

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ประการคือ พัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพ 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 72 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ป.1/1 จำนวน 36 คน โดยได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการจัดการเรียนรู้สำหรับจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การหาประสิทธิภาพ 80/80 (E_1/E_2) และการทดสอบที กรณีทดสอบกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่มีความสัมพันธ์กัน (t – test Dependent)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 98.17/98.47
2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ไม่สามารถอ่านสะกดคำได้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 2 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพ 80/80 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลัง ที่ร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา ผลจากการวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามสมมติฐาน สามารถอภิปรายผลดังนี้

1. ผลการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพ 80/80 พบว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการและด้านผลลัพธ์เท่ากับ 98.17/98.47 ซึ่งสูงกว่าประสิทธิภาพที่กำหนด ซึ่งหมายความว่า การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา สามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำได้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก เกมการศึกษาผ่านกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน กล่าวคือ ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้วิจัยได้แก้ไข ปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยเป็นผู้จัดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้มากที่สุด โดยการใช้เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความสามารถของตนเอง ให้ความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสุข และมีการกระบวนการถ่ายทอดความรู้วิชาการที่มุ่งเน้นการแก้ไขทักษะการอ่านสะกดคำ เป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จำปี แดงด้าย (2538 : 31 - 32) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมการศึกษา ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ของเด็กระดับวัยเรียนเป็นอย่างดี เพราะการเล่นเกมการศึกษา เป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ พัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม เป็นการฝึกให้เด็กคิด รู้จักเหตุผล ฝึกการสังเกตและเพื่อเตรียมความพร้อม จากเหตุผลข้างต้นที่กล่าวมานั้นเพียงพอที่จะสนับสนุนผลการวิจัยที่พบว่า การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เข้มทอง จิตจักร (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทยแตกต่างกัน โดยใช้เกมการศึกษา ใช้แบบฝึกเสริมทักษะ และใช้วิธีเรียนแบบปกติ ผลการวิจัย ประสิทธิภาพของเกมการศึกษารับสะกดคำยากเท่ากับ 92.85/91.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมการศึกษาพัฒนาทักษะการอ่านสะกด

คำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยศึกษาพบว่า เกมการศึกษาพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 จากการทดลองใช้เกมการศึกษาด้านทักษะการอ่านสะกดคำซึ่งเป็นตัวแปรที่ส่งผลการจัดการกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้นักเรียน ได้เรียนรู้ ที่พัฒนาทั้งทางด้านกระบวนการ และผลลัพธ์

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลังสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ช่วยสร้างความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน ทำให้นักเรียนไม่น่าเบื่อหน่ายในการเรียน เกมการศึกษาช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี แม้ว่าเป็นการเล่นแข่งกันแต่ก็ไม่มี ความขัดแย้ง ยังช่วยให้เกิดความสามัคคีขึ้นภายในกลุ่ม และผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ดังเช่นผลการวิจัยของ แอนเดอร์สัน (Anderson 1972 : 4478 - A) ได้ศึกษาผลการเรียนคำศัพท์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนระดับ 1 ผลการศึกษาพบว่าผลการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนคำศัพท์ด้วยเกมการศึกษากับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนคำศัพท์ด้วยเกมการศึกษาไม่แตกต่างกัน แต่กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมเล็กน้อยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมการศึกษาประกอบการสอนได้ดี นอกจากนั้นเกมการศึกษายังช่วยให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่อีกด้วย โดยนักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน เกมการศึกษาช่วยพัฒนาความสามารถในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียนไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะด้านการอ่านสะกดคำ ทำให้นักเรียนอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง โดยในขณะที่การเล่นเกมการศึกษาประกอบการเรียนนั้นยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดได้เป็นอย่างดี แม้จะเป็นการเล่นแข่งกัน ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2540 : 3 - 4) ที่ว่าเกมการศึกษาช่วยพัฒนาทางด้านความคิดของนักเรียนช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ช่วยคลายความตึงเครียดในการเรียน ส่งเสริมความสามัคคีและใช้ฝึกทบทวนบทเรียนได้ดี ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน ฝึกความ รับผิดชอบ รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ ช่วยให้ผู้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ในการแข่งขันครูจะให้การเสริมแรงนักเรียนด้วยการชมเชย ให้คะแนนและให้รางวัล เมื่อนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้อง ตามกฎกติกาของเกมการศึกษาที่ตั้งไว้ จึงทำให้นักเรียนมีกำลังใจในการเรียน การฝึกฝนด้านการเขียน และพัฒนาตนเองได้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งสอดคล้องกับกฎการเสริมแรงของสกินเนอร์ที่ว่า การกระทำใด ๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มให้เกิดการกระทำลึ้นซ้ำอีก แต่ถ้าไม่ได้รับการเสริมแรง การกระทำนั้นก็จะหายไป ในที่สุด จากการสังเกตการแข่งขันการอ่านสะกดคำยากโดยใช้เกมการศึกษา นักเรียนทุกคนให้ความสนใจทุกเกมการศึกษา นักเรียนมีความกระตือรือร้น และตั้งใจเรียนดี ไม่มีอาการเบื่อหน่ายต่อการเรียน นอกจากนี้แล้วขั้นตอนในการเล่นเกมการศึกษา

