



การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก"
ของ ศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

(ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณาวงษ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก
ผู้วิจัย	ศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ
ประธานที่ปรึกษา	ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	เกมคำศัพท์, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนด้วยเกมคำศัพท์ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์จำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ($\mu = 20.80$ และ $\sigma = 2.94$) 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.65$ และ $\sigma = 0.13$)

Title	USING VOCABULARY GAMES TO DEVELOP ENGLISH VOCABULARY LEARNING OF GRADE 3 STUDENTS AT WATLHAMPHRATHAT SCHOOL, PHITSANULOK PROVINCE
Author	Suphaphit Singlo
Advisor	Tamronglak U-nakarin, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in English - (Plan B), Naresuan University, 2022
Keywords	Vocabulary games, English vocabulary learning, The development of English vocabulary learning

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to compare the result of English vocabulary learning of Grade 3 students before and after learning by using the vocabulary games and 2) to study the satisfaction of Grade 3 students towards the use of vocabulary games.

The samples were 10 students in grade 3 students of Watlhamphrathat School, Phitsanulok province during the Second Semester, 2022. The research instruments were 1) 10 lesson plans with vocabulary games 2) English vocabulary Achievement tests and 3) the learning satisfaction survey towards the use of vocabulary games. Data were analyzed by the use of mean, and standard deviation

The findings of this research were 1) The students' vocabulary achievement by using vocabulary games when compared to the pre-posttest after studying was significantly higher than before ($\mu = 20.80$, $\sigma = 2.94$) 2) The satisfaction of Grade 3 students towards the use of vocabulary games was at the highest level. ($\mu = 4.65$, $\sigma = 0.13$)

ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดีเนื่องด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้ให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหาต่างๆ ตลอดระยะเวลาการทำการค้นคว้าอิสระฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ Dr. Henry Yuh Anchunda ดร. สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต และคุณครูทิพย์วรรณ คงเนตร ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการให้คำแนะนำและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระนี้

ขอกราบขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู และบุคลากรของโรงเรียนวัดแหลมพระธาตุทุกท่านที่คอยให้กำลังใจและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และบุคคลในครอบครัวที่คอยให้กำลังใจให้คำปรึกษา และให้การสนับสนุนเป็นอย่างดีเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและเป็นกตัญญูทเวที่แด่ บุพการี ครูบาอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการค้นคว้าอิสระฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นต่อไป

ศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
ประกาศคุณูปการ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
สมมุติฐานของการวิจัย.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ.....	7
2. การเรียนรู้คำศัพท์.....	8
3. การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	11
4. ความพึงพอใจ.....	17
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	20
1. ประชากร.....	20
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	20
3. เครื่องมือใช้ในการวิจัย.....	20
4. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	21
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	24
6. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	24
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	24
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	25
บทที่ 5 บทสรุป.....	28
สรุปผลการวิจัย.....	28
อภิปรายผลการวิจัย.....	28
ข้อเสนอแนะ.....	31
บรรณานุกรม.....	32
ภาคผนวก.....	40
ประวัติผู้วิจัย.....	110

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน	25
ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์	26
ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน	63
ตาราง 4 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	66
ตาราง 5 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน.....	68
ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจที่ต่อการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	70
ตาราง 7 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน.....	72
ตาราง 8 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน.....	74
ตาราง 9 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน	76
ตาราง 10 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน.....	76
ตาราง 11 ผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าเฉลี่ย ร้อยละรายบุคคล.....	78

ตาราง 12 แสดงคะแนน และค่าเฉลี่ย ของการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์79



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

สังคมโลกในปัจจุบันเป็นยุคสมัยแห่งการเรียนรู้และการสื่อสารไร้พรมแดน ผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกที่มีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมและเชื้อชาติ สามารถติดต่อสื่อสารและเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้จากอินเทอร์เน็ต โดยมีภาษาเป็นสื่อกลางในการรับส่งข้อมูล มนุษย์ไม่ได้ใช้ภาษาเป็นเพียงเครื่องมือในการรับสื่อความหมายเพื่อแสดงความเข้าใจที่มีต่อกันและกันเท่านั้น ภาษายังเป็นเครื่องมือในการกำหนดควบคุมสังคมและแสดงออกถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของชนชาตินั้นๆ ได้เช่นกัน (ชญาพร โพคัยสุวรรณค์ และคณะ, 2561, น. 1388) ถึงแม้ว่าจะมีภาษาต่างๆ มากมายบนโลก แต่ภาษาที่ถูกใช้มากที่สุดในโลกปัจจุบัน คือ ภาษาอังกฤษ จากสถิติพบว่ามากกว่า 2,000 ล้านคน ของพลเมืองโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสาร (ชัชชรีย์ บุณนาค, 2561, น. 235) และจาก 193 ประเทศทั่วโลก มีประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ 67 ประเทศ และมี 27 ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการรอง (Ilyosovna, 2020, p. 22) ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงและเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้เชื่อมหลายประเทศเข้าด้วยกัน โลกเปิดกว้างมากขึ้น การมีทักษะความรู้ด้านภาษาอังกฤษจึงเป็นส่วนหนึ่งของการเข้าถึงโอกาสในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโอกาสทางการศึกษา การเรียนรู้วัฒนธรรม การประกอบธุรกิจ และการประกอบอาชีพ ดังนั้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน (ภราดร สุขพันธ์, 2561, น. 90-91)

จากความสำคัญดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษ เป็นวิชาพื้นฐานที่จำเป็นต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา แต่อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร อ้างอิงจาก ณรงค์กร มโนจันทร์เพ็ญ (2561) ได้กล่าวถึงผลการจัดอันดับทักษะความสามารถด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ (EF English Proficiency Index) ในปี 2021 พบว่าประเทศไทยอยู่อันดับที่ 100 จาก 112 ประเทศ อยู่ลำดับรั้งท้ายประเทศในอาเซียน และมีทักษะภาษาอังกฤษต่ำมากเป็นระยะเวลา 3 ปีติดต่อกัน และจากผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศไทย 3 ปีซ้อนหลัง ได้แก่ ปีการศึกษา 2562 2563 และ 2564 พบว่าจากคะแนนเต็ม 100 คะแนน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 34.42 43.55 และ 39.22 ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในระดับที่ค่อนข้างน้อย ภาษาอังกฤษจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างมากที่สมควรจะได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา อาวีวรรณ เอี่ยมสะอาด (2561, น. 44) กล่าวว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของระบบการศึกษาไทย เพราะการศึกษาในระดับประถมจะเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาต่อยอดเพื่อสู่การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

สำหรับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา ความรู้ด้านคำศัพท์ค่อนข้างมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้และ

เชื่อมโยงทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และ ทักษะการเขียน อีกทั้ง ยังมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะความคิด ความคล่องแคล่วในการสื่อสาร และ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงมากขึ้น (Lozarito and Segumpun, 2022, p.8) ซึ่ง สอดคล้องกับ Muhammad et al., (2021, p. 30) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นส่วนที่สำคัญอย่างมากในการ เรียนรู้ภาษาไม่ว่าจะสำหรับการเรียนเป็นภาษาที่สองหรือในฐานะภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนภาษาทุก คนจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์อย่างเพียงพอ จึงจะสามารถพัฒนาทักษะการพูด การฟังการ อ่าน และการเขียน ที่เป็นทักษะที่สำคัญของการเรียนภาษาได้ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ ชีร์วรา ปลายตะเพียนทอง และ ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน (2563, น. 536) กล่าวว่า สำหรับการเรียนการสอนใน รายวิชาภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนควรมุ่งเน้นไปที่การสอนให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านคำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะ คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคง่ายๆ ในการสื่อสาร เพื่อพัฒนา ไปสู่การสร้างประโยคในระดับสูงต่อไป ดังนั้น การเรียนภาษาที่สองจำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงจะเป็นไปด้วยความรวดเร็วและประสบความสำเร็จ

จากการศึกษาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษโรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ ตำบลนครป่าหมาก อำเภอบางกระทุ่ม จังหวัดพิษณุโลก พบว่ายังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดัง จะเห็นได้จากผลการทดสอบ (O-NET) รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปี การศึกษา 2564 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 28.13 ซึ่งต่ำกว่ามาตรฐาน จากการศึกษาปัญหาการ เรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ ผู้วิจัยได้ พบปัญหาว่าผู้เรียนส่วนใหญ่อ่านภาษาอังกฤษไม่ออก เขียนไม่ได้ และแปลไม่ได้ เนื่องจากปัญหาด้าน คำศัพท์ เมื่อผู้เรียนไม่มีคลังความรู้คำศัพท์ที่เพียงพอ ก็ไม่สามารถทำกิจกรรมภาษาอังกฤษต่างๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิด ความไม่มั่นใจและเกิดทัศนคติเชิงลบต่อการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ จากปัญหาดังกล่าวสืบ เนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษที่ผ่านมาที่เน้นการท่องจำคำศัพท์แบบ แปลความหมาย ซึ่งเป็นการจำระยะสั้นและไม่สามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่าง แท้จริง ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่ส่งผลให้การเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษไม่ประสบผลสำเร็จ

จากความสำคัญและปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ พัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับกลวิธีและวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบต่าง ๆ และค้นพบว่าการสอนคำศัพท์ให้มี ประสิทธิภาพควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมไปกับการเรียนรู้ และครูผู้สอนต้องพยายามสร้างบริบทที่ ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้คำศัพท์เป้าหมายมากที่สุด (Saleh and Althaqafi, 2022, p.2) และแนวทาง สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสัมฤทธิ์ผลในการเรียนภาษา คือ การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ Hanphichai (2019, p. 53) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ผ่านการ แก้ปัญหาด้วยตนเองในสถานการณ์จริง ผู้เรียนจะเกิดความเชื่อมั่น มีแรงจูงใจและมีความสุขในการ เรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือลงมือทำที่เหมาะสมสำหรับการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษามากที่สุด คือ การใช้กิจกรรมเกม สุนัขชา ศรีนาม (2564, น. 27) อธิบายว่า เนื่องจากเกมมีความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และ เป็นการเปิดโอกาสการเรียนรู้ภาษาไปในตัว อีกทั้งยังเป็นแรงให้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกล้าในการ

ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจที่จะใช้ภาษาและมีความสุขกับการเรียน และกิจกรรมเกมที่เหมาะสมสำหรับการนำไปพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ได้แก่ เกมคำศัพท์ (Vocabulary games) เพราะเกมคำศัพท์มีส่วนช่วยในการพัฒนาความสามารถในการจดจำและอนุมานคำศัพท์ของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Vu et al., 2021, p. 99) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชญาพร ยางเงิน (2562, บทคัดย่อ) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้เกมมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปในแนวทางเดียวกับผลงานวิจัยของ สุชาดา อินทผวิ (2562, บทคัดย่อ) ที่ผลการวิจัยพบว่า หลังจากเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ นักเรียนมีผลเฉลี่ยคะแนนคำศัพท์สูงกว่าร้อยละ 70 นอกจากนี้ อารณศิริ พลรักษา (2561, บทคัดย่อ) ที่ได้พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังจากใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก โดยใช้เกมคำศัพท์ เนื่องจากการสอนโดยใช้เกมเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนาน ลดบรรยากาศความตึงเครียดระหว่างเรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี สามารถนำไปต่อยอดกับการเรียนรู้ควบคู่ไปกับทักษะอื่น ๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ อีกทั้งยังเป็นแนวทางสำหรับผู้วิจัยในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพที่ดีต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนด้วยเกมคำศัพท์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับประถมศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. ได้แนวทางสำหรับการนำเกมคำศัพท์มาประกอบการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จ.พิษณุโลก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งหมด 10 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. เนื้อหา

เนื้อหาจากหนังสือเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน Smile 3 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยคำศัพท์ 9 หมวด ได้แก่ weather season adjectives family places transportation prepositions food และ activities

4. ระยะเวลา

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ระยะเวลาในการสอน 10 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด 10 คาบเรียน และมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนอย่างละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เกมคำศัพท์** หมายถึง กิจกรรมหรือเครื่องมือประกอบการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมคำศัพท์ที่หลากหลาย สำหรับการค้นคว้าอิสระนี้ใช้ทั้งหมด 7 เกม ดังนี้

1. เกมบิงโก (Bingo Game)
2. เกมสะกดคำ (Spelling Game)
3. เกมกระซิบ (Whisper Game)
4. เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ (Deaf and Dumb Spelling Game)
5. เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ (Matching Picture and Word Game)
6. เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)
7. เกมกล้วยรถแข่ง (A banana racing game)

2. **การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ** หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการสะกดคำศัพท์ บอกความหมาย จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคของผู้เรียน ซึ่งวัดได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นข้อสอบแบบปรนัย 3 ตัวเลือกและข้อสอบแบบอัตนัย แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วยตอนที่ 1 การวัดความรู้ด้านสะกดคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ ตอนที่ 2 การวัดความรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ และตอนที่ 3 แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ จำนวน 10 ข้อ

3. **ความพึงพอใจ** หมายถึง ความคิดเห็นหรือความรู้สึกของนักเรียนหลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ ซึ่งสามารถวัดได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ อยู่ใน
ระดับมากที่สุด



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ
 - 1.1 ทำไม่ต้องเรียนภาษาต่างประเทศ
 - 1.2 คุณภาพผู้เรียน
 - 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
2. การเรียนรู้คำศัพท์
 - 2.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 2.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 2.3 หลักการเลือกคำศัพท์
 - 2.4 ขั้นตอนการสอนคำศัพท์
 - 2.5 การวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์
3. การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 ลักษณะของเกมประกอบการสอน
 - 3.3 ประเภทของเกมประกอบการสอน
 - 3.4 ชนิดของเกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 3.5 วิธีการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ประกอบการสอน
 - 3.7 ความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.8 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน
4. ความพึงพอใจ
 - 4.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 4.2 การวัดความพึงพอใจ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญสำหรับการสื่อสาร ศึกษาค้นคว้า และประกอบอาชีพ และเป็นการสร้างความตระหนักในเรื่องการยอมรับวัฒนธรรมนำมาซึ่งการพัฒนาความร่วมมือระหว่างประเทศ นอกจากนี้มีส่วนร่วมในการพัฒนาตนเองในการเรียนรู้ที่จะเข้าใจผู้อื่น ในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ขนบประเพณีที่มีความหลากหลาย มีทัศนคติและวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกลต่อการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร และการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้สะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ภาษาต่างประเทศที่ถูกระบุเป็นหลักสูตรรายวิชาพื้นฐาน ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาอื่นต่างประเทศอื่นๆ ให้เป็นไปตามดุลยพินิจของสถานศึกษาที่มีความประสงค์จะจัดทำรายวิชานั้น

1.1 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ปฏิบัติตามคำสั่งคำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมายตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทาน ง่ายๆ
2. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมตามแบบที่ฟังต่างๆ ใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ
3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน
4. พูดและทำท่าประกอบตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำและประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
7. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
8. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว
9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)
10. ใช้ประโยคคำเดียว ประโยคเดียว ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด ป.3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัด ป.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 220-243)

สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับ สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกมาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก ตัวชี้วัด ป.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2. การเรียนรู้คำศัพท์

2.1 ความหมายของคำศัพท์

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562, น. 22) กล่าวว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มคำหรือคำของแต่ละภาษาที่มีหน้าที่สื่อความหมาย นอกจากนี้ คำศัพท์สามารถเพิ่มขึ้นได้ตามบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

