

การพัฒนาการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการ  
พูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนสามภาษา

The Development of an Educational Gaming Experience using Multimedia to  
Enhance English Listening and Speaking Skills in the English Language of  
Early Children Childhood in Trilingual School

มนิรัตน์ ทองปัน<sup>1\*</sup>, ชไมมน ศรีสุรักษ์<sup>2\*\*</sup>, เกียรติชัย สายตาคำ<sup>3</sup>  
Maneerat Thongpun<sup>1\*</sup>, Chamaimone Srisurak<sup>2</sup>, Kiattichai Saitakham<sup>3</sup>

<sup>1</sup>หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ (กลุ่มวิชาการจัดการเรียนรู้การศึกษาปฐมวัย)

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

เลขที่ 202 ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300 ประเทศไทย

<sup>1</sup>Master of Education in Learning Management Science (Early Childhood Education Learning  
Management Academic Group), Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University  
202 Changphueak Sub-district, Mueang District, Chiang Mai Province, 50300, Thailand

<sup>2</sup>ภาควิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ (การศึกษาปฐมวัย) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

เลขที่ 202 ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300 ประเทศไทย

<sup>2</sup>Department of Learning Management Science (Early Childhood Education)

Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University

202 Changphueak Sub-district, Mueang District, Chiang Mai Province, 50300, Thailand

<sup>3</sup>คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

เลขที่ 202 ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300 ประเทศไทย

<sup>3</sup>Lecturer, Faculty of Humanities and Social Science, Chiang Mai Rajabhat

202 Changphueak Sub-district, Mueang District, Chiang Mai Province, 50300, Thailand

รับบทความ: 30 กรกฎาคม 2566

ปรับปรุงบทความ: 9 ตุลาคม 2566

ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 6 ตุลาคม 2566

\* ผู้เขียนหลัก (นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ (กลุ่มวิชาการจัดการ  
เรียนรู้การศึกษาปฐมวัย) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่)

อีเมล: maneeratgf@gmail.com

\*\* อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก (อาจารย์ ดร. ประจำภาควิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ (การศึกษาปฐมวัย)  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่)

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนกับหลังพัฒนาการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสม กลุ่มตัวอย่างได้แก่ เด็กปฐมวัย 24 คน ชาย 12 คน และหญิง 12 คน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 โรงเรียนอนุบาลวารานีกุล อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียนโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยจำนวน 30 แผน และ (2) แบบประเมินความทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย จำนวน 8 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยเท่ากับ 99.00/95.83 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 (2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

### คำสำคัญ

เกมการศึกษา การจัดประสบการณ์ สื่อประสม ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ  
เด็กปฐมวัย

### Abstract

The purposes of this research were (1) to study the development of educational game experience provision by using multimedia to promote English listening and speaking of young children in trilingual school with an efficiency of 80/80, and (2) to compare the English listening and speaking abilities of young children between before and after developing an educational game experience provision by using multimedia. The sample group was 24 young children (12 boys and 12 girls), grade 3/1, Varaneegul Kindergarten School, Saraphi District, Chiang Mai Province, academic year 2023, selected by cluster random sampling. The Research instruments consisted of (1) the experience provision by using multimedia to promote English listening and speaking of young children in trilingual school, and (2) an evaluation form of English listening

and speaking of young children with 8 items. The statistics for analyze were the percentage (%), mean ( $\bar{X}$ ) and standard deviation (S.D.) The research results revealed that (1) the result of the experience provision by using multimedia to promote English listening and speaking of young children in trilingual school was 99.00/95.83 which was higher than the efficiency of 80/80 and (2) the comparative results of listening and speaking English ability of young children for using multimedia to promote English listening and speaking of young children showed that young children who received experience using multimedia had developed the English listening and speaking with the statistical significance level at 0.01.

### Keywords

Education Game, Experience, Multimedia, English Listening and Speaking, Early Children Childhood

### บทนำ

ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญใช้ในติดต่อสื่อสารกันทั้งโลกในด้านต่าง ๆ เช่น ด้าน เศรษฐกิจ ด้านวัฒนธรรมสังคม และการเมืองการปกครอง อีกทั้งยังใช้ภาษาอังกฤษในติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลรวมถึงเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ทันสมัยด้วย รัฐบาล ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงมีนโยบายให้เด็กไทยได้เรียนรู้ ภาษาอังกฤษ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยทั้งนี้เพื่อให้เด็กไทยได้ใช้ภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ อย่างมีประสิทธิภาพทัดเทียมประเทศอื่น ๆ ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้กำหนดไว้ว่า การ ส่งเสริมการใช้ ภาษาของเด็ก ด้วยการพูดคุยกับเด็กด้วยภาษาที่ฟังเข้าใจง่ายและชัดเจนด้วยท่าทางที่เป็นมิตร อาจใช้การเล่น หุ่น อ่านหนังสือให้ฟัง เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ฟัง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, 32) นอกจากรูปแบบของการจัดประสบการณ์ดังกล่าวแล้ว การใช้สื่อประสมในการเรียนรู้ ถือเป็นวิธีการอีกอย่าง หนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างให้เด็กปฐมวัยเกิดความสนใจในภาษาอังกฤษ เพราะรูปแบบเนื้อหาและกิจกรรม สอดคล้องกัน เพื่อให้เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หลังจากที่ ได้รับการใช้สื่อประสม สามารถที่ จะสร้างเสริมความสนใจทางภาษา (จันทิมา เคลือบสำราญ และคณะ, 2564, 121)

การฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ผ่านสื่อประสม ระดับปฐมวัย พบว่า การศึกษาพฤติกรรมรายบุคคล และการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยควรใช้เกมการศึกษา ที่เป็นรูปนามธรรมมากกว่านามธรรม เนื่องจากเด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากรูปธรรมเป็นส่วนใหญ่ เรียนรู้ ได้ดีจากการเล่น นอกจากนี้เกมการศึกษายังเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา คือ เสริมทั้งในด้านการรับรู้รับฟัง และการพูดตอบโต้ได้อย่างถูกต้อง กับสถานการณ์ทำให้การเล่นดำเนินต่อไปได้และเสริมการติดต่อสัมพันธ์กับ ครอบครัวและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมกับวัย (Piaget, 1964, 209-225) และการใช้เกมการศึกษาประเภทสื่อ

ประสม (Multimedia) เนื่องจาก สื่อประสมเป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามศักยภาพ ความต้องการ และความสะดวก ของตนเอง สามารถสร้างสถานการณ์จำลอง จำลอง ประสบการณ์ ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อให้เกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอนและเด็กเพิ่มเติม สารการเรียนรู้ กระตุ้นความ สนใจ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของเด็ก ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหากครูผู้สอนได้ ดำเนินการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการและทักษะพื้นฐานให้กับเด็ก ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และ สติปัญญา โดยนำเทคนิค วิธีการบูรณาการกับสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ ระดับการพัฒนาการ สอดคล้องกับเนื้อหา ลักษณะการเรียนรู้ของเด็ก ยิ่งขึ้น จากผลการวิจัยของการพัฒนาทักษะโดยรวมของเด็กปฐมวัยในด้านทักษะการฟังและการพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อประสมมีการพัฒนาทางด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ส่งผลให้การเรียนรู้ ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ศรีนวล พงมณี (2560, 145-155) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อ ประสมวิชาภาษาอังกฤษระดับปฐมวัยสำหรับโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า เด็กนักเรียนมีความสามารถในการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นได้สามารถนำความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษพื้นฐานในการใช้ภาษานำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้

