

**ผลการใช้เกมส์คำศัพท์ทรรษาในการเรียน
วิชาการพยาบาลพื้นฐาน (พบ.201) ของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2
คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ
Effects of Vocabulary Games in Fundamental Nursing
course (SN201) of The second McCormick Nursing Student
Payap University**

บทความวิจัย
วารสารพยาบาลศาสตร์และสุขภาพ
Journal of Nursing Science & Health
ปีที่ 35 ฉบับที่ 2 (เมษายน-มิถุนายน) 2555
Volume 35 No.2 (April-June) 2012

กัญญาพิชญ์ จาอ้าย ศศ.ม.* ศิรินุช จันทร์างกุล วท.ม* ศิริลักษณ์ อุ่นเมือง วท.ม*
Kanyapat Chaeye MEd.* Sirinoot Jantharangkul MS.* Siriluk Aunmuang MS.*

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมส์คำศัพท์ทรรษาในการเรียนวิชาการพยาบาลพื้นฐาน (พบ. 201) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ ที่ลงทะเบียนเรียนในกระบวนวิชาการพยาบาลพื้นฐาน (พบ.201) ปีการศึกษา 2553 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 30 คน และกลุ่มทดลอง 30 คน โดยวิธีการสุ่มแบบจับคู่จากคะแนนสอบวิชาการพยาบาลพื้นฐาน (พบ. 201) เครื่องมือที่ใช้ คือ หนังสือเกมส์คำศัพท์ทรรษาและแบบทดสอบคำศัพท์ก่อนและหลังการเล่นเกมส์คำศัพท์ทรรษา วิเคราะห์หาค่าความเที่ยงของเครื่องมือโดยคำนวณค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรคูเดอริชาร์ดสัน 20 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน หาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติทดสอบ ที ผลการวิจัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองมีค่าสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\bar{X}=97.43, SD=18.34, \bar{X}=75.67, SD=19.09, t = 4.50, P < .05$ ตามลำดับ)

คำสำคัญ : คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน นักศึกษาพยาบาล

Abstract :

The purpose of this study was to investigate the use Vocabulary Games in Fundamental Nursing course (SN201) of The second nursing student McCormick Faculty of Nursing . Each subject was randomly assigned into either an experimental or control group, matched by 1st SN 201 scores Test, with 30 subjects per group. The experimental group was taught by using Vocabulary Game which was guided by the Vocabulary Book Game and The Fundamental Nursing English questionnaire. All these research tools were designed by the researcher.

The data was analyzed by Descriptive Statistics, Mean, Standard Deviation and the t - test. The outcome of the study was as follows: The average score gained significant when compared the experimental group and control group at .05 level. ($\bar{X}=97.43, SD=18.34, \bar{X}=75.67, SD=19.09, t =4.50 P < .05$)

keywords : fundamental nursing ,vocabulary book game, nursing student

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

การเรียนการสอนทางการพยาบาลมีลักษณะการเรียนการสอนที่มีการสื่อสารโดยใช้ คำศัพท์ ที่เป็นคำศัพท์เฉพาะทางการพยาบาลเป็นส่วนใหญ่ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ในการศึกษาทางการพยาบาล จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจัดให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในคำศัพท์ทางการพยาบาล สามารถใช้คำศัพท์ในการสื่อสารทางการพยาบาลได้อย่างเหมาะสม ทั้งด้านการพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษา¹ ที่มุ่งให้นักศึกษา มีความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ในรูปแบบของการนำเสนอที่เหมาะสมกับสถานการณ์หรือบุคคลที่แตกต่างกันได้ ปัจจุบันภาษาอังกฤษมีความสำคัญ ในการปฏิบัติงานทางการพยาบาลอย่างมาก เนื่องด้วยยุทธศาสตร์หนึ่งของประเทศภายใต้กรอบการค้าเสรีก็คือ การประกาศตัวที่จะเป็น “ศูนย์กลางสุขภาพ” (medical hub) ของเอเชีย เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในเรื่องการติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในการฝึกปฏิบัติงานอย่างเต็มที่มีการส่งเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้คำศัพท์ทางการพยาบาล มีหลากหลายวิธี วิธีการใช้เกมส์ประกอบการเรียนการสอน เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกความสามารถในการรับรู้และเสริมสร้างความคิดหลากหลายมุมมอง อาทิ เช่น การรับรู้แนวคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนฝึกความจำ ซึ่ง Weed² กล่าวว่า จุดมุ่งหมายในการใช้เกมส์ประกอบการเรียนการสอน จะช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานทำให้นักศึกษาสนใจบทเรียนมากขึ้น ดังที่ ทิศนา แชมณี³ ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เกมส์ประกอบการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นการสอนอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้จากการเล่น ทั้งยังทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้มีความคล่องและความสามารถรอบตัวสูง สามารถช่วยให้ประสบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้กว้างขวาง ทั้งทางด้านพุทธิพิสัย และจิตตพิสัย ตรงกับการศึกษา

