

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch
แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
Learning Management in English for Communication with
Simulated Scratch Program for Prathomsuksa 4th Students

อาทิวร ใจการุณ¹, ปาริฉัตร ศรีพัฒน์², ภราดร พิมพันธ์³
Atiworn Jaikarun¹, Parichat Sripat², Paradon Pimpan³

Corresponding Author E-mail: milk20715@gmail.com

Received: Feb 20, 2021; Revised: Mar 24, 2021; Accepted: Apr 25, 2021

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง และ 2) ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแบบสถานการณ์จำลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ แบบเจาะจง จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) สื่อการจัดการเรียนรู้ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบประเมินชิ้นงาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย การวิเคราะห์ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. สื่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง มีค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 0.963 ชิ้นงานมีความเหมาะสมมากในการนำไปเป็นต้นแบบ
2. ค่าคะแนนเฉลี่ยชิ้นงานจากการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 18.5 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.79 แปลผลได้ว่าคะแนนชิ้นงานของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี

คำสำคัญ : สื่อการเรียนการสอน, โปรแกรม Scratch และภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

¹ ครู, โรงเรียนนวมินทราชูทิศ มัชฌิม

¹ Teacher, Nawamintrachutit Matchim School

² นักศึกษา, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

² Student, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University

³ คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

³ Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University

Abstract

The objective of this research were 1) to create learning management for English with simulated by Scratch, and 2) to study the development of English for communication project for Prathomsuksa 4th students. The sample group used in this study was 10 Prathomsuksa 4th students of Wat Sai Tai Municipality School. Chose by purposive sampling technique. Tools used in this research were 1) learning management for English with simulated by Scratch 2) Learning management plans and 3) work piece evaluation form. The statistics used in data analysis were consistency index, mean and standard deviation analysis.

The study findings were as follows:

1. learning management for English with simulated by Scratch for Prathomsuksa 4 students have the consistency index at 0.963. The work piece is very suitable to be a model.
2. the average score of work pieces. Learning management for English with simulated by Scratch for Prathomsuksa 4 students, equal to 18.5, the standard deviation is 0.79. It can be interpreted that the work piece scores of students are good.

Keywords : Instructional Media, Scratch program and English for Communication

บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลกและตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ซึ่งภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทย และคนทั่วโลกไปแล้ว มนุษยชาติทุกวันนี้สื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารกันโดยตรง การใช้อินเทอร์เน็ต การดูทีวี การดูภาพยนตร์ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หนังสือคู่มือทางด้านวิชาการต่างๆ ฯลฯ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546)

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังประชาคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดไว้ นั้นหลักสูตรได้เน้นให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวการจัดการศึกษาของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวด 4 มาตรา 22 ระบุว่าจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ภาษาหนึ่งที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบของกราฟิก ลากแล้ววาง อาจมีการกำหนดค่าบ้างเล็กน้อย นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ง่าย สนุกสนานกับการเรียนรู้ ฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นเป็นตอนอย่างสร้างสรรค์ สามารถสร้างชิ้นงานได้หลากหลายตามความต้องการหรือตามจินตนาการ เช่น การสร้างการเคลื่อนไหว สร้างเป็นเรื่องราว สร้างเกม หรือด้านดนตรีตลอดจนงานศิลปะ ฯลฯ (เบญจมาศ เสตะสูตร. 2561)

Scratch สามารถตั้งค่าเรื่องราวของเกมและภาพเคลื่อนไหว และแบ่งปันสิ่งสร้างสรรค์ของเรากับคนอื่น ๆ ในชุมชนออนไลน์ได้ ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนเรียนรู้และส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ด้วยเหตุผลอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังเรียนรู้การทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 และ Scratch ยังถูกออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับคนวัย 8 ถึง 16 ปี แต่ใช้โดยคนทุกเพศทุกวัย ผู้ใช้โปรแกรมนี้มีมากมายที่สร้างผลงานด้วย Scratch ซึ่งการใช้งานส่วนใหญ่เกิดขึ้นและใช้งานผ่านบุคคลในกลุ่มต่าง ๆ เช่น โรงเรียน, พิพิธภัณฑ์, ห้องสมุด และศูนย์ชุมชน (มานิชญ์ แสงศิริ. 2562)

วิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะใช้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม (อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2550)

การนำสื่อหลายๆประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุอุปกรณ์และวิธีการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงที่สุดในการเรียนการสอนโดยการใช้สื่อแต่ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหาและในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมด้วยเพื่อ

การผลิตหรือควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆในการเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษรภาพกราฟิกภาพถ่ายภาพเคลื่อนไหวแบบ
วีดิทัศน์และเสียง (กิดานันท์ มลิทอง. 2543)

จากหลักการและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะสร้างสื่อการเรียนการสอนโดยการจำลอง
สถานการณ์ เรื่อง ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการสร้างการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อ
การสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และมีทักษะในการสร้าง
ชิ้นงาน โดยการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อสร้างการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
ด้วยโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการ
สื่อสารแบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4

การทบทวนวรรณกรรม

ปิยะรัตน์ ภิรมแก้ว และจงกล แก่นเพิ่ม (2558) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง
Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีคุณภาพอย่างน้อยระดับดีตามการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ และ 2.
เปรียบเทียบคะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากแบบทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนจากการเรียนด้วยการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy Englishกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์ จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English แบบประเมิน
คุณภาพการตูนแอนิเมชันแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
ได้แก่ ความถี่ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่ ผลวิจัยพบว่า 1. คุณภาพของการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการผลิตการตูนแอนิเมชัน อยู่ใน
ระดับดีมาก และ 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนจากการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English มีคะแนนจาก
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศุภิพร ชะโน (2558) การวิจัยในครั้งนี้ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
และเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษา
กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดปรนัย จำนวน 30 ข้อแบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการ
สื่อสารแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบบันทึกการสังเกตการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้
สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานใช้ The Wilcoxon Matched Pairs
Signed-Ranks Test ซึ่งผลจากการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.64 / 80.30 ซึ่งสูงกว่า
เกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ 2) ดัชนีประสิทธิผล ของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.70 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้า

ทางการเรียน ร้อยละ 70 3) นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 4) นักเรียนมีเจตคติที่ดี ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 86 และ 5) ผลการจัดการเรียนรู้ การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารได้ดี เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ จนเกิดเป็นความรู้การฝึกฝนจากสถานการณ์จริง ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งนักเรียนยังมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพราะมีกิจกรรมที่หลากหลาย สามารถกระตุ้นและดึงดูดความสนใจในตัวนักเรียนได้ เนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องใกล้ตัว นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริง

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น (2558) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้ โดยใช้สมอเป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมอเป็นฐานกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ของโรงเรียนบ้านท่าบ่อ อำเภอนาทะโก จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 36 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมอเป็นฐานจำนวน 6 แผน มีคุณภาพในระดับเหมาะสมมากที่สุด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบเลือกตอบชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.37 ถึง 0.74 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.25 ถึง 0.65 และค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.92 3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 30 ข้อ มีความเที่ยงเท่ากับ 0.80 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบที่กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t - test dependent samples) 2) การเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบที่กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t - test dependent samples) ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมอเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมอเป็นฐานมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรางคณา เค้าอัน (2559) การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อศึกษา ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 4/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 24 คน โรงเรียนโกวิทอรัญ โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง 2)แบบทดสอบวัดทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียน 3) แบบสอบถามความ พึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้การสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่าทางสถิติ (Paired t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโกวิทอรัญ พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับเท่ากับ .05 และเมื่อพิจารณาเกณฑ์การประเมินทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความเข้าใจง่าย ($\mu = 4.51, \sigma = 0.62$) ด้านความคล่องแคล่ว ($\mu = 4.49, \sigma = 0.67$) ด้านคุณภาพของการสื่อสาร ($\mu = 4.47, \sigma = 0.65$) และด้านปริมาณการสื่อสาร ($\mu = 4.39, \sigma = 0.66$) 2) ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโกวิทอรัญ ในภาพรวมของความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.39, \sigma = 0.29$) เมื่อพิจารณาเรียงลำดับค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านจากมากไปหาน้อย พบว่า ด้านเจตคติต่อการเรียนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\mu = 4.42, \sigma = 0.11$) รองลงมา คือ ด้านพัฒนาการเรียนของนักเรียน ($\mu = 4.40, \sigma = 0.29$) และด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\mu = 4.35, \sigma = 0.41$) เป็นลำดับสุดท้าย

อมรรัตน์ ผุดสุวรรณ (2560) การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาองค์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันด้านการฟัง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 127 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบวิเคราะห์และคัดกรองตัวแปรขององค์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันด้านการฟังด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) แบบตรวจสอบการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ Factor Analysis ด้วยวิธีหาค่าประกอบหลัก (Principal Component Analysis) 2) การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 3) สถิติพื้นฐานค่าความถี่ร้อยละค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis Results) เกี่ยวกับองค์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันด้านการฟัง ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถจำแนกได้ 8 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา 2) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 3) กิจกรรมการเรียนการสอนบนสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา 4) ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 5) กระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษา 6) การจัดการเรียนการสอนภาษาแบบบูรณาการ 7) การจัดกิจกรรมทางภาษาด้านการฟัง 8) การประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

