



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมาชื่นชม สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมาโนซีม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครูทวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร"

ของ เจนิस्ता ใจบุญ

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

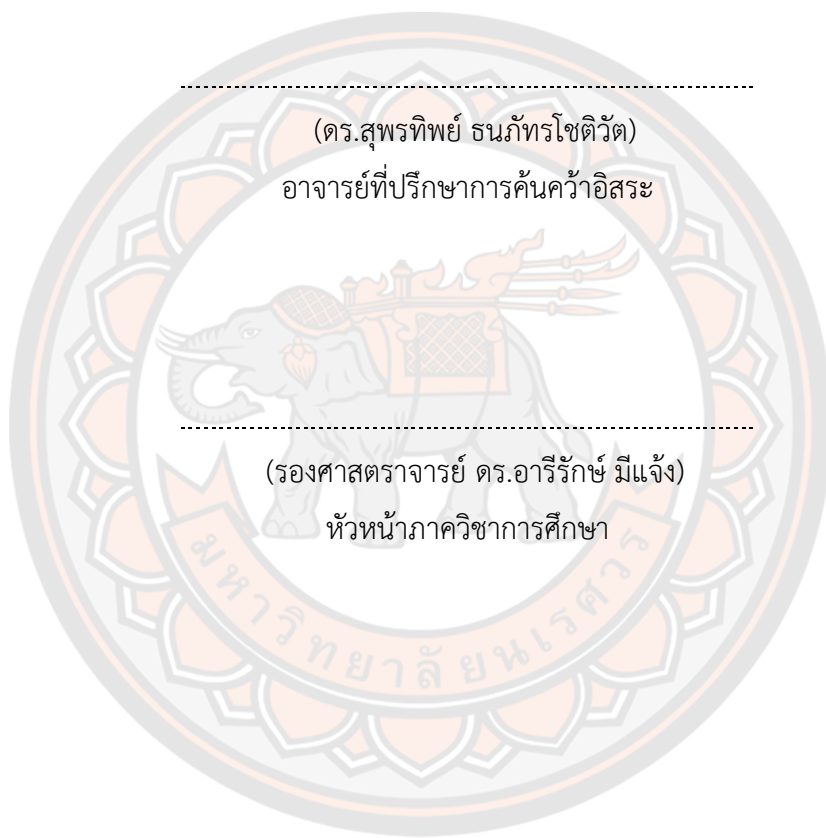
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

(ดร.สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครูทวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร
ผู้วิจัย	เจนิสตา ใจบุญ
ประธานที่ปรึกษา	ดร.สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2566
คำสำคัญ	เกม Pelmanism, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมเพ็วมานิซึ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครูทวิทยากรณ์) 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมเพ็วมานิซึ่มสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครูทวิทยากรณ์) จำนวน 22 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่มของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่มโดยภาพรวมทั้ง 4 ด้าน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.35) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.26) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาสาระ, ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียน ตามลำดับ

Title	THE DEVELOPMENT OF VOCABULARY LEARNING ACHIEVEMENT USING PELMANISM FOR GRADE 4 STUDENTS AT BANTHALO (KRUTWITTAYAKORN) SCHOOL PHICHIT PROVINCE
Author	Cheanista Jaiboon
Advisor	Suphornthip Thanaphatchottiwat, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in English - (Plan B), Naresuan University, 2023
Keywords	Pelmanism, Vocabulary learning achievement

ABSTRACT

The objectives were 1) compare English vocabulary learning achievement in pre-test and post-test using Pelmanism game on grade 4 students of Banthalo School and 2) examine the students' satisfaction towards developing English vocabulary using Pelmanism game. The participants, selected by cluster random sampling method, were 22 grade 4 students of Banthalo School. The instruments used in the research were 1) 6 English vocabulary learning using Pelmanism game lesson plans 2) The achievement test and 3) the satisfaction questionnaire. The statistics used to analyze the data were percentage, arithmetic mean, standard deviation, and t-test. The results showed that 1) the students' English writing achievement in post-test was higher than their pre-test at .05 significant level. 2) The students' satisfaction to English vocabulary learning achievement using Pelmanism through game – based learning was indicated highly satisfied level on average ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.35). In terms of the students' satisfaction of each aspect, the benefit was indicated highly satisfied level on average ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.26) followed by the content, the learning activity and the instructional media respectively.

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาวิจัยฉบับนี้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ ได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ดร.สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ปรีกษา และข้อมูลต่าง ๆ

ขอขอบคุณอาจารย์อาจารย์สุรียพร เพ็งเลีย ดอร์คูนุ อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ขอขอบคุณ นางภัทราวรรณ ภูมินทอง ศึกษาพิเศษชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 และขอขอบคุณนางสาวชนัญชิตา ทองปู่ ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษโรงเรียนวัดบ้านไร่ จังหวัดพิจิตร ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบคุณผู้อำนวยการ นพดล เมืองสอง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร ขอขอบคุณอาจารย์ และนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวก ให้ความร่วมมือ และให้โอกาสเป็นอย่างดียิ่งในการฝึกปฏิบัติการสอน และพัฒนาตนเอง

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดามารดา และบูรพาจารย์ ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตาโดยตลอด เป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้การจัดทำวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

เจนิस्ता ใจบุญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
ประกาศคุุณูปการ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
สมมุติฐานของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิด.....	5
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ.....	7
การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	10
เกม Pelmanism.....	23
แนวคิดเกี่ยวกับเกมทางการศึกษา.....	26

ความพึงพอใจ	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	37
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	37
แบบแผนการวิจัย	37
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	38
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	41
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	43
ผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียนของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม	43
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของ คะแนนแบบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม	45
ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเพื่อมานิซึม	46
บทที่ 5 บทสรุป	47
สรุปผลการวิจัย.....	47
อภิปรายผลการวิจัย.....	48
ข้อเสนอแนะ	50

บรรณานุกรม.....51

ภาคผนวก.....56

ประวัติผู้วิจัย 121



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียน.....	44
ตาราง 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของคะแนนแบบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร.....	45
ตาราง 3 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อมานิซึม.....	46



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
---------------------------------	---



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี ซึ่งภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่มีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงต่อผู้คนทั่วโลก อีกทั้งยังมีบทบาทในมิติด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และการประกอบอาชีพ การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน และการศึกษาค้นคว้าหาความรู้วิชาการสมัยใหม่ต่าง ๆ ส่วนในด้านเศรษฐกิจ ภาษาอังกฤษก็มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำให้การติดต่อเจรจา การต่อรองทางการค้าและการลงทุนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่ม โดยเรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารแสวงหาความรู้ด้านต่าง ๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กรมวิชาการ 2545 : 1) การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันนี้เป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ที่มุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้เรื่องคำศัพท์ (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย 2548 : บทนำ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้งสี่ คือปัญหาคำศัพท์เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเรียนทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (มานพ ประธรรมสาร. 2538 : 5) และสมใจ หอมสุวรรณ (2544 : 38) ได้กล่าวไว้ว่า ในการเรียนภาษา ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์และเป็น

พื้นฐานของทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์ถือเป็นความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษา ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอจะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษานั้นได้ ซึ่งการเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาการเรียนรู้คำศัพท์ตามโครงสร้างของหลักภาษาควบคู่ไปกับความหมายของคำศัพท์นั้น ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาและจัดเรียงคำได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น (Allen, E., D. and Vallete, R., M., 1997) จะเห็นได้ว่าการที่ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานทางคำศัพท์ที่มากพอ ถือเป็นปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ให้เข้ากับสถานการณ์และบริบทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game- Based Learning: GBL) เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทาง และเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน (Pho and Dinscore, 2015; ญัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์) การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้นโดย Gridaphat Sriharee (2018) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้ผ่านเกม คือ การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนได้รับการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ ครูผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาจุดประสงค์ของเกมให้เข้าใจ มีความเข้าใจในกติกาการเล่น เกม ควรจัดสถานที่ให้พร้อม มีการอธิบายวิธีการเล่นเกมพร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมทีละขั้นตอน การเล่นเกมควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน มีการชมเชยให้กำลังใจผู้เรียน และควรบันทึกข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น (ทีศนา แคมมณี, 2560)

การจัดกิจกรรมประกอบการสอนโดยใช้เกม Pelmanism (เพ็วมานิซิม) เป็นหนึ่งกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพราะเกมนี้นำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี โดยเป็นเกมจับคู่คำศัพท์กับภาพที่มีการแข่งขันกันจับคู่บัตรภาพกับบัตรคำศัพท์ ฝ่ายใดจับคู่หมดก่อน ได้คะแนนมากกว่า เป็นฝ่ายชนะ ทำให้นักเรียนมีความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น มีความกระตือรือร้นมากกว่าเมื่อเทียบกับการเรียนรู้แบบปกติ จากการสังเกตการเรียนการสอนและวิเคราะห์วีดิทัศน์กิจกรรมพบว่า นักเรียนแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการเรียน ได้ความสนุกมากและได้ความรู้มากมาย ทำให้จดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น มีพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดีขึ้น (สุนิสา หัสวะณี, 2564)

การสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ (ครุฑวิทยากรณ์) พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีพื้นฐานทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ ยังคงไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ ซึ่งการไม่รู้คำศัพท์ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากเกม Pelmanism เพราะเป็นเกมที่มีกิจกรรมเคลื่อนไหว มีการแข่งขัน กระตุ้นผู้เรียนในการฝึกและช่วยในการจดจำคำศัพท์เพื่อที่จะนำมาแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์นักเรียนด้านคำศัพท์

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม Pelmanism
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ (ครุฑวิทยากรณ์) ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม Pelmanism

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุฑวิทยากรณ์)
กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุฑวิทยากรณ์) ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 22 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)
2. ตัวแปรที่ศึกษา
ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมเพิร์มานิซึม
ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมเพิร์มานิซึม
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง
ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองคือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 18 ชั่วโมง โดยไม่รวมระยะเวลาการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
4. เนื้อหา
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหาจากหนังสือเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน Smile 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาประกอบด้วยคำศัพท์ 3 หน่วยการเรียนรู้ ซึ่งคำศัพท์หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Wild animals คำศัพท์เกี่ยวกับ Animals,

Habitats, Food และ Time หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง City and space คำศัพท์เกี่ยวกับ Places, Prepositions of place และ Space หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Sports day คำศัพท์เกี่ยวกับ Sports และ Sports equipment โดยมีจำนวน 6 แผนการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ละ 3 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Wild animals

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 animals (3 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 habitats, food และ time (3 ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 city and space

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Places in the city (3 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 prepositions of place และ space (3 ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 sports day

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 sports (3 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 sport equipment (3 ชั่วโมง)

สมมุติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่มประกอบการเรียนการสอนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

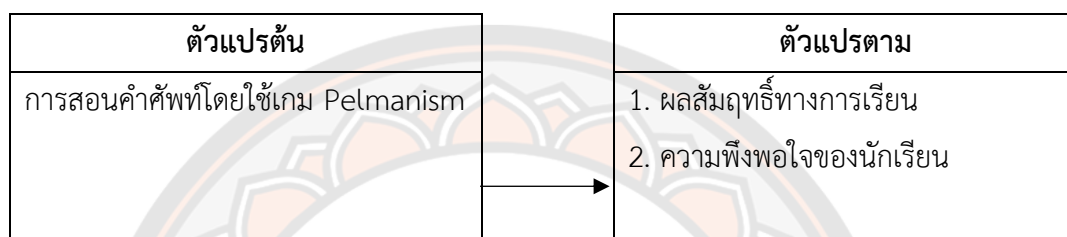
นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. วิธีการสอนโดยการใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม (Pelmanism) หมายถึง กิจกรรมที่มีการแข่งขัน เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์ เป็นเกมจับคู่คำศัพท์กับภาพคำศัพท์ ในหน่วยเรียนนั้น ๆ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นทีม แข่งขันกันจับคู่บัตรภาพกับบัตรคำศัพท์ มีวิธีสอนการใช้เกม Pelmanism (เพ็วมานิซึ่ม)
2. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม หมายถึง คะแนนสอบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ซึ่งมีคำตอบถูกต้องเพียงคำตอบเดียว จำนวน 20 ข้อ
3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน การใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม (Pelmanism) เพื่อพัฒนาด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยจัดการเรียน

การสอนชั้น โดยมีการสอบถามด้านเนื้อหาสาระ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียน ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยวัดจากแบบประเมินความพึงพอใจ

กรอบแนวคิด

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และได้สังเคราะห์ออกมาเป็นกรอบแนวคิด ดังภาพที่ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 - 1.3 คุณภาพผู้เรียน
2. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 2.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 2.3 ประเภทของคำศัพท์
 - 2.4 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.5 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เกม Pelmanism
 - 3.1 ความหมายของเกม Pelmanism
 - 3.2 ประโยชน์ของเกม Pelmanism
4. แนวคิดเกี่ยวกับเกมการศึกษา
 - 4.1 ความหมายของเกมการศึกษา
 - 4.2 จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา
 - 4.3 ประเภทของเกมการศึกษา
5. ความพึงพอใจ
 - 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 5.2 การวัดความพึงพอใจ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยภายในประเทศ

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสม

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

- 1) ต 1.1 ป.4/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำ (instructions) ง่าย ๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - 2) ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตาม หลักการอ่าน
 - 3) ต 1.1 ป.4/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย ตรงตามความหมายของประโยคและ ข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน
 - 4) ต 1.1 ป.4/4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยคบทสนทนา และนิทานง่ายๆ
- มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
- 5) ต 1.2 ป.4/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
 - 6) ต 1.2 ป.4/2 ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำขออนุญาตง่ายๆ
 - 7) ต 1.2 ป.4/3 พูด/เขียนแสดงความต้องการของตนเอง และขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ
 - 8) ต 1.2 ป.4/4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเพื่อนและครอบครัว
 - 9) ต 1.2 ป.4/5 พูดแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับ เรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง
- มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน
- 10) ต 1.3 ป.4/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
 - 11) ต 1.3 ป.4/2 พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวตามที่ฟังหรืออ่าน
 - 12) ต 1.3 ป.4/3 พูดแสดงความคิดเห็นง่ายๆ เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว
- สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม
- มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ
- 13) ต 2.1 ป.4/1 พูดและทำท่า ประกอบ อย่างสุภาพ ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
 - 14) ต 2.1 ป.4/2 ตอบคำถามเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา
 - 15) ต 2.1 ป.4/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

16) ต 2.2 ป.4/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษา ต่างประเทศและภาษาไทย

17) ต 2.2 ป.4/2 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองตามวัฒนธรรมของ เจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

18) ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

19) ต 4.1 ป.4/1 ฟังและพูด/อ่าน ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

20) ต 4.2 ป.4/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

1.3 คุณภาพผู้เรียน

คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนจะต้องมีความรู้และความสามารถภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน ใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่าน

2. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

3. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว
4. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ
5. บอกความเหมือน /แตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
6. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน
7. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น
8. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ
9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ
10. ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของคำศัพท์

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558: 195-196) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงหนึ่งที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาษาใดภาษาหนึ่ง ซึ่งอาจมีทั้งพยางค์ คำโดด คำประสม สำนวน ที่ปรากฏในภาษานั้น ๆ ที่สื่อให้ทราบถึงคน สัตว์ พืช สิ่งของ อาการ ลักษณะของอาการ ลักษณะต่าง ๆ ของธรรมชาติ ความหมายของคำศัพท์มี 4 ประการ ดังนี้

- 1) ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical meaning) ได้แก่ ความหมายของคำ วลีหรือประโยคใด ๆ ตามที่ได้บัญญัติไว้หรือรวบรวมไว้ในพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง เช่น He went to his house. The House of representative is meeting today. House ในประโยคทั้งสองเป็นคำนามเหมือนกันแต่คำใน 2 ประโยคแตกต่างกัน
- 2) ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological meaning) ได้แก่ ความหมายทางไวยากรณ์ของคำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังจะสามารถเดาความหมายได้ยาก เช่น เมื่อ s ไปต่อท้ายคำนาม

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

3) ความหมายที่เกิดจากการเรียงคำ (Syntactical meaning) ได้แก่ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปแล้วแต่การเรียงลำดับของคำ เช่น a schoolboyแตกต่างจาก a boy school ซึ่ง a schoolboy หมายถึงเด็กนักเรียนแต่ a boy school นั้นหมายถึงโรงเรียนชายล้วน

4) ความหมายตามน้ำเสียง (Intonation meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปตามการออกเสียงหรือน้ำเสียงขึ้นลงของผู้พูดที่ได้เปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562 : 33) ได้ให้ความหมายไว้ว่า คำศัพท์เป็นเสียงที่ประกอบกันขึ้นจากหน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยจนเป็นเสียงที่สามารถสื่อความหมายได้ จนทำให้การออกเสียงของคำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารสามารถสื่อความหมายในภาษาได้ คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ชนิด คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

สาริต ศรีระวัตร (2565 : 36) กล่าวว่าคำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล

จากความหมายของคำศัพท์ สามารถสรุปได้ว่าคำศัพท์ คือ คำหรือกลุ่มของแต่ละภาษาที่มีความหมายคำศัพท์ทำหน้าที่ในการสื่อความหมาย ติดต่อสื่อสารกันในแต่ละภาษา คำศัพท์มีความหลากหลายและสามารถเพิ่มขึ้นได้ตามสภาพของผู้ใช้และสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

