนี้ กุณิสรา จิตรชญาณิข (2562) ยังได้อธิบายถึงการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า จะเกิดขึ้นได้ และมีประสิทธิภาพ บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบดังนี้

1. หลักสูตร คือ มวลประสบการณ์ต่าง ๆ ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบเพื่อนำไปใช้พัฒนานักเรียน ในการจัดการเรียนรู้ ครูจำเป็นต้องศึกษารายละเอียดทั้งหมดในหลักสูตรเพื่อทำความเข้าใจและนำสิ่งที่อยู่ในหลักสูตรมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและบรรลุจุดมุ่งหมายตามที่หลักสูตร กำหนด แต่ถ้าครูไม่ศึกษารายละเอียดต่าง ๆ ในหลักสูตรก็จะไม่รู้ว่าจะสอนเนื้อหาอะไร เพื่ออะไร และวัดประเมินผลอย่างไร

2. จุดประสงค์ การจัดการเรียนรู้ต้องมีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกครั้ง เพราะเป็นการกำหนดเป้าหมาย ทำให้รู้ว่าคุณครูจะเกิดพฤติกรรมใดบ้าง รวมทั้งสามารถวางแผน เตรียมเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อ การวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3. การจัดการเรียนรู้ ครูจะต้องเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

4. สื่อการเรียนรู้ การนำสื่อมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้คุณครูรู้ว่าจะจัดการเรียนรู้อย่างไร ใช้วิธีการใดบ้าง โดยจะต้องเลือกสื่อที่น่าสนใจ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. การวัดและประเมินผล ทำให้รู้ว่าคุณครูบรรลุผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ นอกจากนี้ยังช่วยให้คุณครูนำข้อมูลที่ได้จากการวัดและประเมินผลไปใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น และนำปัญหาที่พบมาใช้ในการทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพ

6. ครู เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดขึ้น และเป็นผู้ดำเนินการนำหลักสูตรไปปฏิบัติสู่การพัฒนาคุณครู ดังนั้นครูจะต้องมีความรู้ความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ไปสู่คุณครู

7. นักเรียน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเท่ากับครู เนื่องจากถ้าไม่มีนักเรียน ซึ่งเป็นผู้รับความรู้ และประสบการณ์ การจัดการเรียนรู้ก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้เพราะไม่มีผู้รับ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้มีหลายอย่างด้วยกัน ได้แก่ หลักสูตร จุดประสงค์ การจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ครู และนักเรียน รวมถึงองค์ประกอบทางจิตวิทยา คือ บรรยากาศทางจิตวิทยา และปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยา ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ถ้าขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งก็จะทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ไม่เต็มศักยภาพ

2.5 ลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่ดี

สำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2557) ได้อธิบายถึงการจัดการเรียนรู้ที่ดีไว้ว่าจะต้องมีหลักในการยึดดังนี้

1. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความคิดอยู่เสมอ โดยการซักถามหรือให้แสดงความคิดเห็น เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดหาเหตุผล คิดเปรียบเทียบ และคิดพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ
2. ส่งเสริมให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรงมากที่สุดด้วยการเรียนโดยการกระทำด้วยตนเอง (Learning by Doing) จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน
3. ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม โดยมีการปรึกษาหารือกัน แบ่งงานกันทำด้วยความร่วมมือและประเมิณผลร่วมกัน
4. ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเองตามวิธีการทางวิทยาศาสตร์
5. มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดการเรียนรู้อยู่เสมอ เพื่อเกิดความยืดหยุ่น น่าสนใจและไม่เบื่อ
6. มีการเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า ครอบคลุมประกอบของการสอน ไม่ว่าจะเป็นการตั้งจุดประสงค์การสอน การจัดเนื้อหาสาระ การจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อ และการวัดประเมินผล เพื่อครูจะได้รู้ว่าสอนอย่างไรบ้างตามลำดับขั้น และยังช่วยให้ครูพร้อมที่จะสอนด้วยความมั่นใจ
7. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม และคิดหาเหตุผลความเป็นมาของสิ่งที่เรียน และมีการรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน
8. มีการประเมินผลอยู่ตลอดเวลา เน้นการประเมินตามสภาพจริง ตามความรู้ความสามารถของนักเรียนอย่างแท้จริง เพื่อให้แน่ใจว่าการจัดการเรียนรู้ได้ผลตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้หรือไม่เพียงใด
9. มีสื่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้นักเรียนสนใจและเข้าใจบทเรียน เช่น ของจริง รูปภาพ แผนภูมิ หุ่นจำลอง เว็บไซต์ โสตทัศนูปกรณ์อื่น ๆ
10. มีการจูงใจในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ใช้จิตวิทยาการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม เช่น การให้รางวัล การชมเชย การให้คะแนน การปรบมือ การคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดี
11. มีกิจกรรมให้นักเรียนทำหลายอย่าง เพื่อสร้างความสนใจและช่วยให้นักเรียนสนุกสนานในการเรียน
12. ส่งเสริมให้นักเรียนมีพัฒนาการและเจริญเติบโตในทุกด้าน ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
13. ส่งเสริมการบูรณาการระหว่างวิชาที่เรียนกับวิชาอื่น ๆ ในหลักสูตร

14. มีการสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมแก่การเรียนรู้ ทั้งบรรยากาศด้านวัตถุ คือ การมีสภาพห้องเรียน อุปกรณ์การเรียน และสิ่งแวดล้อมที่ดี ทำให้นักเรียนเกิดความสุขตาสบายใจในการเรียน และบรรยากาศด้านจิตใจ คือ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและนักเรียน ครูมีความเป็นกันเอง เมตตา ให้ความรัก ความอบอุ่นแก่นักเรียน จะทำให้นักเรียนมีความสุข ไม่เครียด

15. สอนแบบเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ (Child Center) ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ นักเรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เอง ครูจะเป็นเพียงผู้คอยให้ความช่วยเหลือแนะนำ

16. สอนโดยส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ให้มากที่สุด

17. สอนตามกฎแห่งการเรียนรู้ โดยจัดบทเรียนให้เหมาะสมกับวัย ความสามารถและประสบการณ์เดิมของนักเรียน

18. สอนโดยส่งเสริมการดำเนินชีวิตตามแบบประชาธิปไตย โดยสามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ และฝึกให้นักเรียนรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกการทำตามข้อกำหนดกลุ่ม ฝึกความเป็นระเบียบวินัยในตนเอง สิ่งเหล่านี้จะเป็นการปูพื้นฐานการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมและเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติต่อไป

นอกจากนี้ กุณิสรา จิตรชญาวนิช (2562) ยังได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้ที่ดีในสถานศึกษาทุกระดับ ดังนี้

1. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มองเห็นได้ โดยครูอาจใช้วิธีการต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพที่สูง เช่น การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย การมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน การให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักเรียน การให้นักเรียนบอกความคาดหวังและประเมินตนเอง

2. ใช้หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้ การคำนึงถึงหลักจิตวิทยา เช่น วัยวุฒิ ภาวะของนักเรียน ความยากง่ายของเนื้อหา การใช้แรงเสริม การจัดบรรยากาศในชั้นเรียน สิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้นักเรียนและครูบรรลุตามวัตถุประสงค์ได้

3. การจัดการเรียนรู้โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ เน้นให้นักเรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติ ค้นพบความรู้ด้วยตนเอง และจะต้องส่งเสริมพัฒนาการนักเรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

4. ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายทันสมัย ไม่ว่าจะเป็วิธีการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ เทคนิคต่าง ๆ ที่น่าสนใจและทันสมัย เพื่อให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ และบรรลุตามจุดประสงค์ตามที่กำหนดไว้

5. มีการวัดและประเมินผล สามารถใช้วิธีการได้หลายรูปแบบ โดยคำนึงถึงจุดมุ่งหมายพื้นฐาน 2 ประการ คือ การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียน และการวัดและประเมินผลเพื่อตัดสินผลการเรียน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องสามารถบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่ดีนั้น ครูจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนกระทำด้วยตนเอง ฝึกการคิดแก้ปัญหา นอกจากนี้ครูต้องมีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการใช้กิจกรรมที่หลากหลาย การใช้สื่อการเรียน การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน การใช้หลักจิตวิทยา เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนา และเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพบรรลุตามจุดประสงค์ตามที่ตั้งไว้

2.6 การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีจุดประสงค์ในการเรียนไม่ได้เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เพียงแค่ตัวภาษาเท่านั้น แต่ยังเรียนเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน สังคมและโลก และใช้ในการประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การที่นักเรียนจะใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและคล่องแคล่วนั้น ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นครูจำเป็นต้องจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาให้มากที่สุด ในการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีกระบวนการที่หลากหลาย และไม่สามารถสรุปได้ว่าวิธีใดเป็นวิธีที่ดีที่สุด ดังนั้นครูจึงควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด และนวัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ และประยุกต์หาวิธีที่เหมาะสมกับนักเรียนและจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนภาษาในแต่ละระดับชั้น โดยต้องยึดหลักการจัดการเรียนรู้ที่ยึดนักเรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพตามความสามารถของแต่ละคน (วริยา ศรีสวัสดิ์, 2555; สุมาลี วัชรพรายทอง, 2562)

ในการสอนภาษาต่างประเทศนั้นมีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันออกไปตามวัตถุประสงค์ ในงานวิจัยนี้ขอกกล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ 2 วิธี ซึ่งมักจะพบได้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะในการสื่อสาร และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม มากกว่ากฎเกณฑ์หรือรูปแบบของภาษา แต่ไม่ได้ละเลยถึงความถูกต้องของภาษา โดยกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้จะเน้นกิจกรรมเพื่อการฝึกการใช้ภาษาที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริงให้มากที่สุด เน้นให้นักเรียนสามารถใช้ทักษะที่เรียนในการสื่อสาร ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคล และสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถกล่าวได้ว่า ผู้ที่มีความสามารถในการสื่อสารได้ต้องมีทั้งความรู้ในการใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้องและความรู้ความสามารถใน

การใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ด้วย นอกจากนี้ Savignon (1991) ได้แยกความสามารถในการใช้ภาษาออกเป็น 2 ด้าน คือ ความสามารถด้านภาษาศาสตร์ ซึ่งหมายถึง การที่นักเรียนมีความรู้ความสามารถด้านระบบเสียง คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ และความสามารถในการสื่อสาร คือ ความสามารถที่จะใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์จริง (ณัชปภา โพธิ์พุ่ม, 2561; วาริณี ไกรศรี และคณะ, 2563; อัมราภรณ์ หนุຍอด และ ณัฐกร หิรัญโท, 2560)

Canale and Swain (1980) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสารไว้ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความสามารถทางด้านไวยากรณ์ (Grammatical Competence) หมายถึง ความรู้ด้านภาษา ได้แก่ คำศัพท์ โครงสร้างของคำ ประโยค รวมถึงการสะกดและการออกเสียง
2. ความสามารถด้านสังคม (Sociolinguistic Competence) หมายถึง การใช้คำและโครงสร้างประโยคเหมาะสมตามบริบทของสังคม เช่น การขอโทษ การขอบคุณ การใช้ประโยคคำสั่ง การถามทางและข้อมูลต่าง ๆ เป็นต้น
3. ความสามารถด้านการสัมพันธ์ข้อความ (Discourse Competence) หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ทางไวยากรณ์และความสามารถในการเชื่อมความหมายทางภาษาได้อย่างถูกต้อง มีความเข้าใจและทำนายความข้างหน้าที่เกี่ยวกับรูปลักษณะของภาษาที่เกิดขึ้นในบริบทได้ถูกต้อง
4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic Competence) หมายถึง ความสามารถในการทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จ การปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ การใช้กริยาท่าทาง สีหน้าและน้ำเสียงประกอบในการสื่อความหมาย เช่น การพยายามอธิบายโดยใช้ท่าทางประกอบ การขยายความด้วยคำศัพท์อื่นแทนคำที่นึกไม่ออกหรือไม่รู้

การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร มีนักวิชาการหลายท่านได้นำเสนอขั้นตอนไว้อย่างหลากหลาย ผู้วิจัยขอยกขั้นตอนของ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537, อ้างถึงใน วาริณี ไกรศรี และคณะ, 2563) ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมที่จะเรียนเนื้อหาใหม่ อาจจะเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว หรือเป็นการนำเข้าสู่เนื้อหาใหม่ ตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้ในขั้นนี้ เช่น เกม เพลง นิทาน การสนทนา หรือการแสดงต่าง ๆ
2. ชี้นำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ ครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง เป็นแบบอย่างที่ถูกต้อง รูปแบบของภาษาจึงเน้นความถูกต้องเป็นหลัก ครูเป็นผู้ให้ข้อมูล และนักเรียนมีหน้าที่ฟัง สังเกต และเลียนแบบ

3. ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง และคล่องแคล่ว การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ครูเป็นผู้ควบคุมในการฝึกภาษาของนักเรียน และนักเรียนมีหน้าที่ในการฝึกและมีส่วนร่วมในกิจกรรม

4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) ครูต้องออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนนำคำ หรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาที่เรียนรู้อย่างคล่องแคล่วและความสนุกสนาน ในขั้นนี้เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ยกตัวอย่างกิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนี้ เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

5. ขั้นสรุป (Wrap up) จุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมในขั้นนี้อาจเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว

เกรียงศักดิ์ ฐานะกอง และ นิธิดา อติภัทรนันท์ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และเพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักศึกษา ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยพะเยา ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษพัฒนา ปีการศึกษา 2557 จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารจำนวน 7 แผน แบบประเมินความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และแบบวัดความรู้ด้านไวยากรณ์ ซึ่งวัดความสามารถของนักศึกษาทั้งก่อนและหลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ผลวิจัยพบว่า 1) หลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร นักศึกษามีความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อยู่ในระดับดี 2) หลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร นักศึกษามีความรู้ทางด้านไวยากรณ์เพิ่มขึ้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถนำไปปรับใช้ในการสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ เนื่องจากทักษะดังกล่าวเป็นทักษะทางภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร และการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารนั้นมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม โดยครูต้องออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร คือมุ่งให้นักเรียนนำความรู้ทางภาษาไปใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

2. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning)

เป็นกิจกรรมหรือชิ้นงานที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูได้กำหนดหรือตั้งเป้าหมายไว้ มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติงาน ซึ่งนักเรียนจะเป็นศูนย์กลางของชั้นเรียนและกระบวนการเรียนรู้ ในการเรียนภาษา นักเรียนจะต้องใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงาน ฝึกฝนจนสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้จริง (ณัฐรัตน์ แยมฉาย, 2559; นารินทร์ กลิ่นหอม, 2560; ศิริพันธ์ เอื้อนโธสงค์, 2560) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานนั้น ในขั้นแรกของกระบวนการเรียนรู้ ครูจะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ต่อมาในขั้นการฝึกปฏิบัติ เพื่อให้ นักเรียนกล้าแสดงออกและมั่นใจในการใช้ภาษา ครูจะไม่เคร่งครัดกับข้อผิดพลาดเล็กน้อยที่เกิดขึ้นระหว่างฝึกปฏิบัติ แต่จะมีการสรุปข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนแบบภาพรวมและร่วมกันทำความเข้าใจใหม่อีกครั้งในขั้นตอนสุดท้าย (วรรณภา พงษ์นิ, 2556)

Nunan (2004, อ้างถึงใน ณัฐรัตน์ แยมฉาย, 2559) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมเน้นภาระงานไว้ 5 รูปแบบ ดังนี้

1) รูปแบบกระบวนการคิด (Cognitive) ประกอบด้วยภาระงาน 8 ประเภท ดังนี้

- 1.1) การจัดประเภทของข้อมูล คือ กิจกรรมที่นักเรียนต้องจัดข้อมูลที่คล้ายคลึงกันเข้าไว้ด้วยกัน
- 1.2) การทำนายอนาคต คือ กิจกรรมที่ให้โอกาสนักเรียนได้คาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้
- 1.3) การโน้มน้าว คือ กิจกรรมที่สอดแทรกความรู้ทางภาษาที่ครูจัดสรรไว้ เช่น การสังเกตไวยากรณ์ Past simple tense จากกิจกรรมที่ได้ทำ
- 1.4) การจดบันทึก คือ กิจกรรมที่นักเรียนต้องจดบันทึกใจความสำคัญของเรื่องนั้น ๆ เป็นภาษาของนักเรียน
- 1.5) แผนผังความคิดรวบยอด คือ กิจกรรมที่นักเรียนต้องเสนอใจความสำคัญของข้อมูลในรูปแบบแผนผัง
- 1.6) การโยงสิ่งที่เรียน คือ กิจกรรมที่ให้โอกาสนักเรียนได้ใช้ความรู้ที่ได้เรียนในสถานการณ์ใหม่ ๆ
- 1.7) การแยกแยะ เช่น กิจกรรมที่นักเรียนต้องแยกแยะข้อมูลหลักและข้อมูลสนับสนุน

1.8) การทำแผนภาพ คือ กิจกรรมที่นักเรียนต้องเปลี่ยนข้อมูลที่ได้รับหรือข้อมูลสำคัญเป็นแผนภาพ

2) รูปแบบการติดต่อสื่อสาร (Interpersonal) ประกอบไปด้วยภาระงาน 2 ประเภท

2.1) การทำงานร่วมกัน คือ กิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกัน เช่น การทำงานกลุ่มขนาดเล็ก

2.2) บทบาทสมมุติ คือ กิจกรรมที่นักเรียนได้รับบทบาทต่าง ๆ เพื่อใช้ความรู้ทางภาษาในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นมา

3) รูปแบบทางภาษาศาสตร์ (Linguistic) ประกอบด้วยภาระงาน 6 ประเภท ดังนี้

3.1) รูปแบบบทสนทนา คือ กิจกรรมที่นักเรียนได้ใช้ความรู้เรื่องรูปแบบบทสนทนาในสถานการณ์ต่าง ๆ

3.2) การฝึกฝน คือ กิจกรรมที่นักเรียนได้รับคำสั่งให้ทำเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะทางภาษา

3.3) การใช้บริบท คือ กิจกรรมที่นักเรียนฝึกเดาความหมายของคำศัพท์ วลี หรือกรอบความคิดจากบริบท

3.4) การสรุปความ คือ กิจกรรมที่ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลที่สำคัญในรูปแบบการเขียนสรุปความ

3.5) การฟังจับใจความ คือ กิจกรรมที่นักเรียนต้องพยายามฟังเพื่อจับใจความสำคัญโดยไม่คำนึงถึงความหมายของทุกคำที่ได้ฟัง

3.6) การอ่านคร่าว ๆ คือ กิจกรรมที่นักเรียนฝึกอ่านโดยคร่าว ๆ ว่าเรื่องนั้นโดยทั่วไปแล้วพูดถึงอะไร

4) รูปแบบทางจิตใจ (Affective) ประกอบด้วยภาระงาน 3 ประเภท ดังนี้

4.1) การแสดงความรู้สึก คือ กิจกรรมที่นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และประเด็นเกี่ยวกับข้อมูลที่ได้รับ

4.2) การประเมินตนเอง คือ กิจกรรมที่นักเรียนคำนึงถึงงานที่ได้ทำไปแล้ว แล้วให้คะแนนแก่ตนเอง

4.3) การสะท้อนกลับ คือ กิจกรรมที่นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นถึงเรื่องที่นักเรียนเรียนรู้ได้ดี

5) รูปแบบความสร้างสรรค์ (Creative) มี 1 ประเภท คือ การระดมความคิด คือ กิจกรรมที่นักเรียนช่วยกันคิดเพื่อบรรลุเป้าหมายของกิจกรรม

กล่าวโดยสรุป กิจกรรมเน้นภาระงานมีหลายประเภท ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางปัญญาของนักเรียนหลาย ๆ รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบกระบวนการคิด รูปแบบการติดต่อสื่อสาร รูปแบบทางภาษาศาสตร์ รูปแบบทางจิตใจ รวมทั้งรูปแบบความสร้างสรรค์ ในการทำวิจัย ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงการพัฒนานักเรียนว่าต้องการพัฒนาในด้านใด แล้วเลือกประเภทของภาระงานให้เหมาะสมเพื่อให้ นักเรียนบรรลุเป้าหมาย

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของ ณัฐรัตน์ แยมฉาย (2559) ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน คือ

- 1) ขั้นก่อนปฏิบัติงาน เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักเรียนปฏิบัติภาระงานที่กระตุ้นความรู้เดิมและมีรูปแบบคล้ายคลึงกับภาระงานหลักในขั้นต่อไป เพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียน
- 2) ขั้นปฏิบัติงาน เป็นขั้นที่ครูมอบหมายภาระงานหลักที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันหรือชีวิตจริง โดยนักเรียนทำงานร่วมกัน ฝึกใช้ภาษาอย่างอิสระ เตรียมนำเสนอ และนำเสนอผลงาน
- 3) ขั้นหลังปฏิบัติงาน เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกความคล่องแคล่วทางภาษาและความถูกต้องทางหลักไวยากรณ์ โดยครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทบทวนการใช้ภาษาที่เรียน และหลักไวยากรณ์ที่นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ผิดในระหว่างดำเนินงาน

นารีนารถ กลิ่นหอม, กฤตพงศ์ มูลมี และวริยา อินทร์ประสิทธิ์ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 5/6 โรงเรียนนครขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 43 คน โดยศึกษากลุ่มทดลองกลุ่มเดียวและวัดผลก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest – Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน จำนวน 8 แผน (8 คาบ) และแบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ คะแนนสูงสุด คะแนนต่ำสุด และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 43 คน หลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เน้นภาระงาน มีคะแนนความสามารถทางการพูดสูงขึ้นจาก การวัดก่อนเรียน โดยการวัด

ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.37 และการวัดหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 15.22 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 43 คน มีผลคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นมากกว่าการทดสอบก่อนเรียน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยข้างต้น พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เป็นการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มความสามารถทางการเรียนภาษาของนักเรียนให้สูงขึ้น เนื่องจากเป็นวิธีการที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติงานจริงที่ครูได้มอบหมายให้นักเรียนได้ฝึกฝน เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกันเป็นทีม เพื่อทำกิจกรรมหรือชิ้นงานให้สำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นักเรียนจะสามารถนำความรู้ไปบูรณาการและประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้จริง จึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนภาษาต่างประเทศของนักเรียนได้

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) และการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning : TBL) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะทางด้านภาษา เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวล้วนแต่เน้นกิจกรรมเพื่อฝึกการใช้ภาษา ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ใช้ทักษะที่เรียนในการสื่อสาร ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน สามารถนำไปใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศดังกล่าวข้างต้น พบว่า ในแต่ละการจัดการเรียนรู้จะมีขั้นตอนการสอนที่แตกต่างกันออกไปตามลำดับขั้น ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นออกมาดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สั้งเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอน ภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537, อ้างถึงใน วาริณี ไกรศรี และคณะ, 2563)	การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (TBL) ณัฐณ์ แยมฉาย (2559)	ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศเพื่อ พัฒนาทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่น
1. ช้้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)	1. ช้้นก่อนปฏิบัติงาน	1. ช้้นเตรียม
2. ช้้นนำเสนอ (Presentation)		2. ช้้นนำเสนอเนื้อหา
3. ช้้นฝึก (Practice)	2. ช้้นปฏิบัติงาน	3. ช้้นฝึกโดยใช้เกม
4. ช้้นการใช้ภาษา (Production)		
5. ช้้นสรุป (Wrap up)	3. ช้้นหลังปฏิบัติงาน	4. ช้้นสรุป

จากตารางที่ 2 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ช้้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียน พร้อมทั้งจะเรียนเนื้อหาใหม่ หรืออาจจะเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยมีการกระตุ้นความรู้เดิม ผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฟัง

2. ช้้นนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้กับนักเรียน โดยให้ข้อมูลทางภาษาและแบบอย่างที่ต้องการ นักเรียนจะเป็นผู้รับข้อมูล ทำความเข้าใจ เรียนรู้วิธีการใช้ภาษาที่ต้องการตามไวยากรณ์ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

3. ช้้นฝึกโดยใช้เกม เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ครูจะเป็นผู้ควบคุมและให้ความช่วยเหลือในการฝึก นักเรียนจะฝึกซ้ำ ๆ จนเกิดความคล่องแคล่ว ตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้ในขั้นนี้ เช่น การเล่นเกม การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

4. ช้้นสรุป เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียน และตรวจสอบจุดที่นักเรียนใช้ผิดพร้อมทั้งร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง

2.7 การจัดการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น

2.7.1 การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น

จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี การสื่อสารและคมนาคมของโลก ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นโลกยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้ผู้คน ข้อมูล ข่าวสารที่มีอยู่ทั่วโลกมีการเชื่อมโยงและแพร่กระจายกันอย่างรวดเร็ว การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ เกิดการเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากปรากฏการณ์ไร้พรมแดนนั้น จากการเรียนเพื่อรู้โครงสร้างของภาษาเปลี่ยนเป็นการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารและเพื่อใช้ในการอยู่ร่วมกันในสังคมกับผู้อื่น ซาซากิ มิชิโกะ (2006, อ้างถึงใน กนกวรรณ เลหาบุรณะกิจ คະຕະกິริ, 2555) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในประเทศญี่ปุ่นว่า มีการปรับเปลี่ยน 2 ครั้ง โดยครั้งที่ 1 เป็นการเปลี่ยนจากการเรียนการสอนแบบฟังพูด (Audio Lingual Method) มาเป็นการเรียนการสอนแบบเพื่อการสื่อสาร (Communication Approach) และครั้งที่ 2 เป็นการเปลี่ยนจากการเรียนการสอนแบบเพื่อการสื่อสารเป็นการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนในฐานะที่เป็นสมาชิกคนหนึ่งในสังคม โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และให้ความสำคัญกับการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งกันและกันหรือการมีปฏิสัมพันธ์กัน การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดจากการที่สังคมญี่ปุ่นมีความหลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรมมากขึ้น ความคิดเรื่องการอยู่ร่วมกับผู้อื่นจึงเป็นสิ่งสำคัญ ประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน หลังจากที่ได้มีประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community (AEC)) ขึ้น ทำให้เกิดการติดต่อร่วมมือกันในเรื่องต่าง ๆ จึงทำให้การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความจำเป็นมากขึ้น เป้าหมายของการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ รวมถึงภาษาญี่ปุ่นจะเหมือนกรณีของประเทศญี่ปุ่น คือ ให้ความสำคัญกับการสื่อสารและความสัมพันธ์กับผู้อื่นและการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น

นอกจากนี้ (ผกาทิพย์ สกุลครุ และ พัชรพร แก้วกฤษฎาณ์, 2556) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์หลักของการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น คือ ต้องการให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติได้จริง ซึ่งการฝึกฝนเป็นกุญแจสำคัญที่สุด และลำดับในการสอนควรให้ความสำคัญกับการรับสาร (Input) ได้แก่ การฟังและการอ่านก่อน คือ เริ่มจากการฟังและอ่านให้มากเพียงพอเพื่อให้รู้ว่า คนญี่ปุ่นใช้ภาษาญี่ปุ่นอย่างไรในสถานการณ์ใด ซึ่งจะช่วยให้สามารถส่งสาร (Output) พูดและเขียนภาษาญี่ปุ่นที่ดีและถูกต้องได้ อีกทั้ง ทักษะ เมธาพิสิฐ และ วรณิษา ไวยฉายี (2553) ยังได้กล่าวเสริมอีกว่า การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นควรมีการกระตุ้นให้นักเรียนมีความตื่นตัวอยู่เสมอ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น ต้องการให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ได้จริง โดยให้ความสำคัญกับการสื่อสารเพื่อสร้าง

ความสัมพันธ์และอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยในการสื่อสารภาษาต่างประเทศ รวมถึงภาษาญี่ปุ่นนั้น จำเป็นต้องใช้ทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งทักษะที่ควรให้ความสำคัญเป็นอันดับแรกคือทักษะในการรับสาร (Input) ได้แก่ การฟังและการอ่าน ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้ จึงต้องการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ทักษะอื่นต่อไป

2.7.2 วิธีการสอนภาษาญี่ปุ่น

วิธีการสอน คือ ขั้นตอนที่ครูดำเนินการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไปตามองค์ประกอบและขั้นตอนสำคัญอันเป็นลักษณะเฉพาะหรือลักษณะเด่นที่ขาดไม่ได้ของวิธีนั้น ๆ (ทิตินา แคมมณี, 2562) ในการสอนวิชาต่าง ๆ ย่อมใช้วิธีการสอนที่แตกต่างกันออกไปตามธรรมชาติของแต่ละวิชา การสอนภาษาญี่ปุ่นถือว่าการสอนภาษาต่างประเทศ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2554) ได้อธิบายถึงระเบียบวิธีการสอนภาษาต่างประเทศ ไว้ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ธรรมชาติของการเรียนภาษา ภาษาต่างประเทศที่จะสอน และภาษาของนักเรียน คือ ภาษาที่นักเรียนใช้เป็นปกติในชีวิตประจำวัน
2. เปรียบเทียบภาษาต่างประเทศที่จะสอน และภาษาของนักเรียนในเรื่องต่าง ๆ เช่น ระบบเสียง ลักษณะคำ โครงสร้างไวยากรณ์
3. เลือกและจัดลำดับเรื่องที่จะสอน รวมถึงเลือกใช้วิธีการสอนที่เหมาะสม และฝึกซ้ำ ๆ บ่อย ๆ นอกจากนี้ควรพยายามจัดให้มีสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่นักเรียนจะมีโอกาสใช้ให้มากที่สุด เพื่อเป็นการฝึกการนำไปใช้

นอกจากนี้ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2554) ยังได้กล่าวถึงกลวิธีการสอนภาษาต่างประเทศ ดังนี้

1. เลือกศัพท์หรือตัวอย่างที่นักเรียนเข้าใจความหมายมาสอนก่อน คือ ควรให้นักเรียนได้เรียนศัพท์หรือตัวอย่างที่มีโอกาสใช้ในประเทศไทยก่อน ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนไทยอาจจะเข้าใจความหมายของคำศัพท์หรือตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับฤดูใบไม้ร่วงได้ยาก เนื่องจากในภาษาญี่ปุ่นยังมีศัพท์หรือตัวอย่างที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ซึ่งอาจจะทำให้นักเรียนไม่เข้าใจ ดังนั้นจึงควรสอนศัพท์หรือตัวอย่างที่นักเรียนมีโอกาสได้ใช้ในประเทศของตนก่อน จากนั้นค่อย ๆ ขยายวงคำศัพท์และตัวอย่างที่เหมาะสมให้นักเรียน จากแคบไปกว้าง

2. การสอนให้นักเรียนเข้าใจความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและของนักเรียน คือครูต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมเสมอ

3. ให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมากที่สุด ครูควรใช้ภาษาของนักเรียนแต่เฉพาะในคราวจำเป็น เช่น อธิบายกฎไวยากรณ์ หรือวัฒนธรรม

4. ลำดับทักษะที่ควรสอน ควรเป็นฟังเสียงให้ได้ยิน ฟังให้เข้าใจ อ่านให้เข้าใจ แล้วจึงเขียน

ส่วนหลักที่เหมือนกับการสอนวิชาทั่วไป มีดังนี้

1. ควรกำหนดจุดประสงค์ที่ชัดเจน ว่าเรียนเพื่ออะไร เช่น เรียนเพื่อหาความรู้ทางวิชาการ เรียนเพื่อธุรกิจ เรียนเพื่อให้เข้าถึงวรรณคดี เป็นต้น

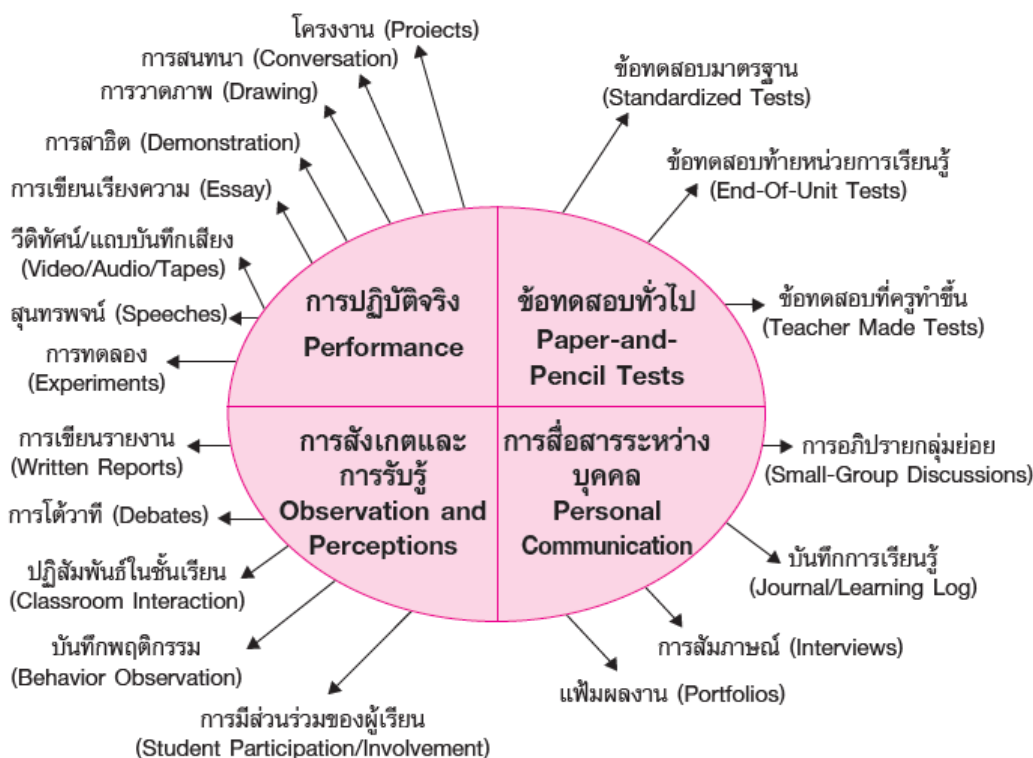
2. ควรใช้อุปกรณ์การสอนที่เหมาะสม

3. ควรมีการวัดและประเมินผลการเรียนที่ตรงตามจุดประสงค์และให้เป็นที่เชื่อถือได้

นอกจากนี้ กระทรวงศึกษาธิการ (2556) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นให้ได้ผลดี ครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างต่อเนื่อง จึงจะเกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถ และทักษะในการใช้ภาษา อีกทั้งครูต้องเลือกใช้วิธีการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของเนื้อหาและจุดประสงค์ที่ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ยกตัวอย่างวิธีการสอน เช่น อธิบาย แสดง/สาธิตให้ดู จำลองสถานการณ์ ยกตัวอย่าง เชื่อมโยงและเปรียบเทียบ ถาม-ตอบ นำข้อผิดพลาดมาอธิบายซ้ำ ให้สืบค้นคำศัพท์หรือเรื่องจากสิ่งพิมพ์หรือเว็บไซต์ ให้อธิบายหรืออภิปรายภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ให้ฟังเสียงที่คล้าย/ต่าง ให้ท่องจำคำศัพท์ ให้ฝึกซ้ำ/ทำแบบฝึกหัดลักษณะต่าง ๆ ให้จดจำลักษณะเฉพาะหรือข้อยกเว้นต่าง ๆ ให้อ่านออกเสียง ให้พูดและเขียนตามโครงสร้างที่กำหนด และเปลี่ยนคำศัพท์โดยใช้โครงสร้างเดิม ให้ได้ตอบบทสนทนาเป็นคู่หรือกลุ่ม ใช้เกม/เพลง นอกจากนี้ การสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ภาษาให้เข้าใจ การใช้สื่อ ICT สื่อที่เป็นภาพและของจริง ตลอดจนการจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียน จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้

2.7.3 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น

กระทรวงศึกษาธิการ (2556) ได้กล่าวว่า การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนควรใช้รูปแบบและวิธีการที่หลากหลายเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหา วิธีการสอนและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการวัดและประเมินผลของนักเรียนต้องเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมและให้กำลังใจนักเรียนในการพัฒนาการเรียนภาษา โดยพิจารณาจากความรู้ ความสามารถ ความคิดของนักเรียน รวมทั้งมีการวิเคราะห์ผลประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอน



ภาพที่ 2 การประเมินผลการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น
ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ (2556)

2.8. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง และเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง

2.8.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่น โดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ปัญญา สังข์ภิรมย์ (2552, อ้างถึงใน อารณศิริ พลรักษา, 2561) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกมที่มีกฎกติกา เงื่อนไข และข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนาน ร่าเริง เพื่อเป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเล่นเกมจะเล่นคนเดียวหรือเล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปก็ได้ ตามความเหมาะสม

ทิตินา แคมมณี (2562) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า เป็นกระบวนการที่ครูใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกฎกติกา นอกจากจะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้แล้วยังเกิดความสนุกสนานด้วย

2.8.2 องค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่ามีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

- 1) เกมและกติกาการเล่น
- 2) มีการเล่นเกมตามกติกา
- 3) มีการอภิปรายผลหลังจากมีการเล่นเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

นอกจากนี้ ทิตินา แคมมณี (2562) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

