



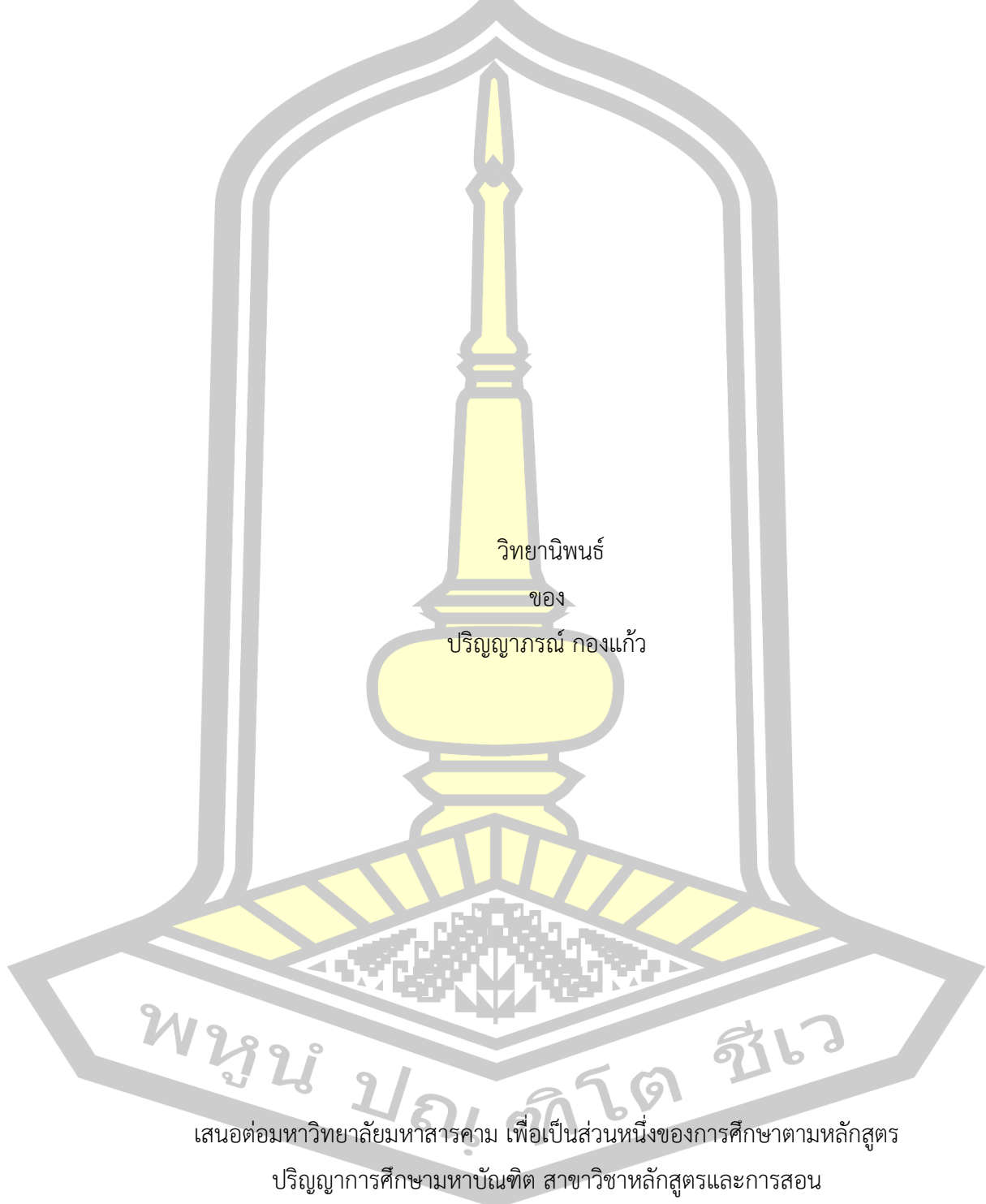
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4

วิทยานิพนธ์
ของ
ปริญญาภรณ์ กองแก้ว

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
กันยายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4



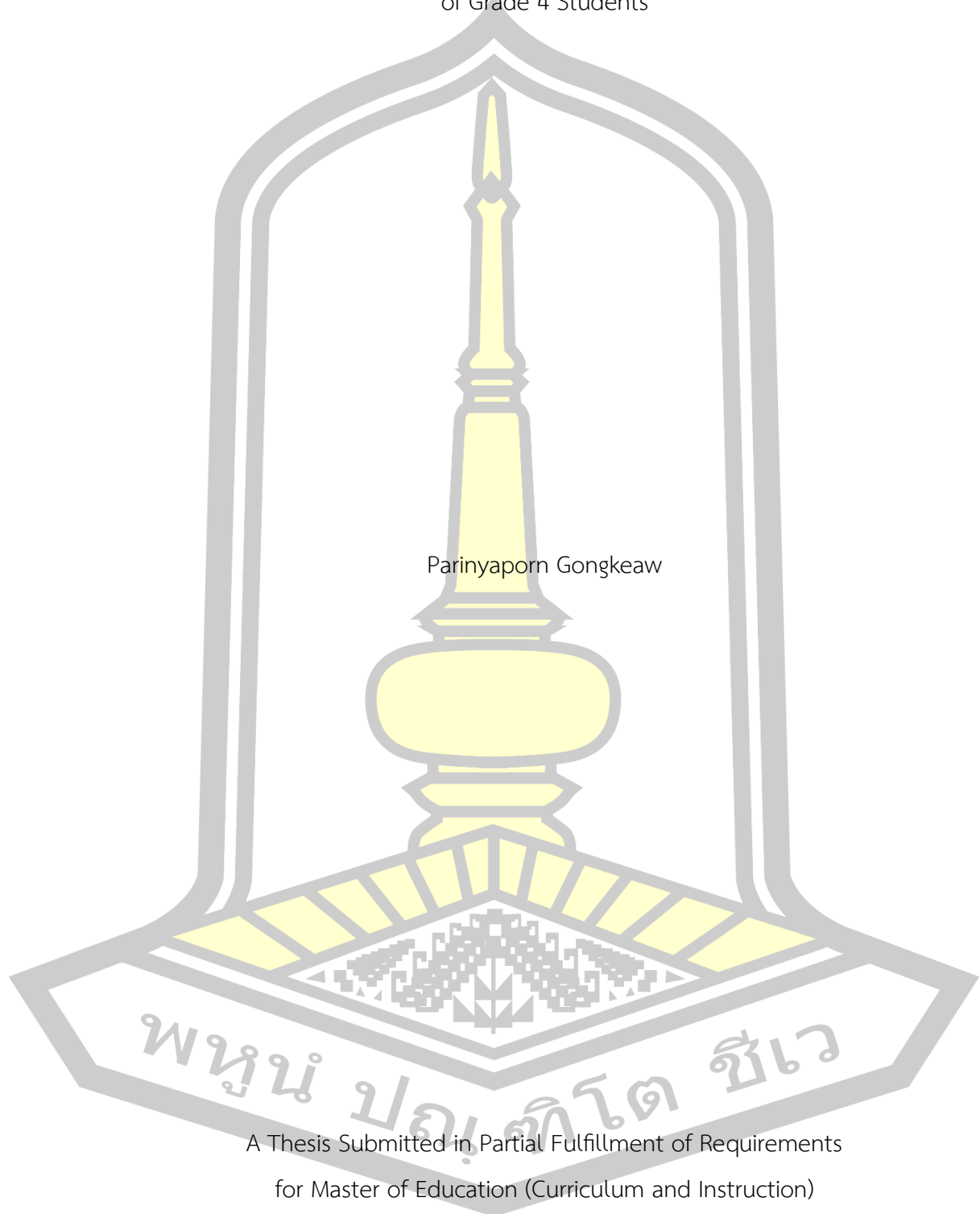
วิทยานิพนธ์
ของ
ปริญญาภรณ์ กองแก้ว

พูน ปลูกดีโต ชีเว

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
กันยายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Effects of Game-based Learning Management on English Vocabulary Writing Skills
of Grade 4 Students



Parinyaporn Gongkeaw

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

September 2023

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวปริญญาภรณ์ กองแก้ว แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. จิระพร ชะโน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. วิชยา โยชิตะ)

..... กรรมการ

(ผศ. ดร. ประสงค์ สายหงษ์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. คันทรทรัพย์ ชมพูพาทย์)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

พหุ มณฑล ชีว

ชื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้วิจัย ปริญญาภรณ์ กองแก้ว

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชยา โยชิตะ

ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต **สาขาวิชา** หลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม **ปีที่พิมพ์** 2566

บทคัดย่อ

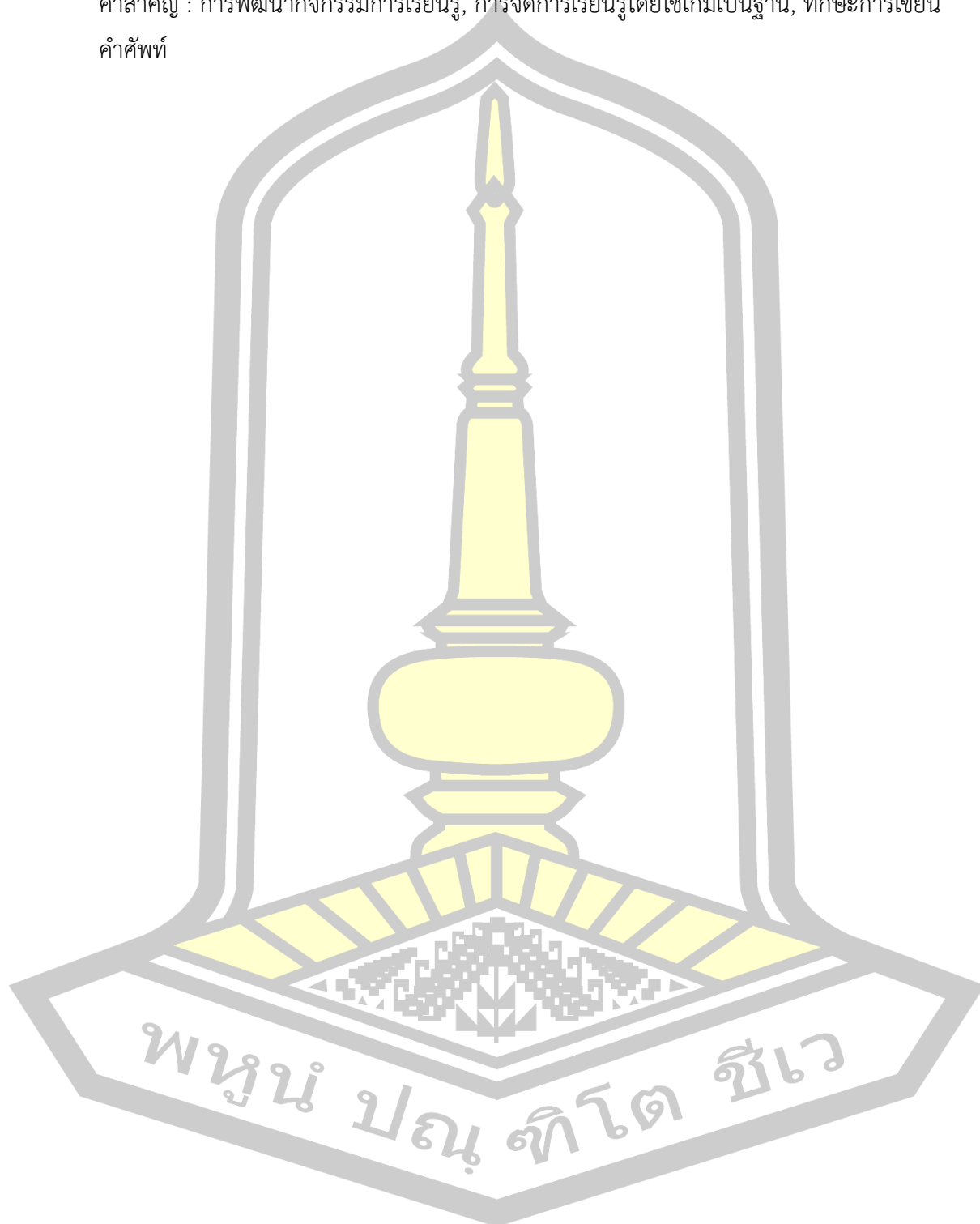
การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง และ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งแบบทดสอบเป็นลักษณะแบบปรนัย แบบเติมคำตอบ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐานนันทพาราเมตริกแบบคอกซอน (The wilcoxon Sign Ranks Test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ส่งผลต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 75.25/74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, ทักษะการเขียนคำศัพท์



TITLE	The Effects of Game-based Learning Management on English Vocabulary Writing Skills of Grade 4 Students		
AUTHOR	Parinyaporn Gongkeaw		
ADVISORS	Assistant Professor Wichaya Yoshida , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2023

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) Develop game-based learning activities of Prathom Suksa 4 students to be effective according to the criteria of 70/70. 2) Compare English vocabulary writing skills between before and after learning with learning activities. Using a game as a basis for grade 4 students. The target group used in this research were grade 4 students of Ban Mek Dam School, semester 2, academic year 2022, Phayakkhaphum Phisai District. Maha Sarakham Province The Office of Maha Sarakham Primary Educational Service Area 2 had 1 classroom with a total of 20 students. The research tools were 1) a learning management plan to develop English vocabulary writing skills. of Prathom Suksa 4 students by using 4 games, 3 hours each, totaling 12 hours, and 2) English vocabulary writing skills test. The test is a multiple-choice, fill-in type with 20 questions., statistics used in the research were mean, standard deviation. and the wilcoxon Sign Ranks Test.

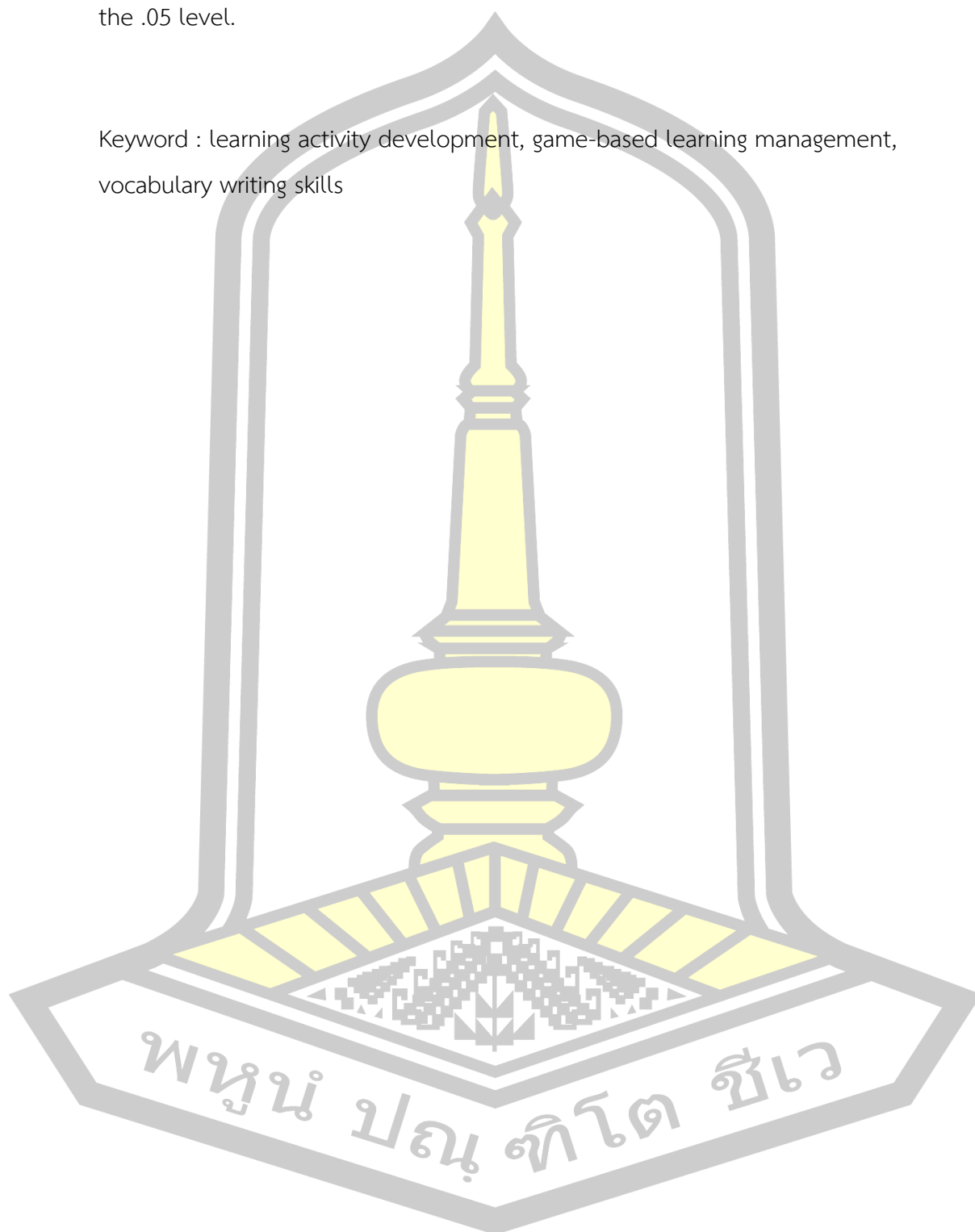
The results of this study were as followings:

1. Organization of learning activities using game-based learning That affects English vocabulary writing skills of Prathom Suksa 4 students with efficiency (E1/E2) equal to 75.25/74.25 which is higher than the specified criteria.

2. The comparison of English vocabulary writing skills of Prathom Suksa 4 students before and after the game-based learning management Students have English

vocabulary skills after class. Higher than before studying with statistical significance at the .05 level.

Keyword : learning activity development, game-based learning management, vocabulary writing skills



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชา โยชิตะ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระพร ชะโน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คันธทรัพย์ ชมพูพาทย์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ และดูแลให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยความเอาใจใส่อย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอขอบพระคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ดร.วีระศักดิ์ ปัตตลาโพธิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเม็กดำ นางจินต์ภานิ จัตตชัย ครูชำนาญการโรงเรียนสตรีสิริเกศ และ นางสาวชิตชญา จันทโรสภา ครูโรงเรียนบ้านหนองคำ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจเครื่องมือในการวิจัย และให้คำแนะนำอย่างดียิ่ง ซึ่งมีส่วนสำคัญให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทุกท่าน ที่กรุณาให้ความรู้และคำปรึกษาในการจัดทำวิทยานิพนธ์แก่ผู้วิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านเม็กดำ จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ สมาชิกครอบครัวทุกคน ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนในการเรียนและการจัดทำวิทยานิพนธ์แก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ได้ให้ชีวิต ปัญญา และคุณธรรมความดี อันมีค่ายิ่งในการดำเนินชีวิตของผู้วิจัย

พนุน ปณ ทิโต ชเว

ปริญญาภรณ์ กองแก้ว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ณ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ .	7
แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการเขียน.....	9
แนวคิดเกี่ยวกับคำศัพท์.....	17
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน.....	26
แนวคิดเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้.....	39
แนวคิดเกี่ยวกับการทดสอบประสิทธิภาพ.....	45
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49

กรอบแนวคิดในการวิจัย	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	56
กลุ่มเป้าหมาย	56
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	56
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ	57
รูปแบบการวิจัย	63
วิธีดำเนินการวิจัย	64
การวิเคราะห์ข้อมูล	65
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	66
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	71
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	75
ความมุ่งหมายของการวิจัย	75
สรุปผล	75
อภิปรายผล	76
ข้อเสนอแนะ	78
บรรณานุกรม	79
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย	88
ภาคผนวก ข ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	94
ภาคผนวก ค การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	113
ภาคผนวก ง ผลการเก็บรวบรวมคะแนนเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	121
ประวัติผู้เขียน	125

สารบัญตาราง

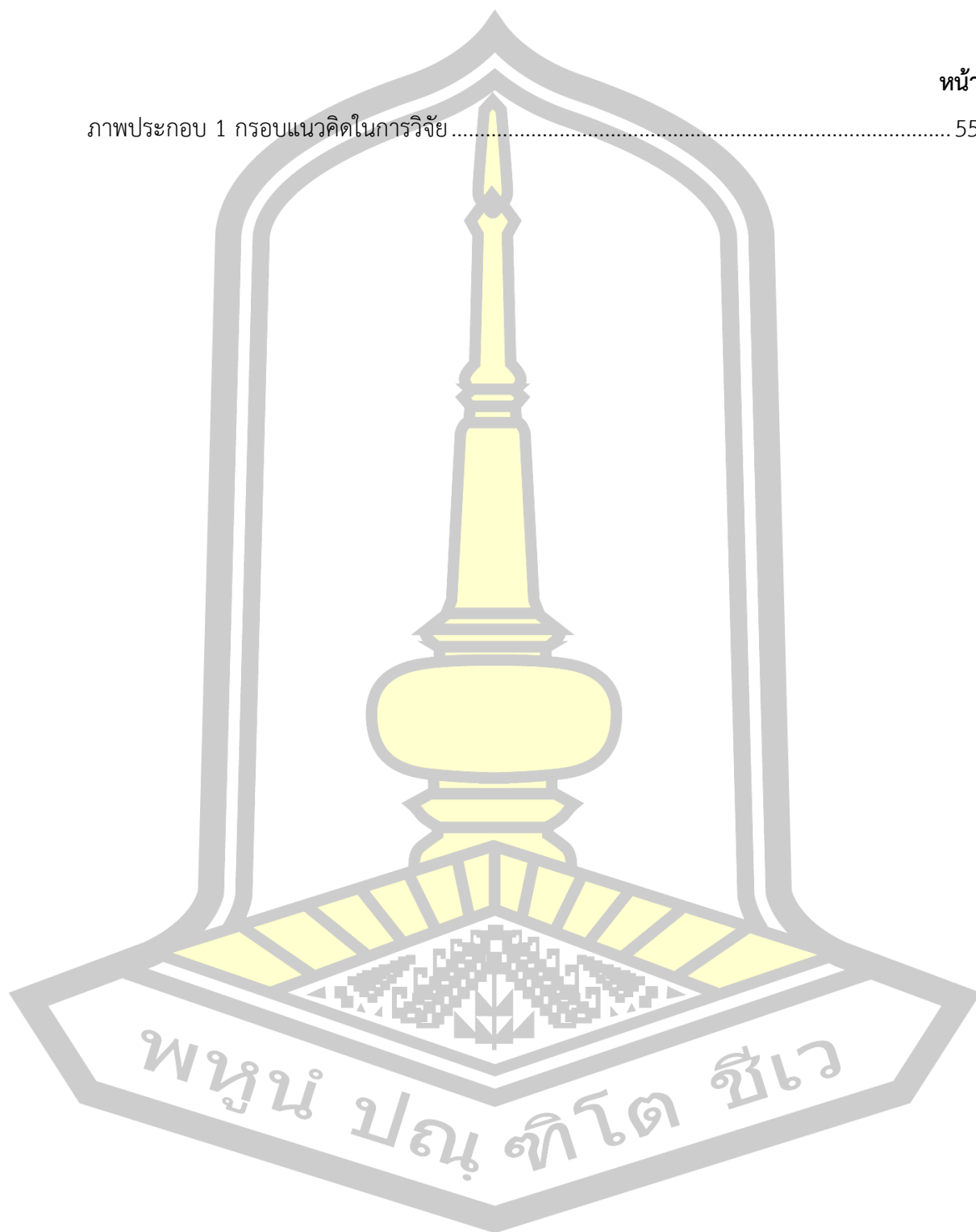
	หน้า
ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระที่ 3 มาตรฐาน ต 3.1.....	9
ตาราง 2 แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำไปสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้และเวลา.....	57
ตาราง 3 แสดงการวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหา ประเภทของเกม และเวลา.....	58
ตาราง 4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวน ข้อสอบของแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	62
ตาราง 5 แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design.....	63
ตาราง 6 ระยะเวลาในการทดลอง	65
ตาราง 7 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการตามเกณฑ์ 70 ตัวแรก (E_1).....	71
ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (N=20).....	72
ตาราง 9 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	73
ตาราง 10 แสดงการเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียน ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	73

พูน ปณ ทิโต ชีเว

สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 55



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงแห่งยุคโลกาภิวัตน์ ภาษาที่สามเป็นเครื่องมือสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันเพราะการติดต่อสื่อสารในปัจจุบันมีความสะดวก รวดเร็ว และกว้างขวางมากยิ่งขึ้น รวมถึงการใช้ภาษาต่างประเทศในการศึกษาหาความรู้ หรือการประกอบอาชีพ ตลอดจนช่วยให้เข้าถึงบริบท วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ความหลากหลายทางวัฒนธรรมของบุคคลต่าง ๆ ได้ทั่วโลก อันจะนำมาซึ่งความร่วมมือระหว่างประเทศต่าง ๆ และช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นท่ามกลางสังคมพหุวัฒนธรรม มีการเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจการเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต จากความสำคัญดังกล่าว หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้บรรจุให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมัธยมศึกษาโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในเหตุการณ์ต่าง ๆ สามารถเพิ่มโอกาสทางการศึกษา สามารถเข้าเรียนในสถาบัน มหาวิทยาลัยต่าง ๆ ได้ทั่วโลก อีกทั้งยังมีโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น เกิดความรู้ ความเข้าใจในบริบทของสังคมพหุวัฒนธรรมอันหลากหลายของสังคมโลก และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ แนวคิดสำคัญและวัฒนธรรมไทยออกสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

ในการจัดการเรียนรู้ภาษาเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน มีแนวคิด และนวัตกรรมการเรียนรู้มากมาย ดังนั้นครูจึงควรทำความเข้าใจกับแนวคิด และนวัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เหล่านี้เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยยึดหลักจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ รู้จักคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์และแก้ปัญหาเป็นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการสอนตามกระบวนการคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากทักษะการฟังไปสู่ทักษะการพูด ทักษะการอ่านและทักษะการเขียน (พรสวรรค์ สิป้อ. 2550) ประกอบกับในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้ง 4 คือ ปัญหาคำศัพท์เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน ภาษาอังกฤษในโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะ

ที่สำคัญและ จำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์, 2565) ซึ่งการพูดหรือเขียนในภาษาใด ๆ ให้ได้ใจความตามที่ต้องการ และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้พูดควรจะต้องรู้จักความหมายของคำให้ดี (วิจิตร ภาณุพงศ์, 2532) เพราะคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา และเป็นองค์ประกอบสำคัญในทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน จะสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการเรียนรู้คำศัพท์เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทางภาษา ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ในทักษะทางภาษาที่ดีขึ้นด้วย (วรรณพร ศีลาขาว, 2538)

คำศัพท์จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ในทุก ๆ ภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทั้ง 4 ทักษะ เนื่องจากการเรียนรู้คำศัพท์สามารถนำไปเขียนเป็นวลีหรือประโยคได้ แต่ถ้าผู้เรียนไม่มีความรู้เรื่องคำศัพท์ การเรียนภาษาอังกฤษก็จะไม่ประสบผลสำเร็จ ดังที่ อนุภาพ ตลโสภณ (2542) กล่าวไว้ว่า ถ้าไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว จะเรียนภาษาได้ดี เป็นสิ่งที่ยาก การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำและสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องและคล่องแคล่วย่อมเรียนได้ดี ฉะนั้น คำศัพท์จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษาอังกฤษ

จากการปฏิบัติหน้าที่การสอนรายวิชาภาษาอังกฤษโรงเรียนบ้านเม็กดำ ที่เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาล ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปัญหา ที่พบมากที่สุดในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ก็คือ ปัญหาด้านการเขียนภาษาอังกฤษเนื่องจากนักเรียนจำคำศัพท์ไม่ได้ ไม่มีความแม่นยำในการจดจำคำศัพท์ทำให้นักเรียนไม่สามารถเขียนวลีหรือประโยคที่ครูกำหนดให้ได้ ประกอบกับนักเรียนไม่สามารถนำตัวอักษรต่าง ๆ มาประสมเป็นคำได้เท่าที่ควร จึงทำให้ผู้วิจัยทราบว่านักเรียนยังขาดทักษะด้านการเขียน แม้ในประโยคที่มีระดับภาษาง่าย ๆ ที่เคยได้เรียนรู้ไปแล้ว นักเรียนก็มักจะแปลภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษคำต่อคำซึ่งแสดงให้เห็นถึงทักษะด้านการเขียนของนักเรียนยังไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร นอกจากนี้ผลการประเมินทักษะด้านการเขียนของครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ซึ่งนำไปสู่ปัญหาทางด้านการเขียนภาษาอังกฤษที่เป็นประโยค วลี หรือบทความสั้น ๆ นักเรียนไม่สามารถเขียน สื่อความหมายเป็นประโยคได้ แสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในระดับประถมยังไม่ประสบผลสำเร็จนักเรียนไม่สามารถบรรลุถึงทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในระดับที่เป็นที่น่าพอใจได้

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนบ้านเม็กดำ เล็งเห็นปัญหาที่เกิดกับนักเรียนด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงมีความสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะด้านการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเพื่อเพิ่มพูนองค์ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ทั้งนี้เนื่องจากการเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ เป็นกลวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน การสอน โดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่ช่วยสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และ สามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ตามที่ต้องการ เกมจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เกิดความ ผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักการบริหารจัดการทั้งระยะเวลา ข้อจำกัดต่าง ๆ ตลอดจนการ รู้จักควบคุมอารมณ์ และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะ การคิดวิเคราะห์ การบูรณาการกลยุทธ์อันจะนำมาสู่ความสำเร็จ การทำงานร่วมกันผู้อื่น ซึ่งจากการ เล่นเกมจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สาระสำคัญและฝึกทักษะต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม อีกทั้งผลจาก การทำกิจกรรมเกมยังสามารถนำมาใช้เพื่อสรุปผลการเรียนรู้ได้ด้วย การจัดประสบการณ์ทางการ เรียนรู้โดยใช้เกม จึงเป็นการจัดประสบการณ์แบบเชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญต่อการเรียนรู้ ส่งเสริม การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (กฤดาภรณ์ สีหารี. 2561 ; ภวิกา เลหาที่ไพฑูรย์ และ กมล โพธิ เย็น. 2561) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปัญญาพร ปาละวันและอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง (2563) ที่ได้จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะ การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบ การสอนส่งต่อการเรียนของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อต่อบทเรียน ได้รับความสนใจ ทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียน อยากเห็น เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำได้รวดเร็ว แม่นยำ และทนทาน รวมทั้งพัฒนาไหวพริบให้ดีขึ้น

จากสภาพปัญหาและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อนำไปพัฒนาด้านทักษะการเขียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนบ้านเม็กดำนั้น มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้เกิดความรู้ ความคงทน ความแม่นยำในการจดจำคำศัพท์แล้ว สามารถนำไปใช้ในการด้านทักษะการเขียน อันจะ เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นอกจากนี้ การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนต้องใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสมแล้ว สิ่งที่มีความสำคัญที่ทำให้ การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จนั้น ครูจะต้องทำให้นักเรียนมีความพร้อมและมีความพึงพอใจ ที่จะเรียน เนื่องจากความพึงพอใจหรือทัศนคติในทางที่ดีต่อการเรียนย่อมส่งผลให้นักเรียนเต็มใจ ในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนจนประสบผลสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายฉะนั้นความพึงพอใจ เป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้นักเรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผล ตามวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูจึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ (สมัยศ นาวิการ. 2545)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ส่งผลต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพ รวมถึงเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการกระตุ้นและเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ตลอดจนได้รับการเรียนรู้อย่างมีความสุข

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ความสำคัญของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ ได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ครูผู้สอนและผู้สนใจสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พูน ปรนุ ทิโต ชีเว

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

1.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาวิจัย เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัย คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 20 คน

2. ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำเนื้อหาจากหนังสือเรียน New Express English 4 ของสำนักพิมพ์สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ ซึ่งมีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเม็กดำ พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยคัดเลือกหน่วย (Unit) และเรื่อง (Topic) ที่จะต้องทำการสอนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 และได้นำคำศัพท์จากแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคำศัพท์หมวดหมู่ 'อาชีวะ สัตว์ เสื้อผ้า และร่างกาย' ดังนี้

2.1 Unit: People around me จำนวน 1 แผน 3 ชั่วโมง

2.2 Unit: Visiting the farm จำนวน 1 แผน 3 ชั่วโมง

2.3 Unit: Clothes จำนวน 1 แผน 3 ชั่วโมง

2.4 Unit: My Body จำนวน 1 แผน 3 ชั่วโมง

3. ขอบเขตของตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ ได้ทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ รวมระยะเวลา 12 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และสร้างความรู้ให้แก่ผู้เล่นได้ในเวลาเดียวกัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนานักเรียนในด้านใดด้านหนึ่ง โดยเกมนั้นสามารถดึงสมรรถภาพของผู้เรียนให้เด่นออกมาได้รวมทั้งสามารถทดสอบเด็กได้อีกด้วย ซึ่งการเกมที่ใช้ในวิจัยในครั้งนี้คือ เกมบิงโกคำศัพท์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3. ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ทักษะการเขียน หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในเขียนสื่อผ่านข้อความให้ผู้อ่านเป็นตัวอักษร ที่เขียนด้วยลายมือสะอาดเรียบร้อยไม่ว่าจะเป็นตัวพิมพ์หรือตัวเขียน โดยทักษะการเขียนในการวิจัยครั้งนี้ เป็นความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมที่ครูออกแบบใช้ประกอบการเรียน ทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามขั้นตอนการสอน โดยใช้เกมที่กำหนดตามความเหมาะสมที่ปรับปรุงตามวิธีการสอนของ พรสวรรค์ สีป้อ (2550) ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรม 3 ขั้นตอน ได้แก่

4.1 ขั้นที่ 1 Presentation เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจ อธิบายองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจความหมายของคำ ออกเสียง และสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ครูผู้สอนกำหนดในสาระการเรียนรู้

4.2 ขั้นที่ 2 Practice เป็นการให้ผู้เรียนฝึกรายบุคคล โดยผู้เรียนได้นำความรู้จากการเรียนรู้ในขั้น Presentation มาทำกิจกรรมเกมบิงโกคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผู้สอนอธิบายกติกา และวิธีการเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ในขั้นตอนนี้ หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนเริ่มทำกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนสามารถฝึกทักษะการเขียนสะกดคำจากการฟังคำศัพท์ที่กำหนดให้ถูกต้องได้

4.3 ขั้นที่ 3 Production เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ร่วมกันสรุปองค์ความรู้ คำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่ได้จากการเรียนรู้ และจากการทำกิจกรรมบิงโกคำศัพท์ และนักเรียนในชั้นเรียนร่วมกัน ทบทวนฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและทำกิจกรรม ใบงาน ทดสอบความรู้สู่การนำไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน

5. ประสิทธิภาพของกิจกรรม หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วสามารถทำคะแนนได้ไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีเกณฑ์ดังนี้

เกณฑ์ 70 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ แทนด้วยสัญลักษณ์ E_1 โดย ประเมินจากพฤติกรรมย่อยในการทำกิจกรรมของผู้เรียนในบทเรียน ทุกกิจกรรม รวมทั้งการทำ แบบทดสอบท้ายบทเรียนของนักเรียนเมื่อศึกษาตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คิดเป็น ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยได้ คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

เกณฑ์ 70 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ แทนด้วยสัญลักษณ์ E_2 ประเมิน จากผลลัพธ์ของนักเรียนโดยพิจารณาจากผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนเมื่อศึกษาตามแผน การจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งได้จากแบบทดสอบชนิดปรนัย จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน คิดเป็น ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง โดยแสดงดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการเขียน
3. แนวคิดเกี่ยวกับคำศัพท์
4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
5. แนวคิดเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้
6. แนวคิดเกี่ยวกับการทดสอบประสิทธิภาพ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ
8. กรอบแนวคิดในการวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้จัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการศึกษาเป็นไปตามสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ กระทรวงศึกษาธิการมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ กระทรวงศึกษาธิการ ได้จัดทำสาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.1 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

1.2 สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

1.3 สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

1.4 สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา พิจารณาและคัดเลือกสาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตนมาใช้ในการวิจัย แสดงรายละเอียดตัวชี้วัดดังตาราง

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระที่ 3 มาตรฐาน ต 3.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	การค้นคว้า การรวบรวม และการนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนและจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมที่มีความลึกและเข้มข้น หรือรายวิชาใหม่ที่ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความถนัด ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของสาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน ตัวชี้วัดที่ 1 คือ ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูดหรือการเขียน

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการเขียน

1. ความหมายของทักษะการเขียน

การสอนภาษาอังกฤษจะเน้นทักษะทั้ง 4 ด้านคือทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนทั้ง 4 ทักษะนี้ไม่สามารถที่จะสอนแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาดฉะนั้นจึงต้องใช้ทักษะสัมพันธ์คือ สอนไปพร้อมกันทั้ง 4 ทักษะแต่เนื่องจากทักษะการเขียนนั้นเป็นทักษะที่ซับซ้อนและยาก การที่จะฝึกให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนจึงเป็นสิ่งสำคัญจึงได้มีนักการศึกษาให้ความหมายของการเขียนไว้ดังนี้

สมิตรา อังวัฒนกุล (2540) ได้กล่าวถึงไว้ว่า ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศฝึกทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร จะเป็นการเขียนในระดับสูงกว่าการเขียนประโยคแต่เป็นการเขียนถ้อยคำและสำนวนในรูปแบบของประโยคที่เป็นที่ยอมรับและเรียบเรียงประโยคให้เหมาะสมและสามารถสื่อสารความหมายได้

พิตรวัลย์ โกวิทวที (2540) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่าการเขียน หมายถึง การรวบรวมความคิด ความรู้สึก และความต้องการของผู้ส่งข่าวออกมาเป็นภาษาเขียน ในลักษณะต่าง ๆ กัน เพื่อให้ผู้รับได้เข้าใจจุดประสงค์ของตน

กรมวิชาการ (2542) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่าทักษะการเขียน คือ การแสดงความคิดของผู้เขียนสื่อผ่านข้อความให้ผู้อ่านเป็นภาษาที่รวมทักษะการเขียนด้วยลายมือ สะอาดเรียบร้อยไม่ว่าจะเป็นตัวพิมพ์หรือตัวเขียนการสะกดคำการใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้องรวมทั้งการเลือกใช้คำศัพท์สำนวนที่ถูกต้องเหมาะสมและการนำเสนอ เรียบเรียงเนื้อหาอย่างมีระบบ

บัญชา อึ้งสกุล (2545) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่า การเขียน คือการเรียบเรียงความคิดอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน

ฐะปะนีย์ นาครดรรพ (2552) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่า การเขียนเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลาฝึกนานกว่าทักษะอื่น ๆ เริ่มตั้งแต่การคัดลายมือ การเขียนตัวหนังสือให้ถูกแบบ การสะกดตัวให้ถูกต้อง การถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือให้ผู้อื่นอ่านเข้าใจ ตลอดจนการเขียนถ้อยคำสำนวนให้สละสลวย ได้ประโยชน์ตรงตามจุดประสงค์

วรรณิ โสมประยูร (2553) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่า การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร หรือตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ เพราะการเขียนเป็นทักษะการส่งออกตามหลักของภาษาศิลป์

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และ อัมพร ทองใบ (2556) ได้ให้ความหมายของการเขียน ไว้ว่า การเขียนเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ผู้เขียนจะถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก หรืออารมณ์ จินตนาการลงเป็นถ้อยคำ เมื่อผู้รับสารคือผู้อ่าน อ่านแล้วก็จะเข้าใจหรือคิดเห็นสิ่งที่ผู้เขียนต้องการ สื่อนั้น

วรวรรณ ศรียาภัย (2557) กล่าวถึงความหมายของการเขียนไว้ว่า หมายถึง การแต่งหนังสือโดยใช้ตัวอักษรและสัญลักษณ์ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก จินตนาการ และข่าวสาร จากผู้เขียนไปยังผู้อ่าน

สุทธีวรรณ อินทะกนก (2559) กล่าวถึงความหมายของการเขียนไว้ว่า หมายถึง การถ่ายทอดความคิด ความรู้ จินตนาการ อารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์ออกมาเป็นเรื่องราว โดยอาศัยตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการสื่อความหมายจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนได้รับอิทธิพลในเรื่องราวเหล่านั้น

จากการศึกษาความหมายของการเขียน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ทักษะการเขียน หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในเขียนสื่อผ่านข้อความให้ผู้อ่านเป็นตัวอักษร ที่เขียนด้วยลายมือ สะอาดเรียบร้อยไม่ว่าจะเป็นตัวพิมพ์หรือตัวเขียน ที่รวบรวมและเรียบเรียงไว้อย่างมีจุดมุ่งหมาย แล้ว

สื่อออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อให้ผู้อ่านได้รับรู้ได้เข้าใจสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง โดยทักษะการเขียนในการวิจัยครั้งนี้ เป็นความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

2. ความสำคัญของทักษะการเขียน

ฟองจันทร์ สุขยิ่ง (2553) อธิบายถึงความสำคัญของการเขียนไว้ว่า ความสำคัญของการเขียนมีดังนี้

1. การเขียนเป็นสิ่งจำเป็นต่อชีวิตประจำวัน เพราะเราต้องใช้การเขียนในการสื่อสารกัน เช่น การเขียนจดหมาย การเขียนป้ายโฆษณา การเขียนรายงาน เป็นต้น
2. การเขียนเป็นการสื่อความคิด ความรู้สึกของผู้เขียน เช่น การเขียนบันทึกประจำวัน การแต่งคำประพันธ์ เป็นต้น
3. การเขียนเป็นหลักฐานอ้างอิง หรือเป็นข้อกำหนดที่สามารถผูกพันให้บุคคลต้องปฏิบัติตามได้ เช่น การเขียนสัญญา การเขียนประกาศ การเขียนพินัยกรรม เป็นต้น
4. การเขียนสามารถสร้างอาชีพได้ เช่น การเขียนบทละคร การเขียนนวนิยาย การเขียนตำรา เป็นต้น

5. การเขียนเป็นสื่อกลางที่ให้ความรู้ ความคิด ความเพลิดเพลินแก่ทุกเพศ

วรณี โสมประยูร (2553) อธิบายถึงความสำคัญของการเขียนไว้ว่า การเขียนมีความสำคัญดังนี้

1. เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและประสบการณ์
2. เป็นการเก็บบันทึก รวบรวมข้อมูลที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ของคน ซึ่งเคยมีประสบการณ์มาก่อน
3. เป็นการระบายความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับเรื่องที่คุณเขียนเคยประสบมา
4. เป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม เช่น การถ่ายทอดจากสมัยหนึ่งไปสู่อีกสมัยหนึ่ง หรือจากชาติหนึ่งไปยังอีกชาติหนึ่ง
5. เป็นการสนองความต้องการของมนุษย์ เช่น ต้องการทำให้รู้เรื่องราว ทำให้รัก ทำให้โกรธ สร้างหรือทำลายความสามัคคีของคนในชาติ
7. เป็นการแสดงออกทางภูมิปัญญาของผู้เขียน ทำให้รู้ถึงความสามารถของผู้เขียนได้จากวรรณกรรมหรืองานเขียนอื่น
8. เป็นอาชีพอย่างหนึ่งที่ได้รับการยกย่องว่ามีเกียรติ และเพิ่มฐานะทางเศรษฐกิจ
9. เป็นการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลให้มีความเชื่อมั่นในตนเองในการแสดงความรู้สึกและแนวความคิด

10. เป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
ทั้งต่อตนเองและต่อสังคม

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2557) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนไว้ว่า สิ่งสำคัญที่จะเป็นนักเขียน คือ การรักการอ่าน มีความอยากที่จะเขียนและพัฒนาฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ งานเขียนที่ผู้เขียนขึ้นมาและมีเนื้อหาถูกต้อง มีความทันสมัยไม่ว่าจะเป็นงานเขียนประเภทใดย่อมมีประโยชน์ต่อผู้อื่นและยังมีความสำคัญต่อตนเองและประเทศชาติอีกด้วย ได้แก่

1. ช่วยให้มีหนังสือประเภทต่าง ๆ ออกมาสู่ท้องตลาดและแหล่งค้นคว้าทางความรู้ เช่น ห้องสมุด หนังสือบางเล่มสามารถใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการอ้างอิงได้อีกด้วย
2. ช่วยให้คนในชาติมีความรู้ มีการศึกษา รู้เท่าทันเหตุการณ์ต่าง ๆ
3. ช่วยให้ผู้เขียนเกิดความรู้ และประสบการณ์ในการสร้างผลงานเขียนให้เป็นที่ยอมรับแก่ผู้อ่านได้
4. เป็นความภาคภูมิใจในงานเขียนดี ๆ ที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ไว้ ถึงแม้ว่าหนังสือบางเล่มเขียนอาจจะเสียชีวิตไปแล้ว แต่ผลงานเขียนยังคงอยู่
5. เป็นการสร้างรายได้ หาเลี้ยงชีพได้ หากเป็นหนังสือเล่มนั้นขายได้ ขายดีหรือผลงานเขียนดี

6. เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

กัญฐิกา เกษานุช (2558) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนไว้ว่า การเขียนเป็นทักษะหนึ่งในสี่ทักษะที่มีความสำคัญต่อชีวิต เพราะเป็นเครื่องมือบันทึกและถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ โดยความสำคัญของการเขียน มีดังนี้

1. การเขียนมีความสำคัญในแง่ที่เป็นเครื่องมือสื่อสารของมนุษย์ที่มนุษย์ใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึนึกคิด ความเข้าใจ และประสบการณ์ต่อกันและกัน
2. การเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรม อันเป็นมรดกด้านภูมิปัญญาของมนุษย์
3. การเขียนช่วยเผยแพร่ และกระจายความรู้ ความคิดและข่าวสารได้อย่างกว้างไกลและรวดเร็ว
4. การเขียนเป็นการบันทึกทางสังคมที่ให้คุณค่า อำนวยประโยชน์อย่างมหาศาลแก่ชนรุ่นหลังทั้งปัจจุบันและอนาคต
5. การเขียนสามารถสร้างความรักสามัคคีในมนุษยชาติได้เมื่องานเขียนนั้นมีความหมายเพื่อสร้างความเข้าใจ สร้างความรักเพื่อนมนุษย์ เป็นงานเขียนที่สร้างสรรค์สันติสุขแก่สังคมโลก

6. การเขียนสามารถยึดเป็นงานอาชีพที่สำคัญอย่างหนึ่งได้ในปัจจุบัน
7. การเขียนสามารถทำให้บุคคลประสบความสำเร็จในชีวิตได้โดยเฉพาะด้านการศึกษาเล่าเรียน
8. การเขียนเป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและต่อสังคม
9. การเขียนเป็นการสนองความต้องการของมนุษย์ เช่น ต้องการให้ผู้อื่นรับรู้เรื่องราว ทำให้รัก ทำให้โกรธ และสามารถสร้างหรือทำลายความสามัคคีของคนในชาติได้

จากการศึกษาความสำคัญของการเขียน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การเขียนมีความสำคัญมากในปัจจุบัน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งการเขียนนั้น ยังเป็นเครื่องมือที่แสดงออกถึงความรู้ ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือ ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพด้วย เมื่อผู้เรียนสามารถจดจำคำในภาษาอังกฤษ และเขียนคำในภาษาอังกฤษ จะทำให้สามารถนำเอาองค์ความรู้ที่ได้ไปต่อยอดจนเกิดเป็นทักษะในการสื่อสารและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. ขั้นตอนการสอนเขียนภาษาอังกฤษ

รัตนา มหาสกุล (2532) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนเขียนภาษาอังกฤษไว้ว่า ผู้สอนควรมุ่งคำนึงถึงผู้เรียนเป็นหลัก โดยเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเป็นวัย ความรู้ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน กิจกรรมการเขียนที่นำมาให้กับนักเรียนฝึกหัดควรเป็นกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง และในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ การจัดกิจกรรมการเขียนสามารถจัดได้เป็น 3 ระยะ คือ

1. กิจกรรมก่อนการเขียน เป็นการให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกลไกทางการเขียนในเรื่องต่าง ๆ เช่น การสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้กาล และศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เขียน ครูผู้สอนอาจหากิจกรรมช่วยแนะแนวทางให้ เช่น การระดมความคิดเกี่ยวกับคำศัพท์ที่จะใช้เขียนในหัวข้อต่าง ๆ

2. กิจกรรมระหว่างการเขียน เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนนำมาใช้ในการฝึกทักษะการเขียน เช่น นำภาพประกอบมาให้ให้นักเรียนเขียนเรื่องจากภาพ นำเทปบทสนทนา มาเปิดให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องเล่า หรือสรุปเรื่องที่ได้ยิน

3. กิจกรรมหลังการเขียน เมื่อผู้เขียนเขียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว อาจนำมาอ่านในชั้นเรียนให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง ตลอดจนนำมาแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์ว่าข้อเขียนนั้นดี ถูกต้องในการสื่อความมากน้อยเพียงไร และการใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ และมีข้อที่ต้องปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอย่างไร

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540) ได้เสนอแนะกิจกรรมการสอนการเขียนเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ การฝึกทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารจะเป็นการเขียนในระดับสูงกว่าการเขียนประโยค แต่การเขียนถ้อยคำและสำนวนในรูปแบบของประโยคที่เป็นที่ยอมรับ และเรียบเรียงประโยคให้เหมาะสมและสามารถสื่อความหมายได้ ซึ่งกิจกรรมการสอนทักษะการเขียนแบ่งเป็น 3 ประเภทตามลักษณะการเขียน ดังนี้

1. การกำหนดขอบข่ายการเขียน (Controlled Writing) เป็นกิจกรรมการเขียนที่ผู้สอนคัดเลือกรูปแบบและเนื้อหาการเขียนสำหรับผู้เรียน เช่น การเขียนลอกข้อความโดยให้ผู้เรียนคัดลอกข้อความและเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบบางอย่าง เช่น เปลี่ยนกาลกริยาเปลี่ยนคำเอกพจน์เป็นพหูพจน์ การเติมข้อความในช่องว่างให้สมบูรณ์ การเรียงประโยคตามลำดับเหตุการณ์กิจกรรมแบบควบคุมนี้จะใช้เพื่อเสริมการใช้คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคให้แก่ผู้เรียน

2. การชี้แนะแนวทางให้เขียน (Guided Writing) ครู อาจารย์ อาจจะให้คำแนะนำในการเขียนข้อความหรือเรื่องสั้น ๆ โดยให้อิสระผู้เขียนมากกว่าการกำหนดขอบข่ายการเขียน ผู้สอนอาจจะให้เฉพาะประโยคเริ่มต้น หรือประโยคสุดท้าย และข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการเขียน การเขียนแบบนี้อาจใช้ข้อความจากสื่อต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ตาราง แผนที่ แผนภูมิ

3. การเขียนแบบอิสระ (Free Writing) การเขียนแบบนี้จะมีการแนะนำน้อยที่สุด นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นในการเขียนอย่างเต็มที่ นักเรียนจะใช้ลีลาการเขียนของตนเอง โดยครูอาจจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อเรื่อง หรือให้นักเรียนนึกหัวข้อเรื่องเอง และครูผู้สอนคอยดูว่านักเรียนแต่ละคนมีปัญหาในการเขียนอย่างไร และคอยช่วยแก้ไข

พรสวรรค์ สิปโป (2550) ได้เสนอว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนเขียนภาษาอังกฤษประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้นำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ผู้สอน สอนเนื้อหาใหม่แก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนรับรู้และเข้าใจ ซึ่งเป็นการเริ่มต้นเรียนรู้ ผู้เรียนจะทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย รูปแบบภาษา การใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการออกเสียง คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์ในการนำเสนอเนื้อหาใหม่ ผู้สอนควรนำเสนอในบริบท ซึ่งอาจจะนำเสนอเนื้อหาใหม่ในรูปแบบของบทสนทนา บทอ่าน ใช้รูปภาพประกอบใช้ของจริง หรือสถานการณ์

2. ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้เป็นการให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้ใหม่มาฝึกปฏิบัติโดยใช้ทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน การฝึกปฏิบัติจะเริ่มจากการฝึกแบบควบคุมหรือชี้นำ (Controlled Practice) ต่อจากนั้นก็ให้เป็นการฝึกกึ่งควบคุม (Semi-Controlled) การฝึกในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจำรูปแบบภาษาให้ได้จึงเน้นความถูกต้องของภาษาเป็นหลักในขณะเดียวกันก็ให้ผู้เรียนทำความเข้าใจความหมายและวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้นด้วยในการฝึกจะเริ่ม

จากการฝึกปากเปล่าก่อน จากนั้นจึงเป็นการอ่านหรือการเขียน ในขณะที่ผู้เรียนฝึกผู้สอนต้องให้ข้อมูลป้อนกลับด้วยเพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าตนใช้ภาษาถูกต้องหรือไม่

3. ขั้นนำไปใช้ (Production) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนถ่ายทอดสื่อสารสิ่งที่ได้เรียนและฝึก เป็นการนำภาษาไปใช้จริงโดยผ่านทักษะทางภาษาให้ผู้อื่นเข้าใจ เป็นการนำภาษาที่เรียนมานั้นไปสื่อสาร ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นสถานการณ์จำลอง หรือสถานการณ์จริง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น

จากการศึกษาขั้นตอนการสอนเขียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนเขียนภาษาอังกฤษประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก โดยขั้นตอนแรกมุ่งเน้นในเรื่องของการนำเสนอสาระเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความหมาย การสะกดคำศัพท์นั้น ๆ และขั้นตอนต่อมาเป็นฝึกปฏิบัติ โดยในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้มาทำกิจกรรม เน้น ย้ำซ้ำ ทวน โดยการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเล่นเกมทบทวน การทำใบงาน แบบฝึกทักษะ และขั้นตอนสุดท้าย คือการนำเอาองค์ความรู้หรือคำศัพท์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถนำคำศัพท์ที่ได้ไปใช้ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเอากระบวนการของ พรสวรรค์ สีป้อ (2550) มาปรับและประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยนำเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

4. การวัดประเมินผลทักษะการเขียน

กรมวิชาการ สำนักทดสอบทางการศึกษา (2546) อธิบายถึงการวัดประเมินผลทักษะการเขียนไว้ว่า ควรวัดและประเมินผลด้วยการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) หมายถึง การกำหนดเวลาให้ผู้เรียนมีเวลาอย่างเพียงพอต่อการวางแผน การลงมือทำงานได้งานที่เสร็จสมบูรณ์ การได้มีโอกาสประเมินผลการทำงานด้วยตนเองและได้มีการปรึกษาร่วมกับผู้เรียนด้วยกัน การประเมินลักษณะเช่นนี้จำเป็นต้องใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เพื่อตรวจสอบความสามารถของนักเรียนในการแก้ปัญหาในการทำงานในสถานการณ์เป็นจริง หรือคล้ายจริง

ลักษณะที่เป็นสภาพจริงที่จะทำการประเมิน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ ภาระงานหรือชิ้นงาน (Task) บริบท (Context) และเกณฑ์การประเมิน (Evaluation Criterion) ภาระงานตามสภาพที่แท้จริง ต้องให้ผู้เรียนใช้ความรู้หรือทักษะต่าง ๆ ในการจะผลิตผลผลิตหรือทำให้การปฏิบัติงานเสร็จสมบูรณ์ ตามนี้การจำสูตรต่าง ๆ ได้จึงมิใช่ชิ้นงานตามสภาพที่แท้จริง แต่การใช้สูตรเพื่อการแก้ปัญหาเชิงปฏิบัติต่างหากที่จะเป็นชิ้นงานตามสภาพจริงได้ สำหรับสิ่งแวดล้อมหรือบริบท ควรจะเป็นสภาพที่เกิดขึ้นจริงหรือ ใกล้เคียงความจริงให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ดังนั้น การเตรียม การเกี่ยวกับการจัดบริบทให้คำนึงถึงการให้เวลาในการทำงานชิ้นนั้น ๆ ควรเลียนแบบหรือทำตามสภาพที่เกิดขึ้นตามอาชีพหรือประเภทนั้น ๆ ข้อควรระวังในการทดสอบผู้เรียนเกี่ยวกับความรู้ที่ยังไม่ก่อตัว โดยการให้เวลานี้น้อยเกินไป ไม่มีโอกาสในการคิดไตร่ตรองหรือปรึกษา

ปฏิสัมพันธ์กับแหล่งทรัพยากรต่าง ๆ ที่เหมาะสมถือว่าไม่ใช่สภาพที่แท้จริง ประเด็นสุดท้ายการประเมินตามสภาพจริงควรตัดสินจากเกณฑ์ที่เหมือนกับเกณฑ์ที่ใช้ตัดสิน การปฏิบัติหรือผลผลิตของงาน ในความเป็นจริง ตัวอย่างเช่น เกณฑ์ประเมินงานเขียน ต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบต่าง ๆ โครงสร้างของการเขียนและแนวคิดมากกว่าพิจารณาถึงความผิดพลาดเล็กน้อย เช่น การสะกดคำ เครื่องหมายวรรคตอนหรือไวยากรณ์

เกณฑ์การประเมิน (Rubric) คือการประเมินผู้เรียนว่ามีความรู้ และสามารถทำอะไรได้ตามมาตรฐานหลักสูตร โดยผู้สอนจะต้องสร้างเกณฑ์ การประเมินจะสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ในแต่ละครั้งของการปฏิบัติงานนั้น ๆ โดยคำว่า “Rubric” หมายถึง กฎ หรือ กติกา (Rule) ส่วนคำว่า “Rubric Assessment” หมายถึง แนวทางในการให้คะแนน (Scoring Guide) ซึ่งสามารถที่จะแยกการกำหนดเกณฑ์ประเมิน การกำหนดเกณฑ์การประเมินนั้น ผู้สอนและผู้เรียนควรที่จะกำหนดเกณฑ์การประเมินด้วยกัน ซึ่งควรที่จะจัดทำให้เสร็จก่อนที่ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติงาน เกณฑ์การประเมินนั้นนอกจากใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินแล้ว ยังสามารถเป็นเครื่องมือในการสอนอีกด้วยเพราะเกณฑ์การประเมินนั้น เปรียบเสมือนเป้าหมายในการเรียนที่ผู้เรียนจะต้องรับทราบการประเมินการปฏิบัติต้องกำหนดเกณฑ์ให้ชัดเจน ซึ่งเกณฑ์ในการให้คะแนนจะต้องมีระดับสากลที่แน่นอน และบรรยายถึงคุณลักษณะที่สำคัญให้แก่ครู ผู้ปกครอง และบุคคลอื่น ๆ ที่สนใจทำให้มีการเรียนรู้ว่าผู้เรียนทำอะไรได้บ้างและรู้อะไรบ้าง และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยรูปแบบของเกณฑ์การประเมิน จำแนกออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกณฑ์การประเมินในภาพรวม (Holistic Rubric) คือ แนวทางการให้คะแนน โดยพิจารณาจากภาพรวมของชิ้นงาน โดยจะมีคำอธิบายลักษณะของงานในแต่ละระดับไว้ชัดเจน เช่น เกณฑ์การประเมิน 3 ระดับ ได้แก่ ดี ผ่าน ปรับปรุง การเขียนคำอธิบายลักษณะของงานโดยยึดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยและต่ำกว่าค่าเฉลี่ย แล้วเขียนคำอธิบายลักษณะของงานในระดับค่าเฉลี่ยว่าเป็นอย่างไร เป็นต้น

2. เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rubric) คือ แนวทางการให้คะแนนโดยพิจารณาจากแต่ละส่วนของงาน ซึ่งแต่ละส่วนกำหนดแนวทางการให้คะแนนโดยมีคำนิยามหรือคำอธิบายลักษณะของงานในส่วนนั้นๆ ในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน เช่น เกณฑ์การประเมินทักษะการเขียนแบบเป็นด้านเนื้อหาและด้านใช้ภาษา ในแต่ละด้านกำหนดคะแนนเป็น 3 ระดับ ดี ผ่าน ปรับปรุง เป็นต้น

การออกแบบการจัดการเรียนการสอนควบคู่กับการประเมินผล ด้วยทางเลือกใหม่จะต้องออกแบบการเรียนการสอนยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเพราะผู้เรียนเป็นผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic Learning) โดยมีการกำหนดภาระงาน (Task) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ (Knowledge Structure) ด้วยตนเองและนำความรู้

ใช้ดำเนินงาน โดยลงมือปฏิบัติ (Performance) แสดงออกถึงความสามารถของตนเองทั้งสิ้น ทั้งภาระงานและองค์ความรู้นี้ต้องเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดประสบการณ์ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งเป็นข้อกำหนดคุณภาพผู้เรียน การแสดงออกด้วยการปฏิบัติดังกล่าวของผู้เรียน ด้วยเครื่องมือประเมินที่หลากหลาย และเที่ยงตรง (Valid) กับลักษณะความสามารถและความรู้ที่ผู้เรียนแสดงออกมาสอดคล้องกับมาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งภาระงานเครื่องมือ ประเมินผล และเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) โดยการวิจัยในครั้งนี้ การประเมินทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยเลือกใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริกส์ (Rubric) เพื่อประเมินทักษะการเขียนคำศัพท์ประกอบ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน ชนิดปรนัย แบบเติมคำตอบ จำนวน 20 ข้อ ในการประเมิน

แนวคิดเกี่ยวกับคำศัพท์

1. ความหมายของคำศัพท์

Concise Oxford English Dictionary (2008) กล่าวถึงความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำที่ใช้ในภาษาใดภาษาหนึ่งหรือในขอบเขตของกิจกรรมหนึ่ง