2.2 ความสำคัญของคำศัพท์

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558: 195) กล่าวว่า การเรียนภาษาต่างประเทศ การเรียนรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะคำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งในภาษาใดภาษาหนึ่งที่ทำหน้าที่สื่อความหมายในภาษาและเป็นพาหะของการสื่อสาร

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562 : 34) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานอย่างหนึ่งทางภาษา ซึ่งผู้ที่ศึกษาภาษานั้น ๆ จะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกก่อนเรียนรู้ในเรื่องที่ยากขึ้นต่อไปเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ ฝึกฝนทักษะด้านการอ่าน การฟัง การพูดการเขียน ตลอดจนการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และมีนักวิชาการอีกท่านหนึ่งที่ทำให้ความเห็นแตกต่างกันออกไป

สมใจ หอมสุวรรณ (2557 : 39) กล่าวว่าความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วยเสียง โครงสร้างไวยากรณ์ และคำศัพท์องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่คุณอื่นพูด

และสามารถพูดให้ผู้อ่านเข้าใจได้ คือสามารถใช้สื่อสารความหมายได้ คำศัพท์จึงถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา

M Dehghan, H Soleiman (2563) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่า การสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

วรรณพร ศิลาขาว (2557 : 18) ที่ให้ความเห็นว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝน ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะ คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียน ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้น การเรียน คำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

2.3 ประเภทของคำศัพท์

สาริต ศรีระวัตร (2565 : 38) กล่าวถึง ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น cat, book เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มี ความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่าการยะ ได้แก่ คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภทยังมีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2557 : 14) แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่นคำว่า important, necessary, consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2. Passive Vocabulary คือคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่น คำว่า elaborate, fascination, contrastive

เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active vocabulary ได้

เพ็ญญา ตลับกลาง (2562 : 35) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของภาษา การเรียนรู้ภาษาใดภาษาหนึ่ง ผู้เรียนนอกจากจะเรียนรู้การออกเสียงอย่างถูกต้องแล้วยังต้องเรียนรู้ศัพท์และโครงสร้างของภาษา จึงจะสามารถใช้ภาษาได้อย่างแท้จริง ศัพท์ในภาษาอังกฤษแบ่งออกเป็น 2 จำพวก คือ Content words กับ Function words

1. Content words ได้แก่ คำนาม คำกริยาแท้ คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์คำจำพวกนี้มีความหมายตามพจนานุกรม หรือเปลี่ยนความหมายไปเมื่ออยู่ในตำแหน่งที่ต่างกันประโยค ตัวอย่างเช่น

1.1 He bought me a book.

1.2 He booked the ticket for me.

จะเห็นว่า book ในประโยคที่หนึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม แปลว่า "หนังสือ" ส่วนในประโยคที่สองทำหน้าที่เป็นคำกริยา แปลว่า "จอง"

1.3 He raised his hand to ask a question.

1.4 He handed me his book.

จะเห็นว่า hand ในประโยคที่สามทำหน้าที่เป็นคำนาม แปลว่า "มือ" ส่วนในประโยคที่สี่ ทำหน้าที่เป็นคำกริยา แปลว่า "ยื่น, ส่ง"

2. Function words เป็นคำที่ไม่มีความหมายในตนเองหรือมีความหมายในตัวเองน้อยมาก เมื่ออยู่เป็นคำโดด แต่เมื่อนำคำเหล่านี้ไปประกอบในประโยคแล้วจะทำให้ประโยคนั้นสมบูรณ์และได้ใจความถูกต้องตามโครงสร้างของภาษา ดังนั้นการเรียนรู้คำเหล่านี้จึงไม่เหมาะสมที่จะเรียนรู้จากการแปลคำศัพท์นั้นตรง ๆ แต่ควรเรียนรู้จากรูปประโยค เพราะความหมายของคำเหล่านี้จะเปลี่ยนไปตามประโยคที่นำไปประกอบสร้าง เช่น สังเกตคำว่า by ซึ่งเป็นคำบุพบทในประโยคต่อไปนี้

2.1 Do you mind sitting by me? (= near, beside)

2.2 She entered the room by the front door. (= through, by way of)

2.3 He walked by me without noticing me. (= past)

2.4 I will have finished my work by 5 o'clock. (not later than)

2.5 Cats sleep by day and hunt by night. (= during)

2.6 He did it all by himself. (= completely alone)

ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต (2515: 37-38, อ้างถึงใน เพ็ญนภา ตลับกลาง (2562 : 35)) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ที่อาจจะบอกความหมายได้ โดยไม่ได้ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น daughter, box, pen เป็นต้น อย่างไรก็ตาม คำประเภทนี้อาจเปลี่ยนความหมายไปได้ เมื่ออยู่กับตำแหน่งที่ต่างกันประโยค เช่น He drinks water. คำ water ทำหน้าที่เป็นคำนาม คือ น้ำ แต่ในประโยค He waters the plants. คำ water ทำหน้าที่เป็นคำกริยา คือ รดน้ำความหมายที่เปลี่ยนไปแล้วแต่ตำแหน่ง ในประโยค เป็นความหมายตามโครงสร้าง Content words ในภาษาอังกฤษได้แก่ คำประเภทต่อไปนี้ Noun, Verbs (ยกเว้นคำที่เป็น Auxiliary verbs), Adjectives, and Adverbs

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) คือ คำที่ไม่มีความหมายที่แน่นอนในตัวเองส่วนมากจะเปลี่ยนไปตามโครงสร้าง คำประเภทนี้มีที่ใช้มากกว่าคำประเภท Content words คือ ใน 100 คำที่คัดเลือกกว่ามีประโยชน์ ควรนำมาสอนก่อนนั้น จะมีอยู่ประมาณ 95 คำ ที่เป็น Function words คำประเภทนี้ สอนให้เข้าใจยาก การสอนเพียงให้รู้ความหมายหรือคำแปลไม่ได้ผล ต้องให้นักเรียนได้สังเกตเห็นตัวอย่างการใช้และฝึกการใช้ในโครงสร้างต่าง ๆ โดยตรงได้แก่

- 2.1 คำนำหน้า (Articles) เช่น a, an, the
- 2.2 คำบุพบท (Prepositions) เช่น in, on, at, to, of etc.
- 2.3 คำสรรพนาม (Personal Pronouns) เช่น I, me, he, she etc.
- 2.4 คำแสดงความเป็นเจ้าของ (Possessive Adjectives) เช่น my, his, her etc.
- 2.5 คำศัพท์ที่ใช้แทนคำนาม (Demonstratives) เช่น this, these, that, those etc.
- 2.6 คำสรรพนามที่ใช้แทนประธาน (Relative Pronouns) เช่น who, that which
- 2.7 คำสันธาน (Conjunctions) เช่น and, but, that, as etc.
- 2.8 คำกริยาช่วย (Auxiliary verbs) เช่น be, have, do, will etc.

กล่าวโดยสรุปได้ว่า คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการอ่านออกเสียงเท่านั้น

2.4 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558: 199) การสอนศัพท์ใหม่สำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศนั้น ครูผู้สอนไม่ควรเน้นการเขียนหรืออ่านสะกดคำ แต่ควรให้นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจความหมายของคำก่อน แล้วจึงสอนโครงสร้างของคำและการใช้คำในบริบทต่าง ๆ การแสดงความหมายของคำศัพท์นั้นครูอาจสอนโดยวิธีดังต่อไปนี้

1. ให้อะไรของจริงซึ่งครูสามารถนำมาในห้องเรียนได้สะดวก สำหรับการสอนคำศัพท์พื้นฐานใกล้ตัว (ให้ดูอะไร อะไรคือของจริง รูปประโยคไม่เคลือบ ถ้าจะบอกว่าให้ดูการสนทนาจริงต้องใช้คำว่าให้นักเรียนฟังการสนทนาจากสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริง สำหรับการสอนคำศัพท์พื้นฐานใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน

2. ให้นักเรียนศึกษาคำจากบัตรภาพและบัตรคำ

3. ครูใช้วิธีการวาดภาพบนกระดาน

4. ครูแสดงท่าทางใบ้คำ สำหรับการสอนความหมายของคำศัพท์ที่แสดงกริยาท่าทาง

5. ครูบอกลักษณะหรือคำจำกัดความของคำนั้น ๆ

6. ครูสอนความหมายโดยใช้คำศัพท์ในบริบท (ในบริบทอะไร ประโยคขาดกรรม) ครูสอนความหมายโดยพิจารณาคำศัพท์จากบริบทในประโยคที่ใช้เป็นคำถาม (ใช้อันนี้ใหม่) เช่น Full from tree in autumn. (leaves)

7. ครูสอนความหมายของคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมโดยสร้างบริบทหรือสถานการณ์ขึ้น เช่น There was a house on fire and he saved the girl. (brave)

8. ครูนำนักเรียนไปศึกษาเรียนรู้นอกสถานที่เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายจากบริบทหรือสถานการณ์จริง

9. ใช้คำตรงข้าม เช่น An ugly girl isn't pretty.

10. การใช้คำเหมือน

11. การแปลความหมาย ครูสามารถใช้ภาษาท้องถิ่นของตนแปลความหมายของคำที่สอน แต่วิธีการสอนนี้ไม่เป็นที่นิยมในการสอนภาษาต่างประเทศ เพราะไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทั้งนี้วิธีการนี้อาจทำให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของการใช้ความหมายที่มากขึ้นด้วยการเปรียบเทียบความหมายจากภาษาถิ่น

12. การใช้แผนภูมิสิ่งของอยู่ไม่เกิน 10 ชนิด แล้วให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์นั้นทีละคำตามครูระบุ ถ้านักเรียนออกเสียงได้ถูกต้อง ครูจึงเขียนคำศัพท์กำกับสิ่งของนั้น ๆ และให้นักเรียนสะกดคำตามลำดับ

13. เกมคำศัพท์ เช่น เกม Scrabble และ crossword Puzzle

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562 : 45) กล่าวว่า การสอนให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์นั้น ครูสามารถใช้กลวิธีให้ดังต่อไปนี้

1. ใช้ของจริง (Real objects) กลวิธีการสอนนี้เหมาะสำหรับใช้สอนคำศัพท์ประเภทที่เป็นรูปธรรม (Concrete noun) ซึ่งเป็นสื่อการสอนจริงหรือเสมือนจริงที่ใช้สอน สื่อประเภทนี้จะไม่สร้างความลำบากให้กับครูในการนำมาใช้จัดการเรียนการสอน เช่น ของจริงที่ปรากฏในห้องเรียนได้แก่ table, chair, ruler, rubber, desk, window, door, blackboard, chalk, student, teacher, boy, girl, etc. หรือของจริงที่ปรากฏในตัวนักเรียนหรือครู ได้แก่ shirt, blouse, skirt, trousers, slacks, shorts, shoes, socks, stockings, necktie, belt, etc. หรืออวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ear, eye, hand, leg, finger, knee, hair, head, etc.

2. ใช้หุ่นจำลอง (Models) ในกรณีที่ของจริงนั้นไม่สามารถนำมาจัดการเรียนการสอนได้ เกิดความไม่สะดวกในการจัดหาหรือขนย้ายเพื่อนำมาจัดการเรียนการสอน หรือไม่ปรากฏในห้องเรียนนั้น หรือทำให้เกิดความสิ้นเปลืองโดยใช่เหตุ หรือของจริงนั้นหาไม่ได้ตามฤดูกาล เช่น การสอนศัพท์ที่เป็นศัพท์ที่เป็นสัตว์หรือผลไม้ หรืออาหารต่าง ๆ

3. ใช้รูปภาพ (Picture) แทนของจริงหรือของจำลอง รูปภาพเป็นสื่อการสอนที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในการเรียนการสอนศัพท์มากที่สุด ทั้งคำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete nouns) และที่เป็นนามธรรม (Abstract nouns) รูปภาพที่นำมาประกอบการสอนศัพท์นั้นอาจเป็นภาพที่ครูภาพวาดเอง ภาพวาดฝีมือนักเรียน ภาพโฆษณา หรือภาพจากหนังสือพิมพ์และวารสาร สิ่งที่ต้องคำนึงในการเลือกภาพมาใช้คือ ขนาดจะต้องใหญ่พอที่นักเรียนทั้งชั้นจะมองเห็นได้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ตรงตามศัพท์ที่จะสอน นอกจากนั้นถ้าเป็นไปได้ สีสรรค์เป็นส่วนที่ควรพิจารณาด้วย

4. ใช้กริยาท่าทาง (Actions) ในกรณีที่คำศัพท์ที่จะสอนนั้นสามารถแสดงกริยาท่าทางให้นักเรียนเห็นได้เด่นชัด ครูควรแสดงท่าทางประกอบการสอน คำศัพท์ที่ใช้กริยาท่าทางแสดงประกอบ ได้แก่

4.1 คำกริยา (Verbs) เช่น walk, run, laugh, smile, clean, write, read, point, push, pull, shout, hit, stand, sit, tear, put on, take off, turn on, blow out, etc.

4.2 คำกริยาวิเศษณ์ (Adverbs) เช่น slowly, quickly, loudly, softly, carefully, heavily, etc.

4.3 คำบุพบท (Prepositions) เช่น on, in, at, under, over, above, near, by, beside, between, among, past, etc.

4.4 คำคุณศัพท์ (Adjectives) เช่น sad, happy, angry, glad, etc.

5. ใช้คำนิยาม (Definition) ในกรณีที่คำศัพท์นั้นสามารถใช้ประโยคง่าย ๆ นิยามความหมายได้ชัดเจน

- A foreigner is a person who comes from another country.
- A sack is a small meal between breakfast and lunch, or lunch and dinner.
- A self-confident person is a person who believes in himself.
- A quadruped is an animal with four feet.
- A carnivore is a meat-eating animal.
- A teetotaler is a person who never drinks alcohol.

6. ใช้บริบท (Context) ในกรณีที่คำศัพท์คำนั้นไม่สามารถนิยามความหมายโดยใช้ประโยคเพียงประโยคเดียวได้ แต่ต้องอาศัยประโยคหลาย ๆ ประโยคช่วยบอกความหมายได้ เช่น

- He is stingy. He never spends any money. He won't give any money to anyone.

จะเห็นได้ว่าข้อความ 2 ประโยคแรกช่วยความหมายของคำว่า "stingy"

- She is old. She never married. She is spinster.

จะเห็นได้ว่าข้อความ 2 ประโยคแรกช่วยความหมายของคำว่า "spinster"

- The overworked teacher needs a tranquilizer. After he takes the pill, he will be able to relax and go to sleep.

จะเห็นว่าข้อความในทุกประโยคช่วยบอกความหมายของคำว่า "tranquilizer"

- He is a really good athlete. He plays all kinds of sports well.

จะเห็นได้ว่าข้อความในประโยคหลังช่วยบอกความหมายคำว่า "athlete"

7. ใช้คำพ้องความหมาย (Synonym) กำหนดความหมายในกรณีนี้นักเรียนจะต้องรู้จักศัพท์ที่จะเอามาเปรียบเทียบความหมายกับคำศัพท์ใหม่ที่ครูจะสอน เช่น

- A svelte or very thin woman entered the room. (นักเรียนรู้ความหมายของคำว่า "thin" แล้ว)

- This glass is easily broken. It is fragile. (นักเรียนรู้ความหมายของคำว่า "easily broken" แล้ว)

- Quick is the same as fast.

- Ancient means very old.

- His handwriting cannot be read. It is illegible.