- 1) มีผู้สอนและผู้เรียน
- 2) มีเกม และกติกาการเล่น
- 3) มีการเล่นเกมตามกติกา
- 4) มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น
- 5) มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สรุปได้ว่า จะต้องประกอบด้วยผู้สอนและผู้เรียน มีเกมและกติกาการเล่น มีการเล่นเกมตามกติกา มีการอภิปรายผลหลังการเล่น และมีการสรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.8.3 ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์ (2552 อ้างถึงใน อารมณ์ศิริ พลรักษา, 2561) ได้กล่าวถึงข้อดีของเกมไว้ว่า

- 1) เกมช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาพลังความคิดสร้างสรรค์ได้มาก
- 2) เกมส่วนใหญ่ ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาหลาย ๆ แนวทาง
- 3) ข้อได้เปรียบของการใช้เกมการเรียนรู้ที่เหนือกว่าวิธีอื่นใด คือ ความสนุก ทำให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ค่อยดีนัก
- 4) เกมส่วนใหญ่มักใช้พื้นฐานทางวิชาการหลาย ๆ ด้าน ซึ่งทำให้ผู้เล่นรู้จักบูรณาการความรู้และทักษะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

นอกจากนี้ เยาวพา เดชะคุปต์ (2542, อ้างถึงใน ภัคนันท์ ยอดสิงห์, 2560) ได้กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมจึงเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม

อารมณ์ศิริ พลรักษา (2561) ได้กล่าวว่า เกมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเกมการเรียนรู้มาใช้กับการเรียนรู้ และฝึกทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ จะช่วยให้การเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน และสามารถสร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2545 อ้างถึงใน ภาณุพงศ์ คงเอียด, 2562) ได้กล่าวถึง ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ดังนี้

- 1) ช่วยให้ผู้เรียนที่มีปัญหาเบื้องหน้าการเรียนหันมาสนใจการเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2) ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการควบคุมตนเอง เปลี่ยนจากผู้รับหรือผู้ตาม มาเป็นผู้มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเองได้

3) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือการปรึกษาหารือ

นอกจากนี้ ทิศนา แคมมณี (2562) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

1) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

2) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

3) ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

จากข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นวิธีที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะต่าง ๆ โดยนักเรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เนื่องจากนักเรียนจะเป็นผู้เล่นเกม ซึ่งจะต้องใช้การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ในขณะที่เล่นเกมด้วย นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว

2.8.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น ต้องให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และเกิดความสนุกสนาน จึงจำเป็นต้องมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

อัจฉรา เปรมปรีดา (2558) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกเกม เพื่อพิจารณาว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาที่เรียน เกมที่เลือกต้องเหมาะสมกับวัย ความสนใจ ความสามารถ และวุฒิภาวะของนักเรียนหรือไม่ จากนั้นผู้สอนดำเนินการสร้างเกม หรือเลือกใช้เกมที่มีผู้สร้างไว้แล้ว เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาที่เรียน วัย ความสนใจ ความสามารถ และวุฒิภาวะของนักเรียนที่ตั้งไว้

2. ขึ้นกำหนดตัวผู้เล่นและอธิบายวิธีการเล่น ซึ่งขั้นนี้จะเป็นการอธิบายถึงการเล่นเกม ตั้งแต่บอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบ แล้วจัดนักเรียนให้อยู่ในสภาพที่ต้องการ จากนั้นอธิบายวิธีการ กฎเกณฑ์ กติกาการเล่น พร้อมทั้งซักซ้อมความเข้าใจก่อนการเล่นเกม

3. ขึ้นสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง เพราะบางเกมไม่สามารถอธิบายให้เข้าใจได้แจ่มแจ้งได้ ซึ่งการสาธิตการเล่นอาจทำไปพร้อม ๆ กับการอธิบายก็ได้ และอธิบายการตัดสินใจตัดสินผลจากการเล่นเกม

4. ขึ้นดำเนินกิจกรรม / ขึ้นปฏิบัติ หรือขึ้นเล่นเกม ควรดำเนินการเล่นให้รวดเร็ว และเป็นไปตามขั้นตอนเพื่อมิให้เกิดความเบื่อหน่าย ครูพยายามให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น และควบคุมให้นักเรียนเล่นตามกติกา เมื่อการเล่นจบลงต้องมีการสรุปประเด็นจากการเล่นเกมทันที ซึ่งในขั้นนี้ครูควรมีการสังเกต หรือบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่นเกมไว้ เพื่อนำไปใช้อภิปรายหลังการเล่น

5. ขึ้นอภิปรายหลังการเล่น วิเคราะห์และสรุปผล เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้วิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งในขั้นนี้ครูอาจให้ตัวแทนนักเรียนออกมาพูดคุย อภิปราย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากการเล่นเกม ทั้งในส่วนของเนื้อหาบทเรียนและข้อคิดอื่น ๆ

6. ขึ้นสรุปและประเมินผล / การติดตามผล เป็นการประเมินว่าเกมก่อให้เกิดการเรียนรู้ตามที่คาดหวังหรือไม่ เกมให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนที่นอกเหนือจากความรู้บ้างหรือไม่ ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน และเกมสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เรียนหรือไม่เพียงใด

ทิศนา แคมมณี (2562) ได้สรุปขั้นตอนสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

1. **ขั้นเลือก** ควรคำนึงถึงภาษาที่ใช้ ควรเหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียน และขนาดของชั้นเรียนด้วย
2. **ขั้นเตรียมการ** เตรียมการใช้เกมก่อนล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. **ขั้นการใช้เกม** อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการเล่นพร้อมทั้งกำหนดกติกาอย่างชัดเจน เพื่อให้เกมเป็นไปอย่างมีระเบียบ จากนั้นลงมือเล่นเกม โดยแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม
4. **ขั้นประเมินผล** ถ้าหากการเล่นเป็นแบบลักษณะการแข่งขันควรให้คะแนนสำหรับกลุ่มที่ทำถูกต้องโดยการเขียนคะแนนบนกระดาน

ตารางที่ 3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557)	อัจฉรา เปรมปรีดา (2558)	ทิตินา แคมมณี (2562)	ผู้วิจัยสังเคราะห์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
1. ขั้นเลือก	1. ขั้นเลือกเกม		
2. ขั้นเตรียมการ	2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น และอธิบายวิธีการเล่น	1. ผู้สอนนำเสนอ เกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกากการเล่น	1. ขั้นชี้แจง
	3. ขั้นสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง		
3. ขั้นการใช้เกม	4. ขั้นดำเนินกิจกรรม / ขั้นปฏิบัติ หรือขั้นเล่นเกม	2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา	2. ขั้นเล่นเกม
	5. ขั้นอภิปรายหลังการเล่น วิเคราะห์และสรุปผล	3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการเล่นหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน	3. ขั้นอภิปราย
4. ขั้นประเมินผล	6. ขั้นสรุปและประเมินผล / การติดตามผล	4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	4. ขั้นประเมินผล

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักการศึกษาข้างต้น พบว่า ส่วนใหญ่มีขั้นตอนที่คล้ายคลึงกัน แต่อาจจะใช้ชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไป มีขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ ชั้นชี้แจงหรือชั้นอธิบายการเล่น ชั้นเล่นเกม ชั้นอภิปรายหลังการเล่น และชั้นสรุปผล ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของทีศนา แคมมณี (2562) มาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ชั้นชี้แจง ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาให้นักเรียนทราบ โดยให้รายละเอียดที่ชัดเจน
2. ชั้นเล่นเกม นักเรียนเล่นเกมตามที่ครูชี้แจงในชั้นแรก ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอาไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น
3. ชั้นอภิปราย หลังการเล่นเกมครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นว่าเป็นอย่างไร ซึ่งจะต้องโยงไปถึงการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
4. ชั้นประเมินผล ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน แก้ไขข้อผิดพลาดเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมาเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ชั้นเตรียม ชั้นนำเสนอเนื้อหา ชั้นฝึกและชั้นสรุป และจากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนของทีศนา แคมมณี (2562) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ชั้นชี้แจง ชั้นเล่นเกม ชั้นอภิปราย และชั้นประเมินผล ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์ออกมาเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศโดยใช้เกม ดิจิทัลเพื่อการศึกษา
1. ชั้นเตรียม		1. ชั้นเตรียม
2. ชั้นนำเสนอเนื้อหา		2. ชั้นนำเสนอเนื้อหา
3. ชั้นฝึก	1. ชั้นชี้แจง	3. ชั้นฝึกโดยใช้เกม 3.1 ชั้นชี้แจง
	2. ชั้นเล่นเกม	3.2 ชั้นเล่นเกม
4. ชั้นสรุป	3. ชั้นอภิปราย	4. ชั้นสรุป 4.1 ชั้นอภิปราย
	4. ชั้นประเมินผล	4.2 ชั้นประเมินผล

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ชั้นเตรียม เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียน พร้อมทั้งจะเรียนเนื้อหาใหม่ หรืออาจจะเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยมีการกระตุ้นความรู้เดิม ผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฟัง

2. ชั้นนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้กับนักเรียน โดยให้ข้อมูลทางภาษา และแบบอย่างที่ต้องการ นักเรียนจะเป็นผู้รับข้อมูล ทำความเข้าใจ เรียนรู้วิธีการใช้ภาษาที่ต้องการตาม ไวยากรณ์ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

3. ชั้นฝึกโดยใช้เกม เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยมีขั้นตอนย่อยซึ่งนำมาจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ ได้แก่

3.1) ชั้นชี้แจง เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเกมฝึกทักษะการฟัง ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกา ให้นักเรียนทราบ โดยให้รายละเอียดที่ชัดเจน

3.2) ชั้นเล่นเกม นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการฟังตามที่ครูชี้แจงในขั้นแรก ครูสังเกต พฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอาไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

4. ชั้นสรุป เป็นชั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียน และตรวจสอบจุดที่นักเรียนตอบคำถามผิดในเกมพร้อมกับร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง ซึ่งจะสรุปหลังจากนักเรียนเล่นเกม ในชั้นสรุปนี้ได้นำขั้นตอนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ ได้แก่

4.1) ชั้นอภิปราย หลังการเล่นเกมนครุและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นว่าเป็นอย่างไร ซึ่งจะต้องโยงไปถึงการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4.2) ชั้นประเมินผล ครูประเมินผลทักษะการฟังของนักเรียน แก้ไขจุดที่นักเรียนตอบผิดในเกมเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. แนวคิดเกี่ยวกับเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 ความหมายของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ และจะต้องใช้อุปกรณ์ในการเล่น เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต มีการประสมประสานของข้อความ เสียง ภาพนิ่ง รวมไปถึงภาพเคลื่อนไหว มีการออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาของบทเรียนลงไปในเกม ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ Ellington et al. (1982) ได้กล่าวว่า เกมจะถูกสร้างขึ้นมาใช้ในระดับการศึกษาได้ก็ไม่ได้ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ หรือใช้ในวิชาใดก็ได้ โดยรูปแบบของเกมมีตั้งแต่ระดับพื้นฐานไปจนถึงระดับที่ซับซ้อน และเมื่อนำเกมมาใช้ในห้องเรียนจะต้องคำนึงถึงธรรมชาติและบทบาทของเกม การให้คะแนน และวิธีการที่จะได้เป็นผู้ชนะ สิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึงคือจะต้องปรับให้เหมาะสมเมื่อนำมาใช้ในห้องเรียน นอกจากนี้ Alessi (1989) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า เกมเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ลดความตึงเครียด และดึงดูดความสนใจแล้วก็ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ด้วย ดังนั้น เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพ สร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียนพร้อมกับการให้ความรู้ในระหว่างการเล่น โดยจะมีกฎ กติกา ให้ผู้เล่นได้ท้าทาย มีการตัดสินใจเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายของเกมให้ได้ (Beth, 2006; กฤดาภรณ์ สีหารี, 2561; พรพิมล รอดเคราะห์, 2558)

3.2 ประเภทของเกมดิจิทัล

ธนเทพพร เดชประสาท (2558) แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมแอ็คชัน (Action Game) เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่าง ๆ ไปให้ได้ เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม มีตั้งแต่เกมระบบง่าย ๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย อย่างเช่น เกมมาริโอ้ ไปจนถึงแอ็คชันที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะสมกับเด็ก ๆ

2. เกมเล่นตามบทละคร (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) หรือที่นิยมเรียกว่าเกม ภาษา เป็นเกมที่พัฒนาจากเกมสวมบทบาท เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นบนโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆ ผลลัพธ์ไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาในระดับของตัวละคร (Experience) มีการสะสมเงิน อาวุธ อุปกรณ์ เมื่อผลลัพธ์ไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุด ผู้เล่นมีทั้งแบบผู้เล่นคนเดียวและแบบผู้เล่นหลายคน เข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

3. เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง และต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออก หรือแก้ไขปริศนาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่น ๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามาก ๆ เกมผจญภัยส่วนมาก มักจะไม่มี การตายเพื่อให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัย มักจะถูกวางไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง

4. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการไขปริศนาปัญหาต่าง ๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักมาจากเกมปริศนาตาม นิตยสาร เช่น เกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาปัจจุบันมีเกมปริศนาแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย เช่น Tetris เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำ ๆ ในระดับที่ยากขึ้น

5. เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่า จะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่าง ๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือที่สมมติขึ้นก็ได้ เช่น การขับ เครื่องบินควบคุม รถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่าง ๆ มาก อย่างสมจริงที่สุด ซึ่งนอกจากนี้ผู้เล่นเพื่อความบันเทิงยังสามารถให้เป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังมีเกมในลักษณะอื่น ๆ เช่น การจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถ

ควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ นอกจากนี้เกมนี้ได้รับความนิยมอีกลักษณะหนึ่งคือ เกมวางแผนจัดการระบบกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่าง ๆ ให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์ ตารางฝึกฝน เป็นต้น

Alessi and Trollip (2001) ได้แบ่งประเภทของเกมดิจิทัลที่นิยมออกเป็นดังนี้

1. เกมผจญภัย (Adventure Game) มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้ผู้เล่นเกมรู้จักการแก้ปัญหา การใช้เหตุผลค้นหาคำตอบและการทดสอบสมมติฐาน เพราะผู้เล่นเกมในขณะนั้นจะมีข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการและรายละเอียดน้อยมาก ในขณะที่ต้องมีข้อจำกัดหลายประการ เช่น ต้องแข่งกับเวลาหรือต้องต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ แต่ละด่านจนกระทั่งได้ชัยชนะในตอนจบเป็นการชิงไหวพริบและทักษะด้านปัญญา

3. เกมกระดาน (Board Game) เป็นเกม 2 มิติ คล้ายหมากกระดาน ซึ่งนิยมใช้มากในการสอนเด็กเล็ก

4. เกมการพนัน (Gambling Game) เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดความเข้าใจเรื่องราว โดยใช้เงินเป็นแรงจูงใจ ซึ่งในตอนท้ายของเกมจะดูว่าใครเป็นผู้มีเงินมากที่สุด

5. เกมต่อสู้ (Combat Game) เป็นเกมที่มีการต่อสู้กัน และเกมที่ค่อนข้างใช้ความรุนแรง มีการแข่งขันสูงทั้งกับโปรแกรมและกับตัวผู้เล่น

6. เกมตรรกะ (Logic Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องใช้ตรรกะในการแก้ปัญหา

7. เกมฝึกทักษะ (Psychomotor Game) เป็นเกมที่รวมการฝึกทักษะกับความสามารถทางความคิดเข้าด้วยกัน ผู้เรียนเป็นผู้คิดค้นวิธีการที่ต้องการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม โดยไม่มีคำแนะนำ

8. เกมบทบาทสมมติ (Role-Playing Game) เป็นเกมที่ผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน และจะต้องแก้สถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่

9. เกมตอบปัญหา (TV Quiz Game) เป็นเกมการตอบคำถามทั่วไป

10. เกมคำศัพท์ (Word Game) เป็นเกมเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ในภาษาต่าง ๆ

11. เกมแม่แบบ (Template Game) เป็นเกมที่ประยุกต์รวมลักษณะและวิธีการเล่นของทุก ๆ เกมที่กล่าวมาข้างต้น

Devlin (2011) ได้จัดหมวดหมู่และประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ดังนี้

1. เกมแบบใช้ทักษะ (Skills Games) ผู้ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แนวแอ็คชั่นจะต้องใช้ทักษะแบบเรียลไทม์ (Real-time) บางอย่าง เช่น การกระโดดผ่านถึงไม่ให้ถูกจังหวะ ยิ่งเป้าหมายที่เคลื่อนที่อยู่ เป็นต้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ตัวอย่างของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้ เช่น

เกมเขาวงกต

เกมเคลื่อนย้ายวัตถุ ผู้เล่นจะต้องย้ายวัตถุต่าง ๆ ที่มีอยู่ในเกมเพื่อเปิดไปสู่จุดหมายหรือปิดกั้นเพื่อหยุดการโจมตีจากศัตรู

เกมป้องกันฐาน ผู้เล่นต้องป้องกันบางสิ่งบางอย่าง (ฐานที่ตั้ง) จากการรุกรานของกลุ่มศัตรูที่กำลังบุกมา

เกมยิง หน้าจอของเกมจะเคลื่อนที่ตามแนวตั้งหรือนอน และจะมีการกำหนดให้พื้นที่ในบางจุดไม่เคลื่อนไหว เช่น กำแพงต่าง ๆ เป็นต้น

เกมต่อสู้แบบตัวต่อตัว มีตัวละคร 2 ฝ่ายเข้าต่อสู้กัน

เกมต่อสู้แบบหนึ่งคนประมือกับหลายคน ผู้เล่นจะต้องต่อสู้กับฝ่ายตรงข้ามหลายคน

เกมยิงในมุมมองของบุคคลที่ 1 (FPS: First-person Shooters) มุมของตัวละครในเกม คือมุมมองเดียวกับผู้เล่น

เกมยิงในมุมมองของบุคคลที่ 3 (TPS: Third-person Shooters) เหมือนกับแบบ FPS เพียงแต่มุมมองของผู้เล่นจะเป็นบุคคลที่ 3

2. เกมวางแผน (Plan Games) เป็นเกมที่ไม่ค่อยมีการแสดงปฏิกิริยาต่อเหตุการณ์แบบเรียลไทม์เท่าไรแต่จะเน้นไปที่การวางกลยุทธ์ ดำเนินตามแผนที่วางไว้เพื่อเอาชนะมากกว่าเกมประเภทนี้เช่น

เกมที่ผลัดกันเล่นคนละตา เกมกระดานทั้งหลายก็จัดอยู่ในกลุ่มนี้เช่นกัน

เกมวางแผนที่แข่งกับเวลา ผู้เล่นต้องวางแผนเพื่อเคลื่อนย้ายตัวเองหรือบางสิ่งบางอย่างในเกมให้ได้ภายในเวลาที่กำหนด

เกมออนไลน์ที่รองรับผู้เล่นหลายคนตามบทบาทที่กำหนด (MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) เกมประเภทนี้เป็นการพัฒนาต่อจากเกมเก่าอย่าง Dungeons and Dragons เพื่อรองรับการเล่นเกมร่วมกับผู้อื่นแบบออนไลน์โดยผู้เล่นแต่ละคนก็จะสวมบทบาทที่แตกต่างกันไป

3. เกมผจญภัย หรือ เกมดำเนินเรื่องแบบนิทาน (Action Game) ถูกสร้างขึ้นโดยใช้โครงเรื่องที่แต่งขึ้นและมีเรื่องราวที่กำหนดถึงวัตถุประสงค์ของเกมในแต่ละด้าน

เกม 2 มิติ อย่างง่าย มีลักษณะการเล่นแบบวนไปเรื่อย ๆ ตามมุมมองที่กำหนดไว้

เกม 3 มิติแบบซับซ้อน แสดงมุมมองในการเล่นได้หลายมุมโดยการหมุนจุดเพื่อกำหนดมุมมองต่าง ๆ เรื่องราวในเกมมีความหลากหลาย

4. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Games) เกมประเภทนี้แสดงถึงการจำลองสถานการณ์จริงบางอย่างขึ้นมา อย่างเช่น จำลองว่าเป็นพาหนะที่ผู้เล่นสามารถควบคุมบังคับได้และมีหลายคนที่นำเกมประเภทนี้ไปเล่นเพื่อใช้ในการเรียนรู้ด้วย ตัวอย่างของเกมกลุ่มนี้ เช่น

เกมจำลองการเล่นกีฬา

เกมจำลองการบินหรืออวกาศ

เกมจำลองการขับรถหรือการแข่งขันรถ

เกมจำลองการพายเรือหรือขับเรือดำน้ำ

เกมจำลองการใช้ชีวิต (รูปแบบเกมจะคล้ายกับเกมวางแผน)

5. เกมปริศนา (Puzzle Game) เกมปริศนาหลาย ๆ เกมถูกแปลงมาจากเกมที่เคยอยู่ในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์มาก่อน (เช่น เกมปริศนาอักษรไขว้ เป็นต้น) เกมจับคู่หรือซ่อนวัตถุก็รวมอยู่ในกลุ่มเกมนี้เช่นกัน เกมที่มีความสลับซับซ้อนมักจะรวมเอาเกมปริศนาขนาดเล็ก ๆ เข้าไปไว้ในเกมด้วย เกมปริศนาส่วนใหญ่จะมีรูปแบบพื้นฐานดังนี้

เล่นกับคำ (เช่น อักษรไขว้ เป็นต้น)

เล่นกับตัวเลข/ การคำนวณ (เช่น Sudoku เป็นต้น)

จับคู่ภาพ

เล่นกับวัตถุที่ซุกซ่อนอยู่ (เช่น Minesweeper เป็นต้น)

การก่อสร้างจากชุดของชิ้นส่วนต่าง ๆ

6. เกมที่ผสมโลกเสมือนเข้ากับโลกจริง (Simulation into Real World Game) นอกจากการเล่นเพื่อความสนุกแล้ว บางครั้งเกมก็สามารถสร้างแรงจูงใจที่มากกว่านั้นได้ เกมบางเกมถูกนำมาโยงกับโลกแห่งความจริง และบางเกมก็มีเจตนาเพื่อนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ตัวอย่างของเกมประเภทนี้เช่น

JetSet เกมที่จำลองการรักษาความปลอดภัยในสนามบิน

Chore Wars เกมที่เปลี่ยนงานบ้านอันแสนน่าเบื่อสู่การแข่งขันอย่างสร้างสรรค์

World Without Oil เกมที่สนับสนุนการอนุรักษ์พลังงาน โดยจำลองโลกที่กำลังขาดแคลนน้ำมันขึ้นมา

นอกจากนี้ สมบัติ สวัสดิ์ผล (2560) ได้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ 10 ประเภท คือ

1. เกมการศึกษา ซึ่งมีวัตถุประสงค์ให้ความรู้และความเพลิดเพลิน เช่น เกมจับคู่ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมคณิตศาสตร์
2. เกมพัซเซล (Puzzle Game) เป็นเกมที่สามารถเล่นได้ทุกวัย โดยเกมจะเน้นการแก้ปัญหา ปัญหาต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับง่ายไปถึงซับซ้อน เช่น เกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ และพัฒนาเป็นเกมคอมพิวเตอร์
3. เกมแอ็คชัน (Action Game) เป็นเกมที่เล่นง่าย จึงได้รับความนิยมในกลุ่มผู้เล่นเกม โดยบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่าง ๆ
4. เกมผจญภัย (Adventure Game) เกมนี้จะเน้นไปที่เรื่องราวของเกม สิ่งสำคัญคือ การเปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตามทีละน้อยจนถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักอิงเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับหรือการผจญภัยที่ตื่นเต้น อาจไม่มีการเพิ่มระดับของตัวละครและในการเล่นไม่จำเป็นต้องใช้การบังคับที่ยาก
5. เกมสวมบทบาท (Role Playing Game) นิยมเรียกว่า เกมภาษา เนื่องจากเกมนี้ออกมาในช่วงแรกเป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาญี่ปุ่น ทำให้ต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้น ๆ ในการเล่น เกมซึ่งเกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆ เล่นตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นด้านการพัฒนาระดับประสบการณ์ของตัวละคร (Experience) เพื่อให้ชนะตัวร้ายที่สุดในเกม ตัวเกมไม่เน้นการบังคับที่ยากนักแต่จะให้ผู้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราว เกมสวมบทบาทยังสามารถแยกย่อยได้อีกหลายประเภท เช่น Action RPG คือ เกมสวมบทบาทที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอ็คชันลงไป Simulation RPG คือ เกมสวมบทบาทที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ MMO RPG (Massively Multiplayer Online) คือ เกมสวมบทบาทที่เล่นกับผู้เล่นที่เป็นคนจริง โดยคนอื่น ๆ ในโลกที่สร้างขึ้นสามารถกำหนดการผจญภัยของตัวเองได้อย่างอิสระ รวมทั้งมีการติดต่อกับผู้เล่นอื่น ๆ เพื่อหาเพื่อนหรือข้อมูลข่าวสารในเกมได้
6. เกมวางแผน (Strategy Game) เป็นเกมที่เน้นการควบคุม เช่น การควบคุมกองทัพ ซึ่งประกอบด้วยหน่วยทหารย่อย ๆ เข้าทำการสู้รบกัน สามารถเล่นร่วมกันได้หลายคน
7. เกมจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ และตัดสินใจในการกระทำ เพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่าง ๆ อาจนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสมมติก็ได้
8. เกมต่อสู้ (Fighting Game) เป็นเกมที่เน้นการต่อสู้ตัวต่อตัวหรือสู้เป็นทีม ไม่มีผ่านด่านระดับสูงขึ้นไป ใช้การเตะ ต่อย หรือศิลปะการต่อสู้ประเภทต่าง ๆ เข้าสู้กัน มีการทำท่าซุด หรือ

ที่เรียกว่า คอมโบ (Combo) เป็นที่นิยมในกลุ่มเพื่อน เพราะการเล่นขึ้นอยู่กับฝีมือของผู้เล่นที่ใช้ในการควบคุมตัวต่อสู้ในเกมเป็นหลัก เกมต่อสู้มักทำตัวละครในเกมมีความสามารถแตกต่างกัน ผู้เล่นสามารถเลือกตัวต่อสู้ที่ตนถนัดหรือใช้เป็นประจำ เพื่อต่อสู้กับผู้เล่นอื่น

9. เกมการยิง (Shooting Game) เกมประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกมมักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืน หรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายในเกม และในขณะเดียวกันก็ต้องหลบกระสุนของฝ่ายตรงข้ามด้วย

10. เกมกีฬา (Sport Game) เป็นเกมการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ โดยเล่นตามกติกาหลักเหมือนเกมจริง และใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ

จากการศึกษาประเภทของเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมดิจิทัล จะเห็นว่ารูปแบบของเกมมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับเกณฑ์ของผู้ที่ต้องการจะแบ่ง อย่างไรก็ตามในการนำเกมดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนจะต้องคัดเลือกโดยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียน วัตถุประสงค์ในการนำเกมมาใช้ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดกับผู้เรียน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกประเภทของเกมแบบเกมสวมบทบาท หรือ RPG (Role-Playing Game) ผสมกับเกมผจญภัย (Adventure Game) เนื่องจากเกมประเภทดังกล่าว ผู้เล่นคือนักเรียนจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเกม และจะต้องทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จ โดยผู้เล่นจะต้องผจญภัยเดินทางไปยังด้านต่าง ๆ ในการผ่านแต่ละด่าน จะต้องทำภารกิจให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งจะต้องฟังบทสนทนาภาษาญี่ปุ่นและตอบคำถามให้ถูกต้อง เพื่อผ่านด่านต่าง ๆ ในเกมไปให้ได้ นอกจากนี้นักเรียนจะได้พัฒนาทักษะในการฟังภาษาญี่ปุ่นแล้ว ยังเกิดความสนุกสนานในการผจญภัยไปในด้านต่าง ๆ ของเกมด้วย ซึ่งประกอบไปด้วยด่านผจญภัยทั้งหมด 12 ด่าน ได้แก่ ห้องสมุด ร้านน้ำชา โรงละคร สวนดอกไม้ประจำเมือง ภูเขาไฟปิศาจ ทะเลสาบทั้ง 5 ป่าไผ่ กำแพงเมืองเขาวงกต ปราสาท ห้องแสดงดนตรี ห้องเก็บดาบโบราณ และสำนักอาจารย์โคชู

3.3 องค์ประกอบสำคัญของเกม

ในการออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา นั้น ผู้สร้างจะต้องคำนึงถึงลักษณะสำคัญต่าง ๆ ของเกม Alessi and Trollip (2001) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของเกมดังต่อไปนี้

1. เป้าหมาย เกมคอมพิวเตอร์ทุก ๆ บทจะต้องมีการตั้งเป้าหมายให้ผู้เรียนไปให้ถึงเพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจของผู้เรียน โดยเป้าหมายนี้จะต้องเป็นเป้าหมายที่ไม่ยากจนเกินไป ผู้เรียนจะได้เสริมสร้างความรู้และความสำคัญระหว่างที่ผู้เรียนเดินทางไปสู่เป้าหมาย

2. กฎกติกา เป็นการกำหนดขอบเขตข้อบังคับหรือข้อจำกัดต่าง ๆ ของสิ่งที่ผู้เรียนสามารถกระทำได้ในบทเรียน ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น

3. การแข่งขัน เกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทจะต้องมีการแข่งขัน ซึ่งอาจจะเป็นการแข่งขันกับฝ่ายตรงข้าม กับตนเองหรือแข่งกับเวลา หรืออาจเป็นการแข่งขันกับปัจจัยหลายๆ ด้าน

4. ความท้าทาย เกมคอมพิวเตอร์จะต้องท้าทายผู้เรียน ความท้าทาย ได้แก่ ความพยายามที่จะไปสู่เป้าหมาย ความท้าทายในบางบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์ ควรที่จะมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความสามารถของผู้เรียน

5. จินตนาการ เกมคอมพิวเตอร์ มักจะใช้จินตนาการเป็นการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้เรียน ระดับของการใช้จินตนาการในบทเรียนแตกต่างกันไปตั้งแต่ระดับที่ใกล้เคียงกับความจริงไปจนถึงระดับที่ไปด้วยความเพ้อฝัน

6. ความปลอดภัย เกมคอมพิวเตอร์ ในการจำลองสถานการณ์ต้องยึดหลักความปลอดภัยของผู้เรียน กล่าวคือ จะต้องจำลองสถานการณ์ซึ่งในความเป็นจริง สถานการณ์นั้นอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้เรียนหรือผู้เกี่ยวข้องได้ ตัวอย่างเช่น สถานการณ์ในการรบหรือสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ เป็นต้น

7. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกมคอมพิวเตอร์มีวัตถุประสงค์หลัก คือ การให้ความรู้และทักษะแก่ผู้เรียน แต่ความสนุกสนานเพลิดเพลินถือว่าเป็นลักษณะสำคัญ ซึ่งสำคัญที่สุดประการหนึ่ง เพราะความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดแรงจูงใจซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ในที่สุด

Prensky (2001) ได้กล่าวว่าเกมดิจิทัลที่สนุกและดึงดูดใจผู้เล่น ควรมียุทธศาสตร์ประกอบดังต่อไปนี้

1. เป้าหมาย (Goals) ถือเป็นสิ่งสำคัญของเกมดิจิทัลทุกเกม เกมดิจิทัลที่สนุกต้องมีเป้าหมายของเกม que ผู้เล่นสามารถไปถึงได้ มีความน่าสนใจ สามารถดึงดูดให้ผู้เล่นอยากเล่นต่อไปโดยไม่รู้สึกรำคาญ เป้าหมายของเกมยังนำไปสู่การกำหนดกติกาของเกมด้วย

2. กติกา (Rules) กติกาเป็นองค์ประกอบที่เป็นผลมาจากการกำหนดเป้าหมาย และมีความสำคัญต่อการเล่นเกม เพราะเป็นสิ่งที่สร้างข้อจำกัดและทำให้ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม อีกทั้งยังทำให้การเล่นเป็นไปอย่างยุติธรรมและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น

3. ผลที่เกิดขึ้นและการให้ข้อมูลป้อนกลับ (Outcomes and Feedback) การแสดงผลและให้ข้อมูลป้อนกลับเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของเกมดิจิทัล ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถมุ่งไปสู่เป้าหมายได้มากน้อยเพียงใด การให้ข้อมูลป้อนกลับนี้ควรทำทันทีหลังจากที่ผู้เล่นได้

ลงมือกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดไปแล้ว โดยทำได้หลายวิธี เช่น การให้คะแนน การให้ข้อความ การให้ของรางวัล เป็นต้น การให้ข้อมูลป้อนกลับแบบนี้ นอกจากช่วยให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้จากการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ แล้ว ยังช่วยให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการเล่นของตนเองอีกด้วย

4. ความท้าทายและการแข่งขัน (Challenge and Competition) สิ่งนี้สามารถสร้างขึ้นด้วยการกำหนดปัญหาในเกมที่ต้องการให้ผู้เล่นแก้ไข ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกตื่นเต้นไปกับสถานการณ์นั้น ๆ อีกด้วย

5. ปฏิสัมพันธ์ (Interaction) การเล่นเกมด้วยความสนุกเกิดขึ้นได้เมื่อมีผู้เล่นหลายคน จำนวนผู้เล่นทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันจนเกิดเป็นกลุ่มสังคมขึ้น ซึ่งในกลุ่มสังคมในที่นี้ไม่จำเป็นต้องมีการพบปะเผชิญหน้ากัน อาจเป็นการพูดคุยโต้กันผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ก็ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมออนไลน์มีเมนูที่เรียกว่า “Chat” เพื่อให้ผู้เล่นซึ่งไม่รู้จักกันได้พูดคุยกัน และเกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกันได้

6. เรื่องราว (Story) เรื่องราวที่สร้างขึ้นในเกมดิจิทัล มักรวมจินตนาการแฟนตาซีเข้าไปด้วย เช่น การเดินในอวกาศ การย้อนเวลา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยให้เกมสนุกยิ่งขึ้น

Sorensen (2002) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาที่ดีต้องประกอบด้วยองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. เป้าหมาย
2. ความท้าทาย
3. จินตนาการ
4. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
5. ผลป้อนกลับ
6. ปฏิสัมพันธ์
7. เรื่องราว
8. ความอยากรู้อยากเห็น
9. ความรู้สึกที่ได้ควบคุม

Connolly and Mclellan ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในเกมควรประกอบด้วย

1. เป้าหมาย
2. กฎกติกา
3. การแข่งขัน

4. ความท้าทาย
5. จินตนาการ
6. ผลป้อนกลับ
7. ผลลัพธ์
8. การมีส่วนร่วมในการเรียน
9. ปฏิสัมพันธ์
10. เรื่องราว
11. ความอยากรู้อยากเห็น
12. ความรู้สึกที่ได้ควบคุม

Blunt (2007) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญในเกมควรประกอบด้วย

1. เป้าหมาย
2. กฎกติกา
3. ความท้าทาย
4. การมีส่วนร่วมในการเรียน

Tan, Ling and Ting (2011 อ้างถึงใน พรพิมล รอดเคราะห์, 2558) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกมนิตใจที่ลเพื่อการศึกษาควรประกอบด้วย

1. เป้าหมายในเกม
2. การแข่งขัน
3. ความท้าทาย
4. ผลป้อนกลับ
5. ผลลัพธ์
6. การมีส่วนร่วมในการเรียน
7. ปฏิสัมพันธ์
8. เรื่องราว
9. ความอยากรู้อยากเห็น
10. ความรู้สึกที่ได้ควบคุม

สมบัติ สวัสดิ์ผล (2560) ได้กล่าวว่า ในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์นั้น ต้องออกแบบให้สามารถสร้างความสนใจให้แก่ผู้เล่น ซึ่งสิ่งที่ผู้พัฒนาเกมควรนำมาคำนึงถึงเพื่อเป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบและพัฒนา มีองค์ประกอบที่ควรพิจารณาดังนี้

1. จุดหมายของเกม (Goal) เป็นสิ่งที่ท้าทายให้ผู้เล่นต้องไปให้ถึงจุดหมายของเกม ซึ่งเป็นจุดสิ้นสุดของการเล่นเกมและคอยกระตุ้นให้ผู้เล่นต้องการเล่น เพื่อจะได้ผ่านไปเล่นในด้านต่อไปจนเป็นผู้ชนะในเกม จุดหมายของเกมนั้นต้องไม่ยากเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เล่นเลิกเล่นไปในที่สุด และต้องไม่ง่ายเกินไปเช่นกัน เพราะจะทำให้ไม่เกิดความท้าทายในการเล่น เมื่อชนะในเกมง่ายเกินไปผู้เล่นก็เลิกเล่นเช่นกัน ในการออกแบบจุดหมายของเกมที่ดีนั้น ควรเริ่มต้นจากการทำท่ายอย่างง่าย เมื่อผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้อย่างคุ้นเคย ควบคุมการเล่นในเกมได้แล้ว ผู้เล่นจะรู้สึกสนุกจนทำให้เกิดความต้องการเล่นในด้านต่อไป และในด้านต่อไปนั้นควรเพิ่มระดับความยากขึ้นเป็นลำดับ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายและเล่นจนเป็นผู้ชนะในเกม