พรสวรรค์ สืบอ (2550) กล่าวถึงความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า เป็นเสียงที่ประกอบกันขึ้นจากหน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยจนเป็นเสียงที่สามารถสื่อความหมายได้ จนทำให้การออกเสียงของคำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารสามารถสื่อความหมายในภาษาได้ คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ชนิด คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) นิยามความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่ เขียนหรือพิมพ์ ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงหนึ่งที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาษาใดภาษาหนึ่ง ซึ่งอาจมีทั้งพยางค์ คำโดด คำประสม สำนวน ที่ปรากฏในภาษานั้น ๆ ที่สื่อให้ทราบถึงคน สัตว์ พืช สิ่งของ อาการ ลักษณะของอาการ ลักษณะต่าง ๆ ของธรรมชาติ ความหมายของคำศัพท์มี 4 ประการ ดังนี้

1. ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical meaning) ได้แก่ ความหมายของคำ วลี หรือประโยคใด ๆ ตามที่ได้บัญญัติไว้หรือรวบรวมไว้ในพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง

2. ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological meaning) ได้แก่ ความหมายทางไวยากรณ์ของคำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังจะสามารถเดาความหมายได้ยาก เช่น เมื่อ s

ไปต่อท้ายคำนาม เช่น hats pans จะแสดงความหมายเป็นพหูพจน์ของคำนามนั้น ๆ แต่ถ้า s ไปต่อท้าย walks ในประโยค She walks home. จะช่วยให้ความหมายทางไวยากรณ์ว่าการกระทำได้กระทำเป็นปกติ

3. ความหมายที่เกิดจากการเรียงคำ (Syntactical meaning) ได้แก่ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปแล้วแต่การเรียงลำดับของคำ เช่น a schoolboy แตกต่างจาก a boy school ซึ่ง a schoolboy หมายถึงเด็กนักเรียนแต่ a boy school นั้น หมายถึงโรงเรียนชายล้วน

4. ความหมายตามน้ำเสียง (Intonation meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปตามการออกเสียงหรือน้ำเสียงขึ้นลงของผู้พูดที่ได้เปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์

จากการศึกษาความหมายของคำศัพท์ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำ กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด วลีต่างๆ คำที่มีความหมาย ลายลักษณ์อักษรที่เขียนขึ้นเพื่อแสดงความคิดเป็นคำที่ถูกใช้ในภาษาพูดและภาษาเขียน เพื่อสื่อความหมายและแสดงความคิดต่าง ๆ ในระหว่างมนุษย์ในแต่ละชนชาติหรือภาษานั้น ๆ

2. ความสำคัญของคำศัพท์

McCarthy (1990) กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาษา ในฐานะที่เป็นองค์ประกอบหลักในด้านความหมายและถูกนำมาพิจารณาในการสอนภาษาต่างประเทศ ในการเรียนรู้ภาษาจะไม่สามารถลดองค์ประกอบอื่น ๆ ให้เหลือเพียงการเรียนรู้คำศัพท์เท่านั้น เพราะผู้เรียนจะประสบความสำเร็จไม่ได้หากขาดความรู้ทางไวยากรณ์หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ในการแสดงความหมายของคำศัพท์ด้วยวิธีที่หลากหลายและสมบูรณ์แบบ

Ghadessy (1998) กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยคความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้

McCarthy & O'Dell (2002) กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า ความรู้คำศัพท์ที่ช่วยในด้านการอ่านเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารจากตำรา และเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

ศิรินรินทร์ ชันชา (2555) กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า การเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น คำศัพท์จึงเป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมากด้วยเช่นกัน เนื่องจากในคำศัพท์มีความหมายเพื่อใช้ในการสื่อสารให้เข้าใจกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คำศัพท์เป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการที่จะเรียนรู้ภาษาทุกภาษา เพราะการรู้คำศัพท์ช่วยให้สื่อสารความหมายได้

กมลรัตน์ เจนใจ (2557) กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะทางการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้น การเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษาเป็นอย่างมาก

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า การเรียนภาษาต่างประเทศ การเรียนรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะคำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งในภาษาใดภาษาหนึ่งที่ทำหน้าที่สื่อความหมายในภาษาและเป็นพาหนะของการสื่อสาร

ขวัญพัฒน์ เอกนราจรรัตน์ (2561) กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างและคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา

ยุกตะนันท์ ดินาน (2563) ได้ศึกษาความสำคัญของคำศัพท์และสรุปไว้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาและเป็นองค์ประกอบหลักในทักษะการฟัง พูด อ่าน หรือเขียน ผู้เรียนจึงควรที่จะมีความรู้ด้านคำศัพท์หรือคลังคำศัพท์ให้มากพอเพื่อใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ หากไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์เพียงพอย่อมประสบปัญหาในการเรียนรู้ภาษา ดังนั้นคำศัพท์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรให้ความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน

ภัทรสุดา สุริยะไชย (2565) ได้ศึกษาความสำคัญของคำศัพท์และสรุปไว้ว่า คำศัพท์นั้นสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนภาษา การรู้คำศัพท์อย่างกว้างขวาง จะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีความหมายและมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาความสำคัญของคำศัพท์ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า คำศัพท์มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ ติดต่อสื่อสารทางภาษา ทั้งในการใช้ภาษาแม่หรือประจำชาติของตนเอง รวมถึงภาษาที่สอง โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ หากมีองค์ความรู้ในเรื่องของคำศัพท์แล้ว จะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำศัพท์ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพได้ คำศัพท์ จึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้ทางภาษาที่ไม่ควรละเลย

3. จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์

พรสวรรค์ สีป้อ (2550) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ไว้ว่า ในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ ผู้สอนอาจจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ข้อใดข้อหนึ่งหรือหลายข้อ คือ ให้ผู้เรียนออกเสียงและเขียนคำนั้น ๆ ให้ถูกต้อง และผู้เรียนได้รู้ความหมายซึ่งต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษด้วย

เฉลิม ทองนวล (2554) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนรู้ความหมาย ได้แก่ ความหมายตามเนื้อความในประโยค
2. ผู้เรียนใช้คำศัพท์ ได้แก่ การใช้ในลักษณะสำนวน หรือใช้โดยตรงในประโยค
3. ผู้เรียนรู้รายละเอียดของคำศัพท์ เช่น เป็นนาม กริยา หรือ adj. เป็น prefix หรือ suffix รวมทั้งการสะกดและการออกเสียง
4. ผู้เรียนรู้ความหมายตามไวยากรณ์ เช่น นามนับจำนวนได้ หรือนามนับจำนวนไม่ได้ เป็นต้น

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ไว้ว่า การสอนคำศัพท์จะให้ประสบผลสำเร็จได้ จำเป็นต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการสอนคำศัพท์ โดยจุดมุ่งหมายของการสอนคำศัพท์ได้ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์นั้นได้ถูกต้องกล่าวคือ ครูต้องหาวิธีที่จะให้นักเรียนออกเสียงคำ ๆ นั้นได้อย่างถูกต้องตามพยางค์ที่เน้น เพราะการออกเสียงที่ถูกต้องจะส่งผลให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้องด้วย
2. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์นั้นได้อย่างถูกต้อง เป็นจุดประสงค์อีกข้อหนึ่งที่ผู้เรียนคำศัพท์จะต้องสามารถสะกดให้ได้ เพื่อที่จะสามารถพัฒนาทักษะทางการเรียน
3. นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์นั้น ได้แก่ ความสามารถในการจำและบอกความหมายของศัพท์นั้น ๆ ได้ โดยเฉพาะสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในบริบทได้อย่างถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์นั้นไปใช้ในประโยคต่าง ๆ ให้มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างและไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว และถูกต้อง ทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน

จากการศึกษาจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการจัดกิจกรรม การออกเสียง รู้ความหมายคำศัพท์ เขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง และเหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพตามบริบทโครงสร้าง

4. การเลือกคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้

Lado (1996) และ Mackey (1997) ได้เสนอแนวทางการเลือกคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้ไว้ในทิศทางเดียวกัน และต่างกันบ้าง ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

Mackey (1997) ได้เสนอว่า หลักการเลือกคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนมีดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยครั้งหรือปรากฏคำนั้นซ้ำ ๆ ในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จักดี จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่สูง (Range) ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมาก บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ในการสอนไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า Blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยก็ตาม

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิมมีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

อริศรา ขามคุลา (2562) ได้ศึกษาหลักในการเลือกคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้ และได้เสนอว่า การพิจารณาเลือกคำศัพท์มาสอนนั้น ควรจะเป็นคำศัพท์ที่เป็นประโยชน์กับตัวผู้เรียนมากที่สุด หลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนของผู้วิจัยนั้น ต้องเลือกคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียน สามารถใช้และพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน

จากการศึกษาการเลือกคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การเลือกคำศัพท์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรคำนึงถึงความเหมาะสมตามวัย ประสบการณ์ ความสนใจ วุฒิภาวะ สติปัญญาของผู้เรียน มีการเรียงร้อยคำศัพท์เรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปสู่ยากเพื่อให้สามารถเข้าใจและจดจำได้ง่าย โดยการวิจัยในครั้งนี้ ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเม็กดำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และใช้หนังสือเรียน New Express English 4 ของสำนักพิมพ์สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ

มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จึงได้นำคำศัพท์จากหนังสือดังกล่าวมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบและจัดการเรียนรู้

5. เทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Wallance (1988) กล่าวถึงเทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ว่า ในการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษให้ได้ผลนั้น ผู้สอนจะต้องทราบเทคนิคการสอนเป็นอย่างดี ซึ่งเทคนิคการสอนคำศัพท์นั้นถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ มีนักการศึกษาได้วิเคราะห์ไว้มากมาย ดังนี้ การสอนคำศัพท์นั้นแบ่งออกเป็น 2 แนวทางหลัก ดังนี้ คือ 1) เทคนิคหรือวิธีดั้งเดิมซึ่งเน้นครูเป็นศูนย์กลาง และ 2) เทคนิคหรือวิธีซึ่งเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

1. เทคนิคหรือวิธีดั้งเดิมซึ่งเน้นครูเป็นศูนย์กลาง แบ่งออกเป็น 3 ชนิดหลัก ๆ ดังนี้ คือ

1.1 เทคนิคที่เน้นการมองเห็น (Visual techniques) เป็นการเชื่อมคำกับความหมายเข้าด้วยกันโดยคำนึงถึงองค์ประกอบดังนี้

1.1.1 ของจริง เช่น สิ่งของในห้องเรียนรวมถึงนักเรียน

1.1.2 รูปภาพ บัตรคำ สไลด์ แผนภาพ วัสดุโปร่งใส

1.1.3 ละครใบ้ การแสดงท่าทาง การแสดงออกทางสีหน้า

1.2 เทคนิคเกี่ยวกับการใช้คำพูด ซึ่งคำศัพท์ก็มีความเหมาะสมกับบางเทคนิค เช่น

1.2.1 การยกตัวอย่าง ใช้กับคำจำพวกที่มีความหมายพิเศษ

1.2.2 การยกตัวอย่างสถานการณ์เพื่อยกตัวอย่างคำที่มีความหมายเป็น

นามธรรม

1.2.3 การให้คำจำกัดความ

1.2.4 การให้คำที่มีความหมายเหมือนกันและตรงกันข้าม

1.2.5 ใช้บอกระดับหรือขั้น เช่น ร้อนมาก หนาวมาก เป็นต้น

1.3 การแปล เป็นเทคนิคที่ช่วยในการประหยัดเวลา สามารถตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน

2. เทคนิคหรือวิธีซึ่งเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้คำศัพท์ที่เน้นผู้เรียนนั้นถือเป็นวิธีที่หลากหลาย เช่น การให้นักเรียนใช้พจนานุกรมในห้องเรียนเพื่อเดาความหมายของคำจากบริบทซึ่งผู้เรียนต้องได้รับการฝึกการใช้เป็นอย่างดีทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนไม่ยึดติดกับครูและห้องเรียนมากเกินไป ในทางตรงกันข้าม มีนักเรียนเป็นจำนวนมากเกิดการผิดพลาดในการใช้พจนานุกรมจากลักษณะของบทอ่านดังนี้ เช่น ใช้กับคำเดียวมากกว่าบริบทของคำ ผู้เรียนไม่ใช้บริบทในการหา

ความหมายของคำ มีการใช้พจนานุกรมมากเกินไปจนความหมายของคำยากต่อการเข้าใจน่าเบื่อและ ผิดเพี้ยนไปจากเดิม

Oxford (1990) กล่าวถึงเทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ 4 วิธี ได้แก่

1. วิธีที่ 1 การสร้างเครือข่ายความรู้ทางสมอง (Creating Mental Linkage) ได้แก่ การจัดกลุ่มคำศัพท์ การนำความรู้ใหม่ ไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิม และการนำคำศัพท์ใหม่ไปใช้ในบริบท
2. วิธีที่ 2 การเสริมสร้างความจำ โดยใช้ภาพและเสียง (Applying Images and Sounds) ได้แก่ การจินตนาการ การสร้างแผนภูมิ ความหมายการใช้คำสำคัญและการเพิ่มความจำ โดยใช้เสียงช่วย
3. วิธีที่ 3 การเสริมสร้างความจำโดยใช้การทบทวนอย่างเป็นระบบ (Reviewing Well) ได้แก่ การทบทวนโครงสร้างทางภาษาและการทบทวนคำศัพท์
4. วิธีที่ 4 การเสริมสร้างความจำโดยใช้ท่าทาง (Employing Action) ได้แก่ การใช้ท่าทางและ ความรู้สึกประกอบการอธิบาย การใช้เทคนิคด้านกลไก เช่น การเขียนคำศัพท์ต่าง ๆ บนบัตรคำและ เคลื่อนย้ายบัตรคำ

Harmer (2007) ได้เสนอแนะกลวิธีในการเรียนคำศัพท์ให้เกิดประสิทธิภาพมากถึง 4 วิธี ดังนี้

1. การนำเสนอคำศัพท์ (Introducing vocabulary) วิธีนี้จะเป็นการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยผู้สอนอาจใช้ท่าทาง หรือ ภาพประกอบเข้าช่วยในการนำเสนอคำศัพท์เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้ตอบโต้หรือทายคำศัพท์นั้น ๆ
2. การฝึกใช้คำศัพท์ (Practicing vocabulary) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้คำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว ซึ่งอาจเกิดในรูปแบบของการเรียนความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ โดยตรงหรืออาจเกิดจากเดาคำศัพท์ในบริบท
3. การเรียนคำศัพท์โดยใช้เกม (Vocabulary games) เป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น ผู้สอนหลายต่อหลายท่านได้คิดค้นเกมหรือนำเกมที่รู้จัก มาสอดแทรกในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ แต่เกมทุกเกมก็ไม่ได้เหมาะกับกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ ผู้สอนจึงควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
4. การใช้พจนานุกรมคำศัพท์ (Using dictionaries) พจนานุกรมคำศัพท์ถือเป็นคู่มือสำคัญในการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งในปัจจุบันมิได้มีเพียงรูปเล่มเท่านั้น หากยังมีในรูปแบบของพจนานุกรมออนไลน์อีกด้วย

วรภัต ชัยขจรวัฒน์ (2565) ได้ศึกษาและรวบรวมเทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

1. กิจกรรมในการสอนคำศัพท์ผ่านเกม เป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ที่ยากหรือมีปริมาณมากได้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน ลดความเบื่อหน่ายและเพิ่มความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ พร้อมช่วยฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีรางวัล หรือการเลื่อนระดับเพื่อความท้าทาย โดยมักเริ่มจากระดับง่ายและค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากให้มากขึ้น ผู้เล่นจะต้องมีโอกาสในการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมทำให้ผู้เรียนมุ่งความสนใจกับกิจกรรมที่จัดขึ้นจนลืมไปว่ากำลังเรียนอยู่ ทำให้เกิดความรู้โดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกมยังส่งเสริมให้ความรู้ที่ได้มีความคงทน โดยในการทำกิจกรรมจะต้องมีการกำหนดกฎกติกาการเล่นและมีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

2. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้แผนผังคำศัพท์ เป็นการสอนโดยใช้แผนผังแสดงการจัดกลุ่มคำศัพท์หลาย ๆ คำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกันให้จัดอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ผู้สอนสามารถใช้แผนผังคำศัพท์เป็นสื่อการสอนโดยให้ผู้เรียนเขียนและจัดกลุ่มคำศัพท์เอง เมื่อจบกิจกรรมควรให้ผู้เรียนนำคำศัพท์ไปแต่งประโยค เพื่อทบทวนความหมายและไวยากรณ์แล้วจึงให้ผลสะท้อนกลับกับผู้เรียน โดยแผนผังคำศัพท์นี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนและเพิ่มความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้

3. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยบูรณาการการสอนแบบธรรมชาติ (The Natural Approach) มีหลักการสำคัญคือ ให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาที่สองเหมือนการที่เด็กเล็กเรียนรู้ภาษาที่หนึ่งโดยธรรมชาติ เน้นการสอนคำศัพท์ผ่านการใช้สื่อ เช่น รูปภาพ วัตถุจริง วิดีทัศน์ การใช้ท่าทาง เป็นต้น ผู้เรียนจะต้องฟังก่อนการพูด และจะพูดเมื่อรู้สึกพร้อม ๆ กับการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ลดความวิตกกังวล ไม่บังคับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี สามารถพูดคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้่ออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ

4. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้ใบงานกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนการใช้คำศัพท์ผ่านการทำใบงานกิจกรรม เช่น Scrambled Letters และ Group the things

5. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นการนำซอฟต์แวร์มาใช้ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ โดยเป็นการให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง เป็นเสมือนทั้งครูผู้สอนและเครื่องมือช่วยสอน ซึ่งการเรียนรู้ผ่านซอฟต์แวร์นี้ เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จและเป็นเครื่องมือที่ผู้เรียน

สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่ อาทิ โปรแกรมการฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกฝนการใช้คำศัพท์ และเกม เป็นต้น

6. กิจกรรมการสอนคำศัพท์ แบบเน้นงานปฏิบัติเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจาก ประสบการณ์ตรง ไม่เน้นความรู้ด้านไวยากรณ์แต่จะเน้นการเชื่อมโยงความรู้จากการทำกิจกรรม ต่าง ๆ ในห้องเรียนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันภายนอกห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็น แนวคิดการสอนที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีแนวความเชื่อว่า ขณะที่เรียนรู้ จิตได้สำนึก จะซึมซับความหมายของเนื้อหาทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว ดังนั้น การเรียนรู้คำศัพท์และไวยากรณ์ ควรถูกนำมาบูรณาการกับงานหรือกิจกรรมที่ผู้เรียนทำ มากกว่าแยกเรียนรู้ทีละส่วนและการเรียนรู้ นั้น ต้องเชื่อมโยงให้เข้ากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จ ทำให้เกิดความเข้าใจในภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ

7. กิจกรรมการสอนภาษาแบบเน้นชุดคำศัพท์ เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ กระบวนการจำของมนุษย์โดยการเรียนรู้คำศัพท์เป็นชุดหรือเป็นหมวดหมู่ โดยที่ผู้สอนจะนำข้อมูล หนึ่งมาประกอบเข้ากับข้อมูลอื่นอีกชุดหนึ่งที่มีความเชื่อมโยงกัน ทำให้ได้ข้อมูลที่มีความชัดเจน มากยิ่งขึ้น เช่น จัดคำศัพท์ตามหมวดหมู่สิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในน้ำและบนบก ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ คำศัพท์ในรูปแบบนี้มีข้อดี คือ ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ยกกระดับความสามารถในการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้นด้วยความรู้สึกสนุกสนาน ไม่เครียด เกิดความท้าทายและภูมิใจใน ตนเอง

จากการศึกษาเทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยพบว่ามีกิจกรรมส่งเสริมทักษะ เกี่ยวกับคำศัพท์นั้นมีหลากหลายกิจกรรม โดยในแต่ละกิจกรรมตามแนวคิดของนักวิชาการแต่ละคน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการสอนคำศัพท์นั้นมีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือ ปฏิบัติฝึกฝนด้วยตนเองอยู่ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และได้รับการกระตุ้นการเรียนรู้ มีกิจกรรมที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน น่าสนใจและง่ายต่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงเลือกการใช้กิจกรรมเกม เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะเกี่ยวกับคำศัพท์ ผ่านการใช้เกม จะทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้อีกด้วย

พูน ปณ ทิโต ชิว

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

1. ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Plass, Homer & Kinzer (2015) กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า การเล่นเกมส่งผลต่อการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในจุดมุ่งหมาย ซึ่งองค์ประกอบและกิจกรรมในเกมส่งผลต่อการแสดงออกทางการเรียนรู้ของผู้เล่น เช่น การให้รางวัล หรือคะแนนเพื่อเป็นแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในงานหรือกิจกรรมที่กำหนด

Omer (2017) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนให้เป็นเรื่องสนุก และให้ประสบการณ์ที่มีความหมายมีขอบเขตภายในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย อีกทั้งเพื่อให้ผู้เล่นเกิดกระบวนการคิดและลองแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สร้างแรงจูงใจในการเล่น เมื่อจบเกมผู้เล่นอาจไม่ประสบผลสำเร็จ แต่การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจะช่วยส่งเสริมการคิดนอกกรอบโดยมีกฎและกติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้อธิบายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกม ที่มีกฎเกณฑ์กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริงเป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่น โดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ใน การอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

กรมวิชาการ (2546) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญ ซึ่งคุณครูสอนภาษาจะนำมาสอนในช่วงเรียนหรือนอกช่วงโมงได้ดี เช่นเดียวกับเพลง คุณครูควรเลือกหรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้และวิธีการเล่น

จันทิมา จันตาบุตร (2557) ได้ให้ความหมายของคำว่าเกมไว้ว่า เป็นการนำเอาจุดประสงค์ใด ๆ ของการเรียนรู้ตามหลักสูตรมาประกอบขึ้นเป็นการเล่น ผู้เล่นจะเล่นเกมไปตามกติกาที่กำหนด ซึ่งจะต้องใช้ความรู้ในเนื้อหาที่มีส่วนร่วมในการเล่นด้วย

กฤตาภัทร สีหาร (2561) กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นการเรียนรู้ที่มีเกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนจะได้รับการกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมทักษะตามวัตถุประสงค์ และมุ่งไปสู่ผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์พร้อม ๆ กับได้รับความสนุกสนาน

ทศนา แคมมณี (2561) ได้อธิบายความหมายวิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกม ตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้กติกาและนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรม การเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้จากการเล่นเกม ที่มีข้อตกลงร่วมกัน เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน น่าสนใจ นอกจากนี้นักเรียนจะได้รับความรู้ที่นักเรียนยังช่วยนักเรียนพัฒนาด้านความคิดเกิดการแลกเปลี่ยนระหว่างนักเรียน กระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกและเชื่อมั่นในตนเอง

วรัตต์ อินทสระ (2562) ให้ความหมายการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง สื่อในการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดในการเรียนรู้นั้น ๆ เอาไว้ภายในเกม ให้ผู้เรียนได้ลงมือเล่นเกม

นรรีชต์ ผืนเชียร (2563) ให้ความหมายการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง แนวทางการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

จากการศึกษาความหมายของเกม หรือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และสร้างความรู้ให้แก่ผู้เล่นได้ในเวลาเดียวกัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนานักเรียนในด้านใดด้านหนึ่ง โดยเกมนั้นสามารถดึงสมรรถภาพของผู้เรียนให้เด่นออกมาได้รวมทั้งสามารถทดสอบเด็กได้อีกด้วย ซึ่งการเกมที่ใช้ในวิจัยในครั้งนี้คือ เกมบิงโกคำศัพท์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2554) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดการกิจกรรมการสอนไว้ ดังนี้

1. เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา
2. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดและตัดสินใจ
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์และมีความคิดรวบยอด
4. ฝึกความจำของผู้เรียนและการนำไปประยุกต์ใช้
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าหาญ กล้าคิด กล้า พูด และแสดงออกอย่างถูกต้อง

รวดเร็ว

6. ฝึกให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ส่งเสริมความกระตือรือร้นในการเรียน และสร้างเจตคติที่ดีต่อรายวิชาหรือเนื้อหา ทำทลายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านจากประสบการณ์ตรง

ทิตนา แคมมณี (2562) กล่าวว่าวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานว่า เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และทำทลายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

จากการศึกษาวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อฝึกทักษะการปฏิบัติ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีเหตุผล อีกทั้งเพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด สร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน ความมีน้ำใจกล้าคิด กล้าทำ และการแสดงออกทางพฤติกรรมโดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและทำทลาย

3. ความสำคัญของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

Cruickshank (1999) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน

ที่น่าเบื่อ

เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย (2562) กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า การใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนรู้

กล่าวสรุปได้ว่า การใช้เกมในการพัฒนาทักษะ ช่วยให้อารมณ์ในการเรียนผ่อนคลาย ไม่เครียด อีกทั้งได้ความรู้ที่หลากหลายไปในตัว ซึ่งที่ความสำคัญต้องรู้จักใช้ในเหมาะสมกับเวลา โอกาสและสถานที่ รวมถึงความสามารถของนักเรียนเกมส์ยังสามารถใช้ในการประกอบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ทศนา แคมมณี (2561) กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีองค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้ คือ

1. ครูและผู้เล่นเกมหรือนักเรียน
2. เกมและกฎกติกาของเกม
3. ผู้เล่นหรือนักเรียนเล่นเกมตามกฎกติกา
4. การอภิปรายหลังเล่นเกม ได้แก่ ผลการเล่น เกม วิธีการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังเล่นเกมหรือนักเรียน

5. ผลจากการเรียนรู้ของผู้เล่นหรือนักเรียน

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2562) กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายในการเล่น เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดในลักษณะต่าง ๆ
 2. กติกาในการเล่น ที่ครบถ้วน ชัดเจน และเข้าใจง่าย
 3. สถานที่และระยะเวลา สถานที่ควรกว้างพอเพื่อความปลอดภัยของนักเรียนและระยะเวลาต้องไม่นานเกินไป ควรประมาณ 15-20 นาที
 4. อุปกรณ์สำหรับเล่นเกม ต้องมีความเหมาะสม ประหยัด หาได้ง่าย และปลอดภัย
 5. เกมที่เหมาะสมกับนักเรียนทั้งด้านร่างกาย ความสามารถ อายุ และความสนใจ
- นอกจากนี้นักเรียนทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการเล่น

กุลิศรา จิตรชญาวนิช (2563) กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีหลายขั้นตอน ซึ่งสามารถสรุปองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมได้ ดังนี้

1. ครู ทำหน้าที่ชี้แจงจุดประสงค์ อธิบายกติกา และสาธิตวิธีการเล่นเกม
 2. ผู้เล่นหรือนักเรียน มีหน้าที่ทำความเข้าใจกติกาการเล่น และเล่นเกมอย่างถูกต้อง
 3. เกม จะต้องมีการกำหนดระยะเวลาเล่นเกมให้ชัดเจน
 4. การวิเคราะห์วิจารณ์หลังเล่นเกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือข้อคิดจากเกม
- จากการศึกษาองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ประกอบด้วย ครู ทำหน้าที่อธิบายกติกาการเล่น เกม สาธิตการเล่น เกม อาจารย์ร่วมเล่นเกมกับนักเรียนหรือสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างเล่นเกม ควรเป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นไม่นานเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและมีกติกาการเล่นที่ชัดเจน

ผู้เล่นหรือนักเรียน มีหน้าที่เล่นเกมตามกติกา สุกท้ายการอภิปรายหลังเล่นเกมเพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้ที่เกิดจากการเล่นเกม

5. ประเภทของเกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (ม.ป.ป.) กล่าวถึงประเภทของเกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานมี 5 ประเภท ดังนี้

1. เกมโดมิโน (Domino) เหมาะสำหรับเนื้อหาที่จัดจำแนกเป็นกลุ่ม ๆ หรือจัดหมวดหมู่ได้เพื่อใช้เน้นประเด็นสำคัญที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ หรือสรุปทบทวนประเด็นที่สำคัญ

2. เกมอักษร (Puzzle) เป็นเกมที่สามารถใช้ได้หลากหลายระดับการศึกษาขึ้นอยู่กับความยากของเกม โดยสามารถสร้างความสนใจในการทำกิจกรรม และทำให้นักเรียนมีความคุ้นเคยหรือเข้าใจคำศัพท์ได้ดี ตัวอย่างเช่น เกมอักษรไขว้ (Crossword) เกมหาคำ (Word Searches) และอักษรสลับ (Anagrams Puzzle)

3. การ์ดเกม (Card Game) เป็นเกมที่มักใช้ในการประเมิน ทบทวน หรือสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้โดยมักใช้ในเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดกลุ่ม แยกประเภท เช่นเกมจับคู่

4. เกมกระดาน (Board Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้เรียนรู้และสามารถเข้าใจเนื้อหาในระหว่างเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นต้องเดินหมากไปยังตำแหน่งต่าง ๆ บนกระดาน เช่น เกมเศรษฐี

5. เกมทายปัญหา (Quizzes) มักใช้เป็นการทบทวนหรือตรวจสอบความรู้ซึ่งมักใช้ประกอบการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552) กล่าวถึงประเภทของเกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ไว้ว่า เกมจำแนกออกเป็น 10 ประเภทหลัก ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่าย ๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ในสถานที่ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่นเพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้น ๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนานเกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปแบบของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมุติหรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์เป็นลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาและสมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ แบ่งเป็น 2 ประเภทย่อย ๆ ได้แก่

4.1 เกมประเภทชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรงรวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุดให้ประโยชน์ด้าน ความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

4.2 เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและ สมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขันใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ ชนะจัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียนซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบ ก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่ หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุก ๆ คนจะพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่มโดยอาศัย ทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่มเพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬาส่งเสริม สมรรถภาพทางร่างกาย สนุกสนานร่าเริงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็ก ๆ เล่นกันในท้องถิ่นซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นแสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสะบ้า เกมจ้ำจี้ เกมกาฟักไข่ เกมมอญซ่อนผ้า เป็นต้น

8. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับเปลี่ยน พฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มแย้ม เปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน

9. เกมนันทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัยส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่ม พบปะ สังสรรค์ต่าง ๆ

10. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนด วัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจนโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคน ช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่นและ ผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การ เรียนรู้ของผู้เรียน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (ม.ป.ป.) กล่าวถึงประเภทของเกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ไว้ว่า เกมการศึกษาแบ่งออกเป็น 9 ประเภท ได้แก่