ธีรวิรา ปลาตะเพียนทอง (2562, น. 9) อธิบายว่า คือ คำศัพท์ คือ คำ ถ้อยคำ หรือวลีในภาษาที่ใช้สำหรับสื่อความให้เป็นที่เข้าใจโดยทั่วไป คำศัพท์เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดและมีความหมายในตัวเอง ยกเว้นบางคำที่มีความหมายเฉพาะกลุ่ม

ดารณี จุนเจือวงศ์ (2563, น. 21) กล่าวว่า คำศัพท์ คือ คำหรือถ้อยคำที่สามารถสื่อสารความคิดและเป็นการแสดงความหมายของผู้พูด โดยมีลักษณะของคำโดด คำประสม และสำนวนที่ทำให้ผู้ฟังและผู้พูดเข้าใจตรงกัน

สุนิสมา มามีสุข (2563, น. 22) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐาน เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งที่ใช้ในการสื่อความหมายให้บุคคลอื่นรู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอื่นๆ

สรุปความได้ว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของภาษาที่มีหน้าที่ในการสื่อสาร คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันออกไป โดยขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำไปใช้

2.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ทงศักดิ์ กุตรแสง (2560, น. 20) กล่าวว่า เมื่อเริ่มเรียนภาษา ผู้เรียนควรจะได้รับ การสอนคำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์ช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและเป็นองค์ประกอบหลักในการพัฒนาทักษะ 4 ทักษะที่เป็นหัวใจหลักของการเรียนภาษาอังกฤษ

อัญชลี ภิญโญพรสวัสดิ์ (2560, น. 77) กล่าวว่า หากผู้เรียนไม่สนใจที่จะเรียนรู้คำศัพท์ อาจส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารในการเรียนรู้ภาษาที่สองได้

พริมลักษณ์ ต้นปาน (2561, น. 15) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนภาษาทุกภาษา การรู้คำศัพท์มากจะทำให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นพื้นฐานในการเรียนทักษะด้านอื่น ๆ ยังมีความรู้คำศัพท์มากก็หมายความว่าสามารถพัฒนาทักษะอื่นๆ ได้ดียิ่งขึ้น

เปรมพล วิบูลย์เจริญสุข และ นภภรณ์ เจียมทอง (2564, น. 386) อธิบายว่า คำศัพท์ คือ จุดเริ่มต้นพื้นฐานของการเรียนภาษาอังกฤษ คำศัพท์ที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษ ตลอดจนการนำไปใช้ทั้งในการอ่าน การเขียน และการสื่อสาร

ดังนั้น คำศัพท์เป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการเรียนภาษา เพราะเป็นฐานรากความเข้าใจและการพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน มากไปกว่านี้ คำศัพท์ช่วยยกระดับความสามารถในการเรียนรู้ภาษาให้มีสำคัญี่ผลมากขึ้น เห็นได้ชัดว่า หากขาดความรู้คำศัพท์ก็ยากที่จะประสบผลลัพท์ที่ดีในการเรียนรู้ภาษา

2.3 หลักการเลือกคำศัพท์

พรพิศ งามพงษ์ (2557, น. 245) กล่าวว่า ควรเลือกคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยใกล้ตัวเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

เฉลิมพล ชื่นวงศ์ (2562, น. 12) กล่าวว่า ควรเลือกคำศัพท์ที่ใกล้ตัว เหมาะสมกับวัย ความสามารถของผู้เรียน และควรเป็นคำที่มีความหมายชัดเจน สามารถจดจำได้ง่าย และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้นควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง เหมาะสมกับวัย ความสนใจและความสามารถ สำหรับการค้นคว้าอิสระนี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกคำศัพท์ 9 หมวด ได้แก่ หมวด weather season adjectives family places transportations prepositions food และ activities

2.4 ขั้นตอนการสอนคำศัพท์

พรสวรรค์ สิป้อ (2550, น. 131-133 อ้างอิงใน เยวานถศ ศรีโสภษ, 2560, น. 16-17) สรุปขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. ช้่นนำเสนอ ในชั้นนี้ ผู้สอนควรเสนอคำศัพท์ควบคู่ไปกับบริบทของการใช้คำศัพท์นั้นๆ เนื่องจากความหมายของคำส่วนใหญ่จะถูกกำหนดโดยบริบทของประโยคสำหรับการนำไปใช้สื่อสาร เทคนิคการนำเสนอความหมายมีหลายวิธี เช่น การยกตัวอย่าง การสอนโดยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง การแสดงละครใบ้ การให้คำที่มีความหมายเหมือนหรือตรงข้ามกัน การให้คำนิยาม การให้เดาความหมายจากบริบท และการแปล เป็นต้น

2. ช้่นฝึก ในชั้นนี้ควรเริ่มฝึกจากคำโดดหรือคำเดี่ยวที่มีความหมายในตัวเอง หลังจากนั้นค่อยนำคำมาประกอบเป็นประโยคให้สมบูรณ์ในการสื่อความหมาย และขั้นสุดท้าย ให้ฝึกประกอบเป็นประโยคที่ต่อเนื่องกัน

3. ช้่นนำไปใช้ ในชั้นนี้จะต้องสัมพันธ์กับทักษะอื่นๆ หรือการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียน นอกจากจะเป็นการวัดผลการเรียนรู้แล้ว ควรฝึกให้นักเรียนได้นำคำศัพท์ไปอย่างสม่ำเสมอ เช่น การสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนโดยการทักทาย การสอบถาม เป็นต้น หรือการใช้ภาษาไทยให้น้อยที่สุด และควรกำหนดเงื่อนไขการนำคำศัพท์ไปใช้ให้กับผู้เรียน เช่น ใช้คำที่กำหนดในการแต่งเรื่องสั้น สนทนา แสดงบทบาทสมมติหรือแสดงละคร เป็นต้น

สรุป ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ช้่นนำเสนอ จะเป็นชั้นที่ครูผู้สอนเสนอหรือสอนคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียนโดยใช้เทคนิคต่างๆ ที่มีประสิทธิภาพ ช้่นฝึก เป็นชั้นที่ผู้เรียนได้เริ่มฝึกคำศัพท์ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากการฝึกคำง่ายๆ สั้นๆ ไปจนถึงการทำให้อยู่ในรูป

ประโยค และขั้นสุดท้าย ชื่อนำไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องนำความรู้ที่เรียนมาไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่ครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดขึ้น

2.5 การวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์

เนชั่น (Nation, 1990, น. 29 อ้างอิงใน ธนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555, น. 27) กล่าวถึง การวัดประเมินความรู้คำศัพท์ไว้ ดังนี้

1. การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ว่านักเรียนมีความรู้มากน้อยเพียงใด การทดสอบลักษณะนี้จำแนกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

1.1 การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring Vocabulary Size) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบจำนวนคำศัพท์ที่ผู้เรียนมี วัดได้จากการสุ่มคำที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือบัญชีคำศัพท์ โดยหลังการทดสอบจะต้องคำนวณด้วยสูตร วงความรู้คำศัพท์ = จำนวนคำที่ถูกต้อง x จำนวนคำในพจนานุกรม

1.2 การวัดวงความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring Knowledge of Particular Group of Words) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่านักเรียนรู้คำศัพท์ในระดับใด เพียงพอและเหมาะสมกับระดับที่เรียนแล้วหรือไม่ เช่น ผลจากการวัด พบว่านักเรียนมีความรู้ในระดับที่ 2 ของหนังสือ Longman Structure Reader จำนวน 500 คำ หมายความว่า นักเรียนจะมีความสามารถที่จะอ่านหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่า

2. การทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบที่มักพบในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด เช่น ให้นักเรียนเขียนหรือเลือกคำแปล คำคล้องจองความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ เป็นต้น

2.2 การทดสอบการระลึกได้ (Recall Test) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงไร นักเรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบ โดยไม่มีตัวเลือก เช่น การให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ทั้งหมดที่เรียนตอนท้ายชั่วโมง เป็นต้น

3. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อเป็นการประเมินว่านักเรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งที่ได้เรียนไปแล้วหรือยังและเป็นส่วนที่ช่วยเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น แบบทดสอบที่จะใช้ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

3.1 ต้องไม่เป็นการทดสอบคำโดด ๆ เนื่องจากผลการเรียนแต่ละรายวิชา นักเรียนมักจะมีโอกาสได้พบ และใช้คำศัพท์ในบริบทที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นประจำ

3.2 สามารถให้คะแนนได้ง่าย เช่น แบบทดสอบแบบโคลซ (Cloze Test) เป็นต้น

3.3 ถ้าเป็นแบบเติมหรือเลือกตอบ คำตอบต้องเหมาะสมกับความรู้ของผู้เรียน

3.4 เป็นแบบทดสอบที่กระบวนการสร้างไม่ยากและซับซ้อนเกินไป

3.5 จำนวนข้อต้องเหมาะสมกับเวลา

สรุป การทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์แบ่งได้ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Test) การทดสอบ (Testing) และการวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์

3. การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

3.1 ความหมายของเกม

สุพิชญา จันทะมัน (2557, น. 27) อธิบายว่า เกม คือ การเล่นแข่งขันที่มีกฎกติกาและความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของเกม ได้แก่ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย กติกา เกณฑ์การตัดสินหรืออุปกรณ์

ลดาวัลย์ แยมครวญ (2558, น. 16) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้เด็กเกิดความสุข ผ่อนคลาย และเกิดการเรียนรู้ ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะด้านร่างกายและความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น เกมจะต้องมีกฎกติกาและวิธีการเล่น เกมสามารถเล่นเป็นกลุ่มหรือเล่นแบบเดี่ยวได้ และบางเกมอาจต้องมีอุปกรณ์เพิ่มเติม

นงพงา สุวพิศ (2561, น. 19) อธิบายว่า เกม เป็นเครื่องมือที่ก่อให้เกิดความสุข เพลิดเพลินและผ่อนคลาย เกมทุกประเภทจะต้องมีกฎกติกาและการตัดสินแพ้ชนะ อีกทั้ง การเล่นเกมสามารถพัฒนาทักษะด้านร่างกายและทักษะด้านการเรียนรู้ได้

รงค์เทพ ลิ้มมณี (2563, น. 22) กล่าวว่า เกม คือ กิจกรรมที่สนุกสนาน ที่ช่วยลดบรรยากาศที่ตึงเครียดระหว่างการเรียน มีกฎกติกาไม่ยุ่งยากซับซ้อน และเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะความสามารถของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

กล่าวโดยสรุป เกม หมายถึง เครื่องมือหรือกิจกรรมการสอนที่มีลักษณะเชิงแข่งขัน ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลายจากความตึงเครียด และมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ควบคู่กับการพัฒนาทักษะอื่นๆ ทุกเกมจะต้องมีกฎกติกาที่ผู้เล่นจำเป็นต้องปฏิบัติตาม และในบางเกมอาจมีการใช้อุปกรณ์หรือสถานที่เพิ่มเติม เกมทุกประเภทจะต้องมีการตัดสินแพ้ชนะ และมีกฎกติกาที่ผู้เล่นจำเป็นต้องปฏิบัติตาม และในบางกิจกรรมของเกมอาจมีการใช้อุปกรณ์เพิ่มเติมหรือสถานที่เพื่อประกอบการเล่นด้วย

3.2 ลักษณะของเกมประกอบการสอน

ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564, น.12) อธิบายว่า เกมการสอน ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ ความสนุกสนาน และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ไม่ควรใช้เวลานานเกินไป ต้องแจ้งกติกาการเล่นก่อนเริ่มเกมทุกครั้ง ทั้งนี้ ผู้สอนควรคำนึงถึงระดับความเหมาะสมของผู้เรียนเป็นสำคัญในการเลือกเกม

อชิป อนันต์กิตติกุล (2564, น. 47) ได้อธิบายว่า เกมประกอบการสอนที่ดี ควรมีลักษณะประกอบดังต่อไปนี้ ควรเป็นเกมที่สนุกสนานที่สามารถตอบสนองต่อเป้าหมายและจุดประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้ได้ มีกฎกติกา การตัดสินที่ไม่ซับซ้อน สามารถตรวจสอบที่มาของคะแนนได้ และใช้เวลาไม่นานเกินไปในการเล่น หากเป็นเกมที่ต้องมีการใช้อุปกรณ์และสถานที่ ควรเป็นอุปกรณ์ที่หาได้ทั่วไปและมีราคาประหยัด นอกจากนี้ เกมที่ดีจะต้องเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำท่าย ความสามารถหรือความรู้ด้านใดด้านหนึ่ง

สรุปได้ว่า เกมประกอบการสอนควรมีลักษณะที่ดี คือ เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ก่อให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินต่อตัวผู้เล่น มีกฎกติกาและการตัดสินที่ชัดเจน และไม่ใช้เวลานานจนเกินไป นอกจากนี้ เกมที่ดีจะต้องส่งเสริมหรือพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้

3.3 ประเภทของเกมประกอบการสอน

เกมสำหรับการสอนภาษาอังกฤษมีหลายประเภท ครูผู้สอนควรเลือกเกมตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับบทเรียน

สังเวียน สถษติกุล (2530, น. 316 อ้างอิงใน เห่งยง ถิ หลือ อี้, 2556, น.17-18) ได้แบ่งประเภทเกมที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษเป็น 7 ประเภท

1) Number Games เป็นเกมฝึกตัวเลข เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ไหวพริบในการนับเลือกหรือจัดเลขเข้าจำนวน ได้อย่างว่องไว

2) Spelling Games เป็นเกมสะกดคำ ที่ต้องการฝึกให้นักเรียนสามารถสะกดคำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์

3) Vocabulary Games เป็นเกมสำหรับฝึกคำศัพท์

4) Structure practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคสำหรับการพูด

5) Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียง

6) Rhyming Games เป็นการฝึกเสียงต่าง ๆ

7) Micaceous Games เป็นเกมฝึกแบบผสมผสาน ให้เหมาะสมกับวัยและระดับของนักเรียน

นอกจากนี้ คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุคส์ (2543, น. 15 อ้างอิงใน ชฎาพร ยางเงิน, 2563, น. 25-26) ได้แบ่งประเภทของเกมที่ใช้ในสอนระดับประถมศึกษา ไว้ 7 ประเภทเช่นกัน

1) เกมฝึกตัวอักษร (Alphabet Games)

2) เกมฝึกออกเสียง (Pronunciation Games)

3) เกมฝึกการฟังและการพูด (Listening and Speaking Games)

4) เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games)

5) เกมฝึกการสะกดคำ (Spelling Games)

6) เกมฝึกไวยากรณ์ (Structure Practice Games)

7) เกมฝึกการอ่าน (Reading Games)

จากประเภทของเกมประกอบการสอนข้างต้น ผู้วิจัยได้มีความสนใจที่จะนำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาทดลองใช้เพื่อพัฒนาการค้นคว้าอิสระนี้

3.4 ชนิดของเกมคำศัพท์ประกอบการสอน

เกมคำศัพท์ประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีหลากหลายเกม ดังต่อไปนี้

ฟอง เกิดแก้ว (2538, น. 137-141 อ้างอิงใน สำเนา ศรีประมงค์, 2547, น. 13) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) 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 square 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

คณะนักวิชาการนานาชาติ (2543, น. 87 – 127 อ้างอิงใน สำเนา ศรีประมงค์, 2547, น.

