

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการใช้เกมต่อการเสริมความรู้ไวยากรณ์ของนักเรียนชั้น ม.4
แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ สงขลา
ผู้เขียน นางสาวกัญวานรัตน์ อัมพันธ์
สาขาวิชา ภาษาศาสตร์ประยุกต์
ปีการศึกษา 2544

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมทางภาษาศาสตร์และเกมการสื่อสาร ในการสอนไวยากรณ์ในชั้นการฝึกปฏิบัติและชั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ต่อการเพิ่มความสามารถทางไวยากรณ์ และเพื่อศึกษาทัศนคติของนักเรียนต่อการเรียนไวยากรณ์โดยการใช้เกมไวยากรณ์ที่จะศึกษา คือ (1) past events (*past simple with ago and for*), (2) experiences (*present perfect with ever and never*), (3) necessity (*has/ have to, have/ has got to*), and (4) rules and permission (*can, must, be allowed/ permitted/ forbidden*)

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น ม.4 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ซึ่งเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 12 (อ.018) ในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2543 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา จำนวน 84 คน ผู้วิจัยเลือกกลุ่มนักเรียนที่มีสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนในระดับใกล้เคียงกัน กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็นสองกลุ่มคือกลุ่มทดลองซึ่งเรียนไวยากรณ์โดยการใช้เกม และกลุ่มควบคุมซึ่งเรียนไวยากรณ์โดยใช้กิจกรรมที่ไม่ใช่เกม ทั้งสองกลุ่มเรียนไวยากรณ์ 4 เรื่องซึ่งสอนโดยผู้วิจัยเป็นเวลา 2 อาทิตย์

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ 4 อย่างเพื่อเก็บข้อมูล ได้แก่ สื่อการสอน, แผนการสอน, แบบทดสอบวัดความรู้ไวยากรณ์ และแบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อการเรียนไวยากรณ์โดยการใช้เกมสำหรับกลุ่มทดลอง

สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. หลังการเรียนการสอนด้วยวิธีการ 2 แบบที่ต่างกันพบว่าความสามารถด้านไวยากรณ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างไรก็ตามนักเรียนที่เรียนไวยากรณ์โดยใช้เกม จะมีพัฒนาการด้านไวยากรณ์ดีกว่านักเรียนที่เรียนไวยากรณ์โดยใช้กิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่เกม

2. นักเรียนในกลุ่มทดลองมีทัศนคติในเชิงบวกทั้งต่อการเรียนไวยากรณ์ด้วยเกม ต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยทั่วไปโดยใช้เกม และต่อการเล่นเกมในการเรียนภาษา เกมช่วยให้นักเรียนเรียนและฝึกการใช้ไวยากรณ์อย่างมีความหมายและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เกมช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ทั้งสี่ทักษะ โดยเฉพาะทักษะการพูด เกมช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การเล่นเกมเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มช่วยให้นักเรียนคุ้นเคยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น นักเรียนเสนอว่าควรนำเกมไปใช้กับการสอนไวยากรณ์ในการเรียนรู้ภาษาเป็นอย่างยิ่ง

Thesis Title	The Effects of Using Games on the Enhancement of Grammatical Competence of M.4 Students in Science Program at Nawaminthrachuthit Taksin School, Songkhla
Author	Miss Kangwanrat Attapan
Major Programme	Applied Linguistics
Academic Year	2001

ABSTRACT

The purposes of this research were to investigate the effects of using linguistic and communication games at the practice and production stages of grammar teaching to enhance students' grammatical competence and to investigate the students' attitudes towards learning English grammar through games. This research studied four grammatical items: (1) the past events (*past simple with ago and for*), (2) experiences (*present perfect with ever and never*), (3) necessity (*has/ have to, have/ has got to*), and (4) rules and permission (*can, must, be allowed/ permitted/ forbidden*). The subjects were 84 science program M.4 students studying the Fundamental English course 12 (Eng. 018) in the second semester of the academic year 2000 at Nawaminthrachuthit Taksin School in Songkhla Province. They were selected based on their approximately similar English achievement. The students were divided equally into the experimental and control groups. Both groups studied the same four grammatical items taught by the same instructor (the investigator) for two weeks. The experimental group was instructed with the game-based method and the control group was instructed with the non-game activities.

Four instruments were used to collect the research data. They were the teaching materials, the teaching plans, the test of the grammatical competence and the semi-structured questionnaire on attitudes towards learning grammar through games (for the experimental group).

The main findings are summarized as follows.

1. After the subjects were taught through two different teaching methods, it was found that there were no significant differences between the grammatical competence of both groups. However, the students studying grammar through games developed grammatical competence better than those studying grammar through non-game activities.

2. The students in the experimental group had positive attitudes towards learning grammar through games, learning English in general through games, and game playing in language learning. Games were found to greatly help the students study and practice using grammar more meaningfully and joyfully. Games helped them develop their grammatical competence in all four skills, particularly in speaking and games made the lessons more interesting. Playing games in pairs or groups, helped promote cooperative working. The students suggested that games should be used more in grammatical learning and teaching.