

การพัฒนาทัศนคติต่อการเรียนไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมกลุ่มบนแอปพลี เคชัน **BAAMBOOZLE** ในห้องเรียนออนไลน์ **MS TEAM** ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาริตมหาวิद्याลัย ศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)


กัญญตา พรหมรัตน์

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในเครื่องมือสื่อสารที่ทรงพลังที่สุดในโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ที่ผู้คนสามารถสื่อสารกันอย่างไร้ขีดจำกัด หากผู้เรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะส่งผลต่อโอกาสในการเรียนรู้ข่าวสาร วัฒนธรรมและเทคโนโลยีจากทั่วโลก ทั้งนี้ การเรียนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดเริ่มจากการมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาเพื่อให้สามารถเรียนรู้ต่อยอดไปได้ การพัฒนาทัศนคติเชิงบวกอาศัยการเรียนรู้ที่ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วม การเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเป็นเทคนิคในการเรียนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวก โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนรวมกันเป็นกลุ่มย่อย เป็นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม นักเรียนทุกคนจะได้ร่วมสนุก ตื่นเต้น และทำกายความสามารถ ในการเล่นเกมกลุ่มควรคละสมาชิกในกลุ่มให้มีระดับความสามารถที่แตกต่างกันช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม สมาชิกกลุ่มคืบคว้าและทำงานร่วมกัน บรรลุเป้าหมายร่วมกัน นักเรียนจึงมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ช่วยเหลือสนับสนุน กระตุ้น และส่งเสริมการทำงานของทีม สมาชิกในกลุ่มให้ประสบความสำเร็จ (Slavin, 1990)

การจัดกิจกรรมกลุ่มเป็นสิ่งที่มีค่าเป็นอย่างมากเพราะผู้เรียนทุกคนจะได้ฝึกใช้ภาษาและรู้สึกมีส่วนร่วมในห้องเรียน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ทำให้การทำกิจกรรมกลุ่มมีความท้าทายมากขึ้น เพราะผู้เรียนไม่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันแบบซึ่งหน้า ดังนั้น การปรับใช้แอปพลิเคชัน Baamboozle ซึ่งมีลักษณะเป็นเกมแข่งขันเป็นทีม เป็นอีกทางเลือกหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก และมีส่วนร่วมในห้องเรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษต่อไป

VIRTUAL CLASSROOMS



วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังการใช้กิจกรรมกลุ่มบนแอปพลิเคชัน Baamboozle ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team

สมมติฐานการวิจัย



นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น หลังการใช้กิจกรรมกลุ่มบนแอปพลิเคชัน Baamboozle ในห้องเรียนออนไลน์ MS Team



ขอบเขตการวิจัย



กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาริตมหาวิद्याลัย ศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน

ตัวแปรต้น

การใช้กิจกรรมกลุ่มบนแอปพลิเคชัน Baamboozle

ตัวแปรตาม

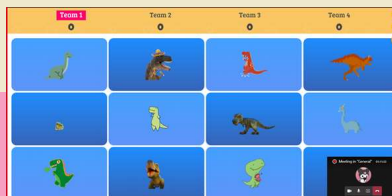
ทัศนคติที่ดีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ :

เป็นแนวทางในการใช้แอปพลิเคชันเพื่อพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาความสามารถด้านการใช้ภาษาอังกฤษต่อไป

วิธีการดำเนินการวิจัย

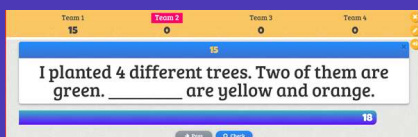
1. วัตถุประสงค์ต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วยแบบสอบถามแบบ Rating scale 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้กิจกรรมกลุ่มบนแอปพลิเคชัน Baamboozle จำนวน 4 คาบ
3. วัตถุประสงค์ที่ผู้เรียนมีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยแบบสอบถามฉบับเดิม



ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่าก่อนการปรับใช้เกม Baamboozle นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทัศนคติต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับ 2 จาก 5 (rating scale) หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบทีมแข่งขันโดยใช้แอปพลิเคชัน Baamboozle พบว่า ระดับทัศนคติต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นมาอยู่ในระดับ 3,5 จาก 5 นอกจากนี้ จากการศึกษาสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน พบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามหรือทำกิจกรรมออนไลน์ผ่าน MS Team มากยิ่งขึ้น เกิดการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ทำให้นักเรียนกล้าตอบคำถามมากยิ่งขึ้น และช่วยกันแก้ไขความเข้าใจผิดของเพื่อนนักเรียน ทำให้ผู้เรียนทุกคนเกิดการเรียนรู้เชิงบวกไปพร้อมกัน

ข้อเสนอแนะ



จากผลการวิจัย ชี้ให้เห็นว่าการทำกิจกรรมกลุ่ม และการแข่งขันทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม ครูจำเป็นต้องจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งกิจกรรมเดี่ยว คู่ และกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกการใช้ภาษาในทุกสถานการณ์ นอกจากนี้ควรเลือกรูปแบบเกมที่เหมาะกับนักเรียนได้ อธิบาย และช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนให้เข้าใจเนื้อหาไปพร้อมกัน จะเป็นการสร้างทัศนคติที่ดีต่อตัวผู้เรียนด้วยตนเองและต่อเนื้อหาการเรียน