2. ความท้าทาย (Challenges) เป็นสิ่งที่ทำให้เกมน่าสนใจ ชวนติดตาม และสนุกเพลิดเพลิน เพราะผู้เล่นได้ใช้ความคิด ความรู้ การบูรณาการทั้งความรู้และความคิดพร้อมทั้งทักษะอื่น ๆ ในการแก้ปัญหาที่กำลังเจอในเกม เมื่อสามารถผ่านความท้าทายเหล่านั้นได้ ผู้เล่นก็จะเกิดความภาคภูมิใจในตัวเองและความท้าทายของเกมนั้น สามารถเห็นได้จากความยากที่เกมนั้นมีอยู่ ในขณะที่เล่นผู้เล่นจะพัฒนาความสามารถตามความยากที่เกมนำเสนอได้จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ควรออกแบบเกมให้เพิ่มความยากตามลำดับ และควรให้ระดับความยากของเกมสูงกว่าระดับความรู้ความสามารถของผู้เล่น เพื่อให้เกิดความท้าทาย และความสนุกควบคู่กัน ในความท้าทายที่นำเสนอในเกมนั้น ควรนำเสนอให้ผู้เล่นทำความเข้าใจได้ง่าย ให้ผู้เล่นรับรู้ได้ถึงสิ่งที่เกมต้องการให้ผู้เล่นทำ มีความยากในการผ่านความท้าทายในเกมแต่ต้องไม่ยากเกินไป ซึ่งในการออกแบบเกมให้มีความท้าทายที่เหมาะสมนั้น ถือเป็นเรื่องยาก เพราะความสามารถของผู้เล่นในแต่ละกลุ่มก็มีไม่เหมือนกัน โดยการแก้ปัญหานี้มักใช้วิธีสร้างทางเลือกให้ผู้เล่นเลือกระดับความยาก นอกจากนั้นในการออกแบบเกมขั้นสูง ก็จะออกแบบให้เกมสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เล่นและปรับความท้าทายให้เหมาะสมกับผู้เล่นแต่ละคนด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นพบความท้าทายตลอดเกมพร้อมทั้งให้เกมนั้น ๆ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3. ความสมดุล (Balance) ในเกมนั้น ควรมีความสมดุลที่ต้องพิจารณา ดังนี้

3.1 ความสมดุลระหว่างผู้เล่น (Balance Between Players) ในเกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 ฝ่ายขึ้นไป ทั้งผู้เล่นที่เป็นคนจริงและคอมพิวเตอร์ นอกจากนั้นตัวละครในเกมควรออกแบบให้มีความสามารถที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายรู้สึกว่าการที่เลือกเล่นไม่เสียเปรียบฝ่ายตรงข้าม

3.2 ความสมดุลระหว่างผู้เล่นกับเกม (Balance Between the Player and the Game Play) คือ การออกแบบความสามารถในการสนับสนุนผู้เล่นของเกม เป็นบางกิจกรรมที่เกมสามารถทำแทนผู้เล่นได้เลย เช่น การที่ผู้เล่นกำหนดเพียงจุดหมายปลายทาง แต่การเคลื่อนที่ไปถึงจุดหมายนั้น เกมจะเป็นส่วนเคลื่อนที่เอง หรือการกำหนดเส้นทางที่เหมาะสมกับตัวละคร หรือการหลบหลีกสิ่งกีดขวางต่าง ๆ ในกิจกรรมที่เกมสนับสนุนนี้ ควรเป็นกิจกรรมที่ยุ่งยากหรือต้องทำซ้ำ ทั้งนี้ต้องไม่เกิดผลกระทบต่อความท้าทายในเกมเช่นกัน

3.3 ความสมดุลของรูปแบบของเกม (Balance Between Game Feature) เป็นการกำหนดความสามารถของตัวละครและเครื่องมือที่แตกต่างกันในเกม ควรออกแบบให้เกิดความแตกต่าง เพื่อเสริมการตัดสินใจของผู้เล่น ที่จะเลือกใช้ความสามารถของตัวละครหรือเครื่องมือกับปัญหาที่กำลังเจอในเกม เช่น การออกแบบความสามารถของอาวุธแต่ละชนิด ควรมีทั้งจุดเด่นและข้อจำกัดของอาวุธที่แตกต่างกันตามสถานการณ์ของเกม และควรสมดุลกันกับอาวุธทุกชนิด ยกตัวอย่าง ออกแบบอาวุธ 5 ชนิด อาวุธที่ 1 สามารถทำลายศัตรูทางบกได้ดีเยี่ยม แต่ไม่สามารถทำลายศัตรูที่จู่โจมทางอากาศได้ เป็นต้น

4. การตัดสินใจ (Decisions) ในเกมเป็นกระบวนการที่ผู้เล่นได้ใช้ความคิดวิเคราะห์ทางเลือกสำหรับแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่น ซึ่งผู้เล่นจะสนุกสนานเพลิดเพลิน และรู้สึกได้ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของเกม ทั้งนี้การออกแบบควรพิจารณาถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นได้ตัดสินใจเลือกทางเลือกจากหลายทางเลือกตามการออกแบบ ในการตัดสินใจบางทางเลือกนั้น อาจทำให้การไปถึงจุดหมายยากขึ้นแต่ทั้งนี้ก็เป็น การเพิ่มความท้าทายให้ผู้เล่นและควรมีคำอธิบาย หรือคำแนะนำให้ผู้เล่นได้ตัดสินใจในแต่ละทางเลือก

5. รางวัล (Reward) ในเกมเป็นขวัญและกำลังใจที่ผู้เล่นรู้สึกได้ว่ากำลังจะประสบความสำเร็จในความพยายามที่เข้าไปในเกม เป็นความอยากที่ต้องการเจอในด้านต่อไป รางวัลอาจมีหลายรูปแบบ เช่น คะแนน (Score) ไอเทม (Items) พลัง (Power) ซึ่งโดยทั่วไปแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

5.1 Temporary Reward เป็นรางวัลย่อยที่ผู้เล่นได้รับ เมื่อผ่านจุดหมายย่อย (Minor Goal) ในเกม เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เล่นผ่านด่านได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่น อาวุธที่ 1 ได้รับการเพิ่มความสามารถให้ทำลายศัตรูที่จู่โจมทางอากาศได้ หรือเพิ่มความสามารถในการพรางตัวจากศัตรู เป็นต้น

5.2 Permanent Reward เป็นรางวัลที่ผู้เล่นได้รับเมื่อผ่านจุดหมายหลัก (Major Goal) ในเกมสามารถเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ในเกมได้ เช่น การได้เพิ่มระดับ (Level Up) ของอาวุธ การได้รับอาวุธใหม่เพิ่ม อาจมีอาวุธที่ 1 คือดาบอยู่แล้ว แต่ได้เพิ่มอาวุธที่ 2 คือ เกราะป้องกันภัยซึ่งทนต่ออาวุธทุกชนิด เป็นต้น

รางวัลที่ออกแบบไว้ในเกมนั้น ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของรางวัลกับระดับความยากง่ายในเกมด้วย ด้านที่มีระดับความยากอาจเป็นรางวัลใหญ่ที่เหมาะสมกับระดับความยาก ตัวอย่าง ด้านแรกของเกม สามารถออกแบบรางวัลด้วยการได้รับพลังชีวิตเพิ่มเมื่อผ่านด่าน ในด่านที่ 2 รางวัลที่ได้อาจมีทั้งพลังชีวิตเพิ่มและการเพิ่มระดับของอาวุธในเกม นอกจากนี้ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ในการออกแบบเกมสามารถนำองค์ประกอบอื่น ๆ ช่วยให้เกมดูน่าสนใจและกระตุ้นความน่าเล่นของเกมเพิ่มเติมได้ด้วย เช่น การใช้เสียงประกอบ (Sound Effect) กราฟิกพิเศษ (Special Graphic) ทั้งในขณะที่เล่น ขณะได้คะแนนก็ได้เช่นกัน

จากเอกสารและงานวิจัยที่มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกม สามารถสรุปองค์ประกอบของเกมได้ในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 สังเคราะห์องค์ประกอบของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

	Alessi and Trollip (2001)	สมบัติ สวัสดิ์ผล (2560)	Prensky (2001)	Sorensen (2002)	Tan, Ling and Ting (2011, อ้างถึงใน พรพิมล รอดเคราะห์, 2558)	Blunt (2007)	Connolly, and Mclellan (2006)	ผู้วิจัย
1. เป้าหมาย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. กฎกติกา	✓		✓			✓	✓	✓
3. การแข่งขัน	✓		✓		✓		✓	✓
4. ความท้าทาย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. จินตนาการ	✓			✓			✓	✓
6. ความปลอดภัย	✓							✓
7. ความสนุกสนาน	✓			✓				✓

	Alessi and Trollip (2001)	สมบัติ สวัสดิ์ผล (2560)	Prensky (2001)	Sorensen (2002)	Tan, Ling and Ting (2011, อ้างถึงใน พรพิมล รอดเคราะห์, 2558)	Blunt (2007)	Connolly, and Mclellan (2006)	ผู้วิจัย
เฟลิดเฟลิน								
8. ความสมดุล		✓						✓
9. การตัดสินใจ		✓						✓
10. รางวัล		✓						✓
11. ผลลัพธ์			✓		✓		✓	✓
12. ผลป้อนกลับ			✓	✓	✓		✓	✓
13. ปฏิสัมพันธ์			✓	✓	✓		✓	✓
14. เรื่องราว			✓	✓	✓		✓	✓
15. ความอยากรู้ อยากเห็น				✓	✓		✓	✓
16. ความรู้สึกที่ได้ควบคุม				✓	✓		✓	✓
17. การมีส่วนร่วมในการเรียน					✓	✓	✓	✓




จากการศึกษาองค์ประกอบของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยได้เลือกใช้อำนาจประกอบของเกมทั้งหมดเพื่อนำมาใช้ในการสร้างเกม ถึงแม้ว่าบางองค์ประกอบจะมีนักการศึกษาเพียงหนึ่งหรือสองคนได้กล่าวถึงไว้ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าองค์ประกอบทุกส่วนมีความสำคัญสำหรับสร้างเกม เมื่อเกมดิจิทัลมีองค์ประกอบครบก็จะทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเฟลิดเฟลิน ให้ความสนใจและอยากที่จะเรียนรู้ ซึ่งประเภทของเกมดิจิทัลที่ผู้วิจัยได้เลือกคือเกมสวมบทบาท หรือ RPG (Role-Playing Game) ผสมกับเกมผจญภัย ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการที่จะพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนโดยใช้เกมดิจิทัล ซึ่งในเกมดิจิทัลนี้มีด้านทั้งหมด 12 ด้านให้นักเรียนได้เล่น นักเรียนจะสามารถผ่านไปยังด้านต่อ ๆ ไปได้จะต้องตอบคำถามจากการฟังประโยค เรื่องสั้น หรือบทสนทนาภาษาญี่ปุ่น ใช้ความรู้ในการตัดสินใจตอบคำถาม หรือตัดสินใจในการเลือกทางเดินในเกม ในแต่ละด้านนอกจากจะต้องตอบ


คำถามจากการฟังแล้วนักเรียนจะต้องเล่นตามกฎกติกาที่ตั้งไว้ในแต่ละด่านเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในด่านนั้น ๆ ในเกมจะมีการแข่งขัน ความท้าทาย โดยเป็นการแข่งขันกับตัวเองที่ต้องตอบคำถามให้ถูก ความท้าทายที่ต้องเผชิญกับปีศาจหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องผ่านไปยังด่านต่อไป และเมื่อนักเรียนตอบคำถามในแต่ละข้อจะให้ผลป้อนกลับทันที ถ้าตอบถูกจะมีการให้รางวัล เช่น ของวิเศษ เรื่องราวของเกมเกี่ยวกับการผจญภัยไปยังที่ต่าง ๆ พบเจอกับตัวละครต่าง ๆ ซึ่งนักเรียนจะได้ใช้จินตนาการในการเล่น และในการออกแบบเกม ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความปลอดภัยในการออกแบบฉากแต่ละด่าน จำลองสถานการณ์ที่ไม่ได้สร้างความอันตรายแก่ผู้เล่น ในเรื่องความสมดุลได้ออกแบบให้นักเรียนรู้สึกไม่เกิดการเสียเปรียบในการเล่น เช่น การกำหนดเส้นทางที่เหมาะสมกับตัวละคร เป็นต้น จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของเกมดิจิทัลนั้นมีความสำคัญในการนำมาใช้ในการออกแบบเกมเมื่อได้เกมที่มีคุณภาพ นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในการเล่นแล้วนักเรียนก็จะมีคามสนใจอยากที่จะเรียนรู้อีกด้วย เนื้อเรื่องที่อยู่ในเกมดิจิทัลนี้ ผู้วิจัยใช้ภาษาญี่ปุ่นทั้งหมด โครงเรื่องและรายละเอียดของเนื้อเรื่องแต่ละด่านในเกมดิจิทัล ดังตารางที่ 6



ตารางที่ 6 โครงเรื่องและเนื้อเรื่องประจำด่านในเกมดิจิทัล



โครงเรื่อง เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา				
<p>ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่งมีครอบครัวนกรบครอบครัวหนึ่งอาศัยอยู่ 3 คน มีพ่อ แม่และ ลูกชาย ลูกชายชื่อว่า “เรียวมะ” ถึงแม้ว่าเรียวมะจะอยู่ในครอบครัวนกรบ แต่ก็มักจะถูกรังแกจากเด็กที่อยู่ในครอบครัวนกรบเดียวกัน พ่อของเรียวมะจึงอยากให้ลูกของตนเป็นนกรบที่แข็งแกร่ง จึงส่งให้เขาไปเรียนในสำนักดาบ เพื่อจะได้เป็นนกรบชั้นสูงและแข็งแกร่งที่สุดในแคว้น เรียวมะจึงออกเดินทางไปยังเมืองเพื่อไปฝึกวิชาให้ตนแข็งแกร่งจนกระทั่งได้มาพบกับอาจารย์โคชู ผู้เป็นนกรบที่เก่งกล้าและนักปราชญ์คนสำคัญของอาณาจักร เรียวมะจึงอยากฝากตัวเป็นศิษย์ แต่อาจารย์โคชูได้ให้เงื่อนไขกับเรียวมะไว้ว่าจะต้องไปหาของให้ครบ 7 อย่าง จึงจะรับเข้าสำนัก</p>				
ด่านที่	ชื่อด่าน	เนื้อเรื่อง	ตัวอย่างบทสนทนาในเกมดิจิทัล	เรื่องที่ใช้ตอบคำถาม
1	ห้องสมุด	หลังจากที่เรียวมะได้พบกับอาจารย์โคชูแล้ว เรียวมะได้รับมอบหมายให้ตามหาสิ่งของ 7 ชิ้น แต่อาจารย์ไม่ได้บอกว่สิ่งของทั้ง 7 ชิ้นนั้น คืออะไรบ้าง เรียวมะจึงต้องตามหาเบาะแสของทั้ง 7 ชิ้นที่ห้องสมุด	<p>สแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อฟังตัวอย่างบทสนทนาในเกมดิจิทัล</p> 	<p>ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง V ている แสดงสิ่งที่กำลังกระทำ</p>

ด่าน ที่	ชื่อด่าน	เนื้อเรื่อง	ตัวอย่างบทสนทนาในเกมดิจิทัล	เรื่องที่ใช้ ตอบคำถาม
		<p>เมื่อเข้าไปในห้องสมุดแล้ว จะเจอกับบรรณารักษ์ บรรณารักษ์จะเป็นคนอธิบายว่าเรียวมะจะต้องทำอะไรบ้าง โดยในห้องสมุดจะต้องตอบคำถาม 5 ข้อ คำถามแต่ละข้อจะทำให้เรียวมะได้รู้ว่าของที่ตามหามีอะไรบ้าง และเมื่อตอบคำถามถูกครบทุกข้อ เรียวมะจึงจะสามารถออกจากห้องสมุดได้ และบรรณารักษ์จะเป็นคนบอกกับเรียวมะว่าจะต้องเดินทางไปไหนต่อ</p>	<p>g 1</p>  <p>g 5</p> 	
2	ร้านน้ำชา	<p>เมื่อออกจากห้องสมุด เรียวมะจะต้องเดินทางไปยังร้านน้ำชาภายในเมือง แล้วไปพูดคุยกับชาวเมืองและเจ้าของร้านน้ำชาทำการตอบคำถามให้ถูกต้องเป็นจำนวน 3 ข้อ แล้วเจ้าของร้านจะมอบกุญแจที่จะเข้าไปยังสวนที่เป็นที่เก็บของชิ้นแรกที่เรียวมะจะต้องตามหา คือ กาน้ำชา หลังจากที่เข้าไปในสวนได้แล้ว เรียวมะจะได้พบกับคนสวน ตอบคำถามหนึ่งข้อ คนสวนจะเป็นคนบอกว่าของอยู่ที่ไหน นั่นก็คืออยู่กับรูป ปั้นพระพุทธรูป ที่อยู่ตรงหน้าบ่อปลาคราฟ ก่อนที่เรียวมะจะได้รับของจะต้องตอบคำถามให้ถูกหนึ่งข้อจึงจะได้ของที่ต้องการ แล้วจากนั้นสวนก็จะหายไป เรียวมะจะออกมาที่ทางเดินในเมือง</p>	<p>g 6</p> <p>a. タイ b. 日本 c. オーストラリア d. ラオス</p> <p>g 9</p> <p>a. そのままかえります b. パソコンをなおします c. レポートを書きます d. わらいます</p>	<p>ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง V ている แสดงสิ่งที่ กำลังกระทำ</p>

ด่าน ที่	ชื่อด่าน	เนื้อเรื่อง	ตัวอย่างบทสนทนาในเกมดิจิทัล	เรื่องที่ใช้ ตอบคำถาม
3	โรงละคร	เรียวมะจะต้องออกเดินทางต่อเพื่อตามหาของชิ้นต่อไป คือหน้ากากประจำตัวของชาโมไร เรียวมะจึงต้องเดินทางไปโรงละคร เมื่อเข้าไปจะพบกับนักแสดงละครหน้ากาก 5 คน เมื่อเรียวมะเข้าไปพูดคุยกับนักแสดงทั้ง 5 คนแล้ว เรียวมะจะต้องตอบคำถาม เมื่อตอบคำถามถูกต้อง เรียวมะจะได้ชิ้นส่วนหน้ากาก 1 ชิ้นต่อคำถาม 1 ข้อ เมื่อตอบถูกครบ 5 ข้อ หน้ากากทั้ง 5 ชิ้นจะต่อกันเป็นหน้ากาก 1 อัน	g 12  g 13 	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง V ている แสดงสภาพ (การบอกรูปร่างลักษณะสถานภาพสภาพต่าง ๆ)
4	สวนดอกไม้ประจำเมือง	เมื่อออกจากโรงละคร เรียวมะจะต้องเดินทางออกจากเมืองโดยผ่านสวนดอกไม้ประจำเมือง ในสวนดอกไม้จะมีทางที่ไม่สามารถเดินผ่านไปได้ หากต้องการเดินผ่านจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้องแล้วจะได้รับรางวัลเป็นดอกไม้ 1 ดอกเมื่อตอบคำถามถูกต้อง โดยที่ดอกไม้จะใช้เป็นทางผ่านในด่านต่อไป	g 17 a. まちます b. お店でおかしを買います c. お店でおかしを食べます d. インターネットでおかしをちゅうもんします g 19 a. まどをあけます b. まどをしめます c. せんぷうきをつけます d. でんきをつけます	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง V ている แสดงสภาพ (การบอกรูปร่างลักษณะสถานภาพสภาพต่าง ๆ)
5	ภูเขาไฟปีศาจ	เรียวมะสามารถผ่านสวนดอกไม้มาได้แล้ว เรียวมะจะต้องเจอกับภูเขาไฟปีศาจ ที่มีปีศาจ 5 ตนเฝ้าอยู่ ถ้าหากต้องการผ่านปีศาจแต่ละตนไปได้ จะต้องใช้ดอกไม้ 1 ดอก และตอบคำถามให้ถูกต้องจากนั้นจะได้รับหินภูเขาไฟ	g 22 	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง V ている บรรยายการแต่งกาย

ด้าน ที่	ชื่อด้าน	เนื้อเรื่อง	ตัวอย่างบทสนทนาในเกมดิจิทัล	เรื่องที่ใช้ ตอบคำถาม
		(หินสีแดง) ที่เป็นหนึ่งในของที่ อาจารย์เคซุให้ตามหา	g 23 	
6	ทะเลสาบ ทั้ง 5	เมื่อผ่านจากภูเขไฟ เรียวมะจะ ได้พบกับจุดที่เป็นศูนย์รวมของ ทะเลสาบทั้ง 5 แห่ง โดยที่เรียว มะจะต้องข้ามทะเลสาบนี้ไปให้ได้ ด้วยการตอบคำถาม โดยที่จะมี ท่าเรืออยู่ที่ทะเลสาบแห่งที่ 1 เมื่อ ตอบคำถามถูก 1 ข้อ จะสามารถ พายเรือข้ามทะเลสาบไปได้ จะต้องตอบคำถามให้ครบและ ถูกต้อง 5 คำถาม จึงจะสามารถ ข้ามทะเลสาบนี้ไปได้ และจะ ได้รับหินมหาสมุทร (หินสีฟ้า)	g 28 a. ゆびわ b. イヤリング c. スマホリング d. オニオンリング g 30 a. ドラえもん b. スーパーマン c. スパイダーマン d. ウルトラマン	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง V ている บรรยายการ แต่งกาย
7	ป่าไฟ	เรียวมะข้ามทะเลสาบมาแล้วจะ พบกับป่าไฟ เป็นปรากฏการณ์ครั้งแรก ก่อนจะเข้าไปถึงปราสาท เรียวมะ จะต้องเดินทะลุป่าไฟไปให้ได้ ระหว่างทางจะพบกับปีศาจ ประจำป่าไฟ เรียวมะจะต้องสู้กับ ปีศาจตนนั้น ด้วยการตอบคำถาม เมื่อตอบคำถามถูก 1 ข้อ ค่าพลัง ของปีศาจจะลดลง เมื่อตอบถูก ครบ 5 ข้อจะทำให้พลังของปีศาจ หมดไป และยอมให้ผ่านไปได้	g 33  g 34 	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง Adj. へく て Adj. 女で Noun で

ด้าน ที่	ชื่อด้าน	เนื้อเรื่อง	ตัวอย่างบทสนทนาในเกมดิจิทัล	เรื่องที่ใช้ ตอบคำถาม
8	กำแพง เมืองเขา วงกต	หลังจากผ่านป่าไฟได้แล้ว จะพบกับประตูเมือง เมื่อเข้าไปในประตู จะกลายเป็นกำแพงที่เป็นเขาวงกต เมื่อเดินเข้าไปในเขาวงกต แล้วจะพบกับทางตัน แต่หากตอบคำถามถูก ทางจะถูกเปิดออก โดยที่จะมีทางตันทั้งหมด 5 ทาง เมื่อตอบคำถามถูกทุกข้อจึงจะออกจากเขาวงกตได้	g 36 a. ふくのお店のてんいん b. びょうし c. デザイナー d. けいさつかん g 38 a. カレーライス b. ラーメン c. トムヤムクン d. オムライス	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง Adj. へく て Adj. 女で Noun で
9	ปราสาท	หลังจากที่ผ่านกำแพงเมืองเข้าไป จะเจอกับปราสาทประจำเมือง ก่อนที่จะผ่านเข้าปราสาทได้ จะต้องผ่านทหารไปให้ได้ จะมีทหาร 4 คนก่อนถึงประตูปราสาท จะต้องตอบคำถามเพื่อผ่านเข้าไปพบกับจักรพรรดิ และเมื่อผ่านเข้าไปพบกับจักรพรรดิแล้ว จะได้รับชิ้นส่วนดาบ 1 ชิ้น	g 42  g 43 	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง しゅみは Vdic こと です
10	ห้อง แสดง ดนตรี	เมื่อเข้าไปในบริเวณปราสาท จะพบกับห้องแสดงดนตรีที่ประทับใจด้วยคอมพิวเตอร์สวายงามตระการตา ซึ่งเป็นบริเวณที่เก็บชิ้นส่วนดาบชิ้นที่ 2 ที่ต้องมาตามหา ก่อนที่จะได้รับชิ้นส่วนที่ 2 จะต้องตอบคำถามจากนักดนตรีให้ถูกต้องทั้ง 5 คำถาม นักดนตรีจะบอกที่เก็บ	g 47 a. しゃしんのクラブ b. まんがのクラブ c. クラスのクラブ d. せかいりょうりの クラブ	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง しゅみは Vdic こと です

ด้าน ที่	ชื่อด้าน	เนื้อเรื่อง	ตัวอย่างบทสนทนาในเกมดิจิทัล	เรื่องที่ใช้ ตอบคำถาม
		ขึ้นส่วนดาบ และมอบชิ้นส่วนนั้น ให้	g 49 a. はる b. なつ c. あき d. ふゆ	
11	ห้องเก็บ ดาบ โบราณ	เมื่อผ่านห้องตนตรีมาได้แล้ว เรียว มะจะต้องตามหาชิ้นส่วนดาบชิ้น สุดท้ายซึ่งอยู่ในห้องเก็บดาบ โบราณประจำปราสาท เรียวมะ จะต้องตอบคำถามจากทหาร ประจำห้องเก็บดาบให้ได้ จึงจะ ได้รับชิ้นส่วนดาบชิ้นสุดท้าย	g 54  g 55 	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง ~週間 ~か月 (間) ~年 (間)
12	สำนัก อาจารย์ โคชู	หลังจากที่เรียวมะออกตามหาของ ได้ครบทั้ง 7 ชิ้นแล้ว หินภูเขาไฟ หินมหาสมุทร และชิ้นส่วนดาบทั้ง 3 ส่วนจะถูกประกอบเป็นดาบ สามูไรประจำตัวเรียวมะ หลังจากนั้น เรียวมะจะเดินทางไปพบกับ อาจารย์โคชู เพื่อฝากตัวเป็นลูก ศิษย์ ก่อนที่เรียวมะจะเข้าสำนัก อาจารย์โคชูได้จะต้องตอบคำถาม ให้ถูกทั้ง 5 ข้อ	g 56 a. 4月15日 b. 5月15日 c. 6月15日 d. 6月30日 g 58 a. 1か月 b. 2か月 c. 3か月 d. 4か月	ตอบคำถาม 5 ข้อ เรื่อง ~週間 ~か月 (間) ~年 (間)

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น โดยใช้ในชั้นที่ 3 คือ ชั้นฝึกโดยใช้เกม ก่อนการเล่นครูจะชี้แจงวิธีการเล่น กติกาให้นักเรียนทราบก่อน จากนั้นนักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น

3.4 ประโยชน์ของเกม

การใช้เกมเพื่อการศึกษา มีประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งในด้านการฝึกหัด และทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี โดยการนำความสนุกสนานของเกมคอมพิวเตอร์มาบวกกับการออกแบบการเรียนการสอน ให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเกมและผู้เรียน Malone (1981) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกมได้รับความนิยมอย่างมากคือ ความท้าทาย การจินตนาการเพื่อฝัน และความอยากรู้อยากเห็น

การนำเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอน Prensky (2001) ได้ให้ความเห็นไว้ว่า เมื่อนำเกมคอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจมารวมกับเนื้อหาที่ไม่มีความน่าสนใจ จะสามารถก่อให้เกิดวิธีการเรียนรู้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ที่น่าสนใจได้ ซึ่งเหตุผลที่ทำให้การเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ประสบความสำเร็จนั้นต้องประกอบด้วย

1. การเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์มีความเหมาะสมกับความจำเป็นและรูปแบบการเรียนของผู้เรียนในปัจจุบันและในอนาคต
2. การเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เป็นการกระตุ้นผู้เรียนเพราะว่าความสนุกสนานในการเรียน
3. การเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์สามารถปรับให้เข้ากับทุกสาขาวิชา ข้อมูลหรือทักษะการเรียน และเมื่อใช้อย่างถูกต้องก็จะทำให้ได้ผลอย่างสูงสุด

นอกจากนี้ Prensky (2001) ยังได้กล่าวเสริมอีกว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งบันเทิงที่ดึงดูดใจผู้เล่นอย่างมาก เนื่องจากประกอบด้วยส่วนที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

1. เกมคือรูปแบบของความสนุกสนาน ซึ่งจะให้ความเพลิดเพลินและความพอใจแก่ผู้เล่น
2. เกมคือรูปแบบของการเล่น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นและเอาใจจริงเอาใจ
3. เกมมีกติกา ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นมีลักษณะการคิดที่มีแบบแผน
4. เกมมีเป้าหมาย ซึ่งก่อให้เกิดแรงจูงใจให้กับผู้เล่นเกม
5. เกมเป็นลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นได้มีการปฏิบัติ
6. เกมมีผลลัพธ์และผลป้อนกลับ ทำให้ผู้เล่นได้เกิดการเรียนรู้

7. เกมสามารถที่จะปรับใช้งานได้ในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งช่วยลดอุปสรรคในการใช้งาน
8. เกมมีสถานการณ์ของความเป็นผู้ชนะ ทำให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจส่วนตัว
9. เกมมีการต่อสู้ แข่งขันกับฝ่ายตรงกันข้าม ทำให้เกิดความท้าทายและทำให้ผู้เล่นหลังสารอะดรีนาลีนขณะเล่นเกม

10. เกมจะมีการแก้ปัญหา ทำให้ผู้เล่นเกิดประกายในการสร้างสรรค์งาน
11. เกมมีปฏิสัมพันธ์ ทำให้ผู้เล่นมีสังคมร่วมกับผู้อื่น
12. เกมมีการแสดงและเป็นเรื่องราว ทำให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมกับเกมไปด้วย

นอกจากนี้ Lee (1995) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้
2. เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ส่งเสริมให้ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน
3. เกมเปิดโอกาสให้ตัดสินใจและแก้ปัญหา
4. เกมให้ผลหรือข้อมูลย้อนกลับทันที จากการแข่งขัน แพ้ – ชนะ
5. เกมช่วยลดความผิดพลาด โดยนักเรียนมีอิสระมากกว่าปกติ
6. เกมส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
7. เกมใช้เล่นพักผ่อนหลังการสอน
8. เกมจะช่วยสนับสนุนให้มีการเรียนรู้ดีขึ้น
9. เกมทำให้ได้ฝึกหลายๆ ทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟัง และอ่าน มีการสร้างความ

เข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี

ชลียา ลิ้มปิยากร (2536, อ้างถึงใน ธนเทพพร เดชประสาธ, 2558) ได้กล่าวถึงประโยชน์อื่น ๆ ของเกมไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ทันทีว่า การตัดสินใจ ถูกต้องหรือผิดพลาด จากคะแนนหรือคำตอบที่ได้
2. ผู้สอนสามารถใช้เกมได้กับทุกเนื้อหารวิชา โดยเลือกเกมให้ตรงกับจุดประสงค์และเนื้อหานั้น ๆ
3. การเล่นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่ม จะเป็นตัวกลางช่วยให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มนั้นช่วยเหลือกันและกัน เพื่อไม่ให้ฝ่ายแพ้

จากการศึกษาประโยชน์ของเกม สรุปได้ว่า เกมนอกจากจะให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินแก่ผู้เล่นแล้ว ผู้เล่นจะทราบผลย้อนกลับและผลลัพธ์ในขณะที่เล่น ทำให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ อีกทั้งเกมจะมีกติกาและเป้าหมาย ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิด แก้ปัญหาในการตัดสินใจ นอกจากนี้เกมเป็นสื่อการ

เรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนับสนุนให้มีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ซึ่งเกมสามารถนำไปใช้ได้กับทุกเนื้อหาวิชา โดยเลือกให้ตรงกับจุดประสงค์และเนื้อหาวิชานั้น ๆ และสามารถฝึกได้หลายทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

สิรินทร เพ็ชรพิทักษ์ (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยร่วมกับเทคนิคช่วยจำ วิชาภาษาจีนพื้นฐาน 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีวัตถุประสงค์การวิจัย 4 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ วิชา ภาษาจีนพื้นฐาน 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจำของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีการใช้เทคนิคช่วยจำ วิชา ภาษาจีนพื้นฐาน 1 3) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีการใช้เทคนิคช่วยจำ วิชา ภาษาจีนพื้นฐาน 1 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีการใช้เทคนิคช่วยจำ วิชา ภาษาจีนพื้นฐาน 1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ที่เรียนวิชาภาษาจีนพื้นฐาน 1 จำนวน 71 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านความคงทนในการจำหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ พบว่าคะแนนความคงทนในการจำแตกต่างจากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ยลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 4) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีเทคนิคช่วยจำอยู่ในระดับมาก และความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่ไม่มีเทคนิคช่วยจำ อยู่ในระดับมาก

ธนเทพพร เดชประสาธ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการส่งเสริมกระบวนการเขียนเรียงความแก่กระตู่ธรรมในหลักสูตรธรรมศึกษาชั้นตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการส่งเสริมกระบวนการเขียนเรียงความแก่กระตู่ธรรมในหลักสูตรธรรมศึกษาชั้นตรี ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนการใช้เกม - หลังการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนวัดสุวรรณาราม ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้ระบบเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เหมาะสม 2) ผลการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีค่าเท่ากับ 81.0/80.27 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 3) ผลสัมฤทธิ์ก่อนใช้เกม - หลังการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 พึงพอใจการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33

อภิเชษฐ์ ขาวเผือก (2558) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม วัตถุประสงค์การวิจัยมี 4 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม ที่ใช้เกมการศึกษาบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม ที่มีต่อเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 4) เพื่อศึกษาความคงทนทางการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม โดยใช้เกมการศึกษาบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 35 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ผลการศึกษาพบว่า 1) เกมการศึกษาบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 76.40/76.06 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) ความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษาบนแท็บเล็ต อยู่ในระดับมาก 4) ความคงทน

ทางการจำโดยใช้เกมการศึกษาบนแท็บเล็ต พบว่า นักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

คณิตศร จีระโทก (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา เรื่อง งานเกษตรคู้บ้าน กลุ่มวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา เรื่อง งานเกษตรคู้บ้าน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายน ในปีการศึกษาที่ 2558 จำนวน 30 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา เรื่อง งานเกษตรคู้บ้าน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.83/88.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

พจนินา พันธุ์จันทร์ และ อุบลรัตน์ ศิริสุขโกศา (2560) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชนิดของคำ และสำนวนสุภาษิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อพัฒนาชุดเกมคอมพิวเตอร์วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชนิดของคำ และสำนวนสุภาษิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้น 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดเกมคอมพิวเตอร์ และ 4) เพื่อหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดเกมคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 ชุดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คือ 87.81/83.33 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนด้วยชุดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ผู้ใช้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72

งานวิจัยต่างประเทศ

Kebritchi (2010) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาด้วยเกมคอมพิวเตอร์ จากการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนที่น่าตื่นเต้น ผู้เรียนจะให้ความสนใจ และเป็นแรงจูงใจอย่างมากสำหรับนักเรียนและเมื่อจัดสภาพแวดล้อมของเกม ให้เหมาะสมกับนักเรียนและบทเรียนแล้วจะทำให้การเรียนรู้เป็นไปได้ดี

Erhel and Jamet (2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล: ผลกระทบของการสอนและผลสะท้อนต่อแรงจูงใจและประสิทธิภาพการเรียนรู้ การวิจัยนี้ได้เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล 2 รูปแบบ คือ การสอนเพื่อการเรียนรู้ และการสอนเพื่อความบันเทิง ผลการศึกษาพบว่า การสอนเพื่อการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกกว่าการสอนเพื่อความบันเทิง โดยไม่ส่งผลกระทบต่อแรงจูงใจในทางลบ ส่วนการสอนเพื่อความบันเทิงถ้านักเรียนได้รับผลสะท้อนกลับอย่างสม่ำเสมอ ก็จะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก การทดลองนี้แสดงให้เห็นว่า เกมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และแรงจูงใจได้

Hsiu-Ting Hung and others (2018) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาโดยใช้เกมดิจิทัล พบว่า ประเภทของเกมที่น่ามาใช้มากที่สุดในการเรียนรู้ภาษาโดยใช้เกมดิจิทัล คือ เกมสมมติบทบาท (role-playing games) นอกจากนี้ส่วนใหญ่ใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ และการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลให้ผลลัพธ์เชิงบวก โดยเฉพาะทางด้านจิตวิทยา และการเรียนรู้ภาษา

Yukselturk, Altiok and Başer (2018) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนรู้โดยใช้เกมด้วยเทคโนโลยี Kinect ในหลักสูตรการศึกษาภาษาต่างประเทศ การศึกษานี้ได้ศึกษาผลการเรียนรู้ภาษาโดยใช้เกมด้วยเทคโนโลยี Kinect ที่มีต่อเจตคติเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักเรียนที่มีต่อภาษาอังกฤษ ได้ดำเนินการทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับ ในมหาวิทยาลัยของรัฐทางภาคกลางของตุรกี จำนวน 62 คน ประเทศตุรกีได้ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แต่มีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้การพัฒนาทักษะทางภาษาไม่พัฒนาเท่าที่ควร เช่น จำนวนชั่วโมงการสอนรายสัปดาห์ แรงจูงใจของนักเรียน จึงได้มีการศึกษาวิธีการเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร คือการเรียนรู้ภาษาจากเกม ผลการวิจัยพบว่า เจตคติของนักเรียนที่มีต่อภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญ และคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักเรียนกลุ่มทดลองก็เพิ่มขึ้นด้วยเช่นกันเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม

Acquah and Katz (2020) ได้ทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ เกี่ยวกับผลการเรียนรู้ภาษาที่สอง ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย จุดมุ่งหมายของการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบนี้ คือการตรวจสอบหลักฐานเชิงประจักษ์สำหรับประสิทธิภาพของเกมดิจิทัลในการเรียนรู้ภาษาที่สอง ระหว่างปี 2014 - 2018 โดยเน้นที่นักเรียนอายุ 6-18 ปี ในการวิเคราะห์เนื้อหาขั้นสุดท้ายมีบทความทั้งหมด 26 บทความ จากการศึกษาพบว่า 1) การศึกษาส่วนใหญ่ดำเนินการด้วยวิธีการแบบผสมผสาน 2) ส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมน 3) ประเภทเกมที่พบบ่อยที่สุด คือ เกมการศึกษา หรือมิโมเกมเพื่อการศึกษา 4) การวิจัยส่วนใหญ่ดำเนินการในเอเชียตะวันออกและตะวันออกเฉียงกลาง 5) บริบทหลักของการศึกษาอยู่ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นทางการ และ 6) ภาษาเป้าหมายมักจะเป็นภาษาอังกฤษ นอกจากนี้เกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทางภาษา สภาพทางอารมณ์ จิตใจ ความสามารถ และพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ภาษาในเชิงบวก ซึ่งหมายความว่า เกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศสรุปได้ว่า เกมดิจิทัลสามารถนำไปปรับใช้ได้กับทุกวิชา ทุกระดับชั้น ขึ้นอยู่กับผู้สอนที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมการเรียนการสอน ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมดิจิทัลมีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างมาก เช่น ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียน มีทัศนคติที่ดีต่อเกมดิจิทัล เป็นต้น กล่าวได้ว่าการใช้เกมดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ถือว่าเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

4. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการฟัง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 ความหมายของทักษะการฟัง

การฟัง เป็นทักษะการรับ ประกอบด้วยผู้ส่งสาร สาร และผู้รับสารหรือผู้ฟัง ได้ยินเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัสทางหู โดยอาศัยกระบวนการของสมองหลายขั้นตอนที่ต่อเนื่องจากการได้ยิน ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญาและเป็นความสามารถที่จะรับรู้สิ่งที่ได้ยิน จับความ และตีความเพื่อให้เข้าใจสิ่งที่ ได้ยิน ตลอดจนจดจำ นำเอาไปใช้ได้ (ศุภจิตา นันตะภูมิ, 2558) ซึ่ง Sophie Ioannu-Georgiou and Pavlos Pavlou (แปลโดย จิราภรณ์ โกธธรรม, 2550, อ้างถึงในชายูดา

จันทะปิดตา, 2555) ยังเสริมอีกว่า การฟังประกอบด้วยทักษะย่อยหลายทักษะ เช่น ฟังเพื่อหาข้อมูล เฉพาะ ฟังเพื่อจับใจความสำคัญ ฟังเพื่อเข้าใจรายละเอียด เดาความหมายจากบริบทและทำนายสิ่งที่จะเกิดต่อไป

ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น หมายถึง ความสามารถในการจับประเด็น และตีความจากสิ่งที่ได้ยิน จนเกิดความเข้าใจตรงตามสถานการณ์และวัตถุประสงค์นั้น ๆ ผู้ฟังต้องมีการประมวลข้อมูล โดยอาศัยกระบวนการของสมองหลายขั้นตอนจากสิ่งที่ได้ยิน ประมวลข้อมูลที่ได้รับโดยใช้ความรู้เดิม ความรู้ด้านภาษาญี่ปุ่น และมีความสามารถในการแยกแยะ ซึ่งต้องเข้าใจสำเนียงหรือการออกเสียง ไวยากรณ์ รวมไปถึงคำศัพท์ที่เป็นภาษาญี่ปุ่น โดยทักษะการฟังเป็นทักษะเบื้องต้นของทักษะทั้ง 4 ในการเรียนรู้ภาษา ซึ่งอัตราส่วนของการใช้ทักษะทางภาษาพบว่าในชีวิตประจำวันใช้ทักษะการฟังมากที่สุด คือ 42% การพูด 32% การอ่าน 15% และการเขียน 11% ซึ่งทำให้เห็นว่า การฟังมีความสำคัญต่อการสื่อสารเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้พูดจะต้องฟังให้เข้าใจก่อนจึงจะสามารถโต้ตอบได้ จึงกล่าวได้ว่าการฟังเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ทักษะอื่น (ไอยอ-จิโอเนอะ โซฟี, 2550; นพเกา ณ พัทลุง, 2548; พรสวรรค์ สีป้อ, 2550; ภัทรกมล รักสวน, 2561; ศุภธิดา นันตะภุมิ, 2558)

4.2 ความสำคัญของการฟัง

การฟังแตกต่างจากการได้ยิน เพราะการได้ยินอาจไม่สามารถทำให้ผู้ฟังรับรู้หรือเข้าใจความหมายของสิ่งที่ฟัง ดังนั้นการฟังจึงเป็นทักษะแรกที่จะทำให้มนุษย์สามารถสื่อสารได้ ในการเรียนรู้ภาษาทักษะการฟังจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญและเป็นทักษะที่ใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด มีผู้ให้ความสำคัญของการฟังดังนี้

Brown (1984) ได้กล่าวว่า ทักษะการฟังเป็นทักษะพื้นฐานที่จะพัฒนาความสามารถในทักษะอื่น คือการพูด การอ่าน และการเขียน หมายความว่า บุคคลใดมีความสามารถในการฟังสูง ความสามารถในการทักษะอื่นก็จะสูงตามด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Lundsteen (1990) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของการฟังที่มีผลต่อการเรียนรู้ว่า เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยพัฒนาสู่ทักษะอื่น ๆ บุคคลจะไม่สามารถพัฒนาทักษะการพูด การอ่าน และการเขียนได้หากไม่ได้รับการพัฒนาทักษะการฟัง นอกจากนี้ การฟังยังเป็นวิถีทางสำคัญในการเรียนรู้ภาษา เพราะช่วยผู้เรียนในการสะสมความหมายของคำศัพท์ รูปแบบทางโครงสร้างไวยากรณ์เพื่อนำไปใช้ต่อไป นอกจากนี้ Underwood (1993) ยังได้กล่าวอีกว่า การฟังเป็นทักษะการรับสารที่สำคัญมากในการเรียนภาษาที่ต้องพัฒนาเป็นลำดับแรกทั้งในการเรียนภาษาแม่และภาษาที่สอง เด็กเล็ก ๆ ตั้งแต่แรกเกิดก็พัฒนาทักษะการฟังด้วยการได้ยินคนรอบข้างพูดทั้งพูดกับตัวเองและพูดคุยกันเอง นั่นคือเด็กได้รับข้อมูลป้อนเข้ามามากมาย

ก่อนที่จะสามารถพัฒนาทักษะการพูดได้ และเมื่อเด็กโตขึ้นก็สามารถอ่านและเขียนภายหลัง ในการเรียนภาษาต่างประเทศก็เช่นเดียวกัน หากผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถทางด้านความเข้าใจในการฟัง จะช่วยให้ทักษะด้านอื่นของผู้เรียนพัฒนาได้ดี

จากความสำคัญของการฟังดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่ใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวัน ถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานและเป็นทักษะแรกที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้และเข้าใจในการใช้ภาษา เป็นการสะสมความหมายของคำศัพท์ รูปแบบทางโครงสร้างไวยากรณ์ เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาสู่ทักษะภาษาอื่น ๆ คือ การพูด การอ่าน และการเขียน

4.3 จุดประสงค์ในการฟัง

การฟังจะประสบความสำเร็จ จำเป็นต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนก่อนเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้ฟังกับผู้พูด มีผู้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการฟัง ดังนี้

ปิยะนุช เสนทอง (2555) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการฟัง สรุปได้ดังนี้

1. การฟังเพื่อจับใจความ เป็นการฟังที่จับประเด็นสำคัญของเรื่องที่ฟัง
2. การฟังเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ เป็นการฟังที่ผู้ฟังมุ่งหาความรู้เป็นหลัก การฟังประเภทนี้ เช่น การฟังบรรยายในชั้นเรียน
3. การฟังเพื่อความเพลิดเพลิน การฟังในลักษณะนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการปล่อยอารมณ์ตามสบาย เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด
4. การฟังเพื่อความจรรโลงใจ การฟังลักษณะนี้มักแฝงไว้ด้วยคติเตือนใจ ที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ การฟังแต่ละครั้งอาจมีจุดมุ่งหมายในการฟังหลายประการ แต่ไม่ว่าจะฟังด้วยจุดมุ่งหมายใด การฟังจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อผู้ฟัง ฟังอย่างใช้ความคิดและวิจารณญาณทุกครั้ง

โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2550) กล่าวว่า จุดประสงค์ในการฟังมี 3 ประการ ดังนี้

1. ฟังเพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ คือการฟังที่มุ่งหาความรู้โดยเก็บรายละเอียดต่าง ๆ เช่น การฟังบรรยายในชั้นเรียน การฟังข่าว เหตุการณ์ปัจจุบัน เป็นต้น การฟังแบบนี้ต้องอาศัยความตั้งใจ และสมาธิมากกว่าแบบอื่น ๆ เพื่อเก็บความรู้และจับประเด็นหรือสาระของเรื่องให้ได้

2. ฟังเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นการฟังที่ง่ายที่สุด เพราะผู้ฟังไม่ต้องใช้ความคิดที่เคร่งเครียด การฟังลักษณะนี้มักมีจุดประสงค์เพื่อต้องการปล่อยอารมณ์ตามสบาย เช่น การฟังเพลงระหว่างทำงานบ้าน การฟังละครขณะซักผ้า เป็นต้น

3. ฟังเพื่อความจรรโลงใจ เป็นการฟังที่มักก่อให้เกิดสติปัญญาอันแฝงด้วยคติเตือนใจที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น การฟังพระธรรมเทศนา การฟังการแสดงปาฐกถา เป็นต้น

พชันี มานะวานิชเจริญ (2540) และวิเศษ ชาญประโคน (2547, อ้างถึงใน ศุภธิดา นันตะภุมิ, 2558) กล่าวถึงจุดประสงค์การฟัง ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ฟังเพื่อความรู้ เช่น ฟังคำบรรยาย คำอธิบาย คำสอน ข่าว ปาฐกถา อภิปราย การฟังเช่นนี้ ผู้ฟังต้องใช้วิจารณญาณใคร่ครวญด้วยเหตุผล รู้จักแยกแยะประเมินคุณค่า และต้องจับใจความสำคัญให้ได้ การบันทึกช่วยจำในขณะที่ฟังทำให้ได้ความรู้มากขึ้น

2. การฟังเพื่อความคิด เป็นการฟังที่ต้องใช้สติและปัญญาใคร่ครวญอย่างละเอียดว่าสิ่งที่ได้ยินได้ฟังนั้นส่วนใดเป็นข้อเท็จจริง ส่วนใดเป็นความคิดเห็น มีข้อมูล หลักฐาน หรือเหตุผลน่าเชื่อถือเพียงใด และเป็นเรื่องที่มีคุณค่าประโยชน์ มีคุณค่าน่าฟังเพียงใด

จากการศึกษาจุดประสงค์ในการฟัง สามารถสรุปได้ 3 ประการ ดังนี้ 1. ฟังเพื่อเพิ่มพูนความรู้ มุ่งหาความรู้เป็นหลัก เช่น การฟังบรรยายในชั้นเรียน การฟังข่าว การฟังเช่นนี้ เป็นการฟังที่ต้องจับประเด็นหรือสาระของเรื่องให้ได้ 2. ฟังเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นการฟังที่ไม่ต้องใช้ความคิดที่เคร่งเครียด ปล่อยอารมณ์ตามสบาย เช่น การฟังเพลงขณะทำการบ้าน และ 3. ฟังเพื่อความจรรโลงใจ เป็นการฟังที่มักแฝงไปด้วยคติเตือนใจ เช่น การฟังธรรมะ สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

4.4 องค์ประกอบที่ช่วยให้เกิดความสามารถในการฟัง

โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2550) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่ช่วยให้เกิดความสามารถในการฟังด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ความสามารถทางไวยากรณ์ คือความแม่นยำในการใช้ความรู้ทางไวยากรณ์ คำศัพท์ การออกเสียง ความหมาย และการเรียงคำเข้าในประโยคได้อย่างถูกต้อง สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้ฟังสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ การใช้ภาษาในการสื่อความหมายมีหลายลักษณะ ดังนี้

1.1 ความหมายโดยตรง คือ การใช้คำที่มีความหมายตรง ผู้ฟังไม่ต้องตีความ

1.2 ความหมายโดยนัย คือ การใช้คำที่มีความหมายแฝงอยู่ในคำนั้นอีกชั้นหนึ่ง บางครั้งจะต้องตีความ หรือเชื่อมโยงไปถึงอีกสิ่งหนึ่ง

1.3 ความหมายตามบริบท ขึ้นอยู่กับการเรียงคำหรือการวางตำแหน่งของคำในประโยค การย้ายตำแหน่งของคำจะทำให้หน้าที่ของคำเปลี่ยนไปซึ่งจะทำให้ความหมายเปลี่ยนไปด้วย

1.4 ความหมายตามสถานการณ์ บางครั้งพูดข้อความเดียวกัน แต่ต่างสถานการณ์ ก็จะทำให้ความหมายต่างกันได้

2. ความสามารถทางภาษาสังคม ภาษาสังคมมีลักษณะทางภาษาขึ้นอยู่กับความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ตลอดจนวัฒนธรรม ซึ่งอาจจะแตกต่างกันตามกาลเวลา ผู้ฟังจะต้องมีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาสังคมได้เป็นอย่างดี จึงจะช่วยให้การฟังเกิดผลดี ภาษาสังคมที่กล่าวถึง มีดังนี้

2.1 ภาษาถิ่น คือ ภาษาดั้งเดิมที่ใช้อยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ

2.2 ภาษาแสลง เป็นภาษาพูดที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัย เป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่น ไม่มีแบบแผน คำที่นำมาใช้จะมีความหมายและเสียงคลาดเคลื่อนไปจากเดิม คำลักษณะนี้จะเกิดขึ้นใหม่ อยู่เสมอ และบางคำก็จะเลือนหายไปอย่างรวดเร็ว

2.3 ภาษาเฉพาะกลุ่ม เป็นภาษาพูดของบุคคลในแต่ละวงการ หรือกลุ่มอาชีพ

2.4 ภาษาหนังสือพิมพ์ คือ ภาษาพูดที่นักข่าวหนังสือพิมพ์ใช้พูดกันเพื่อความสะดวก สะดุดตา สะดุดความรู้สึกที่ได้ฟัง เป็นคำสั้น ๆ ไม่มีแบบแผน

2.5 ภาษาโฆษณาหรือภาษาที่ใช้ในวงการธุรกิจ ซึ่งจะมีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างไปจากภาษาพูดโดยทั่ว ๆ ไป

2.6 ภาษาลอกเลียนแบบภาษาต่างประเทศ เป็นภาษาพูดที่ใช้พูดกันเพื่อความตลก ขบขัน โดยใช้คำไทยปนกับภาษาต่างประเทศ

3. ความสามารถในการตีความเนื้อหา ผู้ฟังจะต้องรู้ว่าเนื้อหาที่ฟังนั้นครบถ้วนแล้ว หรือจะต้องตีความขยาย เพราะผู้พูดอาจจะละคำ ข้อความไว้ในฐานที่เข้าใจ

4. ความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งที่ได้ฟังกับความรู้พื้นฐานหรือประสบการณ์ของตน ในการฟังบางครั้งอาจจะต้องเดาความหมายของข้อความที่ไม่เคยได้ยินหรือไม่เคยรู้จักกันมาก่อน รวมไปถึงการเดาส่วนที่ขาดหายไปจากการฟังด้วย โดยที่ผู้ฟังจะต้องนำความรู้เดิม หรือประสบการณ์ของตน เข้ามาช่วยในการตีความ

MacKeating (1985) ได้กล่าวว่องค์ประกอบที่ทำให้ผู้ฟังเกิดความสามารภในการฟัง มีดังนี้

1. การรับรู้ (perception) หมายถึงการที่ผู้ฟังสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างเสียง หรือ ตัวอักษร และรูปลักษณะของคำออกจากกันได้

2. การตีความจากสิ่งที่ได้ฟัง (decoding) การที่ผู้ฟังจะเข้าใจข้อความสั้นๆ ที่ได้ยินนั้นจะต้องประกอบด้วยกระบวนการต่อไปนี้

- 2.1) การรับรู้ความหมาย และเข้าใจสิ่งที่ได้รับฟัง
- 2.2) การเก็บสิ่งที่ฟังไว้ในช่วงความจำระยะสั้นนานพอเท่าที่จะเป็นไปได้
- 2.3) สัมพันธ์สิ่งที่ได้ฟังกับสิ่งที่เคยรู้มาก่อน

หลังจากกระบวนการเหล่านี้ ข้อความจะถูกเก็บไว้ในช่วงความจำระยะยาว เพื่อนำกลับมาใช้ได้อีกเมื่อผู้ฟังต้องการ

3. การทำนายและการคัดเลือก (prediction and selection) ถึงแม้ว่ากระบวนการดังกล่าวดูซับซ้อน ผู้ฟังสามารถทำให้ง่ายขึ้นโดยใช้ความสามารถที่จะทำนายว่าข้อความต่อไปคืออะไร และสามารถที่จะคัดเลือกข้อความไหนควรให้ความสนใจให้มากและข้อความไหนไม่ควรสนใจ

นอกจากนี้ Rost (1991) ได้กล่าวถึงความสามารถในการฟังว่าผู้ฟังต้องมีความสามารถในการใช้ทักษะต่าง ๆ ดังนี้

1. ทักษะการรับรู้ (perceptive skills) คือ ความสามารถในการจำแนกเสียงต่าง ๆ ได้ และสามารถจดจำคำที่ฟังได้
2. ทักษะการวิเคราะห์ (analysis skills) คือ ความสามารถในการจำแนกหน่วยทางไวยากรณ์ได้ และสามารถจำแนกหน่วยทางภาษาที่ควรนำไปใช้ได้
3. ทักษะการสังเคราะห์ (synthesis skills) คือ ความสามารถในการเชื่อมโยงตัวชี้แนะด้านภาษากับส่วนอื่น ๆ ได้ และสามารถนำความรู้เดิมมาใช้ประกอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการฟังได้อย่างเหมาะสม

กล่าวได้ว่า ผู้ที่มีความสามารถในการฟังจะเริ่มจากการรับรู้ คือมีความสามารถในการแยกแยะ จำแนกเสียงต่าง ๆ จากนั้นเป็นความสามารถในการตีความจากสิ่งที่ได้ฟัง คือการเข้าใจสิ่งที่ได้ยิน ซึ่งอาจจะมีการเชื่อมโยงกับความรู้พื้นฐานหรือประสบการณ์ของตน รวมไปถึงการคาดเดาหรือทำนาย โดยในการฟังนั้นไม่เพียงแต่ผู้ฟังจะต้องมีความรู้ทางด้านไวยากรณ์ จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม และประเพณีด้วย ซึ่งจะทำให้การฟังประสบความสำเร็จ

4.5 แนวทางในการวัดและประเมินทักษะการฟัง

Valette (1977) ได้เสนอแนะการทดสอบทักษะการฟังไว้ ดังนี้

1. การทดสอบการจับใจความสำคัญของคำพูด (Skimming) เช่น ฟังข่าวแล้วให้นักเรียนเขียนชื่อบุคคล สถานที่ที่ได้ยินข่าว

2. การทดสอบความเข้าใจข้อความ (Oral comprehension) เป็นการบันทึกบทสนทนาที่แต่งขึ้นแล้วเจ้าของภาษาเป็นผู้อ่านหรือพูดคนเดียว คำถามที่ทดสอบส่วนมากเป็นแบบเลือกตอบ เช่น การฟังอย่างคร่าวๆ จับคำศัพท์ที่รู้ความหมาย การทดสอบจับใจความสำคัญ

3. การทดสอบการรับข้อมูล (Perception) เช่น นักเรียนฟังข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ แล้วกรอกข้อมูลหรือทำเครื่องหมาย แล้วสรุปข้อความจากสิ่งที่ได้ยิน ให้ผู้เรียนฟังข้อความหลายๆอย่าง แล้วแยกแยะออกมาเฉพาะเรื่องที่กำหนดให้และจดบันทึกไว้

4. การทดสอบการถ่ายทอดคำพูดหรือเรื่องราว (Transfer the oral message) วัดในระดับค่อนข้างสูง เป็นการทดสอบความสามารถ 2 ทักษะ คือ ทักษะการรับสารและถ่ายทอดออกมาเป็นทักษะการส่งสาร

5. การเขียนตามคำบอก (Dictation) เป็นการทดสอบว่านักเรียนเข้าใจภาษาที่พูดเพียงใด จำนวนคำหรือข้อความจะเพิ่มขึ้นตามระดับ การแบ่งประโยคในการอ่านพยายามให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด

นอกจากนี้ Shohamy and Inbar (1991) ได้พูดถึงลักษณะคำถามในการทดสอบทักษะการฟัง โดยแบ่งคำถามออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. คำถามทั่วไป (Macro global type of questions) หมายถึง การให้ผู้ฟังสรุป วิเคราะห์ และบอกสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นผลจากเรื่องที่ฟัง

2. คำถามเฉพาะข้อมูล (Local questions) หมายถึง การให้ผู้ฟังให้ข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่ฟัง

3. คำถามรายละเอียดปลีกย่อย (Trivial questions) หมายถึง การให้ผู้ฟังบอกรายละเอียดเกี่ยวกับตัวเลขและชื่อเฉพาะต่าง ๆ

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532, อ้างถึงใน ศุภจิตา นันตะภูมิ, 2558) ได้เสนอแนะการวัดและประเมินผลทักษะการฟัง ไว้ว่า อาจดำเนินการในระหว่างการเรียนรู้การสนทนาเพื่อวัดความรู้ความสามารถที่จะสื่อสารในเรื่องที่เรียนและในตอนปลายภาคด้วย การวัดและประเมินผลทักษะการฟังทำได้ดังนี้

1. ให้ตอบคำถาม
2. ให้ฟังแล้วลำดับภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
3. ให้ฟังบทสนทนา แล้วตอบคำถาม
4. ใช้แบบทดสอบโคลซ แบบเขียนหรือแบบปากเปล่า โดยให้ผู้เรียนฟังเรื่อง แล้วเติมคำที่ขาดหายไปจากบทสนทนา

กายสิทธิ์ ศรีใจ (2547, อ้างถึงใน ศุภธิดา นันตะภุมิ, 2558) ได้สรุปวิธีการวัดและประเมินผลทักษะการฟังไว้ 5 ระดับ ดังนี้

1. ระดับกลไก ระดับนี้วัดความสามารถของผู้เรียนในการแยกเสียงต่าง ๆ ในภาษาต่างประเทศได้โดยไม่ต้องเข้าใจความหมาย เช่น

- 1.1 บอกได้ว่าคำที่ได้ยินเป็นภาษาแม่หรือภาษาต่างประเทศ
- 1.2 บอกได้ว่าคำที่ได้ยินมีเสียงเหมือนหรือต่างกัน
- 1.3 บอกได้ว่าคำที่ได้ยินจำนวน 3 คำ คำใดมีเสียงแตกต่างกันออกไป
- 1.4 บอกได้ว่าประโยคที่ได้ยิน 2 ประโยคเหมือนหรือต่างกัน
- 1.5 บอกเสียงเน้นหนักในคำที่ได้ยิน

2. ระดับความรู้ เป็นการวัดความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำหรือประโยคที่ได้ยิน เช่น

- 2.1 ปฏิบัติตามคำสั่งที่ได้ยิน
- 2.2 เลือกภาพได้ตรงกับประโยคที่ได้ยิน
- 2.3 เลือกประโยคที่มีความหมายเช่นเดียวกับประโยคที่ได้ยิน

3. ระดับถ่ายโอน ระดับนี้เป็นการวัดความสามารถในการเข้าใจคำพูดที่คุ้นเคย แต่อยู่ในสถานการณ์ใหม่ เช่น

- 3.1 ฟังคำถามแล้วเลือกคำตอบที่เหมาะสม
- 3.2 เลือกคำที่เหมาะสมเติมลงในประโยคที่ได้ยิน
- 3.3 วาดภาพตามคำสั่งที่ได้ยิน
- 3.4 ตอบได้ว่าสิ่งที่ได้ยินนั้นถูกต้องหรือไม่
- 3.5 ฟังข้อความแล้วตอบคำถามได้ว่า ประโยคที่กำหนดให้มีความหมายถูกหรือผิด

จากข้อความที่ได้ยิน

3.6 ฟังข้อความแล้วเลือกคำตอบมาเติมประโยคที่ได้ยินได้ถูกต้องตามข้อความที่ได้ยิน

4. ระดับสื่อสาร ระดับนี้วัดความสามารถในการจับใจความสำคัญและความหมายทั่วไปของข้อความที่ได้ยิน เช่น

- 4.1 ฟังข้อความแล้วตอบคำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญ
- 4.2 ฟังข้อความแล้วสรุปเรื่องราวที่ฟังได้
- 4.3 ฟังบรรยายภาพหรือข้อเท็จจริงแล้วตอบคำถามถูก ผิด
- 4.4 ฟังข้อความแล้วเลือกภาพเรียงลำดับตามเรื่องราวได้ 2-4 ภาพ
- 4.5 ฟังบทสนทนาหรือข้อความแล้วตอบคำถามตามสรุปเรื่องที่ฟัง
- 4.6 ฟังบทเพลงแล้วตอบคำถามความเข้าใจ

5. ระดับวิพากษ์วิจารณ์ ระดับนี้วัดความสามารถของผู้เรียนในการวิเคราะห์ความหมายและรูปแบบของภาษาที่ได้ยิน เช่น

- 5.1 ฟังข้อความแล้วตอบคำถามเกี่ยวกับรูปของภาษา
- 5.2 ฟังคำพูดแล้วบอกได้ว่าผู้พูดเป็นชาวอะไร
- 5.3 ฟังบทสนทนาแล้วบอกอารมณ์ของผู้พูด
- 5.4 ฟังบทสนทนาแล้วบอกสถานที่
- 5.5 ฟังข้อความแล้วบอกสถานภาพผู้ใช้ภาษาได้

จากการศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินทักษะการฟัง ทำให้ทราบแนวทางเพื่อใช้ในการออกแบบการวัดและประเมินทักษะการฟังในหลายรูปแบบ มีทั้งการฟังบทสนทนาแล้วตอบคำถาม บอกรายละเอียด สรุปประเด็น หรือจับใจความจากเรื่องที่ฟังได้ โดยในการวัดและประเมินทักษะการฟังจะมีการวัดตามระดับความสามารถในการฟัง เริ่มจากระดับที่ต่ำที่สุด คือ ระดับกลไก และระดับที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ได้แก่ ระดับความรู้ ระดับถ่ายโอน ระดับสื่อสาร และระดับวิพากษ์วิจารณ์ ตามลำดับ

4.6 ระดับความสามารถของการฟัง

พิระพงศ์ สุขแก้ว (2548) ได้แบ่งระดับความสามารถในการฟังภาษาต่างประเทศ ดังนี้

1. ความสามารถในการจำแนกเสียงของผู้พูด
2. ความสามารถในการเข้าใจความหมายของเสียง
3. ความสามารถในการจำข้อความที่ได้ยิน
4. ความสามารถในการฟังระดับสูง

Mackey (1965) แบ่งระดับความสามารถในการฟังออกเป็น 2 ระดับ คือ

1. ระดับการเรียนรู้ (Recognition Level) เป็นการแยกแยะเสียงเกี่ยวกับการเน้นเสียงหนักของพยางค์ และท่วงทำนองการขึ้นลงของเสียง
2. ระดับความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถฟังสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งข้อความที่ได้โดยเข้าใจ

Valette and Disick (1972) ได้แบ่งชั้นความสามารถในการฟังภาษาต่างประเทศเป็น 5 ระดับ ดังนี้

1. ชั้นกลไก (Mechanical Skills) เป็นระดับที่ผู้เรียนได้ยินความแตกต่างระหว่างภาษาต่างประเทศจากเสียงที่ได้ยิน แต่ไม่จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของสิ่งที่ได้ยิน
2. ชั้นความรู้ (Knowledge) เป็นระดับที่ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำหรือประโยคที่ฟัง สามารถทำตามคำสั่งและสามารถจับคู่ประโยคที่ได้ยินเข้ากับรูปภาพ
3. ชั้นถ่ายโอน (Transfer) เป็นระดับที่ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างและคำศัพท์ สามารถตอบคำถามได้ว่าถูกหรือผิด สามารถเลือกข้อความและคำตอบที่เหมาะสมกับคำถามและสามารถเข้าใจข้อความที่มีหลายประโยค
4. ชั้นการสื่อสาร (Communication) เป็นระดับที่ผู้เรียนเข้าใจคำสั่ง และอธิบายเป็นภาษาต่างประเทศได้ สามารถเข้าใจความหมายโดยทั่ว ๆ ไปของข้อความที่มีคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยหรือเป็นศัพท์ใหม่ สามารถที่จะเติมข้อความที่ไม่เคยได้ยินให้สมบูรณ์ได้ สามารถเข้าใจสิ่งที่เจ้าของภาษาพูดในบทละคร ภาพยนตร์ รายการวิทยุหรือรายการโทรทัศน์
5. ชั้นวิพากษ์วิจารณ์ (Criticism) เป็นระดับที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ชนิดของข่าวสาร สามารถจำแนกมาตรฐานของภาษาพูดของชนชั้นในสังคม หรือภาษาพูดนั้นใช้ในท้องถิ่นใด สามารถเข้าใจความหมายโดยตรงและความหมายแฝงของข่าวสารที่ฟัง ทราบความแตกต่างของความหมายจากระดับเสียงในคำและประโยค สามารถอธิบายอารมณ์และน้ำเสียงของผู้พูดได้

Tutolo (1977) ได้จำแนกระดับของการฟังเป็น 3 ระดับ คือ

1. ระดับได้ยิน (Acuity of hearing) คือ ระดับที่ผู้ฟังได้ยินเสียงและสามารถบอกว่าเป็นเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงอะไร เช่น ดัง เบา ทุ่มหรือแหลม
2. ระดับจำแนก (Discrimination) คือ ระดับที่ผู้ฟังสามารถจำแนกเสียงที่ได้ยินได้ว่ามีเสียงเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
3. ระดับความเข้าใจ (Comprehension) แบ่งเป็น 3 ชั้น คือ

1) **ขั้นความเข้าใจตามตัวอักษรที่ปรากฏในบทฟังตรง ๆ** เป็นขั้นที่ผู้ฟังสามารถพูดเกี่ยวกับสิ่งที่ฟังได้ โดยการพูดซ้ำข้อความที่ได้ยิน มุ่งเน้นให้ฟังได้ความคิดและข้อมูลซึ่งปรากฏอยู่อย่างชัดเจนในข้อความ

2) **ขั้นตีความ (Interpretation)** เมื่อผู้ฟังฟังข้อความหรือประโยคแล้วสามารถตีความข้อความหรือประโยคนั้นได้โดยการใช้การสรุปอ้างอิง ขยายและทำนายสิ่งซึ่งจะเกิดตามมา


3) **ขั้นวิเคราะห์ (Critical listening)** เป็นพฤติกรรมขั้นสูงสุดของความสามารถในการฟังเพื่อความเข้าใจ โดยผู้ฟังสามารถประเมินหรือตัดสินตีความสิ่งที่ฟังได้ โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของตน

จากระดับขั้นการฟังข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าระดับความสามารถในการฟัง แบ่งออกเป็น 1) ระดับได้ยิน เป็นระดับที่ผู้ฟังได้ยินเสียง สามารถบอกได้ว่าเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงอะไร 2) ระดับจำแนก เป็นระดับที่ผู้ฟังได้ยินความแตกต่าง สามารถจำแนกแยกแยะเสียงที่ได้ยิน แต่ไม่จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของสิ่งที่ได้ยิน และ 3) ระดับความเข้าใจ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นย่อย ได้แก่ 1) ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน เป็นขั้นที่นักเรียนฟังสิ่งต่าง ๆ แล้วเข้าใจตามสิ่งที่ปรากฏอยู่อย่างชัดเจน 2) ขั้นตีความ เป็นขั้นที่นักเรียนฟังสิ่งต่าง ๆ แล้วใช้การอ้างอิง ขยายหรือทำนายสิ่งที่จะเกิดตามมา และ 3) ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นที่นักเรียนสามารถประเมินหรือตัดสินสิ่งที่ฟังได้ ทั้งความหมายโดยตรงและความหมายแฝงของสิ่งที่ฟัง

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการฟัง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ระดับความสามารถของการฟังของนักการศึกษาต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการวัดและประเมินทักษะการฟัง ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 สัจเคราะห์ระดับความสามารถของการฟัง

Mackey (1965)	Valette and Disick (1972)	Tutolo (1977)	พีระพงศ์ สุขแก้ว (2548)	ผู้วิจัยสังเคราะห์ระดับความสามารถของการฟัง
	1. ขั้นกลไก (Mechanical Skills) เป็นระดับที่ผู้เรียนได้ยินความแตกต่างระหว่างภาษาต่างประเทศจากเสียงที่ได้ยิน แต่ไม่จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของสิ่งที่ได้ยิน	1. ระดับได้ยิน (Acuity of hearing) คือ ระดับที่ผู้ฟังได้ยินเสียง และสามารถบอกวาเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงอะไร เช่น ดิ่ง เบา ทุ่มหรือแหลม		1. ระดับได้ยิน
1. ระดับการเรียนรู้ (Recognition Level) เป็นการแยกแยะเสียงเกี่ยวกับการเน้นเสียงหนักของพยางค์ และท่วงทำนองการขึ้นลงของเสียง		2. ระดับจำแนก (Discrimination) คือ ระดับที่ผู้ฟังสามารถจำแนกเสียงที่ได้ยินได้ว่ามีเสียงเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร	1. ความสามารถในการจำแนกเสียงของผู้พูด	2. ระดับจำแนก
2. ระดับความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถฟังสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งข้อความได้โดยเข้าใจ	2. ขั้นความรู้ (Knowledge) เป็นระดับที่ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำหรือประโยคที่ฟังสามารถทำตามคำสั่งและสามารถจับคู่ประโยคที่ได้ยินเข้ากับรูปภาพ	3. ระดับความเข้าใจ (Comprehension) แบ่งเป็น 3 ชั้น คือ 1) ขั้นความเข้าใจตามตัวอักษรที่ปรากฏในบทฟังตรง ๆ เป็นขั้นที่ผู้ฟังสามารถพูดเกี่ยวกับสิ่งที่ฟังได้โดยการพูดซ้ำข้อความที่ได้ยิน	2. ความสามารถในการเข้าใจความหมายของเสียง	3. ระดับความเข้าใจ 3.1 ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน 3.2 ขั้นตีความ 3.3 ขั้นวิเคราะห์

Mackey (1965)	Valette and Disick (1972)	Tutolo (1977)	พีระพงษ์ สุขแก้ว (2548)	ผู้วิจัยสังเคราะห์ระดับความสามารถของการฟัง
		มุ่งเน้นให้ฟังได้ ความคิดและข้อมูล ซึ่งปรากฏอยู่อย่าง ชัดเจนในข้อความ		
	3. ชั้นถ่ายโอน (Transfer) เป็นระดับที่ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างและคำศัพท์สามารถตอบคำถามได้ว่าถูกหรือผิดสามารถเลือกข้อความและคำตอบที่เหมาะสมกับคำถามและสามารถเข้าใจข้อความที่มีหลายประโยค		3. ความสามารถในการจำข้อความที่ได้ยิน	
	4. ชั้นการสื่อสาร (Communication) เป็นระดับที่ผู้เรียนเข้าใจคำสั่งและอธิบายเป็นภาษาต่างประเทศได้ สามารถเข้าใจความหมายโดยทั่วไปของข้อความที่มีคำศัพท์ไม่คุ้นเคยหรือเป็นศัพท์ใหม่สามารถที่จะเติม	2) ชั้นตีความ (Interpretation) เมื่อผู้ฟังฟังข้อความหรือประโยคแล้วสามารถตีความข้อความหรือประโยคนั้นได้โดยการใช้การสรุปอ้างอิง ขยายและทำนายสิ่งซึ่งจะเกิดตามมา		

