

ข้อมูลการพัฒนานวัตกรรม

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

1. ชื่อนวัตกรรม เกมไพ่คารูตะ
2. เจ้าของผลงาน นักศึกษาและอาจารย์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษและสาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ
3. สังกัด คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
4. ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ (Product Innovation) / นวัตกรรมสื่อการสอน (Innovative teaching materials)

5. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความรู้ความสามารถและทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษเป็นเงื่อนไขสำคัญในการแข่งขันทางเศรษฐกิจ การสร้างสัมพันธ์ระหว่างประเทศในกลุ่มอาเซียน รวมถึงการดำเนินชีวิตประจำวันที่จำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษด้วย การส่งเสริมและพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่สถาบันการศึกษาแต่ละแห่งต้องดำเนินการส่งเสริมและพัฒนาทักษะให้กับนักศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งนอกเหนือจากการฝึกอบรมให้ความรู้ หรือการเรียนรู้จากชั้นเรียนแล้ว สื่อ นวัตกรรมหรือสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมก็ถือเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีพัฒนาการในการเรียนรู้และพัฒนาภาษาอังกฤษของตนเองได้มากขึ้น การใช้สื่อหรือนวัตกรรมต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการส่งเสริมด้านภาษาอังกฤษของนักศึกษา จะทำให้นักศึกษามีความสนใจที่จะเรียนรู้ เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน โดยที่ไม่รู้สึกว่าการกำลังถูกบังคับให้เรียน ซึ่งจะได้ผลมากกว่าการอบรมให้ความรู้เพียงอย่างเดียว

เกมไพ่คารูตะ เป็นนวัตกรรมที่พัฒนาต่อยอดจากผลงานวิจัยของอาจารย์ในสาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ เรื่อง การศึกษาลักษณะข้อสอบคำศัพท์ข้อสอบการฟังในแนวข้อสอบ TOEIC เพื่อการพัฒนารายการคำศัพท์การฟังสำหรับการสอบ โดยได้ทำการศึกษาลักษณะข้อสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากข้อสอบการฟังในแนวข้อสอบ TOEIC จำนวนทั้งสิ้น 4,280 คำ เกมไพ่คารูตะได้นำคำศัพท์จากงานวิจัยชิ้นนี้ รวมถึงคำศัพท์และสำนวนต่าง ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาประยุกต์กับเกมไพ่ต่อบทกลอนของชาวญี่ปุ่น โดยนำคำศัพท์และสำนวนต่าง ๆ ที่รวบรวมได้มาจัดทำเป็นเกมไพ่ เพื่อฝึกการสนทนาตอบโต้เป็นประโยคภาษาอังกฤษ ซึ่งถือเป็นสิ่งใหม่ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการศึกษาแบบ Edutainment ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับความรู้ควบคู่กันไปกับความสนุกสนาน

6. วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างนวัตกรรมที่สามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาโดยเกิดการเรียนรู้ควบคู่กับความสนุกสนาน
2. เพื่อเสริมทักษะด้านภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาและบุคคลผู้สนใจ

7. วิธีการดำเนินงาน

- อาจารย์และนักศึกษาร่วมประชุม วางแผนการดำเนินงาน แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบแต่ละฝ่าย
- คัดเลือกคำศัพท์ที่ได้จากผลการวิจัย รวมถึงประโยคที่จะนำมาทำเป็นบทโต้ตอบในเกมไฟคาร์ต
- ดำเนินการช่วยตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์และประโยคบทสนทนาที่รวบรวมได้ โดยมี

อาจารย์ช่วยให้ข้อเสนอแนะ

- นำไปจัดพิมพ์และทำการ์ดประโยคสนทนาโต้ตอบภาษาอังกฤษ
- อาจารย์ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง ก่อนนำไปทดลองใช้
- อาจารย์และนักศึกษาทดลองเล่นเกมไฟคาร์ต
- นำไปใช้เป็นสื่อการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ และกิจกรรมโครงการส่งเสริมทักษะ

ภาษาอังกฤษของนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

- ประเมินผลการนำไปใช้

8. การประเมินผลและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดทำเกมไฟคาร์ต รวบรวมจากการศึกษาเอกสาร หนังสือ และข้อสอบภาษาอังกฤษ TOEIC จากหนังสือ 3 เล่ม คือ Barron's TOEIC Practice Exam, Kaplan's TOEIC Listening and Reading Prep Plus 2019-2020 และ Longman Preparation Series for the New TOEIC Test – More Practice Tests (4th) โดยทำการคัดเลือกข้อสอบเฉพาะในส่วนของการฟังและจัดทำข้อมูลข้อสอบให้อยู่ในรูปแบบของ txt. file และทำการวิเคราะห์คลังข้อมูลภาษาที่รวบรวมได้ด้วยฟังก์ชัน Word List ของโปรแกรม Antconc เพื่อหาความถี่ และจัดเรียงลำดับของคำศัพท์ที่ปรากฏจากความถี่สูงสุดถึงความถี่น้อยที่สุด พบจำนวนคำศัพท์ที่ปรากฏในเอกสาร ทั้งหมด (Word Token) 45,099 คำ จำนวนคำศัพท์ที่พิมพ์ (Word Type) 5,918 คำ และพิจารณาคำที่ไม่ เกี่ยวข้องออก ได้คำศัพท์เนื้อหาทั้งสิ้น จำนวน 4,280 คำ

2. การประเมินผลการใช้นวัตกรรม ทำการประเมินผลและเก็บรวบรวมข้อมูลหลังจากการนำเกมไฟคาร์ตไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมโครงการส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา โดยสำรวจความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากแบบสอบถาม

9. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดทำเกมไฟคาร์ต ทำการวิเคราะห์คลังข้อมูลภาษาที่รวบรวมได้ด้วยฟังก์ชัน Word List ของโปรแกรม Antconc เพื่อหาความถี่ และจัดเรียงลำดับของคำศัพท์ที่ปรากฏจากความถี่สูงสุดถึงความถี่น้อยที่สุด

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมทักษะภาษาอังกฤษโดยเกมไฟคาร์ต ใช้วิธีการประมวลผลค่าทางสถิติและวิเคราะห์ข้อมูลโดยคำร้อยละ

10. ผลการใช้นวัตกรรม

หลังจากได้นำเกมไพ่คารุตะไปใช้เป็นสื่อการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษและจัดกิจกรรมโครงการส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้ทำการประเมินผลนวัตกรรมเกมไพ่คารุตะ โดยใช้สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนและเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 256 คน มีผลการสำรวจดังนี้

ตอนที่ 1 รายละเอียดผู้ให้ข้อมูล

1.1 เพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
หญิง	196	76.56
ชาย	60	23.44
รวม	256	100

1.2 สาขาวิชา

สาขาวิชา	จำนวน	ร้อยละ
ภาษาไทย	25	9.77
ภาษาอังกฤษ	83	32.41
ภาษาอังกฤษธุรกิจ	51	19.92
ภาษาจีน	48	18.75
ภาษาจีนธุรกิจ	10	3.91
ภาษาญี่ปุ่น	25	9.76
ดนตรีสากล	10	3.91
บรรณารักษะ	4	1.57
รวม	256	100

จากตารางสรุปผลการประเมินการดำเนินโครงการสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษา กิจกรรมหลักที่ 2 อบรมเสริมทักษะภาษาอังกฤษจากไพ่คารุตะ แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 196 คน ($\bar{X} = 3.83$)

สาขาวิชาที่นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด คือ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 83 คน ($\bar{X} = 4.15$)

สาขาวิชาที่นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมรองลงมา คือ สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ จำนวน 51 คน ($\bar{X} = 2.55$)

สาขาวิชาที่นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมน้อยที่สุด คือ สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 4 คน ($\bar{X} = 0.20$)