เนื่องจากสภาพโรงเรียนเป็นโรงเรียนสามภาษา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และ ภาษาจีน ตั้งอยู่ ในอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งภาษาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นมีการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษา และ การสื่อสารภาษาภายในโรงเรียน มีการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาแต่ยังไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน ส่งผลให้การ เรียนรู้ของเด็กในภาษาที่สอง และ ภาษาที่สาม โดยเฉพาะภาษาอังกฤษไม่เป็นไปตามมาตรฐานและเป้าหมาย ของโรงเรียนตามแบบประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัยปี พ.ศ. 2563 พบว่าผลการประเมินเด็กปฐมวัยทางด้าน ภาษาอังกฤษเด็กสามารถฟังและพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เท่ากับร้อยละ 65 ซึ่งมีคะแนนต่ำกว่ามาตรฐานและ เป้าหมายของโรงเรียนที่กำหนด โดยมีมาตรฐานและเป้าหมายทางด้านภาษาอังกฤษเด็กสามารถฟังและพูด คำศัพท์ภาษาอังกฤษตาม 4 สารที่ควรรู้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ร้อยละ 80 ทั้งนี้ ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเป็นทักษะแรกๆที่ควรเริ่มที่ควรพัฒนาเพื่อส่งผลต่อการสื่อสารทาง ภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพต่อไป (โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล, 2563, 9)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อ พัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยในโรงเรียนสามภาษา ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่เป็น ระดับพื้นฐานของการเรียนรู้และถือว่าเป็นวัยที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ ตามมาตรฐานและเป้าหมายของโรงเรียน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80



2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนกับหลังพัฒนาการจัดประสบการณ์เกมการศึกษา โดยใช้สื่อประสม

### สมมติฐานการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมสูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์

### ทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนวรรณกรรม ดังต่อไปนี้

#### 1. ความหมายของการจัดประสบการณ์

งานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย ความหมายของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย หลักการของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยแนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย และการจัดกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัย มีรายละเอียดดังนี้

การจัดประสบการณ์ หมายถึง การจัดประสบการณ์ สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการ ผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้จักชะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา โดยมีหลักการ จัดประสบการณ์ แนวทางการจัดประสบการณ์ และการจัดกิจกรรมประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, 41)

ชนิษฐา บุณนาค (2562) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์เปรียบเสมือนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านให้กับเด็ก ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคมและด้านสติปัญญา มีการบูรณาการการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็กโดยมีหลักการและแนวทางการจัดประสบการณ์

สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยต้องอธิบายแนวทางหรือรูปแบบการจัดประสบการณ์หรือนวัตกรรม และการจัดกิจกรรมประจำวันที่สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยกำหนดโดยคำนึงถึงปรัชญาการศึกษาปฐมวัยของสถานศึกษา วิสัยทัศน์ ภารกิจหรือ พันธกิจ เป้าหมาย รวมทั้งอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ ของสถานศึกษาตามหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยมีรูปแบบแนวทางและวิธีการที่หลากหลาย เมื่อสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยกำหนดแนวทางหรือรูปแบบการจัดประสบการณ์ใด ควรอธิบายขั้นตอนหรือวิธีการที่เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ชัดเจน โดยคำนึงถึงหลักจิตวิทยา พัฒนาการให้เหมาะสมกับวัยวุฒิภาวะ และลักษณะการเรียนรู้ของเด็ก กรณีที่สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย เลือกใช้นวัตกรรมตามความต้องการของสถานศึกษาควรระบุหลักการและแนวทางในการจัดประสบการณ์ตามนวัตกรรมเพิ่มเติม ทั้งนี้ นวัตกรรมที่เลือกมาใช้ควรสอดคล้องกับ

หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย เด็กปฐมวัยใช้การจัดประสบการณ์แบบหน่วยการจัด ประสบการณ์ เมื่อกำหนดสาระการเรียนรู้รายปีแล้ว สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ต้องนำสาระการเรียนรู้ รายปีทีวิเคราะห์ไว้ พร้อมกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ในแต่ละพัฒนาการ มาจัดเป็นหน่วยการจัดประสบการณ์ การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, 58)

จากความหมายของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ดังกล่าว สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของเด็กปฐมวัย ในลักษณะการบูรณาการ ผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย พัฒนาด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญาให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

## 2. ความหมายของเกมการศึกษา

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความหมายของเกมการศึกษาโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

เกมการศึกษา หมายถึง เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิดเป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน (พัฒน์นรี จันทราภิรมย์ และ ธมนวรรณ โสพันธ์, 2565, 60 - 61)

เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาด้านสติปัญญา เป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นได้ ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะต่างจากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ อาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ (สุวิมล สุขบันเทิง, 2560)

สุพัตรา เลขาวิจิตร (2563, 16) กล่าวว่า การเปิดโอกาสให้เด็กเล่นเกมการศึกษาผู้เล่นสามารถเล่นได้เป็นรายบุคคล ซึ่งมีกติกาและวิธีการเล่น โดยใช้ประสาทสัมผัสผ่านการเล่นสังเกต จำนวนตัวเลขและการรู้ค่าจำนวน ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 20 นาทีใน กิจกรรมเกมการศึกษา โดยมีขั้นตอนดังนี้ (1) ขั้นแนะนำ แนะนำให้เด็กรู้จักเกมใหม่ ส่วนประกอบของเกมและวิธีการเล่นเกม (2) ขั้นลงมือ เด็กเล่นเกมการศึกษา โดยมีครูคอยดูแลให้กำลังใจ ให้ความช่วยเหลือ เพื่อประเมินความสามารถของเด็ก

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนาน โดยในการเล่นแต่ละครั้งจะมีคุณครูและผู้เล่นปฏิบัติตามกติการ่วมกัน อีกทั้งยังมีส่วนในการช่วยกระตุ้น และส่งเสริมทักษะพื้นฐานในด้านต่าง ๆ ที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและอนาคตได้

## 3. ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ

### 3.1 ความหมายการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

การฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 2 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 การฟังภาษาอังกฤษ หมายถึง การฟังคำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วเลือกรูปภาพ และคำศัพท์ให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยินที่มีความหมาย

ตรงกับรูปภาพและคำศัพท์ ด้านที่ 2 การพูดภาษาอังกฤษ การพูดออกเสียงคำศัพท์ถูกต้องและชัดเจน เด็กสามารถพูด ตอบคำถามคำศัพท์ และ ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ 4 กลุ่มสาระที่ควรเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ดังรายละเอียดตารางที่ 1