Mackey (1965)	Valette and Disick (1972)	Tutolo (1977)	พีระพงษ์ สุขแก้ว (2548)	ผู้วิจัยสังเคราะห์ ระดับความสามารถ ของการฟัง
	ข้อความที่ไม่เคยได้ ยินให้สมบูรณ์ได้ สามารถเข้าใจสิ่งที่ เจ้าของภาษาพูดใน บทละคร ภาพยนตร์ รายการวิทยุหรือ รายการโทรทัศน์			
	5. ชั้น วิพากษ์วิจารณ์ (Criticism) เป็น ระดับที่ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ ชนิดของข่าวสาร สามารถจำแนก มาตรฐานของภาษา พูดของชนชั้นใน สังคม หรือภาษาพูด นั้นใช้ในท้องถิ่นใด สามารถเข้าใจ ความหมายโดยตรง และความหมายแฝง ของข่าวสารที่ฟัง ทราบความแตกต่าง ของความหมายจาก ระดับเสียงในคำและ ประโยค สามารถ อธิบายอารมณ์และ น้ำเสียงของผู้พูดได้	3) ชั้นวิเคราะห์ (Critical listening) เป็นพฤติกรรมชั้น สูงสุดของ ความสามารถในการ ฟังเพื่อความเข้าใจ โดยผู้ฟังสามารถ ประเมินหรือตัดสิน ตีความสิ่งที่ฟังได้ โดยอาศัยความรู้ และประสบการณ์ เดิมของตน	4. ความสามารถ ในการฟัง ระดับสูง	

จากตารางที่ 7 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ระดับความสามารถของการฟัง เพื่อนำมาใช้ในออกแบบ
การวัดและประเมินทักษะการฟัง โดยผู้วิจัยจะใช้ระดับความสามารถของการฟังในระดับที่ 3 คือ

ระดับความเข้าใจ ของ Tutolo (1977) โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นย่อย ได้แก่ 1) ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน เป็นขั้นที่นักเรียนฟังแล้วเข้าใจตามสิ่งที่ปรากฏอยู่ในบทสนทนาอย่างชัดเจน 2) ขั้นตีความ เป็นขั้นที่นักเรียนฟังบทสนทนาแล้วใช้การอ้างอิง ขยายหรือทำนายสิ่งที่จะเกิดตามมา และ 3) ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นที่นักเรียนสามารถประเมินหรือตัดสินสิ่งที่ฟังจากบทสนทนาได้ทั้งความหมาย โดยตรงและความหมายแฝงของสิ่งที่ฟัง โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของตน

ตารางที่ 8 นิยามและตัวชี้วัดระดับความสามารถของการฟังระดับความเข้าใจ

ระดับความเข้าใจ	นิยาม	ตัวชี้วัด
1. ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน	นักเรียนฟังแล้วเข้าใจตามสิ่งที่ปรากฏอยู่ในบทสนทนาอย่างชัดเจน	จับใจความสำคัญและเลือกคำตอบที่ถูกต้องเกี่ยวกับสิ่งที่กล่าวถึงในบทสนทนาอย่างชัดเจน
2. ขั้นตีความ	นักเรียนฟังบทสนทนาแล้วใช้การอ้างอิง ขยายหรือทำนายสิ่งที่จะเกิดตามมา	จับใจความสำคัญ แล้วใช้การอ้างอิง ขยาย หรือทำนายสิ่งที่จะเกิดขึ้นจากข้อมูลในบทสนทนาแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
3. ขั้นวิเคราะห์	นักเรียนสามารถประเมินหรือตัดสินสิ่งที่ฟังในบทสนทนาได้ทั้งความหมายโดยตรงและความหมายแฝงของสิ่งที่ฟัง โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของตน	จับใจความสำคัญแล้วประเมินหรือตัดสินเลือกคำตอบที่ถูกต้อง จากสิ่งที่ปรากฏหรือไม่ได้ปรากฏในบทสนทนาอย่างชัดเจน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เพื่อน (友だち) มาใช้ในการทดลอง มีผลการเรียนรู้ คือ สามารถบอกสภาพของสิ่งต่าง ๆ ทำทาง การแต่งกาย รูปร่าง หน้าตา นิสัย งานอดิเรกของคนในครอบครัว เพื่อน หรือสัตว์เลี้ยงให้แก่คนที่ไม่รู้จัก และบอกจำนวนของ สัปดาห์ เดือน ปีได้ ในการออกแบบการวัดและประเมินผลทักษะการฟังนั้น เนื้อหาที่อยู่ในประโยค เรื่องสั้น หรือบทสนทนาการฟังจะอยู่ในขอบเขตของผลการเรียนรู้

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

พรพิมล รียาย และ ธนากร ขำศรี (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษของ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเจตคติของ นักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการช่วยสอนทักษะการ ฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ก่อน และหลังการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผลการศึกษาพบว่า ระดับเจตคติ ของนักศึกษาที่มีต่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการช่วยสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษใน ภาพรวมพบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับการมีผลต่อการตัดสินใจอยู่ในระดับเป็นกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.22 หลังการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย นักศึกษามีทักษะด้านการฟังภาษาอังกฤษมากกว่า ก่อนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ส่วนทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้านการพูดอย่าง คล่องแคล่ว ด้านการพูดถูกตามหลักไวยากรณ์ ด้านการออกเสียงและด้านการพูดโดยใช้ภาษาภายใน การสื่อสารน้อยกว่าก่อนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

วาสนา สิงห์ทองลา (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) พัฒนาทักษะการฟัง ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยให้นักเรียนมีคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป 3) ศึกษาความพึง พอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษา เพื่อการสื่อสาร กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนชุมชนบ้านฝาง สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2555 จำนวน 30 คน ผลการวิจัย พบว่า 1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ชี้นำเสนอ เนื้อหา เป็นขั้นที่นักเรียนได้ทบทวน ความรู้เดิม เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ฝึกอ่านประโยคที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหา สถานการณ์ต่าง ๆ โดยฟังจากครู และมีการใช้สื่อที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ บัตรคำ บัตรภาพ แถบ ประโยคการเล่นเกมส์ และ ใบความรู้ 2) ฝึกทักษะ เป็นขั้นการฝึกทักษะการฟังโดยการฟังจากครู

และเทปบันทึกเสียงมีการฝึกการสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน โดยการฝึกรวมกันทั้งชั้นเรียน ฝึกเป็นคู่ และฝึกทีละคน โดยเน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง 3) ชื่อนำไปใช้ เป็นชั้นที่ได้นำความรู้และทักษะการฟังที่ได้จากการฝึกฝนมาใช้ในการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ และการทำใบงาน ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์จริง ส่งผลให้นักเรียนได้รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความสนุกสนาน มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก รู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง 2. นักเรียนมีคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ เฉลี่ย 24.20 คิดเป็นร้อยละ 80.67 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

กัลยา จันเลน (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูดวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมประกอบการสอน และศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมประกอบการสอน ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านใหม่สันติ อำเภอมะป้าหลวง จังหวัดเชียงราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 24.65 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 13.85 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม มีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น และมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น

ศุภจิตา นันตะภูมิ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอนการฟังภาษาญี่ปุ่น โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น วัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูน และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น ชั้นปีที่ 3 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟังจากการจัดการเรียนการสอนการฟังภาษาญี่ปุ่นโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนในภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมาก

ทีรณัท ชันนาค (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ประกอบการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อฝึกทักษะการฟัง ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ประกอบการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.20/85.40 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด 2) ความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการฝึกทักษะการฟังโดยรวมอยู่ในระดับมาก

งานวิจัยต่างประเทศ

Oikawa and Kato (2013) ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนการฟังสำหรับนักศึกษาชาวต่างชาติ โดยก่อนเรียนครูให้ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน ซึ่งประกอบไปด้วยชุดการทดสอบการฟัง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ จากนั้น ดำเนินการสอนโดยกำหนดให้ผู้เรียนฝึกทักษะการฟัง เช่น การฟังข่าว การบรรยาย และการสนทนาที่เป็นธรรมชาติ ซึ่งแต่ละครั้งผู้เรียนได้ฝึกใช้ความคิดในการคาดเดาเนื้อเรื่องผ่านสื่อการฟัง ดังนี้ 1) ขั้นก่อนฟัง เป็นขั้นเตรียมพร้อมให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับหัวข้อของเรื่องที่ฟัง โดยใช้ความรู้เดิมเชื่อมโยงกับเนื้อหาและหัวข้อของบทเรียน 2) ขั้นฟัง เป็นขั้นที่ผู้เรียนฝึกทักษะการฟังและกระตุ้นให้ผู้เรียนเดาหรือทำนายคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เขียนสรุปคำศัพท์และสำนวนที่ได้ยิน 3) ขั้นหลังฟัง คือ ขั้นตอนที่ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้รับจากการฟังแล้วนำมาแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือปรึกษาหารือซึ่งกันและกันเป็นกลุ่ม 4) ขั้นทบทวน เป็นขั้นที่ผู้เรียนระดมความคิดเห็นในกลุ่มของตนเองเพื่อให้มีความคิดเห็นตรงกันมากที่สุด จากนั้นให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มนำผลการอภิปรายมารายงานหน้าชั้นเรียน เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ครูให้ผู้เรียนทำการทดสอบหลังเรียน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาชาวต่างชาติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการฟังดีขึ้นเป็นอันดับที่ 1 อันดับที่ 2 คือ ผลสัมฤทธิ์ทางด้านความรู้ศัพท์ อันดับที่ 3 คือ ผลสัมฤทธิ์ทางด้านไวยากรณ์

Gonulal (2020) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังแบบคร่าว ๆ โดยใช้ Podcasts และ Vodcasts โดยให้นักศึกษาระดับวิทยาลัยบันทึกการฟัง และประเมินความสามารถในการฟัง ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาใช้เวลา 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ในการฟัง Podcasts หรือ Vodcasts นอก

ห้องเรียน และ Vodcasts เป็นที่นิยมน้อยกว่า Podcasts และนักเรียนมีทักษะการฟังที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า การฝึกฟังด้วย Podcasts และ Vodcasts นอกจากจะช่วยเพิ่มความสามารถในการฟังแล้ว ยังเพิ่มความสามารถในการออกเสียง ความรู้เกี่ยวกับคำและประโยคอีกด้วย จากผลวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะทางภาษาสามารถทำได้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใกล้ตัวเรา

Le Thi Mai (2019) ได้ศึกษาเรื่อง การสอนทักษะการฟังสำหรับนักศึกษาที่ไม่ใช่ นักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัย Ba Ria - Vung Tau: ความยากลำบากและแนวทางแก้ไข งานวิจัยนี้ทำขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาการสอนฟังสำหรับนักศึกษาที่ไม่ใช่ นักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ นักศึกษาได้กล่าวถึงปัญหาในการเรียนการฟัง คือ หัวข้อไม่น่าสนใจ ยากเกินไป วิธีการสอนไม่เหมาะสม คำศัพท์มากเกินไป เกี่ยวกับตัวครูในการสอนการฟัง ส่วนใหญ่เป็นเหตุผลส่วนตัว เช่น ความสามารถในการฟังที่จำกัด ความเบื่อหน่ายในการฟัง นอกจากนี้ปัญหาที่ครูมักจะพบในการสอนฟัง คือ ขีดจำกัดทางด้านคำศัพท์ของนักศึกษา ชั้นเรียนขนาดใหญ่ นักศึกษามีความสามารถทางการเรียนที่แตกต่างกัน นักศึกษามีแรงจูงใจต่ำ การขาดสิ่งอำนวยความสะดวกในการสอนและอุปกรณ์ช่วยสอน บางคนขาดประสบการณ์การสอนฟัง แนวทางในการแก้ปัญหาดังกล่าว พบว่า ก่อนฟังเนื้อเรื่อง ครูควรให้คำสำคัญกับนักศึกษา ก่อน และครูควรใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจมากขึ้น ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม มอบหมายงานที่เหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา นอกจากนี้ครูควรมีการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนฟัง

Nazaraliyeva Naima. (2020) ได้กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการฟังในการเรียนรู้ภาษาไว้ว่า การฟังมีความสำคัญในการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นหนึ่งใน 4 ทักษะหลัก ถึงแม้ว่าทักษะอื่นจะมีความสำคัญพอ ๆ กันในการพัฒนาความสามารถทางภาษา แต่การฟังมีส่วนสำคัญต่อความเชี่ยวชาญด้านภาษาเป็นหลัก การฟังทำให้เกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับภาษา เนื่องจากเป็นทักษะในการเปิดกว้างที่พัฒนามนุษย์เป็นอย่างแรก และครูจำเป็นต้องรู้กลวิธีต่าง ๆ ที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการฟัง เช่น กลวิธีการฟังแบบบนลงล่าง ล่างขึ้นบน

Shorouk Mohamed Farag Mohamed Aboudahr. (2020) ได้ศึกษาผลของการใช้ YouTube เพื่อเพิ่มระดับทักษะการฟังของนักศึกษาที่ไม่ได้ใช้ภาษาอาหรับเป็นภาษาหลักในมหาวิทยาลัยในมาเลเซีย การเรียนรู้ผ่าน YouTube เป็นแหล่งเรียนรู้หลักของนักศึกษาในปัจจุบัน เนื่องจากมีภาพประกอบ มีความรู้ที่หลากหลาย ค้นหาได้ง่าย นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตามความต้องการและความสนใจ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม ถถามนักศึกษาจำนวน 144 คน ซึ่งมาจากการสุ่ม เกี่ยวกับผลของการใช้ YouTube เพื่อเพิ่มระดับทักษะ

การฟัง ผลการศึกษาพบว่า การใช้ YouTube มีผลอย่างมากในการเพิ่มทักษะการฟังสำหรับนักศึกษาที่ไม่ได้ใช้ภาษาอาหรับเป็นภาษาหลัก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศสรุปได้ว่า ทักษะการฟังเป็นสิ่งที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ควรพัฒนาเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ในการพัฒนาทักษะการฟังนั้นมีวิธีการหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการใช้สื่อ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หรือการใช้เทคนิควิธีสอน ซึ่งผลจากการใช้สิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการฟังที่สูงขึ้น

5. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น

5.1 ความหมายของความคิดเห็น

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดเห็น มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดเห็นไว้ ดังนี้

ฟิลิทธิ อุดชาชน และคณะ (2558) ได้กล่าวว่า ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงออกที่เกิดจากความรู้สึกภายในต่าง ๆ ซึ่งความรู้สึกภายในนั้นอาจเป็นเพียงเจตคติหรือความเชื่อหรือความนิยม

ธวัชชัย สหพงษ์ และ จารุกิตติ สายสิงห์ (2559) ได้กล่าวถึงความคิดเห็นไว้ว่า เป็นการแสดงออกของบุคคลทางอารมณ์ ความรู้สึก หรือความเชื่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยความรู้ อารมณ์ ประสบการณ์และสภาพแวดล้อมขณะนั้นเป็นพื้นฐานแสดงออก ความคิดเห็นอาจเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาและแสดงออกได้ทั้งทางบวกหรือทางลบก็ได้ผ่านทางคำพูด การเขียน หรือเครื่องหมายสัญลักษณ์

จุไรรัตน์ อ่ำพุทรา (2563) ได้กล่าวว่า ความคิดเห็นเป็นการแสดงออกทางความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งอาจจะได้รับการยอมรับหรือปฏิเสธ

สรุปได้ว่า ความคิดเห็น หมายถึง ความรู้สึกภายในตัวบุคคลที่แสดงออกมาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกที่แสดงออกมานั้นอาจเป็นไปในทางบวกหรือทางลบ เช่น เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย

5.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็น

ความคิดเห็นเป็นเรื่องของแต่ละบุคคลที่แสดงออกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยพื้นฐานของแต่ละบุคคลที่ได้รับว่าจะมีอิทธิพลต่อเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด

ธวัชชัย สหพงษ์ และ จารุกิตต์ สายสิงห์ (2559) ได้สรุปปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นไว้ดังนี้

1. ปัจจัยด้านคุณสมบัติประจำตัวของบุคคล เช่น สติปัญญา ความสามารถ พื้นความรู้หรือการศึกษา ความเชื่อ และสถานภาพ
2. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมทางสังคมและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้และสั่งสมจนกลายเป็นลักษณะของแต่ละบุคคล เช่น สิ่งแวดล้อม ครอบครัว เพื่อน ชุมชน สถานศึกษา สภาพแวดล้อมในงาน สื่อมวลชน ตลอดจนจากการพบกันระหว่างบุคคล กลุ่มคน

นอกจากนี้ ดวงอุมา โสภา (2551, อ้างถึงใน จุไรรัตน์ อัมพุตรา, 2563) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของบุคคล ซึ่งทำให้แต่ละคนแสดงความคิดเห็นที่เหมือนกัน หรือแตกต่างกันไว้ ดังนี้

1. ปัจจัยทางพันธุกรรมและร่างกาย คือ เพศ อวัยวะ ความครบถ้วนสมบูรณ์ของอวัยวะต่าง ๆ คุณภาพของสมอง
2. การศึกษา มีอิทธิพลต่อการแสดงความคิดเห็น ผู้ที่ได้รับการศึกษามากแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
3. ความเชื่อ ค่านิยม เจตคติของบุคคล อาจจะได้รับเลี้ยงดูจากครอบครัวและบุคคลในสังคมที่ต่างกัน
4. ประสบการณ์ เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งส่งผลต่อความคิดเห็น
5. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ สื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อความคิดเห็นของบุคคล เป็นการได้รับข่าวสาร ข้อมูลต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล กลุ่มและสังคมที่เกี่ยวข้อง มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของบุคคล เพราะเมื่อบุคคลอยู่ในกลุ่มหรือสังคมใด ต้องยอมรับและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของกลุ่มหรือสังคมนั้น ทำให้บุคคลนั้นมีความคิดเห็นไปตามกลุ่มหรือสังคมที่อยู่

จากการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็น สรุปได้ว่า สิ่งที่ทำให้แต่ละบุคคลแสดงความคิดเห็นแตกต่างกันออกไปมีปัจจัยทั้งด้านคุณสมบัติประจำตัวของบุคคล เช่น พันธุกรรมและร่างกาย และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมทางสังคมและประสบการณ์ เช่น การอบรมของครอบครัว การศึกษา ประสบการณ์ ความเชื่อ ค่านิยมของบุคคล สื่อมวลชน กลุ่มหรือสังคมนั้นอยู่ รวมถึงวัฒนธรรมและประเพณี

5.3 การวัดความคิดเห็น

การวัดความคิดเห็น เป็นการศึกษาความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคลนั้น โดยความคิดเห็นทั่วไปจะประกอบไปด้วยสิ่งสำคัญ 3 สิ่ง ได้แก่ 1) บุคคลที่จะถูกวัด 2) การตอบสนอง ซึ่งจะแสดงออกมาเป็นระดับสูง ต่ำ มาก น้อย และ 3) วิธีวัดความคิดเห็น (วรัทยา พรหมสุนทร, 2555)

การวัดความคิดเห็นสามารถวัดได้หลายวิธี Hurlock (1955, อ้างถึงใน วรัทยา พรหมสุนทร, 2555) ได้กล่าวว่า สามารถวัดความคิดเห็นได้โดย

1. ใช้การสังเกต โดยการสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในด้านต่าง ๆ
2. ใช้การสัมภาษณ์ โดยถามว่าชอบอะไร ไม่ชอบอะไร สนใจเรื่องอะไร
3. ใช้การสนทนา โดยการศึกษาเรื่องที่ชอบสนทนา การสนทนาจะเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความสุขของคนนั้น
4. ศึกษาจากข้อเขียน สมุดบันทึกประจำวัน จดหมาย เพื่อดูว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ซึ่งข้อเขียนจะสะท้อนถึงความสนใจได้ดีเช่นเดียวกับการสนทนา

5. โดยการสอบถาม

ซึ่งวิธีที่ใช้กันโดยทั่วไปและง่ายที่สุดในการจะบอกความคิดเห็น คือ การตอบแบบสอบถาม โดยข้อความที่อยู่ในแบบสอบถาม ควรมีลักษณะดังนี้ (ชนะจิต เกตุอุไร, 2549)

1. ภาษาที่ใช้ต้องชัดเจน ง่าย ไม่อ้อมค้อม
2. เปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นได้หลายระดับ
3. ไม่ควรใช้ข้อความที่ผู้ตอบสามารถตีความหมายได้หลายอย่าง
4. กำหนดระดับความคิดเห็นตามลำดับจากมากไปหาน้อย หรือจากน้อยไปหามากในแต่ละข้อความ
5. ให้ผู้ตอบเลือกระดับความคิดเห็นที่เป็นตัวแทนในแต่ละข้อความ โดยเขียนเครื่องหมายในช่องที่ตรงกับความรู้สึก

ดวงเพ็ญ ทுகิต (2550) ได้กล่าวถึงมาตรวัดความคิดเห็นที่นิยมใช้แพร่หลายมี 4 วิธี ได้แก่

1. วิธีคิดแบบสเกลวัดความต่างทางศัพท์ (S-D Scale = Semantic Differential Scale) เป็นวิธีวัดความคิดเห็นโดยอาศัยคุณสมบัติที่มีความหมายตรงกันข้าม เช่น ดี-เลว ชัยน-ชี้เกียจ เป็นต้น

2. วิธีลิเคิร์ทสเกล (Likert Scale) เป็นวิธีสร้างมาตรวัดความคิดเห็นที่นิยมกันมากที่สุดเพราะเป็นวิธีสร้างมาตรวัดที่ง่าย ประหยัดเวลาผู้ตอบ ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นในทางเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย

3. วิธีกัทแมนสเกล (Guttman Scale) เป็นวิธีสร้างมาตรวัดความคิดเห็นในแนวเดียวกัน และสามารถจัดอันดับสูง-ต่ำ แบบเปรียบเทียบกันและกันได้อย่างต่ำสุดหรือสูงสุด และแสดงถึงการสะสมของข้อความคิดเห็น

4. วิธีเทอร์สตันสเกล (Thurston Scale) เป็นวิธีสร้างมาตรวัดออกเป็นปริมาณแล้วเปรียบเทียบตำแหน่งความคิดไปในทางเดียวกัน

สรุปได้ว่า การวัดความคิดเห็น คือการบ่งบอกเป็นปริมาณโดยการแสดงให้เห็นถึงจำนวนร้อยละของผู้แสดงความคิดเห็นเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการบ่งบอกความคิดเห็น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวัดความคิดเห็นโดยใช้เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นแบบสอบถามแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) ของ Likert มี 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ประกอบด้วยประโยคข้อความจำนวน 10 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ



สรุป

จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิจัย ดังนี้ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ แนวคิดเกี่ยวกับเกมดิจิทัลเพื่อ การศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการฟังและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแนวคิด เกี่ยวกับความคิดเห็น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียม ขั้น นำเสนอเนื้อหา ขั้นฝึก และขั้นสรุป และนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของทีศนา แชมมณี มา ใช้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นชี้แจง ขั้นเล่นเกม ขั้นอภิปราย และขั้นประเมินผล จึงได้ขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ซึ่งมี 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา 3) ขั้นฝึกโดยใช้เกม มีขั้นตอนย่อยคือ 3.1) ขั้นชี้แจง 3.2) ขั้นเล่นเกม และ 4) ขั้นสรุป มีขั้นตอนย่อย คือ 4.1) ขั้นอภิปราย 4.2) ขั้นประเมินผล และมีการนำเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษามาใช้ในขั้นที่ 3 คือ ขั้นฝึก ประเภทของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่นำมาใช้ในครั้งนี้ เป็นเกมสวมบทบาท หรือ RPG (Role-Playing Game) ร่วมกับเกมแนวผจญภัย (Adventure Game) โดยต้องการที่จะพัฒนาทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนในระดับความเข้าใจ ซึ่งแยกออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ 1) ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ ได้ยิน 2) ชั้นตีความ และ 3) ชั้นวิเคราะห์

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยเป็นแบบกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One-Group Pretest-Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ซึ่งมีรายละเอียดและขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย

1. ขอบเขตการวิจัย
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดรายการในการนำเสนอประกอบด้วย กลุ่มเป้าหมาย ตัวแปร เนื้อหา ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียน ภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จังหวัดนครปฐม จำนวน 17 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยตัวแปร 2 ประเภท คือ

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่
 - 2.1 ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น
 - 2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

1.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาในรายวิชาเพิ่มเติม ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เพื่อน (友だち) สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ตามหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ผลการเรียนรู้ คือ สามารถบอกสภาพของสิ่งต่าง ๆ ทำทาง การแต่งกาย รูปร่าง หน้าตา นิสัย งานอดิเรกของคนในครอบครัว เพื่อน หรือสัตว์เลี้ยงให้แก่คนที่ไม่รู้จัก และบอกจำนวนของสัปดาห์ เดือน ปีได้ ประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. Vている จำนวน 6 คาบ
 2. การเชื่อมคำคุณศัพท์และคำนาม จำนวน 2 คาบ
 3. しゅみはVdicことです จำนวน 2 คาบ
 4. จำนวนสัปดาห์ เดือน ปี จำนวน 2 คาบ
- * หมายเหตุ 1 คาบ = 50 นาที

1.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 12 คาบ โดยสอนสัปดาห์ละ 6 คาบ จำนวน 2 สัปดาห์ ไม่รวมคาบที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน 1 คาบ และการทดสอบหลังเรียนอีก 1 คาบ

2. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre-Experimental Designs) แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (The One-Group Pretest-Posttest Designs) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งมีแบบแผนการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 9 รูปแบบการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Designs

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการทดลอง

T ₁	หมายถึง	การวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียน
X	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
T ₂	หมายถึง	การวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นหลังเรียน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ของนักเรียนแผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 หน่วย เรื่อง เพื่อน (友だち) ประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. Vている จำนวน 6 คาบ
2. การเชื่อมคำคุณศัพท์และคำนาม จำนวน 2 คาบ
3. しゅみはVdicことです จำนวน 2 คาบ
4. จำนวนสัปดาห์ เดือน ปี จำนวน 2 คาบ

* หมายเหตุ 1 คาบ = 50 นาที

2. เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นเกมที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการส่งเสริมทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น เป็นเกมสวมบทบาท (Role-Playing Game หรือ RPG) ร่วมกับเกมแนวผจญภัย (Adventure Game) โดยมีการกำหนดรูปแบบกฎและกติกาการเล่น ผู้เล่นจะได้รับบทบาทสมมติเป็นตัวละครหนึ่งในเกม สามารถบังคับตัวละครไปในทิศทางที่ต้องการได้ โดยจะประกอบไปด้วยด่านผจญภัยทั้งหมด 12 ด่าน นักเรียนจะได้ผจญภัยไปในด้านต่าง ๆ เพื่อทำภารกิจให้สำเร็จตาม

เป้าหมาย ด้านผลจรรยา 12 ด้าน ได้แก่ ห้องสมุด ร้านน้ำชา โรงละคร สวนดอกไม้ประจำเมือง ภูเขาไฟปิศาจ ทะเลสาบทั้ง 5 ป่าไฟ กำแพงเมืองเขาวงกต ปราสาท ห้องแสดงดนตรี ห้องเก็บดาบโบราณ และสำนักอาจารย์โคชู

3. แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ประเภทปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 20 ข้อ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scales) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ประกอบด้วยคำถาม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

4. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เพื่อน (友だち) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 รายวิชา ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3 โดยศึกษาในส่วนของคำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ

1.2 วิเคราะห์ เลือกและกำหนดเนื้อหาเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบ (100 นาที) รวมทั้งสิ้น 12 คาบ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม (10 นาที) เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียน พร้อมทั้งจะเรียนเนื้อหาใหม่ หรืออาจจะเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยมีการกระตุ้นความรู้เดิม ผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฟัง

2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (15 นาที) เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้นักเรียน โดยให้ข้อมูลทางภาษาและแบบอย่างที่ต้องการ นักเรียนจะเป็นผู้รับข้อมูล ทำความเข้าใจเรียนรู้วิธีการใช้ภาษาที่ต้องการตามไวยากรณ์ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

3. ขั้นฝึกโดยใช้เกม (35 นาที) เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยมีขั้นตอนย่อยซึ่งนำมาจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ได้แก่

3.1) ขั้นชี้แจง (5 นาที) เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเกมฝึกทักษะการฟังชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาให้นักเรียนทราบ โดยให้รายละเอียดที่ชัดเจน

3.2) ขั้นเล่นเกม (30 นาที) นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการฟังตามที่ครูชี้แจงในขั้นแรก ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอาไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

4. ขั้นสรุป (40 นาที) เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียน และตรวจสอบจุดที่นักเรียนตอบคำถามผิดในเกมพร้อมกับร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง ซึ่งจะสรุปหลังจากนักเรียนเล่นเกม ในขั้นสรุปนี้ได้นำขั้นตอนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ได้แก่

4.1) ขั้นอภิปราย (10 นาที) หลังการเล่นเกมครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นว่าเป็นอย่างไร ซึ่งจะต้องโยงไปถึงการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4.2) ขั้นประเมินผล (30 นาที) ครูประเมินผลทักษะการฟังของนักเรียน แก้ไขจุดที่นักเรียนตอบผิดในเกมเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

ตารางที่ 10 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา รายวิชา ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เพื่อน (友だち) จำนวน 6 แผน

ผลการเรียนรู้	แผนที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เกม ด้านที่	จำนวน (คาบ)
สามารถบอก สภาพของสิ่ง ต่าง ๆ ทำทาง การแต่งกาย รูปร่าง หน้าตา นิสัย งานอดิเรก ของคนใน ครอบครัว เพื่อน หรือ สัตว์เลี้ยง ให้แก่คนที่ไม่ รู้จัก และบอก จำนวนของ สัปดาห์ เดือน ปีได้	1	V ている	นักเรียนสามารถถาม ตอบเกี่ยวกับสิ่งที่กำลัง กระทำโดยใช้กริยารูป ている ได้	V ている	1-2	2
	2		นักเรียนสามารถบอก รูปร่างลักษณะ สถานภาพหรือสภาพ ต่าง ๆ โดยใช้กริยารูป ている ได้	V ている	3-4	2
	3		นักเรียนสามารถ บรรยายการแต่งกายได้	V ている	5-6	2
	4	การเชื่อม คำคุณศัพท์ และคำนาม	นักเรียนสามารถ บรรยายลักษณะของ บุคคลหรือสิ่งต่าง ๆ โดยเชื่อมคำคุณศัพท์ และเชื่อมคำนามได้	Adj くて Adj まで Noun で	7-8	2
	5	しゅみ は Vdic ことです	นักเรียนสามารถถาม ตอบเกี่ยวกับงานอดิเรก ได้	しゅみは Vdic ことです	9-10	2
	6	จำนวน สัปดาห์ เดือน ปี	นักเรียนสามารถบอก จำนวนสัปดาห์ เดือน ปี ได้	～週間 ～カ月 (間) ～年 (間)	11-12	2
รวม						12

1.4 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาพัฒนาทักษะการฟัง
ภาษาญี่ปุ่นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
ภาษาญี่ปุ่น จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้าน
การวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องของภาษา

ที่ใช้ และความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะแบบมาตร
ประมาณค่า 5 ระดับ โดยกำหนดมาตรฐานประมาณค่า ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

- 5 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้กับรายการประเมินมีความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้กับรายการประเมินมีความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้กับรายการประเมินมีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้กับรายการประเมินมีความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้กับรายการประเมินมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์แปล
ความหมายไว้ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ทั้งนี้เกณฑ์ยอมรับผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จะต้องมียุทธศาสตร์มากกว่า 3.50
ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน น้อยกว่า 1.00 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

จากการหาค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ
พบว่า มีค่าเฉลี่ยรายข้ออยู่ระหว่าง 4.40 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.00 - 0.55
(ดังภาคผนวก ข หน้า 155) แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาชั้น
มีความเหมาะสม สามารถนำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

1.5 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาตามคำแนะนำ
ของผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะประเด็นกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้เน้นการจัดการเรียนรู้
แบบ Active Learning ให้ชัดเจน

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 1 แผนไปทดลอง
ใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัย
ศิลปากร (มัธยมศึกษา) ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อดูความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ
หลังจากการทดลองใช้ มีการปรับขึ้นนำเสนอเนื้อหาให้มีความกระชับขึ้น เนื่องจากพบว่ากิจกรรมมี
ความเหมาะสมแต่ใช้เวลานานเกินไป

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาไปใช้เป็นเครื่องมือในการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

สรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ดังภาพที่ 3





ภาพที่ 3 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

2. การสร้างเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรเนื้อหารายวิชา ฏ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อกำหนดเนื้อหาที่เหมาะสมต่อการพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

2.2 ศึกษาเอกสารและข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

2.3 ออกแบบโครงเรื่องเนื้อหาของเกม และแผนภูมิการทำงาน

เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นเกมที่สร้างโดยใช้โปรแกรม Godot Engine เป็นเกมสวมบทบาท ร่วมกับเกมแนวผจญภัย ผู้เล่นหรือนักเรียนจะได้รับบทบาทสมมติเป็นตัวละครหนึ่งในเกม ผจญภัยไปยังด่านต่าง ๆ นักเรียนจะต้องฟังบทสนทนาภาษาญี่ปุ่น และตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อจะได้ผ่านไปยังด่านต่าง ๆ จำนวน 12 ด่านให้ได้ (โครงเรื่องและเนื้อเรื่องประจำแต่ละด่านในเกมดูได้จาก ตารางที่ 6 หน้า 67)



ภาพที่ 4 ด่านในเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

2.4 สร้างเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาโดยใช้โปรแกรม Godot Engine ตามการออกแบบโครงเรื่องในขั้นที่ 2.3

2.5 เสนอเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 6 คน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาญี่ปุ่น จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ โดยกำหนดมาตรประมาณค่า ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

5 หมายถึง เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่รายการประเมินมีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่รายการประเมินมีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่รายการประเมินมีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่รายการประเมินมีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่รายการประเมินมีความเหมาะสมน้อยที่สุด
แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย โดยผู้วิจัยกำหนด
เกณฑ์แปลความหมายไว้ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

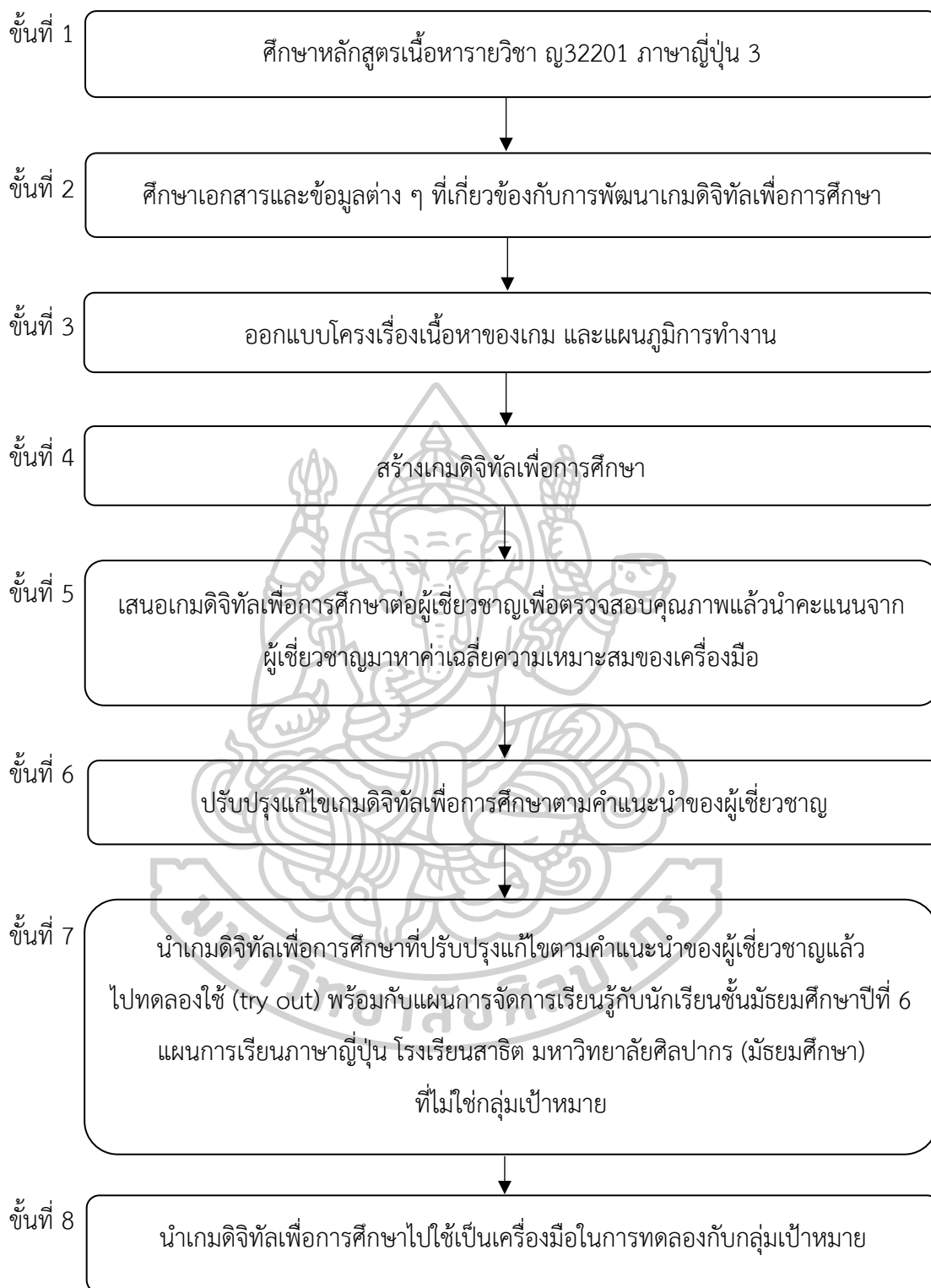
ทั้งนี้เกณฑ์ยอมรับผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จะต้องมียุทธศาสตร์มากกว่า 3.50
ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน น้อยกว่า 1.00 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