8. ใช้คำตรงข้าม (Antonym) บอกความหมายของคำศัพท์ใหม่ ในกรณีนี้ก็เช่นเดียวกัน กล่าวคือ นักเรียนจะต้องรู้ความหมายของคำศัพท์ที่จะเอามาเปรียบเทียบกับคำศัพท์ใหม่ที่ครูจะสอน เช่น

- The colors on the TV screen were blurred and cloudy. But through the window he saw vivid color. (นักเรียนรู้ความหมายของคำว่า "blurred and cloudy")

- This loaf of bread is stale. It is not fresh. (นักเรียนรู้ความหมายของคำว่า "fresh")

- The old man is weak but the young man is strong. (นักเรียนรู้ความหมายของคำว่า "strong")

- This book is boring but that one is interesting. (นักเรียนรู้ความหมายของคำว่า "strong")

9. ใช้วิธีการแปล (Translation) ในกรณีที่คำศัพท์คำนั้นไม่สามารถใช้กลวิธีอื่น ๆ ดังกล่าวข้างต้น หรือถ้าใช้กลวิธีอื่น ๆ แล้วจะเป็นการเสียเวลามากขึ้น และไม่แน่ใจว่านักเรียนจะรู้ความหมายจริงหรือไม่ ข้อคำนึงของครูในการใช้กลวิธีการสอนโดยการแปลก็คือ หลีกเลี่ยงการอธิบายด้วยถ้อยคำยืดยาว อย่างไรก็ตามครูผู้สอนควรตระหนักว่า คำศัพท์บางคำต้องอาศัยกลวิธีการสอนหลากหลาย กลวิธีผสมผสานกัน จึงจะทำให้ นักเรียนเข้าใจความหมายได้เร็วและชัดเจน

เมธาวิ ปัญญาจันทร์สว่าง และสุรตนา อติพัฒน์ (2565, หน้า 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้ เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น

2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็ให้ออกเสียงให้ถูกต้อง

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรงดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบกับการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพถ่ายเส้นการ์ตูน เขียนภาพบนกระดานดำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้ สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน

4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)

6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (Prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนที่รู้จักแล้ว

สามารถสรุปได้ว่า การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษควรพิจารณาความยากง่ายของคำศัพท์ เพื่อให้สอดคล้องตามช่วงวัยของผู้เรียน การสอนความหมายของคำศัพท์ควรหลีกเลี่ยงการแปล

ความหมายภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ควรใช้วิธีการต่าง ๆ ที่สื่อความหมายแทนการแปล อาจเป็นอุปกรณ์ของจริงหรือเหมือนจริงที่สามารถจัดหาได้ง่ายในห้องเรียนหรือมีอยู่ในโรงเรียนหรือในท้องถิ่น และเป็นอุปกรณ์ที่ประหยัดค่าใช้จ่าย เช่น รูปภาพประกอบ สื่อโสตทัศนวัสดุ การบอกคำจำกัดความสั้น ๆ การแสดงกิริยาท่าทางการใช้หุ่นจำลอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดหาความหมายของคำศัพท์ตามความคิดของเด็กแต่ละคนการฝึกออกเสียงคำศัพท์ ครูควรออกเสียงคำศัพท์ให้ถูกต้องและชัดเจน เพื่อให้ให้นักเรียนคุ้นชินกับสำเนียงและกล้ำที่จะออกเสียงตาม

2.5 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เพ็ญนภา ตลับกลาง (2562 : 35) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์สามารถแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และขั้นนำไปใช้

1. ขั้นนำเสนอ ในขั้นการนำเสนอนี้สิ่งที่สำคัญในการเสนอคำศัพท์ คือ ผู้สอนควรนำคำศัพท์ประกอบกับเสนอในบริบทของการใช้คำศัพท์นั้น 1 ควบคู่ไปด้วย ไม่ควรนำเสนอคำศัพท์เพียงอย่างเดียว เพราะการสอนคำศัพท์เพียงอย่างเดียวอาจทำให้ไม่ได้ผลจริงในทางภาษาศาสตร์เนื่องจากความหมายของคำศัพท์ส่วนใหญ่จะกำหนดโดยบริบทของประโยคหรือข้อความการสื่อสาร เทคนิคการนำเสนอความหมายของคำศัพท์มีหลายวิธี เทคนิคดังกล่าวประกอบด้วย การให้ตัวอย่าง การสอนด้วยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง การแสดงละครใบ้และการใช้ท่าทางการให้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือคำที่มีความหมายตรงข้ามกัน การให้คำจำกัดความ การให้ผู้เรียนเดาความหมายจากบริบท การแปล กิจกรรมที่กล่าวมานี้ผู้สอนควรเลือกตามความเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและเรื่องที่สอน

2. ขั้นฝึก ในขั้นการฝึกเรียนรู้คำศัพท์ควรเริ่มฝึกจากคำโดดหรือคำเดี่ยวที่มีความหมายในตัวเอง ต่อจากนั้นฝึกนำคำมาประกอบสร้างเป็นประโยคหรือข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้สมบูรณ์ และขั้นสุดท้ายฝึกเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกัน (Connected discourse) ดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง การฝึกคำศัพท์ในการบรรยายห้อง

ขั้นที่ 1 ให้ผู้เรียนดูภาพในห้องของ Mike และให้บรรยาย โดยตอบคำถาม

Describe Mike's room. What is there....

1. on Mike's desk?
2. on Mike's bed?
3. next to Mike's bed?

ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนตอบคำถาม

Name the items that are on the floor in Mike's room.

Name the items that are on the chair.

Do you think Mike's room is neat?

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนบรรยายห้องของ Mike ดังนี้

What is in the room?

What adjectives and words describe the room the best?

Give as many details as you can.

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบห้องของตนเองกับของ Mike และพูดรายงานหน้าชั้นเรียน เช่น I never leave... หรือ I always put away เป็นต้น กิจกรรมการฝึกคำศัพท์อื่น 1 ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้มีดังนี้ การทำแบบฝึกหัดการร้องเพลงและเล่นเกม การนำคำศัพท์ไปใช้ในบทสนทนา

3. ชื่อนำไปใช้ ในขั้นการนำคำศัพท์ไปใช้นั้นมักจะสัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ หรือสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของนักเรียน การนำคำศัพท์ไปใช้นอกจากจะใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้แล้ว ควรฝึกให้นักเรียนได้นำสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างสม่ำเสมอ ครูอาจสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษอยู่บ่อยครั้ง เช่น การทักทาย การสอบถาม หรือการใช้ภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนการสอนตลอดทั้งคาบเรียนโดยใช้ภาษาไทยให้น้อยที่สุด การนำคำศัพท์ไปใช้นี้ควรวางเงื่อนไขให้นักเรียนเป็นลักษณะของการสื่อสาร เช่น ให้นำคำศัพท์ไปแต่งเป็นเรื่องสั้น ๆ นำไปใช้สนทนา การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร เป็นต้น

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2557: 150-151) เสนอแนวคิดไว้ว่า ขั้นตอนในการการสอนคำศัพท์ภาษาต่างประเทศ มี 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำศัพท์ เมื่อครูพบคำศัพท์ใหม่ จะต้องพิจารณาว่าคำนั้นเป็นคำศัพท์ยาก (ระดับสูงกว่าชั้นของผู้เรียน) หรือเป็นคำศัพท์ง่าย (เป็นคำที่นักเรียนในระดับนั้นควรจะรู้และใช้ได้ทั้งในการพูดและการเขียน) หรือเป็นคำศัพท์ที่เป็นปัญหาในการเรียนรู้ (ได้แก่ความหมายหรือวิธีใช้คำนั้นแตกต่างกันในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ทั้งนี้เพื่อจะได้ค้นหาวิธีการในการสอนและการฝึกฝนให้เหมาะสมกับการสอนคำศัพท์นั้น ๆ

2. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่บนกระดาน พร้อมทั้ง word stress ครูอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟังหนึ่งครั้ง จากนั้นให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตาม หากผิดให้แก้ไขให้ถูกต้อง

3. การสอนความหมาย ในการสอนความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษควรให้นักเรียนฝึกเรียนรู้ทีละคำ พยายามให้นักเรียนตีความความหมายออกจากภาษาอังกฤษโดยตรง ครู พยายามหลีกเลี่ยงการสอนความหมายโดยการใช้ภาษาไทยให้ได้มากที่สุด ยกเว้นคำที่ไม่สามารถ อธิบายเป็นภาษาอังกฤษให้เข้าใจในบริบทความหมายได้ไม่ชัดเจน จึงสามารถใช้ภาษาไทยอธิบาย ช่วยได้ เพื่อส่งเสริมการเข้าใจของผู้เรียน นอกจากนี้การอธิบายแล้วครูสามารถใช้อุปกรณ์การสอนเสริมสร้างความเข้าใจของผู้เรียนได้ ส่วนมากมักจะใช้อุปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภูมิ ของจริง ของสมจริง ของเสมือนจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบเพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น เพื่อสื่อความหมายให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้น เสร็จแล้วเขียนประโยคต่าง ๆ ซึ่งแสดงวิธีการใช้คำเป็น ภาษาไทย เพื่อทดสอบว่านักเรียนเข้าใจได้ถูกต้องหรือไม่

ตัวอย่าง ถ้าสอนคำว่า library เขียนคำว่า li-bra-ry ลงในกระดาน จากนั้นอ่านให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง แล้วให้นักเรียน อ่านพร้อมกับครู ให้นักเรียนฝึกฟังการออกเสียง จากนั้นให้ฝึกอ่านออกเสียงทั้งห้อง แบบกลุ่ม และบุคคลตามลำดับ ในการสอนความหมายของคำด้วยวิธีนี้ อาจจะทำได้ง่ายถ้าโรงเรียนมี ห้องสมุด สมมุติว่าหมายเลขของห้องสมุดเป็นเลขที่ 5 ครูอาจจะพูดว่า

Our library is in room 5. There are many kinds of books in our library. I always read books in the library.

เมื่อครูพิจารณาแล้วว่านักเรียนเข้าใจความหมายแล้ว ครูให้นักเรียนพูดเป็นภาษาไทยว่า library นั่นคืออะไร ต่อจากนั้นครูอาจจะให้นักเรียนลองให้ความหมายคำว่า library เป็นภาษาอังกฤษง่าย ๆ เช่น A library is a room or a building that contains many kinds of books. หรือแสดงรูปของห้องสมุดและประโยคต่าง ๆ เพื่อให้ความหมายของคำนั้น ๆ ชัดเจนขึ้น แล้วครูทดสอบดูว่านักเรียนเข้าใจความหมายของคำว่า library เป็นภาษาไทยว่าอะไร เมื่อครูเห็นว่าทราบความหมายแล้ว ครูให้นักเรียนได้พูดประโยคนั้น ๆ ด้วย แล้วสอนคำอื่น ๆ ต่อไป

ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต (2515 : 42 อ้างถึงใน เพ็ญนภา ตลับกลาง (2562 : 35)) กล่าวว่า ขั้นตอนในการสอนคำศัพท์มี 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ครูอ่านออกเสียงคำศัพท์หนึ่งคำ 2-3 ครั้ง ให้นักเรียนฟัง
2. ครูให้ความหมายของคำด้วยการใช้อุปกรณ์ส่งเสริมการสอน หรือแสดงท่าทาง ประกอบให้นักเรียนตีความหมาย
3. ครูพูดตัวอย่างประโยคประกอบด้วยคำศัพท์นั้นซ้ำ 2-3 ครั้ง นักเรียนฟังและพูดตาม

4. ครูตั้งคำถามเป็นภาษาอังกฤษง่าย ๆ เพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน (ไม่ใช่ คำถามที่ถามคำแปล) นักเรียนคนใดคนหนึ่งหรือทั้งชั้นตอบ

5. ครูเขียนประโยคตัวอย่าง 2-3 ประโยค ที่ช่วยแสดงความหมายและการใช้ของคำนั้นได้ชัดเจน กระดาน นักเรียนจดลงสมุดเพื่อเอาไว้ทบทวน

6. ครูให้นักเรียนฝึกการใช้คำใหม่ โดยการใช้แบบประโยคที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว

สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนคำศัพท์มีหลากหลาย วิธีโดยจะเริ่มจากการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ แล้วอ่านออกเสียง การบอกความหมาย มีนักวิชาการ สองท่านได้แบ่งขั้นตอนการสอนออกเป็นลักษณะคล้าย ๆ กัน คือแบ่งออกเป็น 3 ขั้น ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอ ขั้นที่ 2 ขั้นฝึก ขั้นที่ 3 ขั้นนำไปใช้

เกม Pelmanism

3.1 ความหมายของเกม Pelmanism

วิระวรรณ สภานันท์ (2559) กล่าวว่า เกม Pelmanism เกิดจาก Christopher Louis Pelman ผู้ก่อตั้ง "Pelman Institute for the Scientific Development of Mind, Memory and Personality" ในลอนดอนในปี พ.ศ. 2442 ผู้เล่นและการ์ด สามารถเล่นได้ตั้งแต่สองคนขึ้นไปสามารถใช้ของการ์ดชนิดใดก็ได้ โดยที่ด้านหลังจะแยกไม่ออกและสามารถจับคู่ใบหน้าเป็นคู่หรือสี่ใบได้ การเตรียมการ ใ้ผสมกันอย่างทั่วถึงและกระจายคว่ำหน้าลงบนพื้นผิวการเล่น - โต๊ะหรือพื้นที่ไม่ควรทับ ซ้อนกันและสามารถจัดเรียงในรูปแบบปกติหรือกระจายไม่สม่ำเสมอได้ตามต้องการ ผู้เล่นผลัดกันเล่น เมื่อถึงตาให้หงายไพ่สองใบที่คุณเลือกจากเค้าโครง หากตรงกันให้คุณนำไพ่สองใบนี้ไป เก็บไว้ข้างหน้าคุณแล้วเลือกอีกครั้ง หากไม่ตรงกันให้คว่ำหน้าลงโดยไม่เปลี่ยนตำแหน่งในเค้าโครง และเป็นเทิร์นของผู้เล่นคนต่อไป

สุรศักดิ์ แซ่ลิ้ม (2564 : 35) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Pelmanism ถือเป็น การสอนคำศัพท์ให้กับนักเรียนโดยนักเรียนเป็นผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ให้เกิดกับตัวนักเรียนเอง ซึ่งมีวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. เตรียมนักเรียน 1-3 คน สำหรับเป็นกรรมการและเขียนคะแนน แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มตั้งชื่อกลุ่มและให้กรรมการเขียนไว้บนกระดาน

2. วางคำศัพท์ให้นักเรียนดูโดยแบ่งเป็น บัตรภาพ กับ บัตรคำศัพท์

3. โยนหัวก้อยว่าหรือเป่ายั้งซุบว่ากลุ่มไหนจะได้เล่นก่อนฝ่ายที่เล่นก่อนจะเป็นฝ่ายเลือกภาพหรือเลือกคำศัพท์ก็ได้ 1 ภาพ จากนั้นให้อีกฝ่ายหยิบภาพหรือคำศัพท์ที่คู่กันขึ้นมา ถ้าหยิบถูกฝ่ายที่หยิบถูกก็จะได้ 1 คะแนน

4. สามารถหยิบบัตรภาพหรือบัตรคำศัพท์ให้อีกฝ่าย ถ้าหยิบผิดก็จะได้คะแนนและสามารถหยิบบัตรภาพหรือบัตรคำศัพท์ให้อีกฝ่าย เล่นจนจับคู่บัตรคำศัพท์กับบัตรภาพจนครบ และนับคะแนนฝึกการออกเสียงทุกคำพร้อมกัน

ธีร์วรา ปลาตะเพียนทอง (2562) กล่าวว่า เกม Pelmanism คือการเล่นเกมจับคู่คำศัพท์ และความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ

สุนิสา บินสมัน (2563) กล่าวว่า เกม Pelmanism คือ เทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมการจับคู่บัตรภาพกับบัตรคำศัพท์ โดยครูให้นักเรียนจัดทำบัตรภาพกับบัตรคำศัพท์ ตามหมวดต่าง ๆ ของคำศัพท์ แล้วให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ภาพ กับคำศัพท์ โดยมีวิธีการเล่นดังนี้ เลือกนักเรียน 1 คน สำหรับเป็นกรรมการและเขียนคะแนน แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เท่า ๆ กัน ตั้งชื่อกลุ่มและให้กรรมการเขียนไว้บนกระดาน วางคำศัพท์ให้นักเรียนดูโดยแบ่งเป็น บัตรภาพกับบัตรคำศัพท์โยนหัวก้อยหรือเป่ายั้งซุบว่าใครจะได้เล่นก่อน ฝ่ายที่เล่นก่อนจะเป็นฝ่ายเลือกภาพหรือเลือกคำศัพท์ก็ได้ขึ้นมา 1 ภาพ จากนั้นให้อีกฝ่ายหยิบภาพหรือคำศัพท์ที่คู่กันขึ้นมา ถ้าหยิบถูกก็จะได้ 1 คะแนนและมีสิทธิ์หยิบบัตรภาพหรือบัตรคำศัพท์ให้อีกฝ่าย แต่ถ้าหยิบผิดคะแนนก็จะไปของอีกฝ่าย และอีกฝ่ายก็จะมีโอกาสได้หยิบอีกครั้ง เล่นจนจับคู่คำศัพท์กับภาพจนครบ และนับคะแนน ใครได้คะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ ครูให้นักเรียนคนที่ เป็นกรรมการหยิบบัตรภาพและบัตรคำศัพท์ที่จับคู่กันแล้วให้เพื่อน ๆ ดู ฝึกอ่านออกเสียงทุกคำ

Bentley J. (2013) กล่าวว่า PELMANISM เป็นเกมไพ่ที่มุ่งเป้าไปที่การฝึกความจำ แพ้คือถูกวางเป็นสี่แถวโดยคว่ำหน้าลง จากนั้นผู้เล่นก็เปิดไพ่ออกมาและแทนที่ไพ่สองใบ หากเมื่อเปิดเผยไพ่ใบแรกคุณจำได้ว่าไพ่นั้นวางอยู่ที่ไหน คุณวางไพ่ใบนั้นไว้ด้านหนึ่งแล้วไปอีกใบหนึ่ง

British council (2020) กล่าวว่า ในการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Pelmanism หมายถึงกิจกรรมใด ๆ ที่ผู้เรียนต้องทำโดยการจำวัตถุต่าง ๆ เกม Pelmanism สามารถช่วยผู้เรียนที่มีความฉลาดทางการมองเห็น/เชิงพื้นที่ได้ดีในขณะที่กิจกรรมนี้ใช้ประโยชน์จากวัตถุทางกายภาพตัวอย่างครุรรวมวัตถุที่นับได้และนับไม่ได้ไว้บนโต๊ะ ผู้เรียนจดจำสิ่งของ จากนั้นครูก็นำสิ่งของที่มองไม่เห็นบางส่วนออก ผู้เรียนจะต้องระบุได้ว่าวัตถุชิ้นใดที่ขาดหายไปในห้องเรียน Pelmanism สามารถใช้เน้นประเด็นภาษาเฉพาะได้ เช่น ตัวอย่างการนับและนับไม่ได้ ภาษาพรรณนา เช่น สีและขนาด การเรียงลำดับคำคุณศัพท์สำหรับระดับที่สูงกว่า และภาษาเชิงหน้าที่ เช่น 'ฉันคิดว่ามี...' และ 'คุณแน่ใจหรือ...?'