1. การจับคู่ เป็นเกมการศึกษาที่ฝึกให้เด็กสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน หรือต่างกันอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่าง ๆ แล้วจัดเป็นคู่ ๆ ตามจุดหมายของเกมแต่ละชุด
2. การต่อภาพให้สมบูรณ์เป็นเกมการศึกษาที่ฝึกให้เด็กสังเกตรายละเอียดของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกัน สังเกตเรื่อง สีรูปร่างขนาดลวดลาย เป็นต้น
3. เกมการวางภาพต่อปลาย (โดมิโน)
4. เกมการเรียงลำดับ เป็นเกมการศึกษาที่ฝึกความสามารถในการจำแนก ซึ่งมีหลายรูปแบบ
5. เกมการจัดหมวดหมู่การจัดหมวดหมู่อาจแยกได้เป็นพวกใหญ่ ๆ 2 พวก คือ การจัดวัสดุต่าง ๆ และการจัดหมู่ที่เป็นภาพ
6. เกมการสังเกตรายละเอียดภาพ (ลอตโต)
7. เกมจับคู่แบบตารางสัมพันธ์
8. เกมพื้นฐานการบวกเป็นเกมที่ผู้เล่นได้ฝึกทักษะทางตัวเลขฝึกการบวกเลขการรู้ค่าจำนวนการบวกความแตกต่างของภาพและจำนวนต่าง ๆ ในภาพ
9. เกมการหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด เพื่อฝึกให้เด็กสังเกตในเรื่องลำดับที่และการวางเรียงลำดับ นอกจากนี้ยังฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล เช่น เกมจับคู่ภาพตามลำดับที่กำหนด และจับคู่ภาพกับ สัญลักษณ์ที่กำหนดให้ เป็นต้น

ฟอง เกิดแก้ว (2538) ได้กล่าวถึงเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอน ซึ่งมีหลากหลายชนิด ดังต่อไปนี้

1. Ice-breaking activities
2. Bingo activities
3. Matching pairs activities
4. Crossword and word square activities
5. Word grouping activities
6. Pair work and board games
7. Teacher – led activities
8. 20 squares activities
9. Miscellaneous activities
10. Deaf and Dumb Spelling Game
11. A Spelling Bee Game

12. Crossword Puzzle Game

13. Whisper Game

14. Fast Thinking Game

จากการศึกษาประเภทของเกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกมมีหลายประเภท ขึ้นอยู่กับการจำแนกตามลักษณะการเล่น รูปแบบ วิธีการ ฯลฯ โดยสามารถจำแนกประเภทได้คือ 1) เกมประเภทสื่อทำมือ 2) เกมประเภทสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

6. หลักในการเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้

วันชาติ เหมือนสน (2546) กล่าวถึงหลักในการเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า การเลือกเกมมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อผลสัมฤทธิ์ในการสอนเกม ซึ่งหลักในการสอนเกมควรพิจารณาสิ่งต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายในการเล่น

2. ผู้เล่น การเลือกเกมควรเลือกให้เหมาะสมกับวัย สภาพร่างกาย ความสนใจ และความสามารถของผู้เล่น เพื่อให้เกมบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ เพราะผู้เล่นแต่ละวัย แต่ละเพศ มีความแตกต่างกันตามหลักจิตวิทยา ถ้าผู้เล่นอยู่ในวัยเด็กจะชอบเกมที่มีการเคลื่อนไหวมาก ผู้เล่นเพศหญิงชอบเล่นเกมที่ไม่โลดโผน ส่วนเพศชายชอบเกมที่ตื่นเต้น เสี่ยงภัยและใช้กำลัง และเกมที่นำมาเล่นควรคำนึงถึงความสามารถพื้นฐานของผู้เล่น ว่าผู้เล่นมีความสามารถพื้นฐานเพียงใด เคยเล่นมาก่อนหรือไม่ มิฉะนั้นอาจเกิดอันตรายและเกมไม่สนุกได้

3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่ที่ใช้เล่นเกมเป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาก่อน เลือกเกมโดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่นเป็นสำคัญ รวมทั้งบริเวณต้องสามารถเล่นเกมได้ โดยไม่มีอุปสรรค

4. จำนวนคน ควรเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมเล่นเกมได้มากที่สุด อาจจะเล่นพร้อม ๆ กัน หรือผลัดกันเล่นก็ได้ ถ้ามีผู้เล่นจำนวนมากไม่ควรเลือกเกมที่เล่นประเภทบุคคล เพราะจะทำให้ผู้ที่คอยเกิดความเบื่อหน่ายได้

5. จำนวนคน ควรเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมเล่นเกมได้มากที่สุด อาจจะเล่นพร้อม ๆ กัน หรือผลัดกันเล่นก็ได้ ถ้ามีผู้เล่นจำนวนมากไม่ควรเลือกเกมที่เล่นประเภทบุคคล เพราะจะทำให้ผู้ที่คอยเกิดความเบื่อหน่ายได้

6. กติกาการเล่น เกมใดที่มีกติกาการเล่นมาก หรือใช้เทคนิคสูง ไม่ควรเลือกเพราะจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย รวมทั้งการตัดสินใจในการเล่นนั้นควรชี้แจงให้เด็กเข้าใจ ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมได้

นิตยา สุวรรณศรี (2551) กล่าวถึงหลักในการเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า จะต้องคิดให้รอบคอบในการคิดล่วงหน้า เพื่อให้การสอนประสบผลสำเร็จ ควรมีหลักในการเลือกดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นเกม นั้น ๆ
4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีมหรือบุคคลและบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัยของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าต้องการออกกำลังหรือแสดงท่าทางอาจใช้ท้ายชั่วโมง ถ้าจำเป็นต้องใช้ต้นชั่วโมงหรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เสียงไม่ใช้เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่นเกม เพื่อความสะดวกและแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมล่วงหน้า
9. ตัดสินใจล่วงหน้าว่าจะมีการให้รางวัลหรือไม่
10. ควรมีเอกสารหรือหนังสือประกอบการเล่นเกมเพื่อเป็นแนวทางและความคิดใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอนและสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียน

จากการศึกษาหลักในการเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีลักษณะหลายรูปแบบ และการที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมประสบความสำเร็จนั้น สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับเนื้อหา จำนวนผู้เล่น สถานที่ วุฒิภาวะและอายุของผู้เล่น โดยการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาและคัดเลือกเกมที่มีความเหมาะสมคือ เกมบิงโกคำศัพท์ เนื่องจากเป็นเกมที่นักเรียนมีความรู้ ค้นเคย เข้าใจกฎ กติกาเป็นอย่างดีและใช้ในการจัดการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ เช่น คณิตศาสตร์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงคุณประโยชน์ของเกมบิงโก จึงได้เลือกเกมนี้มามีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเกมบิงโกคำศัพท์มีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

เกมบิงโกคำศัพท์

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการเขียนสะกดคำจากการฟังคำศัพท์ที่กำหนดได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ตารางสำหรับการเล่นบิงโก
2. สลากคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นบิงโกให้กับนักเรียนคนละแผ่น
2. นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงในแต่ละช่องให้ครบ 16 ช่อง โดยคุณครูกำหนดให้เวลา 10 นาที
3. คุณครูสุ่มสลากคำศัพท์แล้วพูดคำศัพท์ที่ได้ออกมาให้ให้นักเรียนกากบาทที่คำศัพท์ที่ตรงกับที่

คุณครูพูดในตาราง ของตน หากคำศัพท์เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็แนวตั้ง แนวนอน หรือแนวเฉียง ให้นักเรียนพูดคำว่า “บิงโก”

4. คุณครูตรวจสอบว่าเป็นคำที่คุณครูพูดหรือไม่ และนักเรียนสะกดคำศัพท์ถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเป็นผู้ชนะ

7. ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

อัจฉรา เปรมปรีดา (2558) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม เพื่อพิจารณาความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาที่เรียนความเหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจ หลังจากนั้นดำเนินการสร้างเกมหรือเลือกเกมที่มีผู้อื่นสร้างไว้แล้ว
2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่นและอธิบายวิธีการเล่น เป็นขั้นที่อธิบายตั้งแต่ชื่อเกม กฎกติกา การเล่นเกมซักซ้อมวิธีการเล่นเกมและจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะต่อการเล่นเกม
3. การสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง เพราะบางเกมไม่สามารถเข้าใจได้ง่าย จึงต้องมีการสาธิตไปพร้อม ๆ กับการอธิบายการเล่นเกม
4. ขั้นดำเนินกิจกรรม ขั้นปฏิบัติ หรือขั้นเล่นเกม ควรดำเนินการอย่างรวดเร็วเพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย และควรให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม ระหว่างที่นักเรียนกำลังเล่นเกมครูควรควบคุมให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา สังเกตพฤติกรรมระหว่างเล่นเกม
5. ขั้นอภิปราย วิเคราะห์ และสรุปผลหลังเล่นเกม เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดของการเล่นเกมในขั้นตอนนี้ครูอาจให้ตัวแทนนักเรียนออกมาพูดหรืออภิปราย แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมที่เล่น
6. ขั้นสรุปและประเมินผลหรือขั้นติดตามผล เป็นขั้นตอนที่ประเมินว่าเกมสามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ เกมให้ประสบการณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากความรู้แก่นักเรียนหรือไม่

นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมมี ดังนี้

1. ครูบอกเป้าหมายของเกม วิธีการเล่นเกมและมีการตั้งรางวัลเพื่อสร้างแรงจูงใจ
2. นักเรียนลงมือเล่นเกมตามกติกา
3. หลังเล่นเกม ร่วมกันอภิปรายผลและพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน
4. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้หลังจากเล่นเกม
5. ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

ทศนา แคมมณี (2561) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่ขาดไม่ได้มีขั้นตอนที่สำคัญ ดังนี้

1. ครูแนะนำเกม กฎ กติกา และวิธีการเล่น ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากในการเล่น เพราะถ้าสามารถแนะนำเกม กฎ กติกา และวิธีการเล่นได้อย่างชัดเจนนักเรียนสามารถทำตามข้อตกลงได้ก็จะสามารถควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้

2. นักเรียนเล่นเกมโดยยึดหลักตามกฎ กติกา โดยครูต้องเตรียมทุกอย่างให้พร้อมเพื่อให้นักเรียนเล่นได้อย่างไม่ติดขัดและไม่เสียเวลา เสียอารมณ์ และขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกมครูควรสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้วย

3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายหลังเล่นเกมเกี่ยวกับ ผลการเล่นและพฤติกรรมระหว่างเล่นเกม ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากไม่มีขั้นตอนนี้การเล่นจะเป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา

4. ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเล่นเกม หากเกมเน้นฝึกทักษะของนักเรียนการประเมินควรเน้นว่านักเรียนได้พัฒนาทักษะมากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ แต่ถ้าเกมมุ่งเน้นเนื้อหาสาระจากเกม การประเมินควรเน้นว่านักเรียนได้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมรู้อย่างไร มีความเข้าใจเนื้อหาสาระมากน้อยเพียงใด

สุคนธ์ สนิธพานนท์ และคณะ (2562) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมมี ดังนี้

1. ขั้นนำ ครูบอกวัตถุประสงค์ ทบทวนบทเรียน กระตุ้นความสนใจ
2. ขั้นสอน
 - 2.1 ครูแนะนำเกมและบอกวิธีการเล่นเกม
 - 2.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา ครูควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามลำดับ สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเล่น และระหว่างการเล่นให้นักเรียนสังเกต เปรียบเทียบหาความสำคัญเพื่อสรุปข้อมูลที่ได้จากการเล่น
 - 2.3 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลการเล่น วิธีการเล่น พฤติกรรมระหว่างเล่น
3. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ หลักการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของเกมกับเนื้อหาที่เรียน
4. ขั้นประเมินผล ครูประเมินผลการเล่นเกมจากการสังเกตนักเรียนให้ตรงตามวัตถุประสงค์อาจให้นักเรียนประเมินตนเองหรือให้เพื่อนประเมินเพื่อนก็ได้

จากการศึกษาขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญคือ ขั้นนำ คือการแนะนำรายละเอียดของเกม ขั้นสอน คือการ

เล่นเกมตามกติกา กฎ หรือข้อบังคับ และขั้นสรุป คือ การสรุปองค์ความรู้จากการทำกิจกรรม โดยการศึกษาในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ โดยนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเขียนคำศัพท์ของ พรสวรรค์ สีป้อ (2550) มาผนวกรวมกับการจัดกิจกรรมเกมบิงโกคำศัพท์ โดยสรุปได้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นที่ 1 Presentation เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจ อธิบายองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจความหมายของคำ ออกเสียง และสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ครูผู้สอนกำหนดในสาระการเรียนรู้

2. ขั้นที่ 2 Practice เป็นการให้ผู้เรียนฝึกรายบุคคล โดยผู้เรียนได้นำความรู้จากการเรียนรู้ในขั้น Presentation มาทำกิจกรรมเกมบิงโกคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผู้สอนอธิบายกติกา กฎ และวิธีการเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ในขั้นตอนนี้ หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนเริ่มทำกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนสามารถฝึกทักษะการเขียนสะกดคำจากการฟังคำศัพท์ที่กำหนดให้ถูกต้องได้

3. ขั้นที่ 3 Production เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ร่วมกันสรุปองค์ความรู้ คำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่ได้จากการเรียนรู้ และจากการทำกิจกรรมบิงโกคำศัพท์ และนักเรียนในชั้นเรียนร่วมกัน ทบทวนฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและทำกิจกรรม ใบงาน ทดสอบความรู้สู่การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

8. ประโยชน์และข้อจำกัดของการเรียนรู้โดยใช้เกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

1. ข้อดี

1.1 ให้โอกาสผู้เรียนโดยฝึกทักษะ เทคนิคกระบวนการต่าง ๆ เช่น เทคนิค การตัดสินใจ กระบวนการคิดกระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร

1.2 ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ โดยประจักษ์แจ้งด้วยตัวเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน

1.3 ผู้เรียนชอบและผู้สอนก็ไม่เหนื่อยแรงมากในขณะจัดการเรียนรู้

2. ข้อจำกัด

2.1 ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการสร้างเกม หรือเลือกเกมที่ เหมาะสมและ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

2.2 มีค่าใช้จ่ายเพราะบางเกมจำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น

2.3 ใช้เวลาค่อนข้างมาก เช่น การเตรียมการการฝึกซ้อม เป็นต้น

2.4 ผู้สอนต้องใช้ทักษะในการตั้งประเด็นและการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการเชื่อมโยงผลการอภิปรายไปสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้

ไพรินทร์ ศรีสินทร (2559) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปพร้อมกับความสนุกสนาน โดยให้นักเรียนเล่นตามกติกาและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หลังจากนั้นนำผลจากการเล่นเกมมาอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ เกิดความคิดรวบยอดและพัฒนาการคิดของนักเรียนโดยไม่รู้ตัว รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเข้าสังคม

นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เมื่อนักเรียนสนุกสนาน นักเรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน นักเรียนเป็นผู้เล่นเองเกมจึงเป็นการท้าทายนักเรียน และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสอีกด้วย

สมาน เอกพิมพ์ (2560) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ และการสอนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง และได้รับประสบการณ์ตรง

ทิตินา แคมมณี (2561) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีข้อดีและข้อจำกัด ดังนี้

1. ข้อดี

1.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง นักเรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน

1.2 นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งด้วยตนเอง จึงทำให้การเรียนรู้มีน้ำหนักและมีความหมาย

1.3 นักเรียนชอบและครุ่นไม่เหน็ดเหนื่อย

2. ข้อจำกัด

2.1 เป็นวิธีการสอนที่ใช้เวลามาก

2.2 เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหาอุปกรณ์โดยเฉพาะ เกมจำลองสถานการณ์และบางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน

2.3 เป็นวิธีสอนที่ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างเกมที่นำเสนอได้

2.4 เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะ แม้ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน แต่ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมากแล้วผู้เล่นจำนวนมาก ทำให้ต้องใช้เวลามากขึ้น

5. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลผลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

สุคนธ์ สิ้นรพานนท์ และคณะ (2562) กล่าวว่า ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมมี ดังนี้

1. นักเรียนที่เบื่อกับการเรียนหันมาสนใจเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน
2. นักเรียนรู้จักควบคุมตัวเอง รู้จักปรับบริบทของตนเอง รู้จักเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง
3. นักเรียนได้เข้าสังคม เกิดความร่วมมือและปรึกษาหารือกัน
4. ปรับทัศนคติของนักเรียนให้มีความสนใจ มีมารยาท มีความยุติธรรม
5. เกมปรับใช้กับเนื้อหาสาระได้หลากหลายวิชา

จากการศึกษาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถสร้างความท้าทาย ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นการใช้ประสาทสัมผัส นักเรียนเกิดการเรียนรู้ระหว่างเรียนและได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกัน สร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน รู้จักควบคุมตนเอง ปรับทัศนคติในด้านต่าง ๆ และฝึกการเข้าสังคม ส่วนข้อจำกัดของวิธีการสอนโดยใช้เกม คือ อาจต้องใช้ระยะเวลาในการฝึกฝน และเกมบางชนิดอาจมีค่าใช้จ่ายมาก

จากศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องรู้จักเลือกกิจกรรมเกมให้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงความพร้อมในการเรียนรู้ของผู้เรียน ตลอดจนมีการวิเคราะห์เกมนั้น ๆ ว่ามีความเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับชั้นใด การใช้กิจกรรมแบบใดจึงจะเหมาะสม ตลอดจนการเลือกเล่นเกมให้เหมาะสมกับระยะเวลา การใช้ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน หรือใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะ องค์ความรู้จากการเล่นเกมที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การจัดการกิจกรรมเกมใด ๆ ครูผู้สอนต้องแจ้งรายละเอียดการเล่นเกมที่ผู้เรียนทราบล่วงหน้า เช่น ชื่อเกม กติกา วิธีการเล่น จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2543) กล่าวถึงความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาหนึ่ง เป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) กล่าวถึงความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความหมายเดียวกับแผนการสอน กล่าวคือ เป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้

สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

ดนิตา ดวงวิไล (2565) กล่าวถึงความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอนให้แก่ผู้เรียน โดยการกำหนด จุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เรียนไปตามแนวทางที่หลักสูตรกำหนด การกำหนดเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ภาระงานและการวัดประเมินผลอย่างเป็นระบบ และเป็นขั้นตอนตามรูปแบบของเทคนิควิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการศึกษาความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า แผนการสอน หรือแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการวางแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนให้แก่ผู้เรียน โดยการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแนวทางที่หลักสูตรกำหนด การกำหนดเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ภาระงาน การวัดและประเมินผลอย่างเป็นระบบ

2. ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2543) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ก่อให้เกิดการวางแผนและการเตรียมการล่วงหน้า เป็นการนำเทคนิควิธีการสอน การเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยี และจิตวิทยาการเรียนการสอนมาผสมผสานและประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับ สภาพแวดล้อมด้านต่าง ๆ

2. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าความรู้เกี่ยวกับหลักสูตรเทคนิคการเรียนการสอน การเลือกใช้ การวัดและการประเมินตลอดจนประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. เป็นเครื่องมือสำหรับตัวครูผู้สอนและครูที่สอนแทน นำไปปฏิบัติการสอนอย่าง มั่นใจ

4. เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการวัดประเมินผลที่จะเป็น ประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนต่อไป

5. เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน ซึ่งสามารถนำไปเสนอเป็นผลงาน ทางวิชาการ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีการเรียนรู้ที่มีความหมายยิ่งขึ้น เพราะเป็นการจัดทำ อย่างมีหลักการที่ถูกต้อง

2. ช่วยให้ครูมีสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ทำด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสะดวก ในการจัดการเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ครบถ้วนตรงตามหลักสูตร และจัดการเรียนรู้ได้ทันเวลา

3. เป็นผลของวิชาการที่สามารถเผยแพร่เป็นตัวอย่างได้

4. ช่วยให้ความสะดวกแก่ครูผู้จัดการเรียนรู้แทนในกรณีที่ผู้จัดการเรียนรู้ไม่สามารถเข้าจัดการเรียนรู้ได้

ประสาธ เนืองเฉลิม (2556) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนเกิดการวางแผนวิธีสอนที่ดี ผู้สอนมีคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่ได้จัดทำไว้ล่วงหน้าด้วยตนเอง ทำให้ผู้สอนมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ ทราบว่าการสอนของตนได้เดินไปในทิศทางใด หรือทราบว่าจะสอนอะไร ด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร จะใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ อะไร และจะวัดประเมินผลอย่างไร นอกจากนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษา

สุนันท์ สีนธพานนท์ (2558) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญต่อผู้สอนและการจัดการเรียนรู้มาก เพราะแผนการจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนแผนที่ที่จะนำผู้สอนไปสู่จุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ไม่ทำให้หลงทาง ผู้สอนสามารถดำเนินการสอนและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเป้าหมายและตามขั้นตอนอย่างมีระบบ ทำให้ผู้สอนเกิดความสนใจและสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและวิชาที่เรียน

จากการศึกษาความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก ช่วยให้เกิดกระบวนการวางแผนงานและมีการเตรียมกิจกรรมการสอนล่วงหน้า ทำให้ครูสามารถเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ก่อนปฏิบัติการสอน และครูสามารถสอนได้ด้วยความมั่นใจ จะทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนาพฤติกรรมไปในทางที่หลักสูตรต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ

3. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546) กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. วิชา หน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด) ของเรื่อง
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. วัดผลและประเมินผล

กรมวิชาการ (2549) กำหนดส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. สาระสำคัญ คือ ความคิดรวบยอดหรือหลักการ หรือโครงสร้างเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับหลังจากเรียนเรื่องราวานั้น ๆ ไปแล้ว ฉะนั้นเนื้อหาสาระจะถูกต้อง ครอบคลุม ชัดเจน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วิเคราะห์จากหลักสูตร ในคำอธิบายรายวิชา เป็นสิ่งบอกให้ทราบว่าจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในชั้นใดของทักษะ เช่น ชั้นความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และควรมีจุดประสงค์ย่อย เพื่อนำไปสู่การเรียนปลายทาง

3. เนื้อหา คือ เนื้อหาสาระที่ผู้สอนต้องการให้เกิดการเรียนรู้

4. กิจกรรมการเรียนการสอน คือ การจัดสถานการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ต้องเน้นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ได้ฝึกปฏิบัติทั้งงานกลุ่มและงานรายบุคคล ดังนั้นกิจกรรมต้องเน้นให้ผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง มีความสนใจ ความเหมาะสม และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

5. สื่อการเรียนการสอน คือ เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้การสอนบรรลุจุดประสงค์ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น สื่อการเรียนการสอนจึงมีความน่าสนใจ และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วยิ่งขึ้น

6. การวัดและประเมินผล คือ การประมาณค่าของสิ่งต่าง ๆ เพื่อบอกคุณภาพของสิ่งนั้น ๆ เช่น การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นการบอกคุณภาพว่าผู้เรียนมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใด เพื่อจะได้ใช้ข้อมูลมากเพียงพอที่จะนำมาประกอบการวินิจฉัยได้ เป็นต้นว่า แบบสังเกต แบบทดสอบ แบบสัมภาษณ์ และอื่น ๆ การวัดผลประเมินผลที่ดีควรจะมี ความเที่ยงตรง เชื่อถือได้ และสามารถประยุกต์ได้

7. กิจกรรมเสนอแนะ คือ การจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการเรียนการสอนในแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ให้กับนักเรียน โดยการจัดกิจกรรมในโอกาสต่าง ๆ นอกเวลาเรียน รวมทั้งการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรัก และเห็นคุณค่าของวิชาที่เรียน

8. ข้อเสนอแนะของหัวหน้าสถานศึกษา หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย คือ การตรวจสอบความถูกต้อง ความเรียบร้อยของแผนการสอนก่อนที่จะนำไปใช้จริง และลงชื่อ วัน เดือน ปี กำกับตามแผนการสอนแล้วเกิดผลอย่างไร นำผลมาบันทึกไว้เป็นการปรับปรุงแก้ไขในคราวต่อไปและลงชื่อ วัน เดือน ปี กำกับ

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2558) กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

1. การกำหนดวิชา และชื่อเรื่อง
2. การกำหนดผู้เรียนและชั้นเรียน
3. การกำหนดเวลาและจำนวนคาบ
4. การกำหนดความคิดรวบยอดหรือสาระสำคัญ
5. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

6. การกำหนดเนื้อหาวิชา
7. การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน
8. การกำหนดสื่อการเรียนการสอน
9. การกำหนดการวัดผลประเมินผล

จากการศึกษาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ของครู หรือเมื่อครูประจำรายวิชาไม่อยู่ ก็สามารถให้ครูผู้อื่นดูแผนการจัดการเรียนรู้และนำไปสอนได้ ดังนั้น องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้จึงไม่ตายตัว อาจมีการกำหนดหัวข้อที่แตกต่างกัน ตามบริบทของสถานศึกษา หรือตามต้นสังกัดของครูซึ่งสามารถปรับรูปแบบได้ตามความเหมาะสม

4. รูปแบบของแผนการสอน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553) กล่าวถึงรูปแบบของแผนการสอนไว้ว่า รูปแบบของแผนการสอนสามารถจำแนกได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1. แบบเรียงหัวข้อ รูปแบบนี้จะเรียงตามลำดับก่อนหลังโดยไม่ต้องตีตาราง รูปแบบนี้ให้ความสะดวกในการเขียน เพราะไม่ต้องตีตาราง แต่มีส่วนเสียคือยากต่อการดูให้สัมพันธ์กันในแต่ละหัวข้อ

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายหรือเรียงหัวข้อ เป็นรูปแบบที่เขียนลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นเชิงบรรยายกิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ โดยไม่ระบุชัดเจนว่านักเรียนทำอะไร ดังตัวอย่าง

3. แบบกึ่งตาราง รูปแบบนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนด แม้ว่าต้องใช้เวลาในการตีตารางแต่ก็สะดวกต่อการอ่าน ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน

จากการศึกษารูปแบบของแผนการสอน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับบริบทความเหมาะสมและดุลยพินิจของครูหรือผู้สอนหรือปรับเปลี่ยนตามแนวทาง/รูปแบบสถานศึกษา ซึ่งเป็นผู้ที่จะเลือกใช้

5. ขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้

กรมวิชาการ (2544) กล่าวถึงขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แนวทางขั้นตอนในการจัดทำแผนการเรียนรู้นี้มีดังนี้

1. วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา รายปีหรือรายภาค และหน่วยการเรียนรู้ที่สถานศึกษาจัดทำขึ้น เพื่อประโยชน์ในการเขียนรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้

2. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ/กระบวนการ เจตคติ และค่านิยม

3. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ โดยเลือกและขยายสาระที่เรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น

4. วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ

5. วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่ สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้

6. วิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยคัดเลือกสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ทั้งใน และนอกห้องเรียนให้เหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้

ลำลี รักสุทธิ (2544) กล่าวถึงขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ศึกษาเวลาที่จะใช้งานจริง หรือกำหนดปฏิทินงานเมื่อได้รู้ว่าสอนวิชาใดแล้วต้อง ศึกษา ว่าสอนสัปดาห์ละกี่คาบ ในหนึ่งสัปดาห์มีวันหยุดหรือวันที่ใช้กิจกรรมของโรงเรียนเท่าใด เหลือ เวลาที่ใช้สอนจริงเท่าใด จดบันทึกไว้

2. ศึกษาหลักสูตร โดยละเอียดในกลุ่มประสบการณ์หรือกลุ่มวิชาที่ทำแผนการสอน เช่น ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เป้าหมายของหลักสูตร จุดประสงค์ของกลุ่มประสบการณ์หรือ รายวิชานั้น ศึกษาเนื้อหากิจกรรมเสนอแนะจากคำอธิบายรายวิชาในหลักสูตร คู่มือหลักสูตร คู่มือการ สอน ศึกษาเนื้อหาว่ามีความสัมพันธ์กับวิชาใดบ้าง เพื่อจะนำมาบูรณาการ

3. กำหนดโครงสร้างของเนื้อหา สาระ จุดประสงค์ของการสอน ตลอดภาคเรียนของ รายวิชานั้น โดยใช้จุดประสงค์ในคำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรเป็นจุดประสงค์ปลายทางใช้คำอธิบาย เนื้อหาเป็นกรอบเนื้อหาโดยใช้เอกสารอื่น ประกอบด้วย หนังสือเรียน หนังสืออ้างอิง ข้อมูลทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมในท้องถิ่นมากำหนดเป็นเนื้อหาย่อย

4. กำหนดโครงสร้างของวิชาที่สอน โดยนำจำนวนคาบหรือจำนวนชั่วโมงที่มีจริง ในแต่ละภาคเรียนมากำหนด

5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่ออุปกรณ์สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์ของการเรียนรู้ รวมทั้งกำหนดวิธีวัดผลและประเมินผลด้วย

จากการศึกษาขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้เป็นการช่วยให้เกิดความสะดวกในการใช้ สามารถจัดกิจกรรมตามขั้นตอนให้ บรรลุตามจุดประสงค์ ช่วยให้เกิดความมั่นใจในการสอน และในกรณีที่ครูผู้สอนไม่อยู่ครูผู้สอนแทน ก็สามารถนำมาสอนได้ และจะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับการทดสอบประสิทธิภาพ

1. ความหมายของประสิทธิภาพ

เผซิณู กิจระการ (2544) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ผลรวมของการหาคุณภาพ (Quality) ทั้งเชิงปริมาณที่แสดงเป็นตัวเลข (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) ที่แสดงเป็นภาษาที่เข้าใจได้เป็นผลที่แสดงถึงผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ถูกต้องถึงระดับเกณฑ์ที่คาดหวัง

เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต (2550) กล่าวว่า การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริง ควรมีการทดลองแก้ไขปรับปรุงให้ได้มาตรฐาน เพื่อให้ทราบว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีคุณภาพเพียงใด มีสิ่งใดบกพร่อง โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มประชากรที่ใช้จริง

ฉลองชัย สุรวฒนบุรณ์ (2551) กล่าวถึงความสำคัญของการหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนที่ผลิตได้ว่า สื่อการสอนที่ผลิตได้แล้วจำเป็นต้องนำไปทดลองหาประสิทธิภาพของสื่อ เพื่อเป็นหลักประกันว่าสื่อนั้นมีประสิทธิภาพในการเรียนการสอนโดยจะต้องมีเกณฑ์ประสิทธิภาพของสื่อสำหรับการพิจารณา

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพไว้ว่า ประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง สภาวะหรือคุณภาพของสมรรถนะในการดำเนินงานเพื่อให้งานมีความสำเร็จ โดยใช้เวลา ความพยายามและค่าใช้จ่ายคุ่มค่าที่สุดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็นอัตราส่วนหรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้ากระบวนการและผลลัพธ์ (Ratio between input, process and output)

จากการศึกษาความหมายของประสิทธิภาพ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง เกณฑ์ที่คาดหวัง ซึ่งกำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์ของผลการสอบหลังการเรียนของนักเรียนทั้งหมด หลังจากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงจนสามารถนำไปใช้สอนจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ได้มีการกำหนดไว้

2. แนวทางการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

บุญชม ศรีสะอาด (2545) กล่าวว่า โดยทั่วไปเมื่อมีการพัฒนานวัตกรรมขึ้นมาใหม่ ควรมีการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมนั้น ๆ ด้วย ดังนั้นครูที่ทำวิจัยในชั้นเรียน หากมีการพัฒนานวัตกรรมขึ้นมาใช้แล้ว ครูก็ควรหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมนั้น ๆ เพราะประสิทธิภาพของนวัตกรรม เป็นตัวบ่งชี้สภาพความสำเร็จของการใช้นวัตกรรม โดยที่นวัตกรรมส่วนใหญ่ นั้น ประสิทธิภาพของนวัตกรรมอยู่ที่คุณภาพของกระบวนการที่กำหนด โดยนวัตกรรมนั้นทำให้ผู้ปฏิบัติ หรือผู้ใช้สามารถประสบความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมอาจกระทำได้หลายทาง ดังนี้

1. ให้ผู้เชี่ยวชาญหรือครูที่ชำนาญการเป็นที่ยอมรับตรวจสอบด้านเนื้อหาความเหมาะสมกับปัญหากลุ่มนักเรียนหรือกลุ่มอื่น ๆ การบรรยายคุณภาพหรือการเปรียบเทียบคุณภาพก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมซึ่งทำได้โดยการทดลองใช้นวัตกรรมกับกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความชัดเจนของภาษา การลำดับเนื้อหาและอื่น ๆ

2. การคำนวณค่าร้อยละของนักเรียนที่สอบผ่านแบบทดสอบอิงเกณฑ์ที่กำหนดจุดผ่านไว้วิธีการนี้เหมาะกับการนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่

3. การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้ ประเภทบทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯลฯ โดยใช้สูตร E_1/E_2 วิธีนี้เหมาะกับนักเรียนกลุ่มค่อนข้างใหญ่ การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมด้วยวิธีการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สูตร E_1/E_2 จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของการทำแบบฝึกหัด หรือการฝึกปฏิบัติก่อนการเรียนกับร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของการทำแบบทดสอบหลังเรียน ถ้าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของการทำแบบฝึกหัด หรือแบบฝึกปฏิบัติต่ำ ก็อาจจะปรับปรุงการจัดกิจกรรมหรือปรับนวัตกรรมที่เป็นขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ให้ตรงกับจุดประสงค์ของนวัตกรรมให้มากขึ้น หรือสอบถามนักเรียนถึงสิ่งที่ทำให้นักเรียนยังไม่เข้าใจ หรือคิดว่าควรปรับปรุงแก้ไขรวมทั้งปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และนำข้อมูลทั้งหมดมาปรับปรุงนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพตรงตามที่ต้องการมากขึ้น เพื่อที่จะได้แก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพของนักเรียนในห้องเรียนต่อไป

ประสาท เนืองเฉลิม (2566) ได้กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนมีกระบวนการที่สำคัญอยู่ 2 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rationnai approach) และขั้นตอนการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical approach)

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล กระบวนการนี้เป็นการหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักของความรู้และเหตุผลในการตัดสินคุณค่าของนวัตกรรมการเรียนการสอนโดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญ (Panel of experts) เป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่าซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Usability) ผู้เชี่ยวชาญจะประเมินนวัตกรรมการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) นิยมใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนไปแทนค่าในสูตรสำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับได้จะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไปค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ถึง 5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าค่าที่ปรากฏในตารางตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญจึงจะยอมรับว่านวัตกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพถ้าได้ค่าไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมการเรียนการสอนและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะ ฯลฯ ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากร้อยละของกระบวนการเรียนระหว่างเรียนโดยแสดงค่าเป็นตัวเลข 2 ตัว เช่น $E_1/E_2 = 80/80$ $E_1/E_2 = 85/85$ $E_1/E_2 = 90/90$

จากการศึกษาแนวทางการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การตรวจสอบหาประสิทธิภาพสื่อที่พัฒนาขึ้น สามารถทำได้หลายวิธี แต่วิธีที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย คือ การกำหนดเกณฑ์มาตรฐานไว้ล่วงหน้า โดยจะเป็นเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 หรือ 90/90 ก็ได้ ขึ้นอยู่กับธรรมชาติการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม หรือแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานั้น ๆ

3. การประเมินประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชวลิต ชูกำแหง (2553) กล่าวว่า การวิจัยหลักสูตรและการสอนนักวิจัย จะใช้การจัดการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการวิจัย ซึ่งต้องหาคุณภาพของนวัตกรรมที่ใช้ นิยมหาค่าประสิทธิภาพของขั้นตอนทำการทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้แล้ว สามารถหาประสิทธิภาพของสื่อ (E_1/E_2) ในขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างด้วย

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เป็นค่าที่บ่งบอกว่าการจัดการเรียนรู้ นั้นสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหรือไม่ภายในกิจกรรมที่กำหนดให้ โดยมีการเก็บข้อมูลของผลการเรียนรู้ ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการและความองงามของผู้เรียนได้ โดยทั่วไปคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบย่อย หรือคะแนนจากพฤติกรรมการเรียน หรือคะแนนจากกิจกรรมการเข้ากลุ่ม (ไม่ใช่คะแนนการทำแบบฝึกหัดหรือแบบฝึกทักษะ) ซึ่งคำนวณได้จากสูตร

$$E_1 = \frac{\left[\frac{\sum x}{n} \right]}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทุกส่วน
n	แทน	จำนวนผู้เรียน
A	แทน	คะแนนเต็มของทั้งหมด

2. ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เป็นค่าที่บ่งบอกว่าการจัดการเรียนรู้นั้นส่งผลให้นักเรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลได้หรือไม่ บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในการจัดการเรียนรู้นักเรียนอย่างน้อยเพียงใด ซึ่งคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ทดสอบหลังเรียน) ของผู้เรียนทุกคนซึ่งคำนวณได้จากสูตร

$$E_2 = \frac{\left[\frac{\sum x}{n} \right]}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนจากแบบวัดทักษะการเรียนรู้
 n แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด
 B แทน คะแนนเต็มของแบบวัดทักษะการเรียนรู้

จากการศึกษาการประเมินประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าเมื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จะต้องนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินหาความเหมาะสมในด้านสาระสำคัญ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ รวมทั้งด้านกระบวนการวัดและประเมินผล โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมินของลิเคอร์ท (Likert) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดระดับการประเมินคุณภาพ และความเหมาะสมเป็น 5 ระดับ จากนั้นนำมาหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการหาคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน โดยการระบุเกณฑ์ประสิทธิภาพ 70/70 ซึ่งมีรายละเอียดของเกณฑ์ดังนี้

1. เกณฑ์ 70 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ แทนด้วยสัญลักษณ์ E_1 โดยประเมินจากพฤติกรรมย่อยในการทำกิจกรรมของผู้เรียนในบทเรียน ทุกกิจกรรม รวมทั้งการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียนของนักเรียนเมื่อศึกษาตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยได้ คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

2. เกณฑ์ 70 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ แทนด้วยสัญลักษณ์ E_2 ประเมินจากผลลัพธ์ของนักเรียนโดยพิจารณาจากผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนเมื่อศึกษาตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

กนกวรรณ รอดคุ้ม คีตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ่ม (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ จากงานวิจัยเรื่องนี้ จะเห็นได้ว่าการใช้เกมในการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นกว่าก่อนเรียนโดยการใช้เกม และยังทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น

นิตี อร่ามเรืองสกุล (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์ และแบบทดสอบการเขียนสะกดคำจำนวน 30 ข้อ ผลการทดลองปรากฏว่าใช้แผนการสอน 15 โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.02 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.33 และคะแนน ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 23.83 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.11 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 79.4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกมซึ่งเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและได้พัฒนาทักษะด้านการเขียน

มัลลิกา สุวรรณพันธุ์ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ตามแนวความคิดของวอลดอร์ฟของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยใช้เกมคำศัพท์ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายประถม) จำนวน 27 คน กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มี ประสิทธิภาพ 83.88/80.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับแผนการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ตาม แนวคิดของวอลดอร์ฟ พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการแผนการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม คำศัพท์ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ระดับมาก

อิศริย์ มณีวิโรจน์ (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวทฤษฎี พหุปัญญา 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เกมตามแนวทฤษฎี พหุปัญญา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประถม ศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้าน ประตุชัย อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 25 คน ซึ่งเลือกมา แบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามแนว ทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเล่น เกม ร้อยละ 45 และทดสอบหลังเล่นเกม มีผลคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 84.20 การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของ นักเรียน จากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎี พหุปัญญาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีร้อย ละความก้าวหน้า เท่ากับ 25.84 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก

สุชาดา อินทะผิว (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพัฒนาการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียน 2 โรงเรียนในอำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย ซึ่งปัญหาในการทำวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนไม่สามารถสอบผ่านในรายวิชาภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์ที่ครูกำหนด (ร้อยละ 60) นักเรียนทำได้เพียงร้อยละ 40 สาเหตุของปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจาก นักเรียนเรียนเอง คือ 1. ผู้เรียนไม่มีพื้นฐานการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาก่อน 2. นักเรียนไม่เห็น คุณค่าในการฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและนักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นและรักการ

เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงจัดทำการวิจัยเพื่อพัฒนากระบวนการจดจำคำศัพท์และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อให้เด็กได้มีความรู้ในเรื่องของคำศัพท์ต่างๆเพื่อที่จะได้นำไปประกอบความรู้ในการเรียนระดับสูงขึ้นและเพื่อเป็นการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป เครื่องมือที่ใช้คือ บัตรภาพและบัตรคำหมวดร่างกายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 1 ชุดและแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 1 ชุด การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับประมวลผลข้อมูลทางสถิติ SPSS (SPSS for Windows) โดยสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้ 1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีมีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากและ 2. ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนอยู่ในระดับชอบมาก

เนตรนภิศ นุกุลกิจ และคณะ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี โดยได้พัฒนาเกมมาใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี จำนวน 40 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.02 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.33 และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 23.83จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.11 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 79.4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกมและการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 ได้

ปัญญาพร ปาละวัน และอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 2) ประเมินประสิทธิผลของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 2.1) เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม และ 2.2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม ส่วนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโพธิ์งาม ที่เรียนใน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน มีทั้งสิ้น 11 คน ได้มาโดยเลือกวิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2. แบบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม และ 3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม ระยะเวลาในการวิจัยทั้งหมด 18 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 9 สัปดาห์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และค่า t-test for dependent Samples ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า 1. เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/75.23 2. ผลคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงชันกว่าก่อนเรียนเท่ากับ 3.57คะแนน 3. กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในระดับมากที่สุด

ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์ ภัทรินธร บุญทวี และวงจันทร์ พูลเพิ่ม (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย จำนวน 35 คน ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 60 นาที รวม 12 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แผนการสอนที่ใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงชันกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 80.55 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ในระดับมาก โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 4.16 เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า เกมคำศัพท์ 3 อันดับแรกคือ เกม Pictionary เกม Deaf and Dumb Spelling และเกม Bingo ตามลำดับ

วิภาษณีย์ เทียนศรีรัชกุล สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูรย์ สีฟ้า (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรหมบุรี โดยผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังทดลองใช้เกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน และ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชาภาษาอังกฤษ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานทำให้ผลการเรียนรู้สูงขึ้นกว่าการสอนปกติ ซึ่งปัจจุบัน บิงโกได้มีการพัฒนาให้มีหลากหลายลักษณะการเล่น ทำให้ บิงโกเป็นเกมที่ไม่ได้เหมาะกับแค่ในกลุ่มของเด็กปฐมวัยเท่านั้น แต่ยังเป็นเกมที่เหมาะกับทุกช่วงวัย ที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จึงถูกนำมาเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่น่าสนใจ

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Collier (2001) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมสร้างสรรค์สำหรับผู้ใช้ภาษา: กิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษา โดยเป็นการใช้เกม บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลองในการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง (ESL) เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เนื้อหาเรื่องใหม่และใช้ความรู้และทักษะให้กว้างขวางออกไป โดยพัฒนาเกมพื้นฐาน 3 เกม เกมแต่ละชุดมีคำแนะนำในการใช้อย่างละเอียดตั้งแต่ ส่วนประกอบ การจัดกลุ่ม จุดประสงค์ขั้นตอน และกลยุทธ์ในการเล่น ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

Nguyen (2005) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง พัฒนาการสอนไวยากรณ์เพื่อการสื่อสาร ดำเนินการทดลอง ที่มหาวิทยาลัยของลาว นักศึกษาจำนวน 100 คน ครู จำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า เกมทางภาษา ช่วยให้การเรียนรู้ไวยากรณ์ดีขึ้น เกมยังช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนานในขณะที่เรียน และได้เสนอแนะว่าในขั้นของการนำเสนอและฝึกไวยากรณ์ เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และเกิดเพลิดเพลิน ควรใช้วิธีการ สอนโดยใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งในการสอนไวยากรณ์

Chen, Zhi-Hong และคณะ (2018) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมตามบริบทเพื่อเสริมการเรียนรู้ภาษา โดยได้พัฒนารอบการออกแบบตามการเล่าเรื่องที่จัดระเบียบองค์ประกอบการเล่าเรื่องสามส่วน (เช่น โครงเรื่อง ตัวละคร และภารกิจ) เพื่อสนับสนุนสภาพแวดล้อมตามเกมตามบริบทสำหรับการเรียนรู้ภาษา การใช้กรอบการออกแบบนี้ ระบบ Planet Adventure ได้รับการพัฒนาเพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้และผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษาของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นหลังจากใช้ระบบ นักเรียนส่วนใหญ่ชอบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยเกม จากข้อมูลและบันทึกพฤติกรรมเหล่านี้ นักเรียนสามารถแบ่งออกเป็นสามกลุ่มที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการค้นพบและนัยของการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามเกมตามบริบทอีกด้วย

Chen, Hao-Jan Howard (2020) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของเกมต่อการเรียนรู้ คำศัพท์และเนื้อหา โดยได้ศึกษาและพัฒนาเกม Slave Trade ถูกนำมาใช้เพื่อตรวจสอบว่าสามารถรับคำศัพท์และความรู้ด้านประวัติศาสตร์พร้อมกันได้หรือไม่ และเพื่อตรวจสอบว่าผู้เข้าร่วมมีการรับรู้เกมจริงจังกี่เกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาและประวัติศาสตร์อย่างไร ผลการทดลองพบว่า นักเรียนรายงานว่าพวกเขาได้รับประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกผ่านเกมอีกด้วย

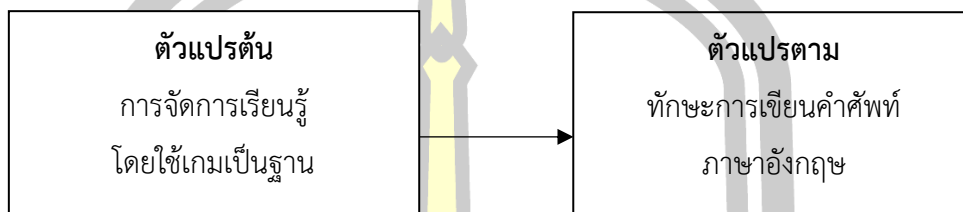
Alhebshi และคณะ (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่อการได้มาซึ่งคำศัพท์ของนักเรียนปีการศึกษาพื้นฐานชาวคูเวต โดยการเรียนรู้คำศัพท์อาจเป็นเรื่องที่ทำนาย เนื่องจากหลักสูตรภาษาอังกฤษแบบเร่งรัดมีข้อมูลจำนวนมาก การศึกษานี้ตรวจสอบผลกระทบของเกมมือถือต่อการได้รับคำศัพท์ของนักเรียน EFL ผ่านแอปพลิเคชัน “Quizizz” นักศึกษาหญิงชั้นปีที่ 56 จากมหาวิทยาลัยในคูเวตเข้าร่วมในการศึกษาครั้งนี้ วัตถุประสงค์ของการศึกษาคือเพื่อสำรวจทัศนคติ ภาระทางปัญญา และแรงจูงใจของนักเรียนเกี่ยวกับการได้มาซึ่งคำศัพท์ การศึกษาใช้วิธีการแบบผสมผสาน สองกลุ่มทำการทดสอบก่อนและหลังการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้ผ่านเกมมือถือกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิม เพื่อตรวจสอบผลของกลยุทธ์นี้ต่อการรับรู้ของนักเรียน EFL ทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองตอบแบบสอบถามออนไลน์ ในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผู้เข้าร่วม 10 คนจากกลุ่มทดลองแสดงการรับรู้ต่อการเรียนรู้ผ่านเกมมือถือ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีประสิทธิภาพดีกว่ากลุ่มควบคุมในผลการทดสอบหลังเรียน เป็นที่น่าสังเกตว่าแม้ว่าผู้เรียนของกลุ่มควบคุมจะฝึกฝนคำศัพท์ด้วยวิธีการสอนแบบเดิม แต่พวกเขาก็มีความเห็นพ้องต้องกันในระดับสูงต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งคล้ายกับกลุ่มทดลอง นอกจากนี้ กลุ่มทดลองยังยอมรับกลยุทธ์นี้ว่าเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการอำนวยความสะดวก รักษา และบรรเทาภาระทางความคิดในระหว่างการเรียนรู้คำศัพท์ ดังนั้นครู EFL จึงได้รับการแนะนำให้รวมการเรียนรู้ผ่านเกมมือถือเข้ากับบทเรียนคำศัพท์ของพวกเขา

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในและต่างประเทศพบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถช่วยในการพัฒนาองค์ความรู้ของผู้เรียนในเรื่องของภาษาได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่นอกจากจะช่วยในเรื่องของการพัฒนาทางภาษาแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน และสนุกสนานต่อการเรียนรู้อีกด้วย



กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

พหุ ประถมศึกษา ชีวะ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. วิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาวิจัย เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัย คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งแบบทดสอบชนิดปรนัย แบบเติมคำ จำนวน 20 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี การจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จากเอกสารตำราต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

1.2 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารเกี่ยวกับการสอนเขียนภาษาอังกฤษและการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำไปสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องจากหน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) People around me 2) Visiting the farm 3) Clothes 4) My Body

1.4 หน่วยการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ และเวลา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เหมาะสมกับทักษะการเขียนโดยใช้เกม สรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำไปสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้และเวลา

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	เวลา (ชม.)
Unit 1 : People around me	มาตรฐาน ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน	3
Unit 2 : Visiting the farm	มาตรฐาน ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน	3
Unit 3 : Clothes	มาตรฐาน ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน	3
Unit 4 : My Body	มาตรฐาน ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน	3
	รวม	12

1.5 ศึกษาวิธีการ หลักการ ทฤษฎี เกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกม เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมงรวมเวลา 12 ชั่วโมง ตารางการดำเนินการ ดังนี้

ตาราง 3 แสดงการวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา ประเภทของเกม และเวลา

ครั้งที่/หน่วย การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	เกม	เวลา (ชั่วโมง)
สัปดาห์ที่ 1 Unit: People around me	1. นักเรียนสามารถ เขียนคำศัพท์อาชีพ และสถานที่ทำงาน ของแต่ละอาชีพได้	a doctor, a nurse, a taxi driver, a baker, a fire fighter, a bakery, a fire station, a postman, a barber, a farmer, a barber shop, a florist, a flower shop, a secretary, an officer, a teacher, school เป็นต้น	บิงโก คำศัพท์	3
สัปดาห์ที่ 2 Unit: Visiting the farm	1. ผู้เรียนสามารถ เขียนคำศัพท์เกี่ยวกับ ประเภทชื่อของสัตว์ เลี้ยงในฟาร์มและสัตว์ ป่าได้	a goat, a horse, a hen, a chicken, an ostrich, a tiger, a lion, a sheep, giraffes, rhinos, rabbits, monkeys, cows เป็นต้น	บิงโก คำศัพท์	3

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่/หน่วย การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	เกม	เวลา (ชั่วโมง)
สัปดาห์ที่ 3 Unit: Clothes	1. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าได้ถูกต้อง	swimming trunks, a two-piece, a swimsuit, swimming cap, sunglasses, a straw hat, a dress, a vest, a jacket, a skirt, a blouse, a scarf, a raincoat, a T-shirt, a sweater, boots, shorts, pants, socks, shoes เป็นต้น	บิงโก คำศัพท์	3
สัปดาห์ที่ 4 Unit: My Body	1. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ส่วนต่างๆ ของร่างกายได้	a body, a finger, an eye, a toe, a nose, hair, an arm, an ear, a mouth, a neck, a leg, a hand, a foot, feet, head, hands เป็นต้น	บิงโก คำศัพท์	3

โดยแผนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนา ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นที่ 1 Presentation เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจ อธิบายองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจความหมายของคำ ออกเสียงและสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ครูผู้สอนกำหนดในสาระการเรียนรู้

2. ขั้นที่ 2 Practice เป็นการให้ผู้เรียนฝึกรายบุคคล โดยผู้เรียนได้นำความรู้จากการเรียนรู้ในขั้น Presentation มาทำกิจกรรมเกมบิงโกคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผู้สอนอธิบายกติกา กฎ และวิธีการเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ในขั้นตอนนี้ หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนเริ่มทำกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการเขียนสะกดคำจากการฟังคำศัพท์ที่กำหนดให้ถูกต้องได้

3. ขั้นที่ 3 Production เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ร่วมกันสรุปองค์ความรู้ คำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่ได้จากการเรียนรู้ และจากการทำกิจกรรมบิงโกคำศัพท์ และนักเรียนในชั้นเรียนร่วมกัน ทบทวนฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและทำกิจกรรม ใบงาน ทดสอบความรู้สู่การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.6 นำแผนการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเขียนที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา การใช้ภาษาและการประเมินผล หลังจากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจพิจารณาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา การใช้ภาษา และการประเมินผลจากแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.7.1 นายวีระศักดิ์ ปัตตลาโพธิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเม็กดำ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน

1.7.2 นางจันทิภาณี จัตุชัย วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนสตรีสิริเกศ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและเนื้อหาการจัดการเรียนรู้

1.7.3 นางสาวชิตชญา จันทร์โสภาก ครูโรงเรียนบ้านหนองคำ ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาษาและเนื้อหาการจัดการเรียนรู้

1.8 ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมินของลิเคอร์ท (Likert) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดระดับความเหมาะสมเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556) ดังนี้

มีค่าความเหมาะสมมากที่สุด	มีค่าเท่ากับ	5
มีค่าความเหมาะสมมาก	มีค่าเท่ากับ	4
มีค่าความเหมาะสมปานกลาง	มีค่าเท่ากับ	3
มีค่าความเหมาะสมน้อย	มีค่าเท่ากับ	2
มีค่าความเหมาะสมน้อยที่สุด	มีค่าเท่ากับ	1

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความเหมาะสมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	การแปลผล
4.51 – 5.00	มีความเหมาะสมมากที่สุด
3.51 – 4.50	มีความเหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	มีความเหมาะสมปานกลาง

1.51 – 2.50 มีความเหมาะสมน้อย

1.00 – 1.50 มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ควรมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ถึง 5.00 จึงจะยอมรับว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้

1.9 จากการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม จากผู้เชี่ยวชาญ โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.40$, $S.D.=0.49$) (แสดงรายละเอียดดังภาคผนวก ค)

1.10 ตรวจสอบและปรับแก้แผนการจัดการเรียนรู้ตามที่คุณผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะ หลังจากนั้น นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลพิศมัยพิสัย จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยเป็นกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย โดยนำไปทดลองจำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ปรากฏว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยนำไปใช้ในการทดลองต้องใช้เวลาในการทำกิจกรรมพอสมควร ผู้วิจัยจึงปรับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม จำนวน 4 แผน มาปรับปรุงแก้ไขเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ และนำไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งแบบทดสอบชนิดปรนัยแบบเติมคำ จำนวน 20 ข้อ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรคู่มือครู แบบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นกรอบเนื้อหาในการสร้างแบบทดสอบ รวมทั้งศึกษาวิธีการวัดและประเมินผลทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการหาคุณภาพของเครื่องมือจากเอกสารการวัดและประเมินผลทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ การเขียนข้อสอบและการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบ จากตำราการวัดและประเมินผลการศึกษา (คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 2562) ตำราการออกแบบการวัดและประเมินผล (อัฐพล อินตะเสนา. 2561) และตำราการวิจัยทางการศึกษา (อพันธ์ พูลพุทธา. 2565)

2.3 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมจำนวน 40 ข้อ เพื่อจะเลือกไว้ใช้จริง 20 ข้อ โดยให้คะแนนน้ำหนักจำนวนข้อมีจำนวนเท่ากัน ดังปรากฏในตาราง

ตาราง 4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนข้อสอบของแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

หน่วยการเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
	จำนวนที่สร้างทั้งหมด	ต้องการใช้จริง
Unit 1 : People around me	10	5
Unit 2 : Visiting the farm	10	5
Unit 3 : Clothes	10	5
Unit 4 : My Body	10	5
รวม	40	20

2.3 เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนข้อสอบของแบบทดสอบการพัฒนาทักษะการเขียนแล้ว ผู้วิจัยผู้วิจัยออกข้อสอบจำนวนสอดคล้องกับตาราง ต่อจากนั้น นำไปจัดทำตารางพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด (IOC)

2.3 นำแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมตามโครงสร้าง และความตรงเชิงเนื้อหา ก่อนนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) ตรวจสอบความเที่ยงตรงแล้วปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องตามความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) ประเมินแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตร IOC (สมนึก ภัททิยธนี. 2565) เป็นเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่ได้

เมื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดแล้ว ผู้วิจัยนำผลการประเมินมาวิเคราะห์หาค่า IOC (Index of Item

Objective Congruence : IOC) โดยพิจารณาคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 0.50-1.00 จึงเป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ที่สามารถใช้ได้ ผลการประเมินพบว่า แบบทดสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 (ปรากฏรายละเอียดดังภาคผนวก ค)

2.4 ปรับปรุงแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยแก้ไขคำถูก-ผิด ปรับปรุงเนื้อหา และปรับการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

2.5 นำข้อสอบที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญและแก้ไขข้อบกพร่องแล้ว จำนวน 40 ข้อ มาจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับทดลองสอบ แล้วนำแบบทดสอบไปทดลองเก็บรวบรวมข้อมูล (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลพิบูลย์พิสัย จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย

2.6 นำผลการทดสอบที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) เกณฑ์ความยากของข้อสอบกำหนดไว้ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (B) เกณฑ์อำนาจจำแนกของข้อสอบกำหนดไว้ 0.20 ขึ้นไป ได้ค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.27-0.80 และค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.00-4.89 จากทั้งหมด จำนวน 40 ข้อ คัดเลือกไว้ 30 ข้อ โดยเลือกข้อที่มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.27-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (B) ระหว่าง 0.21-0.48 หลังจากนั้นนำไปหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับตามวิธีของโลเวทท์ มีค่าเท่ากับ 0.83 (ปรากฏดังภาคผนวก ค)

2.7 นำแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับสมบูรณ์ ไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริงกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 อำเภอพิบูลย์พิสัย จังหวัดมหาสารคาม

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยดำเนินการตามแบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest Posttest Design (อพันตรี พูลพุทธา. 2565) ซึ่งมีแผนการทดลองแสดงรายละเอียดดังตาราง

ตาราง 5 แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design

ก่อนเรียน	ทดลอง	หลังเรียน
O ₁	X	O ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- O₁ แทน การเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนเรียน
- X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
- O₂ แทน การเก็บรวบรวมข้อมูลหลังเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยดำเนินการตามแบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest Posttest Design เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชุมชี้แจง ปฐมนิเทศนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2/2565 จำนวน 20 คน เพื่อสร้างความเข้าใจต่อหลักการเรียนรู้ จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผล
2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ให้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายดำเนินการทำแบบทดสอบและผู้วิจัยเก็บข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป
3. ดำเนินการทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในเรื่องเกี่ยวกับการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 4 แผน 12 ชั่วโมง และประเมินผลการเขียนท้ายแผนทุกแผนการจัดการเรียนรู้ แสดงรายละเอียดดังตาราง

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ตาราง 6 ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลา	รายการที่ทดลอง	จำนวนชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565	ทดสอบก่อนเรียน	-
	แผนที่ 1 People around me	3
	แผนที่ 2 Visiting the farm	3
	แผนที่ 3 Clothes	3
	แผนที่ 4 My Body	3
	ทดสอบหลังเรียน	-
รวม		12

4. ทดสอบหลังเรียน (post-test) เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการทดลองสอนทั้ง 4 แผนแล้ว โดยใช้ข้อทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ

5. ผู้วิจัยตรวจสอบ และรวบรวมคะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 70/70 โดยใช้สูตร E_1/E_2 ของ ขวสิต ชูกำแพง (2553)

2. การเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบของ วิลคอกซอน (The Wilcoxon Matched Pairs Signed -Ranks Test) (บุญชม ศรีสะอาด. 2553)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Percentage) โดยใช้สูตรคำนวณ ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี. 2565)

1.1 สูตรการหาร้อยละ

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ p แทน ร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 สูตรการหาค่าเฉลี่ยของคะแนน

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N แทน จำนวนคน

1.3 สูตรการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
X แทน คะแนนแต่ละตัว
N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 สถิติที่ใช้หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) แบบทดสอบวัดทักษะการคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (IOC : Index of item objective congruence) โดยใช้สูตร IOC (สมนึก ภัททิยธนี. 2565)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง
 $\sum R$ แทน ผลรวมการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 สถิติที่ใช้หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตรของ Brennan B- Index ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี. 2565)

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก
 U แทน จำนวนผู้สอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
 L แทน จำนวนผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
 n_1 แทน จำนวนผู้สอบผ่านเกณฑ์
 n_2 แทน จำนวนผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์

2.3 สถิติที่ใช้หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (สมนึก ภัททิยธนี. 2565) ดังนี้

$$r_{cc} = 1 - \frac{k \sum x_i - \sum x_i^2}{(k-1) \sum (x_i - c)^2}$$

เมื่อ r_{cc} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
 k แทน จำนวนข้อสอบ

x_i	แทน	คะแนนของแต่ละคน
c	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ
$\sum x_i$	แทน	ผลรวมของคะแนนทุกคน
$\sum x_i^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง

2.4 สถิติที่ใช้หาค่าความยาก (P) ของแบบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตร ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี. 2565)

$$P = \frac{H + L}{2N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของข้อสอบ
	H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงตอบถูก
	L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำตอบถูก
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

3. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์โดยใช้สูตร ดังนี้ (ชวลิต ชูกำแหง. 2553)

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนของการทำกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ ครอบคลุมทุกจุดประสงค์การเรียนรู้
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนทั้งหมด
	A	แทน	คะแนนเต็มของทั้งหมดของคะแนนเก็บทุกกิจกรรม