ของNicola⁴ พบว่า เกมส์ช่วยกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจของผู้เรียนได้ และสกุล สุขศิริ⁵ พบว่า การใช้เกมส์เป็นสื่อในการเรียนรู้นั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำและความเข้าใจ และรูปแบบของเกมส์สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน และ Zuckeman⁶ ยังพบว่า เกมส์เป็นเครื่องมือที่นำไปใช้ในการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการเรียนอย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ทางสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ยังมุ่งเน้นให้นักศึกษาเรียนรู้อย่างมีความสุข เพราะการเรียนรู้ที่ดีที่สุดเกิดจากการสัมผัสและการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกมส์จึงเป็นวิธีการหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลและสร้างสรรค์

คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ มีการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยได้มีการนำวิธีการจัดการเรียนการสอนหลากหลาย กระบวนวิชาการพยาบาลพื้นฐาน (พบ. 201) เป็นกระบวนวิชาที่อยู่ในรายวิชาชีพของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 ลักษณะการเรียนการสอน โดยให้นักศึกษาศึกษาแนวคิดและหลักการพยาบาลขั้นพื้นฐาน เทคนิค การปฏิบัติ เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ทางด้านร่างกาย จิตอารมณ์ สังคมและจิตวิญญาณของบุคคล ครอบครัว กลุ่มคนและชุมชน ในภาวะปกติ ภาวะเสี่ยงและภาวะเจ็บป่วย เทคนิคการพยาบาล การใช้กระบวนการพยาบาลแบบองค์รวมเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพ การป้องกันโรค การดูแลรักษาและฟื้นฟูสภาพ ลักษณะการจัดการเรียนการสอนมีทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ จากการประเมินนักศึกษาโดยการสัมภาษณ์ นักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 2 เกี่ยวกับคำศัพท์ทางการพยาบาลพื้นฐานทั้งการพูด การอ่าน และการเขียน ในการสอบปฏิบัติการพยาบาลพื้นฐาน ณ ศูนย์เรียนรู้ทางการพยาบาลของคณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค พบว่า ส่วนใหญ่นักศึกษาไม่สามารถพูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลที่ถูกต้อง รวมทั้งไม่ทราบ

ความหมายของคำศัพท์เหล่านั้น ทำให้นักศึกษาเกิดความเครียด อาจส่งผลให้ไม่มั่นใจต่อการนำคำศัพท์ไปใช้ในการเรียนการสอนทางการพยาบาลในรายวิชาอื่น ๆ ในระดับสูงตลอดจนการสื่อสารกับทีมสุขภาพ ในการฝึกปฏิบัติการพยาบาลบนหอผู้ป่วยต่อไป

ผู้วิจัยซึ่งเป็นอาจารย์ผู้ร่วมสอนในกระบวนการวิชาดังกล่าวตระหนักถึงความสำคัญที่จะช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพและสามารถนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยจัดการเรียนรู้จากการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหนังสือคำศัพท์ทรรษา ด้วยตนเองหลังการเรียนกระบวนการพยาบาลพื้นฐานเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อประเมินผลความรู้ ความเข้าใจในคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน อันนำไปสู่การประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักศึกษา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมส์คำศัพท์ทรรษา ในการเรียนวิชาการพยาบาลพื้นฐานของนักศึกษาพยาบาล เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้มาพัฒนา รูปแบบในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐานในการเรียนวิชาการพยาบาลพื้นฐานของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมการใช้เกมส์คำศัพท์ทรรษากับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมส์คำศัพท์ทรรษา