McLeod J. (2013) กล่าวว่า PELMANISM เป็นเกมความจำที่เรียบง่ายและเป็นที่ยอมรับของเขามีอีกชื่อหนึ่งว่า Concentration หรือ Memory ในญี่ปุ่นเรียกว่าชินเคอิ-ซูจาคุ ในอังกฤษ เรียกว่า Pelmanism ตามชื่อ Christopher Louis Pelman ผู้ก่อตั้ง "Pelman Institute for the Scientific Development of Mind, Memory and Personality" ในลอนดอนในปี พ.ศ. 2442 การเตรียมการไพ่จะถูกผสมให้เข้ากันแล้วเกลี่ยคว่ำหน้าลงบนพื้นผิวการเล่น - โต๊ะหรือ พื้น. ไพ่ไม่ควรทับซ้อนกันและสามารถจัดเรียงเป็นรูปแบบปกติหรือกระจายไม่สม่ำเสมอได้ตามต้องการผู้เล่นผลัดกันเล่น เมื่อถึงตาคุณ คุณจะหยายไพ่สองใบที่คุณเลือกจากเค้าโครง หากตรงกัน คุณจะหยิบไพ่สองใบนี้ เก็บไว้ข้างหน้าคุณและเลี้ยวอีกครั้ง หากไม่ตรงกัน คุณจะต้องคว่ำหน้าพวกเขาลง โดยไม่เปลี่ยนตำแหน่งในเค้าโครง และถึงตาของผู้เล่นคนถัดไปเมื่อเล่นกับแพ็คไพ่ธรรมดา 52 ใบ ไพ่จะ "จับคู่" หากไพ่มีราคาเท่ากัน - ไพ่หกใบตรงกับไพ่อีกใบ ไพ่คิงจะจับคู่กับไพ่คิง และอื่น ๆ ชุดสุดท้ายจะถูกเฉลยการเล่นจะดำเนินต่อไปจนกว่าไพ่ทั้งหมดจากเค้าโครงจะถูกนำมาเป็นคู่ที่ตรงกันการให้คะแนน ผู้เล่นแต่ละคนจะได้หนึ่งแต้มสำหรับแต่ละคู่ที่ได้รับ ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ - หากสองคนขึ้นไปเสมอกันสำหรับคะแนนมากที่สุดพวกเขาทั้งหมดจะเป็นผู้ชนะ

Verner S. (2015) กล่าวว่า เกม Pelmanism เป็นเกมง่ายๆ นี้ ผู้เล่นจะวางไพ่คว่ำหน้าลงในตาราง และผลัดกันพลิกไพ่สองใบพร้อมกันเพื่อค้นหาคู่ที่ตรงกัน หากพวกเขาพบการแข่งขันพวกเขาจะไปอีกครั้ง หากไพ่ไม่ตรงกัน ผู้เล่นจะพลิกไพ่กลับและผู้เล่นคนต่อไปจะไป ส่วนใหญ่แล้วเกมนี้เล่นได้ครั้งละสองถึงสี่คน คุณสามารถใช้เกมง่ายๆ นี้เพื่อสอนแนวคิดภาษาได้เกือบทุกรูปแบบ และเนื่องจากเป็นเกม นักเรียนของคุณจะมีส่วนร่วมและสนุกสนาน ต่อไปนี้เป็นแนวคิดบางประการเกี่ยวกับวิธีที่คุณสามารถใช้ความทรงจำในห้องเรียนของคุณ

Davis N. (2023) กล่าวว่า Pelmanism เป็นเกมความจำที่เล่นได้ตั้งแต่สองคนขึ้นไป มันคล้ายกันในรูปแบบและการเล่นกับเกม Concentration ผู้เล่น Pelmanism แข่งขันกันเองเพื่อทำคะแนนให้ได้มากที่สุดเมื่อจบเกม ผู้เล่นสามารถทำคะแนนได้โดยจับคู่ไพ่ระหว่างเล่นเกมเพื่อลบไพ่ออกจากเค้าโครง

สามารถสรุปได้ว่า เกม Pelmanism เป็นเกมไพ่ที่ต้องอาศัยการจดจำตำแหน่งของการ์ดบางใบ โดยที่ไม่สามารถมองเห็นใบหน้าได้ มีจุดมุ่งหมายคือจับคู่ภาพแต่ละภาพกับรายการคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกัน

3.2 ประโยชน์ของเกม Pelmanism

British council (2020) กล่าวถึงประโยชน์ของเกม Pelmanism ดังนี้

- 1) สามารถช่วยผู้เรียนที่มีความฉลาดทางการมองเห็นเชิงพื้นที่ได้ดี
- 2) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งของต่าง ๆ ได้มากขึ้น

วิระวรรณ สภานันท์ (2559) กล่าวถึงประโยชน์ของเกม Pelmanism ดังนี้

- 1) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น
- 2) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน
- 3) เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน
- 4) ช่วยพัฒนาความคิดของผู้เรียนโดยไม่รู้ตัว
- 5) ช่วยส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น

Davis N. (2023) กล่าวถึงประโยชน์ของเกม Pelmanism ดังนี้

- 1) ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ และตำแหน่งของสิ่งของที่วางอยู่
- 2) ช่วยพัฒนาความคิดของผู้เรียน
- 3) ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น

สุรศักดิ์ แซ่ลิ้ม (2564 : 35) กล่าวว่า การใช้เกม Pelmanism ในการเรียนการสอน มีประโยชน์หลายด้าน ดังนี้

- 1) ช่วยพัฒนาทักษะในการจำสิ่งของต่าง ๆ ที่วางในตำแหน่งเดิมได้ดีขึ้น
- 2) ช่วยพัฒนาทักษะในการจำศัพท์ในภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น
- 3) ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจในการเรียนมากขึ้น

การเรียนมากขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับเกมทางการศึกษา

4.1 ความหมายของเกมทางการศึกษา

นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2559) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษา ว่าหมายถึง เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่น กระบวนการของกิจกรรม โดยมีผู้สอนและกตีกา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา เนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นผลของการเล่นของผู้เรียน เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อม และนำมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

อุษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล (2560) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือด้านการศึกษา ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว สามารถพัฒนาการคิดให้คิดหาเหตุผลจากการเล่น

พัชร กัลยา (2561) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เป็นเครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้ในด้านความคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล โดยเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ รวมทั้งเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อหลังจากเล่นเกมแล้วเด็กจะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ ก็ได้

ลักณะณา เสนอฤทธิ์ (2561) ได้สรุปความหมายของเกมการศึกษา หมายถึง สื่อที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะต่าง (เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คนก็ได้ ในกานำเกมมาใช้สำหรับ การเรียนการสอนทำได้หลายวิธี อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่ต้องมีกติกาการเล่น เกมกำหนดไว้ แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากนัก สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย ารมณ์ สังคม สติปัญญา ในขณะที่เดียวกันก็สามารถนำเอาแง่คิดจากการเล่นเกมไปวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

นิตาพร อาจประจัญ (2563) ได้สรุปความหมายของเกมการศึกษาว่า คือเกมที่จัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทางสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหาเกมการศึกษาแต่ละชุดสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นตรวจสอบความถูกต้องได้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจและสนุกสนานเพื่อให้เด็กมีความพร้อมในทุก ๆ ด้าน

สรุปเกมการศึกษา คือกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กแต่นเน้นพัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานจากการเล่น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการคิดและการสังเกตการณ์คิดหาเหตุผลต่าง ๆ จากเกมการศึกษา มุ่งพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการตามวัยของเด็ก

4.2 จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา

ปณิชา มโนสิทธิยากร (2563) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษา ดังนี้

1. เป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น เรียนรู้เรื่องขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น เรียนรู้ว่าจะชอบหรือไม่ชอบทำอะไรเรียนรู้อยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินปัญหาต่าง ๆ

2. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะได้แสดงออกอย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ซึ่งจะช่วยให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจ และช่วยทำให้เกิดความแจ่มใส

3. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน

4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จในการทำงานเมื่อเด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่

5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้หน้าที่ที่ตนเองต้องทำในอนาคตฝึกการพึ่งตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

6. เป็นการช่วยให้เด็กได้ค้นหาความสามารถพิเศษของตนเอง เช่น ความสามารถในการจดจำ การจำแนกวัสดุ สิ่งของสี ขนาด หรือแม้แต่เป็นการฝึกฝนเรื่องระบบการคิดให้พัฒนาเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก

7. ช่วยพัฒนารูปแบบการคิดของเด็กในขณะที่เด็กเล่นเกมเด็กได้ฝึกคิดไปด้วยเป็นช่วงสั้น ๆ ทำให้เด็กมีโอกาสคิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา ฝึกการตัดสินใจ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ จะเป็นไปโดยที่เด็กไม่รู้ตัว แต่รูปแบบการคิดของเด็กก็จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ ยิ่งมีโอกาสได้ฝึกฝน และได้รับการยอมรับมากเท่าใดเด็กก็จะพัฒนาการคิดของตนเองให้มีเหตุผลมากขึ้น

8. ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและแสดงออกโดยเสรี ขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเปิดใจให้สบายเต็มที่จึงสามารถที่จะคิดได้อย่างอิสระ ซึ่งหากมีการฝึกฝนและส่งเสริมรวมทั้งยอมรับความคิดและจินตนาการของเด็กในขณะที่เล่นแล้ว จะทำให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าคิดมากยิ่งขึ้นเด็กมีอิสระในการมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ในขณะที่เล่นมากเท่าใดโอกาสที่เด็กจะเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและกล้าแสดงความคิดเห็นของตนก็จะมากขึ้นเท่านั้น

9. ช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจให้มั่นคง ช่วยให้เด็กมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้ที่อยู่รวมกลุ่มรู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัว

นิตาพร อาจประจัญ (2563) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่นเกมการศึกษา ดังนี้

1. ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัส เพื่อให้เกิดการรับรู้เพื่อจะนำไปสู่การเรียนรู้

2. พัฒนาการคิดหาเหตุผล

3. ฝึกการสังเกตและการตัดสินใจ
4. ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
5. ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้
6. ฝึกการจำแนกเกี่ยวกับสี รูปร่าง ขนาด ปริมาณ จำนวน เสียง
7. ฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษา
8. ฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์

นิติกานต์ ขวัญบุญ (2559) สรุปไว้ว่าการใช้เกมการศึกษาที่มีจุดประสงค์เพื่อ มุ่งให้เกิดแก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ในทักษะต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานให้รู้จักปฏิบัติตาม กฎ กติกา ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำและร่วมกันทำงานด้วยความ สามัคคี ความมีน้ำใจ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และเป็นพื้นฐานในการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

ลักกะณา เสนอฤทธิ์ (2561) ได้กล่าวไว้ว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในหลาย ๆ ด้าน เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาเด็กได้รู้จักการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานในการคิดขณะที่เด็กเล่นเกมได้มาก เด็กก็จะได้ฝึกคิดมาก ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต และเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

วรรณิ วัฒนสวัสดิ์ (2562) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้เป็นอย่างดี และตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม รวมทั้งเป็นพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษา เด็กได้รู้จักการสังเกต การจำแนกการเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดความพร้อมทางการเรียนในระดับขั้นต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษานั้นเป็นการฝึกการสังเกต จำแนก ฝึกการคิดหาเหตุผล ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา ฝึกให้รู้จักกับสัญลักษณ์ ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน และถือเป็นการเตรียมความพร้อมในการอ่านและเขียนให้ได้ตามพื้นฐาน ทำให้เข้าใจเนื้อหาในวิชาต่าง ๆ ในระดับขั้นที่สูงขึ้นต่อไป

4.3 ประเภทของเกมการศึกษา

วรรณิ วัฒนสวัสดิ์ (2562) ได้จำแนกประเภทของเกมเป็นชนิดต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมจับคู่ เกมชนิดนี้เป็นเกมฝึกการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล เกมจับคู่เป็นการจัดของเป็นคู่ ๆ ชุดละตั้งแต่ 5 คู่ขึ้นไป อาจจะเป็นการจับคู่ภาพหรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ

2. เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ รอยตัดต่อของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกันในเรื่องของสี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย เกมประเภทนี้มีจำนวนชิ้นของภาพตัดต่อตั้งแต่ 5 ชิ้นขึ้นไป ซึ่งขึ้นอยู่กับความยากง่ายของภาพชุดนั้น เช่น หากสีของภาพไม่มีความแตกต่างกันจะทำให้ยากแก่เด็กยิ่งขึ้น

3. เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เพื่อฝึกการสังเกต การคิดคำนวณ คิดเป็นเหตุเป็นผล เกมประเภทนี้มีหลายชนิดประกอบด้วยชิ้นส่วนเป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือรูปสามเหลี่ยม ตั้งแต่ 9 ชิ้นขึ้นไป

4. เกมเรียงลำดับ เป็นเกมฝึกทักษะการจำแนก การคาดคะเน เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพสิ่งของ เรื่องราว เหตุการณ์ ตั้งแต่ 3 ภาพขึ้นไป

5. เกมจัดหมวดหมู่เพื่อฝึกทักษะการสังเกตการจัดแยกประเภทเกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นแผ่นภาพหรือของจริงประเภทสิ่งของต่าง ๆ เป็นเกมที่ให้เด็กนำมาจัดเป็นพวก ๆ ตามความคิดของเด็ก

6. เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เกมนี้จะช่วยเด็กก่อนที่จะเริ่มอ่านหนังสือเด็กจะคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ที่เป็นภาพ ที่มีภาพกับคำหรือตัวเลขแสดงจำนวนกำหนดให้ตั้งแต่ 3 คู่ ขึ้นไป

7. เกมหาภาพที่มีความสัมพันธ์ลำดับที่กำหนด ฝึกการสังเกตลำดับที่ ถ้าเก็บต้นแบบจะฝึกเรื่องความจำ เกมประเภทนี้ ภาพต่าง 1 5 ภาพเป็นแบบให้เด็กสังเกต ลำดับภาพ ส่วนที่เป็นคำถามจะมีภาพกำหนดให้ 2 ภาพให้เด็กหาภาพที่ 3 ที่เป็นคำตอบที่จะทำให้ภาพทั้ง 3 เรียงลำดับถูกต้องตามต้นแบบ

8. เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ (ลोट) ฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ เกมจะประกอบด้วยภาพแผ่นหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อยสำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลักอีกจำนวนหนึ่ง ตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไปให้เด็กเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักหรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวกับภาพหลัก

9. เกมความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบ เกมประกอบด้วยชิ้นยาวสองชิ้นที่เชื่อมต่อกันด้วยผ้าหรือวัสดุอื่น ส่วนแรกมีสองภาพที่สัมพันธ์กันหรือเกี่ยวข้องกันไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ชิ้นที่สองมีหนึ่งภาพ รูปที่สามมีขนาดเท่ากัน ครึ่งหนึ่งให้เด็กหาภาพที่เหลือซึ่งเมื่อจับคู่กับภาพที่ 3 จะมีความสัมพันธ์แบบเดียวกับภาพคู่แรก ตัวเล็กคือไดอะแกรมที่มีขนาดเดียวกับรูปภาพที่สาม เนื้อหาของเกมอาจจะอยู่ที่รูปทรงหมายเลข

10. เกมพื้นฐานการบวกเป็นการฝึกให้มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับรวมกันหรือการบวกโดยเกมแต่ละเกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ ที่แสดงจำนวนต่าง ๆ และจะมีภาพชิ้นส่วนตั้งแต่ 2 ภาพขึ้นไป ภาพชิ้นส่วนมีขนาด ของภาพหลักให้เด็กหาภาพชิ้นส่วน 2 ภาพ ที่รวมกันแล้วมีจำนวนเท่ากับภาพหลักแล้วนำมาวางเทียบเคียงกับภาพหลัก

11. เกมจับคู่ตารางสัญลักษณ์ เป็นการฝึกคิด สังเกต และฝึกคิดเกี่ยวกับการเชื่อมโยงที่ประกอบด้วยกล่องขนาดเท่ากัน และมีการ์ดเล็ก ๆ ขนาดเท่าตาราง ให้เล่นด้วยกันโดยกำหนดให้ไพ่เป็น

ผู้นำอยู่บนแต่ละช่อง โดยการเล่นภาพที่มีส่วนประกอบของภาพอยู่ด้านบนอาจจะจับคู่กับภาพที่อยู่ฝั่งตรงข้ามได้

สรุปได้ว่า เกมการศึกษาที่มีหลายประเภท แต่ละประเภทรุนั้นจะพัฒนาเด็กฝึกให้เด็กสังเกตและฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล เป็นการพัฒนาเด็กในด้านสติปัญญาช่วยพัฒนาเด็กและสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็กปฐมวัย

ความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

น้ำลิน เทียมแก้ว (2561) ได้อธิบายความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีเมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

กรรณิการ์ รุจิรวโรชิต (2563) สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจเกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกของปัจเจกบุคคลที่แตกต่างกันออกไป ความพึงพอใจเกิดจากความรู้สึกเชิงบวกของบุคคลที่เกิดมาจากความคาดหวังว่าสิ่งๆ นั้นจะให้ผลลัพธ์ที่ดีต่อตนเองได้ นอกจากนี้ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบทสังคม

กุลฉัตร กิมซ้าย (2563) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งและแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรมเชิงบวกและเชิงลบ

ดังนั้น จากคำนิยาม ความพึงพอใจ คือ ทัศนคติหรือระดับความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ และแสดงผลออกมาในรูปแบบที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งอาจมีปัจจัยอื่นมาเกี่ยวข้อง เช่น ความคาดหวัง ค่านิยม เป็นต้น

5.2 การวัดความพึงพอใจ

กมลรัตน์ สีหาบุญทอง (2565 : 28) การวัดความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่ามี 5 ระดับ คือ พึงพอใจมากที่สุด 5 คะแนน พึงพอใจมาก 4 คะแนน พึงพอใจปานกลาง 3 คะแนน พึงพอใจน้อย 2 คะแนน และพึงพอใจน้อยที่สุด 1 คะแนน