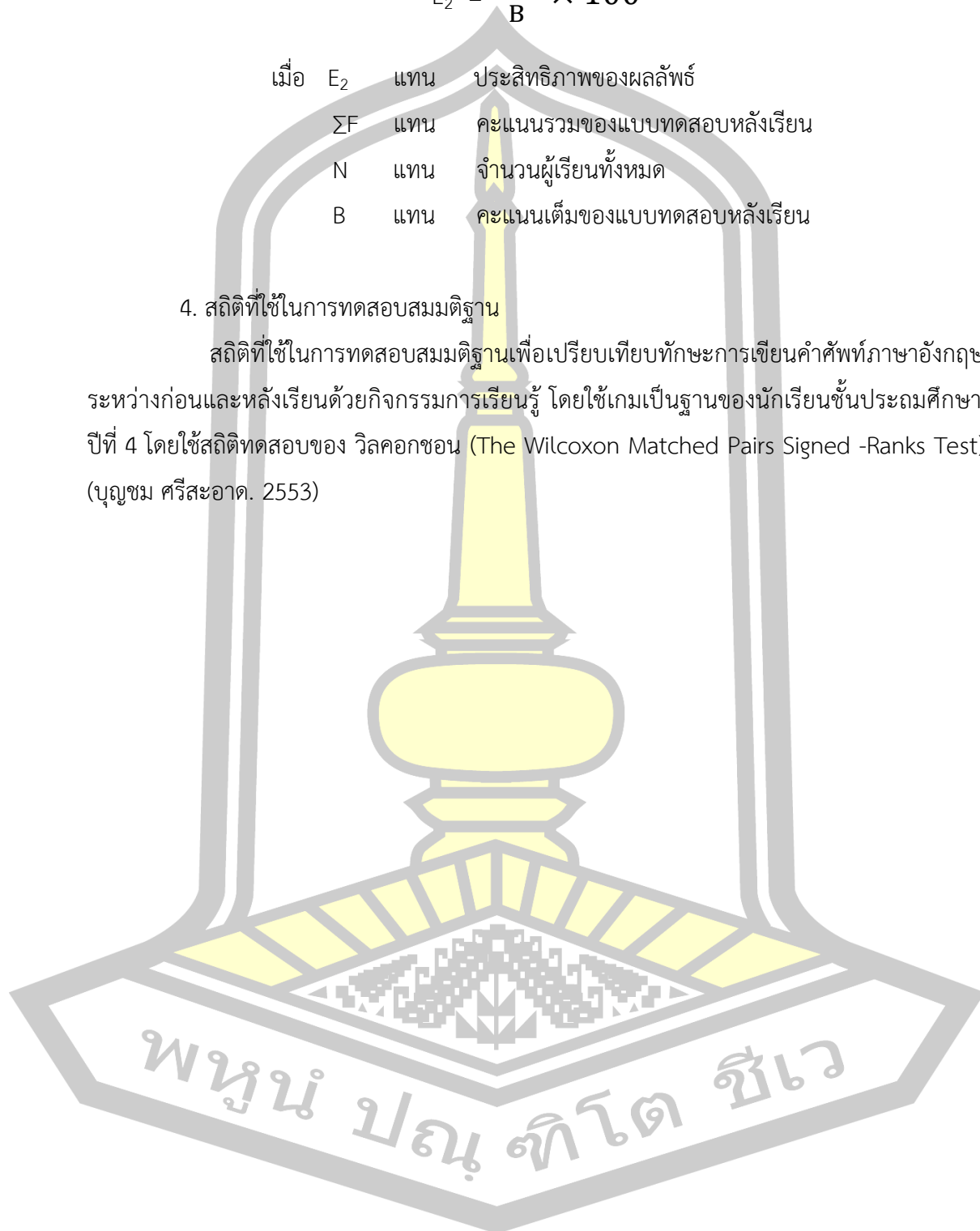
รวมกัน

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนทั้งหมด
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

4. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถิติทดสอบของ วิลคอกซอน (The Wilcoxon Matched Pairs Signed -Ranks Test) (บุญชม ศรีสะอาด. 2553)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูล และมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
*	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 70/70
2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการหาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 70/70 โดยผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างและพัฒนาขึ้นไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน แสดงรายละเอียดการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ดังตาราง

ตาราง 7 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการตามเกณฑ์ 70 ตัวแรก (E_1)

เรื่อง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม (40 คะแนน)	คะแนนรวม	\bar{X}
เรื่องที่ 1 People around me	20	10	151	7.55
เรื่องที่ 2 Visiting the farm	20	10	149	7.45
เรื่องที่ 3 Clothes	20	10	152	7.60
เรื่องที่ 4 My Body	20	10	150	7.50
รวม		40	602	30.10
ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ			75.25	
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) =			75.25	

จากตาราง 7 พบว่า ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีประสิทธิภาพ (E_1) ระหว่างการจัดกิจกรรม เฉลี่ยเท่ากับ 30.10 คิดเป็นร้อยละ 75.25

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (N=20)

นักเรียนคนที่	คะแนนหลังการจัดกิจกรรม (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)		
1		14	
2		15	
3		16	
4		14	
5		14	
6		15	
7		14	
8		15	
9		13	
10		17	
11		14	
12		15	
13		14	
14		14	
15		15	
16		16	
17		15	
18		14	
19		17	
20		16	
รวม		297	
คะแนนเฉลี่ย (\bar{x})	14.85	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	74.25
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	1.09	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	74.25

จากตาราง 8 คะแนนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 61.20 คิดเป็นร้อยละ 76.50 แสดงว่า ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 74.25

ตาราง 9 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการเรียน	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	40	30.10	0.89	75.25
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	14.85	1.08	74.25
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 75.25/74.25				

จากตาราง 9 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 75.25 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 74.25 ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 75.25/74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

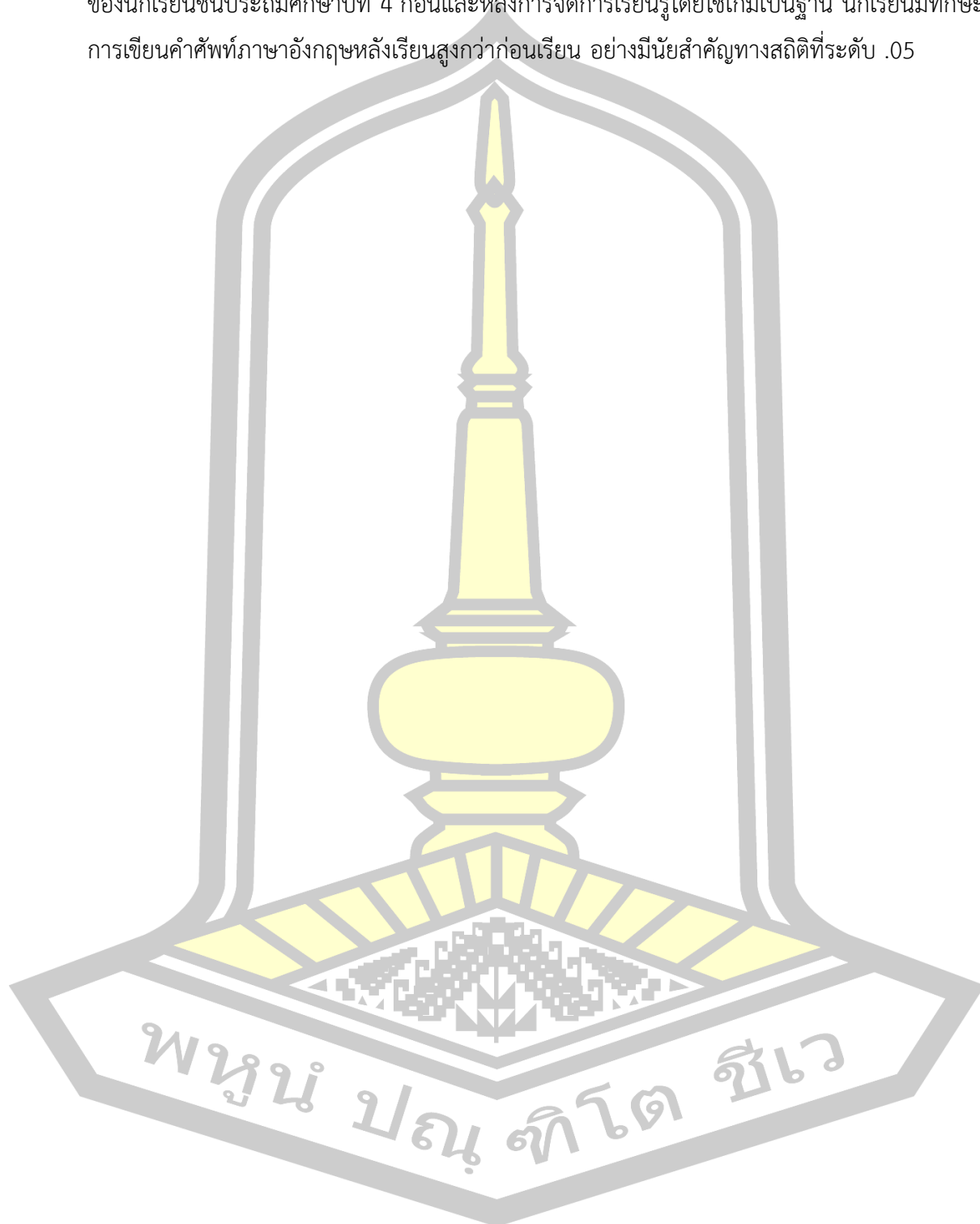
2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดสอบโดยใช้แบบวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยวิเคราะห์ด้วยค่าสถิตินอนพาราเมตริกทดสอบแบบวิลคอกซอน (Wilcoxon Matched Pairs Signed -Ranks Test) (อพันธ์ พูลพุทธา. 2565) แสดงรายละเอียดดังตาราง

ตาราง 10 แสดงการเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	(\bar{X})	(S.D.)	ค่า Z	Sig.
ก่อนเรียน	20 คะแนน	8.40	1.23	3.957*	.000
หลังเรียน	20 คะแนน	14.85	1.09		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 10 พบว่า ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีทักษะ
การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

สรุปผล

1. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ส่งผลต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 75.25/74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายดังต่อไปนี้

1. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ส่งผลต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจสืบเนื่องมาจากกระบวนการออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอนที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะทางการเขียนของผู้เรียน โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นการนำเสนอ ที่มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในสิ่งที่จะเรียนรู้ รวมทั้งอธิบายองค์ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ขั้นฝึกฝน ผู้เรียนจะได้นำเอาองค์ความรู้ที่ได้เรียนรู้มาฝึกปฏิบัติผ่านกระบวนการเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ มีการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทบทวนการสะกดคำ การเขียนคำศัพท์ พร้อมทั้งแปลความหมาย และขั้นที่ 3 ขั้นสร้างผลงานสรุปองค์ความรู้จากการเรียนรู้ ผู้เรียนได้นำเอาองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างเป็นผลงาน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะส่งผลต่อการพัฒนาความรู้ ความจำของผู้เรียน ทำให้เกิดเป็นความจำระยะยาวและเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ได้อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง จึงทำให้นักเรียนมีความรู้และทักษะการเขียนคำศัพท์ สูงขึ้น ประกอบกับกระบวนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์และมีความรู้ และการทดลองหาคุณภาพและการปรับปรุงเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการเรียบเรียงเนื้อหาสาระความรู้ คำศัพท์ กิจกรรมเนื้อหาจากง่ายไปสู่ยาก อีกทั้ง ส่งผลให้เกิดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยในการพัฒนาความรู้และทักษะการเขียนคำศัพท์ของผู้เรียนที่เพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Cruickshank (1999) เสฐียรพงษ์ ดวงรัตนเอกชัย (2562) ที่ว่า การใช้เกมในการพัฒนาทักษะ ช่วยให้ผู้เรียนผ่อนคลายในการเรียนผ่อนคลาย ไม่เครียด อีกทั้ง ได้ความรู้ที่หลากหลายไปในตัว ซึ่งที่ความสำคัญต้องรู้จักใช้ในเหมาะสมกับเวลา โอกาสและสถานที่ รวมถึงความสามารถของนักเรียนเกมส์ยังสามารถใช้ในการประกอบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญญาพร ปาละวันและอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง (2563) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/75.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับ อภิญา บุญหล้า (2565) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และค้นพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจสืบเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนให้อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีแก่ผู้เรียน ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะความคิด ทักษะการใช้ภาษาด้านฟัง พูด อ่าน เขียน การจัดกิจกรรมเกมบิงโกซึ่งเป็นกิจกรรมเกมที่เป็นที่ชื่นชอบของนักเรียน ซึ่งผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในกฎและกติกาของเกมอยู่แล้ว ทำให้การเรียนรู้เป็นอย่างอย่างราบรื่นและเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ ดังที่ นันทน์ภัท นิยมทรัพย์ (2560) และ ทิศนา แคมมณี (2562) อธิบายไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ส่งเสริมความกระตือรือร้นในการเรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อรายวิชาหรือเนื้อหา ทำทลายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านจากประสบการณ์ตรง และเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ประกอบกับผลการวิจัยของ ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์ ภัทรินทร์ บุญทวี และวงจันทร์ พูลเพิ่ม (2564) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่พบว่า กิจกรรมเกมบิงโก เป็นหนึ่งในกิจกรรมเกมที่มีความพึงพอใจจากผู้เรียนมากที่สุด ในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ วิภาชนีย์ เทียนศรีรัชกุล สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูรย์ สีฟ้า (2565) ที่พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังทดลองใช้เกมบิงโกคำศัพท์รายวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่นอกจากจะส่งเสริมให้เกิดความสนุกสนานและผ่อนคลายแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นอีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ อินทะผิว (2562) เนตรนภิศ นุกุลกิจ และคณะ (2562) ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ ผลการทดสอบหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประเด็นที่ควรเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ควรใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ทำซ้ำ ๆ มีเกมการเล่นที่สนุกสนานสร้างความสนใจ มีความหลากหลาย ใช้สื่อการสอนที่เป็นของจริง ใกล้เคียงตัวหนังสือในท้องถิ่น และนักเรียนมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อเหล่านั้นด้วยจะเกิดประโยชน์อย่างยิ่ง

1.2 คำศัพท์และเนื้อหาในการเรียนการสอน ควรมีการเชื่อมโยงเรื่องที่อยู่ใกล้ตัว น่าสนใจพบเห็นในชีวิตประจำวัน จะเป็นแรงจูงใจในการช่วยทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีความสนใจและได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับประถมศึกษา ครูผู้สอนควรศึกษาเพิ่มเติม ทำความเข้าใจแนวคิดอย่างถ่องแท้ ตลอดจนการเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

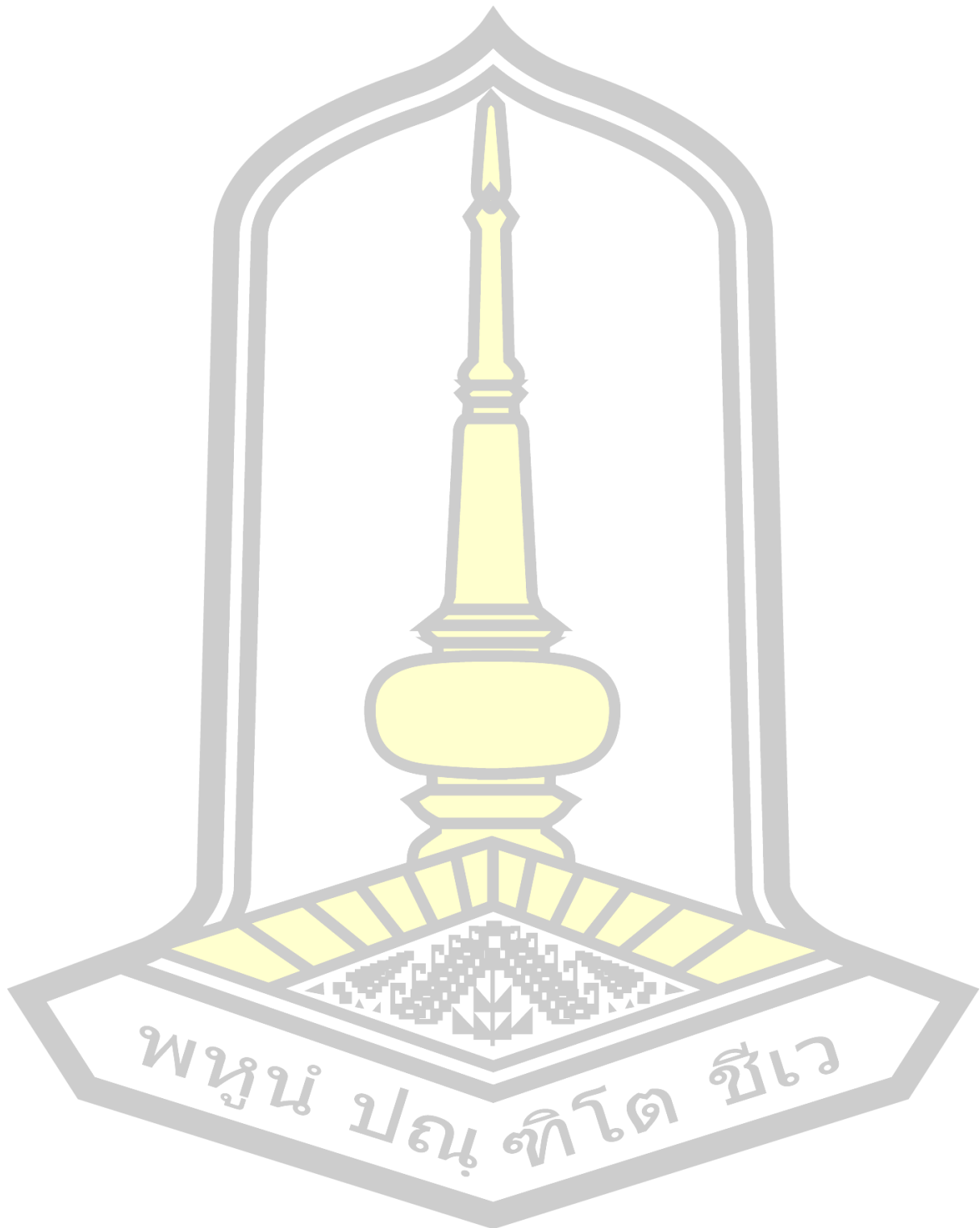
2.1 ควรพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในระดับชั้นอื่น หรือพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการสอนโดยวิธีอื่น ๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

2.3 ควรมีการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน

พูน ปณ ทิโต ชีเว

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ คุ่มรอด ตีตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ่ม (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระราชูปถัมภ์*. 10(2), 1-10.
- กรมวิชาการ. (2542). *กระบวนการเรียนรู้ และยุทธศาสตร์การเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์ จำกัด.
- _____. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว).
- กรมวิชาการ. (2546). *การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : โรงเรียนองค์การค้ำ สกสค.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤตาภัทร สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 28(2): 477-488.
- กัญฐิกา เกษานุช. (2558). *รายวิชาการออกแบบและการพัฒนาหลักสูตร*. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- กุลิสรา จิตรชญาณิช. (2563). *วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ขวัญพัฒน์ เอกนราจิรารัตน์. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม. *งานประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 10 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*. มีนาคม, 1424-1431.
- จันทิมา จันทาบุตร. (2557). *การใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สาขานยนต์ (ชย.3101) วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนาเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิตบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และ อัมพร ทองใบ. (2556). *ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Modern Learning Development*, 7(4), 320-331.

- ฉลองชัย สุรวัฒนบุรณ. (2551). *การเลือกการใช้สื่อการสอน*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เฉลิม ทองนวล. (2554). *คู่มือพัฒนาการเรียนและการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: ไฮเอ็ดพับลิชชิง.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2553). *การวิจัยหลักสูตรและการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 1-20.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2552). *การสอนภาษาไทยขั้นพื้นฐานระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: เมธีพิปส์
- ดนิตา ดวงวิไล. (2565). *นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สำหรับครูภาษาไทย*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ทิตนา เขมมณี. (2561). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 22. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ทิตนา เขมมณี. (2562). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นรรชต์ ฝั้นเชียร. (2563). *ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลต่อการเรียนการสอนในปัจจุบัน*. [ออนไลน์] ได้จาก: <https://www.trueplookpanya.com/education/content/78212/-teaartedu-teaart-> [สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2565]
- นันทน์ภัส นิยมทรัพย์. (2560). *ความรู้พื้นฐานด้านการเรียนการสอน*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2551). *เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: เจเนซิส เอ็ดดูเคชั่น.
- นิตี อร่ามเรืองสกุล. (2559). *การพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*. รายงานการวิจัย. กรุงเทพมหานคร : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- เนตรนภิศ นุกุลกิจ และคณะ. (2562). *การพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี*. รายงานการวิจัย. ปราจีนบุรี : โรงเรียนปราจีนกัลยาณี.
- บัญชา อิงสกุล. (2545). *การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ : หลักการทักษะ และการปฏิบัติ*. วารสารวิชาการ, 5(7), 52-70, กรกฎาคม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 7: กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2553). *หลักการวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

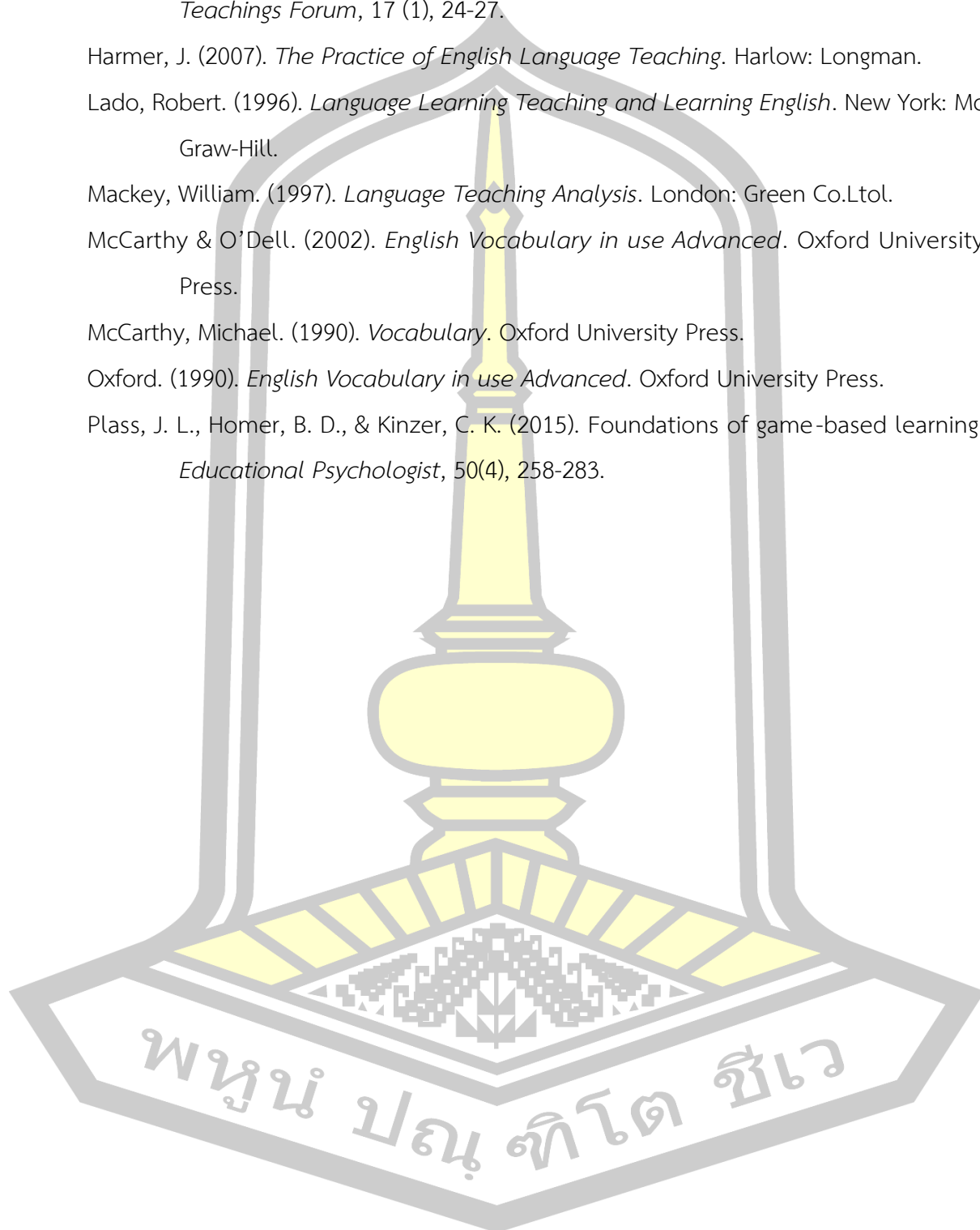
- ประสาธน์ เนื่องเฉลิม. (2556). *วิจัยการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2566). *วิจัยการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญาพร ปาละวัน และอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง. (2563). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(2), 126-136.
- เผชญิ กิจระการ. (2544). *ดัชนีประสิทธิผล.มหาสารคาม*. มหาสารคาม: ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). *สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่*. กรุงเทพฯ : บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด.
- พิตรวัลย์ โกวิทวที. (2540). *ทักษะและเทคนิคการสอนเขียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพรินทร์ ศรีสินทร. (2559). การบูรณาการกิจกรรมในวิชาไวยากรณ์จีน กรณีศึกษาการใช้เกมประกอบการสอน. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 2(1), 65-79.
- พอง เกิดแก้ว. (2538). *เกม*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พองจันทร์ สุขยิ่ง. (2553). *ศิลปะการเขียนอย่างมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และ กมล โพธิเย็น. (2561). การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเลข 3 หลัก ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, 14(2), 155-170.
- ภัทรสุดา สุริยะไชย. (2565). *ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบเฟรเยอร์ โมเดล เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยพะเยา.
- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์ ภัทรินธร บุญทวี และวงจันทร์ พูลเพิ่ม (2564)
- มัลลิกา สุวรรณพันธุ์. (2559). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ตามแนวความคิดของวอลดอร์ฟของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ยุกตะนันท์ ตีนาน. (2563). *การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต.

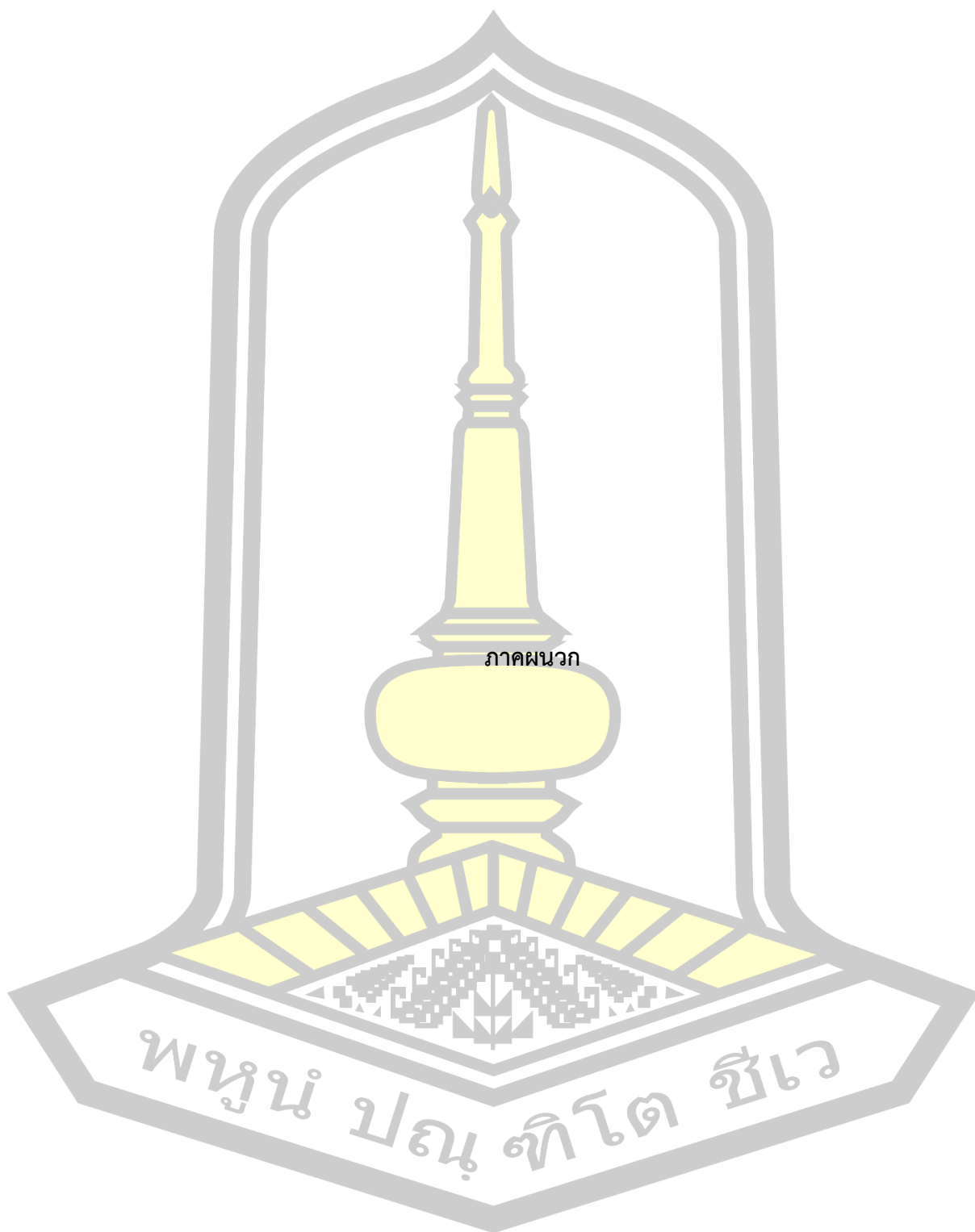
- รภัส ชัยจรรวัฒน์. (2565). ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราษฎร์วิทยาอนุสรณ์) จังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (วิชาเอกประถมศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). เทคนิคการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้าวิชาการ.
- วรวรรณ ศรียาภัย. (2557). การเขียนเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). . *Game Based Learning - The Latest Trend Education 2019 - เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2543). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.
- วันชาติ เหมือนสน. (2546). เทคนิคการสอนเกม. สุพรรณบุรี: งานผลิตเอกสารและตำราฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี.
- วิจินต์ ภาณุพงศ์. (2532). ภาษาไทยไวยากรณ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิภาชณีย์ เทียนศรีรัชกุล สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูรย์ สีฟ้า. (2565). การพัฒนาเกมบิงโกคำศัพท์รายวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรหมบุรีรัชดาภิเษก. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 39(105), 99-111.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2553). *นวัตกรรมตามแนวคิดแบบ Backward Design*. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริรินทร์ ชันชา. (2555). การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคมินิโมนิคส์. อดุทธธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2565). *การวัดผลการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 13. กภาพสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- สมยศ นาวิการ. (2545). *การบริหารแบบมีส่วนร่วม*. กรุงเทพฯ :บรรณกิจ.
- สมาน เอกพิมพ์. (2560). *การจัดการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมและการจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21*. มหาสารคาม: ตักศิลาการพิมพ์.