13) และ Angreini (2016, อ้างอิงใน Qizi, 2022, น. 80-81) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ไว้ ดังนี้

1. Rise and Act Game
2. Train Word Game
3. Merry – Go – Round
4. Build a New Word Game
5. Beginning Letter Word Game
6. Matching Picture and Word Game
7. Word Grouping Game
8. Matching a Sentence Game
9. A Chain Game
10. A banana racing game
11. Hot Potatoes game
12. Charades
13. Memory Challenge
14. Twister

จากชนิดของเกมคำศัพท์ข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเกมคำศัพท์ตามหลักของ Angreini ฟอง เกิดแก้ว และคณะนักวิชาการนานาชาติ มาประกอบการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 แผน โดยใช้เกมทั้งหมด 7 เกม ได้แก่ เกมบิงโก เกมสะกดคำ เกมกระซิบ เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ เกมคิดเร็ว และเกมกล้วยรถแข่ง

3.5 วิธีการใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese. 1999, น. 12 อ้างอิงใน ชญานันท์ วนารักษ์, 2559, น.16) ได้อธิบายวิธีการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นำเกมเข้าสู่บทเรียน เพื่อทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน

1.2 ดำเนินการสอน โดยนำรูปภาพ ของจริงมาประกอบ และนำเสนอข้อมูลคำศัพท์ ได้แก่ ความหมาย รูปประโยคเพื่อใช้ในการฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายจะต้องอภิปรายความรู้ร่วมกัน

1.3 ฝึกหัด เช่น ครูให้นักเรียนฝึกแต่งหรือเติมคำที่หายไปประโยค

2. ใช้เกมในการฝึก

2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

2.1.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย

2.1.2 อธิบายกฎกติกาของเกมอย่างชัดเจน

2.2 ดำเนินการสอน

2.2.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อเล่นเกม

2.2.2 สอนความหมายของคำศัพท์จากรูปภาพ เช่น ครูให้นักเรียนดูภาพและ ออกเสียงตาม

2.2.3 สอนการสะกดคำโดยใช้เกมตามสถานการณ์

2.3 ฝึกทักษะคำศัพท์โดยการเล่นเกม

สำหรับการค้นคว้าอิสระนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมในขั้นตอนการฝึก (Practice) ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 2) ชี้นำเสนอ 3) ชี้นำฝึก 4) ชี้นำไปใช้ และ 5) ชี้นำสรุป

3.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ประกอบการสอน

บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552, น. 34) กล่าวถึงหลักการเลือกเกมประกอบการสอนที่มีประสิทธิภาพไว้ ดังนี้

1. เกมต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความสามารถของครูผู้สอนในการเลือกไปใช้ให้เหมาะสมกับขั้นตอนการสอน

2. เกมต้องเหมาะสมกับเวลา ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน

3. ครูควรแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าเกี่ยวกับองค์ประกอบต่างๆ ของเกม เช่น กติกา วิธีการเล่น และจุดมุ่งหมายในการเล่น เป็นต้น

ปัญญาลักษณ์ ถวาย (2560, น. 22-23) ได้สรุปหลักการเลือกเกมเพื่อใช้ประกอบการสอนไว้ 6 แนวทาง ดังต่อไปนี้

1. เกมที่นำมาใช้ต้องมีกฎกติกาการเล่นที่ชัดเจนและเหมาะสม
2. เกมที่นำมาใช้ต้องเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันในเชิงของการแข่งขัน ที่จะทำให้ผู้เล่นได้ฝึกแก้ปัญหาและแบ่งปันข้อมูลระหว่างผู้เล่นคนอื่นๆ
3. เกมที่นำมาใช้ต้องมีวัตถุประสงค์ในการเล่นอย่างชัดเจน
4. เกมที่นำมาใช้ต้องมีการยุติที่ชัดเจน และผู้เล่นจะต้องสามารถคาดการณ์การแพ้หรือชนะของตนเองล่วงหน้าได้

5. เกมที่นำมาใช้ต้องดึงดูดความสนใจและท้าทายความสามารถของผู้เล่น
6. เกมที่นำมาใช้ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน

เนตรนภิศ นุกุลกิจ และคณะ (2561, น. 10) กล่าวว่า หลักการเลือกเกมประกอบการสอนนั้น เกมที่เลือกต้องเหมาะสมกับระดับชั้นและระดับเนื้อหา อีกทั้งต้องเป็นเกมที่มีกฎกติกาและเวลาในการเล่นที่ชัดเจน และเกมที่เลือกมาใช้จะต้องส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของ นักเรียนให้สำเร็จผล

นอกจากนี้ ภาวนรินทร์ ไทยจันทร์ราชย์ และคณะ (2564, น. 172) อธิบายหลักการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพไว้ดังนี้

1. เกมที่เลือกต้องเหมาะสมกับจุดประสงค์ของการเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้
2. เกมที่เลือกต้องเหมาะสมกับเวลา ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน
3. ควรแจ้งกติกาการเล่นให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้า

กล่าวโดยสรุป จากหลักการเลือกเกมเพื่อใช้ประกอบการสอนข้างต้น เกมคำศัพท์ทั้ง 7 เกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ประกอบการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีกฎกติกาการเล่นและการตัดสินที่ชัดเจน มีความเหมาะสมกับเวลา วยและความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับเนื้อหาคำศัพท์แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทั้ง 3 ข้อ ได้แก่

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์ได้
2. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ได้
3. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์ในรูปประโยคได้

3.7 ความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน

ปรวิตา นำบุญจิตร์ (2558, น. 32) กล่าวว่า เกมประกอบการสอนช่วยทำให้การเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น อีกทั้ง การนำเกมมาประกอบการสอนคำศัพท์ เป็นการให้ผู้เรียนฝึกทักษะการฟัง พูดอ่าน และเขียน ผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนานทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ

สุภาวณิ ลายบัว (2559, น. 33) กล่าวว่า เกมส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย แสวงหาความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง และส่งเสริมการทำงานปนเล่นร่วมกับผู้อื่น

ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561, น. 67) กล่าวว่า เกมมีส่วนช่วยกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ลดความตึงเครียด ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะควบคู่ไปด้วย เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะภาษา เป็นต้น นอกจากนี้ การเรียนโดยใช้เกมจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความสามัคคี และฝึกความมีระเบียบวินัย ส่งผลให้เกิดผลดีต่อการเรียน

ศदानันท์ แก้วศรี (2563, น. 24) อธิบายว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวของร่างกาย ทำให้เกิดความสนุกสนาน และเป็นการพัฒนาทักษะและสติปัญญาของนักเรียนไปควบคู่กัน นอกจากนี้ ยังสามารถใช้เกมในการทบทวนบทเรียนหรือทบทวนเนื้อหาหลังจากการสอนได้

อภิสรพา พงษ์ชาติ และคณะ (2564, น. 98) อธิบายว่า เกมมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนาน เป็นการพัฒนาความคิดและทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดเนื่องจากเกมทำให้บรรยากาศการเรียนไม่ตึงเครียด ส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย

กำไร สาริยา (2564, น. 30-31) อธิบายว่า การประยุกต์ใช้เกมในบทเรียนช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนมีชีวิตชีวาและเป็นกันเองมากขึ้น อีกทั้ง เกมช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีและก่อให้เกิดความสนุกสนานอีกด้วย

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ประกอบการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจและเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนหรือเนื้อหาให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้ อีกทั้ง เกมยังมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา และส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีกับการเรียนได้อีกด้วย

3.8 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

กรองกาญจน์ มูลไธสง (2563, น. 45) อธิบายถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน
2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคีและการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
3. เพื่อพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และสร้างเสริมคุณธรรมให้แก่ผู้เรียน
4. เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความตึงเครียดจากการเรียนการสอน
5. เพื่อให้การสอนบรรลุเป้าหมายประสงค์ของรายวิชาที่ตั้งไว้

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน คือ เพื่อก่อให้เกิดความสนุก ไม่ตึงเครียด เสริมสร้างและพัฒนาสติปัญญา อารมณ์ และคุณธรรมของผู้เรียน และเพื่อให้บรรลุเป้าหมายรายวิชาที่ตั้งไว้

4. ความพึงพอใจ

4.1 ความหมายของความพึงพอใจ

น้ำลิน เทียมแก้ว (2561, น. 7) ได้อธิบายความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีเมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

กรรณิการ์ รุจิวิโรชิต (2563, น. 7) สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจเกี่ยวข้องกับ อารมณ์ ความรู้สึกของปัจเจกบุคคลที่แตกต่างกันออกไป ความพึงพอใจเกิดจากความรู้สึกเชิงบวกของบุคคลที่เกิดมาจากความคาดหวังว่าสิ่งๆ นั้นจะให้ผลลัพธ์ที่ดีต่อตนเองได้ นอกจากนี้ ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบทสังคม

กุลฉัตร กัมซ่าย (2563, น. 8) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งและแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรมเชิงบวกและเชิงลบ

ดังนั้น จากคำนิยาม ความพึงพอใจ คือ ทัศนคติหรือระดับความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ และแสดงผลออกมาในรูปแบบที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งอาจมีปัจจัยอื่นมาเกี่ยวข้อง เช่น ความคาดหวัง ค่านิยม เป็นต้น

4.2 การวัดความพึงพอใจ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี (2563, น. 10) ได้กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจนั้นสามารถทำได้ 3 วิธี ได้แก่ การใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการสังเกต ซึ่งในแต่ละวิธีจะทำให้ทราบถึงความพึงพอใจแง่บวกและแง่ลบของผู้เข้ารับการทดสอบ

พัฒนา พรหมณี และคณะ (2563, น. 63) ได้จำแนกการวัดความพึงพอใจออกเป็น 3 วิธีการ ดังนี้

1. การสังเกต เป็นวิธีการสำหรับใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นโดยการสังเกตพฤติกรรมและจดบันทึกรายละเอียดตามข้อการบันทึก ผู้สังเกตและผู้ถูกไม่สังเกตไม่ควรมีความรู้สึกต่อกัน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำมาสังเคราะห์และนำไปอภิปรายต่อไป

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้ประเมินจะต้องออกไปพูดคุยกับบุคคลนั้นๆ โดยตรง และต้องเตรียมการล่วงหน้า ผู้ประเมินจะต้องทำการลงพื้นที่จริงก่อนการสัมภาษณ์ เพื่อสร้างความคุ้นเคย จึงจะได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากที่สุด

3. การใช้แบบสอบถามประมาณค่า เป็นการประเมินโดยใช้เครื่องมือที่เป็นการสร้างข้อความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการวัด ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นได้ แบบประเมินแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) เป็นวิธีที่ง่ายและสามารถเก็บข้อมูลได้รวดเร็ว

สำหรับการค้นคว้าอิสระนี้ ผู้วิจัยได้วัดความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถามประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) มาใช้ในการเก็บข้อมูล

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

ทวีศักดิ์ กสิผล (2560) ได้ทำวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกม มีผลการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกมมีความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นวลชนก นิลขำ และมนัสสินิต ใจดี (2560) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

รังสรรค์ กาญจนสาร (2560) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการสอนกับการสอนแบบปกติ สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้ 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนแบบใช้เกมการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยการสอนโดยใช้เกมการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

อาภรณ์สิริ พลรักษา (2561) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด ผลการศึกษาพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 0.8427 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 84.27 2) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนผ่านไป 14 วัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ชฎาพร ยางเงิน (2562) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.89/82.46 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13)

สุชาติ อินทะผิว (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และ 2) นักเรียนมีความรู้สึกชอบเกมคำศัพท์ในระดับชอบมากทุกเกม

Jaisaard & Malison (2022) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง The Development of English Vocabulary by Using Games of Primary School Grade III Pupils at Plearn Academy ผลการวิจัย พบว่า 1) การใช้เกมคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจำคำศัพท์ได้แม่นยำขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 12.54 2) ผลการทดสอบหลังเรียนหลังใช้เกมคำศัพท์สูงกว่าคะแนนขั้นต่ำ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Shabaneh & Farrah (2019) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง The Effect Of Games On Vocabulary Retention ผลการวิจัย พบว่า เกมมีส่วนช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย เชื่อมโยงคำศัพท์ใหม่เข้ากับสิ่งรอบตัวเพื่อแสดงออกทางการสื่อสารได้ดีมากขึ้น

Stavy et al., (2019) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง Using Language Games for Vocabulary Retention in a Rural Primary School in Sarawak ผลการวิจัยพบว่า ผลการทดสอบการจดจำคำศัพท์หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยคะแนนหลังเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 63.45 และก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 58.71

Syakir (2020) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง Developing Students Vocabulary at Elementary School by Using Words Game ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์สามารถพัฒนาทักษะด้านการใช้คำศัพท์ของผู้เรียน โดยคะแนนหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 80.0

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัยและรายละเอียดดังนี้

1. ประชากร
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จ.พิษณุโลก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งสิ้น 10 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. เครื่องมือใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา จำนวน 10 แผน รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Weather จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Season จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Adjectives จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Family จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Places จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Transportation จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 Prepositions จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 Yummy food (1) จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 Yummy food (2) จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 Activities จำนวน 1 ชั่วโมง

3.2 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก และข้อสอบอัตนัย จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการสะกดคำ จำนวน 10 ข้อ (ปรนัย 5 ข้อ และอัตนัย 5 ข้อ)

ตอนที่ 2 แบบทดสอบการจดจำคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ (ปรนัย)

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ จำนวน 10 ข้อ (ปรนัย)

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วย เกมคำศัพท์ จำนวน 8 ข้อ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการใช้เกมคำศัพท์ 2) ด้านครูผู้สอน และ 3) ด้าน ผลลัพธ์

4. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์

4.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลาง คำอธิบายรายวิชา และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของ วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.1.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

4.1.3 ศึกษาจุดประสงค์และเนื้อหาย่อยเพื่อกำหนดแผนจัดการเรียนรู้และกำหนด กิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

4.1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน (10 ชั่วโมง)

แผนที่ 1 Weather เกมกระซิบ (Whisper Game)

แผนที่ 2 Season เกมบิงโก (Bingo Game)

แผนที่ 3 adjectives เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ (Deaf and Dumb Spelling Game)

แผนที่ 4 My family เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ (Matching Picture and Word Game)

แผนที่ 5 My places เกมกล้วยรถแข่ง (A banana racing game)

แผนที่ 6 Transportation เกมสะกดคำ (Spelling Game)

แผนที่ 7 Prepositions เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ (Matching Picture and Word Game)

แผนที่ 8 Yummy food (1) เกมสะกดคำ (spelling game)

แผนที่ 9 Yummy food (2) เกมบิงโก (Bingo Game)

แผนที่ 10 My activities เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)

4.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอ คำชี้แนะ

4.1.6 แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

4.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญในด้านการสอน ภาษาอังกฤษ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม โดยใช้แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมน้อยที่สุด

ในการพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับใด จะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์แปลความหมายของระดับความเหมาะสมในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51- 5.00 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51- 4.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51- 3.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51- 2.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ควรปรับปรุงแผนการเรียนรู้

โดยงานวิจัยนี้มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 โดยภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับเหมาะสมมาก

4.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4.1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ อำเภอนครป่าหมาก จังหวัดพิษณุโลก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

4.2 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4.2.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบจากตำราและเอกสารต่างๆ

4.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งหมด 35 ข้อ โดยจะนำไปใช้จริง 30 ข้อ

4.2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำชี้แนะ

4.2.4 แก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

4.2.5 นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ โดยข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกิน 0.5 ขึ้นไป

4.2.6 นำแบบทดสอบที่ผู้เชี่ยวชาญที่ได้เสนอแนะไว้ มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

4.2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จำนวน 5 คน โรงเรียนวัดกรุงศรีเจริญ จำนวน 13 คน และโรงเรียนบ้านชาติตระการ จำนวน 12 คน รวมทั้งหมด 30 คน