ในกรณีข้อความหรือรายการเชิงนิเสธ การให้คะแนนก็จะกลับกัน ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด ให้ 1 คะแนน

พึงพอใจมากให้ 2 คะแนน

พึงพอใจปานกลางให้ 3 คะแนน

พึงพอใจน้อย ให้ 4 คะแนน

พึงพอใจน้อยที่สุด ให้ 5 คะแนน

ในการใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า นั้น จะต้องรายงานผลการตอบของกลุ่มตัวอย่างของแต่ละข้อหรือแต่ละคนและโดยรวมว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับใดก็จะต้องหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มในแต่ละข้อหรือแต่ละด้านและโดยรวม แล้วแปลความหมาย ค่าเฉลี่ยอีกที การแปลความหมายในการแปลความหมายจะใช้เกณฑ์เป็นระดับเดียวกันระบบการให้คะแนน โดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 แปลความว่า พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 แปลความว่า พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 แปลความว่า พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 แปลความว่า พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 แปลความว่า พึงพอใจน้อยที่สุด

เกวลี ผังดี (2558 : 13) กล่าวว่ามาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าว อาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ
2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่งซึ่งต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการที่ดีที่จะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้
3. การสังเกตเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจ โดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดกิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

กุลฉัตร กิมซ้าย (2563 : 10) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดความพึงพอใจว่า สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจมีหลายวิธีแต่โดยทั่วไปส่วนมากมักใช้การสัมภาษณ์ หรือใช้การสอบถามการเลือกที่จะใช้วิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่างที่จะวัด เช่นกลุ่มบุคคลที่อ่านออกและสามารถเข้าใจในสื่อทางภาษาได้ ก็จะสามารถใช้แบบสอบถามได้ เพราะมีความสะดวกอิสระในการตอบคำถามและยังประหยัดเวลา แต่ส่วนกรณีที่กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถอ่านได้ และไม่เข้าใจในสื่อที่อ่านแต่สามารถเข้าใจในภาษาที่จำเป็นต้องใช้วิธีการสัมภาษณ์ แต่ต้องใช้วิธีการแก้ไขปัญหาการตอบคำถามที่ไม่เป็นอิสระในส่วนของคำตอบนั้นบุคคลจะถูกสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจในสิ่งนั้น ๆ และในแง่มุมต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้นเป็นการตรวจสอบความคิดเห็นที่มีต่อวิชาหรือเรื่องนั้น ๆ ซึ่งสามารถวัดได้หลายแบบ เช่นแบบสอบถาม แบบสังเกตการสัมภาษณ์ เป็นต้น ซึ่งการที่จะนำไปวัดนั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่าง จึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามที่ต้องการศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยภายในประเทศ

เพ็ญนภา ตลับกลาง (2562) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นข้อสอบแบบปรนัย และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มี ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การ วิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที(t- test) แบบ Dependent Sample ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่0.05 2) ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก 3) นักเรียนมีความสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์แตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์สูงกว่าค่าเฉลี่ยสอบหลังเรียน

ศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ (2565) ศึกษาเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์จำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด

สุจิรา จันทร (2566) ศึกษาเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดกำแพงเพชร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของ แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดกำแพงเพชร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์ที่เหมาะสมกับการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ 8: แผน แต่ละแผนใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เนื้อหา คำศัพท์ และประโยค จากจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน โดยใช้ข้อสอบแบบเติมคำ จำนวน 8 ข้อ และแบบทดสอบปรนัย เลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 12 ข้อ รวมทั้งหมด 20 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.21/82.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กำไร สาริยา (2564) ศึกษาเรื่องการใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องโดยใช้สื่อแบบเกมเพื่อใช้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงสถิติโดยใช้การวิเคราะห์คะแนน ความสามารถทางด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการฝึก โดยใช้สถิติค่า t-test ในการคำนวณ ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังการใช้เกมมีประสิทธิภาพอย่างดีขึ้น ส่งผลการรู้จดจำคำศัพท์มีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสามารถสรุปผลวิจัยได้ คือ กลุ่มตัวอย่างมี

ความสามารถทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นไปทั้ง 2 ชุด หลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมเกม ภาษาอังกฤษ

อาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอ โพนชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 0.8427 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 84.27 2) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนทันทีสูงกว่าหลังเรียนผ่านไป 14 วัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชฎาพร ยางเงิน (2562) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการ เรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.89/82.46 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึง พอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.13)

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Alshammari (2014) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้เกมเป็นฐานในการเพิ่มการเรียนรู้ คำศัพท์ ซึ่งได้ศึกษากับนักศึกษาในมหาวิทยาลัย Western Illinois University จำนวน 26 คน เป็น นักศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ที่มาจากหลากหลายประเทศและวัฒนธรรม ผลการศึกษา พบว่าไม่มีค่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติแต่อย่างไรก็ตามผลของการใช้ เกมเป็นฐานโดยใช้ บัตรคำสามารถเพิ่มความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

Vicuna Laura (2017) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การออกแบบเกม :การสร้างประสิทธิภาพและ กระตุ้นประสบการณ์การเรียนรู้ (Educational Games Design: Creating an Effective and Engaging Learning Experience) โดย งานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอน และสังเกตผลว่าสามารถสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานในฐานะที่เป็นเครื่องมือการสอนที่มี ประสิทธิภาพ งานวิจัยฉบับนี้แบ่งออกเป็นสองส่วนโดยส่วนแรกเป็นการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีการ

เรียนรู้ มโนทัศน์ของการสร้างและตกผลึกทางปัญญา และผลของการเรียนการสอนแบบของระบบ การเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ส่วนที่สองมุ่งศึกษาในกระบวนการออกแบบเกม ได้แก่ เกมมิฟิเคชัน และ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลของงานวิจัยสรุปว่า ในส่วนแรกได้ผลว่าเกมแอนิมอลคิงด้อม (Animal Kingdom) ซึ่งครูผู้สอนปฐมวัยใช้ในการสอนเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ พบว่าโดยการรักษาสมดุลระหว่างการเล่นเกมและเนื้อหาในการเรียนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในหัวข้อต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยได้มีการทดลองใช้เกมในโรงเรียนปฐมวัยมั่วน้ำและผู้วิจัยได้รับผลตอบรับที่ดี และสามารถสรุปได้ว่า วิธีการสอนที่รวมเกมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของวิธีสอนได้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับประสบการณ์เรียนที่มีประสิทธิภาพได้

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

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิชิมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ (ครุฑวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการวิจัย
3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย
8. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ (ครุฑวิทยากรณ์)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ (ครุฑวิทยากรณ์) ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 22 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest-Posttest Design

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- T1 คือ การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้
 X คือ การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพวมานิซิม
 T2 คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนคำศัพท์โดยใช้เกม Pelmanism

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม Pelmanism

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพวมานิซิมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ่อ (ครุฑวิทยากรณ์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพวมานิซิมที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น จำนวน 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ใช้ทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว โดยการเลือกรูปที่ถูกต้องกับคำศัพท์และบอกความหมายได้
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพวมานิซิม

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพวมานิซิม
 - 1.1 ศึกษา วิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์เนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในระดับประถมศึกษา หลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการและวิธีการ รายละเอียดเนื้อหาและคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จะใช้สอนเพื่อสร้างแผนจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม ซึ่งขอบเขตของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาจากหนังสือเรียน Smile 4 บทที่ 4-6 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.3 ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารต่างๆ และเขียนแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม จำนวน 6 แผน

1.4 จัดทำแผนแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำแผนการสอนที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 จำนวน 1 ห้อง 22 คน

2. แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ซึ่งมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

2.1 ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบทดสอบโดยค้นคว้าข้อมูล

2.2 ศึกษาเนื้อหา ตัวชี้วัด และกำหนดเนื้อหาข้อสอบให้ครอบคลุม

2.3 สร้างแบบทดสอบ

2.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นนำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษา 3 ท่านตรวจสอบ เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย IOC (Item Objective Congruence Index) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาความเที่ยงตรง ดังนี้

1 = แน่ใจว่าคำถามมีความเหมาะสมสามารถวัดได้ตามวัตถุประสงค์

0.5 = ไม่แน่ใจว่าคำถามมีความเหมาะสมสามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่

0 = แน่ใจว่าคำถามไม่มีความเหมาะสมที่จะสามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

จากนั้นผู้วิจัยได้นำค่าคะแนนจากข้อคำถามแต่ละข้อ มาแทนค่าลงในสูตรต่อไปนี้

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

เมื่อ	IOC	หมายถึง ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
	R	หมายถึง ผลรวมของแต่ละคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาผลการประเมินค่า IOC มีดังนี้

ถ้า $IOC > 0.50$ แสดงว่า ข้อคำถามข้อนั้นวัดเนื้อหาตรงตามที่ต้องการวัด

ถ้า $IOC \leq 0.50$ แสดงว่า ข้อคำถามนั้นวัดเนื้อหาไม่ตรงตามที่ต้องการวัด

ผลการวิเคราะห์ค่า IOC ของการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ข้อคำถามทั้งหมดรวม จำนวน 30 ข้อ จากการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ข้อคำถามที่มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์เพียง 20 ข้อ สามารถวัดค่า IOC ได้ 0.67 ผู้วิจัยจึงได้นำคำถาม 20 ข้อที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญไปสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนขึ้น

2.5 ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. แบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานีซึ่ม

3.1 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพ็วมานีซึ่ม

ผู้วิจัยได้ใช้แนวการสร้างแบบประเมินตามแนวทางของลิเคิร์ต (Likert) ได้แบบประเมิน 10 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) สอบถามข้อมูล 4 ด้าน คือด้านเนื้อหาสาระ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยแบ่งความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจด้วยมาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ในส่วนท้ายของแบบประเมินจะมีช่องให้นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ได้ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) โดยมีเกณฑ์ประเมินดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง แบบสอบถามมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง แบบสอบถามมีความเหมาะสมในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง แบบสอบถามมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง แบบสอบถามมีความเหมาะสมในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง แบบสอบถามมีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามหลังจากที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมเพ็วมานิชิม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. ระยะก่อนทดลอง ในระยะก่อนการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1.1 มีหนังสือขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนในการดำเนินการวิจัยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครุฑวิทยากรณ์)

1.2 ขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อให้นักเรียนเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง

1.3 ชี้แจงวัตถุประสงค์ ระยะเวลา และการเตรียมตัวในการเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง

1.4 ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้ระยะเวลา 20 นาที

2. ระยะทดลอง ในระยะทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.1 การเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน แบ่งเป็น แผนการจัดการเรียนรู้แผนละ 3 ชั่วโมง รวมระยะเวลาเป็น 18 ชั่วโมง

3. ระยะหลังการทดลอง ในระยะหลังการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

3.1 ทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จำนวน 20 ข้อ ใช้ระยะเวลา 20 นาที

3.2 ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพ็วมานิชิม จำนวน 10 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ใช้ค่าสถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ t-test (Dependent Samples : t)

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ความพึงพอใจ ใช้ค่าสถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยลักษณะของแบบสอบถามเป็นส่วนประมาณ 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งแบ่งช่วงคะแนนเฉลี่ยในแต่ละระดับความสำคัญได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 - 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 - 4.20 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.60 - 3.40 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ในการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถาม จะใช้เกณฑ์เฉลี่ยในแต่ละระดับชั้น โดยใช้สูตรคำนวณหาช่องกว้างของชั้นดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอัตราภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ \text{แทนค่าความกว้างของอัตราภาคชั้น} &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้ศึกษาได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล ดังนี้

Σx	แทน	ผลรวม
\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
N	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
D	แทน	ผลต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน
t	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้ในการพิจารณาความมีนัยสำคัญใน t-distribution

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ซึ่งดำเนินการทดลองตามแผนการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) มีวัตถุประสงค์วัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิชิมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ้อ (ครุฑวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไปนี้

1. ผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียนของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิชิม
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของคะแนนแบบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิชิม
3. ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิชิม

ผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียนของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิชิม

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิชิม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ้อ(ครุฑวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร โดยผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียน ปรากฏดังตารางที่ 4.1

ตาราง 1 ผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียน

เลขที่	Pretest	Posttest	ผลต่างคะแนนก่อน - หลัง เรียน
1	8	12	4
2	0	12	12
3	4	18	14
4	0	10	10
5	6	16	10
6	8	18	10
7	8	18	10
8	0	18	18
9	2	18	16
10	8	16	8
11	2	14	12
12	2	18	16
13	6	16	10
14	8	18	10
15	2	18	16
16	6	10	4
17	4	12	8
18	6	16	10
19	4	18	14
20	6	16	10
21	8	16	8
22	9	19	10
รวมเฉลี่ย	4.86	15.36	10.91
S.D.	3.00	2.99	3.64

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุทวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร จำนวน 22 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง หลังจากการเรียนโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม ทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน โดย ค่าต่ำสุดของผลต่าง คือ 4 ส่วนค่าสูงสุดของผลต่าง คือ 18

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของคะแนนแบบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการเรียนของแผนการจัดการจัดกิจกรรมพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุทวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร โดยนำค่าคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้ค่าสถิติ t-test ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตาราง 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของคะแนนแบบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึมตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุทวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร

การทดสอบ	N	\bar{x}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	22	4.86	3.00	11.709	0.000*
หลังเรียน	22	15.36	2.99		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของแผนการจัดการจัดกิจกรรมพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุทวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร หลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม

ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม แสดงดังตารางที่ 3

ตาราง 3 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม

ความพึงพอใจของนักเรียน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหาสาระ	4.76	0.33	มากที่สุด
1.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.86	0.35	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.68	0.57	มากที่สุด
1.3 คำศัพท์ที่เรียนไม่ยากเกินไป	4.68	0.57	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	4.74	0.34	มากที่สุด
2.1 นักเรียนชอบกิจกรรมเกม Pelmanism ช่วย ให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น	4.68	0.48	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมที่เรียนสนุกสนาน	4.73	0.46	มากที่สุด
2.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.82	0.39	มากที่สุด
3. ด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียน	4.68	0.48	มากที่สุด
3.1 ขนาด ตัวอักษร บัตรคำและบัตรภาพชัดเจน	4.68	0.48	มากที่สุด
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.80	0.26	มากที่สุด
4.1 นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์มากขึ้น	4.95	0.21	มากที่สุด
4.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้หลังเรียน	4.68	0.48	มากที่สุด
4.3 นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียน ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.73	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.26) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาสาระ ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.33) ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.34) และด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.48)

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร

วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ การทดสอบทีแบบไม่อิสระ (t – test for Dependent Sample)

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ (ครุฑวิทยากรณ์) พบว่า คะแนนเฉลี่ยของความสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยนักเรียนมีร้อยละพัฒนาการเพิ่มสูงขึ้น 15.36 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า คะแนนเฉลี่ยของความสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุฑวิทยากรณ์) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในทุกด้าน

ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาสาระ, ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด สามารถพิจารณาแต่ละด้านเป็นรายข้อได้ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาสาระ มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านเนื้อหาที่มีความน่าสนใจมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาเข้าใจง่าย และด้านคำศัพท์ที่เรียนไม่ยากเกินไปมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

2. ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมที่เรียนสนุกสนาน และด้านนักเรียนชอบกิจกรรมเกม Pelmanism ช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้นมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

3. ด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียน มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านขนาด ตัวอักษร บัตรคำศัพท์และบัตรภาพชัดเจนมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านนักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์มากขึ้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และด้านนักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้หลังการเรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็ชร์มานิซึม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าเสา(ครุฑวิทยากรณ์) หลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการใช้เกม Pelmanism ซึ่งเป็นการสอนคำศัพท์ให้กับนักเรียนโดยใช้บัตรคำศัพท์ ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานพร้อมกับได้เรียนรู้คำศัพท์ต่าง ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจัน (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้ทำการศึกษากับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธี สอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 และยิ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ (2565) ศึกษาเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม อยู่ในระดับมากที่สุด จากการพิจารณา พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาสาระ, ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียนมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ตามลำดับ จากภาพรวม 1) ความพึงพอใจด้านเนื้อหาสาระ มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด พบว่า ด้านเนื้อหาที่มีความน่าสนใจมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาเข้าใจง่าย และด้านคำศัพท์ที่เรียนไม่ยากเกินไปมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน 2) ความพึงพอใจ ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด พบว่า ด้านนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมที่เรียนสนุกสนาน และด้านนักเรียนชอบกิจกรรมเกม Pelmanism ช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้นมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน 3) ด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียน มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านขนาด ตัวอักษร บัตรคำศัพท์และบัตรภาพชัดเจนมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านนักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์มากขึ้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา คือ นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และด้านนักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้หลังการเรียนมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้านแสดงว่านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการสอนโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม ทั้งนี้สาเหตุที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนชอบการเรียนโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม อาจเป็นเพราะผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่น เกม ซึ่งมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด และผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการนำคำศัพท์ที่เรียนไปใช้ในการทำกิจกรรมเกมที่ครูผู้สอนเตรียมไว้ได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยไม่รู้สึกรู้ว่าถูกกดดันให้เรียนเป็นการใช้คำศัพท์เพื่อการทำกิจกรรมเกมที่สนุกร่วมกับเพื่อน ๆ เท่านั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีกับการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทวีศักดิ์ กสิผล (2560) ที่ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกมมีความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการวิจัยของรังสรรค์ กาญจนสาร (2560) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการสอน

กับการสอนแบบปกติ ที่พบว่า ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนโดยใช้เกมการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจว่าเป็นการเล่นเกมที่ฝึกทักษะมากกว่าการแข่งขันเพื่อเอาชนะ
2. ผู้สอนควรกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมที่ให้เหมาะสม ไม่ควรซ้ำหรือเร็วจนเกินไป
3. ครูผู้สอนควรสรุปผลหลังการเล่นทุกครั้ง เพราะจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญในการเล่นเป็นต้น

ข้อเสนอในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาทดลองการใช้เกมเพิ่มมากขึ้นกับระดับชั้นอื่น ๆ
2. ควรทำการศึกษาทดลองการใช้เกมเพิ่มมากขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการพูด ทักษะการฟัง ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน เป็นต้น

บรรณานุกรม



- กมลรัตน์ สีหาบุญทอง (2565). พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาชีววิทยา โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games Based Learning หรือ GBL) บูรณาการกับการใช้ Website: Bamboozle เรื่อง เซลล์การทำงานของเซลล์มัธยมศึกษาปีที่ 4/5. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
- กรมวิชาการ. (2546). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- เกวลี ผังดี. (2558). ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ในหลักสูตรของภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- กำไร สาริยา. (2564). การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนห้วยคริสเตียน จังหวัดเลย. วารสารวิจัยศรีล้านช้าง, 1(2), 29-34.
- กุลฉัตร กิมซ้าย. (2563). ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกระบวนการปฏิบัติงานด้านการให้บริการ ของคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี(รายงานการ วิจัย). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- ชยากร โล่ทองคำ. (2561). การนำสื่อเกมเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้และวัดประสิทธิผลการเรียนรู้ใน ธุรกิจซีพีเฟรชมาร์ท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. วารสารร่วมพฤษ์ มหาวิทยาลัยเกริก, 34(3), 160-182.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน และสุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. Veridian E-Journal, 8(2), 1674-1684
- ทิตนา แคมมณี. (2560). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ทวีศักดิ์ กลสิผล. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยรามคำแหง

- นิตดาพร อาจประจัญ. (2563). *ทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา* (ปริญญา นิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นิตกานต์ ขวัญบุญ. (2559). *การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นวลชนก นิลขำ และ มั่นสนิท ใจดี. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา, พัฒนา งานวิจัย สร้างสรรค์อุดมศึกษาไทย ก้าวไกลสู่ Thailand 4.0. งานประชุมวิชาการ ระดับชาติ ครั้งที่ 9, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม.*
- น้ำลีน เทียมแก้ว. (2561). *การศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560* (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.
- ปณิชา มโนสิทธิ์ยากร. (2563). *ทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้น เศษส่วนของรูปเรขาคณิต* (ปริญญา นิพนธ์มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรี กัลยา. (2561). *ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกม การศึกษามิติสัมพันธ์* (ปริญญา นิพนธ์มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญภา ตลับกลาง (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอน กิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต. มหาวิทยาลัย ศิลปากร*
- เมธาวี ปัญญาจันทร์สว่าง (2565). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการ จัดการเรียนรู้ แบบห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยรามคำแหง*
- รังสรรค์ กาญจนสาร. (2560). *การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการสอนกับการสอนแบบปกติ. วารสารออนไลน์ บัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- ลักกะณา เสโนฤทธิ์. (2561). *ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก ปฐมวัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรรตต์ อินทสระ (2565). *เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*
- วิระวรรณ สภานันท์. (2559). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ WPS เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการเขียน แสดงความคิดเห็นด้วยกระบวนการคิดวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการ สพฐ. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 ประจำปี 2564*

- วรรณิ วัฒนสวัสดิ์. (2552). *ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา* ลอดโต (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศุภาพิชญ์ สิงห์ลล (2565). *การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก*. มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ศิธร แสงธนู และคิต พงศ์ทัต. (2541). *คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: ไทย
- สุนิสสา หัสวะณี. (2564). *การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 10 หมวด ด้วยเกม Pelmanism* Retrieved from. <https://insku.com/idea/-MWLoDwojSNJa35mVQHO>
- สาริต ศรีระวัตร. (2565). *การพัฒนาผลลัทธิในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team - Game - Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร*. มหาวิทยาลัยนเรศวร
- สุจิรา จันทร (2566) *การศึกษามลลัทธิทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดกำแพงเพชร*. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2557). *วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ: ประมวลศิลป์.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อชิป อนันต์กิตติกุล (2564). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร*. มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- Alshammari, N. A. (2014). *A Quantitative Study of the Impact of Immersive GameBased Learning on Enhancing Vocabulary Instruction and Acquisition for English Language Learners*.
- Bentley J. (2013). *What was Pelmanism? And what became of the Pelman Institute?*. Retrieved from. <https://www.theguardian.com>
- British council (2020). *Pelmanism*. Retrieved from. <https://www.teachingenglish.org.uk>

- Davis N. (2023). Pelmanism. *Retrieved from*. <https://gamerules.com/rules/pelmanism/>
- Mcleod J. (2013). Pelmanism. *Retrieved from*. <https://www.pagat.com>
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). *Game-Based Learning*. *Retrieved from*. <https://acrl.ala.org/S/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- Schultz., M. & Fisher, A. (1988), *Interacting in the language classroom: Games for all reasons*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- 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>
- 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.
- Verner S. (2015). 17 Great Ways to Use Pelmanism in Your ESL Class. *Retrieved from*. <https://busyteacher.org/22375-memory-pelmanism-17-great-ways-to-use.html>

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. นางสาวสุรีย์พร เฟ็งเลีย ดอร์คูนู

อาจารย์ภาควิชาการศึกษา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

2. นางภัทรารรรณ ภูมินทอง

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1

3. นางสาวชนัญชิตา ทองปู้

ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษโรงเรียนวัดบ้านไร่ จังหวัดพิจิตร



ภาคผนวก ข. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ้อ (ครุฑวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร ซึ่งจะนำไปประเมินผล เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมต่อไป

2. แบบประเมินฉบับนี้ประกอบด้วยคำถามทั้งหมด 2 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ้อ(ครุฑวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร โดยมีค่าระดับความเหมาะสม 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน หากมีข้อเสนอแนะกรุณาเขียนลงในตอนที่ 2

ตอนที่ 1 ประเมินความเหมาะสมของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าฟ้อ(ครุฑวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้						
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด						
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียน						

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม						
5. แผนการจัดการเรียนรู้กับเนื้อหาสาระการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ						
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ						
7. กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน						
8. เนื้อหาไม่ยากเกินไปและนักเรียนสามารถนำไปต่อยอดและปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน						
9. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการสอนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนส่งเสริมในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ						
10. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดวิธีการวัด เครื่องมือ และเกณฑ์การประเมินผลได้อย่างเหมาะสม						
รวม/สรุปผล						
รวม/เฉลี่ย สรุปผล						

การแปลความหมายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

4.51 – 5.00	หมายถึง ดีเยี่ยม	1.51 – 2.50	หมายถึง พอใช้
3.51 – 4.50	หมายถึง ดีมาก	ต่ำกว่า 1.50	หมายถึง ปรับปรุง
2.51-3.50	หมายถึง ดี		

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึ่ม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) รหัสวิชา อ14101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Wild animals

เวลา 6 ชั่วโมง

เรื่อง Animals

เวลา 3 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวเจนิสตา ใจบุญ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุทวิทยากรณ์)

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำอ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจ จังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.4/4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ป่า ทำให้นักเรียนสามารถเขียนบรรยายสั้นๆ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่าได้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และฟังคำสั่งอย่างง่ายได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายคำศัพท์สัตว์ป่าได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้

4. สาระการเรียนรู้

1. Vocabulary: Wild animals

1. bat = ค้างคาว

2. dolphin = โลมา

3. tiger = เสือ

4. bear = หมี

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 5. elephant = ช้าง | 6. snake = งู |
| 7. rhino = แรด | 8. crocodile = จระเข้ |
| 9. eagle = เหยี่ยว | 10. zebra = ม้าลาย |
| 11. monkey = ลิง | 12. giraffe = ยีราฟ |
| 13. camel = อูฐ | 14. lion = สิงโต |
| 15. hippo = ฮิปโป | 16. bee = ผึ้ง |
| 17. cheetah = เสือชีตาห์ | 18. deer = กวาง |
| 19. fox = สุนัขจิ้งจอก | 20. kangaroo = จิงโจ้ |

2. Structure: What animal is it? It is _____.

3. Function: Talking about wild animals

5. สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

1. มีความสามารถในการสื่อสาร
2. มีความสามารถในการคิด
3. มีความสามารถในการแก้ปัญหา

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

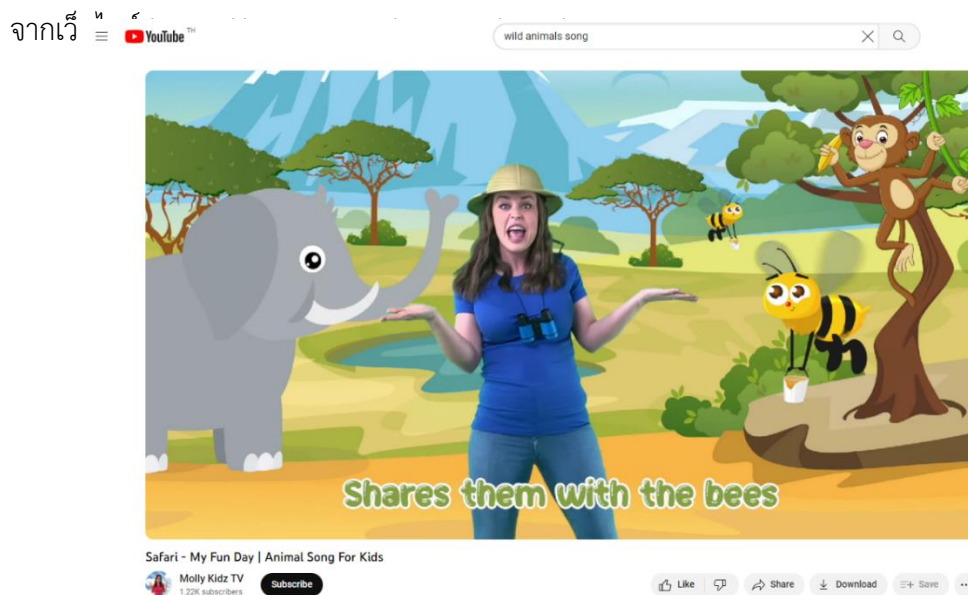
- PowerPoint เรื่อง Wild animals
- PowerPoint เรื่อง Guess the animal: Wild animals
- สื่อเพลงจาก Youtube: Safari – My Fun Day / Animal Song For Kids
- บัตรภาพ เรื่อง Wild animals
- บัตรคำศัพท์ เรื่อง Wild animals

8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูถามนักเรียนว่ารู้จักสัตว์ป่าหรือไม่ จากนั้นครูอธิบายคำว่าสัตว์ป่า กับ สัตว์เลี้ยงให้
นักเรียนฟัง

3. ครูเปิดคลิปวิดีโอคำศัพท์สัตว์ป่าให้นักเรียนชม และให้นักเรียนสังเกตคำศัพท์ในคลิปวิดีโอ



ขั้นกิจกรรมการสอนคำศัพท์ (50 นาที)

ครูวาดป่าบนกระดาน

สอนคำศัพท์ เรื่อง Wild animals ผ่านสื่อ PowerPoint

4. ครูเปิดรูปภาพ Wild animals ที่ละตัว ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำตามครู และบอกความหมาย หลังจากนั้นให้นักเรียนจดคำศัพท์และความหมายลงในสมุด

T : tiger

Ss : tiger

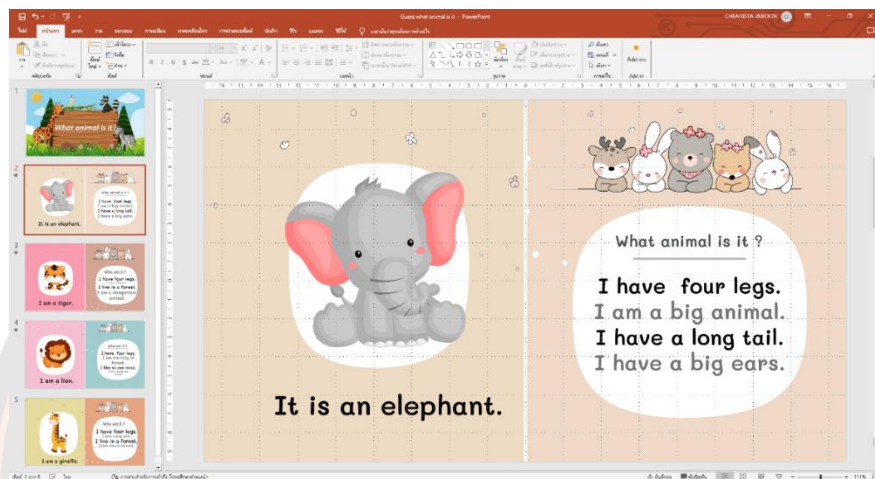


ครูแสดงรูปภาพสัตว์ป่าพูดออกเสียงจนครบทุกรูป เมื่อสอนคำศัพท์เสร็จแล้วครูสุ่มถามคำถามนักเรียนเป็นรายบุคคล

5. ครูสอนประโยค Q: What animal is it?

A: It is a bat.

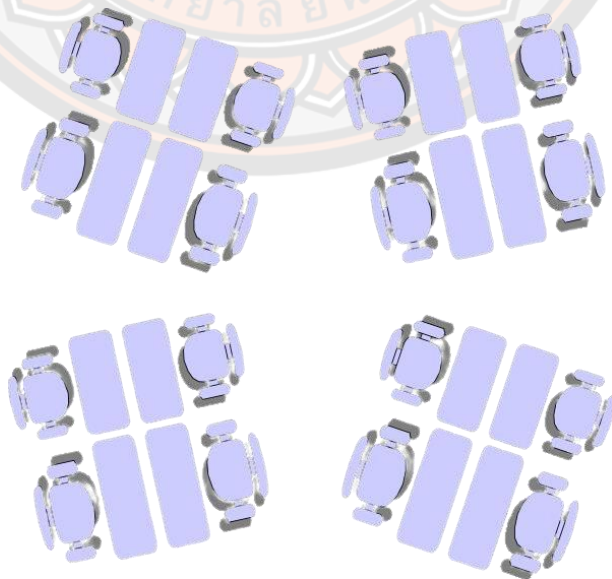
6. ครูเล่นเกม Guess the animal: Wild animals โดยการทายคำถาม แล้วให้นักเรียนตอบคำถาม



ชั้นปฏิบัติการ (110 นาที)

กิจกรรมเกม Pelmanism

7. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้นักเรียนเป็นกลุ่ม



8. ครูแจกบัตรภาพ 5 คำและบัตรคำศัพท์ 5 คำ เรื่อง Wild animals ให้แต่ละกลุ่ม โดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน

9. ครูอธิบายการทำกิจกรรม โดยขั้นตอนแรกครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคว่ำคำศัพท์ทุกใบ นักเรียนต้องจับคู่ความหมายที่ถูกต้องกับรูปภาพ โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 4 รอบ รอบละ 10 นาที หมุนวนบัตรคำและบัตรภาพจนครบทุกกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

10. นักเรียน 2 กลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุดจะมาแข่งขันกันอีกครั้ง โดยในรอบนี้ครูจะแจกบัตรภาพ 10 คำและบัตรคำศัพท์ 10 คำ ในเรื่องเดิมให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 2 รอบ รอบละ 15 นาที หมุนวนบัตรคำและบัตรภาพจนครบทั้งสองกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

ขั้นสรุปและประเมินผล (10 นาที)

10. ครูออกเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนที่มีบัตรภาพและบัตรคำนั้น ๆ ชูภาพขึ้น

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมาย เกี่ยวกับสัตว์ป่า (ต 1.1 ป.4/3)	ประเมินการทำกิจกรรมเกม Pelmanism	แบบประเมินการทำกิจกรรม เกม Pelmanism

ประเด็นการประเมินกิจกรรมเกม Pelmanism

ประเด็น การ ประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การมีส่วนร่วมของ กลุ่ม	นักเรียน ทำงานร่วมกับ สมาชิกกลุ่ม เพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดี เยี่ยม	นักเรียนทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้เสร็จ สมบูรณ์และทำ หน้าที่ในส่วน ของตนเองได้ดี มาก	นักเรียนทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้เสร็จ สมบูรณ์และทำ หน้าที่ในส่วน ของตนเองได้ดี	นักเรียน ทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ พอใช้	นักเรียนไม่ ทำกิจกรรม ร่วมกับ สมาชิก กลุ่มเลย
ความ ถูกต้อง ของ คำศัพท์ กับภาพ	นักเรียนเลือก ภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 10 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 8-9 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 6-7 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 5-6 คำ	นักเรียน เลือกภาพ ให้ตรงกับ ความหมาย ได้ ถูกต้องต่ำ กว่า 5 คำ

ลงชื่อ

ผู้สอน

(นางสาวเจนิस्ता ใจบุญ)

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ผลการจัดการเรียนรู้
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ป่า (ต 1.1 ป.4/3)	นักเรียนทั้งหมด.....คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ในระดับพอใช้ขึ้นไป.....คน คิดเป็นร้อยละ..... นักเรียนที่ปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ..... เลขที่นักเรียนที่ปรับปรุง.....

บันทึกเพิ่มเติม

ปัญหา/อุปสรรค

.....
.....

แนวทางการแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของกลุ่มงานวิชาการ

.....
.....