จากการหาค่าเฉลี่ยของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาจากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ
พบว่า มีค่าเฉลี่ยรายข้ออยู่ระหว่าง 4.33 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.00 - 0.58
(ดังภาคผนวก ข หน้า 167) แสดงว่าเกมดิจิทัลเพื่อศึกษานั้นมีความเหมาะสม สามารถนำไป
ทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

2.6 ปรับปรุงแก้ไขเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้
ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะประเด็นในด้านภาษา ซึ่งคำศัพท์บางคำสูงกว่าระดับของนักเรียน ควรสอน
คำศัพท์เหล่านั้นเพิ่มเติมจะเป็นประโยชน์แก่นักเรียน

2.7 นำเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา พร้อมกับแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (try
out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
(มัธยมศึกษา) ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมก่อน
นำไปใช้จริงกับกลุ่มทดลอง ซึ่งพบว่า นักเรียนสนุกสนานกับการเล่นเกมและต้องการที่จะเล่นในด้าน
ต่อ ๆ ไป

2.8 นำเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาไปใช้เป็นเครื่องมือในการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย
สรุปขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ขั้นตอนการสร้างเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

3. การสร้างแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น เป็นแบบทดสอบคู่ขนานใช้ทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ประเภทปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ฉบับ โดยให้มีโครงสร้างในการวัด จำนวนข้อคำถาม เนื้อหาที่วัดในเรื่องเดียวกันและระดับเดียวกัน ฉบับละ 20 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน นำไปใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ดิจิทัลเพื่อการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) เนื้อหาวิชา ญ 32201 ภาษาญี่ปุ่น 3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เพื่อน (友だち) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น

3.2 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับทักษะการฟัง

3.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยจากเอกสาร และตำราที่เกี่ยวข้อง

3.4 สร้างตารางวิเคราะห์แบบทดสอบตามระดับความสามารถของการฟัง ในระดับความเข้าใจ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ 1) ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน เป็นขั้นที่นักเรียนฟัง แล้วเข้าใจตามสิ่งที่ปรากฏอย่างชัดเจนในบทสนทนา 2) ชั้นตีความ เป็นขั้นที่นักเรียนฟังบทสนทนาแล้ว ใช้การอ้างอิง ขยายหรือทำนายสิ่งที่จะเกิดตามมา และ 3) ชั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นที่นักเรียนสามารถ ประเมินหรือตัดสินสิ่งที่ฟังจากบทสนทนาได้ทั้งความหมายโดยตรงและความหมายแฝงของสิ่งที่ฟัง โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของตน



ตารางที่ 11 การวิเคราะห์แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม
ดิจิทัลเพื่อการศึกษา เรื่อง เพื่อน (友だち)

ผลการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	ระดับความสามารถของการฟัง ระดับความเข้าใจ (ข้อ)			รวม (ข้อ)
		ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน	ชั้นตีความ	ชั้นวิเคราะห์	
สามารถบอกสภาพของสิ่งต่าง ๆ ทำทาง การแต่งกาย รูปร่างหน้าตา นิสัยงานอดิเรกของคนในครอบครัว เพื่อน หรือ สัตว์เลี้ยง ให้แก่คนที่ไม่รู้จัก และบอกจำนวน สัตว์ต่าง ๆ ได้	1. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของบทสนทนาเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังกระทำหรือกำลังเกิดขึ้นอยู่ได้ (Vている)	1	2	2	5
	2. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของบทสนทนาเกี่ยวกับการแต่งกายได้ (Vている)	2		1	3
	3. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของบทสนทนาเกี่ยวกับการบอกรูปร่างลักษณะสถานสภาพ หรือสภาพต่าง ๆ ได้ (Vている)	1	2		3
	4. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของบทสนทนาเกี่ยวกับการบรรยายคุณสมบัติโดยให้รายละเอียดลักษณะที่แสดงด้วยคำคุณศัพท์หรือคำนามตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป ได้ (Adj → < /Adj → < /Noun → <)	1	1	3	5

ผลการเรียนรู้	วัตถุประสงค์	ระดับความสามารถของการฟัง ระดับความเข้าใจ (ข้อ)			รวม (ข้อ)
		ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน	ชั้นตีความ	ชั้นวิเคราะห์	
	5. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของบทสนทนาเกี่ยวกับงานอดิเรกได้ (しゅみはVdic ことです)	1	1		2
	6. นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของบทสนทนาเกี่ยวกับการนับจำนวนสัปดาห์ เดือน และปีได้ (～週間/～か月 (間) /～年 (間))	2			2
	รวม	8	6	6	20

3.5 ดำเนินการสร้างแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นเพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ฉบับ โดยให้มีโครงสร้างในการวัดจำนวนข้อคำถาม เนื้อหาที่วัดในเรื่องเดียวกันและระดับเดียวกัน เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน มีการสร้างแบบทดสอบทั้งหมดฉบับละ 38 ข้อ ใช้จริงฉบับละ 20 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

3.6 นำแบบทดสอบให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องแล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ โดยมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงแบบทดสอบข้อที่เป็นรูปภาพ ควรเลือกใช้รูปภาพที่มีลายเส้นเดียวกัน

3.7 นำแบบทดสอบไปตรวจสอบคุณภาพ โดยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาญี่ปุ่น จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ความตรงตามเนื้อหา และความเหมาะสม โดยใช้วิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ซึ่งถ้าค่า IOC มีค่า ≥ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามนั้นใช้ได้ มีความเหมาะสมหรือสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือลักษณะพฤติกรรม แต่ถ้ามีค่า < 0.50 แสดงว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์หรือลักษณะพฤติกรรมควรตัดทิ้งหรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ (มาเรียนนิลพันธุ์, 2558)

จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับ มีค่ารายข้ออยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 (ดังภาคผนวก ข หน้า 169) แสดงว่าแบบทดสอบมีความเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์

3.8 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับตัวเลือกและรูปภาพให้มีความเหมาะสม

3.9 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทั้ง 2 ฉบับไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ในเวลาใกล้เคียงกัน เพื่อนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อสอบรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) จากนั้นคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และแบบทดสอบที่เป็นคู่ขนานกันจะต้องมีค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกใกล้เคียงกันมากที่สุด จากนั้นนำไปคำนวณค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ประกอบด้วย 1) ความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency Reliability) ด้วยสัมประสิทธิ์ Cronbach Alpha เพื่อตรวจสอบว่าเนื้อหาที่วัดเป็นมวลเนื้อหาเดียวกัน และ 2) ความเชื่อมั่นแบบสมมูล (Equivalence Reliability) เพื่อตรวจสอบความเป็นคู่ขนานของแบบทดสอบ ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ Pearson

3.9.1 ตรวจสอบค่าความยากง่าย (P) ผู้วิจัยนำแบบทดสอบปรนัย ก่อนเรียน และหลังเรียน จำนวน 2 ฉบับ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวนฉบับละ 38 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย แล้วคัดเลือกแบบทดสอบที่นำมาใช้จริง จำนวนฉบับละ 20 ข้อ ตามโครงสร้างที่ได้แสดงไว้ในตารางที่ 11 ผลการคัดเลือกแบบทดสอบ พบว่า แบบทดสอบก่อนเรียน มีความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.27 - 0.80 แบบทดสอบหลังเรียนมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.33 - 0.80 ดังตารางที่

3.9.2 ตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก (r) จากการวิเคราะห์แบบทดสอบปรนัย ก่อนเรียน และหลังเรียน ทั้ง 2 ฉบับ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวนฉบับละ 38 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก แล้วคัดเลือกแบบทดสอบที่นำมาใช้จริง จำนวนฉบับละ 20 ข้อ พบว่าแบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับ มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.25 - 0.75 ดังตารางที่ 12

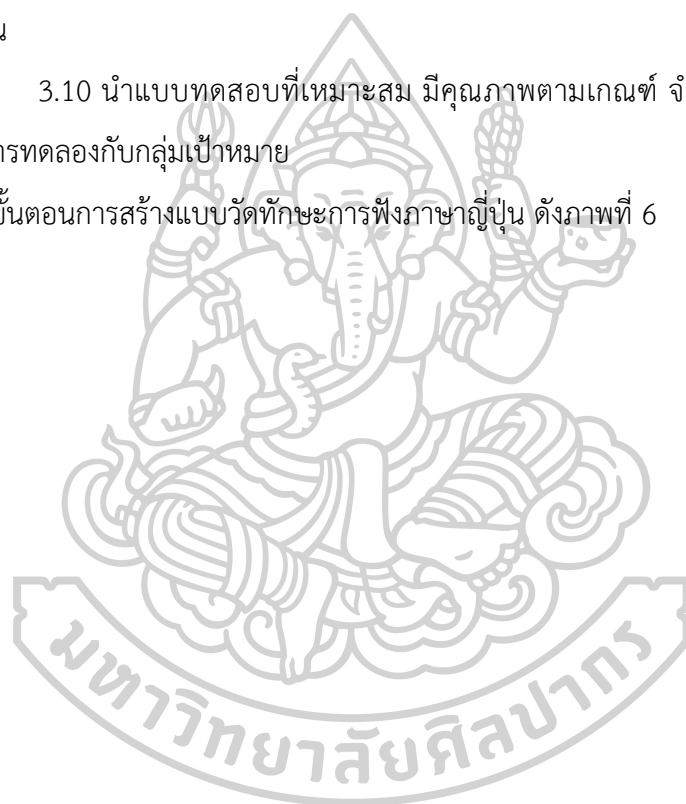
ตารางที่ 12 ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน และหลังเรียน ที่นำมาใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

ก่อนเรียน			หลังเรียน		
ข้อที่	P	r	ข้อที่	P	r
1	0.53	0.50	1	0.60	0.63
2	0.27	0.25	2	0.33	0.38
3	0.53	0.50	3	0.60	0.63
4	0.53	0.75	4	0.60	0.63
5	0.53	0.50	5	0.67	0.50
6	0.73	0.38	6	0.73	0.38
7	0.60	0.63	7	0.53	0.75
8	0.40	0.50	8	0.47	0.63
9	0.53	0.50	9	0.67	0.63
10	0.40	0.75	10	0.47	0.63
11	0.80	0.50	11	0.60	0.63
12	0.47	0.38	12	0.33	0.38
13	0.27	0.50	13	0.33	0.38
14	0.47	0.63	14	0.53	0.50
15	0.47	0.63	15	0.40	0.50
16	0.73	0.38	16	0.80	0.25
17	0.73	0.38	17	0.67	0.50
18	0.60	0.38	18	0.73	0.38
19	0.73	0.38	19	0.60	0.38
20	0.73	0.38	20	0.60	0.38

3.9.3 ตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยเลือกแบบทดสอบปรนัยที่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวนฉบับละ 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้เกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.75 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ผลการหาค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบคล้อยภายในด้วยสัมประสิทธิ์ Cronbach Alpha ของแบบทดสอบก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 0.87 และหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 0.87 แสดงว่าแบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับ วัดเนื้อหาเดียวกัน และผลการหาความเชื่อมั่นแบบสมมูลด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ Pearson มีค่าเท่ากับ 0.95 แสดงว่าแบบทดสอบมีความเป็นคู่ขนานกัน

3.10 นำแบบทดสอบที่เหมาะสม มีคุณภาพตามเกณฑ์ จำนวน 20 ข้อ ไปใช้เป็นเครื่องมือในการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

สรุปขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ดังภาพที่ 6





ภาพที่ 6 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

4.1 ศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นจากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง

4.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยกำหนดเกณฑ์ระดับความคิดเห็น ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

5	เท่ากับ	เห็นด้วยมากที่สุด
4	เท่ากับ	เห็นด้วยมาก
3	เท่ากับ	เห็นด้วยปานกลาง
2	เท่ากับ	เห็นด้วยน้อย
1	เท่ากับ	เห็นด้วยน้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์แปลความหมายไว้ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาญี่ปุ่น จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้อง

และความเหมาะสม แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับประเด็นการประเมิน
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับประเด็นการประเมิน
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับประเด็นการประเมิน

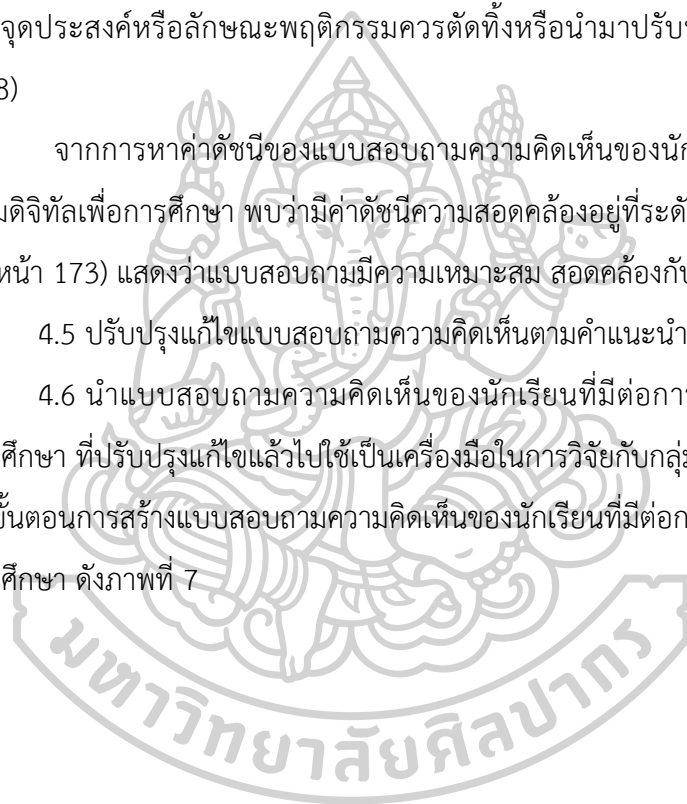
ซึ่งถ้าค่า IOC มีค่า ≥ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามนั้นใช้ได้ มีความเหมาะสม หรือสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือลักษณะพฤติกรรม แต่ถ้ามีค่า < 0.50 แสดงว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์หรือลักษณะพฤติกรรมควรตัดทิ้งหรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

จากการหาค่าดัชนีของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 (รายละเอียดในภาคผนวก ข หน้า 173) แสดงว่าแบบสอบถามมีความเหมาะสม สอดคล้องกับประเด็นการประเมิน

4.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มเป้าหมาย

สรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ดังภาพที่ 7





ภาพที่ 7 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นก่อนการทดลอง เป็นขั้นที่ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.1 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา 2) เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา 3) แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

1.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ใช้เวลา 1 คาบ (50 นาที)

2. ขั้นทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างไว้ และใช้เครื่องมือในการทดลองที่เตรียมไว้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้และทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในเรื่องของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. ขั้นเตรียม (10 นาที) เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียน พร้อมทั้งจะเรียนเนื้อหาใหม่ หรืออาจจะเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยมีการกระตุ้นความรู้เดิม ผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฟัง

2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (15 นาที) เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้กับนักเรียน โดยให้ข้อมูลทางภาษาและแบบอย่างที่ต้องการ นักเรียนจะเป็นผู้รับข้อมูล ทำความเข้าใจเรียนรู้วิธีการใช้ภาษาที่ถูกต้องตามไวยากรณ์ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

3. ขั้นฝึกโดยใช้เกม (35 นาที) เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการฟังโดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยมีขั้นตอนย่อยซึ่งนำมาจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ได้แก่

3.1) ขั้นชี้แจง (5 นาที) เป็นขั้นที่ครูนำเสนอเกมฝึกทักษะการฟังชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาให้นักเรียนทราบ โดยให้รายละเอียดที่ชัดเจน

3.2) ขั้นเล่นเกม (30 นาที) นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการฟังตามที่ครูชี้แจงในขั้นแรก ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอาไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

4. ขั้นสรุป (40 นาที) เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียน และตรวจสอบจุดที่นักเรียนใช้ผิดพร้อมกับร่วมกันแก้ไขให้ถูกต้อง ซึ่งจะสรุปหลังจากนักเรียนเล่นเกม ในขั้นสรุปนี้ได้นำขั้นตอนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ ได้แก่

4.1) ขั้นอภิปราย (10 นาที) หลังการเล่นเกมนักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นว่าเป็นอย่างไร ซึ่งจะต้องโยงไปถึงการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4.2) ขั้นประเมินผล (30 นาที) ครูประเมินผลทักษะการฟังของนักเรียน แก้ไขข้อผิดพลาดเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาตามแผนการจัดการเรียนรู้ 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 6 คาบ รวม 12 คาบ

3. ขั้นหลังการทดลอง ภายหลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการประเมินหลังการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน โดยมีโครงสร้างในการวัด จำนวนข้อคำถาม เนื้อหาที่วัดในเรื่องเดียวกันและระดับเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน ใช้เวลา 1 คาบ (50 นาที)

3.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัยและใช้สถิติวิเคราะห์ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. การเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาโดยการวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) โดยการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) มีสูตรดังนี้

$$S_i = \left[\frac{y - x}{F - x} \right] \times 100$$

เมื่อ	S_i	คือ	คะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์
	Y	คือ	คะแนนดิบวัดหลังเรียน
	X	คือ	คะแนนดิบวัดก่อนเรียน
	F	คือ	คะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ (คะแนนเต็ม)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีการดำเนินการวิจัย ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 วิธีดำเนินการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย	วิธีดำเนินการวิจัย	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือการวิจัย	การวิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	นักเรียนทำแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียนและหลังเรียน	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)	แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น	ใช้สถิติค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และใช้สูตรการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)	แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	ใช้สถิติค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา 2) เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา 3) แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จังหวัดนครปฐม จำนวน 17 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยได้ทำการทดสอบก่อนเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน ทดสอบหลังเรียน และสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น เพื่อเป็นการตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

รายละเอียดการวิเคราะห์ผลข้อมูลในแต่ละตอนมีดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี้เพื่อตอบคำถามการวิจัยข้อที่ 1 และสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 17 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ทำการทดสอบก่อน

เรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบคู่ขนาน แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวนฉบับละ 20 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดแสดงในตารางที่ 14

ตารางที่ 14 คะแนนทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียน หลังเรียนและคะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์
1	10	16	60.00
2	13	17	57.14
3	15	18	60.00
4	9	15	54.55
5	10	16	60.00
6	12	17	62.50
7	8	15	58.33
8	7	14	53.85
9	11	16	55.56
10	11	15	44.44
11	10	15	50.00
12	9	15	54.55
13	15	18	60.00
14	8	14	50.00
15	7	14	53.85
16	10	14	40.00
17	16	19	75.00
μ	10.65	15.76	55.87
σ	6.61	2.99	

จากตารางที่ 14 พบว่า ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ($\mu = 15.76$, $\sigma = 2.99$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\mu = 10.65$, $\sigma = 6.61$) และนักเรียนมีพัฒนาการทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นร้อยละ 55.87 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 17 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้รายการประเมินจำนวน 3 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ซึ่งมีรายละเอียดแสดงในตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

รายการประเมิน	μ	σ	ระดับ	ลำดับที่
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
1. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.94	0.24	มากที่สุด	1
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น	4.41	0.49	มาก	3
3. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด	4.71	0.46	มากที่สุด	2
รวมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.69	0.24	มากที่สุด	3
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
4. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด	1
5. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน	4.65	0.59	มากที่สุด	3
6. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อศึกษามีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.94	0.24	มากที่สุด	2
7. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน	4.53	0.61	มากที่สุด	4
รวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.78	0.27	มากที่สุด	1

รายการประเมิน	μ	σ	ระดับ	ลำดับที่
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
8. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนให้สูงขึ้น	4.82	0.51	มากที่สุด	2
9. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้	4.53	0.61	มากที่สุด	3
10. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น	4.82	0.38	มากที่สุด	1
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.73	0.43	มากที่สุด	2
ผลโดยภาพรวม	4.74	0.25	มากที่สุด	-

จากตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา พบว่า โดยภาพรวม นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.74$, $\sigma = 0.25$) ซึ่งตรงกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เป็นลำดับที่ 1 ($\mu = 4.78$, $\sigma = 0.27$) รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\mu = 4.73$, $\sigma = 0.43$) และลำดับสุดท้ายคือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($\mu = 4.69$, $\sigma = 0.24$)

เมื่อพิจารณาแต่ละด้านเป็นรายข้อ มีรายละเอียดดังนี้

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เป็นลำดับที่ 1 ($\mu = 5.00$, $\sigma = 0.00$) รองลงมาคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อศึกษามีความเหมาะสมกับเนื้อหา ($\mu = 4.94$, $\sigma = 0.24$) ลำดับที่ 3 คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน ($\mu = 4.65$, $\sigma = 0.59$) และลำดับสุดท้าย คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ($\mu = 4.53$, $\sigma = 0.61$)

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เป็นลำดับที่ 1 ($\mu = 4.82$, $\sigma = 0.38$) รองลงมาคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยพัฒนาทักษะการ

ฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนให้สูงขึ้น ($\mu = 4.82$, $\sigma = 0.51$) และลำดับสุดท้ายคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ ($\mu = 4.53$, $\sigma = 0.61$)

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เป็นลำดับที่ 1 ($\mu = 4.94$, $\sigma = 0.24$) รองลงมาคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด ($\mu = 4.71$, $\sigma = 0.46$) และลำดับสุดท้ายคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\mu = 4.41$, $\sigma = 0.49$)

จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความสนุกสนาน สนใจและกระตือรือร้นในการเรียนในทุกขั้นตอน โดยมีข้อสังเกตในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม ครูได้จัดกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียนพร้อมที่จะเรียนเนื้อหาใหม่ หรือ ทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยให้นักเรียนได้ดูคลิปวิดีโอสั้น ๆ เพื่อฝึกการฟัง เมื่อนักเรียนได้ดูคลิปวิดีโอ พบว่า นักเรียนมีความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากที่จะรู้ความหมายของสิ่งที่ได้ฟังในคลิปวิดีโอ ซึ่งนำไปสู่ขั้นที่ 2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา ครูนำเสนอเนื้อหาใหม่ที่นักเรียนได้ฟังจากการดูคลิปวิดีโอในขั้นเตรียม ในขณะที่ครูอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหานั้น นักเรียนมีความตั้งใจ พยายามทำความเข้าใจและให้ความร่วมมือในการเรียนเป็นอย่างดี 3) ขั้นฝึกโดยใช้เกม ก่อนที่นักเรียนจะฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นโดยการเล่นเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ครูได้ชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับเกมในด้านต่าง ๆ เช่น โครงเรื่องของเกม วิธีการเล่น กติกา เมื่อนักเรียนฟังครูชี้แจง พบว่า นักเรียนมีความสนใจ และอยากที่จะเล่นเกม และในขณะที่นักเรียนเล่นเกม พบว่า นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกม และได้ปฏิบัติตามกติกาที่ได้ชี้แจงไว้ และ 4) ขั้นสรุป ในส่วนของอภิปรายหลังจากเล่นเกมเสร็จ นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการอภิปรายผลจากการเล่นเกม ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม นักเรียนกล่าวว่า นอกจากจะสนุกที่ได้เล่นเกมแล้วยังได้ฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นด้วย และเมื่อได้ฝึกบ่อย ๆ ทำให้ทักษะการฟังดีขึ้น ในขั้นประเมินผล ได้มีการร่วมกันตรวจสอบจุดที่นักเรียนไม่เข้าใจจากการฟังบทสนทนา และได้อธิบายให้นักเรียนเข้าใจ สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นที่สูงขึ้น นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความสุข สนุกสนาน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยเป็นแบบกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One-Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 17 คน โดยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ จำนวน 12 คาบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 6 แผน มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนอยู่ระหว่าง 4.40 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.00 - 0.55 2) เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของเกมอยู่ระหว่าง 4.33 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.00 - 0.58 3) แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น เป็นแบบทดสอบคู่ขนานใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ประเภทปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 2 ฉบับ คืออยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 ค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน อยู่ระหว่าง 0.27 - 0.80 และ 0.33 - 0.80 ตามลำดับ ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับ อยู่ระหว่าง 0.25 - 0.75 ค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายในด้วยสัมประสิทธิ์ Cronbach Alpha ของแบบทดสอบก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 0.87 และหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 0.87 ค่าความเชื่อมั่นแบบสมมูลด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ Pearson มีค่าเท่ากับ 0.95 และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 10 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย

(μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอโดยการพรรณนาความ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา หลังเรียน ($\mu = 15.76$, $\sigma = 2.99$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\mu = 10.65$, $\sigma = 6.61$) และนักเรียนมีพัฒนาการทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นร้อยละ 55.87

2) ผลจากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด ($\mu = 4.74$, $\sigma = 0.25$)

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีประเด็นอภิปรายผลดังนี้

1. จากการวิเคราะห์ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาพบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งเป็นเพราะว่า ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม และเลือกเกมที่เป็นเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษามาใช้ จนได้เป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา 3) ขั้นฝึกโดยใช้เกม มี 2 ขั้นย่อย คือ 3.1) ขั้นชี้แจง 3.2) ขั้นเล่นเกม และ 4) ขั้นสรุป มี 2 ขั้นย่อย คือ 4.1) ขั้นอภิปรายผล 4.2) ขั้นประเมินผล โดยใน 4 ขั้นตอนหลักนั้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์มาจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ 2 แบบนี้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะทางด้านภาษา เน้นกิจกรรมเพื่อฝึกการใช้ภาษา ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง นำทักษะที่เรียนในการสื่อสารไปใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ และเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบ Active Learning ด้วย

การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศประเภทแรก คือ การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้น มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม มีการฝึกใช้ทักษะทางภาษาที่ใช้ในการสื่อสารผ่านกิจกรรมที่ครูออกแบบ ดังที่เกรียงศักดิ์ ฐานะกอง และนิธิตา อติภัทรนันท์ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อยู่ในระดับดี และมีความรู้ทางด้านไวยากรณ์ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537, อ้างถึงใน วาริณี ไกรศรี และคณะ, 2563) นั้นประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นการใช้ภาษา และขั้นสรุป ส่วนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เป็นกิจกรรมหรือชิ้นงานที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูได้กำหนดไว้ โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของ ณัฐนันท์ แยมฉาย (2559) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นก่อนปฏิบัติงาน ขั้นปฏิบัติงาน และขั้นหลังปฏิบัติงาน ภาระงานสำหรับผู้วิจัยในครั้งนี้ คือ กิจกรรมที่ให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะการฟัง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2562) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่า ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น และอาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ได้กล่าวว่า เกมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้และฝึกทักษะ ช่วยให้การเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน จากข้อดีดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นชี้แจง ขั้นเล่นเกม ขั้นอภิปราย และขั้นประเมินผล โดยนำขั้นชี้แจง และขั้นเล่นเกม อยู่ในขั้นตอนย่อยของขั้นฝึก ขั้นอภิปรายและขั้นประเมินผล อยู่ในขั้นตอนย่อยของขั้นสรุปของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาของผู้วิจัย

เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ มีการสอดแทรกเนื้อหาของบทเรียนลงไปในเกมช่วยให้นักเรียนมีความสนุกสนานพร้อมกับได้รับความรู้ สอดคล้องกับ Alessi (1989) ได้อธิบายว่า เกมเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเกมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมานั้นเป็นเกมสวมบทบาทผสมกับเกมผจญภัย นักเรียนจะได้รับบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเกม นักเรียนจะสามารถบังคับทิศทางการเดินทางของตัวละครตัวนั้น และเดิน

ผจญภัยไปยังด้านต่าง ๆ เกมดิจิทัลนี้มีความเหมาะสมกับเด็กในยุคปัจจุบันที่ชอบเรียนผ่านการเล่น นอกจากนี้เกมดิจิทัลมีหลายสิ่งที่น่าสนใจ เช่น การออกแบบภาพ เนื้อหาของเกม การให้รางวัลต่าง ๆ ในเกม จึงทำให้ผู้วิจัยเลือกเกมดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ประกอบไปด้วย การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม และการใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมาเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ

1. ขั้นเตรียม ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมสร้างความพร้อมให้กับนักเรียนพร้อมที่จะเรียนเนื้อหาใหม่หรือการทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว โดยผ่านกิจกรรมที่ให้นักเรียนฝึกฟังในสื่อต่าง ๆ เช่น Website ของ NHK, Erin Youtube Tiktok เนื้อหาที่อยู่ในสื่อเหล่านี้มีทั้งที่เป็นแบบภาพยนตร์การ์ตูน คนแสดงจริง และเพลง พบว่า สื่อเหล่านี้ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดี ก่อนเข้าสู่ขั้นนำเสนอเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับ ศุภริตา นันตะภูมิ (2558) ได้กล่าวถึงข้อดีของการนำภาพยนตร์การ์ตูนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า เป็นสื่อที่ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน ช่วยให้ นักเรียนเกิดความต้องการเรียนครูสามารถนำสื่อนี้มาประกอบการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น ได้แก่ การออกเสียง คำศัพท์ สำนวน รูปประโยค รวมถึงความรู้ด้านวัฒนธรรม

2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา ในขั้นนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อหาใหม่ให้กับนักเรียน ให้ข้อมูลทางด้านภาษา นักเรียนจะรับข้อมูล ทำความเข้าใจกับเนื้อหาใหม่ในขั้นตอนนี้ และเตรียมฝึกฟังในขั้นต่อไป ในขณะที่ผู้วิจัยนำเสนอใหม่ พบว่า นักเรียนตั้งใจฟัง และให้ความร่วมมือในการเรียนเป็นอย่างดี ทั้งนี้เป็นผลมาจากการที่นักเรียนได้ดูคลิปวิดีโอในขั้นเตรียม เมื่อผู้วิจัยได้ให้รายละเอียดเพิ่มเติม และนำเสนอเนื้อหาใหม่ที่เชื่อมโยงกับคลิปวิดีโอที่นักเรียนได้ดู นักเรียนจึงตั้งใจ อยากรู้รายละเอียดของเนื้อหาใหม่นั้น ๆ และในการนำเสนอข้อมูลทางด้านภาษา ผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์ ประโยคตัวอย่างที่ใกล้ตัวนักเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนเข้าใจวิธีการใช้ บริบท และโอกาสที่จะได้ใช้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2554) ที่ได้กล่าวถึงวิธีการสอนภาษาต่างประเทศไว้ว่า ให้เลือกคำศัพท์หรือตัวอย่างที่นักเรียนเข้าใจความหมายมาสอนก่อน แล้วค่อย ๆ ขยายวงคำศัพท์หรือตัวอย่างที่เหมาะสมให้นักเรียนจากแคบไปกว้าง

3. ขั้นฝึกโดยใช้เกม นักเรียนจะได้รับภาระงาน คือเป็นกิจกรรมฝึกฟังบทสนทนาโดยการเล่นเกมตามเนื้อหาที่ได้เรียนไปในขั้นนำเสนอเนื้อหา ในเกมจะมีบทสนทนาเพื่อฝึกฟังในสถานการณ์ต่าง ๆ

ก็จะทำให้นักเรียนรู้ว่าสิ่งที่นักเรียนได้เรียนไปนั้นใช้ในสถานการณ์ใดบ้าง นอกจากนี้นักเรียนได้ฝึกการฟังมากกว่าการเรียนแบบปกติที่เน้นการบรรยาย การฝึกฟังบ่อย ๆ ทำให้นักเรียนมีทักษะการฟังที่ดีขึ้น โดยเฉพาะการฝึกฟังที่ผ่านการเล่นเกมช่วยให้นักเรียนไม่เครียดและเกิดการเรียนรู้ในชั้นฝึกนี้ได้ใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้เป็นขั้นตอนย่อยด้วย คือ ขั้นชี้แจง และขั้นเล่นเกม ในขั้นชี้แจง ผู้วิจัยได้ชี้แจงวิธีการเล่น กติกาต่าง ๆ ทำให้นักเรียนทราบ ในคาบแรกได้อธิบายเกี่ยวกับโครงเรื่องของเกม เมื่อจบการอธิบายนักเรียนมีความสนใจเนื้อเรื่อง อยากเล่นเกมเพื่อติดตามต่อว่าจะเป็นอย่างไรรู้ขั้นเล่นเกม นักเรียนเล่นเกมตามที่ครูชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความสนใจ และกระตือรือร้นที่จะเล่น มีบางคนที่เล่นเกมอย่างสนุกสนานจนเกินด้านที่ครูกำหนด นักเรียนบางคนพบบทคำศัพท์ใหม่ที่แม้จะยังไม่รู้ก็จะถามความหมายครู่หนึ่ง ในขั้นตอนนี้ครูยังไม่ได้อธิบายความหมาย แต่ให้นักเรียนลองคิดและคาดเดาจากบริบทของบทสนทนา นอกจากนี้ นักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ค่อยดี ในการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย นักเรียนจะไม่ค่อยให้ความสนใจหรือไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการเรียนเท่าที่ควร แต่เมื่อนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลมาใช้ นักเรียนกลุ่มนี้ให้ความสนใจ มีส่วนร่วมและสนุกสนานจากการเล่นเกม ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Yukseturk, Altioğ and Baser (2018) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนรู้โดยใช้เกมด้วยเทคโนโลยี Kinect ในหลักสูตรการศึกษาภาษาต่างประเทศ พบว่า เจตคติของนักเรียนที่มีต่อภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญ

4. ขั้นสรุป ขั้นนี้นักเรียนและครูร่วมกันสรุปสิ่งที่ฟัง หลังจากนักเรียนเล่นเกมเสร็จ มีขั้นตอนย่อยในขั้นสรุปคือ ขั้นอภิปราย และขั้นประเมินผลของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ขั้นอภิปราย นักเรียนและครูร่วมกันสรุปและอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ สิ่งที่ได้รับการเล่นเกมทั้งในส่วนเนื้อหาของบทเรียนและด้านอื่น ๆ พบว่า ในด้านเนื้อหา พบว่า นักเรียนเข้าใจหัวข้อการเรียนรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ และรู้ว่าจะใช้เมื่อไหร่ มีความสำคัญอย่างไร ได้พัฒนาทักษะการฟัง ส่วนในด้านอื่น ๆ นักเรียนได้พูดถึงฉากในเกม เนื้อเรื่องในเกม ขั้นประเมินผล ให้นักเรียนฟังบทสนทนาที่อยู่ในเกมอีกครั้ง เมื่อมีจุดที่นักเรียนตอบผิดหรือไม่เข้าใจ ได้มีการร่วมกันตรวจสอบและอธิบายจุดนั้นให้เข้าใจมากขึ้น พบว่าในบทสนทนาข้อที่ต้องใช้การตีความหรือวิเคราะห์จะมีนักเรียนที่ตอบผิดเนื่องจากระดับของบทสนทนาดังกล่าวนักเรียนจะต้องใช้การอ้างอิง ประเมิน หรือตัดสินใจ สิ่งที่ไม่ได้บอกตรง ๆ ในบทสนทนา ในขั้นประเมินผลนี้ นักเรียนจะสามารถประเมินตนเองได้ว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูได้ตั้งไว้หรือไม่ ผลการเรียนรู้ของตนเองเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2562) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่ขาด

ไม่ได้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ได้แก่ 1) มีผู้สอนและผู้เรียน 2) มีเกม และกติกาการเล่น 3) มีการเล่นเกมตามกติกา 4) มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และ 5) มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ที่เกิดจากการสังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และการเลือกใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่งในการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาของนักเรียน และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทุกวิชา ทุกระดับชั้น ขึ้นอยู่กับครูในการนำไปปรับใช้ให้เหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนมีทักษะที่สูงขึ้น เกิดการเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนาน ดังเช่นผลของการวิจัยครั้งนี้ที่ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา สูงกว่าก่อนเรียน

2. จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด และทุกด้านทั้งด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ Alessi (1989) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ลดความตึงเครียด และดึงดูดความสนใจแล้ว ยังทำให้นักเรียนได้รับความรู้ด้วย