4.2.8 นำคะแนนที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากนั้นวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก โดยใช้เกณฑ์ความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

4.2.9 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 และ 1.03 ตามลำดับ

4.2.10 นำแบบทดสอบไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ อำเภอนครป่าหมาก จังหวัดพิษณุโลกที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 10 คน

4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์

4.3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากตำราและเอกสารต่างๆ

4.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกมคำศัพท์ จำนวน 8 ข้อ อยู่ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) โดยกำหนดความคิดเห็นไว้ 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจมาก

3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

4.3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับความเห็นชอบและให้คำชี้แนะ

4.3.4 แก้ไขปรับปรุงแบบสอบถามความคิดเห็นตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

4.3.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น โดยแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านเกณฑ์จะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกิน 0.5 ขึ้นไป ซึ่งในงานวิจัยนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00

4.3.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญที่ได้เสนอแนะไว้ มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

4.3.7 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ อำเภอนครป่าหมาก จังหวัดพิษณุโลกที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 10 คน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นเตรียมการ

1. ผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มประชากร

ขั้นดำเนินการทดลอง

1. ผู้วิจัยชี้แจง วัตถุประสงค์ วิธีประเมินผลการเรียนและการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. ผู้วิจัยประเมินก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ระยะเวลา 5 สัปดาห์ จำนวน 10 ชั่วโมง
4. ผู้วิจัยประเมินหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นแบบทดสอบคนละชุดกับแบบทดสอบก่อนเรียน
5. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนหลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์
6. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิจัยแบบเชิงทดลอง (Experimental research) และมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One group Pretest – Posttest Design) ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

7.1 สถิติพื้นฐาน

- 7.1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)
- 7.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Mean)

7.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

- 7.2.1 ค่าความยากง่าย (p)
- 7.2.2 ค่าอำนาจจำแนก (r)
- 7.2.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนด้วยเกมคำศัพท์

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนด้วยเกมคำศัพท์ ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	
				มาตรฐาน	ร้อยละ
ก่อนเรียน	10	30	12.70	3.65	42.33
หลังเรียน	10	30	20.80	2.94	69.33

จากตาราง 1 พบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.80 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.94 คิดเป็นร้อยละ 69.33 ซึ่งสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.65 คิดเป็นร้อยละ 42.33 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์				
1.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย	4.40	0.70	มาก
2.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับวัยและความรู้ของผู้เรียน	4.60	0.51	มากที่สุด
3.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความน่าสนใจและสนุกสนาน	4.70	0.48	มากที่สุด
	รวม	4.57	0.56	มากที่สุด
ความพึงพอใจด้านครูผู้สอน				
4.	ครูผู้สอนแจ้งกติกา วัตถุประสงค์ หรือ สิ่งที่นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	4.40	0.51	มาก
5.	ครูผู้สอนให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะเล่นเกมและช่วยผู้เรียนแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม	4.40	0.51	มาก
	รวม	4.40	0.51	มาก
ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์				
6	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ทักษะการเขียนสะกดคำ และนำไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้	4.80	0.42	มากที่สุด
7	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.90	0.32	มากที่สุด
8	นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม	4.90	0.16	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.65	0.13	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนด้วย เกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจเท่ากับ 4.65 คะแนน และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.13 จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ารายการประเมินที่ 8 นักเรียนมีความสุข ในการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนการประเมินสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 คะแนน และรายการประเมินที่มีคะแนนการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ รายการประเมินที่ 1 เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย รายการประเมินที่ 4 ครูผู้สอนแจ้งกติกา วัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน และรายการ ประเมินที่ 5 ครูผู้สอนให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะเล่นเกมและช่วยผู้เรียนแก้ไขปัญหาที่ เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 คะแนน จากภาพรวมความพึงพอใจทั้ง 3 ด้าน พบว่า ด้านที่ 3 ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 คะแนน ลำดับถัดมาได้แก่ ด้านที่ 1 ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 คะแนน และ ด้านที่ 2 ความพึงพอใจด้านครูผู้สอน มีคะแนนการประเมินน้อยที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 คะแนน ตามลำดับ



บทที่ 5

บทสรุป

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก ปรากฏผลตามลำดับ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1.1 เกมคำศัพท์เป็นนวัตกรรมที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เนื่องจากธรรมชาติของนักเรียนในช่วงวัยนี้จะชื่นชอบกิจกรรมที่สนุกสนานและการได้เคลื่อนไหวร่างกาย เกมที่สนุกสนานจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกละเลิงและต้องการที่จะเรียนรู้ จากการสังเกตของผู้วิจัยในชั้นเรียน พบว่า ผู้เรียนค่อนข้างกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการเล่นกิจกรรมเกมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี รวมถึงผู้เรียนมีความพยายามและความกล้าที่จะแสดงออกทางภาษาโดยการใช้คำศัพท์ที่เรียนมา เพื่อให้เป็นผู้ชนะหรือประสบความสำเร็จในการเล่นเกมที่สอดคล้องกับแนวคิดของ รงค์เทพ ลิ้มมณี (2563, หน้า 22) ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่า เกม คือ กิจกรรมที่สนุกสนาน ช่วยลดบรรยากาศที่ตึงเครียดระหว่างการเรียนการสอน มีกฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน และเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี และตรงกับแนวคิดของ นางพงา สุวพิศ (2561, หน้า 19) ที่กล่าวว่า เกม เป็นเครื่องมือหรือกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายจากความเครียด และการเล่นเกมมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะทางด้านร่างกายและทักษะทางการเรียนรู้อีกด้วย

สำหรับการค้นคว้าอิสระนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมคำศัพท์มาเป็นกิจกรรมในการฝึก เพื่อทบทวนความรู้ด้านคำศัพท์ที่ได้เรียนมา เมื่อนักเรียนได้ทบทวนผ่านการฝึกที่สนุกสนาน ไม่ตึงเครียด ก็ส่งผลให้จดจำคำศัพท์ได้และทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกันกับ ศदानันท์ แก้วศรี (2563, หน้า 24) อธิบายว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวของร่างกาย ทำให้เกิดความสนุกสนาน และเป็นการพัฒนาการเรียนรู้และสติปัญญาของนักเรียนไปควบคู่กัน

1.2 เกมคำศัพท์ที่นำมาประกอบการสอนมีความหลากหลาย สำหรับการค้นคว้าอิสระนี้มีทั้งหมด 7 เกม ได้แก่ เกมบิงโก (Bingo Game) เกมสะกดคำ (Spelling Game) เกมกระซิบ (Whisper Game) เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ (Deaf and Dumb Spelling Game) เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ (Matching Picture and Word Game) เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game) และเกมกล้วยรถแข่ง (A banana racing game) แต่ละเกมที่เลือกเหมาะสมกับระดับความสามารถและวัยของผู้เรียน และมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ โดยจากเกมทั้งหมดมีทั้งเกมแบบกลุ่มและแบบเดี่ยว แต่สำหรับการค้นคว้าอิสระนี้ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การแข่งขันประเภทกลุ่มหรือทีม ซึ่งจากการสังเกตระหว่างการทดลอง พบว่าการใช้เกมคำศัพท์ประเภทกลุ่มจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนที่ไม่กล้าแสดงออกได้ทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น ผ่านการช่วยเหลือและร่วมมือของสมาชิกภายในกลุ่มที่ละความสามารถ แต่ละเกมคำศัพท์จะมีการผลัดเปลี่ยนสมาชิก ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นมากยิ่งขึ้น

1.3 เกมคำศัพท์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จากนิยามศัพท์เฉพาะ ผู้วิจัยได้นิยามการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการสะกดคำศัพท์ บอกความหมาย จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค ในแต่ละเกมคำศัพท์จะมีขั้นตอนการเล่นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ ฝึกการสะกดคำผ่านทักษะการพูดและทักษะการเขียนในเกมคำศัพท์ต่างๆ เช่น เกมบิงโก (Bingo game) เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ (Matching Picture and Word Game) ที่ในแต่ละเกมผู้เรียนจะต้องบอกความหมายของคำศัพท์นั้นๆ ให้ถูกต้อง ผ่านการแข่งขันที่สนุกสนาน เนื่องจากผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกคำศัพท์นั้นๆ โดยการเล่นเป็นประจําซ้ำๆ จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเคยชินและส่งผลให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น จากการทำเนิการวิจัย สามารถสรุปได้ว่า การนำเกมคำศัพท์มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้น ซึ่งผลวิจัยโดยภาพรวมสอดคล้องกับผลการวิจัยของชฎาพร ยางเงิน (2562) ที่ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับผลการวิจัยของสุชาติ อินทะผิว (2562) ที่ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น นอกจากนี้ อารณศิริ พลรักษา (2561) ที่ได้ใช้เกมในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และสอดคล้องกับ Syakir (2020) ที่ได้ศึกษาค้นคว้าวิจัย เรื่อง การพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยการใช้เกมคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่าการใช้เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาทักษะการใช้คำศัพท์ของผู้เรียน โดยคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 80.0

2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากการพิจารณาความพึงพอใจทั้ง 3 ด้าน พบว่า ด้านที่ 3 ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงที่สุด ลำดับถัดมาได้แก่ ด้านที่ 1 ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์

และด้านที่ 2 ความพึงพอใจด้านครูผู้สอน มีคะแนนการประเมินน้อยที่สุด ตามลำดับ ซึ่งสามารถอธิบายตามลำดับได้ดังนี้ จากภาพรวมความพึงพอใจด้านที่ 3 ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด พบว่า ในรายการประเมินที่ 8 นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ รายการที่ 7 นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และรายการประเมินที่ 6 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ทักษะการเขียนสะกดคำ และนำไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้ ทั้ง 3 ข้อ มีคะแนนการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ทั้งนี้สาเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนชอบการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ อาจเป็นเพราะผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ซึ่งมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ต้องเครียด และผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการนำคำศัพท์ที่เรียนไปใช้ในการทำกิจกรรมเกมที่ครูผู้สอนเตรียมไว้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่รู้สึกว่าถูกกดดันให้เรียน เป็นการใช้คำศัพท์เพื่อการทำกิจกรรมเกมที่สนุกร่วมกับเพื่อน ๆ เท่านั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีกับการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ และลำดับถัดมา ความพึงพอใจด้านที่ 1 ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์ ที่มีภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน จากรายการประเมินทั้ง 3 ได้แก่ 1. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย 2. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับวัยและความรู้ของผู้เรียน 3. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความน่าสนใจและสนุกสนาน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจที่ดีต่อเกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ประกอบการสอน ลำดับสุดท้าย ความพึงพอใจ ด้านที่ 2 ความพึงพอใจด้านครูผู้สอนที่มีภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องมาจากครูผู้สอนอาจจะยังอธิบายกฎกติกาให้ชัดเจนไม่เพียงพอหรือไม่สามารถให้ความช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึง ทำให้ผลรวมความพึงพอใจไม่อยู่ในระดับมากที่สุด แต่อย่างไรก็ตามจากภาพรวมทั้ง 3 ด้าน ผลความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ ทวีศักดิ์ กสิผล (2560) ที่ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกมมีความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการวิจัยของรังสรรค์ กาญจนสาร (2560) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการสอนกับการสอนแบบปกติ ที่พบว่า ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนโดยใช้เกมการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากการวิจัยสรุปได้ว่า เกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการใช้ภาษา และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นไปพร้อมกัน นอกจากนี้ การใช้เกมคำศัพท์ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุข เพราะเกมก่อให้เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลาย อีกทั้งสามารถนำกิจกรรมเกมเป็นเครื่องมือในการทบทวนบทเรียนหรือการเสริมแรงทางบวกให้กับผู้เรียนได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนควรอธิบาย กฎกติกา วัตถุประสงค์ เกณฑ์การตัดสิน ให้ชัดเจนก่อนเริ่มเกม
ทุกครั้ง
2. ครูผู้สอนควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจว่าเป็นการเล่นเกมที่ฝึกทักษะมากกว่าการแข่งขันเพื่อเอาชนะ
3. ครูผู้สอนควรกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมที่เหมาะสม ไม่ควรเร็วหรือช้า
จนเกินไป
4. ครูผู้สอนควรใช้วิธีการที่หลากหลายในการแบ่งกลุ่มผู้เรียน
5. ครูผู้สอนควรสรุปผลหลังการเล่นเกมนั้นๆ เพราะจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญ
ในการเล่น เป็นต้น

ข้อเสนอในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาทดลองการใช้เกมคำศัพท์กับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และระดับชั้นอื่น
2. ควรทำการศึกษาทดลองการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะอื่นๆ ได้แก่ ทักษะการพูด
ทักษะการฟัง ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน เป็นต้น
3. ควรนำเกมคำศัพท์ไปพัฒนาต่อยอดในรูปแบบอื่นๆ เช่น การพัฒนาเป็นเกมออนไลน์
 เป็นต้น



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยสุรินทร์

บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ รุจิวิโรชิตี. (2563). การศึกษาความพึงพอใจและความเชื่อมั่นของผู้รับบริการ ณ ศูนย์บริการแบบเบ็ดเสร็จ กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ. http://ossc.hss.moph.go.th/Show_topic.php?id=288
- กรองกาญจน์ มูลโธสง. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร]. https://gsmis.snru.ac.th/e-thesis/file_att1/2022050360421249104_fulltext.pdf
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf
- กุลฉัตร กิมซ้าย. (2563). ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกระบวนการปฏิบัติงานด้านการให้บริการของคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/handle/123456789/3799>
- กำไร สาริยา. (2564). การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนห้วยศรีเตียน จังหวัดเลย. วารสารวิจัยศรีล้านช้าง, 1(2), 30-31. <https://ojs.mbuslc.ac.th/index.php/srj/article/view/44/27>
- ชญาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126773/Yangngoen%20Chadaphon.pdf>
- ชญาพร โพคัยสวรรคค์ และคณะ. (1, มีนาคม, 2561). ปัจจัยความต่างของการใช้ภาษาในสังคม. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6, การเกษตรก้าวไกล สังคมไทยยั่งยืน (น. 1388), ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงวิจัย. <http://rms.mcru.ac.th/uploads/264215.pdf>
- ชญาณันท์ วนารักษ์. (2559). เปรียบเทียบผลทางการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แผนผังความคิด (Mind mapping) และเกม (Game). วารสารออนไลน์บัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 16. http://www.edujournal.ru.ac.th/AbstractPdf/2560-5-1_1510839114_is-eng-bkk03-0002.pdf
- ชัชริย์ บุณนาค. (2561). ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยและข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564-2568. ในการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 2, GRADUATE SCHOOL CONFERENCE 2018 (น. 235). <http://journalgrad.ssu.ac.th/index.php/miniconference/article/view/1716>