### ตารางที่ 1

คำศัพท์ที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

สาระที่ควรเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560	คำศัพท์ที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย	จำนวน	บทบาทครู
1. เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก	หมวด อวัยวะส่วนบนใบหน้าและลำตัว ได้แก่ Face, Hair, Lip, Eyes, Ears, Nose, Arms, Hands, Legs, Foot	10 คำ	ประโยคสั้นๆ ในการถามตอบ A: What's this A: Where is .....? B: This is ..... B: It's.....
2. เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่	หมวด อาชีพ ได้แก่ Doctor, Policeman, Teacher, Student, Chef, Farmer, Postman, Nurse, Soldier, Pilot	10 คำ	ประโยคสั้นๆ ในการถามตอบ A: What's this A: Where is .....? B: This is ..... B: It's.....
3. ธรรมชาติรอบตัว	หมวด ผลไม้ ได้แก่ Banana, Mangosteen, Durian, Orange, Apple, Mango, Pineapple, Watermelon, Coconut, Papaya	10 คำ	ประโยคสั้นๆ ในการถามตอบ A: What's this A: Where is .....? B: This is ..... B: It's.....
	หมวด สัตว์ ได้แก่ Dog, Cat, Cow, Pig, Fish, Panda, Lion, Tiger, Sheep, Rabbit	10 คำ	
	หมวด ธรรมชาติ ได้แก่ River, Waterfall, Sea, Mountain, Tree, Flower, Stone, Sand, Soil, Sky	10 คำ	
4. สิ่งต่าง ๆ รอบตัว	หมวดยานพาหนะ จำนวน 10 คำ ได้แก่ Car, Van, Airplane, Train, Bicycle, Motorbike, Ship, Bus, Boat, Taxi และ หมวดสัญญาณไฟจราจร จำนวน 3 คำ ได้แก่ Red light Green light, Yellow light	13 คำ	ประโยคสั้น ๆ ในการถามตอบ A: What's this A: Where is .....? B: This is ..... B: It's.....
รวม			63 คำ

### 3.2 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

ความสามารถด้านการฟังและการพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ทักษะด้านการฟังภาษาอังกฤษ เด็กสามารถฟังคำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วหยิบบรรูปภาพ และคำศัพท์ให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยินที่มีความหมายตรงกับรูปภาพและคำศัพท์ ในส่วนทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ เด็กสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ถูกต้องและชัดเจน เด็กสามารถพูดโต้ตอบ ตอบคำถามคำศัพท์ และ ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ตาม 4 กลุ่มสาระที่ควรเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) กล่าวว่า การฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย บูรณาการมาจากคำในภาษาไทยที่เด็กควรรู้เป็นการฝึกให้เด็กได้เปล่งเสียง เลียนเสียงพูดของผู้คน เสียงสัตว์ต่าง ๆ รู้จักชื่อเรียกของตนเอง ชื่ออวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ชื่อพ่อแม่หรือผู้คนที่ใกล้ชิดและชื่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ตลอดจนฝึกให้เด็กรู้จักสื่อความหมายด้วยคำพูดและท่าทาง ชี้ชวนและสอนให้รู้จักชื่อเรียกสิ่งต่าง ๆ จากของจริง อ่านหนังสือนิทานภาพ หรือร้องเพลงง่าย ๆ ให้เด็กฟัง

ชนิษฐา บุณนาค (2564) กล่าวไว้ว่า การฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย กระบวนการเรียนรู้ได้รับจากกิจกรรมประจำวันที่มีผลต่อการฝึกฝนภาษาอังกฤษ โดยผ่านกิจกรรมการเล่นนิทาน เกม หรือการร้องเพลง เป็นต้น สร้างความคุ้นเคยกับการใช้ภาษาอังกฤษให้เด็กเพื่อให้เด็ก ๆ มีความกล้าและมั่นใจในการออกเสียง โดยใช้สถานการณ์หรือสิ่งของง่าย ๆ ที่อยู่รอบบ้านมาเป็นตัวช่วยให้การสอนเด็ก ๆ เช่น สอนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารเมื่อเวลาผู้ปกครองทำครัวหรือไปซูเปอร์มาร์เก็ต ให้ลูกช่วยหยิบของให้ เช่น น้ำตาล เกลือ น้ำมัน ฯลฯ หรือสอนคำศัพท์เกี่ยวกับของเล่นหรือเสื้อผ้าของของเด็กเอง เป็นต้นเมื่อถึงช่วงเวลาเรียนรู้หรือฝึกฝนภาษาอังกฤษของเด็กในแต่ละวัน อาจจะเริ่มต้นด้วยประโยคเดิม ๆ ทุกวัน เพื่อให้เด็กคุ้นเคย แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นทุกอย่างล้วนขึ้นอยู่กับพัฒนาของเด็กเป็นสำคัญ อย่าเร่งรัดหรือกดดัน เพราะจะทำให้เด็กรู้สึกอึดอัด จนหมดสนุกทำให้เด็กปฏิเสธที่จะทำกิจกรรมได้ ในทางกลับกันคอยให้กำลังใจ สนับสนุน และกล่าวชมเชยให้รางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เวลาเด็กท่องศัพท์หรือออกเสียงได้ถูกต้อง จะทำให้เด็กสนใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการเรียนรู้สื่อสารทางด้านภาษา สามารถฟังและพูดออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษง่าย ๆ รอบ ๆ ตัวที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงส่งผลให้สามารถฟังและพูดวลี ประโยคสั้น ๆ ภาษาอังกฤษได้ในการสื่อสารกับผู้อื่นซึ่งจะนำไปสู่พัฒนาการทางเขาวนปัญญาในขั้นสูงในการดำรงชีวิตต่อไปในอนาคต

### 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จันทิมา เคลือบสำราญ และคณะ (2564) ได้ทำการวิจัยเพื่อการศึกษาพฤติกรรมรายบุคคลและโดยรวมของเด็กปฐมวัยในด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ระดับอนุบาลชั้นปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวิทยากร ผลการวิจัยเป็นดังนี้ การพัฒนาทักษะการฟัง พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทักษะการฟัง มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 3.80 คะแนน และ 15.67 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบ

ระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการพัฒนาทักษะการพูด พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทักษะการพูด มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 1.57 คะแนน และ 15.00 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภคินันท์ ยอดสิงห์ (2560, 104 - 109) ได้ศึกษาทำการวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี ผลการวิจัยพบว่าพัฒนาการทางด้านภาษาของเด็กอายุ 3-6 ปี มีการพัฒนาการที่รวดเร็วมาก และเป็นวัยที่ต้องการการเรียนรู้มาก สิ่งที่จะช่วยในการเรียนรู้ต่างๆ ของเด็ก คือ สื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ ที่ช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะทางด้านภาษาจะเป็นสื่อประเภทเกม ผู้วิจัยจึงออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการ์ด ที่เน้นไปทางคำศัพท์เพื่อเป็นพื้นฐานให้เด็กสามารถจดจำศัพท์สิ่งที่อยู่ รอบๆตัวได้ เด็กสามารถเรียนรู้การเล่นได้จากคุณครูหรือผู้ใหญ่ที่ช่วยสอน หลังจากที่ได้เล่นจนสามารถเข้าใจวิธีการเล่นได้ เด็ก ๆ จะสามารถเล่นเกมนี้ได้ด้วยตัวเอง ในส่วนของเรื่องสีสัน ใช้สีสัน ความหลากหลายของสี และมีลวดลายบนการ์ดและบรรจุภัณฑ์ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี

ณัฐกุลดา ยอดบุญเรือง (2564) ได้ศึกษาทำการวิจัย เรื่อง พัฒนากิจกรรมฟังและการออกเสียง อักษรภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยด้วยชุดกิจกรรม My Voice ในรูปแบบ ON – SITE หลังจากที่ได้ใช้ชุดกิจกรรม “My Voice” ทำให้เด็กมีพัฒนาการด้านการฟังและออกเสียงอักษรภาษาอังกฤษ เข้าใจเสียงของตัวอักษร การปฏิบัติตามคำสั่ง และการบอกชื่อสิ่งต่างๆที่อยู่ในภาพ ได้อย่างเหมาะสมกับวัยและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สามารถออกเสียงได้ดีขึ้น นอกจากนี้ชุดกิจกรรม “My Voice” ยังช่วยให้เด็กรู้จักคิดเป็นคนช่างสังเกต กล้าเสียง กล้าเดา และกล้าที่จะพูด ส่งเสริมพัฒนาทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญาของเด็กให้ได้รับการพัฒนาตามศักยภาพเหมาะสมกับวัย นักเรียนมีการจดจำเสียง และสามารถออกเสียงได้ ส่งผลให้นักเรียนมีผลการทดสอบดีขึ้น นักเรียนที่มีผลการทดสอบในระดับดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 90.48 อยู่ในระดับดีเยี่ยม พบว่าการใช้นวัตกรรมสามารถช่วยพัฒนาการเรียนการสอนของครูผู้สอนและนักเรียนได้ในระดับดีมาก

Siregar et al. (2022, 12-17) จากการศึกษาด้วยความสำคัญของคำศัพท์ ครูจึงต้องจัดหาสื่อการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังต้องจัดให้พวกเขาเรียนรู้ด้วยวิธีที่น่าสนใจเพื่อให้พวกเขามีความกระตือรือร้นมากขึ้นเกี่ยวกับกระบวนการฝึกสอนและการเรียนรู้ หนึ่งในสื่อการเรียนรู้มากมายที่สามารถนำมาใช้เพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษคือวิดีโอ ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้จะอธิบายว่าสื่อแอนิเมชันสามารถช่วยในการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างไร ตลอดจนการใช้และประโยชน์ของสื่อแอนิเมชัน การศึกษานี้ใช้การวิเคราะห์เอกสารเป็นช่องทางหลักในการสร้างข้อโต้แย้งในบทความนี้ เช่น เอกสารการสอนภาษาอังกฤษ บทความและหนังสือ และบทความเอกสารจากสิ่งพิมพ์ออนไลน์ระดับชาติและนานาชาติ จากการวิจัย อาจเห็นได้ชัดว่าซอฟต์แวร์สำหรับภาพเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเชี่ยวชาญคำศัพท์

Yumartin and Jemmy (2019, 1-12) สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจในการส่งมอบสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ มากขึ้น ควรให้การเรียนรู้ในรูปแบบมัลติมีเดียที่ให้ความบันเทิงและให้ความรู้ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและจัดทำโปรแกรมประยุกต์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบมัลติมีเดียเป็นทางเลือกหนึ่งที่เด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้และเข้าใจได้ง่าย การใช้วิธีการออกแบบโดยมุ่งเป้าหมายที่พัฒนาโดยอแลน คูเปอร์ แนวคิดนี้เน้นจุดประสงค์ของผู้ใช้ในการออกแบบส่วนต่อประสาน ดังนั้นระบบจึงคาดว่าจะใช้งานง่าย ในขั้นตอนการวิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ครูภาษาอังกฤษใน TK Islam Al-Hikmah Tangkilan และนักจิตวิทยา ในการทดสอบผลิตภัณฑ์ ผู้เข้าร่วมคือนักเรียนชั้นอนุบาล B จำนวน 30 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มทดสอบ จากผลลัพธ์ของคู่มือที่จับคู่ กลุ่มแรกได้ผลการทดสอบทางสถิติก่อนใช้ค่าเฉลี่ยมัลติมีเดียเท่ากับ 56,00 โดยมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 14,541 และความสัมพันธ์ของข้อมูลทดสอบเท่ากับ 0.655 กลุ่มที่สองทำการทดสอบด้วยคะแนนเฉลี่ย 60.67 โดยมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.988 ก่อนใช้มัลติมีเดีย และค่าเฉลี่ย 89.33 โดยมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.837 หลังใช้มัลติมีเดียภาษาอังกฤษ จากผลการทดสอบความสัมพันธ์รายคู่เท่ากับ 0.715 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่แน่นในการพัฒนาความเข้าใจคำศัพท์ในเด็กปฐมวัย 33 โดยมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.837 หลังการใช้สื่อมัลติมีเดียภาษาอังกฤษ จากผลการทดสอบความสัมพันธ์รายคู่เท่ากับ 0.715 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นในการพัฒนาความเข้าใจคำศัพท์ในเด็กปฐมวัย 33 โดยมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.837

Wijaya and Devianto (2019, 57-63) สอนภาษาอังกฤษตั้งแต่อายุน้อยโดยหวังว่านักเรียนจะมีความพร้อมและมีความมั่นใจมากขึ้น เพื่อให้พวกเขาสามารถสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วในระดับการศึกษาต่อไป อย่างไรก็ตาม ความจริงก็คือยังมีอุปสรรคมากมายในกระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ รวมถึงครูที่ประสบปัญหาในกระบวนการสอนเนื่องจากไม่มีสื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสมในการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียน จนถึงขณะนี้กระบวนการเรียนการสอนยังคงยึดอยู่กับตำราเรียน แน่นอนว่า สิ่งนี้ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกเบื่อและเบื่อหน่ายถึงขั้นสูญเสียแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับพื้นฐานที่น่าสนใจและมีการโต้ตอบเพิ่มเติมสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ งานวิจัยนี้ใช้วิธี ADDIE ในการสร้างโปรแกรมมัลติมีเดีย ว่าการประยุกต์ใช้สื่อประสมสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเบื้องต้นให้มีความน่าสนใจและโต้ตอบได้มากขึ้น เก็บร้อยละ 80 ของผู้ตอบแบบสอบถาม 26 คนเห็นว่ามัลติมีเดียสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและคาดหวังกระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเข้าใจการเรียนรู้ และภาพและภาพเคลื่อนไหวที่นำเสนอสามารถเพิ่มความกระตือรือร้นของนักเรียนในการทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาต่อไป

สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสม เด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการเรียนการสอน ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทางด้านภาษา ในส่วนด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษดีขึ้น เด็กๆโต้ตอบได้มากขึ้นหลังจากได้รับจัดประสบการณ์



## วิธีการวิจัย

วิธีการดำเนินวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการต่อไปนี้

### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 131 คน ของอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 ชาย 12 คน หญิง 12 คน รวมเป็นจำนวน 24 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกวัน จำนวน 6 สัปดาห์ 30 แผน ๆ ละ 30 นาที รวม 15 ชั่วโมง และ 2) แบบประเมินความทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย (Pretest/ Posttest)

#### 2.1 ขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้แบ่งลำดับขั้น ของการสร้าง เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1.1 แผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นให้สอดคล้องกับและสาระที่ควรรู้ คำศัพท์ ภาษาอังกฤษในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560 สาระที่ 1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก หมวด อวัยวะส่วนบน ใบหน้าและลำตัว จำนวน 10 คำ สาระที่ 2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลสถานที่แวดล้อมเด็ก หมวดอาชีพ 10 คำ หมวดสถานที่ในชุมชน 10 คำ สาระที่ 3 ธรรมชาติรอบตัว หมวดผลไม้ จำนวน 10 คำ และ หมวดสัตว์ จำนวน 10 คำ และสาระที่ 4 สิ่งต่างๆ รอบตัว หมวดยานพาหนะ จำนวน 10 คำ และ หมวดสีสัญญาณไฟจราจร จำนวน 3 คำ และประโยคสั้นๆ ในการถามตอบ A: What's this? B: This is a ....., It's a .....

แผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย จำนวน 6 แผน ที่ครอบคลุม 4 สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัวเด็ก และสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก ออกแบบตามหน่วยการเรียนรู้ได้ ดังนี้ (1) Parts of Body (2) Our community (3) Healthy Foods (4)

Animals (5) Nature (6) Safety First รวมเป็น 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน จำนวน 30 แผนการจัดประสบการณ์ นำแผนการจัดประสบการณ์เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์ ซึ่งผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยมีความเหมาะสมสามารถนำไปจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษ

แผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยการใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาสื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้เวลาทดลอง เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน จำนวน 30 กิจกรรม ประกอบด้วย

- 1) มาตรฐาน
- 2) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) ประสบการณ์สำคัญ
- 4) สารที่ควรเรียนรู้
- 5) กิจกรรม ชั้น Let's Go ชั้น English for Fun และ ชั้น Sum up
- 6) สื่อการเรียนรู้
- 7) ประเมินผล

#### 2.1.2 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้หลังแผนการจัดประสบการณ์

#### 2.1.3 เกณฑ์การประเมินแบบรายองค์ประกอบย่อย

- 3 หมายถึง เด็กสามารถปฏิบัติได้คล่องแคล่ว
- 2 หมายถึง เด็กสามารถปฏิบัติได้แต่ไม่คล่องแคล่ว
- 1 หมายถึง เด็กไม่สามารถปฏิบัติได้คล่องแคล่ว

ทั้งนี้แผนการจัดประสบการณ์ฯ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ดำเนินการในรูปแบบการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยที่มี 3 ขั้นตอน

1) ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยการใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยได้แบ่งลำดับขั้นแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยการใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยการใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

1.1.2 ศึกษาหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล พุทธศักราช 2565 ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 คู่มือครูและหนังสือเกี่ยวข้องกับปฐมวัย

1.1.3 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและหลักการและรูปแบบการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ได้จากการศึกษาเอกสาร เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์

1.1.4 ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์มีทั้งหมด 6 หน่วย 30 แผน 1 หน่วย ใช้ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที

1.1.5 สร้างแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย หน่วย ใช้ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที ซึ่งกำหนดเป็นขั้นตอนการดำเนินการ

1.1.6 จากนั้นนำแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมณ ศรีสุรักษ์ และ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ว่าที่ ร.ต. ดร.เกียรติชัย สายตาคำ เพื่อให้ข้อเสนอแนะดำเนินการแก้ไขและพัฒนาต่อไป

1.1.7 นำแผนการจัดประสบการณ์เกมการเน้นคำศัพท์ภาษาอังกฤษพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เพื่อเสนอให้ ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องตามหลักการทฤษฎีแนวคิดและรูปแบบการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีคุณสมบัติเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยซึ่งเป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาปฐมวัยมีประสบการณ์สอนมากกว่าสิบปีมีความรู้ความสามารถในด้านต่าง ๆ ดังนี้ คือ ด้านหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ด้านการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัยและด้านการวัดผลประเมินผลระดับปฐมวัยโดยใช้แบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, 103) ดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา

- 1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วยว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหา

โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทรนิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาเทคนิคการศึกษา คณะครุศาสตร์

2) นางพิศมัย ภิรมย์ ตำแหน่ง ครูผู้เชี่ยวชาญด้านเอกปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

3) นางสาวลักขณา พุทธิรักษาสกุล ตำแหน่ง ครูผู้เชี่ยวชาญด้านเอกภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านห้วยตอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 4

ผลจากการประเมิน IOC พบว่า อยู่ในระดับ 1.00 แสดงว่า แผนการจัดประสบการณ์ เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Congruence) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (0.5-1.00)

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร์นิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาเทคนิคการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ คนที่ 2 นางพิศมัย ภิรมย์ ตำแหน่ง ครูผู้เชี่ยวชาญด้านปฐมวัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และคนที่ 3 นางสาวลักขณา พุทธิรักษาสกุล ตำแหน่ง ครูผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านห้วยตอง อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 4 มีความเห็นที่สอดคล้องกันทุกประการของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จากนั้นจึงนำมาปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ ได้แก้ไขปรับปรุงอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้สอดคล้องกับหลักการพัฒนาเด็กปฐมวัยและคุณภาพของเครื่องมือทุกประการ

1.1.8 นำแผนการจัดประสบการณ์ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพเชิงเนื้อหาแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 หน่วย เพื่อหาข้อบกพร่องด้านการสื่อความหมาย เวลาที่เหมาะสมของขั้นตอนการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้สอนหลังทราบข้อบกพร่องแล้วผู้วิจัยนำแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง ผลจากการทดลองใช้ (Try Out) พบว่าเครื่องมือวิจัยมีคุณภาพเชิงเนื้อหา แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ได้นำไปใช้ได้สะดวกอย่างเป็นขั้นตอน ทั้ง 3 ขั้นตอน เข้าใจง่าย เป็นแผนการจัดประสบการณ์ที่ออกแบบให้มีการเปิดโอกาสให้เด็กได้ แก้ปัญหา และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ออกแบบกิจกรรมเข้าใจง่ายใกล้ตัวเด็ก จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำไปขอความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

## 2.2 แบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

2.1 ลักษณะของแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี ทั้งฉบับ มี จำนวน 8 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบมีเกณฑ์ให้คะแนน คือ การพูดภาษาอังกฤษ เต็ม 4 คะแนน การฟังภาษาอังกฤษ เต็ม 4 คะแนน รวมเป็น 8 คะแนน ให้นักเรียนได้ลงมือทำแบบทดสอบ ก่อนและหลังแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของ

เด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี (Pre-test/Post-test) ประกอบด้วย (1) คู่มือแบบประเมินความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อประเมินก่อนและหลังการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย 1 เล่ม (2) แบบทดสอบก่อนการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย 1 เล่ม (Pre-test) (3) ประเมินแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย หลังการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย 1 เล่ม (Post-test) โดยแต่ละเล่ม ออกแบบวิธีดำเนินการวัดและข้อคำถาม เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ฟังคำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วหยาบรูปภาพ และคำศัพท์ให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยินที่มีความหมายตรงกับรูปภาพและคำศัพท์ ในส่วนทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ เด็กสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ถูกต้องและชัดเจน เด็กสามารถพูดโต้ตอบ ตอบคำถามคำศัพท์ และความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ตาม 4 กลุ่มสาระที่ควรเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

2.2 การสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ขั้นตอนการสร้างแบบวัดโดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้เกมการศึกษาสื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ปฐมวัยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.3 ศึกษาเอกสารงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