สมมติฐานการวิจัย

กลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐานสูงกว่าของกลุ่มควบคุม

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษางานวิจัยนี้จะศึกษาผลการใช้เกมส์คำศัพท์ทรรษาในการเรียนวิชาการพยาบาลพื้นฐานของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์แมค

คอร์มิคมหาวิทยาลัยพายัพ ที่ลงทะเบียนเรียนในกระบวนการวิชาการพยาบาลพื้นฐาน ปีการศึกษา 2553 จำนวน 30 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การพยาบาลพื้นฐาน หมายถึง การพยาบาลที่ศึกษาแนวคิดและหลักการพยาบาลขั้นพื้นฐาน เทคนิคการปฏิบัติ เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านร่างกาย จิตอารมณ์ สังคมและจิตวิญญาณของบุคคล ครอบครัว กลุ่มคนและชุมชน ในภาวะปกติ ภาวะเสี่ยงและภาวะเจ็บป่วย เทคนิคการพยาบาล การใช้กระบวนการพยาบาลแบบองค์รวมเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพ การป้องกันโรค การดูแลรักษาและฟื้นฟูสภาพ

หนังสือเกมส์คำศัพท์ทรรษา หมายถึง หนังสือเกมส์คำศัพท์ภาษาอังกฤษการพยาบาลพื้นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย คำศัพท์ภาษาอังกฤษการพยาบาลพื้นฐาน

นักศึกษาพยาบาล หมายถึง นักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ ที่ลงทะเบียนเรียนในกระบวนการวิชาการพยาบาลพื้นฐาน ปีการศึกษา 2553

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยชั้นเรียน รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลองเพื่อศึกษาการใช้เกมส์คำศัพท์ทรรษาในการเรียนวิชาการพยาบาลพื้นฐานของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มควบคุมหรือกลุ่มที่ไม่ใช้เกมส์คำศัพท์ทรรษา หลังจากสิ้นสุดการเรียน การสอนวิชาการพยาบาลพื้นฐานให้นักศึกษากลุ่มนี้ทำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐานจำนวน 19 ข้อก่อน หลังจากนั้น 2 สัปดาห์ ให้ทำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐานจำนวน 19 ข้อ อีกครั้ง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม

กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มทดลองหรือกลุ่มที่ใช้เกมส์คำศัพท์ทฤษฎี หลังจากสิ้นสุดการเรียนการสอนวิชาการพยาบาลพื้นฐานให้นักศึกษากลุ่มนี้ ทำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน จำนวน 19 ข้อ ก่อน จากนั้นให้หนังสือเกมส์คำศัพท์ทฤษฎีแก่นักศึกษาไปเล่นเกมส์ที่บ้านของตนเองในช่วงปิดคริสต์มาส เป็นเวลา 2 สัปดาห์ แล้วนำมาส่งทุกคนในวันที่เปิดเรียนวันแรก หลังจากนั้นให้นักศึกษาทำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน จำนวน 19 ข้อ อีกครั้ง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของสองกลุ่ม

ลักษณะประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ ที่ลงทะเบียนเรียนในกระบวนวิชาการพยาบาลพื้นฐาน ปีการศึกษา 2553 จำนวน 141 ราย

การกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยอาศัยอำนาจการทำนาย (power) ที่ 0.80 ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.50 และขนาดของความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ต้องการศึกษา (effect size) เท่ากับ 0.50 ซึ่งสอดคล้องกับข้อกำหนดของการวิจัยของ Burns, Grove⁷ จากการเปิดตารางจะได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างอย่างน้อยละกลุ่มละ 22 ราย ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มละ 30 ราย ก่อนทำการสุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำการจับคู่ให้กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนสอบรายวิชาการพยาบาลพื้นฐาน พ.บ.201 ครั้งที่ 1 ที่ใกล้เคียงกัน หลังจากนั้นทำการสุ่มอย่างง่าย (random sampling) เข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 ราย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือ หนังสือเกมส์คำศัพท์ทฤษฎีซึ่งทีมผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง เกมส์คำศัพท์ภาษาอังกฤษมีทั้งหมด จำนวน 22 เกมส์ ประกอบด้วยคำศัพท์เกี่ยวกับการพยาบาลพื้นฐาน 225 คำศัพท์ ดังนี้