ทั้งนี้เพราะ การออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อศึกษานี้เน้นให้นักเรียนได้ฝึกฟัง จึงทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น ส่งผลให้ทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ กัลยา จันเลน (2558) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม ผลการวิจัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม หลังเรียนเพิ่มขึ้น 13.85 คะแนน และยังสอดคล้องกับ พจณิชา พันธุ์จันทร์ และ อุบลรัตน์ ศิริสุขโสภา (2560) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชนิดของคำ และสำนวนสุภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน ผลการวิจัย พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนด้วยชุดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านเนื้อหาที่ให้นักเรียนฟังในเกมนั้นก็สอดคล้องกับบทเรียน จึงทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่เน้นการบรรยาย นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน ช่วยทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด ซึ่งสอดคล้องกับ Lee (1995) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น สนับสนุนการเรียนรู้ให้ดีขึ้น และยังสอดคล้องกับ Prensky (2001) ที่กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมดิจิทัลเป็นสิ่งบันเทิงที่ดึงดูดใจ เนื่องจากมีรูปแบบของความสนุกสนาน ซึ่งจะทำให้ความเพลิดเพลินกับผู้เล่น และเกมคือรูปแบบของการเล่น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นและเอาใจใส่จริงจัง และเมื่อนักเรียนได้เรียนในบรรยากาศที่สนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด ช่วยทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น สอดคล้องกับ Erhel and Jamet (2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล: ผลกระทบของการสอนและผลสะท้อนต่อแรงจูงใจและประสิทธิภาพการเรียนรู้ ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล รูปแบบการสอนเพื่อการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกกว่าการสอนเพื่อความบันเทิง โดยไม่ส่งผลกระทบต่อแรงจูงใจในทางลบ ส่วนการสอนเพื่อความบันเทิง ถ้านักเรียนได้รับผลสะท้อนกลับอย่างสม่ำเสมอ ก็จะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก การทดลองนี้แสดงให้เห็นว่า เกมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และแรงจูงใจได้ และยังสอดคล้องกับ Yukseturk, Altioek and Baser (2018) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนรู้โดยใช้เกมด้วยเทคโนโลยี Kinect ในหลักสูตรการศึกษาภาษาต่างประเทศ ผลการวิจัยพบว่า เจตคติของนักเรียนที่มีต่อภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญ

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา จึงเป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ทำให้ให้นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดในทุกด้าน

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบจากการวิจัยและการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะเสนอใน 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมักจะกดข้ามบทสนทนาของตัวละครในแต่ละด้านเพื่อตอบคำถามประจำด้านให้ผ่านในทันที ส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจเรื่องราวของเกม ขาดความสนุกในการเล่น อาจเนื่องจากคำศัพท์ในบทสนทนาที่ใช้เกินระดับของนักเรียน จึงทำให้นักเรียนกดข้าม ครูควรสร้างแรงจูงใจในการเรียนโดยการเล่ารายละเอียดของโครงเรื่องบางส่วนของแต่ละด้านที่จะต้องเล่นในแต่ละครั้ง จะทำให้นักเรียนรู้เรื่องราวและสนุกกับการเล่นมากขึ้น

2. จากผลการวิจัยพบว่า ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ชั้นฝึก ที่ให้นักเรียนฝึกฟังโดยการเล่นเกม นักเรียนแต่ละคนใช้เวลาในการเล่นไม่เท่ากัน ซึ่งในการเล่นเกมนักเรียนจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้องจึงจะสามารถผ่านไปยังข้อต่อไป หรือด้านต่อไป นักเรียนจะสามารถฟังซ้ำก็รอบก็ได้จนกว่าตนเองจะตอบถูก ทำให้มีนักเรียนใช้เวลาในการเล่นไม่เท่ากัน มีนักเรียนที่เล่นเสร็จก่อนเพื่อน ในช่วงที่นักเรียนรอเพื่อนที่ยังเล่นอยู่ ครูควรสำรองกิจกรรมสำหรับนักเรียนที่เล่นเสร็จก่อน ซึ่งอาจเป็นแบบฝึกหรือเกมอื่น ๆ

3. จากผลการวิจัยพบว่า ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ชั้นการอภิปราย มีนักเรียนบางคนไม่แสดงความคิดเห็น ไม่มีส่วนร่วมในการอภิปรายกับเพื่อน ครูต้องพยายามกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็น

4. จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์ บางครั้งเกิดความไม่เสถียรของเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้เกิดปัญหาระหว่างใช้งาน ทำให้นักเรียนไม่สามารถเล่นเกมต่อจากที่เล่นเอาไว้ได้ ดังนั้นครูจึงต้องเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์สำรอง และวางแนวทางในการช่วยเหลือนักเรียนเมื่อเกิดปัญหา

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา ไปทดลองใช้ในเนื้อหาอื่น ๆ ในวิชาภาษาญี่ปุ่น เช่น การอ่าน การจำคำศัพท์ การจำอักษรคันจิ

2. ควรมีการวิจัยการพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น โดยบูรณาการเรื่องราวที่นักเรียนสนใจ เช่น การ์ตูน ภาพยนตร์

รายการอ้างอิง

- Alessi, M. S., & Trollip, R. S. (2001). *Multimedia for Learning ; Methods and Development*. 3th ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Alessi, S. (1989). "Learner control of review in Computer assisted instruction within a military training environment". *ERIC*(5), 7-25.
- Beth, E. K. (2006). **Digital games definitions**. Retrieved from Accessed 2021 September 24. Available from <http://faculty.washington.edu/bkolko/games/definitions.html>
- Blunt, R. (2007). *Does Game-based Learning Work? Result from Three Recent Studies in Interservice/industry Training, Simulation & Education Conference (I/ITSEC)*. Orlando, Florida, USA: NTSA.
- Canale M., & Swain M. (1980). "Theoretical Base of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing". *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47. Accessed 2021 June 2019. Available from <http://dx.doi.org/2010.1093/applin/l.2021.2021>.
- Connolly, T. M., Stansfield. M., & McLellan.E. (2006). "Using an online games-based Learning Approach to teach databased desing concepts". *The electronic Journal of e-Learning*, 4(1), 103-110.
- Devlin, J. K. (2011). *Mathematics education for a new era: Video games as a medium for leaning*. USA: AK Peter, Ltd.
- Ellington, H. I., Addinall, E., & Percival, F. (1982). *A Handbook of Game Design*. London: Kogan Page.
- Emmanuel O. Acquah, & Heidi T. Katz. (2020). "Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review". *Computers & Education*, 143. Accessed 2022 April 3. Available from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519302209>.
- Gonulal, T. (2020). "Improving listening skills with extensive listening using podcasts and vodcasts". *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 311-320.
- Good, C. V. (1975). *Dictionary of Education*. New York: McGraw- Hill Book.

- Hills, P. J. (1982). *Dictionary of Education*. London: Routledge & Kegan Payi.
- Hsiu-Ting Hung, & others. (2018). "A scoping review of research on digital game-based language learning". *Computers & Education*, 126, 89-104.
- Japanfoundation. (2020). *海外の日本語教育の現状2018 年度 日本語教育機関調査より*. 東京: 独立行政法人 国際交流基金.
- Kokusaikouryuukikin Nihongokyoujuhou Shirizu. (2008). *聞くことを教える*. 東京: 三美印刷株式会社ひつじ書房.
- Le Thi Mai. (2019). "Teaching Listening Skills for English Non-Majored Students at Ba Ria - Vung Tau University: Difficulties and Solutions". *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 24(4), 28-37.
- Lundsteen, S. W. (1990). *Learning to listen and Learning to read. Prespectives on Talk And Learning* Learning to listen and Learning to read. *Prespectives on Talk And Learning*, 213-225. Edited by S. Hynds and D.J. Rubin. Illinois: Nation Council of Teachers of English Urbana.
- MacKeating, D. (1985). *The teaching of English as an International Langaue: A practical guide*. London: Biddles.
- Mackey, W. F. (1965). *Language Teaching Analysis*. London: Longman.
- Malone, T. W. (1981). "Toward a Theory of Intrinsically Motivation Instruction". *Cognitive science*, 5(4), 333-369.
- Mansureh Kebritchi. (2010). "Factors affecting teachers' adoption of education computer games: A case study". *British Journal of Educational Technology*, 41(2), 256-270.
- Nazaraliyeva Naima. (2020). "DEVELOPING LISTENING SKILLS IN LANGUAGE LEARNING". *International Journal of discourse on innovation. Intergration and education*, 1(1), 71-74.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rost, M. (1991). *Listening in action*. UK: Prentice Hall International Ltd.
- S. Erhel, & E. Jamet. (2013). "Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness". *Computers & Education*, 67, 156-167.
- Savignon, S. J. (1991). Communicative Language Teaching: state of the art. *TESOL Quarterly*, 25(2), 261-275.

- Shohamy, E., & Inbar, O. (1991). "Validation of listening comprehension tests: the effect of text and question type". *Language Testing*, 8(1), 23-40.
- Shorouk Mohamed Farag Mohamed Aboudahr. (2020). "The Effect of Using Youtube to Increase the Level of Listening Skills Among Non-Native Students of Arabic Speakers in Malaysian Universities". *Education Quarterly Reviews*, 3(2), 207-219.
- Sorensen, B. H. (2002). *Children's new Learning Skill-Education Perspectives*. Kobenhavn: Gads Forlag.
- Tutolo, D. J. (1977). "A cognitive approach to teaching listening". *Language Arts*, 54(3), 262-265.
- Underwood, M. (1993). *Teaching Listening*. 5th ed. New York: Longman.
- Valette, R. M. (1977). *Modern Language Testing*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Valette, R. M., & R.S. Disick. (1972). *Modern Language Performance Object and Individualization*. New York: Harcourt Brace Jovoravich.
- Yukselturk, E., Altiok, S., & Başer, Z. (2018). "Using Game-Based Learning with Kinect Technology in Foreign Language Education Course". *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 159-173.
- ねとらぼ調査隊. (2021). 話者が多い世界の言語ランキング! 「英語」「中国語」に次ぐ3位は?. Accessed 2021 September 2. Available from <https://nlab.itmedia.co.jp/research/articles/161053/>.
- เกรียงศักดิ์ ฐานะกอง และ นิธิตา อติภัทรนันท์. (2560). การใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษและความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี. *ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 19(4), 51-64.
- โซอิจิ โออิวาร่า. (2564). สารจากประธานหอการค้าญี่ปุ่น-กรุงเทพฯ. เข้าถึงเมื่อ 1 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://www.jcc.or.th/th/about/index1>. Retrieved from
- โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล. (2550). ภาษาไทย1. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- ไอยอ-จีโอเนอะ โซฟี. (2550). กิจกรรมการวัดและประเมินผลภาษาอังกฤษเด็ก/ *Sophie Ioannu-Georgiou & Pavlos Pavlou*; จิราภรณ์ โกธธรรม, แปล. กรุงเทพฯ: หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- กนกวรรณ เลหาบุรณะกิจ คตะกิริ. (2555). "กรอบมาตรฐานภาษาญี่ปุ่น (Japanese Language Standard) ด้านการพูดและการฟังสำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาเอกในสถาบันอุดมศึกษา: กรณีศึกษาของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย". *อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 41(1), 1-

35.

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นและภาษาเยอรมัน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค.
- กฤดาภรณ์ สีหารี. (2561). "มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0". วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 28(2), 477-488.
- กัญญา ศรีดีง. (2556). "การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในวิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล". วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาการจัดการศึกษา วิทยาลัยครุศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- กัลยา จันเลน. (2558). "การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม". วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 8(18), 99-106.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2562). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณิศร จีระโทก, จีรนนท์ ล้อดงบัง และ รวี เจริญเตชะ. (2560). "การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิซึม เรื่อง งานเกษตรคู่บ้าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5". Paper presented at the การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 3, มหาสารคาม.
- จาดุพัทธ์ พากเพียร. (2559). "การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้โมเดลแอบสแตรกโคดเป็นฐานสำหรับเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น". วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา.
- จุไรรัตน์ อ่ำพุทรา. (2563). "การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นเป็นฐาน กรณีศึกษาตอนเจดีย์ สุพรรณบุรี". วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชนะจิต เกตุไธโร. (2549). "ความคิดเห็นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ที่มีต่อการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี ปีการศึกษา 2548". วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชายุดา จันทะปิดตา. (2555). "การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบัวหลวงวิทยาคม จังหวัดบุรีรัมย์". วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิริณัท ชันนาค. (2559). "การพัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น

- ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์". วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 27(3), 44-54.
- ณัชปภา โพธิ์พุ่ม, พระปรีชญา ชยวุฒโฒ และ ประดิษฐ์ ชื่นบาน,. (2561). "การพัฒนาทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนในจังหวัดสุรินทร์ โดยใช้กระบวนการทฤษฎี CLT". วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาขอนแก่น, 6(4), 109-122.
- ณัฐรัตน์ แยมฉาย. (2559). "การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเพื่อพัฒนาความสามารถการพูดนำเสนอภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศิลปากร". วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดวงเพ็ญ ทுகิต. (2550). "ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการบริหารงานวิชาการตามความคิดเห็นของครูโรงเรียนขนาดเล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุทัยธานี เขต 2". วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ทัศนีย์ เมธาพิสิฐ และ วรณิษา ไวยฉายี. (2553). "การจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นมุ่งสู่โรงเรียนมาตรฐานสากล". วารสารญี่ปุ่นศึกษา, 27(2), 87-100.
- ทิตินา แคมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนเทพพร เดชประสาธ. (2558). "การประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการส่งเสริมกระบวนการเขียนเรียงความแก่กระทุ้ธรรมในหลักสูตรธรรมศึกษาชั้นตรี". วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสันตศาสตร์เพื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธวัชชัย สหพงษ์ และ จารุกิตต์ สายสิงห์. (2559). ความคิดเห็นของชุมชนรอบมหาวิทยาลัยที่มีต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (รายงานการวิจัย) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. เข้าถึงเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2565. เข้าถึงได้จาก <http://research.rmu.ac.th/rdimis/upload/fullreport/1607005398.pdf>.
- นพเกา ณ พัทลุง. (2548). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- นลรวีช คชสิทธิ์. (2562, 19 มกราคม 2562). "การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมจับคู่ภาพของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา". Paper presented at the การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาต้นมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- นารีนารถ กลิ่นหอม, กฤตพงศ์ มูลมี และ วริยา อินทร์ประสิทธิ์,. (2560). "การพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5". ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 40(2), 73-79.

- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ. (2554). "รวมบทความเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษา". วารสารภาษาปริทัศน์ (26), 22-64.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปิยะนุช เสนทอง. (2555). "การสร้างชุดการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการฟังสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ผกาทิพย์ สกุลครุ และ พัชรพร แก้วฤกษ์งามค์. (2556). "บัณฑิตภาษาญี่ปุ่นสู่มาตรฐานสากล". วารสารญี่ปุ่นศึกษา, 27(2), 49-66.
- พจนินชา พันธุ์จันทร์ และ อุบลรัตน์ ศิริสุขโภคา. (2560). "การพัฒนาชุดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตรฐานตัวสะกดชนิดของคำและสำนวน สุภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน". Paper presented at the การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ครั้งที่ 4, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- พรพิมล รอดเคราะห์. (2558). "การวิจัยและพัฒนาเกมดิจิทัลการศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาในวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา". วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพิมล รียาย และ ธนากรูร ขำศรี. (2555). "การพัฒนาการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย" (รายงานการวิจัย) มหาวิทยาลัยนอร์ทเชียงใหม่. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://silo.tips/download/2553-21#modals>.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สุดยอวิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พิสิทธิ์ อุดชาชน และคณะ. (2558). "ความคิดเห็นของประชาชนต่อการใช้หลักธรรมาภิบาลในการบริหารงานของเทศบาลตำบลบ้านฝาง อำเภอบ้านฝาง จังหวัดขอนแก่น". วิจัยตามหลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต สาขาวิชารัฐศาสตร์การปกครอง มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.
- พีระพงศ์ สุขแก้ว. (2548). การจัดการความรู้สู่ความเป็นเลิศทางภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: ประชาสัมพันธ์สยาม.
- ภัทรกมล รักสวน. (2561). "การพัฒนานวัตกรรมภาษาอังกฤษที่ใช้แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและคู่มือเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตอำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ภาณุพงศ์ คงเอียด. (2562). "ผลของการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อผลการเรียนรู้ วิชคณิต เรื่องการคูณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 8 (อนุบาลฝันที่เป็นจริง) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครตรัง". วิจัยชั้นเรียนรายวิชาวิจัยทางการศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และ

- สังคมศาสตร์ สาขาวิชาชีพครู วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิจัยทางการศึกษา. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณ พัทธนี. (2556). รูปแบบการสอนที่เน้นภาระงานเพื่อปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเมืองนครศรีธรรมราช. นครศรีธรรมราช: เอกสารเผยแพร่ผลงานวิชาการ โรงเรียนเมืองนครศรีธรรมราช.
- วรัทยา พรหมสุนทร. (2555). "ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนต่อความสำคัญของปัญหาสังคม: ศึกษาเฉพาะกรณี เด็กและเยาวชนในจังหวัดสงขลา". วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- วริยา ศรีสวัสดิ์. (2555). "การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟัง พูด และเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการใช้เพลง". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- วาริณี ไกรศรี และคณะ. (2563). "การศึกษาผลการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง *Number* โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 2". Paper presented at the การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 5 "การวิจัยเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Research to Make A CHANGE)" มหาวิทยาลัยราชธานี.
- วาสนา สิงห์ทองลา. (2555). "การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร". วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 35(3), 56-64.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิรินันท์ เอื้อนโรสงค์. (2560). "การจัดการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติ เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศิลปากร". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภธิดา นันตะภูมิ. (2558). "การจัดการเรียนการสอนการฟังภาษาญี่ปุ่นโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูน สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาญี่ปุ่นศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สมบัติ สวัสดิ์ผล. (2560). การสร้างเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ: วังอักษร.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://www.lampang.go.th/public60/EducationPlan2.pdf>.

- สำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2557). คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 2. ปทุมธานี: ศูนย์เรียนรู้การผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- สิรินทร เพ็ชรพิทักษ์. (2555). "ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยร่วมกับเทคนิคช่วยจำ วิชาภาษาจีนพื้นฐาน 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุไม บิลไบ และ ศศิฉาย ธนะมัย. (2557). "เกมคอมพิวเตอร์กับการเรียนรู้ยุคดิจิทัล". วารสารวิชาการ ครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 5(1), 177-181.
- สุมาลี วัชรทายทอง. (2562). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนเพื่อส่งเสริมความสามารถทางการเรียน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการเรียนแบบร่วมมือ เทคนิค TGT". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). 19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อภิเชษฐ์ ชาวเผือก. (2558). "การพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความ คงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). "ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อัมราภรณ์ หนุ่ยยอด และ ณิชกร หิรัญโท. (2560). "การศึกษาผลการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยนวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียนสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลย". ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 40(1), 60-72.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). "การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัด

ร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3". วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาอังกฤษศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร. (2557). กลวิธีการสอนภาษาไทยให้สนุก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
รวิโรฒ.





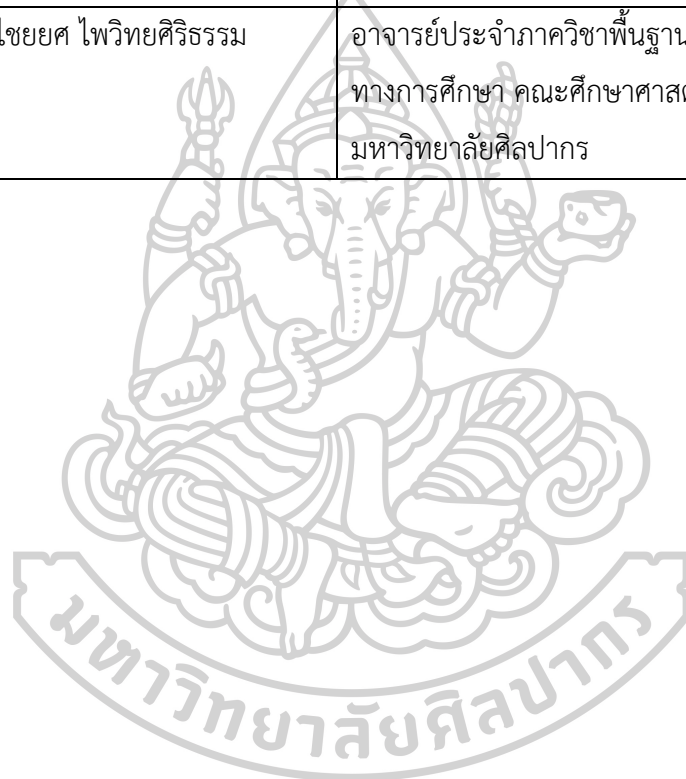


รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 16 รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ตำแหน่ง	ผู้เชี่ยวชาญด้าน
1	ผศ.ดร.จินตนา ศิริธัญญารัตน์	อาจารย์สังกัดกลุ่มวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	หลักสูตรและการสอน
2	ดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี	อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	หลักสูตรและการสอน
3	ผศ.หทัยวรรณ เจียมกীরติกานนท์	อาจารย์ประจำภาควิชาภาษา ปัจจุบันตะวันออก สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ภาษาญี่ปุ่น
4	ผศ.ดร.ปรัชญาภรณ์ รัตนพงศ์ภิญโญ	อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาตะวันออก สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	ภาษาญี่ปุ่น
5	อาจารย์พรรัตน์ เย็นใจ	อาจารย์ประจำแผนกภาษาญี่ปุ่น สำนักวิชาพื้นฐานและภาษา สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น	ภาษาญี่ปุ่น
6	รศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้	อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	เกม
7	รศ.ดร.น้ามนต์ เรืองฤทธิ์	อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	เกม

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ตำแหน่ง	ผู้เชี่ยวชาญด้าน
8	รศ.ดร.เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม	อาจารย์สังกัดศูนย์วิชาการ เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช	เกม
9	ผศ.ดร.พิทักษ์ สุพรรณธณภาพ	อาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐาน ทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	การวัดและ ประเมินผล
10	รศ.ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม	อาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐาน ทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	การวัดและ ประเมินผล



ภาคผนวก ข
ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
2. ผลการประเมินความเหมาะสมของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
3. ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น
4. ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

ตารางที่ 17 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการฟัง ภาษานักเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1							
1. ผลการเรียนรู้								
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	4	5	4	5	4.40	0.55	มาก
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. สาระสำคัญ								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์								
6.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ชิ้นงาน/ภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
8. การวัดและประเมินผล								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้								
9.1 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.2 ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.3 ชั้นที่ 2 ชั้นนำเสนอเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.4 ชั้นที่ 3 ชั้นฝึก	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
9.5 ชั้นที่ 4 ชั้นสรุป	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้								
10.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
10.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ตารางที่ 17 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2								
1. ผลการเรียนรู้								
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. สาระสำคัญ								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์								
6.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7. ชิ้นงาน/ภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8. การวัดและประเมินผล								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้								
9.1 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.2 ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.3 ชั้นที่ 2 ชั้นนำเสนอเนื้อหา	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
9.4 ชั้นที่ 3 ชั้นฝึก	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.5 ชั้นที่ 4 ชั้นสรุป	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้								
10.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
10.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ตารางที่ 17 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3								
1. ผลการเรียนรู้								
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	4	5	4	5	4.40	0.55	มาก
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. สาระสำคัญ								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์								
6.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7. ชิ้นงาน/ภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8. การวัดและประเมินผล								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้								
9.1 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.2 ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.3 ชั้นที่ 2 ชั้นนำเสนอเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.4 ชั้นที่ 3 ชั้นฝึก	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.5 ชั้นที่ 4 ชั้นสรุป	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้								
10.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 17 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4								
1. ผลการเรียนรู้								
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. สาระสำคัญ								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์								
6.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ชิ้นงาน/ภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8. การวัดและประเมินผล								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้								
9.1 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.2 ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.3 ชั้นที่ 2 ชั้นนำเสนอเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.4 ชั้นที่ 3 ชั้นฝึก	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.5 ชั้นที่ 4 ชั้นสรุป	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้								
10.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 17 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5								
1. ผลการเรียนรู้								
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. สาระสำคัญ								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์								
6.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ชิ้นงาน/ภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8. การวัดและประเมินผล								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้								
9.1 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.2 ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.3 ชั้นที่ 2 ชั้นนำเสนอเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.4 ชั้นที่ 3 ชั้นฝึก	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.5 ชั้นที่ 4 ชั้นสรุป	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้								
10.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 17 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6								
1. ผลการเรียนรู้								
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 สอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. สาระสำคัญ								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน								
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3	4	5			
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์								
6.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ชิ้นงาน/ภาระงาน								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8. การวัดและประเมินผล								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้								
9.1 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.2 ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.3 ชั้นที่ 2 ชั้นนำเสนอเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.4 ชั้นที่ 3 ชั้นฝึก	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.5 ชั้นที่ 4 ชั้นสรุป	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้								
10.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 18 ผลการประเมินความเหมาะสมของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

ด้านเนื้อหา (สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาญี่ปุ่น)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม ของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3			
ด้านเนื้อหา						
1. สอดคล้องกับผลการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. สอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
5. ใช้ภาษาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	5	4	4	4.33	0.58	มาก
6. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการฟัง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8. การเฉลยที่ถูกต้อง ชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9. มีระยะเวลาเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
10. สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้จริง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 18 ผลการประเมินความเหมาะสมของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

ด้านการออกแบบเกม (สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเกม)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับ
	1	2	3			
ด้านการออกแบบเกม						
1. ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร ชัดเจนและเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของสีพื้นกับเนื้อหาที่นำเสนอ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี ประกอบ (music) และเสียงประกอบ (sound effect) มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และสื่อการเรียนรู้ได้ดี	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. สีพื้น ปุ่มควบคุม การปรากฏของข้อความหรือภาพต่าง ๆ มีความคงเส้นคงวา	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. การเว้นวรรค การตัดคำ มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6. ระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละด่านเหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58	มาก
7. ระบบการใช้งานต่าง ๆ เข้าใจง่าย	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8. ช่วยกระตุ้นความสนใจและการเรียนรู้ของผู้เรียน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
9. การตอบสนองของเกม	4	4	5	4.33	0.58	มาก
10. ความเหมาะสมโดยภาพรวมของเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 19 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน

ข้อที่	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	0	+1	0.80	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	+1	0	+1	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
8	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
9	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
10	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	0	+1	0.80	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	+1	+1	0	0	+1	0.60	สอดคล้อง
16	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
25	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
26	+1	+1	0	0	+1	0.60	สอดคล้อง

ข้อที่	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)	แปลผล
	1	2	3	4	5		
27	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
28	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
29	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
30	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
31	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
32	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
33	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
34	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
36	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
37	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
38	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง



ตารางที่ 19 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น หลังเรียน

ข้อที่	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
8	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
9	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
10	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
16	+1	+1	0	0	+1	0.60	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
22	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
25	+1	+1	0	0	+1	0.60	สอดคล้อง
26	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ข้อที่	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)	แปลผล
	1	2	3	4	5		
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
28	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
29	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
30	0	+1	0	+1	+1	0.60	สอดคล้อง
31	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
32	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
33	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
34	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
36	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง
37	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
38	+1	+1	0	+1	+1	0.80	สอดคล้อง



ตารางที่ 20 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

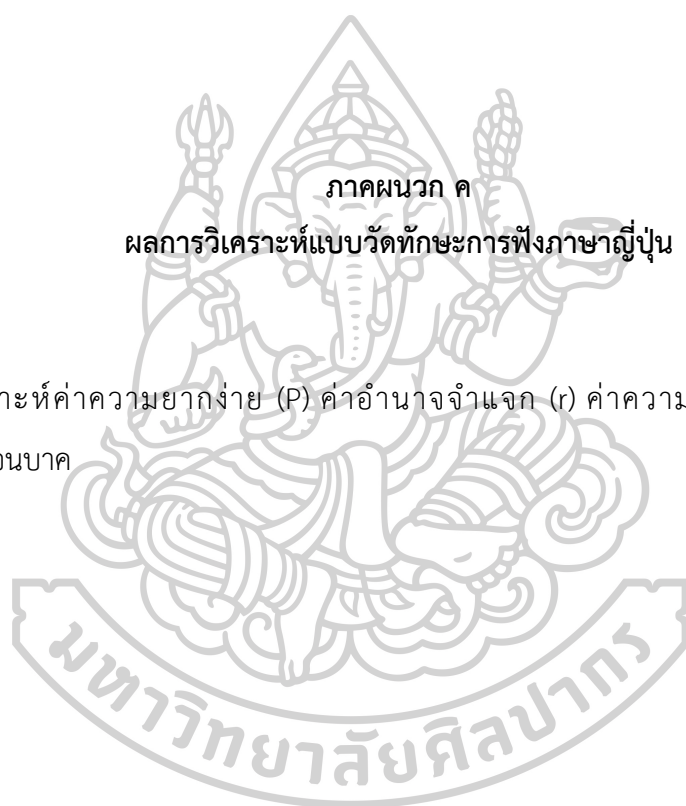
รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง (IOC)	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้							
1. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้							
4. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง (IOC)	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
8. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อ การศึกษาช่วยพัฒนาทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนให้สูงขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อ การศึกษาช่วยให้นักเรียนนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อ การศึกษาช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีใน การเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง



ภาคผนวก ค
ผลการวิเคราะห์แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่นแบบเพียร์สัน และอัลฟาครอนบาค



ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะการฟัง ภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน และหลังเรียน

ก่อนเรียน			หลังเรียน		
ข้อที่	P	r	ข้อที่	P	r
1*	0.93	0.00	1*	0.87	0.38
2	0.53	0.50	2	0.60	0.63
3	0.27	0.25	3	0.33	0.38
4	0.53	0.50	4	0.60	0.63
5	0.46	0.38	5	0.27	0.25
6	0.53	0.50	6	0.60	0.63
7	0.53	0.75	7	0.60	0.63
8*	0.60	0.13	8	0.53	0.50
9	0.53	0.50	9	0.67	0.50
10	0.20	0.38	10	0.27	0.25
11*	0.73	0.13	11*	0.87	0.13
12	0.80	0.25	12	0.80	0.25
13	0.73	0.38	13	0.73	0.38
14	0.60	0.63	14	0.53	0.75
15*	0.33	0.13	15*	0.47	0.13
16	0.40	0.50	16	0.47	0.63
17	0.67	0.25	17	0.73	0.38
18	0.53	0.50	18	0.67	0.63
19	0.53	0.75	19*	0.67	0.13
20	0.40	0.50	20	0.73	0.63
21	0.40	0.75	21	0.47	0.63
22	0.80	0.50	22	0.60	0.63
23	0.47	0.38	23	0.33	0.38
24*	0.93	0.00	24*	0.93	0.25
25	0.27	0.50	25	0.33	0.38
26*	0.33	0.13	26	0.67	0.25
27*	0.87	0.38	27	0.73	0.38

ก่อนเรียน			หลังเรียน		
ข้อที่	P	r	ข้อที่	P	r
28	0.47	0.63	28	0.53	0.50
29	0.47	0.63	29	0.40	0.50
30	0.73	0.38	30	0.80	0.25
31*	0.33	-0.38	31*	0.27	0.13
32*	0.93	0.25	32*	0.87	0.38
33	0.73	0.38	33	0.67	0.50
34*	0.33	0.13	34	0.27	0.25
35	0.60	0.38	35	0.73	0.38
36	0.73	0.38	36	0.60	0.38
37	0.73	0.38	37	0.60	0.38
38*	0.07	0.13	38*	0.20	0.13

หมายเหตุ:

1. ข้อสอบก่อนเรียน ข้อที่ 38 มีค่า P น้อยกว่า 0.20 ถือว่าเป็นข้อสอบที่ยากมาก ข้อสอบก่อนเรียนข้อที่ 1, 24, 27, 32 และข้อสอบหลังเรียน ข้อที่ 1, 11, 24, 32 มีค่า P มากกว่า 0.80 ถือว่าเป็นข้อสอบที่ง่ายมาก

2. ข้อสอบก่อนเรียน ข้อที่ 1, 8, 11, 15, 24, 26, 31, 34, 38 และข้อสอบหลังเรียนข้อที่ 11, 15, 19, 31, 38 มีค่า r น้อยกว่า 0.20 ถือว่าเป็นข้อสอบที่ไม่มีอำนาจจำแนก

3. ข้อสอบก่อนเรียน ที่มีค่า P และ r อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดมีทั้งหมด 27 ข้อ ดังนี้ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 28, 29, 30, 33, 35, 36, 37 และข้อสอบหลังเรียน ที่มีค่า P และ r อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดมีทั้งหมด 30 ข้อ ดังนี้ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 36, 37

4. ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบทั้ง 2 ฉบับที่มีค่าใกล้เคียงกัน นำมาใช้เป็นข้อสอบคู่ขนาน มีทั้งหมด 20 ข้อ ดังนี้ 2, 3, 4, 7, 9, 13, 14, 16, 18, 21, 22, 23, 25, 28, 29, 30, 33, 35, 36, 37

5. ข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าความเชื่อมั่นแบบสอดคล้องภายในด้วยสัมประสิทธิ์ Cronbach Alpha เท่ากับ 0.87 เท่ากันทั้ง 2 ฉบับ และมีค่าความเชื่อมั่นแบบสมมูลด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ Pearson เท่ากับ 0.95



ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
2. ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอน
3. แบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น
4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
5. ตัวอย่างเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รายวิชา ญ32201 ภาษาญี่ปุ่น 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

เรื่อง しゅみは Vdic ことです。

จำนวน 2 คาบ

1. ผลการเรียนรู้

สามารถบอกสภาพของสิ่งต่าง ๆ ทำทาง การแต่งกาย รูปร่าง หน้าตา นิสัย งานอดิเรกของ คนในครอบครัว เพื่อน หรือสัตว์เลี้ยงให้แก่คนที่ไม่รู้จัก และบอกจำนวนสัปดาห์ เดือน ปี ได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกสรุปประโยคการบอกงานอดิเรกได้ (K)
2. นักเรียนสามารถตอบคำถามจากบทสนทนาที่ฟังได้ (P)
3. นักเรียนเห็นความสำคัญของการบอกงานอดิเรก (A)

3. สาระสำคัญ

しゅみは Vdic ことです。ใช้อธิบายเกี่ยวกับงานอดิเรก ซึ่งเป็นแบบเดียวกับรูป ประโยค N は N です。ดังนั้นจึงต้องทำคำกริยาให้เป็นคำนาม โดยการเติม こと หลังคำกริยา รูป พจนานุกรม

4. สาระการเรียนรู้

しゅみは Vdic ことです。

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

แบบฝึกหัดที่ 5 เรื่อง งานอดิเรก

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัดประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์การวัดประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอก รูปประโยคการบอกงาน อดิเรกได้ (K)	ตรวจแบบฝึกหัดที่ 5 เรื่อง งานอดิเรก	แบบฝึกหัดที่ 5 เรื่อง งานอดิเรก	ทำแบบฝึกหัดถูกต้อง ร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถตอบ คำถามจากบทสนทนาที่ ฟังได้ (P)	ตรวจคำตอบจาก คำถามในเกมดิจิทัล เพื่อการศึกษา	คำถามในเกมดิจิทัล เพื่อการศึกษา	ตอบคำถามถูกต้อง ร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนเห็น ความสำคัญของการบอก งานอดิเรก (A)	การใช้คำถาม	บันทึกหลังเรียน	วิเคราะห์เนื้อหา
4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร 4.2 ความสามารถในการคิด	สังเกตพฤติกรรม นักเรียน	แบบประเมิน สมรรถนะผู้เรียน	นักเรียนได้ระดับดี ขึ้นไปถือว่าผ่าน
5. คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ 5.1 ใฝ่เรียนรู้ 5.2 มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม นักเรียน	แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	นักเรียนได้ระดับดี ขึ้นไปถือว่าผ่าน

9. กิจกรรมการเรียนรู้ (ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา)

1. ขั้นเตรียม (10 นาที)

1.1 นักเรียนทบทวนประโยคบรรยายลักษณะของบุคคล ที่เชื่อมด้วยคำคุณศัพท์หรือคำนาม โดยครูสุ่มนักเรียน 1 คนในชั้น แล้วถามเพื่อนคนอื่นในชั้นว่า คนที่ถูกสุ่มมานั้นเป็นมีลักษณะหรือนิสัยอย่างไร

先生：～さんは どんな人ですか。

学生：せがなくて、ハンサムな人です。

かっこよくて、ダンスが上手な人です。

親切で、おもしろい人です。

1.2 นักเรียนคนที่ถูกสุ่มตอบคำถามครูเกี่ยวกับงานอดิเรกจะทำอะไร นักเรียนอาจตอบเป็นภาษาไทย

1.3 นักเรียนดูวิธีการถามตอบงานอดิเรกจากคลิปวิดีโอใน

<https://vt.tiktok.com/ZSRedUpEK/?k=1> และ <https://vt.tiktok.com/ZSRedh8PQ/?k=1>



2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (15 นาที)

2.1 นักเรียนดูประโยคที่อยู่ในคลิปวิดีโอ

しゅみは何ですか。

しゅみはスノーボードです。

しゅみは水泳です。

2.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปประโยคที่ใช้ถามงานอดิเรกและวิธีการตอบ วิธีถามงานอดิเรก คือ しゅみは何ですか。วิธีการตอบคือ しゅみは Noun です。

2.3 นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบอกงานอดิเรกที่ไม่ใช่คำนาม แต่เป็นคำกริยา ซึ่งจะต้องทำคำกริยาให้เป็นรูปพจนานุกรม (Vdic) และตามด้วย こと คือการทำคำกริยาให้เป็นคำนาม