2.4 ออกแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังเรียนรู้ (Pre-test/Post-test) ประกอบด้วย (1) คู่มือประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อประเมินก่อนและหลังการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย 1 เล่ม (2) แบบทดสอบก่อนการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย 1 เล่ม (Pre-test) (3) ประเมินผลทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย หลังการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย 1 เล่ม (Post-test) โดยแต่ละเล่ม ออกแบบวิธีดำเนินการวัดและข้อคำถาม เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ฟังคำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วหยาบรูปภาพ และคำศัพท์ให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยินที่มีความหมายตรงกับรูปภาพและคำศัพท์ ในส่วนทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ เด็กสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ถูกต้องและชัดเจน เด็กสามารถพูดโต้ตอบ ตอบคำถามคำศัพท์ และความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ตาม 4 กลุ่มสาระที่ควรเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

2.5 นำแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เสนออาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ และ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

อาจารย์ ว่าที่ ร.ต. ดร.เกียรติชัย สายตา คำ พิจารณาความถูกต้อง เหมาะสม และตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา สมโภชน์ อเนกสุข (2551, 211)

คะแนน +1 มั่นใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับแปรตามของงานวิจัย

คะแนน 0 ไม่มั่นใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องแปรตามของงานวิจัย

คะแนน -1 มั่นใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับแปรตามของงานวิจัย

2.6 ประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยพิจารณาความสอดคล้อง (Index Of item objective congruence IOC) เป็นรายข้อระหว่างแบบวัดกับเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธรนิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาเทคนิคการศึกษา คณะครุศาสตร์

2) นางพิศมัย ภิรมย์ ตำแหน่ง ครูผู้เชี่ยวชาญด้านเอกปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

3) นางสาวลักขณา พุทธรักษาสกุล ตำแหน่ง ครูผู้เชี่ยวชาญด้านเอกภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านห้วยตอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 4

2.7 นำประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ที่ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านพิจารณาลงความเห็น ความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องเป็นรายข้อ ระหว่างแบบวัดกับเนื้อหา จุดประสงค์และพฤติกรรม โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาและให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, 103) ดังนี้

ให้คะแนน + 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบ นั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ไม่ตรงจุดประสงค์

2.8 นำประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง ผลการพิจารณาความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

ผลจากการประเมิน IOC พบว่า อยู่ในระดับ 1.00 แสดงว่า ประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Congruence) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (0.5-1.00)

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธรนิชา ปัญจจริยะกุล ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาเทคนิคการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ คนที่ 2 นางพิศมัย ภิรมย์ ตำแหน่ง ครูผู้เชี่ยวชาญด้านปฐมวัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และคนที่ 3 นางสาวลักขณา พุทธรักษาสกุล ตำแหน่ง ครูผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านห้วยตอง อำเภอแม่วาง จังหวัดพะเยาใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 4 มีความเห็นสอดคล้องกันทุกประการ จากนั้นจึงนำมาปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาหลักผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมณ ศรีสุรักษ์ ได้แก้ไขปรับปรุงอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้สอดคล้องกับหลักการพัฒนาเด็กปฐมวัยและคุณภาพของเครื่องมือทุกประการ

2.9 นำแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) โดยทดลองกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน



24 คน เพื่อหาข้อบกพร่องด้านการสื่อความหมาย เวลาที่เหมาะสมของขั้นตอนการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้สอนหลังทราบข้อบกพร่องแล้วผู้วิจัยนำแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นนำมาหาค่าความเชื่อมั่นโดยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาล (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นของประเด็นคำถาม

2.10 จัดทำแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ที่ผ่านการตรวจสอบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จำนวน 8 ข้อ เพื่อนำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.11 วิธีดำเนินการประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย และเกณฑ์การให้คะแนน

- 1) จัดเตรียมห้องเรียนและสภาพแวดล้อม เพื่อประเมินเป็นรายบุคคล
- 2) ผู้วิจัยทำการสนทนากับเด็ก เพื่อสร้างความคุ้นเคย
- 2) ดำเนินการแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยเป็นผู้อ่านคำถามในคู่มือแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการอ่านคำถามข้อละ 2 ครั้ง จำนวน 8 ข้อ ข้อละ 1 นาที เพื่อให้ฟังและพูดภาษาอังกฤษได้ผลการประเมินก่อนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย (Pretest) มีค่าเฉลี่ยรวมร้อยละ 48.96 หลังการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย (Posttest) มีค่าเฉลี่ยรวมร้อยละ 96.88 เมื่อกำหนดค่าเฉลี่ยความต่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เท่ากับ 3.83 เมื่อแปลผลพัฒนาการโดยจับคู่คะแนนพบว่าเด็กปฐมวัยทุกคน มีพัฒนาการเพิ่มขึ้น คิดเป็น ร้อยละ 100 แสดงว่าเครื่องมือที่จะนำไปใช้ในการทดลองนั้นมีประสิทธิภาพ

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองในช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์มีจำนวน 30 แผน ได้ดำเนินการเก็บข้อมูล ดังต่อไปนี้

3.1 ก่อนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เป็นรายบุคคล จำนวน 1 ชุด จำนวน 8 ข้อ โดยจะทำแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย 1 ชุด

3.2 ผู้วิจัยการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อ

ประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ในช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์ทั้งสิ้น 6 สัปดาห์

3.3 เมื่อการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย แล้วผู้วิจัยดำเนินการแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษชุดเดียวกันกับแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ได้ใช้ก่อนการทดลองและตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

3.4 นำคะแนนที่ได้จากการวัดทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของปฐมวัยไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย จำนวน 8 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่า ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

#### ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย รายละเอียดตามตารางที่ 2

#### ตารางที่ 2

ผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

การประเมิน	n	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{x}$	ร้อยละ
ระหว่างเรียน ( $E_1$ )	24	108	2566	106.92	99.00
หลังเรียน ( $E_2$ )		8	184	7.67	95.83

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 มีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 99.00 / 95.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพมาตรฐานที่กำหนด 80/80 สรุปได้

ว่าการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนกับหลังพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้สื่อประสม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์นำเสนอเป็นตารางที่ 3 ดังต่อไปนี้

### ตารางที่ 3

ผลการเปรียบเทียบความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนกับหลังพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม

คะแนนแบบประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย	n	$\bar{x}$	S.D.	t	sig
ก่อนการจัดประสบการณ์	24	5.25	0.68	1.71	0.00**
หลังการจัดประสบการณ์	24	7.67	0.48		

\*\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนกับหลังโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3/1 ผู้ชาย 12 คน ผู้หญิง 12 คน รวมทั้งหมด 24 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลวารานีกุล อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดประสบการณ์เท่ากับ 5.25 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 มีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดประสบการณ์เท่ากับ 7.67 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 และการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเด็กปฐมวัย ระหว่างก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยคะแนนหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 99.00/95.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพตามที่กำหนด 80/80 สามารถอภิปรายได้กล่าว การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย อย่างเป็นระบบมีขั้นตอนที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยโดยศึกษาเอกสารและงานวิจัย