- ณรงค์กร มโนจันทร์เพ็ญ. (19 พฤศจิกายน 2561). ประเทศที่มีทักษะความสามารถภาษาอังกฤษ สูงมาก-ต่ำมาก 2021 ไทยอยู่โซนร่วงท้าย. The Standard. <https://thestandard.co/countries-with-proficiency-in-english-rank/>
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการ สะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 [การค้นคว้าอิสระปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2021_06_07_13_06_28.pdf
- ดารณี จุนเจือวงศ์. (2563). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จาก บริบทโดยใช้เทคนิคการบอกกระบวนการความคิด สำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษา ปีที่ 5 [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย ศี ล ป า ก ร] . <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3279/1/59263307.pdf>.
- ทงศักดิ์ กุตรแสง. (2560). การศึกษากลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนจำ ทหารเรือ สังกัดกองทัพเรือ [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราช ภัฏราช นครินทร์]. http://thesis.rru.ac.th/files/pdf/681_2018_11_13_095929.pdf
- ทวีศักดิ์ กสิผล. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ (รายงานผลการวิจัย). มหาวิทยาลัยรามคำแหง. <http://www.edu-journal.ru.ac.th/index.php/abstractData/viewIndex/489.ru>
- ธนิตา วัชรพิชิตชัย. (2558). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏราชภัฏไพพรรณี]. <https://etheses.rbru.ac.th/showthesis.php?theid=30&group=19>
- ธีร์วรา ปลาตะเพียนทอง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดย ใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน อนุบาลนครปฐม [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2748/1/60254304.pdf>
- ธีร์วรา ปลาตะเพียนทอง และ ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้าน คำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม, วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์, 3(3), 536. https://so04.tcithaijo.org/index.php/jmhs1_s/article/download/244131/167228/859482.
- นงพงา สุวพิศ.(2561). ผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง สมบัติสาร ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขยายโอกาสขนาดกลาง อำเภอเมือง จังหวัดชุมพร [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช]. https://opac01.stou.ac.th/multim/thesis/2561/161686/fulltext_161686.pdf

- นวลชนก นิลขำ และ มณีนิต ใจดี. (28-29, กันยายน, 2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา,
พัฒนา งานวิจัย สร้างสรรค์อุดมศึกษาไทย ก้าวไกลสู่ Thailand 4.0. งานประชุมวิชาการ
ระดับชาติ ครั้งที่ 9, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม. <http://www.pjaidee.com/manutnit/paper2560/nuanchanok.pdf>
- บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ [สารนิพนธ์ ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. [http://thesis.swu.ac.th/
swuthesis/Tea_Eng_For_Lan\(M.A.\)/Bussaree_R.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan(M.A.)/Bussaree_R.pdf)
- ปรีวิศา นำบุญจิตร์. (2558). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อ
ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจ ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ [วิทยานิพนธ์
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่].
<http://cmruir.cmru.ac.th/handle/123456789/169>.
- ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการ
เรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมเพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหา
บัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่]. [http://www.cmruir.cmru.ac.
th/handle/123456789/1877](http://www.cmruir.cmru.ac.th/handle/123456789/1877).
- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ที่
เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
<http://cms.dru.ac.th/jspui/handle/123456789/1435>.
- พรพิศ งามพงษ์. (2557). คำศัพท์พื้นฐานสำหรับนักเรียนไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3. *Research
Journal of Humanities and Social Sciences*, 10(1), 245. [http://arcbs.bsru.ac.
th/journal/File67126.pdf](http://arcbs.bsru.ac.th/journal/File67126.pdf)
- พัฒนา พรหมณี. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ
ในงาน. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.)*,
26(1), 60. [https://so06.tci-thaijo.org/index.php/apheit-ss/article/download/
241557/164592/839615](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/apheit-ss/article/download/241557/164592/839615)
- พิรมลลักษณ์ ตันปาน. (2562). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบ
เทคนิคนิมโม่มีคส์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม]. [http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2561/127169/Tunpan%20Pirom
luk.pdf](http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2561/127169/Tunpan%20Piromluk.pdf)

- เพ็ญภา ตลับกลาง. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้
วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต* [การ
ค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. [http://ithesis-
ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2420/1/60254310.pdf](http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2420/1/60254310.pdf)
- ภราดร สุขพันธ์. (2561). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษกับความเป็นบัณฑิตในยุคปัจจุบัน.
วารสารมจร.ทริภูฏยปริทรรศน์, 2(2), 90-91. [https://so04.tci-thaijo.org/index.
php/JMHR/article/view/182762](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMHR/article/view/182762)
- ภานรินทร์ ไทยจันทราภิรักษ์, ภัทรินธร บุญทวี, และวงจันทร์ พูลเพิ่ม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์
ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. *วิจิตรวรรณสาร*, 5(1), 172. [https://enged.bru.ac.th/bru-
research](https://enged.bru.ac.th/bru-
research)
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. (2563). ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการ
สาธารณะขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสระบุรี อำเภอเมืองสระบุรีจังหวัดสระบุรี
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๓ (รายงานผลการวิจัย). [https://www.saraburipao.go
.th/home/wp-content/uploads/2020/06/srbpao-satis-report.pdf](https://www.saraburipao.go
.th/home/wp-content/uploads/2020/06/srbpao-satis-report.pdf)
- รงค์เทพ ลิ้มมณี. (2563). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต,
วิทยาลัยครูสุริยเทพ]. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/533>
- รังสรรค์ กาญจนสาร. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการสอนกับการสอนแบบปกติ.
วารสารออนไลน์ บัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. [http://www.
edu-journal.ru.ac.th/index.php/abstractData/viewIndex/492.ru](http://www.
edu-journal.ru.ac.th/index.php/abstractData/viewIndex/492.ru)
- ลดาวลัย แยมครณู. (2558). *การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับวิชาคณิตศา-
สตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี]. [http://sutir.sut.ac.th/:8080/sutir/bitstream/1234567
89/7514/2/fulltext.pdf](http://sutir.sut.ac.th/:8080/sutir/bitstream/1234567
89/7514/2/fulltext.pdf)
- ศดานันท์ แก้วศรี. (2563). *การออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน เรื่อง ระบบภูมิคุ้มกัน
[วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ]*. [http://ir.tsu.ac.th/jspui/bit
stream/123456789/265/1/Sadanan%20Kaewsri%2000210171.pdf](http://ir.tsu.ac.th/jspui/bit
stream/123456789/265/1/Sadanan%20Kaewsri%2000210171.pdf)
- สุชาดา อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปาก ยาง
และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้าง
ปริทรรศน์*, 5(2), 49. <http://ojs.mbu.ac.th/index.php/jslc/article/view/1251/865>
- สุนัชชา ศรีนาม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่ปิด. *วารสารวิจัยศรีล้านช้าง*, 1(2), 27.
<https://ojs.mbuslc.ac.th/index.php/srj/article/view/43/26>

- สุนิสา มามีสุข. (2563). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3243>
- สุพิชญา จันทะมัน. (2557). *ผลการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี]. <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2524/1/146498.pdf>
- สุภาวณี ไลยบัว. (2559). *การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนสาธิตอนุบาลราชมงคล (รายงานผลการวิจัย)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3585/3/20201117-research-Subhavinee_lay.pdf
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษาผลการใช้ เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan\(M.A.\)/Samnao_S.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan(M.A.)/Samnao_S.pdf)
- อชิป อนันต์กิตติกุล. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม เรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3833>.
- อภิสรာ พงษ์ชาติ, สุภิญญา ปัญญาสิทธิ์, ทศนีย์ จันต๊ะ, จิราภรณ์ กาแก้ว, โชคชัย เตโช, และศศิธร ศรีพรหม. (2564). *การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัยจังหวัดสุพรรณบุรี,วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 11(3), 98.* <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/ajpbbru/article/view/253780/172091>
- อัญชลี ภิญโญพรสวัสดิ์. (2560). *กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคระยอง, วารสารศึกษาศาสตร์, 28(2), 77.* <http://ojslib3.buu.in.th/index.php/education2/article/view/4950>
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <http://fulltext.rmu.ac.th/2561/M126619/Phonraksa%20Apornsiri.pdf>

- อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด. (2561). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 10(1), 44. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/bruj/article/view/143836>
- เนตรนภิศ นุกุลกิจ, เบญจวรรณ สรรเพ็ชร, และ ญาณิศา สุทธิมาสุข. (2561). การพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี (รายงานผลการวิจัย). http://thaischool1.in.th/_files_school/25100245/workteacher/25100245_1_20190325-150842.pdf
- เยวานถ ศรีโสภณ. (2560). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบแบบฝึก [ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2560/123172/Srisopha%20Yaowanat.pdf>
- เฉลิมพล ชื่นวงศ์. (2562). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์เทคนิคสำหรับงานช่างของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระหว่างการเรียนผ่านบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับการสอนแบบปกติ [การค้นคว้าอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยพะเยา]. <http://www.updc.cdm.up.ac.th/bitstream/123456789/27/1/6.Chaloemphon%20Chuenwong.pdf>.
- เปรมพล วิบูลย์เจริญสุข และ นภาพรณีย์ เจียมทอง. (2564). การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบออนไลน์สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น. *Journal of Modern Learning Development*, 6(6), 386. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/download/251886/171292/916206>
- เหิงยีน ถิ หลือ อี้. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม [สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Tha_For_Lan/Nguyen_T.pdf
- น้ำลิน เทียมแก้ว. (2561). การศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560 (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. <https://rb.gy/syj8wg>.
- Shabaneh, Y. & Farrah, M. The Effect Of Games On Vocabulary Retention. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 2(1), 79. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/IJLI/article/view/1687>
- Jaisaard, S. & Malison, N. (2022). The Development of English Vocabulary by Using Games of Primary School Grade III Pupils at Plearn Academy, *วารสารการสอนภาษาอังกฤษ*, 3(3), 33.
- Hanhichai, S. (2019). Development of Learning Achievement in Local Education Course Using Learning by Doing, *Lawarath Social E- Journal*, 1(3), 53. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/lawarathjo/article/view/246794>

- Ilyosovna, N. A. (2020). The Importance of English Language. *International Journal on Orange Technologies*, 2(1), 22. Retrieved from <https://journals.researchparks.org/index.php/IJOT/article/view/478>.
- Lozarito, K. K. S. & Segumpan, Ma. V. J. (2022) Effectiveness of Digital Games in Students' Vocabulary, *International Journal of English Language Teaching*, 10(3), 8. <https://www.eajournals.org/journals/international-journal-of-english-language-teaching-ijelt/vol10-issue-3-2022/effectiveness-of-digital-games-in-students-vocabulary/>
- Muhammad, R. A., Manurung, K., & Wahyudin, W. (2022). A Study on The Implementation of Word Chain Game in Teaching Vocabulary Mastery. *e-Journal of ELTS*, 9(3), 30. <https://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/elts/article/view/1878/1331>
- Qizi, D., Z., F. (2022). Using Games to Teach Vocabulary Effectively to Young Learners. *Central Asian Research Journal for Interdisciplinary Studies*, 1(3) , 80- 81. <https://cyberleninka.ru/article/n/using-games-to-teach-vocabulary-effectively-to-young-learners>
- Saleh, A. M., & Althaqafi, A. S. A. (2022). The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia. *SAGE Journals*, 12(1), 2. <https://doi.org/10.1177/21582440221079806>
- Stavy, L. Z. D., Subon, F., & NorsehaUnin. (2019). Using Language Games for Vocabulary Retention in a Rural Primary School in Sarawak. *International Journal of Service Management and Sustainability*, 4(2) , 101- 117. <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/IJSMS/article/view/8067/3468>
- Syakir, A. (2020). Developing Students Vocabulary at Elementary School by Using Words Game, *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2) , 38. <https://www.semanticscholar.org/paper/Developing-Students-Vocabulary-at-Elementary-School-Syakir/7a1dd71e0ca61b767918fc29f31558bcec1beebea#citing-papers>.
- Vu, N. N., Linh, P. T. M., Lien, N.T. H., & Van, N.T.T.(2021,December,24). Using Word Games to Improve Vocabulary Retention in Middle School EFL Classes [Proceedings of the 18th International]. *Conference of the Asia Association of Computer-Assisted Language Learning (AsiaCALL-2-2021)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211224.011>

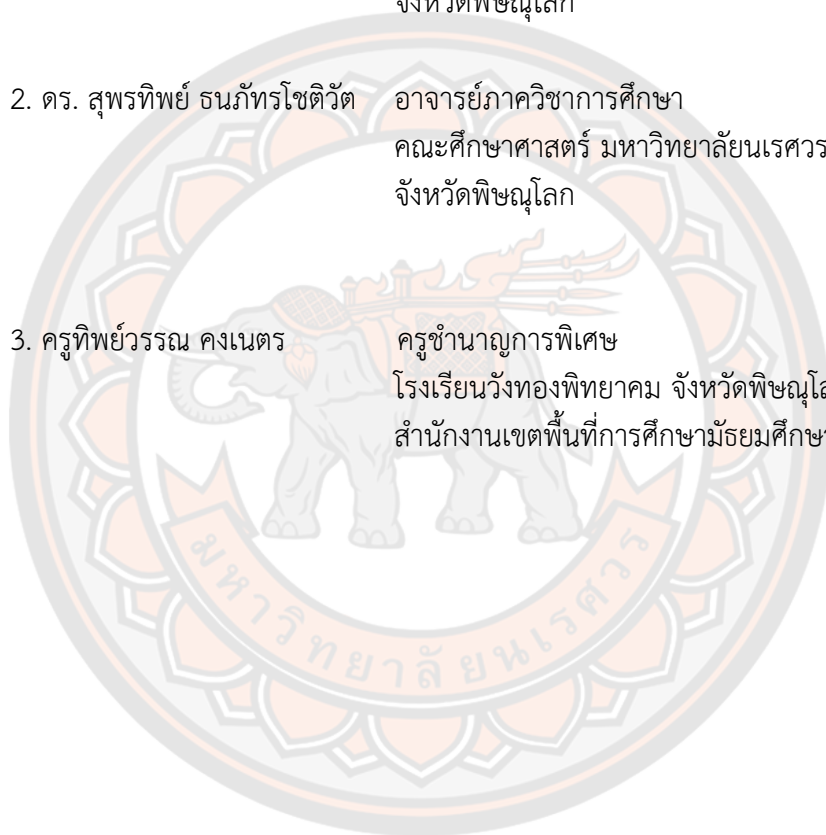


ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง การใช้เกม คำศัพท์ ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน วัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. Dr. Henry Yuh Anchunda อาจารย์ภาควิชาการศึกษา สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
2. ดร. สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต อาจารย์ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
3. ครูทิพย์วรรณ คงเนตร ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวังทองพิทยาคม จังหวัดพิษณุโลก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39



ภาคผนวก ข แบบประเมินเครื่องมือวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
2. แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน
3. แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน
4. แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจที่ต่อการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน



แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์
ประกอบการสอนนักเรียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก มีความสอดคล้องและความเหมาะสมระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความเหมาะสม” ดังนี้

ระดับคุณภาพของผลงาน คือ

ระดับ 5 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความสอดคล้องเหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
ด้านองค์ประกอบ						
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน					
2	แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดให้					
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
3	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระ					
4	จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างชัดเจน					
5	จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนานักเรียนด้านความรู้และทักษะกระบวนการ					
ด้านเนื้อหาสาระ						
6	เนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง					
7	เนื้อหาสาระมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
8	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาสาระ และระดับชั้นของนักเรียน					
9	กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
10	กิจกรรมเน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง					
11	เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมมีความเหมาะสม สามารถนำไปปฏิบัติจริงได้					
ด้านสื่อการเรียนการสอน						
12	สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับ กิจกรรมการเรียนการสอน					
13	สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลายและนำไปใช้ได้จริง					
ด้านการวัดและประเมินผล						
14	มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ					
15	ประเด็นและเกณฑ์การประเมินสามารถสะท้อน คุณภาพผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้					
รวม/สรุปผล						
รวมเฉลี่ย/สรุปผล						

การแปลความหมายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

4.51- 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด	1.51- 2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
3.51- 4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก	ต่ำกว่า 1.50	หมายถึง	ควรปรับปรุง
2.51- 3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง			

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง






.....