ลงชื่อ

(.....)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....

ลงชื่อ

(นายนพต เมืองสอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครูวิทยากรณ์)

วันที่เดือน.....พ.ศ.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) รหัสวิชา อ14101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Wild animals เวลา 6 ชั่วโมง
 เรื่อง habitats, food และ time เวลา 3 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวเจนิสตา ใจบุญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุฑวิทยากรณ์)

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำอ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจ
 จังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค
 และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดง
 ความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.4/4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับแหล่งที่อยู่อาศัย อาหารและช่วงเวลานอนของสัตว์ป่า ทำให้นักเรียน
 สามารถเขียนคำศัพท์ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่าได้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และ
 ฟังคำสั่งอย่างง่ายได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายคำศัพท์แหล่งที่อยู่อาศัย
 อาหารและช่วงเวลานอนของสัตว์ป่าได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้

4. สาระการเรียนรู้

1. Vocabulary: habitats, food and time

1. habitats = ที่อยู่อาศัย

2. river = แม่น้ำ

3. desert = ทะเลทราย

4. mountain = ภูเขา

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| 5. jungle = ป่า | 6. sea = ทะเล |
| 7. ocean = มหาสมุทร | 8. grassland = ทุ่งหญ้า |
| 9. food = อาหาร | 10. insects = แมลง |
| 11. frog = กบ | 12. honey = น้ำผึ้ง |
| 13. fish = ปลา | 14. grass = หญ้า |
| 15. plant = พืช | 16. meat = เนื้อ |
| 17. fruit = ผลไม้ | 18. time = เวลา |
| 19. during the day = ตอนกลางวัน | 20. at night = ตอนกลางคืน |

2. Structure: Where do animals live? They live in _____.
- What do animals eat? They eat _____.
- When do animals sleep? They sleep _____.
3. Function: Talking about habitats, food และ time

5. สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

1. มีความสามารถในการสื่อสาร
2. มีความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง habitats, food และ time
- สื่อเพลงจาก Youtube: Habitats Of The World | Nature song for Kids | 4K | Appu Series
- บัตรภาพ เรื่อง habitats, food และ time
- บัตรคำศัพท์ เรื่อง habitats, food และ time

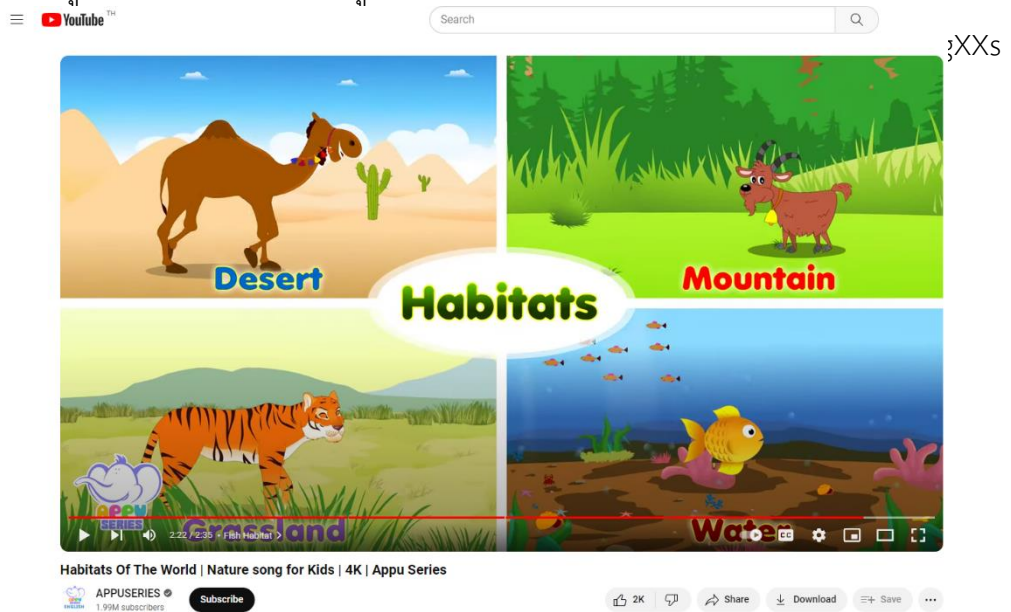
8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูพูดคุยกับนักเรียนโดยอธิบายว่าสัตว์ป่าที่เราเรียนไปนั้น พวกมันก็ไม่ต่างจากมนุษย์เราที่ต้องการที่อยู่อาศัยและอาหารเพื่อดำรงชีวิต

3. ครูเปิดคลิปวิดีโอคำศัพท์ที่อยู่อาศัยและอาหารของสัตว์ป่าให้นักเรียนชม และให้นักเรียน

สังเกต



ชั้นกิจกรรมการสอนคำศัพท์ (50 นาที)

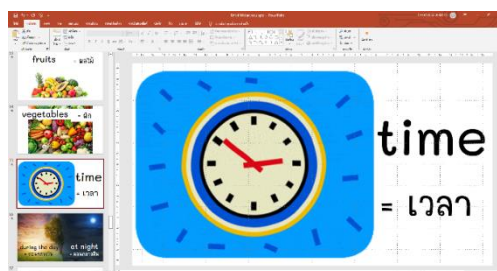
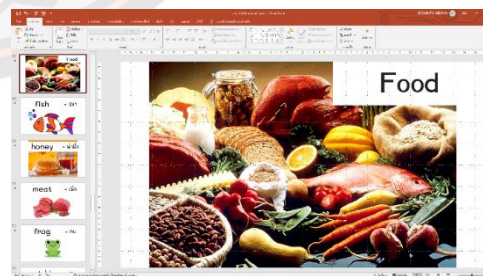
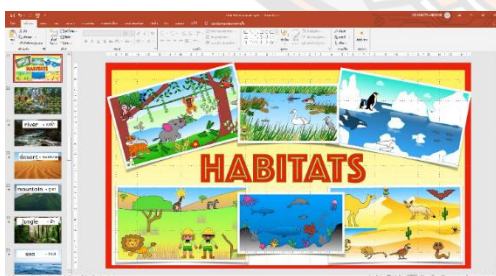
ครูวาดแหล่งที่อยู่อาศัยของสัตว์บนกระดาน

สอนคำศัพท์ เรื่อง habitats, food และ time ผ่านสื่อ PowerPoint

4. ครูเปิดรูปภาพ habitats, food และ time ทีละคำ ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำตามครูและบอกความหมาย หลังจากนั้นให้นักเรียนจดคำศัพท์และความหมายลงในสมุด

T : river

Ss : river



ครูแสดงรูปภาพและคำศัพท์พูดออกเสียงจนครบทุกรูป เมื่อสอนคำศัพท์เสร็จแล้วครูสุ่มถามคำถามนักเรียนเป็นรายบุคคล

5. ครูสอนประโยค Q: Where do animals live? A: They live in _____.

Q: What do animals eat? A: They eat _____.

Q: When do animals sleep? A: They sleep _____.

6. ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน สลับกันถามตอบทั้งสามประโยค

ชั้นปฏิบัติการ (110 นาที)

กิจกรรมเกม Pelmanism

7. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้นั่งเป็นกลุ่ม



8. ครูแจกบัตรภาพ 5 คำและบัตรคำศัพท์ 5 คำ เรื่อง habitats, food และ time ให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน

9. ครูอธิบายการทำกิจกรรม โดยขั้นตอนแรกครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคว่ำคำศัพท์ทุกใบ นักเรียนต้องจับคู่ความหมายที่ถูกต้องกับรูปภาพ โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 4 รอบ รอบละ 10 นาที หมุนวนบัตรคำและบัตรภาพจนครบทุกกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิดบัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำ

บัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

10. นักเรียน 2 กลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุดจะมาแข่งขันกันอีกครั้ง โดยในรอบนี้ครูจะแจกบัตรภาพ 10 คำและบัตรคำศัพท์ 10 คำ ในเรื่องเดิมให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 2 รอบ รอบละ 15 นาที หมุนวนบัตรคำและบัตรภาพจนครบทั้งสองกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลานักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้ถือว่าบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

ขั้นสรุปและประเมินผล (10 นาที)

10. ครูออกเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนที่มีบัตรภาพและบัตรคำนั้นๆ ชูภาพขึ้น และใช้ประโยคคำถามถามว่าสัตว์ชนิดนั้นอาศัยอยู่ที่ไหน กินอะไรเป็นอาหาร และใช้เวลานอนตอนไหน

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมาย เกี่ยวกับ habitats, food และ time (ต 1.1 ป.4/3)	ประเมินการทำกิจกรรมเกม Pelmanism	แบบประเมินการทำกิจกรรม เกม Pelmanism

ประเด็นการประเมินกิจกรรมเกม Pelmanism

ประเด็น การ ประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การมีส่วนร่วม ของกลุ่ม	นักเรียน ทำงานร่วมกับ สมาชิกกลุ่ม เพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดี เยี่ยม	นักเรียน ทำงาน ร่วมกับ สมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดี มาก	นักเรียนทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดี	นักเรียน ทำงาน ร่วมกับ สมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ พอใช้	นักเรียนไม่ทำ กิจกรรม ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเลย
ความ ถูกต้อง ของ คำศัพท์ กับภาพ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 10 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 8-9 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 6-7 คำ	นักเรียนเลือก ภาพ ให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 5-6 คำ	นักเรียนเลือก ภาพ ให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้องต่ำกว่า 5คำ

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ผลการจัดการเรียนรู้
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายเกี่ยวกับ habitats, food และ time (ต 1.1 ป.4/3)	นักเรียนทั้งหมด.....คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ในระดับพอใช้ขึ้นไป.....คน คิดเป็นร้อยละ..... ละ..... นักเรียนที่ปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ..... เลขที่นักเรียนที่ปรับปรุง.....

บันทึกเพิ่มเติม

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของกลุ่มงานวิชาการ

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....

ลงชื่อ

(นายนพดล เมืองสอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุฑวิทยากรณ์)

วันที่เดือน.....พ.ศ.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) รหัสวิชา อ14101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 City and space เวลา 6 ชั่วโมง
 เรื่อง Places in the city เวลา 3 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวเจนิสตา ใจบุญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุฑวิทยากรณ์)

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำอ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงจะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.4/4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ที่อยู่ในเมือง ทำให้นักเรียนสามารถรู้คำศัพท์สถานที่ต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวนักเรียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ได้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และฟังคำสั่งอย่างง่ายได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายคำศัพท์สถานที่ได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้

4. สาระการเรียนรู้

1. Vocabulary: Places in the city

1. city = เมือง

2. house = บ้าน

3. school = โรงเรียน

4. temple = วัด

5. hospital = โรงพยาบาล

6. zoo = สวนสัตว์

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| 7. bank = ธนาคาร | 8. shop = ร้านค้า |
| 9. supermarket = ห้างสรรพสินค้า | 10. swimming pool = สระว่ายน้ำ |
| 11. police station = สถานีตำรวจ | 12. restaurant = ร้านอาหาร |
| 13. cinema = โรงภาพยนตร์ | 14. bookshop = ร้านขายหนังสือ |
| 15. library = ห้องสมุด | 16. bus stop = ที่หยุดรถโดยสาร |
| 17. airport = สนามบิน | 18. playground = สนามเด็กเล่น |
| 19. museum = พิพิธภัณฑ์ | 20. gas station = สถานีเติมน้ำมัน |

2. Structure: What is this place?
3. Function: Talking about places in the city

5. สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

1. มีความสามารถในการสื่อสาร
2. มีความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

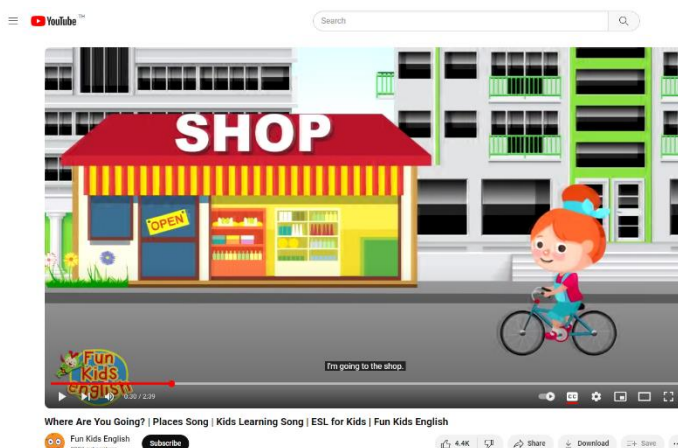
7. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง Places in the city
- บัตรภาพ เรื่อง Places in the city
- บัตรคำศัพท์ เรื่อง Places in the city

8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูถามนักเรียนว่ารู้จักสถานที่ต่างๆในเมืองของเราหรือไม่ จากนั้นครูถามนักเรียน เช่น ถ้าเราจะไปทำธุรกรรมเกี่ยวกับการเงิน เราต้องไปที่ไหน เป็นต้น
3. ครูเปิดคลิปวิดีโอคำศัพท์สถานที่ให้นักเรียนชม และให้นักเรียนสังเกตคำศัพท์ในคลิปวิดีโอจากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=FxRGkjkVTGA>



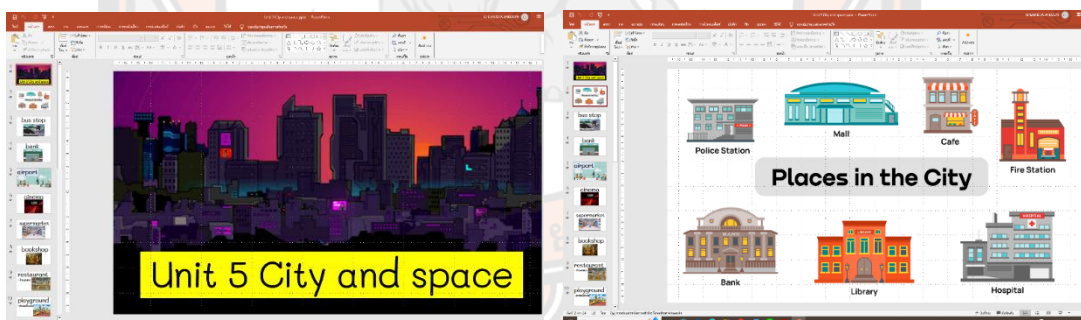
ชั้นกิจกรรมการสอนคำศัพท์ (50 นาที)

ครูสอนคำศัพท์ เรื่อง Places in the city ผ่านสื่อ PowerPoint

4. ครูเปิดรูปภาพ Places in the city ทีละตัว ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำ ตามครูและบอกความหมาย หลังจากนั้นให้นักเรียนจดคำศัพท์และความหมายลงในสมุด

T : school

Ss : school



ครูแสดงรูปภาพสถานที่ที่พูดออกเสียงจนครบทุกรูป เมื่อสอนคำศัพท์เสร็จแล้วครูสุ่มถามคำถามนักเรียนเป็นรายบุคคล

5. ครูสอนประโยค Q: What is this place?

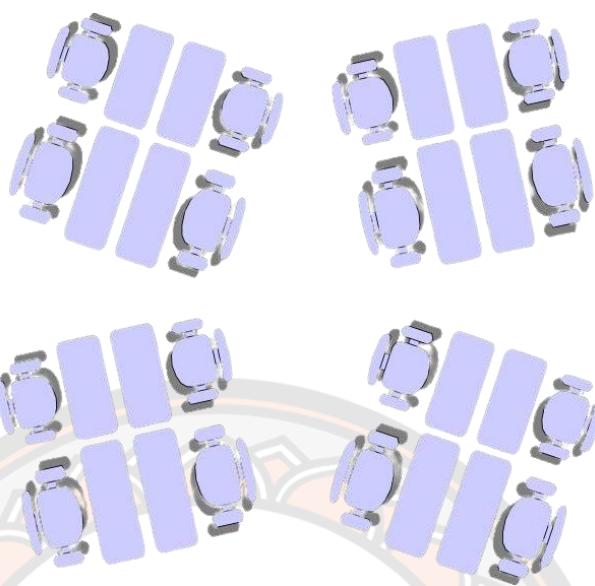
A: School.

6. ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน สลับกันถามตอบ

ชั้นปฏิบัติกิจกรรม (110 นาที)

กิจกรรมเกม Pelmanism

7. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้นักเรียนเป็นกลุ่ม



8. ครูแจกบัตรภาพ 5 คำและบัตรคำศัพท์ 5 คำ เรื่อง Places in the city ให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน

9. ครูอธิบายการทำกิจกรรม โดยขั้นตอนแรกครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคว่ำคำศัพท์ทุกใบ นักเรียนต้องจับคู่ความหมายที่ถูกต้องกับรูปภาพ โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 4 รอบ รอบละ 10 นาที หมายเหตุบัตรคำและบัตรภาพจนครบทุกกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

10. นักเรียน 2 กลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุดจะมาแข่งขันกันอีกครั้ง โดยในรอบนี้ครูจะแจกบัตรภาพ 10 คำและบัตรคำศัพท์ 10 คำ ในเรื่องเดิมให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 2 รอบ รอบละ 15 นาที หมายเหตุบัตรคำและบัตรภาพจนครบทั้งสองกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

ขั้นสรุปและประเมินผล (10 นาที)

10. ครูออกเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนที่มีบัตรภาพและบัตรคำนั้นๆชูภาพขึ้น

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายเกี่ยวกับสถานที่ (ต 1.1 ป.4/3)	ประเมินการทำกิจกรรมเกม Pelmanism	แบบประเมินการทำกิจกรรม เกมPelmanism

ประเด็นการประเมินกิจกรรมเกม Pelmanism

ประเด็น การ ประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การมี ส่วน ร่วมของ กลุ่ม	นักเรียนทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้เสร็จ สมบูรณ์และทำ หน้าที่ในส่วน ของตนเองได้ดี เยี่ยม	นักเรียนทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดีมาก	นักเรียน ทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดี	นักเรียน ทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ พอใช้	นักเรียนไม่ทำ กิจกรรม ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเลย
ความ ถูกต้อง ของ คำศัพท์ กับภาพ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 10 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 8-9 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 6-7 คำ	นักเรียนเลือก ภาพ ให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 5-6 คำ	นักเรียนเลือก ภาพ ให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้องต่ำกว่า 5คำ

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางสาวเจนิस्ता ใจบุญ)

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ผลการจัดการเรียนรู้
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายเกี่ยวกับสถานที่ (ต 1.1 ป.4/3)	นักเรียนทั้งหมด.....คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ในระดับพอใช้ขึ้นไป.....คน คิดเป็นร้อยละ..... นักเรียนที่ปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ..... เลขที่นักเรียนที่ปรับปรุง.....