Srisuda Jaemjedrio (2015) การศึกษาปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษระหว่างการสัมภาษณ์งาน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษในการสัมภาษณ์งาน เพื่อพิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งระหว่างกระบวนการสัมภาษณ์งานที่เกี่ยวข้องกับภาษาและการสื่อสาร งานวิจัยนี้มีผู้เข้าร่วมอาสาสมัครจำนวน 60 คน โดยเป็นกลุ่มนักศึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เป็นกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาครั้งนี้ การสัมภาษณ์ดำเนินการโดยเชิญกลุ่มตัวอย่างมาสัมภาษณ์งานเสมือนจริงกับนายจ้างชาวต่างชาติที่ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร โดยใช้กล้องวิดีโอบันทึกการสัมภาษณ์แต่ละครั้งเพื่อสังเกตและระบุปัญหาใดๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการสื่อสาร และมีการใช้แบบสอบถามหลังการสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีถอดความและวิเคราะห์เชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมจากการสนทนาสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมดประสบปัญหาในการใช้ภาษาอังกฤษในการสัมภาษณ์งาน ปัญหาที่พบบ่อยเกี่ยวข้องกับการตอบคำถามในการสัมภาษณ์และการใช้ภาษาอังกฤษ การให้คำตอบที่ชัดเจนสำหรับคำถามสัมภาษณ์ถือเป็นปัญหาสำคัญสำหรับกลุ่มตัวอย่าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านจุดแข็งและจุดอ่อน นอกจากนี้ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากลุ่ม

ตัวอย่างประสบปัญหาความเข้าใจภาษาอังกฤษ ในขณะที่พวกเขาเชื่อว่าคำถามที่ซับซ้อน สำเนียงของผู้สัมภาษณ์ และผู้สัมภาษณ์ที่พูดเร็วเกินไป เป็นปัญหาทั่วไปที่ทำให้ไม่สามารถเข้าใจและตอบคำถามได้

วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบทดลองกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 25 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 10 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. สื่อการจัดการเรียนรู้
2. แผนการจัดการเรียนรู้
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ส่วนประกอบหลักของโปรแกรม
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างพื้นหลังและตัวละคร
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 กลุ่มบล็อกคำสั่ง
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การเคลื่อนไหวของตัวละคร
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การกระจายข้อความด้วย broadcast และการใส่เสียง
 - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Scratch
3. แบบประเมินชิ้นงาน

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

- 1) ดำเนินการติดต่อด่วนกับทางโรงเรียนและครูผู้ประสานงานเพื่อทำการทดลอง
- 2) ดำเนินการทดลองสอน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและผู้วิจัยเป็นผู้ทำการทดลองด้วยตนเอง ใช้เวลาทดลองสอนทั้งสิ้น 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที
- 3) ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบประเมินทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์
- 4) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สรุปผลและอภิปรายการวิจัยตามลำดับ

ผลการวิจัย

1. ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบของตาราง ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพ ด้านเนื้อหาและเทคนิคการผลิตสื่อ

รายการประเมินด้านเทคนิคการผลิตสื่อ	ค่า IOC	แปลผล
1. เนื้อหาและเทคนิคการผลิตสื่อ	1	ใช้ได้
2. ภาพ ภาษา และเสียง	1	ใช้ได้
3. ตัวอักษร และสี	0.917	ใช้ได้
4. การจัดการแหล่งการเรียนรู้	0.933	ใช้ได้
สรุป	0.963	ใช้ได้

จากตารางที่ 1 แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านเนื้อหาและเทคนิคการผลิตสื่อได้ประเมินคุณภาพ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่า IOC เท่ากับ 0.963 แสดงว่า ชิ้นงานมีความเหมาะสมมากในการนำไปเป็นต้นแบบ

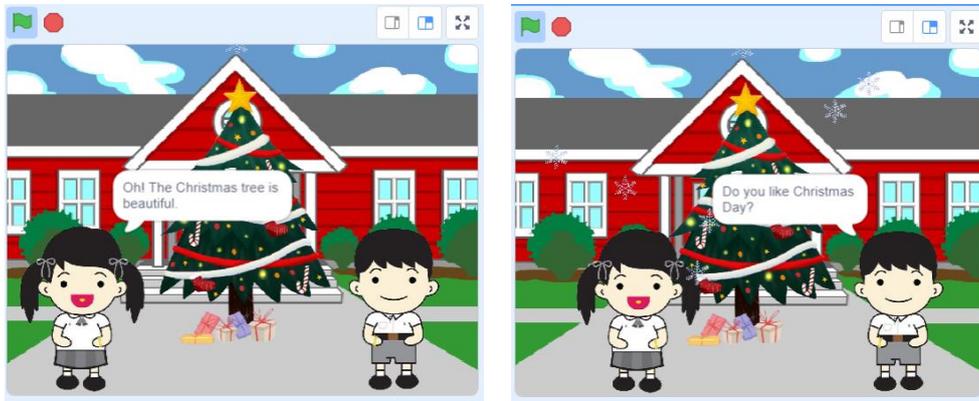
2. ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบของตาราง ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินการจัดการเรียนรู้