ที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) และ บทความงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดำเนินการสร้างสื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

ประกอบกับแผนการจัดประสบการณ์นี้ออกแบบเป็นกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยมีรูปแบบของการเล่นเกมการศึกษา 2 ประเภทประกอบไปด้วย 1. เกมการศึกษาโดยใช้ผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดยผ่านโปรแกรม class point โดยมีทั้งหมด 3 รูปแบบ รูปแบบที่ 1 เป็นเกมการศึกษาการจับคู่รูปภาพและคำศัพท์ภาษาอังกฤษ รูปแบบที่ 2 เป็นเกมการศึกษาในรูปแบบการจับคู่รูปภาพเหมือนกัน และรูปแบบที่ 3 เกมการศึกษาทายรูปภาพ โดยทั้ง 3 เกมการศึกษามีเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างการเล่นเกม และประเภทที่ 2 เกมการศึกษาโดยใช้บัตรภาพและบัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการเล่นเกม มีทั้งหมด 2 เกม ได้แก่ 1. เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 2. เกมบิงโก ซึ่งเกมที่ถูกผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีสีสันสวยงาม วัสดุที่ใช้มีความปลอดภัยและมีขนาดที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก มีวิธีการเล่นที่หลากหลาย สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยให้เด็กมีความสนใจและได้เรียนรู้การฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยตามหลักการสร้างเกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสม จากเรื่องเกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีนั้น สอดคล้องกับ ภัคนันท์ ยอดสิงห์ (2560, 1-4) ได้ศึกษาทำการวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี ผลการวิจัยพบว่าพัฒนาการทางด้านภาษาของเด็กอายุ 3-6 ปี มีการพัฒนาการที่รวดเร็วมาก และเป็นวัยที่ต้องการการเรียนรู้มาก สิ่งที่จะช่วยในการเรียนรู้ต่าง ๆ ของเด็ก คือ สื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะทางด้านภาษาจะเป็นสื่อประเภทเกม เพราะเนื่องจากช่วงวัยนี้ เป็นวัยที่ต้องการการเรียนรู้ชอบเล่น และการเล่นของเด็กเป็นวิธีการที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ดังนั้น จึงออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จากการศึกษาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กควรเน้นที่คำศัพท์พื้นฐาน และประโยคง่าย ๆ ผู้วิจัยจึงออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการ์ดที่เน้นไปทางคำศัพท์เพื่อเป็นพื้นฐานให้เด็กสามารถจดจำศัพท์สิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวได้ ผลงานการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี คือ เด็กจะได้รับพัฒนาการทางด้านภาษาภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เด็ก ๆ จะได้ตะลุยคำศัพท์ในหมวดต่าง ๆ 5 หมวดด้วยกัน ได้แก่ หมวดสัตว์ หมวดผลไม้ หมวดร่างกาย หมวดของใช้ และเฟอร์นิเจอร์ในบ้าน และหมวดกริยาท่าทางต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการ์ดคำพิเศษที่จะช่วยเพิ่มความสุขและอุปสรรค ให้เด็กได้เรียนรู้ ทั้งยังฝึกกระบวนการคิด การสังเกต และการจำอีกด้วย เกมการ์ดนี้เด็กสามารถเล่นได้อย่างสนุกสนานและได้เรียนรู้คำศัพท์ในหมวดต่าง ๆ ควบคู่กัน เด็กสามารถเรียนรู้การเล่นได้จากคุณครู หรือผู้ใหญ่ที่ช่วยสอน หลังจากที่ได้เล่นจนสามารถเข้าใจวิธีการเล่นได้ เด็ก ๆ จะสามารถเล่นเกมนี้ได้ด้วยตัวเอง

ในส่วนในเรื่องสีเส้น ใช้สีสดใส ความหลากหลายของสี และมีลวดลายบนการ์ดและบรรจุภัณฑ์ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี

จากนั้นผู้วิจัยได้นำเกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมที่ออกแบบขึ้นตอนกิจกรรมด้วยแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย สามารถพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการประเมิน IOC ความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยจากผู้เชี่ยวชาญ ที่อยู่ในระดับ 1.00 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม ทำให้การพัฒนาการจัดประสบการณ์ที่จัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี ซึ่งสอดคล้องกับ Wijaya and Devianto (2019, 57-63) พัฒนาการจัดประสบการณ์โดยพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับพื้นฐานที่น่าสนใจและมีการโต้ตอบเพิ่มเติมสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ว่าการประยุกต์ใช้สื่อประสมสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเบื้องต้นให้มีความน่าสนใจและโต้ตอบได้มากขึ้น เกือบร้อยละ 80 ของผู้ตอบแบบสอบถาม 26 คนเห็นว่ามัลติมีเดียสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและคาดหวังกระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเข้าใจการเรียนรู้และภาพและภาพเคลื่อนไหวที่น่าเสนอสามารถเพิ่มความกระตือรือร้นของนักเรียนในการทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาต่อไป จากที่อภิปรายมาข้างต้นสอดคล้องกับผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมที่มีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย จึงมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับ ผลการพิจารณาความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้องกับเนื้อหา 1.00 ตลอดจนสร้างพื้นฐานในความคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สื่อประสมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษมีการออกแบบสีสดใสให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ในส่วนของภาพออกแบบเป็นภาพการ์ตูนสีสดใสสวยงามเป็นที่น่าสนใจของเด็กปฐมวัย สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีที่ศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังที่ Siregar et al. (2022, 12-16) จากการศึกษาด้วยความสำคัญของคำศัพท์ ครูจึงต้องจัดหาสื่อการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังต้องจัดให้พวกเขาเรียนรู้ด้วยวิธีที่น่าสนใจเพื่อให้พวกเขามีความกระตือรือร้นมากขึ้นเกี่ยวกับกระบวนการฝึกสอนและการเรียนรู้ หนึ่งในสื่อการเรียนรู้มากมายที่สามารถนำมาใช้เพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษคือวิดีโอ ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้จะอธิบายว่าสื่อแอนิเมชันสามารถช่วยในการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างไร ตลอดจนการใช้และประโยชน์ของสื่อแอนิเมชัน การศึกษานี้ใช้การวิเคราะห์เอกสารเป็นช่องทางหลักในการสร้างข้อโต้แย้งในบทความนี้ เช่น เอกสารการสอนภาษาอังกฤษ บทความและหนังสือ และบทความเอกสารจากสิ่งพิมพ์ออนไลน์ระดับชาติและนานาชาติ จากการศึกษาครั้งนี้ อาจเห็นได้ชัดว่าซอฟต์แวร์สำหรับภาพเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเชี่ยวชาญคำศัพท์ ซึ่งสอดคล้องกับ จันทิมา เคลือบสำราญ และคณะ (2564, 119 -124) ได้ทำการวิจัยเพื่อการศึกษาพฤติกรรมรายบุคคลและโดยรวมของเด็กปฐมวัยในด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อ