แต่ละขั้นตอนช่วยให้นักเรียนจดจำคำต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ มณฑาทิพย์ อรรถปัญโญ (2542 : 34) ที่ว่าการใช้เกมการศึกษาประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนโดยวิธีปกติ และสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ทิศนา แคมมณี (2543 : 85) ที่ว่า การใช้เกมการศึกษาเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของวราภรณ์ เหลี่ยมไธสง (2542 : 88) ได้ศึกษาเรื่องทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยาก ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและใช้แบบฝึกทักษะ พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาและใช้แบบฝึกทักษะพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาและนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะมีคะแนนเฉลี่ยการอ่านและการอ่านสะกดคำยากหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เข้มทอง จิตรจักร (2544 : 68) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำยากของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทยแตกต่างกันซึ่งเรียนโดยใช้เกมการศึกษาและใช้แบบฝึกเสริมทักษะ และใช้วิธีเรียนแบบปกติพบว่า นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทยต่ำจะมีผลเฉลี่ยคะแนนสูงเมื่อเรียนโดยใช้เกมการศึกษา การเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการอ่านสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษา เป็นการสร้างความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน เกมการศึกษาช่วยเร่งความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

จากเหตุผลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การที่ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษาในการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลักการสะกดคำ นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำที่ดีขึ้น จากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวที่เน้นการจัดการความรู้แบบองค์รวมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างรอบด้าน และหลากหลาย ทำให้ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และสมมติฐาน กล่าวคือ กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 98.17/98.47 ซึ่งสูงกว่าประสิทธิภาพที่กำหนด และนักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดหลังสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ มีข้อสังเกตที่น่าสนใจที่เกี่ยวข้อกับการวิจัยที่เป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ดังนี้

1. นักเรียนให้ความสนใจกับการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา เป็นอย่างดี เห็นได้จากความกระตือรือร้น นักเรียนจะแสดงออกถึงความดีใจเมื่อกลุ่มตัวเองชนะ และต้องการที่จะแข่งขันต่อไปเรื่อย ๆ ซึ่งทำให้บรรยากาศการเรียนเป็นไปอย่างสนุกสนาน
2. ในขั้นแรก ๆ ของการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า การจัดชั้นเรียนค่อนข้างวุ่นวาย ต่อมาเมื่อนักเรียนเริ่มเข้าใจกติกาการเล่นเกมการศึกษา ความวุ่นวายจึงลดลง แต่จากผลการสังเกตยัง พบว่า ยังมีนักเรียนบางคนยังแสดงอาการไม่พอใจเมื่อกลุ่มของตนแพ้ ผู้วิจัยจึงได้ปลุกฝั่งน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ และยอมรับความสามารถของบุคคลอื่น
3. ในการจัดกิจกรรมการเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการคำชมเชย การเสริมแรงทางบวก เพื่อเป็นส่วนหนึ่งให้นักเรียน ได้แสดงออก กล้าซักถาม มีความมั่นใจ ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ดังนั้นครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้และควรมีการยืดหยุ่นเวลาและบูรณาการในเรื่องเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร สามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำได้ ดังนั้นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้บริหารสถานศึกษาตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ควรให้การสนับสนุนและส่งเสริมการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ นอกจากนี้ผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ควรให้ความสนใจในการฝึกอบรมและ

พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อเผยแพร่ความรู้ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่มีประสิทธิภาพ

1.3 ผลการวิจัยพบว่า ยังมีนักเรียนบางคนที่ยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับคติในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนทำผิดกติกาบ่อย ๆ เมื่อกลุ่มของตัวเองเพื่อจะแสดงอาการไม่พอใจ ดังนั้นก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา ครูควรอธิบายกติกาให้นักเรียนทุกคนเข้าใจก่อน และขณะทำกิจกรรม ครูควรสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม นำในนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ ควบคู่กันไปเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้วย

1.4 จากการสังเกตขณะทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการทราบผลแพ้ชนะทันทีที่เล่นเสร็จ ดังนั้นเพื่อทำกิจกรรมเสร็จสิ้นควรแจ้งผลแพ้ชนะทันทีเพื่อเป็นการเสริมแรงอย่าปล่อยให้เวลาผ่านไปเพราะเด็กจะขาดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาถึงตัวแปรอื่น ๆ ที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2.2 ควรจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา กับการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ เช่น การดู การอ่าน การพูด

2.3 จากการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อนเน้นแก้ปัญหาทักษะการอ่านสะกดคำ แต่ในชีวิตประจำวันจริง ๆ นักเรียนต้องใช้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ทักษะการอ่าน การฟัง การพูด และการเขียน ดังนั้นควรจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา ที่สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน พร้อม ๆ กันเพื่อสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