รายการ	จำนวน กลุ่ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย	เกณฑ์การให้ คะแนน
ความถูกต้องของเนื้อหา	5	18	0.71	90	ดี
รูปแบบของชิ้นงาน	5	18	0.71	90	ดี
การใช้คำสั่ง	5	17.8	0.84	89	ดี
ความตรงต่อเวลา	5	18.4	0.89	92	ดี
รวม		18.5	0.79	90.25	ดี

จากตารางที่ 2 ผู้สอนประเมินชิ้นงานการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียน หลังจากที่เรียนรู้การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยชิ้นงานในแต่ละรายการ 90, 90, 89 และ 92 ตามลำดับ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละทั้งหมด 90.25 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยทั้งหมด นักเรียนมีคะแนนชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ตัวอย่างสื่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพที่ 1 สื่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า การสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คุณภาพของสื่อที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการผลิตสื่อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.963 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนกระบวนการสร้างสื่อการเรียนการสอนโดยการจำลองสถานการณ์ด้วยโปรแกรม Scratch อย่างเป็นลำดับขั้นตอน คือ ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์เนื้อหาบทเรียน กำหนดรูปแบบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ และได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขจนเหมาะสม ซึ่งการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นั้นได้จัดการเรียนรู้ในรูปแบบสถานการณ์จำลอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานและกระตือรือร้นกับการเรียนมากยิ่งขึ้น และสามารถเรียนรู้ได้จากการจำลองสถานการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนเปรียบเสมือนอยู่ในสถานการณ์นั้นจริง ๆ

2. ผลจากการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนสามารถสร้างการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยโปรแกรม Scratch แบบสถานการณ์จำลอง ออกมาในรูปแบบแอนิเมชันโดยมีการจำลองสถานการณ์ในรูปแบบต่างๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับคำกล่าวของอากรม์ ใจเที่ยง (2550: 160) ที่ได้อธิบายไว้ว่า วิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะให้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม จากที่กล่าวมาทำให้ผู้เรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยของชิ้นงานอยู่ในเกณฑ์ดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนโดยการจำลองสถานการณ์ด้วยโปรแกรม Scratch เรื่อง ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นต้นแบบให้นักเรียนศึกษา ควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อที่อยู่ในรูปแบบของแอนิเมชัน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

สามารถนำการสร้างสื่อการเรียนการสอนโดยการจำลองสถานการณ์ด้วยโปรแกรม Scratch ไปประยุกต์ในรายวิชาอื่นได้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์. (ร.ส.พ.).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). ความหมายของสื่อประสม. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [https://ag.kku.ac.th/extension/images/146325/%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%AA%E0%B8%A1%20\(Multimedia\).pdf](https://ag.kku.ac.th/extension/images/146325/%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%AA%E0%B8%A1%20(Multimedia).pdf) (วันที่ค้นข้อมูล : 20 ธันวาคม 2561).
- เบญจมาศ เสคะสูตร. (2561) การเขียนโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.sp.ac.th/2018/coding-with-scratch/?fbclid=IwARbhbUVduyXFvepm42MFyaKBqAJd0XziTwVLLPTWtJ2iHaG7kqt6j-cbE> (วันที่ค้นข้อมูล : 20 ธันวาคม 2561).
- ปิยะรัตน์ ภิรมแก้ว และจงกล แก่นเพิ่ม. (2558). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง HOWDY ENGLISH สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.. วารสารวิจัยและพัฒนาวิจัยและพัฒนาวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 10(2): 311-317
- มาโนชญ์ แสงศิริ. (2562). Scratch ซอฟต์แวร์พัฒนาทักษะสำหรับชีวิตในศตวรรษที่ 21. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.scimath.org/article-technology/item/9601-scratch-21> (วันที่ค้นข้อมูล : 20 ธันวาคม 2561).
- วรางคณา เค้าอัน. (2559). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศุทธิพร สุ่มมาตย์, จิระพร ชะโน และทิพาพร สุจारी. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 34 (1) : 197-208.

- อัจฉราพรรณ โปธิ์ตุน และสุธาทิพย์ งามนิล. (2558). ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาการจัดการหลักสูตรและการเรียนรู้). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน ฉบับปรับปรุง. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อมรรัตน์ ผุดสุวรรณ. (2560). รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้านการฟังด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- Jaemjedrio, S., Dispany, E., Tantanapornchai, Y., & Charunrochana, J. (2015). **A study of English communication problems during an employment interview**, In Proceedings of the 7th International Conference on Humanities and Social Sciences ASEAN 2015: Challenges and Opportunities. Songkla, Thailand: Prince of Songkla University.,27 - 37