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการจัดโครงการ

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

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ร้อยละ 100
1. สถานที่ในการจัดโครงการมีความเหมาะสม	53	148	55	0	0	79.84
2. ระยะเวลาในการจัดโครงการมีความเหมาะสม	65	144	47	0	0	81.49
3. กิจกรรมมีความสร้างสรรค์ นันทนาการ และ สนุกสนาน	70	147	69	0	0	82.51
4. การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน	57	163	36	0	0	81.65
5. ได้รับความรู้เกี่ยวกับทักษะภาษาอังกฤษมากขึ้น	60	150	46	0	0	81.02
6. ได้ฝึกทักษะด้านการฟังภาษาอังกฤษ	75	132	49	0	0	82.12
7. โครงการนี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	55	168	33	0	0	81.80
8. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในอนาคต	64	138	54	0	0	80.78
9. ความพึงพอใจในภาพรวมของโครงการ	75	155	26	0	0	83.92
ร้อยละความพึงพอใจ						81.68

จากตารางสรุปผลการประเมินการดำเนินโครงการสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษา กิจกรรมหลักที่ 2 อบรมเสริมทักษะภาษาอังกฤษจากไฟคาร์ต มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.08$)

ข้อคำถามที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดคือ ความพึงพอใจในภาพรวมของโครงการ ($\bar{X} = 4.20$)

ข้อคำถามที่มีระดับความพึงพอใจรองลงมาคือ กิจกรรมมีความสร้างสรรค์ นันทนาการ และสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.13$)

ข้อคำถามที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ สถานที่ในการจัดโครงการมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.99$)

ทั้งนี้ ประเมินจากผู้ตอบแบบสอบถามโครงการสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษา กิจกรรมหลักที่ 2 อบรมเสริมทักษะภาษาอังกฤษจากไฟคาร์ต จำนวนทั้งสิ้น 256 คน

11. สรุปและอภิปรายผล

เกมไฟคาร์ต เป็นนวัตกรรมที่พัฒนามาจากผลการวิจัย เรื่อง การศึกษาค้นคว้าข้อมูลคำศัพท์ ข้อสอบการฟังในแนวข้อสอบ TOEIC เพื่อการพัฒนารายการคำศัพท์การฟังสำหรับการสอบ ดังนั้นคำศัพท์ที่ปรากฏในเกมไฟคาร์ตจึงเป็นคำศัพท์ที่มีประโยชน์ต่อการสอบวัดระดับภาษาอังกฤษ TOEIC เป็นคำศัพท์ที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาและเสริมทักษะให้กับนักศึกษาและผู้สนใจ รูปแบบของมีแนวคิดการพัฒนามาจากเกมไฟของชาวญี่ปุ่น ซึ่งเป็นเกมเล่นต่อบทกลอนกัน การใช้เกมไฟคาร์ตมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมเสริมทักษะด้านภาษาอังกฤษ จะทำให้ผู้เรียนไม่กดดันหรือเครียดจากการเรียนมากเกินไป ทำให้ผู้เรียนได้ความรู้ที่จะนำไปใช้อย่างแท้จริงควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ผิดการใช้ไหวพริบและการคิดตัดสินใจที่รวดเร็ว ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมใหม่ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง

12. สิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือความรู้ใหม่ที่ได้จากการสร้างนวัตกรรม

1. ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้นจากกระบวนการจัดทำไฟคาร์ต
2. ได้เรียนรู้วิธีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
3. ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนต่างสาขาวิชา

13. อ้างอิง

Lin Lougheed. (2018). Barron's TOEIC Practice Exam. United Kingdom: Kaplan Publishing.

Kaplan. (2019). Kaplan's TOEIC Listening and Reading Prep Plus 2019-2020.

United Kingdom: Kaplan Publishing.

Lin Lougheed. (2006). Longman Preparation Series for the New TOEIC Test – More Practice Tests (4th). United Kingdom: Pearson Education ESL.

ภาคผนวก