มัลติมีเดีย ระดับอนุบาลชั้นปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวิทยากร ผลการวิจัยดังนี้ ผลการพัฒนาทักษะการฟัง พบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทักษะการฟัง มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 3.80 คะแนน และ 15.67 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการพัฒนาทักษะการพูด พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทักษะการพูด มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 1.57 คะแนน และ 15.00 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ระหว่างก่อนการจัดประสบการณ์กับหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากกระบวนการจัดกิจกรรมเด็กปฐมวัยได้ลงมือปฏิบัติจริง ประกอบการใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยมีขั้นตอนทำกิจกรรม 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้น Let's go คือ การเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรมและก่อนเข้าสู่การเรียนการสอน (2) ขั้น English for Fun คือ การให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง โดยเล่นเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม (3) ขั้น Sum up คือ การรวบรวมความคิดเห็นและได้เรียนรู้จากการปฏิบัติในชั้น ซึ่งเชื่อว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แผนที่ออกแบบและขั้นตอนการสอน จึงเชื่อว่าขั้นตอนการสอนที่นำมาใช้สื่อประสมส่งผลต่อทักษะการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยให้สูงขึ้นหลังจากการจัดประสบการณ์ โดยมีขั้นตอนทำกิจกรรม 3 ขั้นตอน ขั้น Let's go ขั้น English for Fun และขั้น Sum up แสดงในภาพที่ 1 และ ภาพที่ 2 ดังนี้



**ภาพที่ 1:** การจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ในขั้น Let's go





**ภาพที่ 2:** การจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ในชั้น English For Fun และ ชั้น Sum up

จากภาพที่ 1 และ ภาพที่ 2 แสดงให้เห็นเป็นภาพการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยมีกระบวนการทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้น Let's go ขั้น English for Fun และชั้น Sum up ซึ่งเป็นกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สนใจผู้เรียนทั่วถึง ทั้งกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย การจัดกิจกรรมดังกล่าว แนะนำไว้ในคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช (2560) อภิปรายว่า แนวการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม (ควรใช้เวลา 15 -20 นาที) ในการดำเนินกิจกรรมจะมีวิธีดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ 1. ขั้น Let's go เข้าสู่บทเรียน เป็นการเตรียมเด็กให้พร้อมและกระตุ้นให้เด็กสนใจที่จะร่วมกิจกรรม ต่อไป กิจกรรมที่ใช้ อาจเป็นการร้องเพลง คำคล้องจอง ปริศนาคำทาย ทำท่าทาง ฯลฯ ซึ่งจะใช้ระยะเวลาสั้น ๆ 2. ขั้น English for Fun เป็นการจัดกิจกรรมที่ต้องการให้เด็กได้รับความรู้และประสบการณ์ด้วยกิจกรรมหลายรูปแบบ และ 3. ขั้น Sum up เป็นการสรุปสิ่งต่างๆ ที่เรียนไปทั้งหมดให้เด็กได้เข้าใจยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนอาจใช้ คำถาม เพลง คำคล้องจอง เกม และอื่น ๆ ในการสรุปเรื่องราว และต้องจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยา พัฒนาการเหมาะสมกับอายุ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กคือเด็กได้ลงมือทำเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าด้วยตนเอง บูรณาการ คือบูรณาการทักษะและสาระการเรียนรู้ ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นภายใต้ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็กที่ดีขึ้น

## สรุป

การพัฒนาการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาโดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนสามภาษา ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เท่ากับ 99.00/95.83 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 และผลการเปรียบเทียบความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็ก

ปฐมวัย ระหว่างก่อนจัดประสบการณ์กับหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์และการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) สามารถนำการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ไปใช้ในระดับประถมศึกษา เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

2) สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในระดับต่อไป

3) ควรมีการศึกษางานวิจัยในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ในระดับที่สูงขึ้น เช่น ระดับประถมศึกษา และระดับชั้นมัธยมศึกษาเพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนสอนและนักเรียนมีทักษะด้านวิชาภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์เกษตรกรแห่งประเทศไทย.

\_\_\_\_\_. (2560). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์เกษตรกรแห่งประเทศไทย.

กิดานันท์ มลิทอง. (2562). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. [https://www.st.ac.th/av/inno\\_multimedia.htm](https://www.st.ac.th/av/inno_multimedia.htm)

ชนิษฐา บุณนา. (2562). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัย*. <https://www.youngciety.com/article/journal/experience-plan.html>

\_\_\_\_\_. (2564). *หลักการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ*. <https://www.youngciety.com/author/krumam.html>

จันทิมา เคลือบสำราญ, จุฑาทิพย์ แสนวัฒน์, ก้องเกียรติ ไกรยสวน, และ อภิวัฒน์ กิ่งแสง. (2564). การพัฒนาทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ผ่านสื่อมัลติมีเดียระดับปฐมวัย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 18(1), 119–124. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/umt-poly/article/view/248990>

ณัฐกุลดา ยอดบุญเรือง. (2564). พัฒนาทักษะการฟังและการออกเสียงอักษรภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย ด้วยชุดกิจกรรม My Voice ในรูปแบบ ON – SITE. [https://www.kroobannok.com/board\\_view.php?b\\_id=183111&bcat\\_id=16](https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=183111&bcat_id=16)

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- พัฒน์นรี จันทราภิรมย์ และ ธมนวรรณ โสพันธ์. (2565). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา. *วารสารเทคโนโลยีศตวรรษที่ 21 และนวัตกรรม*, 1(1), 57-69.  
<https://li02.tci-thaijo.org/index.php/JHET/article/view/292>
- ภคินันท์ ยอดสิงห์. (2560). การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษของเด็กอายุ 3-6 ปี [ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต, มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี].  
[https://www.ubu.ac.th/web/files\\_up/30f2019050115052442.pdf](https://www.ubu.ac.th/web/files_up/30f2019050115052442.pdf)
- โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล. (2563). ผลการประเมินพัฒนาการทางด้านภาษาอังกฤษ. เชียงใหม่: โรงเรียนอนุบาลวรานีกุล.
- ศรีนวล พงมณี. (2560). การพัฒนาสื่อประสมวิชาภาษาอังกฤษระดับปฐมวัย สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในเขตพื้นที่ตำบลเวียงชัย. *วารสารการวิจัยภาษาและสังคม*, 11(3), 145-155. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/ksk/article/view/125004>
- สุพัตรา เลขาวิจิตร. (2563). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและเพลงเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 3(8), 9-22. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/244458>
- สุวิมล สุขบันเทิง. (2560). *กิจกรรมเกมการศึกษา*. <https://sites.google.com/site/Suwimonchild>
- Piaget, S. (1964). *The language and thoughts of the child*. Trans. M. Gabain. Cleveland, OH: Meridian.
- Siregar, A. S. B., Tobing, E. G. L., & Fitri, N. R. (2021). Developing of Teaching Materials: Using Animation Media to Learning English Vocabulary For Early Childhood. *Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(1), 9-16. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v1i1.44>
- Wijaya, H. D. & Devianto, Y. (2019). Application of Multimedia in Basic English Vocabulary Learning with the ADDIE Method. *International Journal of Computer Techniques*, 6(1), 57-63. <https://doi.org/10.29126/23942231/IJCT-V6I1P12>
- Yumarlin, M. Z. & Jemmy, E. B. (2019). Implementation Of Goal-Directed Design Method Multimedia English Learning For Early Childhood. *Journal of Physics, 1st International Conference on Advance and Scientific Innovation (ICASI)*, 1175(1), 1-12.