- | | |
|-------------|---|
| เกมส์ที่ 1 | เกมส์เติมคำแสนสุข : อุปกรณ์ส่งเสริมความ ปลอดภัย จำนวน 8 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 2 | เกมส์อักษรซ่อนคำ : การนัดและการทำความสะอาด จำนวน 12 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 3 | เกมส์อักษรไขว้ปริศนา : การควบคุมการติดเชื้อ จำนวน 16 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 4 | เกมส์ตัวเลขซ่อนคำ : ตำแหน่งชีพจร จำนวน 9 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 5 | เกมส์อักษรไขว้แสนเพลิน : สัญญาณชีพ จำนวน 14 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 6 | เกมส์บวกลบหาสนุก : การออกกำลังกาย จำนวน 6 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 7 | เกมส์อักษรพาสุนุก : การจัดทำผู้ป่วย จำนวน 8 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 8 | เกมส์ต่อเติมทฤษฎี : การเคลื่อนไหวข้อ จำนวน 6 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 9 | เกมส์ลับคำ : ผลเสียของการไม่เคลื่อนไหวร่างกาย จำนวน 8 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 10 | เกมส์เติมคำหาสนุก : ระบบทางเดินปัสสาวะ จำนวน 13 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 11 | เกมส์ปริศนาซ่อนคำ : การขับถ่าย จำนวน 10 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 12 | เกมส์ตามล่าหาคำ : การดูตมทะเล จำนวน 10 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 13 | เกมส์เติมคำ : การส่งเสริมการให้ออกซิเจน จำนวน 8 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 14 | เกมส์อักษรซ่อนคำ : รูปแบบยา จำนวน 20 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 15 | เกมส์อักษรไขว้ : คำศัพท์ยา จำนวน 14 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 16 | เกมส์จับคู่ : รู้เวลาให้ยาจำนวน 12 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 17 | เกมส์เติมอักษร : ซ่อนเลือด จำนวน 6 คำศัพท์ |
| เกมส์ที่ 18 | เกมส์จัดกลุ่ม : จัดกลุ่มสารละลายกันดีกว่า จำนวน 11 คำศัพท์ |

เกมส์ที่ 19 เกมส์จับคู่ ชูชี้ : ชนิดของแผล จำนวน 10 คำศัพท์

เกมส์ที่ 20 เกมส์เติมคำ : ภาวะแทรกซ้อน การให้สารละลายทางหลอดเลือดดำ จำนวน 10 คำศัพท์

เกมส์ที่ 21 เกมส์อักษรซ่อนคำ : การประคบ ด้วยความร้อน เย็น จำนวน 7 คำศัพท์

เกมส์ที่ 22 เกมส์อักษร ซ่อนคำ : การทำแผล จำนวน 7 คำศัพท์

โดยผู้วิจัยได้ดัดแปลงจากหนังสือเกมส์ทรรษา และเกมส์ปริศนาที่เป็นภาษาไทยทั่วไป

2. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาล พื้นฐาน ก่อนและหลังการเล่นเกมส์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทรรษา ทีมผู้วิจัยสร้างขึ้นเองจากการทบทวนวรรณกรรม ซึ่งคัดเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาล พื้นฐาน จากในหนังสือเกมส์คำศัพท์ทรรษา 15⁹ คำศัพท์ มาทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน มีข้อทดสอบ จำนวน 19 ข้อ ประกอบด้วยแบบเขียนเติม คำศัพท์ 12 ข้อ วงกลมข้อที่ถูก 3 ข้อ จับคู่ 3 ข้อ และ กากบาทหน้าข้อถูกผิด 1 ข้อ เกณฑ์ให้คะแนน คือ ตอบถูก ให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ทีมผู้วิจัยได้นำหนังสือเกมส์คำศัพท์ทรรษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางการจัดการเรียนการสอนทางการพยาบาล ตรวจสอบความถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2. การตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน ทีมผู้วิจัยนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางการจัดการเรียนการสอนทางการพยาบาล ตรวจสอบความถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และไปทดลอง

กับนักศึกษาพยาบาลแมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ ชั้นปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน หลังจากนั้นนำมาหาค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรคูเดอร์ริชาร์ดสัน 20 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 แล้วนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนการทดลอง

1. ติดต่อประสานงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้อง และกลุ่มตัวอย่างเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยนี้

2. นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐานไปทดสอบความรู้ทั้งกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง จำนวน 60 ราย

ขั้นที่ 2 การให้หนังสือคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แจกหนังสือเกมส์คำศัพท์ทรรษาและชี้แจงวิธีการเล่นเกมให้กลุ่มทดลอง จำนวน 30 รายกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมเป็นเวลา 2 สัปดาห์ เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่นักศึกษากลับบ้านช่วงปิดคริสมาตส์ และให้ส่งหนังสือเกมส์กลับคืนในวันแรกของการเปิดเรียนทุกคน

ขั้นที่ 3 ประเมินผลหลังการทดลอง

1. นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐานไปทดสอบความรู้ทั้งกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง อีกครั้ง หลัง 2 สัปดาห์

2. วิเคราะห์ข้อมูลและประเมินผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง นำมาวิเคราะห์ โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน หลังการใช้โปรแกรมเกมส์คำศัพท์ทรรษาระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติ Independent t - test

ผลการวิจัย

1. ลักษณะกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มทดลองส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิงและมีอายุอยู่ในช่วง 18-20 ปี ร้อยละ 90 และมีคะแนนการสอบรายวิชาการพยาบาลพื้นฐาน ครั้งที่ 1 อยู่ใน ช่วง 21-30 คะแนน ร้อยละ 83.3

2. ข้อมูลแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงมาตรฐานของคะแนนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมเกมส์คำศัพท์ทฤษฎีกับกลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมเกมส์คำศัพท์ทฤษฎีก่อนและหลังการทดลอง

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงมาตรฐานของคะแนนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมเกมส์คำศัพท์ทฤษฎีกับกลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมเกมส์คำศัพท์ทฤษฎีก่อนและหลังการทดลอง

คะแนนเฉลี่ยคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	\bar{X}	S.D	df	t	P-value
การทดสอบครั้งที่ 1					
กลุ่มควบคุม	60.67	14.36	29	2.63	0.01*
กลุ่มทดลอง	69.27	13.51			
การทดสอบครั้งที่ 2					
กลุ่มควบคุม	75.67	19.09	29	4.50	0.00*
กลุ่มทดลอง	97.43	18.34			

P* < .05

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนเฉลี่ยคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การใช้เกมส์คำศัพท์ทฤษฎีสามารถทำให้นักศึกษามีคะแนนในการจดจำและเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐานสูงขึ้น

อภิปรายผลและสรุปผลการวิจัย

ผลการใช้เกมส์คำศัพท์ทฤษฎี ในการเรียนวิชาการพยาบาลพื้นฐานของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ จากการทดสอบโดยแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยของคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมเกมส์คำศัพท์ทฤษฎีกับกลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมเกมส์คำศัพท์ทฤษฎีก่อนและหลังการทดลอง มาเปรียบเทียบกัน ปรากฏว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม

ทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การใช้เกมส์คำศัพท์ทฤษฎี สามารถทำให้นักศึกษามีการจดจำ เข้าใจ และสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลพื้นฐาน ได้ดีขึ้น ซึ่งตรงกับแนวคิดของ Zuckerman⁶ ที่ว่า เกมส์เป็นเครื่องมือที่นำไปใช้ในการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์ ตรงกับการศึกษาเกี่ยวกับการกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมส์ของ Maria Saridaki and Constantinos Mourlas⁸ และทีศนา แซมมณี³ ได้กล่าวว่า การใช้เกมส์ประกอบการจัดการเรียนรู้ เป็นการสอนอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้จากการเล่น ทั้งยังทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน และชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์⁹ ยังกล่าวว่า การใช้เกมส์เป็นสื่อในการเรียนรู้นั้น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน และมีความสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยชั้นเรียนการศึกษาผลสัมฤทธิ์