れい 1 先生：まんがを読みます
学生：まんがを読むこと

れい 2 先生：料理を作ります
学生：料理を作ること

れい 3 先生：ゲームをします
学生：ゲームをすること

2.4 นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบอกงานอดิเรกที่มีมากกว่า 1 อย่าง โดยใช้ と เชื่อมงานอดิเรกที่ 1 และที่ 2 เช่น

れい 1 わたしのしゅみは まんがを読むことと アニメを見ることです。

れい 2 母のしゅみは おかしを作ることとねことあそぶことです。

れい 3 兄のしゅみは ギターをひくことと泳ぐことです。

2.5 นักเรียนดู PowerPoint เรื่อง งานอดิเรก และช่วยกันบอกงานอดิเรกของคุณเหล่านั้น

3. ชั้นฝึกโดยใช้เกม (35 นาที)

3.1 ชั้นชี้แจง (5 นาที)

3.1.1 นักเรียนฟังครูชี้แจงกฎกติกาการเล่นเกมนิทัศน์เพื่อการศึกษาในการฝึกทักษะการฟังในด้านที่ 9 ปราสาท และด้านที่ 10 ห้องแสดงดนตรี ดังนี้

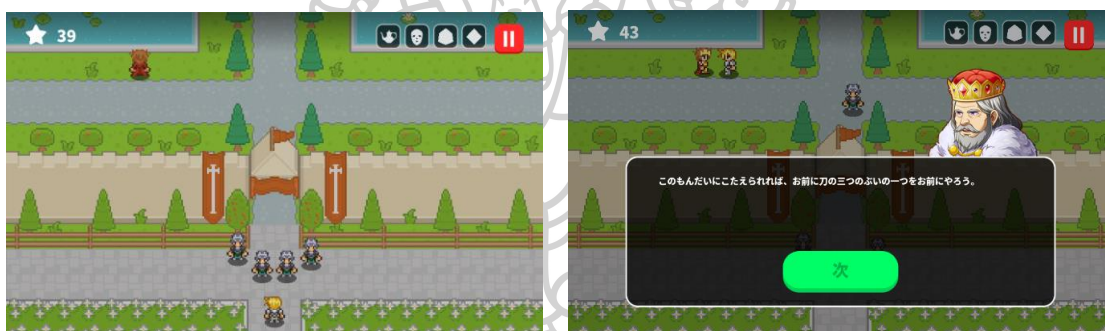
1) นักเรียนฟังบทสนทนาในเกม แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อนักเรียนตอบถูกจะสามารถผ่านไปยังข้อต่อไป หรือด้านต่อไปได้ กรณีที่นักเรียนตอบคำถามผิด นักเรียนสามารถฟังบทสนทนาซ้ำ และเลือกคำตอบใหม่ได้ หรือในกรณีที่นักเรียนต้องการฟังบทสนทนาซ้ำ นักเรียนสามารถกดปุ่ม もう一度聞きます เพื่อฟังบทสนทนาซ้ำ

2) นักเรียนจดจำหรือบันทึกคำศัพท์ที่นักเรียนไม่ทราบความหมาย เพื่อนำมาใช้ในการอภิปรายในชั้นสรุป โดยไม่อนุญาตให้นักเรียนเปิดหาความหมายคำศัพท์ในทุกกรณี

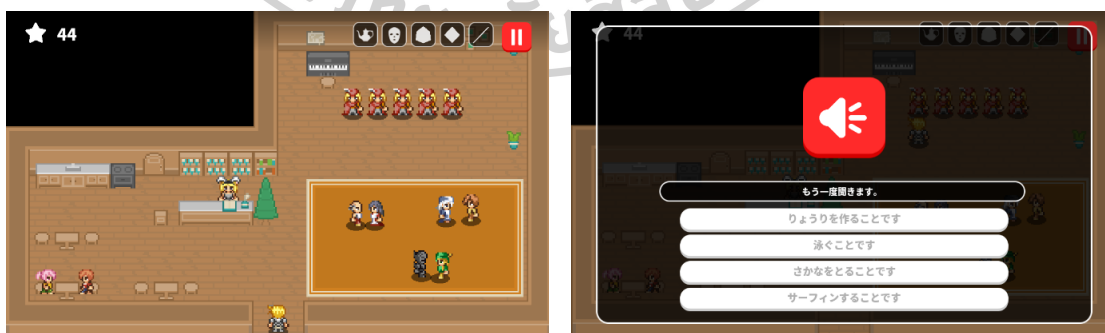
3) เมื่อนักเรียนตอบคำถามในด้านที่ 10 ห้องแสดงดนตรี ข้อ 50 เรียบร้อยแล้วให้นักเรียนกดบันทึก และออกจากเกมได้

3.2 ชั้นเล่นเกม (30 นาที)

3.2.1 นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะการฟังตามกฎกติกาที่ครูได้ชี้แจง ด้านที่ 9 ปราสาท และด้านที่ 10 ห้องแสดงดนตรี โดยนักเรียนต้องฟังบทสนทนาและตอบคำถามให้ถูกต้อง ในกรณีที่นักเรียนฟังบทสนทนาในเกมแล้วมีคำศัพท์ที่ไม่ทราบความหมาย ให้นักเรียนจดจำหรือบันทึกคำศัพท์เอาไว้



ด้านที่ 9 ปราสาท



ด้านที่ 10 ห้องแสดงดนตรี

3.2.2 ครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และจดบันทึกข้อมูลลงในสมุดบันทึกข้อมูลนักเรียน เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

4. ชั้นสรุป (40 นาที)

4.1 ชั้นอภิปราย (10 นาที)

4.1.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปและอภิปรายสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม ดิจิทัลเพื่อการศึกษาในด้านที่ 9 ปราสาท และด้านที่ 10 ห้องแสดงดนตรี ได้ดังนี้

1) การเล่นเกมทำให้ได้ฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น ซึ่งสนุกกว่าการเรียนในห้องเรียนปกติ

2) นักเรียนบอกสรุปประโยคการบอกงานอดิเรกได้ถูกต้อง

3) นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมจากบทสนทนาที่ฟัง

4) นักเรียนเข้าใจความสำคัญของการเรียนเรื่องการบอกงานอดิเรก

4.2 ชั้นประเมินผล (30 นาที)

4.2.1 ครูประเมินผลทักษะการฟังของนักเรียนจากการเล่นเกม โดยดูผลคะแนนจากระบบในเกม จากนั้นให้นักเรียนฟังบทสนทนาที่อยู่ในเกมด้านที่ 9 ปราสาท และด้านที่ 10 ห้องแสดงดนตรี ด้วยกันอีกครั้ง เพื่อตรวจสอบและอธิบายข้อที่นักเรียนตอบผิดหรือจุดที่ไม่เข้าใจ

4.2.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 5 เรื่อง งานอดิเรก และร่วมกันตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้อง

10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอใน <https://vt.tiktok.com/ZSRedUpEK/?k=1> และ <https://vt.tiktok.com/ZSRedh8PQ/?k=1>

2. PowerPoint เรื่อง งานอดิเรก

3. เกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาด้านที่ 9 ปราสาท และด้านที่ 10 ห้องแสดงดนตรี

4. แบบฝึกหัดที่ 5 เรื่อง งานอดิเรก

11. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

นักเรียน 15 คน จากทั้งหมด 17 คน เข้าใจการบอกรูปประโยคการบอกงานอดิเรก ส่วนอีก 2 คน ยังสับสนกับการบอกรูปประโยคการบอกงานอดิเรก ปัญหาเกิดจากการผันคำกริยาผิด

ด้านทักษะ (P)

นักเรียน 15 คน จากทั้งหมด 17 คน มีทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นตามเกณฑ์ที่ครู กำหนด คือ สามารถตอบคำถามจากบทสนทนาในเกมดิจิทัลได้ถูกต้องร้อยละ 70

ด้านเจตคติ (A)

นักเรียนทุกคนเห็นความสำคัญในการบอกงานอดิเรก นักเรียนได้บอกว่า การบอกงานอดิเรกให้ผู้อื่นฟัง จะทำให้รู้ถึงความชอบของกันและกัน ได้รู้จักกันมากขึ้น ถ้ามีความชอบเหมือนกันก็จะทำให้ได้พูดคุยกัน ได้พัฒนาความสัมพันธ์กันมากขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังผันกริยารูปพจนานุกรมไม่ถูกต้อง ซึ่งทำให้ใช้รูปประโยคบอกงานอดิเรกผิด

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ทบทวน และฝึกฝนการผันกริยารูปพจนานุกรม

พนิตตา สีนบัว

(นางสาวพนิตตา สีนบัว)

ผู้สอน

PowerPoint เรื่อง งานอดิเรก

<p>しゅみ Nounは <u>Noun</u>です。 わたしのしゅみは <u>水泳</u>です。</p> <p>わたし</p>  <p>1 *</p>	<p>しゅみ</p> <p>母</p>  <p>母のしゅみは <u>買い物</u>です。 <u>ショッピング</u></p> <p>2 *</p>
<p>しゅみ</p> <p>妹</p>  <p>妹のしゅみは <u>読書</u>です。</p> <p>3 *</p>	<p>しゅみ Nounは <u>Noun</u>です。 わたしのしゅみは <u>水泳</u>です。 わたしのしゅみは <u>泳ぐこと</u>です。 Nounは <u>V. Dict</u>ことです。</p>  <p>4 *</p>
<p>しゅみ</p>  <p>母のしゅみは <u>買い物</u>です。 <u>ショッピング</u> 母のしゅみは <u>ぶくを買うこと</u>です。</p> <p>5 *</p>	<p>しゅみ</p>  <p>妹のしゅみは <u>読書</u>です。 妹のしゅみは <u>漫画を読むこと</u>です。</p> <p>6 *</p>
<p>しゅみ</p>  <p>アイスさん</p> <p>アイスさんのしゅみは <u>ギターをひくこと</u>です。</p> <p>7 *</p>	<p>しゅみ</p> <p>りょうりを作る 漫画を読む</p> <p>わたし</p>  <p>わたしのしゅみは <u>りょうりを作ること</u>と<u>漫画を読むこと</u>です。</p> <p>8 *</p>
<p>しゅみ</p> <p>ゲームをする 音楽を聞く</p> <p>弟</p>  <p>弟のしゅみは <u>ゲームをすること</u>と<u>音楽を聞くこと</u>です。</p> <p>9 *</p>	<p>しゅみ</p> <p>えをかく アニメを見る</p> <p>姉</p>  <p>姉のしゅみは <u>えをかくこと</u>と<u>アニメを見ること</u>です。</p> <p>10 *</p>

แบบฝึกหัดที่ 5 เรื่อง งานอดิเรก

名前 _____

れいのようにしてください。

れい うたを聞きます。(わたし)

→ わたしのしゅみはうたを聞くことです。

1. えはがきをあつめます。(プレーさん)

2. ゲームをします。(ジェジェーさん)

3. シャしんをとります。(チュティカーンさん)

4. サッカーをします。(ホンさん)

5. いぬとあそびます。(マーディーさん)

6. しょうせつを書きます。(バイモンさん)

7. バレーボールをします。(ウイン)

8. うたをうたいます。(フェニックスさん)

9. ギターをひきます。(ターさん)

10. กำหนดเอง (わたし)

บันทึกหลังเรียน เรื่อง การบอกงานอดิเรก

ชื่อ.....

1. นักเรียนคิดว่า การบอกงานอดิเรก มีประโยชน์ในชีวิตหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....



แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนประเมินนักเรียนแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน							
		ความสามารถ ในการสื่อสาร				ความสามารถ ในการคิด			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

4 คะแนน	หมายถึง	ดีเยี่ยม
3 คะแนน	หมายถึง	ดี
2 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
1 คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสิน ได้การประเมินแต่ละสมรรถนะระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ประเด็นการประเมิน	ระดับ			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ความสามารถในการสื่อสาร	มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม โดยปฏิบัติชัดเจน และสม่ำเสมอ	มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม โดยปฏิบัติชัดเจน และบ่อยครั้ง	มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม โดยปฏิบัติเป็นบางครั้ง	มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม โดยต้องมีคำแนะนำหรือเลียนแบบจากผู้อื่น
ความสามารถในการคิด	มีความสามารถในการวิเคราะห์ คิดเป็นระบบ เพื่อสร้างองค์ความรู้ โดยปฏิบัติชัดเจน และสม่ำเสมอ	มีความสามารถในการวิเคราะห์ คิดเป็นระบบ เพื่อสร้างองค์ความรู้ โดยปฏิบัติชัดเจน และบ่อยครั้ง	มีความสามารถในการวิเคราะห์ คิดเป็นระบบ เพื่อสร้างองค์ความรู้ โดยปฏิบัติชัดเจนเป็นบางครั้ง	มีความสามารถในการวิเคราะห์ คิดเป็นระบบ เพื่อสร้างองค์ความรู้ โดยต้องมีคำแนะนำหรือเลียนแบบจากผู้อื่น

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

4 คะแนน	หมายถึง	ดีเยี่ยม
3 คะแนน	หมายถึง	ดี
2 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
1 คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสิน ได้การประเมินแต่ละสมรรถนะระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนประเมินนักเรียนแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์							
		ใฝ่เรียนรู้				มุ่งมั่นในการทำงาน			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

- | | | |
|---------|---------|----------|
| 4 คะแนน | หมายถึง | ดีเยี่ยม |
| 3 คะแนน | หมายถึง | ดี |
| 2 คะแนน | หมายถึง | พอใช้ |
| 1 คะแนน | หมายถึง | ปรับปรุง |

เกณฑ์การตัดสิน ได้การประเมินแต่ละด้านระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับ			
	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการเรียน การเรียนสม่ำเสมอ	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการเรียน บ่อยครั้ง	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการเรียน บางครั้ง	ไม่ค่อยตั้งใจเรียน ไม่ค่อยเอาใจใส่ในการเรียนรู้และไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการเรียน
มุ่งมั่นในการทำงาน	รับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น ภายในเวลาที่กำหนด	รับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จ มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	รับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จ	ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จได้ด้วยตัวเอง ต้องมีคนแนะนำ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

4 คะแนน	หมายถึง	ดีเยี่ยม
3 คะแนน	หมายถึง	ดี
2 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
1 คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสิน ได้การประเมินแต่ละด้านระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอน



แบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน

はじめに しつもんを聞いてください。それから 1 から 4 の中から、いちばんいいものをひとつえらんでください。

1 ばん (ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



2 ばん (ชั้นดีความ)

1. ケーキを作ります
2. たまごをとります
3. コンビニを買います
4. 買い物します

3 ばん (ชั้นดีความ)

1. ご飯を食べます
2. 勉強します
3. トイレへ行きます
4. みこさんを待ちます

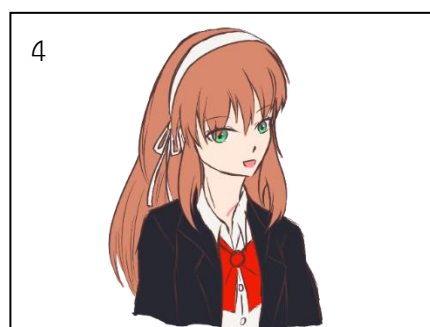
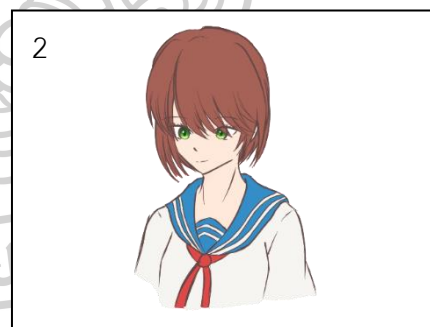
4 ばん (ชั้นวิเคราะห์)

1. テニスをしました
2. ジョギングしました
3. さんぽしました
4. 何もませんでした

5 ばん (ชั้นวิเคราะห์)

1. ホットコーヒー
2. アイスコーヒー
3. ホットミルク
4. アイスミルク

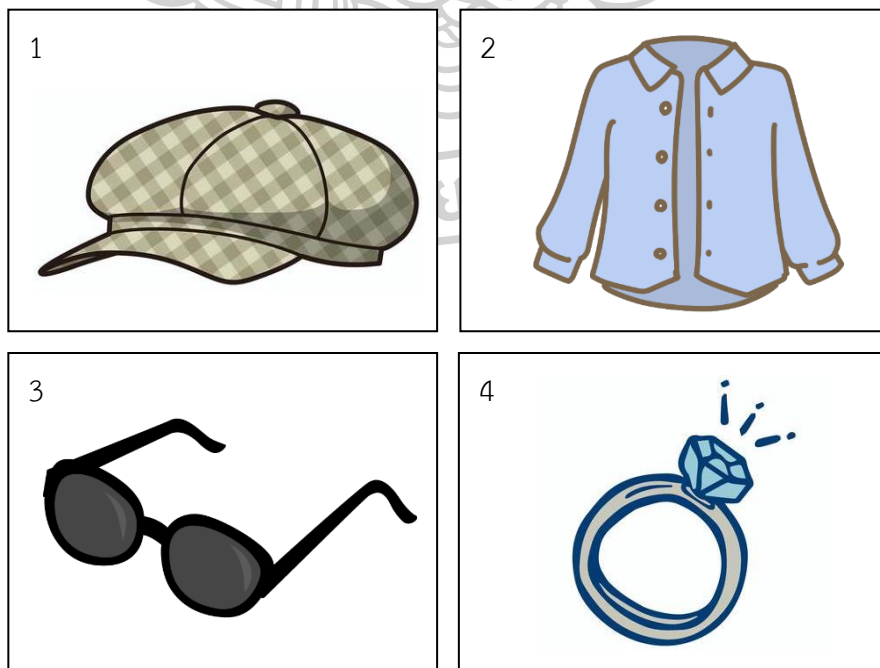
6 ばん (ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



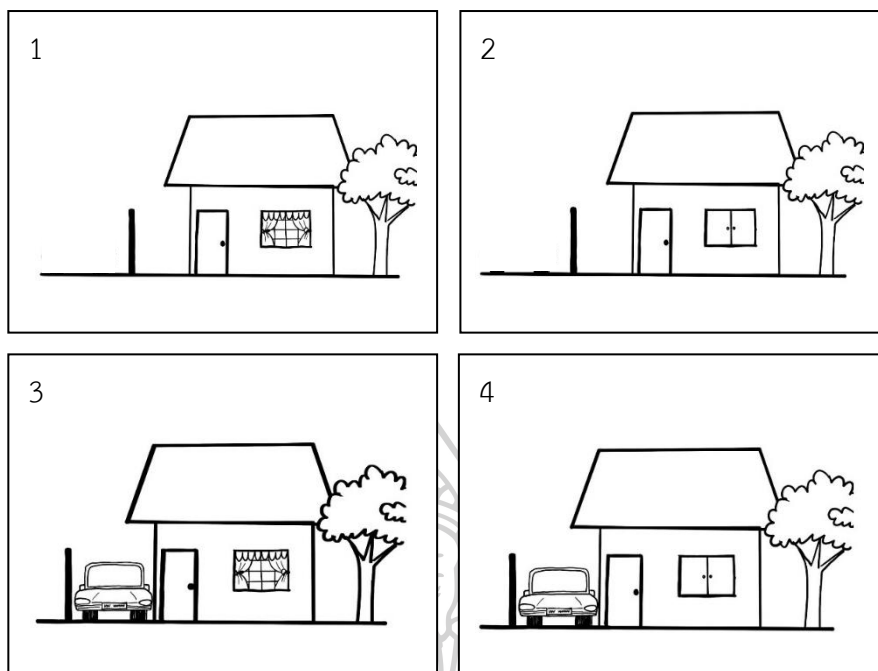
7 ばん (ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



8 ばん (ชั้นวิเคราะห์)



9 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



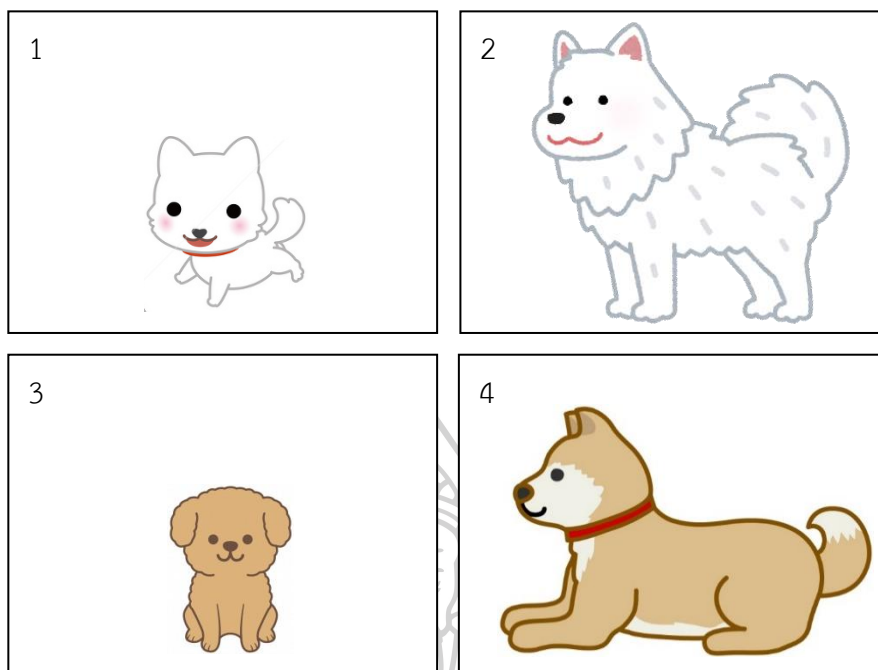
10 ばん (ขั้นตีความ)

1. かえります
2. でんわをします
3. くるまをとめます
4. ドアをあけます

11 ばん (ขั้นตีความ)

1. 学校を休みます
2. 日本へ行きます
3. さいとう先生にでんわをします
4. さいとう先生にメールをおくります

12 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



13 ばん (ขั้นตีความ)

1. 店へ行きます
2. でんわをします
3. 大学へ行きます
4. 女の人にでんわばんごうをおしえます

14 ばん (ขั้นวิเคราะห์)

1. こうえん
2. みせ
3. きょうしつ
4. しょくどう




15 ばん (ขั้นวิเคราะห์)

1. チョコレート
2. レモン
3. きゅうり
4. すいか

16 ばん (ขั้นวิเคราะห์)

1. けんさんのこいびと
2. けんさんの友だち
3. けんさんのかぞく
4. けんさんのこうはい

17 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยีน)

<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p>3</p> 	<p>4</p> 

18 ばん (ขั้นดีความ)

1. 海へくるまで行きます
2. 山へくるまで行きます
3. 海へバスで行きます
4. 山へでんしゃで行きます

19 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)

1. 5 日
2. 12 日
3. 14 日
4. 19 日

20 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)

1. 1 か月
2. 2 か月
3. 2 か月半
4. 3 か月



คิวอาร์โค้ดไฟล์เสียงแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน



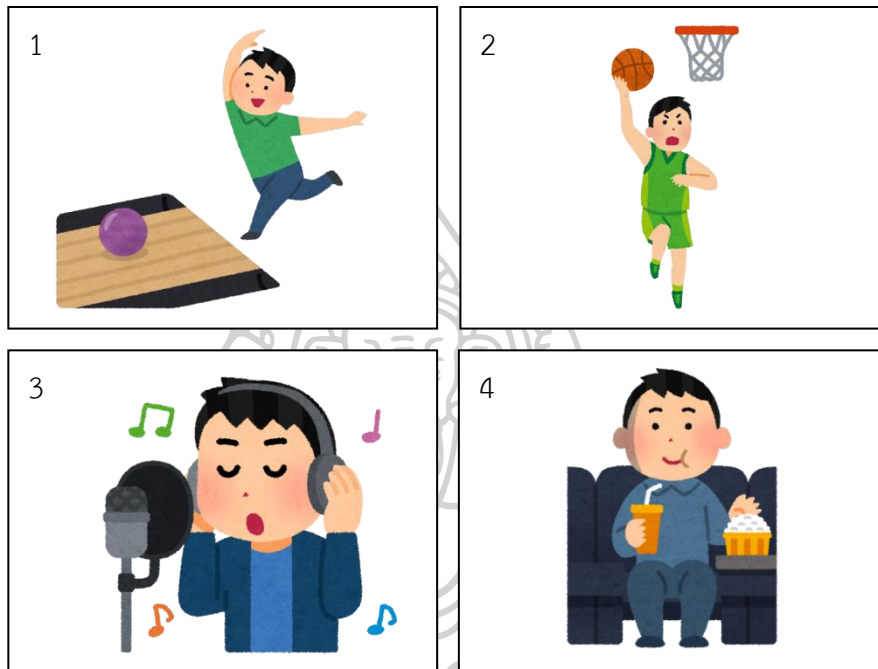
เฉลยแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียน

1. 4	6. 1	11. 4	16. 3
2. 4	7. 4	12. 1	17. 3
3. 1	8. 1	13. 2	18. 2
4. 4	9. 3	14. 1	19. 2
5. 2	10. 1	15. 4	20. 1

แบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น หลังเรียน

はじめに しつもんを聞いてください。それから 1 から 4 の中から、いちばんいいものをひとつえらんでください。

1 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



2 ばん (ขั้นตีความ)

1. しょうせつを読みます
2. へやをそうじします
3. でんきをけします
4. でんきをつけます

3 ばん (ขั้นตีความ)

1. うたのれんしゅうをします
2. うちへかえります
3. りゅうさんにでんわをします
4. でんわばんごうを聞きます

4 ばん (ชั้นวิเคราะห์)

- 1.さんぽしました
- 2.ヨガをしました
- 3.ニュースを見ました
- 4.コーヒーを飲みました

5 ばん (ชั้นวิเคราะห์)

- 1.アイスクリーム
- 2.アイ스티ー
- 3.ホットコーヒー
- 4.ホットティー

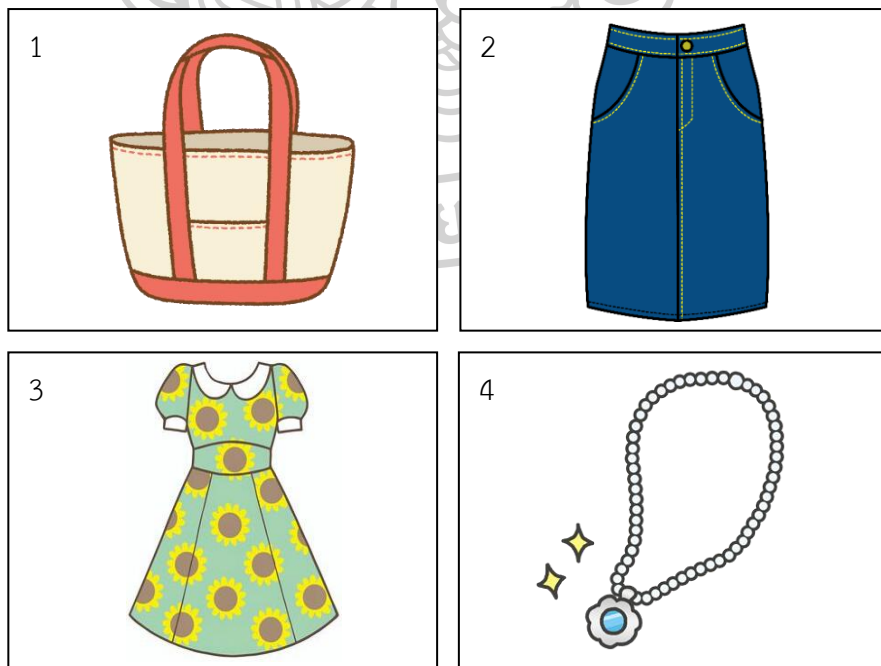
6 ばん (ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



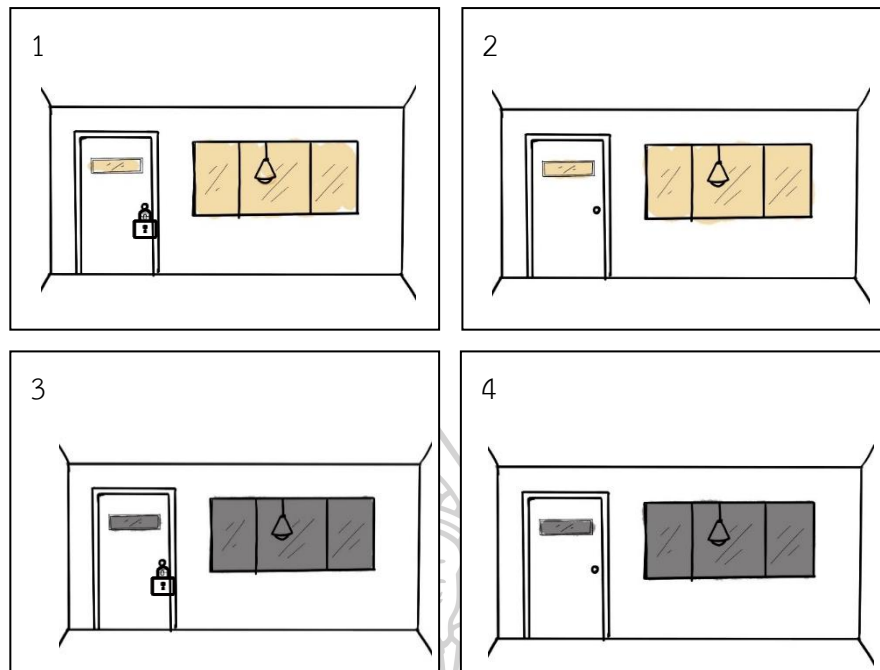
7 ばん (ชั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยื่น)



8 ばん (ชั้นวิเคราะห์)



9 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



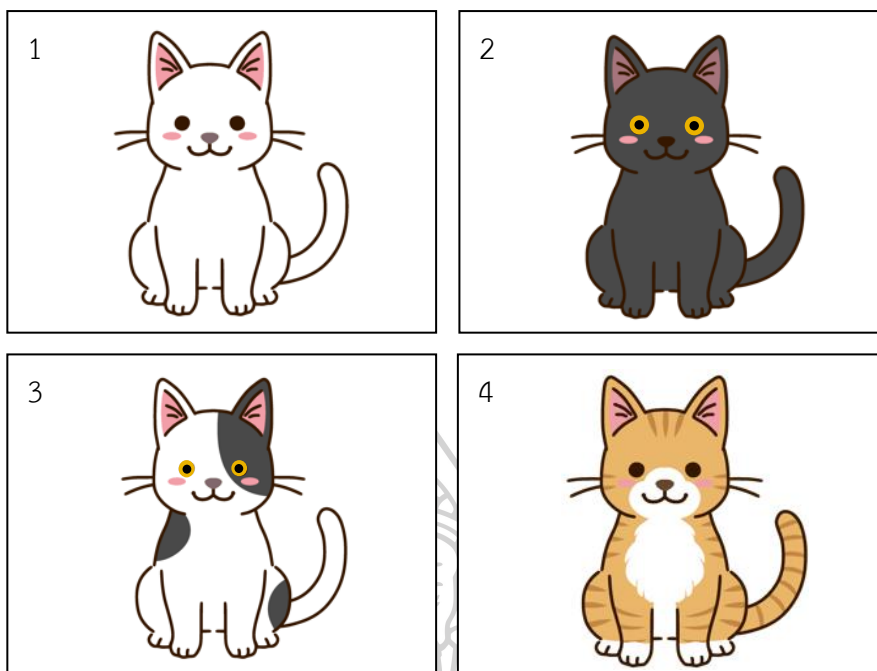
10 ばん (ขั้นตีความ)

1. すいえいに行きます
2. みずぎを買います
3. スカートを買います
4. たいいくかんに行きます

11 ばん (ขั้นตีความ)

1. 先生にあいます
2. 先生をまちます
3. 先生に言います
4. かえります

12 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)



13 ばん (ขั้นตีความ)

1. じゅくへ行きます
2. 女の人とうちへかえります
3. バasketボールをします
4. くつやへ行きます

14 ばん (ขั้นวิเคราะห์)

1. コンビニ
2. しょくどう
3. こうえん
4. レストラン

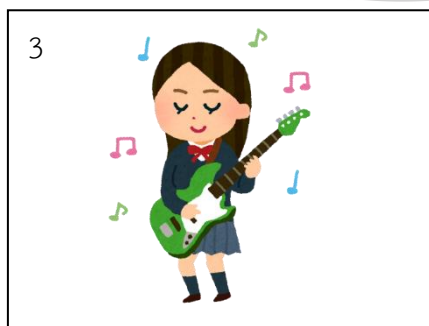
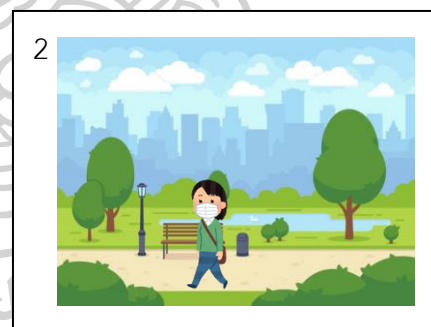
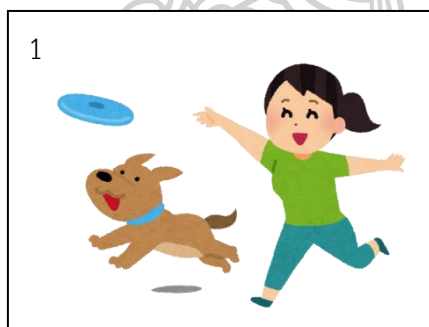
15 ばん (ชั้นวิเคราะห)

1. โยเกิร์ต
2. เอลนจจึเอุส
3. รึนงอ
4. บณน

16 ばん (ชั้นวิเคราะห)

1. มึหอสนนเสนบอ
2. มึหอสนนคอบึต
3. มึหอสนนผดอ
4. มึหอสนนคอซुक

17 ばん (ชั้นควมออใจตมลึงที่ไดอึน)



18 ばん (ขั้นตีความ)

1. トッポッキ
2. ガパオ
3. ピザ
4. パスタ

19 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)

1. 3月
2. 4月
3. 5月
4. 6月

20 ばん (ขั้นความเข้าใจตามสิ่งที่ได้ยิน)

1. 3日間
2. 1週間
3. 2週間
4. 1か月

คิวอาร์โค้ดไฟล์เสียงแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น หลังเรียน



เฉลยแบบวัดทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่น หลังเรียน

1. 2	6. 2	11. 4	16. 4
2. 4	7. 2	12. 3	17. 3
3. 1	8. 3	13. 4	18. 1
4. 2	9. 3	14. 2	19. 4
5. 2	10. 2	15. 4	20. 3

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา
เรื่อง (友だち) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์ทางการวิจัยเท่านั้น การตอบคำถามไม่มีผลต่อคะแนนในรายวิชา จึงขอให้นักเรียนพิจารณาและตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง

2. แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามแบบเลือกตอบ รวม 3 ประเด็นคำถาม จำนวนทั้งสิ้น 10 ข้อ โดยมีระดับความคิดเห็นเพื่อเลือกตอบดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 แบบสอบถามแบบปลายเปิดเพื่อแสดงข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยเลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น

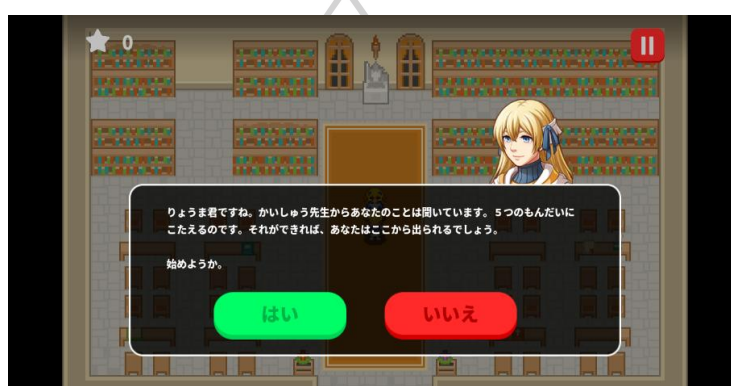
ประเด็น	ข้อความ	ระดับความคิดเห็นของนักเรียน				
		5	4	3	2	1
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	1. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
	2. ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น					
	3. ช่วยทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด					
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น					
	5. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน					
	6. มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
	7. ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน					

ประเด็น	ข้อความ	ระดับความคิดเห็นของนักเรียน				
		5	4	3	2	1
ด้าน ประโยชน์ ที่ได้รับ	8. ช่วยพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนให้สูงขึ้น					
	9. ช่วยให้นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้					
	10. ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น					

ตอนที่ 2 ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม



ตัวอย่างเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พนิตตา สีนบัว
วัน เดือน ปี เกิด	22 มีนาคม 2530
สถานที่เกิด	ราชบุรี
วุฒิการศึกษา	2552 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี อักษรศาสตรบัณฑิต วิชาเอกภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 2561 สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต ทุนฝึกอบรมวิชาชีพครู Tokyo University of Foreign Studies กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น 2563 ศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม
ที่อยู่ปัจจุบัน	80/2 หมู่ 3 ตำบลวังเย็น อำเภอบางแพะ จังหวัดราชบุรี