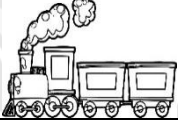







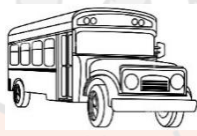


แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ที่สร้างขึ้นข้อความถาม มีความสอดคล้องหรือไม่ โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนการพิจารณา พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปปรับปรุงต่อไป โดยเกณฑ์การพิจารณาคะแนนมีดังนี้






- + 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ


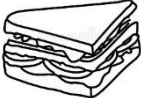


ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 1-5				
1	co _ f _ e a. e,f b. f,e c. a,f			
2	st _ r _ y a. a,l b. o,m c. a,m			
3	grandfa _ _ er a. e,t b. t,e c. t,h			
4	cook _ n _ a. i, g b. o, g c. g,a			
5	super _ ar _ et a. m, k b. k,n c. k,a			

ข้อ ที่	รายการประเมิน		คะแนนการ พิจารณา		
			+1	0	-1
คำสั่ง ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปลงในช่องว่างให้ถูกต้อง ข้อ 6 -10					
6	m _ lk	ความหมาย นม			
7	so _ p	ความหมาย ซุป			
8	tr _ in	ความหมาย รถไฟ			
9	pl _ n _	ความหมาย เครื่องบิน			
10	scho _ _ l	ความหมาย โรงเรียน			
ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายคำศัพท์ คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 11-20					
11					
	a. fruit	b. sandwich	c. fried rice		
12					
	a. meat	b. water	c. soup		
13					
	a. chicken	b. fish	c. egg		

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
14	 a. fall b. summer c. winter			
15	 a. beach b. bank c. hospital			
16	 a. park b. zoo c. temple			
17	 a. bus b. car c. boat			
18	 a. plane b. bus c. car			
19	 a. short b. tall c. fat			
20	 a. old b. young c. thin			

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา								
		+1	0	-1						
<p>คำสั่ง ให้นักเรียนดูรูปภาพและเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้มาเติมในช่องว่างใต้ภาพให้ถูกต้อง ข้อ 21-25</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">a. car</td> <td style="width: 50%;">b. juice</td> </tr> <tr> <td>c. chocolate</td> <td>d. rainy</td> </tr> <tr> <td></td> <td>e. snowy</td> </tr> </table>					a. car	b. juice	c. chocolate	d. rainy		e. snowy
a. car	b. juice									
c. chocolate	d. rainy									
	e. snowy									
21										
22										
23										
24										
25										
<p>ตอนที่ 3 แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้</p> <p>คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 26-35</p>										
26	<p>Mike: Where is the zoo?</p> <p>Nina: It is _____ a school.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>a. next to b. behind c. opposite</p>									
27	<p>Dome: Where is the ball?</p> <p>Bow: It is _____ a box.</p>									

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
	 <p>a. next to b. behind c. between</p>			
28	<p>Da: Where are they?</p> <p>Pim: _____.</p>  <p>a. At the bank. b. At the park. c. At the supermarket.</p>			
29	<p>A: Where is she?</p> <p>B: _____.</p>  <p>a. At the park. b. At the hospital. c. At the school.</p>			
30	<p>Does he go to the park by _____?</p>  <p>a. plane b. bike c. bus</p>			
31	<p>Do they go to school by _____?</p>  <p>a. plane b. bike c. bus</p>			
32	<p>32. Do you want some _____?</p>			

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
	 a. coffee b. eggs c. fish			
33	What do you want to eat?  a. I want to eat milk? b. I want to eat coffee. c. I want to eat sandwich.			
34	What are you doing?  a. I am dancing. b. I am watching TV. c. I am cooking.			
35	A: What season is it? B: _____  a. It's summer. b. It's autumn. c. It's winter.			

เกณฑ์การประเมิน

ค่าความสอดคล้องระดับ 0.5 ขึ้นไปถือว่าแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก นี้เหมาะสม

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

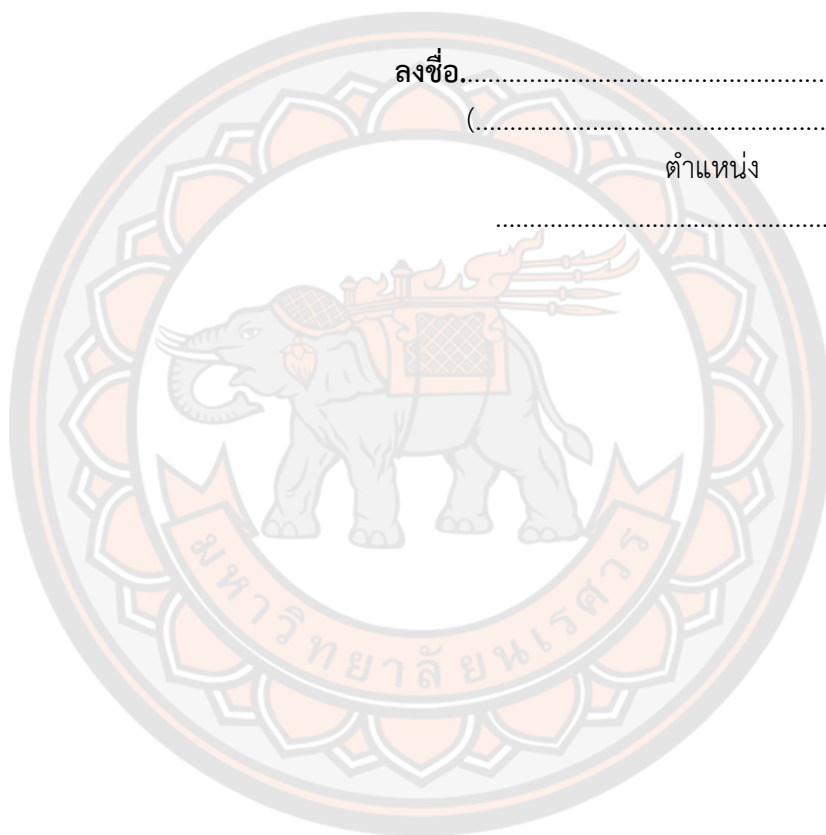
.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง





.....


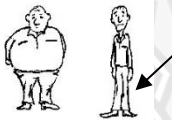
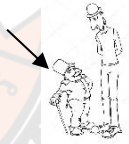












แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก








คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ที่สร้างขึ้นข้อความมีความสอดคล้องหรือไม่ โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนการพิจารณา พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปปรับปรุงต่อไป โดยเกณฑ์การพิจารณาคะแนนมีดังนี้







- + 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ




ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกที่สุด (a, b, c) ข้อ 1-5				
1.	cl _ ud _ a. d,y b. o,y c. y,o			
2	w _ r _ a. a,m b. r,m c. m,a			
3	grandm _ t _ er a. e,t b. h,o c. o,h			
4	s _ st _ r a. i,e b. e, r c. e,i			

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
5	ho __ pi __ al a. s, g b. s, t c. t, i			
คำสั่ง ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปลงในช่องว่างให้ถูกต้อง ข้อ 6 -10				
6	f __ ll ความหมาย ฤดูใบไม้ ร่วง			
7	summ __ r ความหมาย ฤดูร้อน			
8	th __ n ความหมาย ผอม			
9	s __ o __ t ความหมาย เตี้ย			
10	sup __ r __ ark __ t ความหมาย ห้างสรรพสินค้า			
ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายคำศัพท์ คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 11-20				
11	 a. ice-cream b. sandwich c. fried rice			
12	 a. meat b. chocolate c. candy			

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
13	 a. chicken b. fish c. egg			
14	 a. winter b. summer c. autumn			
15	 a. school b. bank c. hospital			
16	 a. park b. zoo c. temple			
17	 a. bus b. plane c. boat			
18	 a. plane b. bus c. train			
19	 a. short b. tall c. fat			

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา								
		+1	0	-1						
20	 a. old b. young c. tall									
<p>คำสั่ง ให้นักเรียนดูรูปภาพและเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้มาเติมในช่องว่างใต้ภาพให้ถูกต้อง ข้อ 21-25</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>a. reading</td> <td>b. watching TV</td> </tr> <tr> <td>c. cooking</td> <td>d. dancing</td> </tr> <tr> <td colspan="2">e. fishing</td> </tr> </table>					a. reading	b. watching TV	c. cooking	d. dancing	e. fishing	
a. reading	b. watching TV									
c. cooking	d. dancing									
e. fishing										
21										
22										
23										
24										
25										
<p>ตอนที่ 3 แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 26-35</p>										
26	Dan: Where is the school? Jane: It is _____ a hospital and a zoo. 									

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
	a. next to b. behind c. between			
27	<p>Paul: Where is the park?</p> <p>Lisa: It is _____ a bank.</p>  <p>a. in front of b. behind c. between</p>			
28	<p>Ben: Where are they?</p>  <p>a. At the bank. b. At the zoo. c. At the supermarket.</p>			
29	<p>Where is he?</p>  <p>a. At the park. b. At the hospital. c. At the school.</p>			
30	<p>Does he go to school by _____ ?</p>  <p>a. plane b. bike c. bus</p>			
31	<p>Do they go to the sea by _____ ?</p>  <p>a. boat b. bike c. train</p>			
32	<p>32. A: Do you want some _____ ?</p> <p>B: Yes, I want.</p>  <p>a. eggs b. water c. milk</p>			

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการ พิจารณา		
		+1	0	-1
33	What do you want to eat ?  a. I want to eat milk? b. I want to eat water. c. I want to eat soup.			
34	What are you doing?  a. I am dancing. b. I am watching TV. c. I am reading a book.			
35	A: What's the weather like today? B: _____.  a. It's warm. b. It's rainy. c. It's snowy.			

เกณฑ์การประเมิน

ค่าความสอดคล้องระดับ 0.5 ขึ้นไปถือว่าแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก นี้เหมาะสม

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

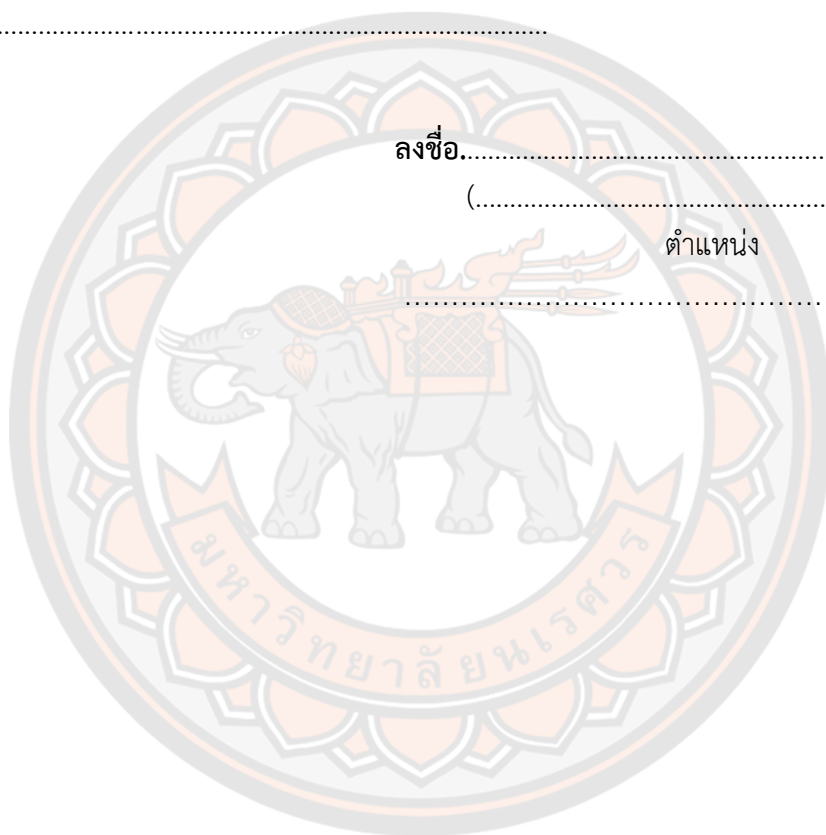
.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง



แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจที่ต่อการใช้เกมคำศัพท์
ประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ที่สร้างขึ้นข้อความมีความสอดคล้องหรือไม่ โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนการพิจารณา พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปปรับปรุงต่อไป โดยเกณฑ์การพิจารณาคะแนนมีดังนี้

- + 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการพัฒนาศึกษาการเรียนรู้ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการพัฒนาศึกษาการเรียนรู้ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์
- 1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการพัฒนาศึกษาการเรียนรู้ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์				
1.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย			
2.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับวัยและความรู้ของผู้เรียน			
3.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความน่าสนใจและสนุกสนาน			
ความพึงพอใจด้านครูผู้สอน				
4.	ครูผู้สอนแจ้งกติกา วัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน			
5.	ครูผู้สอนให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะเล่นเกมและช่วยผู้เรียนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น			
ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์				

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา		
		+ 1	0	- 1
6.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ทักษะการเขียนสะกดคำ และนำไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้			
7.	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ			
8.	นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ			

การแปลความหมายการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ

ความคิดเห็นระดับ 0.5 ขึ้นไปถือว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่ต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลกนี้เหมาะสม

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง

.....

ภาคผนวก ค ผลการประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
2. ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน
3. ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน
4. ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเล่นเกมคำศัพท์ประกอบการสอน
5. ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน
6. ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน
7. ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน
8. ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน



ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
คำศัพท์ประกอบการสอน

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			Rating Scale	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านองค์ประกอบ						
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน	5	4	5	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
2	แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดให้	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
3	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระ	4	4	5	4.33	เหมาะสมมาก
4	จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างชัดเจน	5	4	5	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
5	จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนานักเรียนด้านความรู้และทักษะกระบวนการ	5	3	5	4.33	เหมาะสมมาก
ด้านเนื้อหาสาระ						
6	เนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง	5	4	5	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
7	เนื้อหาสาระมีความง่ายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	4	4	4.33	เหมาะสมมาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
8	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาสาระ และระดับชั้นของนักเรียน	4	4	4	4.00	เหมาะสมมาก

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			Rating Scale	ผลการพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)						
9	กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	4	4	4.00	เหมาะสมมาก
10	กิจกรรมเน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง	4	4	4	4.00	เหมาะสมมาก
11	เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมมีความเหมาะสมสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้	5	4	4	4.33	เหมาะสมมาก
9	กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	4	4	4.00	เหมาะสมมาก
ด้านสื่อการเรียนการสอน						
12	สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	5	4	5	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
13	สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลายและนำไปใช้ได้จริง	5	4	5	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล						
14	มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	4	4	5	4.33	เหมาะสมมาก
7	เนื้อหาสาระมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	4	4	4.33	เหมาะสมมาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
15	ประเด็นและเกณฑ์การประเมินสามารถสะท้อนคุณภาพผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	5	4.33	เหมาะสมมาก

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			Rating Scale	ผลการพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
	ผลรวม	69	60	70	54.99	
	ผลเฉลี่ย	4.6	4	4.67	4.42	เหมาะสมมาก



ตาราง 4 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ก่อนเรียน

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการ พิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
16	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
23	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
25	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
26	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
27	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
28	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
29	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
30	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
31	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
32	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
33	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
34	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
35	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 5 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
หลังเรียน