ของการสอน วิธีใช้คำกริยา present simple โดยใช้ เกมส่เรียงร้อยถ้อยคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสนามบิน อำเภอมือง จังหวัดขอนแก่นของนิยม ภูมิลักษณ์¹⁰ ที่พบว่า การสอนโดยใช้การเล่นเกมส่เรียง ร้อยถ้อยคำมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดย คะแนนสอบก่อนเล่นเกมส่และคะแนนสอบหลังเล่นเกมส่ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับกาวิจัยของ นันทพร คชศิริพงศ¹¹ ที่ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมส่และไม่มีเกมส่ประกอบ พบว่า นักเรียนที่เรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมส่กับ นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดไม่มีเกมส่ประกอบ มีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชา ภาษาอังกฤษหลังการสอนเมื่อทั้งช่วงไป 1 สัปดาห์ แตก ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียน ที่เรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมส่กับนักเรียนที่ เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดไม่มีเกมส่ประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ หลังการสอนเมื่อทั้งช่วงไป 2 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้สอดคล้อง กับงานวิจัยของ มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา¹² ที่ศึกษา การใช้เกมส่พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่ง มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัด นครปฐม พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกด คำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่ม ตัวอย่างที่เรียนโดยใช้เกมส่การเขียนสะกดคำ แตกต่าง กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ เรียนใช้เกมส่ มีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน ทั้งนี้เป็น ผลมาจากการใช้เกมส่เป็นสื่อการเรียนการสอนซึ่งสร้าง ความเข้าใจให้กับ นักเรียนเป็นอย่างดี จึงเป็นแรงกระตุ้น ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและเกิด ความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้จากการเล่นเกมส่คำ

ศัพท์ทางการพยาบาลพื้นฐานในหนังสือคำศัพท์รสรหา ด้วยตนเอง และการเว้นระยะห่างในการเรียนรู้ ช่วยให้ นักศึกษาเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพและสามารถ นำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ ยังเป็นการปฏิบัติตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย

1. ควรมีพัฒนารูปแบบของเกมส่ให้มีความ หลากหลายเพื่อเพิ่มการเรียนรู้ของนักศึกษา
2. ควรนำรูปแบบการเรียนรู้แบบเกมส่ไปใช้ กับรายวิชาอื่นๆ

เอกสารอ้างอิง

1. กรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษา.เอกสารประกอบ การสัมมนาหลักสูตรพยาบาลศาสตร์บัณฑิต. คณะ พยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ. คำอธิบายรายวิชาการพยาบาลพื้นฐาน.(พ.บ. 201). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยพายัพ ; 2552.
2. Weed GE. Using games in teaching children. English Teaching Forum. 1975 ; 13 (34) : 304
3. ทิศนา แคมมณี. วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ.พิมพ์ ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2545.
4. Nicola W. Encouraging engagement in game-based learning. International Journal of Game-Based Learning January-March 2011; 1(1) : 75.
5. สกุล สุขศิริ. ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game based learning .กรุงเทพฯ : สถาบันบัณฑิต พัฒนบริหารศาสตร์ ; 2550.
6. Zuckermen RA. Change in knowledge and attitudes as a result of participation in a teacher education games on the labeling of handicapped children. Dissertation Abstracts International 1975 ; 35 (2) : 6031-5.

7. Burns N, Grove SK. The practice of nursing research conduct, critique, utilization, 5th ed. Philadelphia; 2005
8. Maria S,Constantinos M. Motivational aspects of gaming for students with intellectual disabilities. International Journal of Game-Based Learning October-December 2011 ; 1(4) : 49.
9. ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น ; 2553.
10. นิยม ภูมิลักษณ์. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการสอนวิธีใช้คำกริยารูป Present Simple โดยใช้เกมส์เรียงร้อยถ้อยคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสนามบิน อำเภอมือง จังหวัดขอนแก่น. [ออนไลน์]ม.ป.ท.[อ้างเมื่อ14 ธันวาคม 2553]. จาก<http://www.huso.tsu.ac.th/research/example/004.pdf>
11. นันทพร คชศิริพงศ์.การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ.กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ; 2526.
12. มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา.การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม.กรุงเทพฯ :มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ; 2542