- สำลี รักสุทธี. (2544). *เทคนิควิธีการจัดการเรียนและเขียนแผนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2554). *วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของ*. เยาวชน. กรุงเทพฯ: 9199 เทคนิคพรีนติ้ง.
- _____. (2558). *การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2562). *หลากหลายวิธีสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุชาดา อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยต้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอทาลี่ จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2), 49-60.
- สุทธิวรรณ อินทะกนก. (2559). *การเขียนเชิงสร้างสรรค์*. อุตรธานี: พิมพ์ลักษณ์.
- สมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- _____. (2552). *19 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย. (2562). Game-based Learning ทางเลือกสำหรับการศึกษาวิทยาศาสตร์ยุคใหม่. *นิตยสาร สสวท*. 47(216), 25-30.
- เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต. (2550). *เทคโนโลยีการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุภาพ ตลไสยณ. (2542). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อพนันตรี พูลพุทธา. (2565). *การวิจัยทางการศึกษา*. มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.

- อริศรา ขามคุลา. (2562). การใช้กลวิธีลินซ์ (LINCS) เพื่อพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านลาดใหญ่ อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*, 9(1), 3-22.
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อัฐพล อินตะเสนา. (2561). *การวัดและประเมินผลรายวิชาภาษาไทย*. มหาสารคาม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____. (2553). *หลักการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อิสริย์ มณีวิโรจน์. (2561). *การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Alhebshi, Amal Abdullah; Gamlo, Nada. (2022). The Effects of Mobile Game-Based Learning on Saudi EFL Foundation Year Students' Vocabulary Acquisition. *Arab World English Journal*, 13(1), 408-425.
- Chen, Hao-Jan Howard, Hsu, Hsiao-Ling. (2020). The Impact of a Serious Game on Vocabulary and Content Learning. *Computer Assisted Language Learning*, 33(7), 811-832.
- Chen, Zhi-Hong; Chen, Howard Hao-Jan; Dai, Wan-Jhen. (2018). Using Narrative-Based Contextual Games to Enhance Language Learning: A Case Study. *International Forum of Educational Technology & Society*, 21(3), 186-198.
- Collier, P. (2001). *Market Gender Discrimination*. New York : Oxford University.
- Concise Oxford English Dictionary. (2008). *Concise Oxford English Dictionary: Main edition*. 11thed. Oxford University Press.
- Cruickshank, Donal. R. (1999). *A first Book of Game and Simulation*. California: Wedsworth.

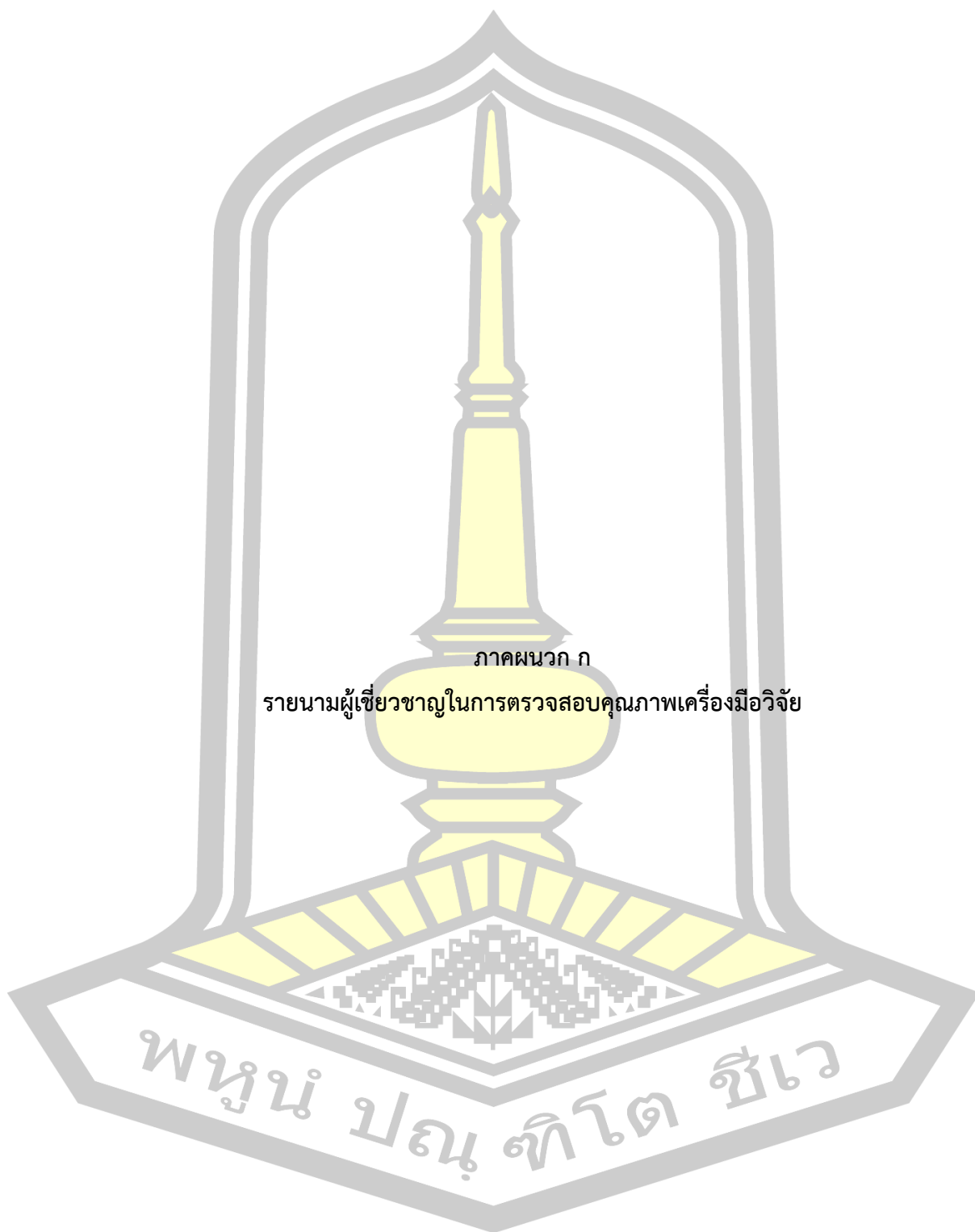
- Ghadessy, M. (1998). Word lists and materials preparation: A new approach. *English Teachings Forum*, 17 (1), 24-27.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Longman.
- Lado, Robert. (1996). *Language Learning Teaching and Learning English*. New York: McGraw-Hill.
- Mackey, William. (1997). *Language Teaching Analysis*. London: Green Co.Ltol.
- McCarthy & O'Dell. (2002). *English Vocabulary in use Advanced*. Oxford University Press.
- McCarthy, Michael. (1990). *Vocabulary*. Oxford University Press.
- Oxford. (1990). *English Vocabulary in use Advanced*. Oxford University Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.





ภาคผนวก

พหุมนุ ปณฺ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

พูน ปรณ ทิโต ชีเว

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. นายวีระศักดิ์ ปัตตالاโพธิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเม็กดำ
ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
2. นางจันทภาณี จิตุชัย ครูชำนาญการ โรงเรียนสตรีสิริเกศ
ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและเนื้อหา
การจัดการเรียนรู้
3. นางสาวชิตชญา จันทร์โสภา ครูโรงเรียนบ้านหนองคำ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา
และเนื้อหาการจัดการเรียนรู้





ที่ อว 0605.5(2)/ว282

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

27 มกราคม 2566

เรื่อง ขอลงความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.วีระศักดิ์ บัณฑิตาอาโพธิ์

ด้วย นางสาวปริญญาภรณ์ กองแก้ว นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ท.ค.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชยา โยชิตะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอลงความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.วีระศักดิ์ บัณฑิตาอาโพธิ์)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0980977633

ศูนย์ ปณฺ ทิโต



ที่ อว 0605.5(2)/ว282

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

27 มกราคม 2566

เรื่อง ขอลงความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางจินตนาณี จัตตชัย

ด้วย นางสาวปริญญาภรณ์ กองแก้ว นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ก.ศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เวทยา โยชิตะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอลงความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทงกiet คุลีอรณ)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0980977633

พูน พูน ทิโต ชีเว



ที่ อว 0605.5(2)/ว282

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

27 มกราคม 2566

เรื่อง ขอลาอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวจิตชญา จันทร์โอภา

ด้วย นางสาวปริญญาภรณ์ กองแก้ว ศึกษานิเทศก์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (ก.ศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิยา โยชิตะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อมิให้เกิดข้อผิดพลาดที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทงคึกดิ์ กูสีออน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิศ 0980977633

พูน ปรนุ ทิโต ชีเว



ที่ อว 0605.5(2)/ว398

คณะกรรมการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

7 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเม็กท่า

ด้วย นางสาวปริญญารัตน์ กองแก้ว นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคณะหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิษยา โยชิตะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี

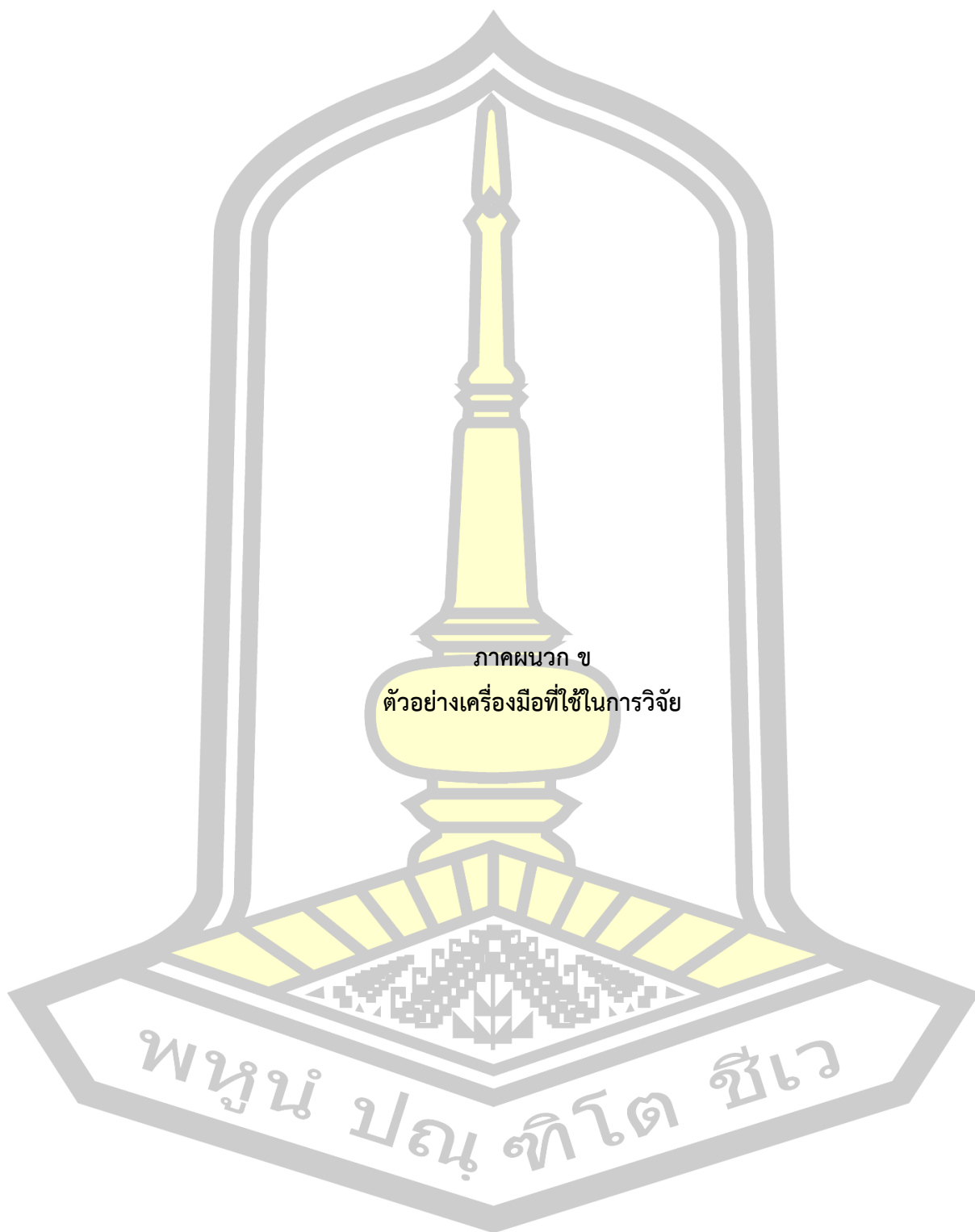
เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวปริญญารัตน์ กองแก้ว เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี เพื่อนิตินจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทองศักดิ์ กุศลเยี่ยม)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174
เบอร์โทรนิสิต 0980977633



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

พูนัน ปณฺ ทิโต ชีเว

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ
หน่วยการเรียนรู้ People around me	(ภาษาอังกฤษ)
เวลา 3 ชั่วโมง	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ผู้สอน นางสาวปริญญาภรณ์ กองแก้ว	ภาคเรียนที่ 2
	ปีการศึกษา 2565
	โรงเรียนบ้านเม็กดำ

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

มาตรฐาน ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ การออกเสียง การบอกความหมาย โครงสร้างประโยค และการเขียน เรียบเรียงเป็นข้อความสั้น ๆ บอกถึงข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน (daily routine) ได้อย่างเหมาะสม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์อาชีพและสถานที่ทำงานของแต่ละอาชีพได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

เขียนคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและสถานที่ทำงานของแต่ละอาชีพ เช่น a doctor, a nurse, a taxi driver, a baker, a fire fighter, a bakery, a fire station, a postman, a barber, a farmer, a barber shop, a florist, a flower shop, a secretary, an officer, a teacher, school เป็นต้น

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน Presentation

5.1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียนและชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้

5.1.2 ครูถามคำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนด้วยคำถาม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

What do you want to be?

Where is the doctor?

Do you like travelling?

5.1.3 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ Pre-Test จำนวน 20 ข้อ

5.2 ขั้น Practice

5.2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ ให้นักเรียนเข้าใจก่อนลงมือเล่นเกม

5.2.2 ให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ตามที่กำหนดไว้เป็นเวลา 30 นาที

5.3 ขั้น Production

5.3.1 ร่วมกันสรุปคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม

5.3.2 ให้นักเรียนอ่าน เขียนคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์จากบัตรคำ

5.3.3 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

6.1 เกมบิงโกคำศัพท์

6.2 บัตรคำอาชีพและสถานที่ทำงานของแต่ละอาชีพ

6.3 แบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

6.4 แบบทดสอบ Pre-Test

7. การวัดและประเมินผล

7.1 วิธีการวัดและประเมินผล

7.1.1 ทดสอบย่อยรายบุคคล

7.1.2 ตรวจสอบแบบฝึกหัด

7.2 เครื่องมือวัด

7.2.1 แบบทดสอบ Pre-Test

7.2.2 แบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

7.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.3.1 เกณฑ์การผ่านร้อยละ 60

WORKSHEET

Direction: Write the words in the box.

Name.....Score.....

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
หน่วยการเรียนรู้ Visiting the farm	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
เวลา 3 ชั่วโมง	ภาคเรียนที่ 2
ผู้สอน นางสาวปริญญารัตน์ กองแก้ว	ปีการศึกษา 2565
	โรงเรียนบ้านเม็กดำ

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

มาตรฐาน ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ การออกเสียง การบอกความหมาย โครงสร้างประโยค และการเขียน เรียบเรียงเป็นข้อความสั้น ๆ บอกถึงข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน (daily routine) ได้อย่างเหมาะสม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อและประเภทของสัตว์ป่าได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

เขียนคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อของสัตว์ป่า เช่น a goat, a horse, a hen, a chicken, an ostrich, a tiger, a lion, a sheep, Giraffes, rhinos, rabbits, monkeys, cows เป็นต้น

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน Presentation

5.1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียนและชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้

5.1.2 ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และสถานที่ที่เคยเรียนมาแล้ว โดยให้นักเรียนดูบัตรภาพ และบอกคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ

5.1.3 ครูถามคำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการชูบัตรภาพสัตว์ป่า และถามคำถามนักเรียน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- What is this?

- Where is a tiger?

5.2 ขั้น Practice

5.2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ ให้นักเรียนเข้าใจก่อนลงมือเล่นเกม

5.2.2 ให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ตามที่กำหนดไว้เป็นเวลา 30 นาที

5.3 ขั้น Production

5.3.1 ร่วมกันสรุปคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม

5.3.2 ให้นักเรียนอ่าน เขียนคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์จากบัตรคำ

5.3.3 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

6.1 เกมบิงโกคำศัพท์

6.2 บัตรภาพสัตว์ป่า

6.3 บัตรคำสัตว์ป่า

6.4 แบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

7. การวัดและประเมินผล

7.1 วิธีการวัดและประเมินผล

7.1.1 ตรวจแบบฝึกหัด

7.2 เครื่องมือวัด

7.2.1 แบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

7.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.3.1 เกณฑ์การผ่านร้อยละ 60

WORKSHEET

Direction: Write the words in the box.

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



Name _____

Score _____

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
หน่วยการเรียนรู้ Clothes	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
เวลา 3 ชั่วโมง	ภาคเรียนที่ 2
ผู้สอน นางสาวปริญญารัตน์ กองแก้ว	ปีการศึกษา 2565
	โรงเรียนบ้านเม็กดำ

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

มาตรฐาน ต 3.1 ป.4/1 คำนว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ การออกเสียง การบอกความหมาย โครงสร้างประโยค และการเขียน เรียบเรียงเป็นข้อความสั้น ๆ บอกถึงข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน (daily routine) ได้อย่างเหมาะสม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

เขียนคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้า เช่น swimming trunks, a two-piece, a swimsuit, swimming cap, sunglasses, a straw hat, a dress, a vest, a jacket, a skirt, a blouse, a scarf, a raincoat, a T-shirt, a sweater, boots, shorts, pants, socks, shoes เป็นต้น

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน Presentation

5.1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียนและชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้

5.1.2 ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ป่าที่เคยเรียนมาแล้ว โดยให้นักเรียนดูบัตรภาพเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ

5.1.3 ครูถามคำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนดูของจริงเสื้อผ้า และถามคำถามนักเรียน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- What is this?

5.2 ขั้น Practice

5.2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ ให้นักเรียนเข้าใจก่อนลงมือเล่นเกม

5.2.2 ให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ตามที่กำหนดไว้เป็นเวลา 30 นาที

5.3 ขั้น Production

5.3.1 ร่วมกันสรุปคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม

5.3.2 ให้นักเรียนอ่าน เขียนคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์จากบัตรคำ

5.3.3 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

6.1 เกมบิงโกคำศัพท์

6.2 บัตรภาพสัตว์ป่า

6.3 บัตรคำเกี่ยวกับเสื้อผ้า

6.4 แบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

7. การวัดและประเมินผล

7.1 วิธีการวัดและประเมินผล

7.1.1 ตรวจแบบฝึกหัด

7.2 เครื่องมือวัด

7.2.1 แบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

7.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.3.1 เกณฑ์การผ่านร้อยละ 60

WORKSHEET

Direction: Write the words in the box.

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



Name _____

Score _____

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
หน่วยการเรียนรู้ My Body	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
เวลา 3 ชั่วโมง	ภาคเรียนที่ 2
ผู้สอน นางสาวปริญญารัตน์ กองแก้ว	ปีการศึกษา 2565
	โรงเรียนบ้านเม็กดำ

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

มาตรฐาน ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ การออกเสียง การบอกความหมาย โครงสร้างประโยค และการเขียน เรียบเรียงเป็นข้อความสั้น ๆ บอกถึงข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน (daily routine) ได้อย่างเหมาะสม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้

4. สาระการเรียนรู้

เขียนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น a body, a finger, an eye, a toe, a nose, hair, an arm, an ear, a mouth, a neck, a leg, a hand, a foot, feet, head, hands เป็นต้น

5. กิจกรรมการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน Presentation

5.1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียนและชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้

5.1.2 ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าที่เคยเรียนมาแล้ว โดยการยกตัวอย่างเสื้อผ้าที่ครูหรือเพื่อนสวมใส่ แล้วให้นักเรียนบอกคำศัพท์ให้ตรงกับเสื้อผ้าที่ครูภาพ

5.1.3 ครูถามคำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการชื้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และถามคำถามนักเรียน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- What is this?

- What are these?

5.2 ขั้น Practice

5.2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ ให้นักเรียนเข้าใจก่อนลงมือเล่นเกม

5.2.2 ให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ตามที่กำหนดไว้เป็นเวลา 30 นาที

5.3 ขั้น Production

5.3.1 ร่วมกันสรุปคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม

5.3.2 ให้นักเรียนอ่าน เขียนคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์จากบัตรคำ

5.3.3 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

5.3.4 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ Post-Test จำนวน 20 ข้อ

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

6.1 เกมบิงโกคำศัพท์

6.2 ของจริงเสื้อผ้า

6.3 บัตรภาพส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

6.4 บัตรคำส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

6.5 แบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

6.6 แบบทดสอบ Post-Test จำนวน 20 ข้อ

พจนานุกรมศัพท์โต ชีเว

7. การวัดและประเมินผล

7.1 วิธีการวัดและประเมินผล

7.1.1 ทดสอบย่อยรายบุคคล

7.1.2 ตรวจแบบฝึกหัด

7.2 เครื่องมือวัด

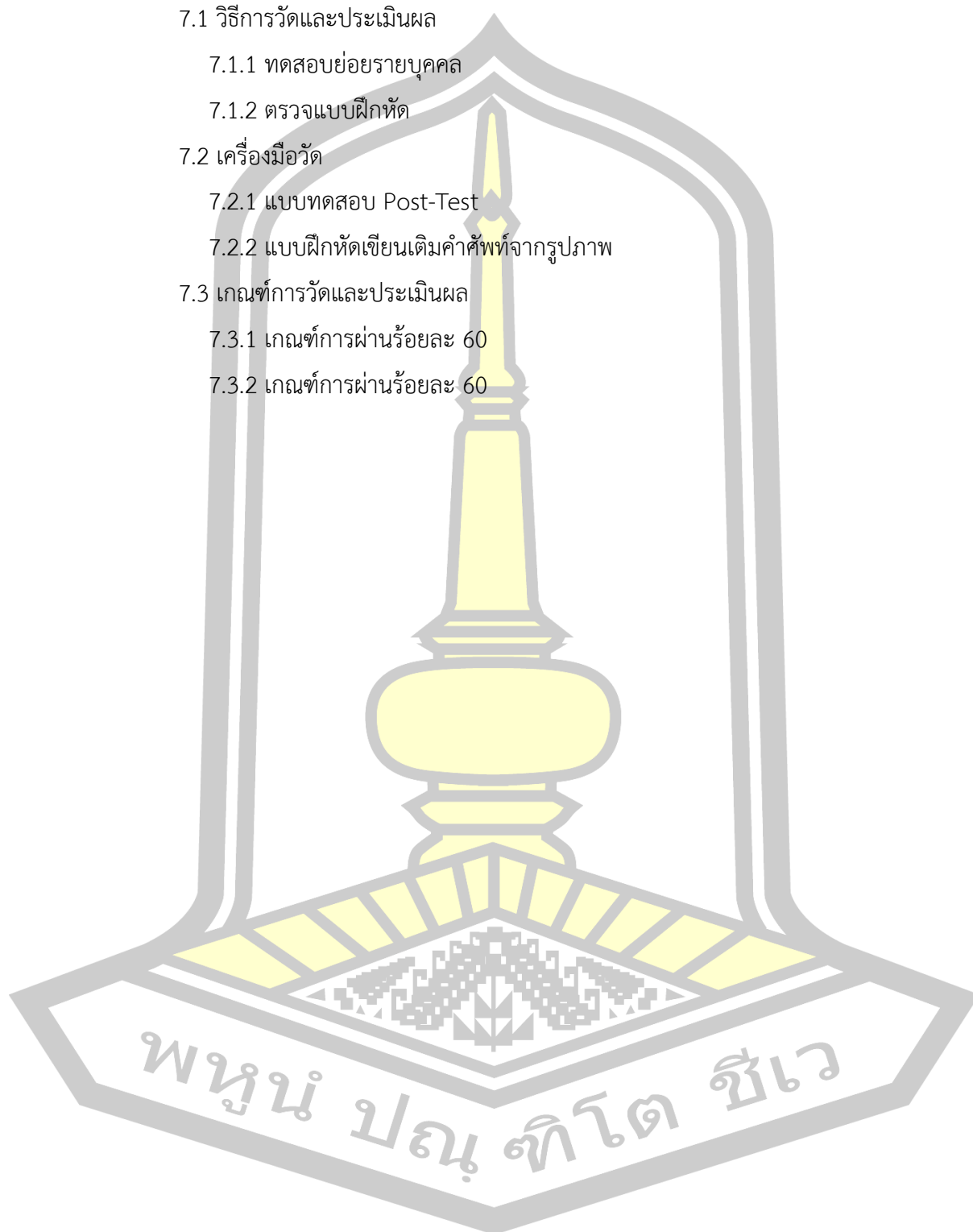
7.2.1 แบบทดสอบ Post-Test

7.2.2 แบบฝึกหัดเขียนเติมคำศัพท์จากรูปภาพ

7.3 เกณฑ์การวัดและประเมินผล

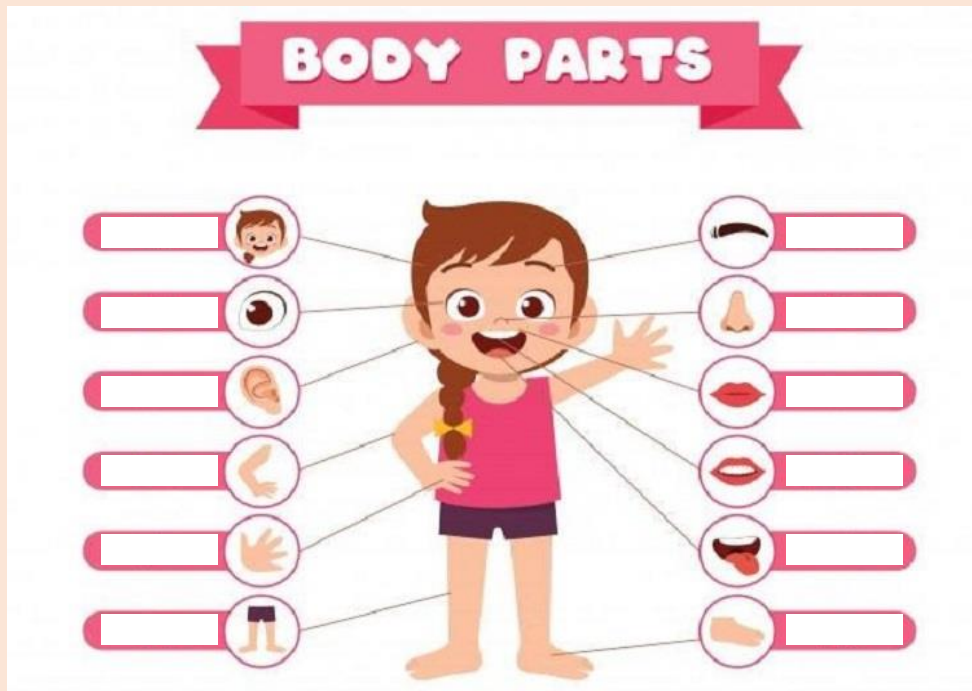
7.3.1 เกณฑ์การผ่านร้อยละ 60

7.3.2 เกณฑ์การผ่านร้อยละ 60



WORKSHEET

Direction : Write the words in the box.



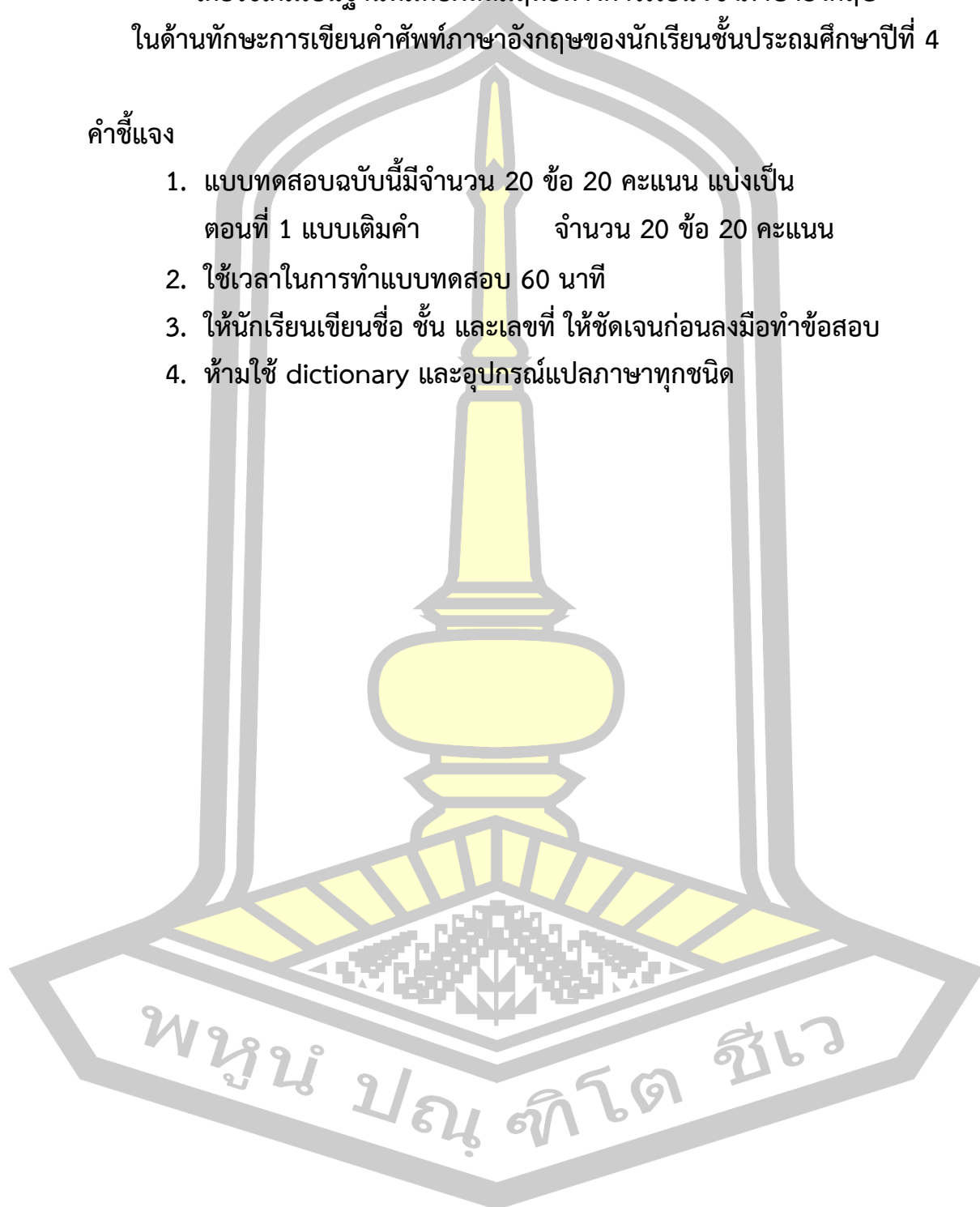
Name _____

Score _____.