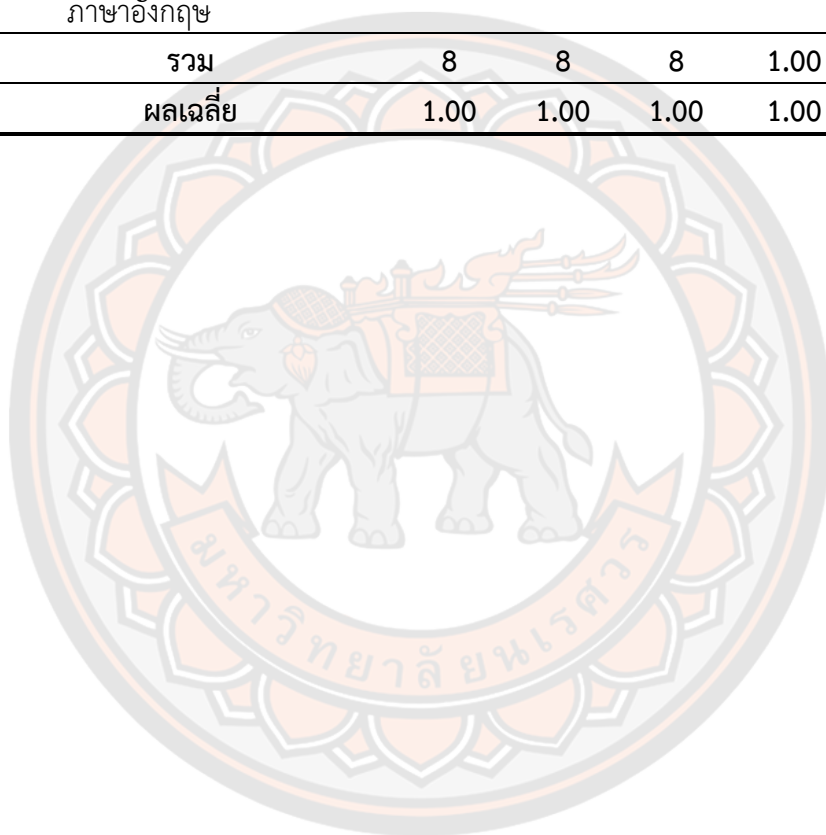
ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการ พิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
16	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
23	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
25	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
26	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
27	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
28	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
29	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
30	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
31	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
32	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
33	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
34	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
35	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจที่ต่อการใช้เกม คำศัพท์ประกอบการสอน

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน รวม	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์						
1.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี ความหลากหลายและเข้าใจ ง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี ความเหมาะสมกับวัยและ ความรู้ของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี ความน่าสนใจและ สนุกสนาน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ความพึงพอใจด้านครูผู้สอน						
4.	ครูผู้สอนแจ้งกติกา วัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่ นักเรียนทำก่อนเล่นเกม อย่างชัดเจน โดยใช้ คำอธิบายที่เข้าใจง่ายไม่ ซับซ้อน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5.	ครูผู้สอนให้ความสนใจแก่ นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะเล่น เกมและช่วยผู้เรียนแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการ เล่นเกม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์						
6.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ช่วยพัฒนาทักษะการจดจำ คำศัพท์ทักษะการเขียน สะกดคำและนำไปประยุกต์ใช้ ในประโยคได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน รวม	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์						
7.	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนาคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8.	นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมนาคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม		8	8	8	1.00	
ผลเฉลี่ย		1.00	1.00	1.00	1.00	เหมาะสม



ตาราง 7 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน

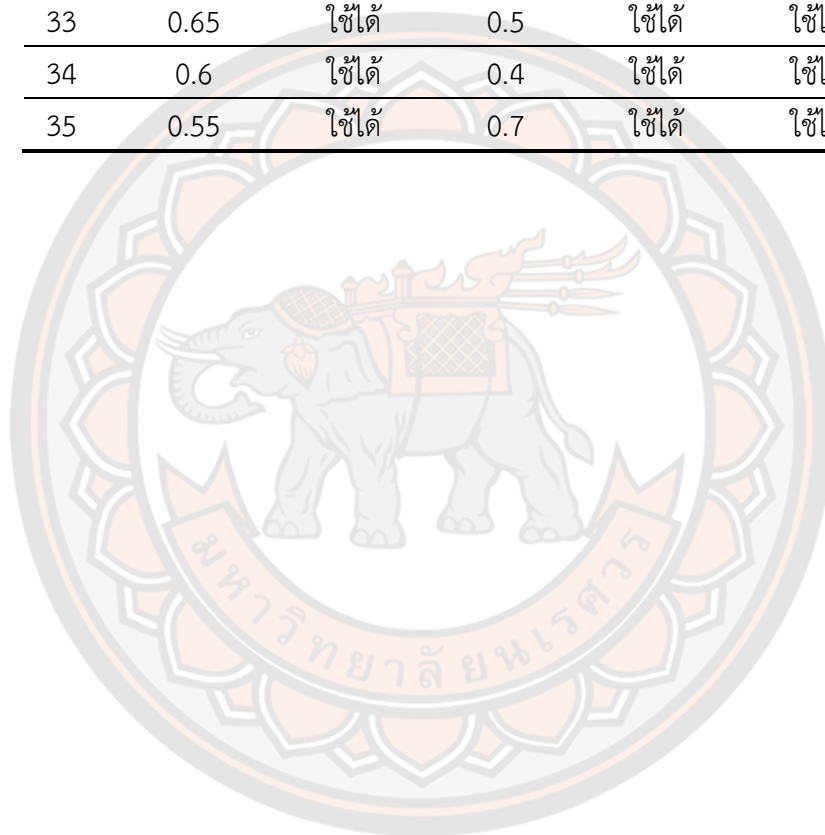
ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	แปลผล	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.4	ใช้ได้	0.8	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.5	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.6	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.5	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.65	ใช้ได้	0.3	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.75	ใช้ได้	0.3	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.75	ใช้ได้	0.3	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.55	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.6	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.55	ใช้ได้	0.3	ใช้ได้	ใช้ได้
21	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
22	0.6	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
23	0.7	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้

ข้อ	ค่าความยาก ง่าย (p)	แปลผล	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล	แปลผล คุณภาพของ ข้อสอบ
24	0.3	ใช้ได้	0.2	ใช้ได้	ใช้ได้
25	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.45	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.4	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
28	0.7	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
29	0.7	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
30	0.5	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
31	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
32	0.6	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
33	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
34	0.55	ใช้ได้	0.3	ใช้ได้	ใช้ได้
35	0.5	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้

ตาราง 8 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน

ข้อ	ค่าความยาก ง่าย (p)	แปลผล	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล	แปลผล คุณภาพของ ข้อสอบ
1	0.6	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.4	ใช้ได้	0.8	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.5	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.6	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.5	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.65	ใช้ได้	0.3	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.65	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.7	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.6	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.6	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.6	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้
21	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
22	0.6	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
23	0.7	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้
24	0.45	ใช้ได้	0.1	ใช้ได้	ใช้ได้
25	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.45	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.4	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้

ข้อ	ค่าความยาก ง่าย (p)	แปลผล	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล	แปลผล คุณภาพของ ข้อสอบ
28	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
29	0.6	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้
30	0.5	ใช้ได้	0.6	ใช้ได้	ใช้ได้
31	0.65	ใช้ได้	0.3	ใช้ได้	ใช้ได้
32	0.65	ใช้ได้	0.3	ใช้ได้	ใช้ได้
33	0.65	ใช้ได้	0.5	ใช้ได้	ใช้ได้
34	0.6	ใช้ได้	0.4	ใช้ได้	ใช้ได้
35	0.55	ใช้ได้	0.7	ใช้ได้	ใช้ได้



ตาราง 9 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ก่อนเรียน

จำนวนผู้ทำ แบบทดสอบ (N)	ผลรวม คะแนน ทั้งหมด (ΣX)	ผลรวม คะแนน ยก กำลังสอง ทั้งหมด (ΣX^2)	Σpq	ค่าความ แปรปรวน (S^2)	ค่าความ เชื่อมั่นของ แบบทดสอบ
30	634	15328	8.06	64.32	0.90

ตาราง 10 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
หลังเรียน

จำนวนผู้ทำ แบบทดสอบ (N)	ผลรวม คะแนน ทั้งหมด (ΣX)	ผลรวม คะแนน ยก กำลังสอง ทั้งหมด (ΣX^2)	Σpq	ค่าความ แปรปรวน (S^2)	ค่าความ เชื่อมั่นของ แบบทดสอบ
30	633	15029	8.14	61.76	0.90

ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าเฉลี่ย ร้อยละ รายบุคคลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก
2. ผลคะแนน ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ ของการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์



ตาราง 11 ผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าเฉลี่ย ร้อยละรายบุคคล

นักเรียน คนที่	ผลคะแนนสอบ		ผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	13	21	8
2	16	24	8
3	10	19	9
4	7	16	9
5	16	22	6
6	15	21	6
7	13	22	9
8	18	26	8
9	11	19	8
10	8	18	10
รวม	127	208	81
ค่าเฉลี่ย	12.70	20.80	8.1
ร้อยละ	42.33	69.33	27

ตาราง 12 แสดงคะแนน และค่าเฉลี่ย ของการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์

ลำดับที่	คะแนน								เฉลี่ย รวม	แปลผล
	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่		
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1	5	5	5	4	4	5	5	5	4.75	มากที่สุด
2	5	4	5	5	4	5	5	5	4.75	มากที่สุด
3	4	5	5	4	5	5	5	5	4.75	มากที่สุด
4	5	4	5	4	4	5	5	5	4.63	มากที่สุด
5	4	5	5	4	4	5	4	5	4.88	มากที่สุด
6	5	5	5	4	4	5	5	5	4.75	มากที่สุด
7	4	4	4	4	5	4	5	5	4.38	มาก
8	4	5	5	5	5	4	5	5	4.75	มากที่สุด
9	5	4	4	5	4	5	5	5	4.63	มากที่สุด
10	3	5	4	5	5	5	5	5	4.63	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.40	4.60	4.70	4.40	4.40	4.80	4.90	5.00	4.65	มากที่สุด



ภาคผนวก จ เครื่องมือวิจัย

1. แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน
2. แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์
4. เกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก

คำชี้แจง แบบทดสอบฉบับนี้มีทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนน คำถามข้อละ 1 คะแนน ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที หากผู้เรียนตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน หากนักเรียนตอบผิดจะได้ 0 คะแนน

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการสะกดคำ (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 1-5

1. co _ f _ e

a. e,f

b. f,e

c. a,f



2. st _ r _ y

a. a,l

b. o,m

c. a,m



3. grandfa _ _ er

a. e,t

b. t,e

c. t,h



4. cook _ n _

a. l,g

b. o, g

c. g,a



5. super _ ar _ et

a. m, k

b. k,n

c. k,a



คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปของคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพและความหมายที่กำหนดให้ ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง ข้อ 6 -10

6. m _ _ lk

ความหมาย

นม



7. so _ _ p

ความหมาย

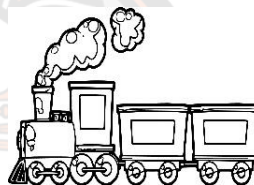
ซูป



8. tr _ _ in

ความหมาย

รถไฟ



9. pl _ _ n _ _

ความหมาย

เครื่องบิน



10. sch _ _ _ l

ความหมาย

โรงเรียน



ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายคำศัพท์ (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย **x** ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 11-15

11.



a. fruit

b. sandwich

c. fried rice

12.

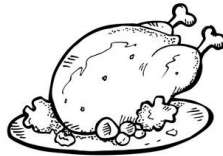


a. meat

b. water

c. soup

13.



a. chicken

b. fish

c. egg

14.



a. fall

b. summer

c. winter

15.



a. beach

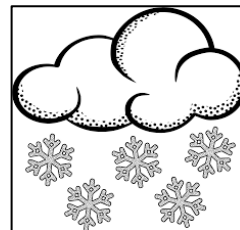
b. bank

c. hospital

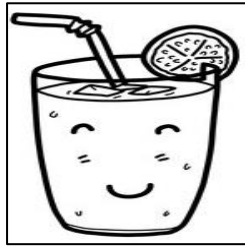
คำสั่ง ให้นักเรียนดูรูปภาพและเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพจากกรอบด้านล่างที่กำหนดให้มาเติมลงในช่องว่างใต้ภาพให้ถูกต้อง ข้อ 16-20



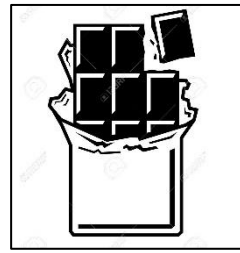
16. _____



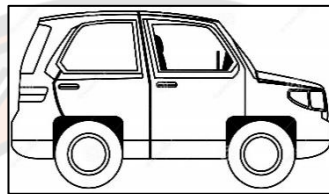
17. _____



18. _____



19. _____



20. _____

a. car	b. juice
c. chocolate	d. rainy
	e. snowy

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมเติมลงในประโยค โดยทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 21-30

21. Mike: Where is the zoo?

Nina: It is _____ a school.



a. next to

b. behind

c. opposite

26. Do they go to school by _____?



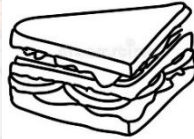
- a. plane b. bike c. bus

27. Do you want some _____?



- a. coffee b. eggs c. fish

28. What do you want to eat?



- a. I want to eat milk? b. I want to eat coffee. c. I want to eat sandwich.

29. What are you doing?



- a. I am dancing. b. I am watching TV. c. I am cooking.

30. A: What season is it?

B: _____.



- a. It's summer. b. It's autumn. c. It's winter.
-

แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก

คำชี้แจง แบบทดสอบฉบับนี้มีทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนน คำถามข้อละ 1 คะแนน ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที หากผู้เรียนตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน หากนักเรียนตอบผิดจะได้ 0 คะแนน
ตอนที่ 1 แบบทดสอบการสะกดคำ (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกที่สุด (a, b, c) ข้อ 1-5

1. cl _ ud _

a. d,y

b. o,y

c. y,o



2. w _ r _

a. a,m

b. r,m

c. m,a



3. grandm _ t _ er

a. e,t

b. h,o

c. o,h



4. s _ st _ r

a. i,e

b. e, r

c. e,i



5. ho _ pi _ al

a. s, g

b. s, t

c. t,i



คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปของคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพและความหมายที่กำหนดให้ ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง ข้อ 6 -10

6. f _ ll

ความหมาย

ฤดูใบไม้ร่วง



7. summ _ r

ความหมาย

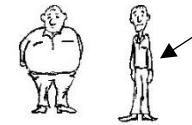
ฤดูร้อน



8. th _ n

ความหมาย

ผอม



9. s _ o _ t

ความหมาย

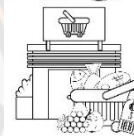
เตี้ย



10. sup _ r _ ark _ t

ความหมาย

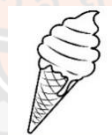
ห้างสรรพสินค้า



ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายคำศัพท์ (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 11-15

11.



a. ice-cream

b. sandwich

c. fried rice

12.



a. meat

b. chocolate

c. candy

13.

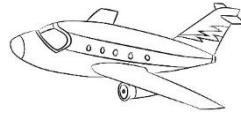


a. school

b. bank

c. hospital

14.



a. bus

b. plane

c. boat

15.

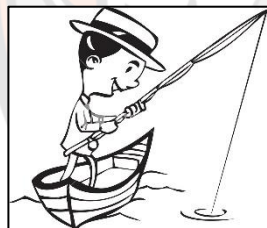


a. old

b. young

c. tall

คำสั่ง ให้นักเรียนดูรูปภาพและเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพจากกรอบด้านล่างที่กำหนดให้มาเติมในช่องว่างใต้ภาพให้ถูกต้อง ข้อ 16-20



16. _____

17. _____



18. _____

19. _____



20. _____

a. reading	b. watching TV
c. cooking	d. dancing
	e. fishing

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมเติมลงในประโยค โดยทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c) ข้อ 21-30

21. Dan: Where is the school?

Jane: It is _____ a hospital and a zoo.



a. next to

b. behind

c. between

22. Paul: Where is the park?

Lisa: It is _____ a bank.



a. in front of

b. behind

c. between

23. Ben: Where are they?

Dao: _____.



a. At the bank.

b. At the zoo.

c. At the supermarket.

