

การใช้เกมประกอบการเรียนเรื่อง “โรงเรียน” เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา

วลีรัตน์ สุขภาพันธุ์

โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ (1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเรียนภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกม (2) เพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการเรียนเรื่อง “โรงเรียน”

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา ที่เรียนวิชา ญ 22210 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 4 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 93 คน ใช้การสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ คือ (1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการสื่อสาร (2) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้เกม โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มที่ใช้เกมประกอบการเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนปกติ โดยกลุ่มที่ใช้เกมในการเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 22.81 และกลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมในการเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 15.16 (จากคะแนนเต็ม 32 คะแนน) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการเรียนเรื่อง “โรงเรียน” มีความพึงพอใจมาก(ค่าเฉลี่ย 4.19)

**The Study Focused on Games to Develop Japanese Communicative Skills
of Matthyom 2 Students at Woranari Chaloem School**

Waleerat SUKHAPHAN

Woranari Chaloem School, Songkhla

The purposes of this research are (1) To develop accomplishment of students' Japanese communicative skills by using games (2) To survey students' satisfactory on games used in the classroom.

The samples of this study are 93 in Mattayomsuksa 2 students at Woranari Chaloem School studying Jap 22210 Japanese for communication Accdemic year 2013. The instruments are (1) Japanese communicative skills Achievement test (2) Satisfactory questionnaires of the learners after using games. The statistics for this research are mean and S.D.

The findings are a group of students using games obtained higher mean (22.81) than the others (15.16). The level of satisfactory was high (4.19).