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน
โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
ในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีจำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน แบ่งเป็น
ตอนที่ 1 แบบเติมคำ จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน
2. ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที
3. ให้นักเรียนเขียนชื่อ ชั้น และเลขที่ ให้ชัดเจนก่อนลงมือทำข้อสอบ
4. ห้ามใช้ dictionary และอุปกรณ์แปลภาษาทุกชนิด



Pre – Post Test

แบบทดสอบก่อน - หลัง เรียน

Name Class No

ตอนที่ 1 แบบเติมคำจำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

Direction: Look and identify the pictures below. Choose your answer from the choices given in the box above. Write your answer on the lines provided under each picture.

คำสั่ง : ให้นักเรียนดูภาพแล้วเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมมาเติมใต้ภาพให้ถูกต้อง

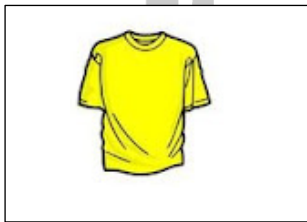
teacher

school

mouth

elephant

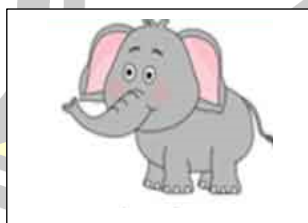
shirt



1.....

2.....

3.....



4.....

5.....

พูน ปณ ทิโต ชเว

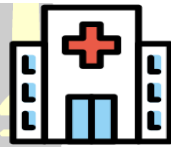
Direction: Write the missing letters to complete the word on the blanks provided.

คำสั่ง : ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไปให้สมบูรณ์ และตรงตามภาพให้ถูกต้อง

t _ _ e _ _



_ o _ p _ _ _



_ _ r _ _ _ e



_ h _ r _ _



f _ _ _



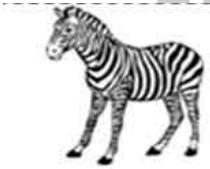
พหุจน์ ปณฺ ทิโต ชีเว



.....N.....



.....S.....



.....Z.....



.....S.....

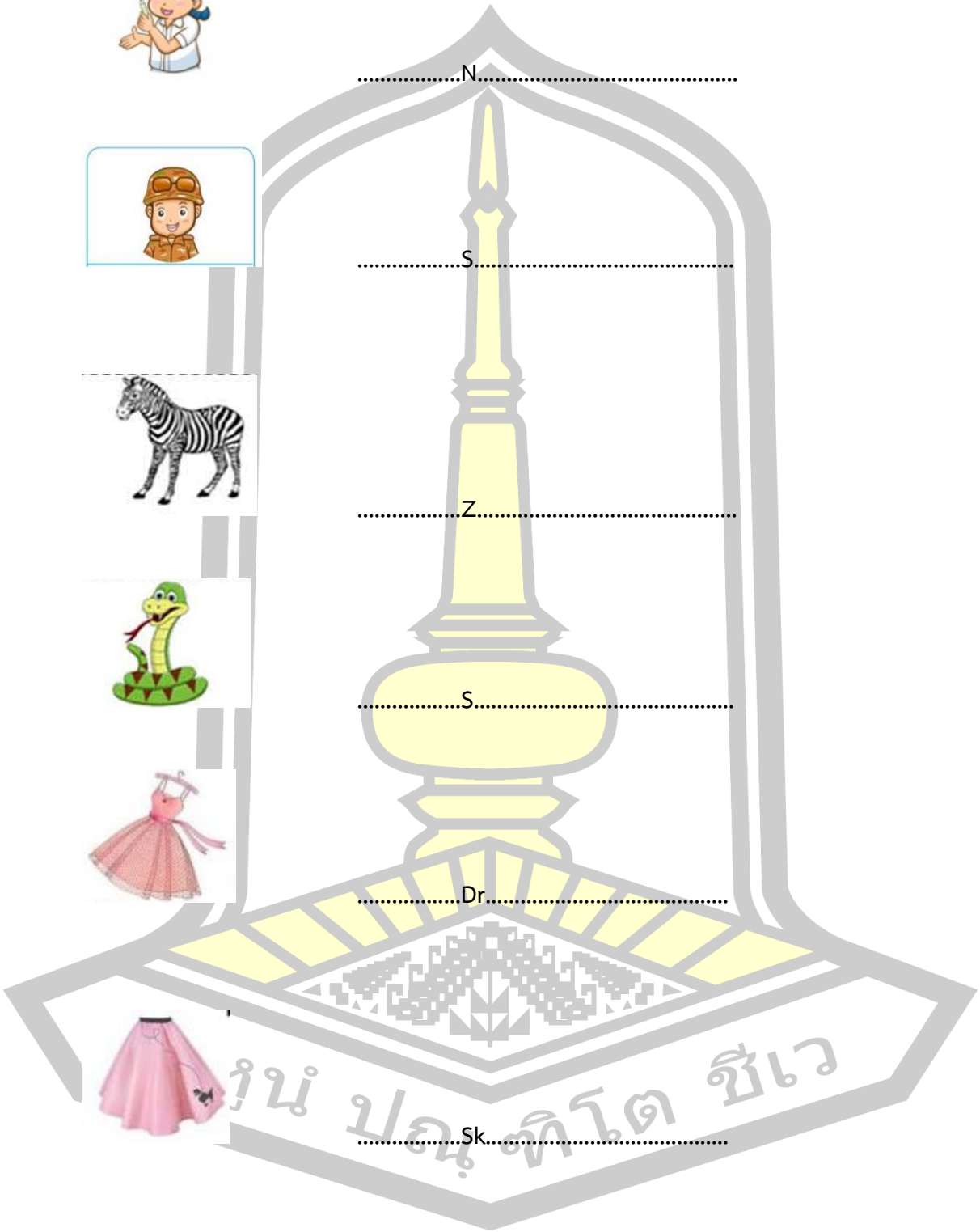


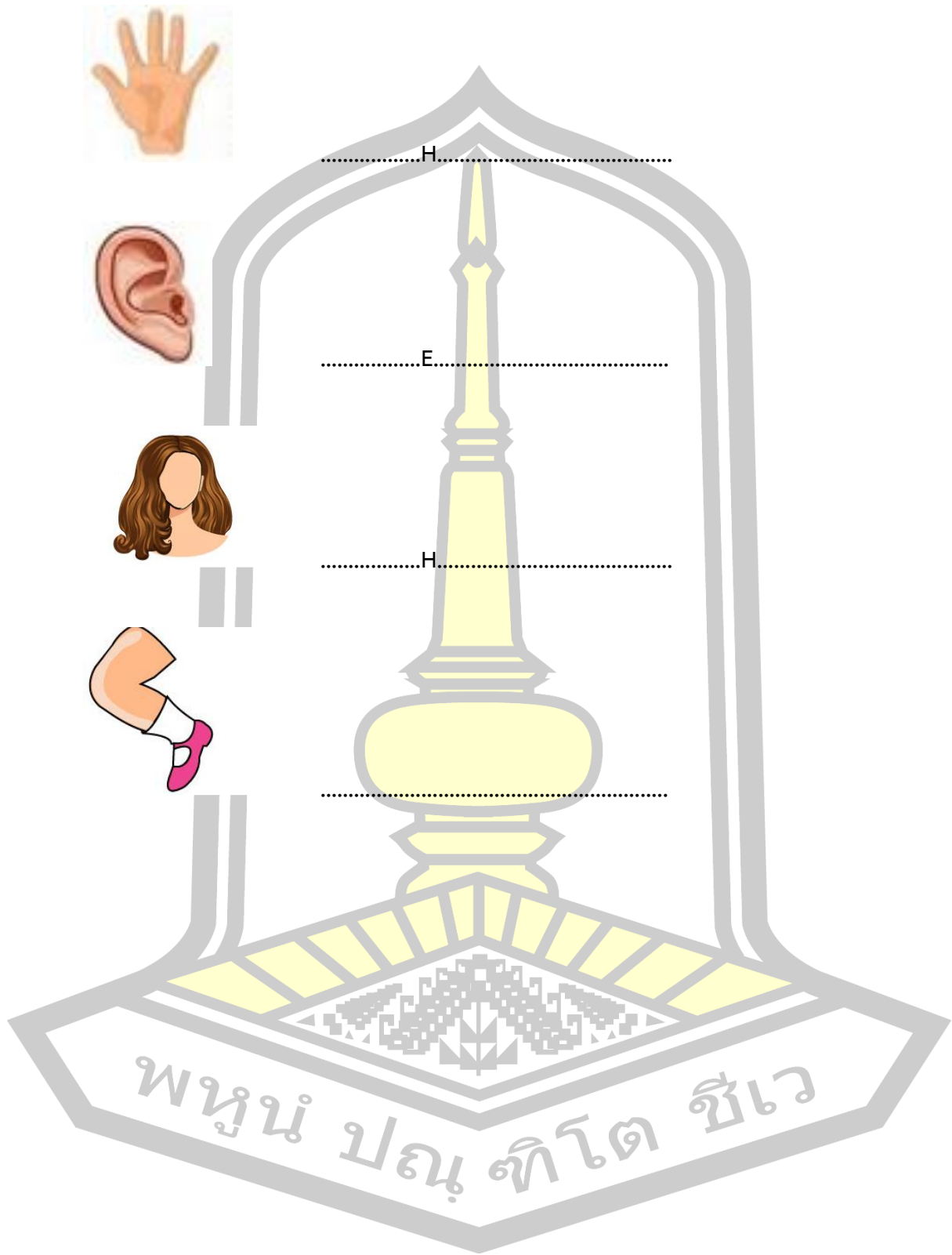
.....Dr.....

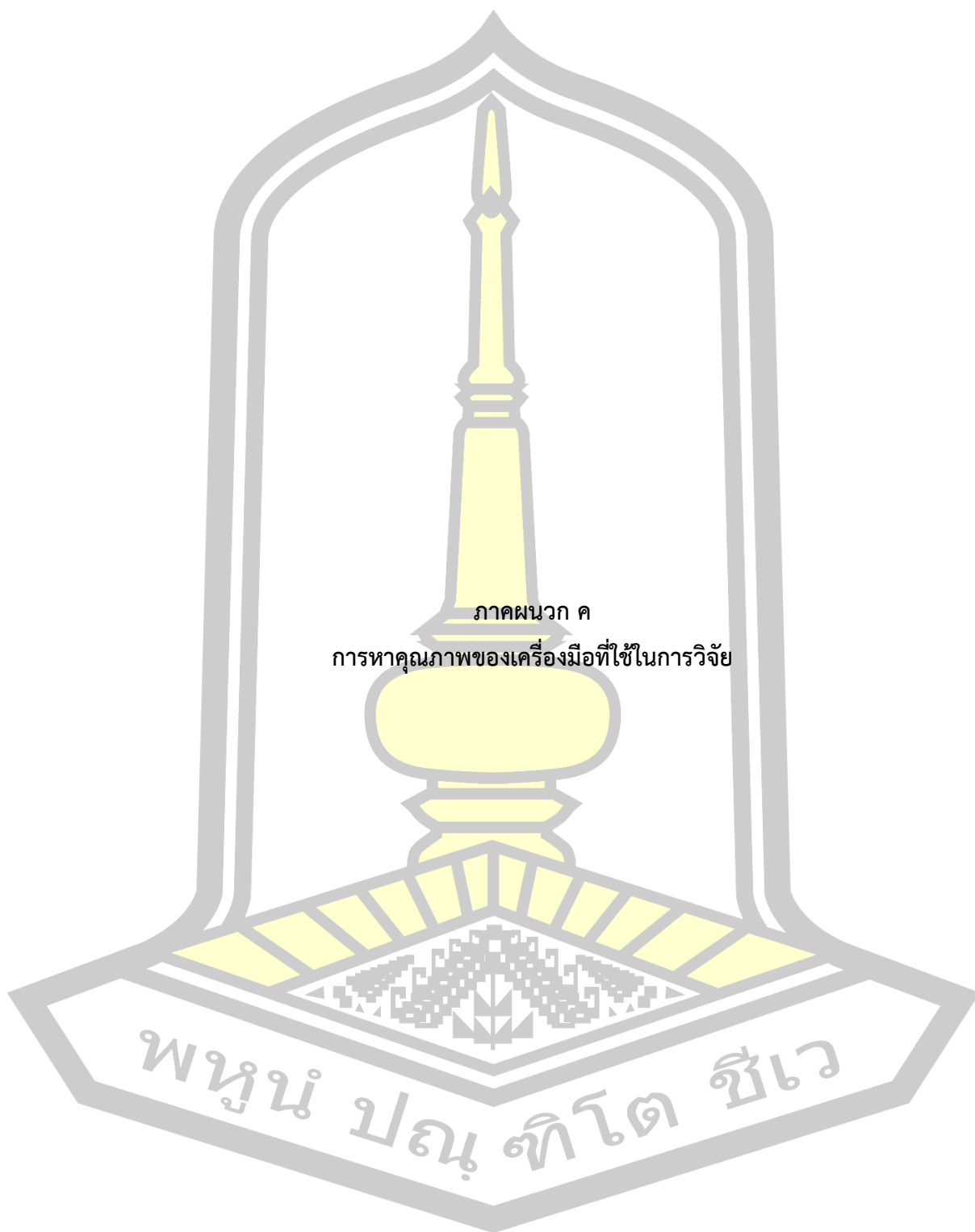


.....Sk.....

หุ่น ปณุ ทิโต ชีเว







ภาคผนวก ค

การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

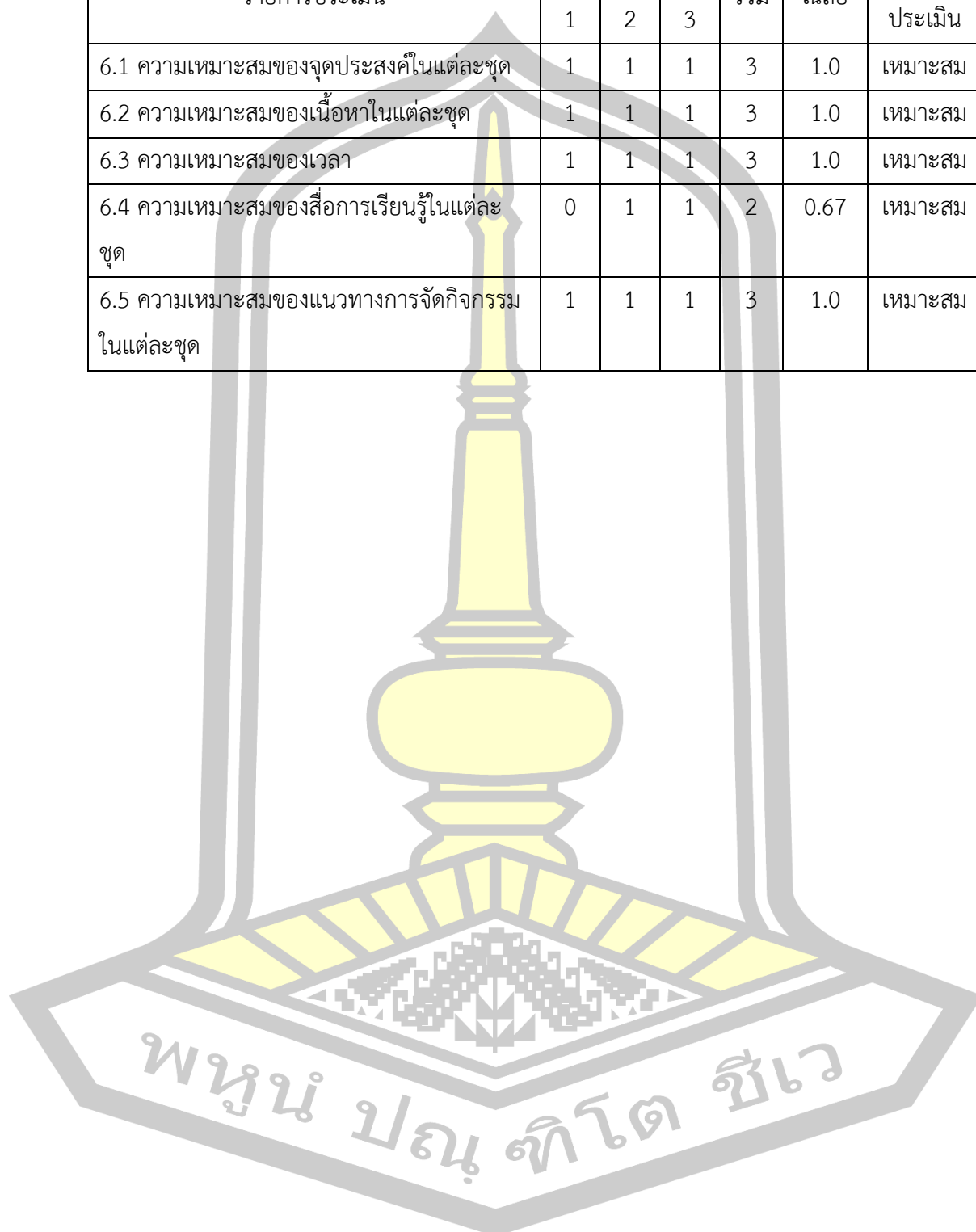
พหุจน์ ปณฺ ทิโต ชีเว

ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
ตามรายการประเมินที่กำหนด ดังนี้

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	เฉลี่ย	ผลการประเมิน
	1	2	3			
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.1 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์อาชีพและสถานที่ทำงานของแต่ละอาชีพได้	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
1.2 ผู้เรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับประเภทชื่อของสัตว์เลี้ยงในฟาร์มและสัตว์ป่าได้	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
1.3 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าได้ถูกต้อง	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
1.4 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
2. ด้านเนื้อหาของชุดการจัดการเรียนรู้						
2.1 เหมาะสมกับศักยภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	1	1	0	2	0.67	เหมาะสม
2.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	1	1	0	2	0.67	เหมาะสม
2.3 สามารถนำไปใช้ได้จริง	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
2.4 มีความเหมาะสมในการกำหนดหัวข้อเนื้อหาในแต่ละหน่วย	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
2.5 มีความเหมาะสมในการกำหนดเนื้อหาแต่ละหน่วย	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
2.6 มีความเหมาะสมในการเรียงลำดับเนื้อหา	1	0	1	2	0.67	เหมาะสม
2.7 มีความเหมาะสมในการกำหนดเวลา	1	0	1	2	0.67	เหมาะสม
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละชุดมีกิจกรรมที่เหมาะสม	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	เฉลี่ย	ผลการประเมิน
	1	2	3			
3.2 มีความเหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
3.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
3.4 ส่งเสริมทักษะด้านการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
3.5 เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
3.6 มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	1	0	1	2	0.67	เหมาะสม
3.7 เหมาะสมในการนำไปปฏิบัติจริง	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
4. ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้						
4.1 ความเหมาะสมกับเนื้อหาของชุดการจัดการ เรียนรู้	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
4.2 ความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
4.3 ความเหมาะสมกับการส่งเสริมทักษะด้าน การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
4.4 ความเหมาะสมกับวัย	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
5. ด้านการวัดและประเมินผล						
5.1 ความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ของชุดการจัดการเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
5.2 ความเหมาะสมกับเนื้อหาของชุดการจัดการ เรียน	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
5.3 ความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
5.4 ความเหมาะสมกับกิจกรรมและวิธีสอน	1	0	1	2	0.67	เหมาะสม
5.5 ความเหมาะสมกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน	1	0	1	2	0.67	เหมาะสม
5.6 ความเหมาะสมกับการวัดความรู้ด้านการ เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
6. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้						

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	เฉลี่ย	ผลการประเมิน
	1	2	3			
6.1 ความเหมาะสมของจุดประสงค์ในแต่ละชุด	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
6.2 ความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละชุด	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
6.3 ความเหมาะสมของเวลา	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม
6.4 ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ในแต่ละชุด	0	1	1	2	0.67	เหมาะสม
6.5 ความเหมาะสมของแนวทางการจัดกิจกรรมในแต่ละชุด	1	1	1	3	1.0	เหมาะสม



ผลการประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่				IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 2	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 5	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 6	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 7	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 8	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 9	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 10	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 11	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 12	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 13	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 14	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 15	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 16	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 17	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 18	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 19	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 20	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 21	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 22	0	1	1	0.67	ใช้ได้

ข้อที่				IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ข้อ 23	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 24	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 25	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 26	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 27	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 28	0	0	1	0.33	ใช้ได้
ข้อ 29	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 30	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 31	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 32	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 33	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 34	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 35	1	0	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 36	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 37	0	1	1	0.67	ใช้ได้
ข้อ 38	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ข้อ 39	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 40	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ผลการประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จำนวน 40 ข้อ ซึ่งมีความสอดคล้องและสามารถนำไปใช้ได้

ผลการหาค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบ และค่าความเชื่อมั่น
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	ความยาก (P)	แปลผล	อำนาจจำแนก (B)	แปลผล	แปลผลคุณภาพ ของข้อสอบ
1	0.70	ใช้ได้	0.4091	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.70	ใช้ได้	0.4091	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.80	ใช้ได้	0.3445	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.77	ใช้ได้	0.3900	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.77	ใช้ได้	0.3900	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.80	ใช้ได้	0.4880	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.63	ใช้ได้	0.3565	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.67	ใช้ได้	0.3110	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.43	ใช้ได้	0.1268	ทิ้ง	ปรับปรุง
10	0.53	ใช้ได้	0.2775	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.60	ใช้ได้	0.2584	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.70	ใช้ได้	0.3373	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.67	ใช้ได้	0.4545	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.53	ใช้ได้	0.2775	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.47	ใช้ได้	0.2967	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.40	ใช้ได้	0.2440	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.57	ใช้ได้	0.3038	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.57	ใช้ได้	0.3038	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.57	ใช้ได้	0.4474	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.37	ใช้ได้	0.1459	ทิ้ง	ปรับปรุง
21	0.57	ใช้ได้	0.3038	ใช้ได้	ใช้ได้
22	0.57	ใช้ได้	0.3038	ใช้ได้	ใช้ได้

ข้อที่	ความยาก (P)	แปลผล	อำนาจจำแนก (B)	แปลผล	แปลผลคุณภาพ ของข้อสอบ
23	0.50	ใช้ได้	0.1794	ทิ้ง	ปรับปรุง
24	0.63	ใช้ได้	0.2129	ใช้ได้	ใช้ได้
25	0.57	ใช้ได้	0.3038	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.53	ใช้ได้	0.3493	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.27	ใช้ได้	0.2105	ใช้ได้	ใช้ได้
28	0.60	ใช้ได้	0.3301	ใช้ได้	ใช้ได้
29	0.43	ใช้ได้	0.2703	ใช้ได้	ใช้ได้
30	0.63	ใช้ได้	0.2129	ใช้ได้	ใช้ได้
31	0.40	ใช้ได้	0.1722	ทิ้ง	ปรับปรุง
32	0.43	ใช้ได้	0.2703	ใช้ได้	ใช้ได้
33	0.60	ใช้ได้	0.3301	ใช้ได้	ใช้ได้
34	0.60	ใช้ได้	0.2584	ใช้ได้	ใช้ได้
35	0.47	ใช้ได้	0.2249	ใช้ได้	ใช้ได้
36	0.53	ใช้ได้	0.2057	ใช้ได้	ใช้ได้
37	0.50	ใช้ได้	0.1794	ทิ้ง	ปรับปรุง
38	0.63	ใช้ได้	0.2847	ใช้ได้	ใช้ได้
39	0.67	ใช้ได้	0.3110	ใช้ได้	ใช้ได้
40	0.70	ใช้ได้	0.2656	ใช้ได้	ใช้ได้

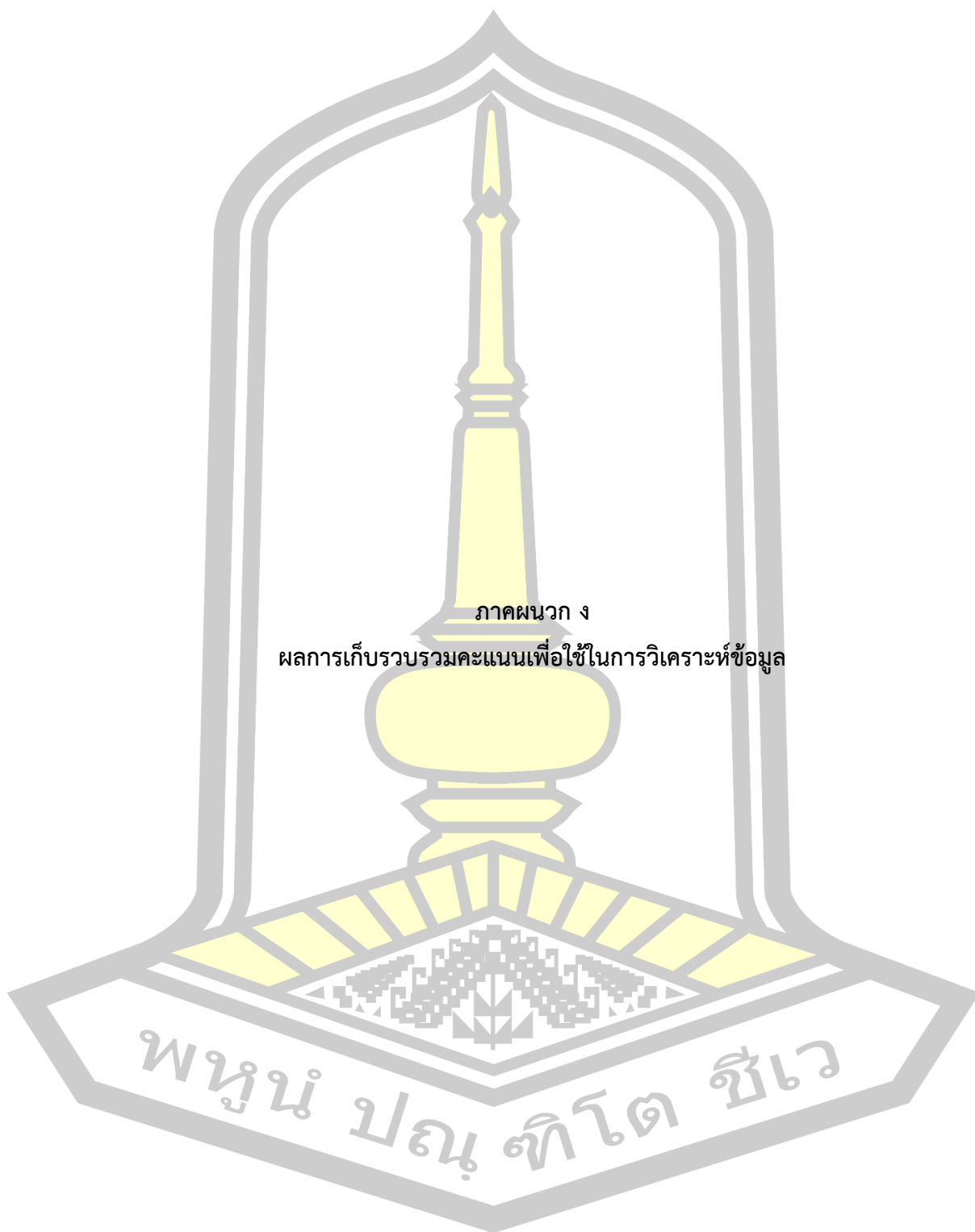
ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์โดยใช้วิธีการของโลเวท มีค่าเท่ากับ 0.83

P min 0.2667

P max 0.8000

Bmin = 0.0000

Bmax = 0.4880



ภาคผนวก ง

ผลการเก็บรวบรวมคะแนนเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

พหุ ประทีป ชัยเว

ตารางคะแนนจากการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียน				รวม	ผลการสอบหลังเรียน
	แผน 1	แผน 2	แผน 3	แผน 4		
คะแนนเต็ม	10	10	10	10	40	20
คนที่ 1	8	7	7	9	31	14
คนที่ 2	7	7	7	7	28	15
คนที่ 3	6	7	7	7	27	16
คนที่ 4	7	7	7	9	30	14
คนที่ 5	7	7	7	8	29	14
คนที่ 6	8	8	7	9	32	15
คนที่ 7	6	7	7	8	28	14
คนที่ 8	8	6	7	7	28	15
คนที่ 9	8	7	9	8	32	13
คนที่ 10	7	7	8	9	31	17
คนที่ 11	7	8	7	9	31	14
คนที่ 12	9	8	8	8	33	15
คนที่ 13	7	9	7	7	30	14
คนที่ 14	8	8	8	7	31	14
คนที่ 15	9	7	9	7	32	15
คนที่ 16	7	8	7	7	29	16
คนที่ 17	7	7	8	5	27	15
คนที่ 18	8	8	9	6	31	14
คนที่ 19	8	9	7	7	31	17
คนที่ 20	9	7	9	6	31	16
รวม	151	149	152	150	602	297
เฉลี่ย	7.55	7.45	7.60	7.50	30.10	14.85

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียน				รวม	ผลการสอบหลังเรียน
	แผน 1	แผน 2	แผน 3	แผน 4		
เฉลี่ยร้อยละ	75.50	74.50	76.00	75.00	75.25	74.25
E_1/E_2	75.25					74.25



คะแนนจากการทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ
การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (20)	คะแนนหลังเรียน (20)
1	9	14
2	7	15
3	9	16
4	10	14
5	9	14
6	8	15
7	9	14
8	7	15
9	9	13
10	8	17
11	9	14
12	8	15
13	8	14
14	7	14
15	8	15
16	9	16
17	6	15
18	7	14
19	10	17
20	11	16
รวม	168	297
เฉลี่ย	8.40	14.85
S.D.	1.23	1.08

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวปริญญาภรณ์ กองแก้ว
วันเกิด	10 ตุลาคม 2535
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 130 หมู่ที่ 1 บ้านส้มป่อย ตำบลส้มป่อย อำเภอราชสีห์ จังหวัดศรีสะเกษ 331160
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	รับราชการครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านเม็กดำ เลขที่ 94 หมู่ที่ 1 บ้านเม็กดำ ตำบลเม็กดำ อำเภอพยุหะคีรี จังหวัดมหาสารคาม 44110
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2549 มัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสตรีสิริเกศ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ พ.ศ. 2554 ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) วิชาเอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พ.ศ. 2564 ศึกษาต่อระดับปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ทิโต ชีเว