24. Where is he?



- a. At the park. b. At the hospital. c. At the school.

25. Does he go to school by _____?



- a. plane b. bike c. bus

26. Do they go to the sea by _____?



- a. boat b. bike c. train

27. A: Do you want some _____?

B: Yes, I want.



- a. eggs b. water c. milk

28. What do you want to eat?



- a. I want to eat milk? b. I want to eat water. c. I want to eat soup.

29. What are you doing?



- a. I am dancing. b. I am watching TV. c. I am reading a book.

30. A: What's the weather like today?

B: _____.



a. It's warm.

b. It's rainy.

c. It's snowy.








แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

1. เพศ ชาย หญิง

ตอนที่ 2 คำชี้แจง

ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงในช่อง “ระดับความคิดเห็น” ตามระดับความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

5	คะแนน	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด	
4	คะแนน	หมายถึง	พึงพอใจมาก	
3	คะแนน	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง	
2	คะแนน	หมายถึง	พึงพอใจน้อย	
1	คะแนน	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด	

ชื่อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์						
1.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย					
2.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับวัยและความรู้ของผู้เรียน					
3.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความน่าสนใจและสนุกสนาน					
ความพึงพอใจด้านครูผู้สอน						
4.	ครูผู้สอนแจ้งกติกา วัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน					
5.	ครูผู้สอนให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะเล่นเกมและช่วยผู้เรียนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม					
ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์						

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
6.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ทักษะการเขียนสะกดคำและนำไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้					
7.	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนักศัพท์ภาษาอังกฤษ					
8.	นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมนักศัพท์ภาษาอังกฤษ					

สรุปผลการประเมิน

- 4.50 – 5.0 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด 3.50 – 4.49 ระดับความพึงพอใจมาก
 2.50 – 3.49 ระดับความพึงพอใจปานกลาง 1.50 – 2.49 ระดับความพึงพอใจน้อย
 1.00 – 1.49 ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน	รหัสวิชา อ 13101
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Weather	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	เวลา 1 ชั่วโมง
ผู้สอน: นางสาวศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ	ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2565

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ การสะกดคำ และการอ่านออกเสียง ที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์หมวดสภาพอากาศ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศได้
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศได้
3. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศในรูปประโยคได้

4. เนื้อหาสาระ

คำศัพท์

cloudy, warm, stormy, rainy, snowy

โครงสร้างประโยค

Q: What is the weather like today?

A: It's _____.

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูผู้สอนสนทนาและกล่าวทักทายผู้เรียน และเปิดประเด็นซักถามเกี่ยวกับสภาพอากาศในวันนี้เป็นอย่างไร
2. ครูผู้สอนแจ้งเรื่องและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

2. ชี้นำเสนอ

1. ครูผู้สอนเปิดคลิปวิดีโอภาษาอังกฤษ “The weather for kids” ให้ผู้เรียนรับชม
2. ครูผู้สอนเปิดประเด็นซักถามผู้เรียนว่าจากคลิปวิดีโอที่ได้รับชมไป ผู้เรียนได้ยินคำศัพท์อะไรบ้าง
3. ครูผู้สอนนำเสนอบัตรภาพและบัตรคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสภาพอากาศ จำนวน 5 คำ ได้แก่ cloudy, warm, stormy, rainy, snowy จากนั้นครูผู้สอนนำเสนอความหมายคำศัพท์ สกกดคำ และอ่านออกเสียง พร้อมให้ผู้เรียนออกเสียงตาม 2-3 ครั้ง

- cloudy c-l-o-u-d-y

- warm w-a-r-m

- stormy s-t-o-r-m-y

- rainy r-a-i-n-y

- snowy s-n-o-w-y

4. ครูผู้สอนให้นักเรียนฝึกออกเสียงคำศัพท์ จดจำความหมายและสกกดคำศัพท์ในลักษณะเดียวกันนี้

5. ครูผู้สอนนำเสนอโครงสร้างประโยคการถามตอบเกี่ยวกับสภาพอากาศให้นักเรียน

Q: What is the weather like today?

A: It's _____.

6. ครูผู้สอนแสดงบัตรภาพฝนตก พร้อมกับถามผู้เรียนว่า What is the weather like today? และให้ผู้เรียนออกเสียงประโยคตาม 2-3 ครั้ง จากนั้นครูพูดประโยคคำตอบ It's rainy. แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม 2-3 ครั้ง

7. ครูผู้สอนใช้บัตรภาพในการนำเสนอประโยคคำถาม-ตอบเกี่ยวกับสภาพอากาศ และให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามให้ถูกต้อง พร้อมแปลความหมาย

8. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่ฝึกฝนประโยคคำถาม-ตอบเกี่ยวกับสภาพอากาศ และให้ออกมานำเสนอเป็นคู่

3. ชั้นฝึก

1. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมกระซิบ (Whisper Game) โดยครูผู้สอนอธิบายวิธีการเล่น

- ครูผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยผู้เรียนจะนั่งเรียงกันเป็นแถวตอนลึกโดยเว้นระยะห่างกันพอประมาณ

- สมาชิกที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวจะออกมาหาครูผู้สอน จากนั้นครูผู้สอนยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู โดยแต่ละคนจะได้คำศัพท์ไม่เหมือนกัน คือ 1 คน ต่อ 1 คำศัพท์ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่ของตนเอง

- ครูผู้สอนให้สัญญาณเริ่มเกม คนที่ได้ดูบัตรคำศัพท์หรือคนที่นั่งหลังสุดจะกระซิบบอกเพื่อนที่นั่งอยู่ ข้างหน้าโดยสะกดคำพร้อมทั้งออกเสียงคำศัพท์นั้น แล้วคนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3

- สมาชิกคนที่ 5 ที่อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูผู้สอนเตรียมไว้ให้พร้อม ความหมายหากกลุ่มใดเขียนสะกดคำ อ่านออกเสียง บอกความหมายได้ถูกต้องรวดเร็วที่สุด จะได้ 1 คะแนน

- ครูผู้สอนเริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนกระซิบในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำศัพท์ และกระซิบบอกต่อๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน

- ครูผู้สอนและนักเรียนช่วยกันนับคะแนน กลุ่มใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

4. ชี้นำไปใช้

1. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง “Weather” เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน

ตัวอย่างงาน

Weather

ตอนที่ 1

คำสั่ง จงเขียนสะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. _ a _ ny  = ความหมาย
2. s _ or _ _  = ความหมาย
3. wa _ _  = ความหมาย
4. _ lo _ d _  = ความหมาย
5. s _ o _ y  = ความหมาย

ตอนที่ 2

คำสั่ง จงวาดรูปให้สัมพันธ์กับประโยคคำถามและเติมคำตอบลงในประโยคต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. What is the weather like today? (ฝนตก)

Answer It's _____.

2. What is the weather like today? (มีพายุ)

Answer It's _____.

3. What is the weather like today? (หิมะตก)

Answer _____.

4. What is the weather like today? (อบอู่น)

Answer _____.

5. What is the weather like today? (มีเมฆมาก)

Answer It's _____.

5. ชั้นสรุป

1. ครูผู้สอนสรุปผลการเล่นเกม และทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศ โดยครูผู้สอนแสดงบัตรภาพและให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ สะกดคำศัพท์ และบอกความหมายให้ถูกต้อง

6. สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. แลปประโยค
4. แบบฝึกหัด เรื่อง Weather
5. วิดีโอคลิป “The weather for kids”

7. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศได้	ตรวจแบบฝึกหัด	แบบบันทึกคะแนน	นักเรียนผ่านเกณฑ์โดยทำใบงานถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 70
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศได้	ตรวจแบบฝึกหัด	แบบบันทึกคะแนน	นักเรียนผ่านเกณฑ์โดยทำใบงานถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 70
3. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศในรูปประโยคได้	ตรวจแบบฝึกหัด	แบบบันทึกคะแนน	นักเรียนผ่านเกณฑ์โดยทำใบงานถูกต้องอย่างน้อยร้อยละ 70

แบบบันทึกผลการประเมินใบงาน

ที่	ชื่อ - สกุล	บอกความหมาย คำศัพท์ที่ได้	เขียนสะกดคำศัพท์ที่ได้	ประยุกต์คำศัพท์ในรูปแบบ ประโยคได้	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ผลการประเมิน	
		5	5	5			ผ่าน	ไม่ผ่าน

นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ต้องได้ 11 คะแนนขึ้นไป

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....คน

ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

ไม่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ

บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้ที่

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ)

ครูผู้สอน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เกมบิงโก (Bingo Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
3. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นบิงโก

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตรภาพ
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 10 คำ เติมลงในตารางบิงโกให้ครบ ช่อง โดยครูย้ำให้นักเรียนเข้าใจว่า นักเรียนต้องเขียนสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
4. ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของตัวเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะ เป็นบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะต้องตะโกนว่า “บิงโก” (Bingo)
5. จากนั้นนักเรียนนำกระดาษมาให้ครูตรวจสอบว่าเป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่ และนักเรียนเขียนสะกดคำถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้ (บุษริย์ ฤกษ์เมือง 2552, หน้า 17-18)

เกมสะกดคำ (Spelling Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. บัตรอักษร 3 ชุด
2. รูปภาพ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่ม 1, กลุ่ม 2 และ กลุ่ม 3 จากนั้นแจกบัตรอักษรให้ กลุ่มละ 1 ชุด
 2. ครูแสดงภาพ พร้อมกับตั้งคำถาม "What's this?" แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาบัตรอักษรมาเรียงต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ที่ตรงกับภาพนั้น
 3. กลุ่มใดที่หาตัวอักษรและเรียงคำศัพท์ตรงกับภาพนั้นได้ครบถ้วน ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตร ตัวอักษรออกมายืนหน้าชั้นเรียนพร้อมกับการอ่านออกเสียงคำศัพท์นั้นด้วย
 4. ครูตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์ กลุ่มใดที่เรียงตัวอักษรให้ถูกต้องและเร็วที่สุด จะเป็นผู้ชนะ
 5. ครูให้สมาชิกกลุ่มที่แพ้ สะกดคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์
- (ณัฐดนัย อินทรสมใจ , 2564, หน้า 16)

เกมกระซิบ (Whisper Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และออกเสียงได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง
4. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. กระดาษ
3. ดินสอ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยให้นักเรียนนั่งเรียงกันเป็นแถวตอน ลึกโดยเว้นระยะห่างกันพอประมาณ
2. สมาชิกที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู จากนั้นครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู โดยแต่ละคนจะได้คำศัพท์ไม่เหมือนกัน คือ 1 คน ต่อ 1 คำศัพท์ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่ของตนเอง
3. ครูให้สัญญาณเริ่มเกม คนที่ได้ดูบัตรคำศัพท์หรือคนที่นั่งหลังสุดจะกระซิบบอกเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าโดยสะกดคำพร้อมทั้งออกเสียงคำศัพท์นั้น แล้วคนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3
4. สมาชิกคนที่ 5 ที่อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้พร้อมความหมาย หากกลุ่มใดเขียนสะกดคำ อ่านออกเสียง บอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจนครบ 5 คน จะได้ 1 คะแนน
5. ครูเริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนกระซิบในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำศัพท์ และกระซิบบอกต่อๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน
6. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบคำศัพท์และนับคะแนน กลุ่มใดถูกต้องและได้คะแนนมาก ที่สุดจะเป็นผู้ชนะ (ณัฐดนัย อินทรสมใจ 2564, หน้า 18)

เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ (Deaf and Dumb Spelling Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและบอกความหมายได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. กระดาษ
3. ดินสอ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 แถว แถวแรก คือ ทีม A แถวที่ 2 คือ ทีม B โดยแต่ละทีมมีจำนวนสมาชิก 5 คน

2. ครูให้คำศัพท์ที่อยู่ในบัตรคำ noodles กับนักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนจะต้องสะกดคำศัพท์ที่เป็นพยัญชนะ ส่วนอักษรที่เป็นสระให้เว้นไว้ และใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้แทน

- “a” ให้ยกแขนขวาขึ้น
- “e” ให้ยกแขนซ้ายขึ้น
- “i” ให้ชี้ที่ดวงตา
- “o” ให้ชี้ที่ปาก
- “u” ให้ชี้ที่หู

ตัวอย่างคำว่า “places” ผู้เล่นจะออกเสียงและทำพฤติกรรมดังนี้

- “p” พุดออกเสียง
- “l” พุดออกเสียง
- “a” ยกแขนขวาขึ้น
- “c” พุดออกเสียง
- “e” ยกแขนซ้ายขึ้น
- “s” พุดออกเสียง

3. หากนักเรียนคนใดทำผิดหรือสะกดผิดจะต้องนั่งลง ต่อไปครูให้คำศัพท์ใหม่กับนักเรียนทีม B คนที่ 1 สะกดบ้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยนักเรียนที่เหลือ เป็นผู้สังเกต และคอยจับผิดทีมใดเหลือคนยืนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ (บุษริย์ ฤกษ์เมือง, 2552, หน้า 24-25)

เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ (Matching Picture and Word Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. รูปภาพ
2. บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
 2. ครูแจกรูปภาพและบัตรคำศัพท์ให้นักเรียน กลุ่มหนึ่งจะได้บัตรคำศัพท์ อีกกลุ่มหนึ่งจะได้รูปภาพ โดยให้ต่างคนต่างปิดของตนเองไว้
 3. ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม จับคู่บัตรคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้ โดยนักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
 4. เมื่อคู่ใดพบกันแล้ว ให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำศัพท์และรูปภาพของตน
 5. หลังจากหมดเวลา ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำศัพท์และรูปภาพว่าจับคู่กันถูกต้องหรือไม่
 6. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายของคำศัพท์พร้อมกัน
- (ณัฐนัย อินทรสมใจ, 2564, หน้า 15)

เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. กระดาษ
2. ปากกา

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน มี 1 กลุ่ม ที่มีสมาชิก 4 คน
2. ครูแจกกระดาษสำหรับเติมคำศัพท์ให้แต่ละกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยหมวดหมู่ของคำศัพท์ที่ได้เรียนไป
3. ให้นักเรียนช่วยกันเขียนคำศัพท์และความหมายในแต่ละหมวดให้ได้มากที่สุด
4. เมื่อหมดเวลา ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบคำศัพท์ โดยให้แต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ หากบอกได้ถูกต้อง จะได้คำละ 1 คะแนน
5. นักเรียนกลุ่มใดที่ได้คำเยอะและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ (ณัฐนัย อินทรสมใจ, 2564, หน้า 19)

เกมกล้วยรถแข่ง (A banana racing Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. ซอล์กหรือปากกาไวท์บอร์ด
2. กระดานดำหรือกระดานไวท์บอร์ด

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน มี 1 กลุ่ม ที่มีสมาชิก 4 คน
2. ครูให้นักเรียนนั่งตามกลุ่มของตนเอง
3. ครูจะเป็นผู้ออกเสียงคำศัพท์และนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันฟังอย่างตั้งใจ
4. สมาชิกของแต่ละกลุ่มจะต้องผลัดกันออกมาเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินที่กระดานให้ได้เร็วและถูกต้องที่สุด
5. หลังจากเขียนคำศัพท์แล้ว นักเรียนจะต้องอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์นั้นๆ ต่อหน้าเพื่อนที่เป็นคู่แข่ง ครูจะเป็นผู้ตัดสินว่าใครได้คะแนนจากความถูกต้องความไว
6. นักเรียนกลุ่มใดที่ได้คำเยอะและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ (Qizi, 2022, หน้า 80)