บันทึกเพิ่มเติม

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของกลุ่มงานวิชาการ

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....

ลงชื่อ

(นายนพดล เมืองสอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุฑวิทยากรณ์)

วันที่เดือน.....พ.ศ.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) รหัสวิชา อ14101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 City and Space เวลา 6 ชั่วโมง
 เรื่อง Prepositions of place และ pace เวลา 3 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวเจนิสตา ใจบุญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุฑวิทยากรณ์)

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำอ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจ
 จังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค
 และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดง
 ความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.4/4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับคำบุพบทบอกสถานที่และอวกาศ ทำให้นักเรียนสามารถบอก
 ตำแหน่งของสถานที่ต่างๆและเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอวกาศได้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกด
 คำ และฟังคำสั่งอย่างง่ายได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายคำศัพท์คำบุพบทบอกสถานที่
 และอวกาศได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้

4. สาระการเรียนรู้

1. Vocabulary: Prepositions of place และ Space

1. on = บน

2. in = ใน

3. in front of = ข้างหน้า

4. next to = ถัดไป

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 5. behind = ข้างหลัง | 6. between = ระหว่าง |
| 7. opposite = ตรงข้าม | 8. near = ใกล้ |
| 9. space = อวกาศ | 10. spaceship = ยานอวกาศ |
| 11. Earth = โลก | 12. Sun = ดวงอาทิตย์ |
| 13. moon = ดวงจันทร์ | 14. planet = ดาวเคราะห์ |
| 15. star = ดาว | 16. satellite = ดาวเทียม |
| 17. comet = ดาวหาง | 18. sky = ท้องฟ้า |
| 19. universe = จักรวาล | 20. astronaut = นักบินอวกาศ |

2. Structure: Where is the place? It's Preposition of place the place.

3. Function: Talking about prepositions of place และ space

5. สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

1. มีความสามารถในการสื่อสาร
2. มีความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง Prepositions of place และ Space
- บัตรภาพ เรื่อง Prepositions of place และ Space
- บัตรคำศัพท์ เรื่อง Prepositions of place และ Space

8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูถามนักเรียนว่ามีคนมาถามว่าสถานที่ที่เราเรียนไปอยู่ตรงไหน เราก็จะต้องตอบว่าสถานที่นั้นอยู่ตำแหน่งไหนของเมืองเรา เช่น ถ้ามีคนถามว่าธนาคารอยู่ตรงไหน เราก็จะตอบว่าธนาคารอยู่ใกล้กับโรงเรียน เป็นต้น

3. ครูเปิดคลิปวิดีโอคำศัพท์สัตว์ป่าให้นักเรียนชม และให้นักเรียนสังเกตคำศัพท์ในคลิปวิดีโอ จากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=fpo3b33iCtU>



ขั้นกิจกรรมการสอนคำศัพท์ (50 นาที)

สอนคำศัพท์ เรื่อง Prepositions of place และ Space ผ่านสื่อ PowerPoint

4. ครูเปิดรูปภาพ Prepositions of place และ Space ทีละคำ ให้นักเรียนอ่านออกเสียง คำศัพท์แต่ละคำตามครูและบอกความหมาย หลังจากนั้นให้นักเรียนจดคำศัพท์และความหมายลงในสมุด

T : in

S : in



ครูแสดงรูปภาพคำบุพบทบอกสถานที่และอวกาศพูดออกเสียงจนครบทุกรูป เมื่อสอน คำศัพท์เสร็จแล้วครูสุ่มถามคำถามนักเรียนเป็นรายบุคคล

5. ครูสอนประโยค Q: Where is the place?

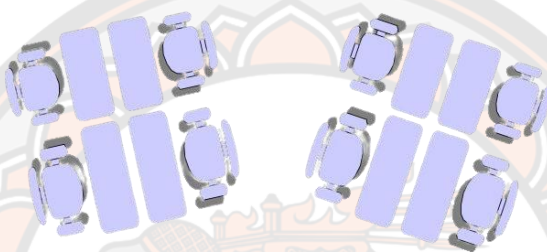
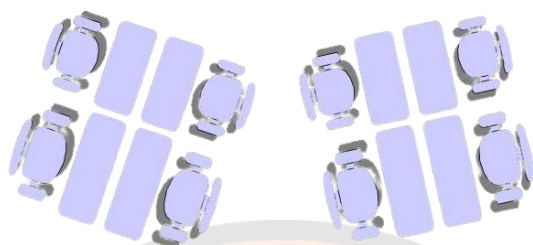
A: It's next to the bank.

6. ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน สลับกันถามตอบ

ชั้นปฏิบัติการ (110 นาที)

กิจกรรมเกม Pelmanism

7. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้นั่งเป็นกลุ่ม



8. ครูแจกบัตรภาพ 5 คำและบัตรคำศัพท์ 5 คำ เรื่อง Prepositions of place และ Space ให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน

9. ครูอธิบายการทำกิจกรรม โดยขั้นตอนแรกครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคว่ำคำศัพท์ทุกใบ นักเรียนต้องจับคู่ความหมายที่ถูกต้องกับรูปภาพ โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 4 รอบ รอบละ 10 นาที ให้นำบัตรคำและบัตรภาพจนครบทุกกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

10. นักเรียน 2 กลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุดจะมาแข่งขันกันอีกครั้ง โดยในรอบนี้ครูจะแจกบัตรภาพ 10 คำและบัตรคำศัพท์ 10 คำ ในเรื่องเดิมให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 2 รอบ รอบละ 15 นาที ให้นำบัตรคำและบัตรภาพจนครบทั้งสองกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

ขั้นสรุปและประเมินผล (10 นาที)

10. ครูออกเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนที่มีบัตรภาพและบัตรคำนั้นๆ ชูภาพขึ้น

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล
เลือกภาพให้ตรงกับความหมายเกี่ยวกับคำบุพบทบอกสถานที่และอวกาศ(ต 1.1 ป.4/3)	ประเมินการทำกิจกรรมเกม Pelmanism	แบบประเมินการทำกิจกรรมเกม Pelmanism

ประเด็นการประเมินกิจกรรมเกม Pelmanism

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การมีส่วนร่วมของกลุ่ม	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้ดีเยี่ยม	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้ดีมาก	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้ดี	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้พอใช้	นักเรียนไม่ทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกกลุ่มเลย
ความถูกต้องของคำศัพท์กับภาพ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้ถูกต้อง 10 คำ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้ถูกต้อง 8-9 คำ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้ถูกต้อง 6-7 คำ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้ถูกต้อง 5-6 คำ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้ถูกต้องต่ำกว่า 5 คำ

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ผลการจัดการเรียนรู้
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายเกี่ยวกับคำบุพ บทบอกสถานที่และอวกาศ (ต 1.1 ป.4/3)	นักเรียนทั้งหมด.....คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ในระดับพอใช้ขึ้นไป.....คน คิดเป็นร้อยละ..... นักเรียนที่ปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ..... เลขที่นักเรียนที่ปรับปรุง.....

บันทึกเพิ่มเติม

ปัญหา/อุปสรรค

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของกลุ่มงานวิชาการ

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ

(นายนพดล เมืองสอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครุฑวิทยากรณ์)

วันที่เดือน.....พ.ศ.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) รหัสวิชา อ14101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Sports day เวลา 6 ชั่วโมง
 เรื่อง Sports เวลา 3 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวเจนิสตา ใจบุญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุฑวิทยากรณ์)

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำอ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.4/4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์และให้ข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาได้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และฟังคำสั่งอย่างง่ายได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายคำศัพท์กีฬาได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้

4. สาระการเรียนรู้

1. Vocabulary: sports

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| 1. baseball = เบสบอล | 2. football = ฟุตบอล |
| 3. volleyball = วอลเลย์บอล | 4. basketball = บาสเกตบอล |
| 5. tennis = กีฬาเทนนิส | 6. badminton = แบดมินตัน |
| 7. ping-pong = ปิงปอง | 8. skateboarding = สเกตบอร์ด |
| 9. race = วิ่งแข่ง | 10. swimming = ว่ายน้ำ |

- | | |
|---------------------------|--------------------------------|
| 11. cycling = ปั่นจักรยาน | 12. boxing = ต่อยมวย |
| 13. golf = กอล์ฟ | 14. weight lifting = ยกน้ำหนัก |
| 15. skiing = สกี | 16. sailing = ล่องเรือ |
| 17. sepak takraw = ตะกร้อ | 18. chair ball = แชรส์บอล |
| 19. petangque = เปตอง | 20. bowling = โบว์ลิ่ง |

2. Structure: What is this sport?

3. Function: Talking about sports

5. สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

1. มีความสามารถในการสื่อสาร
2. มีความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง Sports
- PowerPoint เรื่อง Hidden picture: Sports
- บัตรภาพ เรื่อง Wild animals
- บัตรคำศัพท์ เรื่อง Wild animals

8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูถามนักเรียนถึงงานกีฬาของโรงเรียนว่ามีใครจำได้บ้างว่าโรงเรียนของเรามีการแข่งขันกีฬาอะไรบ้าง จากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อกีฬานิดอื่นๆ
3. ครูเปิดคลิปวิดีโอคำศัพท์กีฬาให้นักเรียนชม และให้นักเรียนสังเกตคำศัพท์ในคลิปวิดีโอจากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=tgUSHk6JaTY>



ขั้นกิจกรรมการสอนคำศัพท์ (50 นาที)

สอนคำศัพท์ เรื่อง Sports ผ่านสื่อ PowerPoint

4. ครูเปิดรูปภาพ Sports ทีละคำ โดยครูอธิบายว่ากีฬาแต่ละชนิดเล่นอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำตามครูและบอกความหมาย หลังจากนั้นให้นักเรียนจดคำศัพท์และความหมายลงในสมุด

T : volleyball

Ss : volleyball

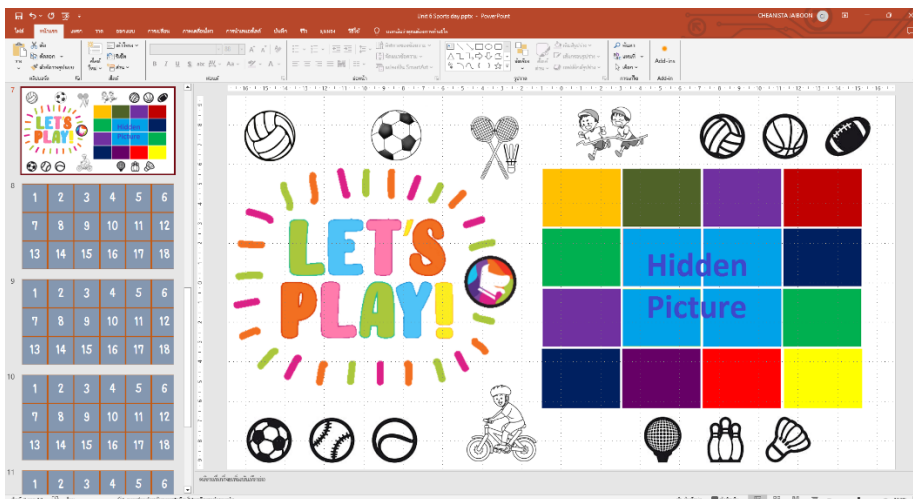


ครูแสดงรูปภาพกีฬาพูดออกเสียงจนครบทุกรูป เมื่อสอนคำศัพท์เสร็จแล้วครูสุ่มถามคำถามนักเรียนเป็นรายบุคคล

5. ครูสอนประโยค Q: What is this sport?

A: Volleyball.

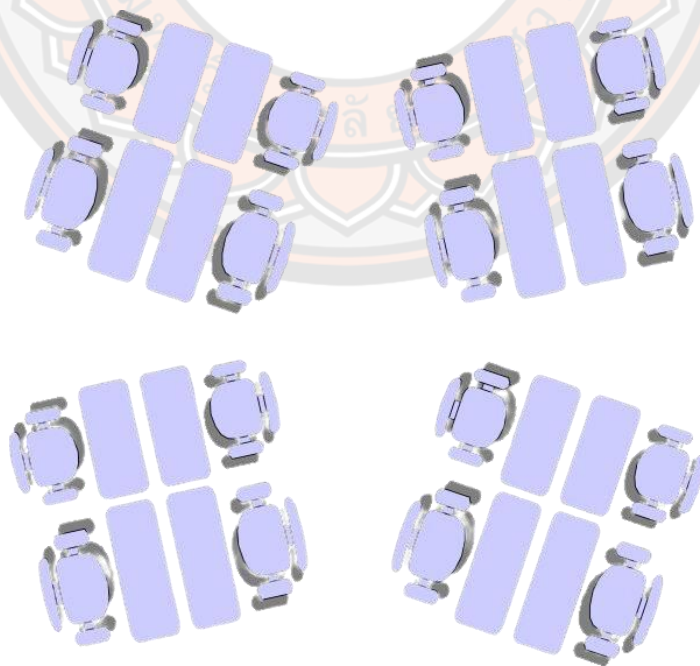
6. ครูเล่นเกม Hidden picture: Sports โดยให้นักเรียนเลือกเปิดแผ่นป้ายและช่วยกันทายคำศัพท์ที่ซ่อนอยู่



ชั้นปฏิบัติการ (110 นาที)

กิจกรรมเกม Pelmanism

7. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้นักเรียนนั่งเป็นกลุ่ม



8. ครูแจกบัตรภาพ 5 คำและบัตรคำศัพท์ 5 คำ เรื่อง Sports ให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน

9. ครูอธิบายการทำกิจกรรม โดยขั้นตอนแรกครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคว่ำคำศัพท์ทุกใบ นักเรียนต้องจับคู่ความหมายที่ถูกต้องกับรูปภาพ โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 4 รอบ รอบละ 10 นาที หมายความว่าจับคู่คำและบัตรภาพจนครบทุกกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

10. นักเรียน 2 กลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุดจะมาแข่งขันกันอีกครั้ง โดยในรอบนี้ครูจะแจกบัตรภาพ 10 คำและบัตรคำศัพท์ 10 คำ ในเรื่องเดิมให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 2 รอบ รอบละ 15 นาที หมายความว่าจับคู่คำและบัตรภาพจนครบทั้งสองกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

ขั้นสรุปและประเมินผล (10 นาที)

10. ครูออกเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนที่มีบัตรภาพและบัตรคำนั้นๆ ชูภาพขึ้น

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมาย เกี่ยวกับกีฬา (ต 1.1 ป.4/3)	ประเมินการทำกิจกรรมเกม Pelmanism	แบบประเมินการทำกิจกรรม เกม Pelmanism

ประเด็นการประเมินกิจกรรมเกม Pelmanism

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ					
	ดีเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)	
การมีส่วนร่วมของกรุ่ม	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้ดีเยี่ยม	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้ดีมาก	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้ดี	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้พอใช้	นักเรียนทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมให้เสร็จสมบูรณ์และทำหน้าที่ในส่วนของตนเองได้พอใช้	นักเรียนไม่ทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกกลุ่มเลย
ความถูกต้องของคำศัพท์กับภาพ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ถูกต้อง 10 คำ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ถูกต้อง 8-9 คำ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ถูกต้อง 6-7 คำ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ถูกต้อง 5-6 คำ	นักเรียนเลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายได้ถูกต้องต่ำกว่า 5 คำ	

ลงชื่อ

ผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ผลการจัดการเรียนรู้
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายเกี่ยวกับกีฬา (ต 1.1 ป.4/3)	นักเรียนทั้งหมด.....คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ในระดับพอใช้ขึ้นไป.....คน คิดเป็นร้อยละ..... นักเรียนที่ปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ..... เลขที่นักเรียนที่ปรับปรุง.....

บันทึกเพิ่มเติม

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของกลุ่มงานวิชาการ

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....
.....

ลงชื่อ

(นายนพดล เมืองสอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าฟ่อ(ครุทวิทยากรณ์)

วันที่เดือน.....พ.ศ.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) รหัสวิชา อ14101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Sports day เวลา 6 ชั่วโมง
 เรื่อง Sport equipment เวลา 3 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวเจนิस्ता ใจบุญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครุฑวิทยากรณ์)

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำอ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.4/4 พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์กีฬา ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์สำหรับเล่นกีฬาแต่ละชนิดได้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และฟังคำสั่งอย่างง่ายได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายคำศัพท์อุปกรณ์กีฬาได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถเลือกภาพให้ตรงกับความหมายได้

4. สาระการเรียนรู้

1. Vocabulary: Sport equipment

1. helmet = หมวกกันน็อค

2. gloves = ถุงมือ

3. elbow pad = แผ่นรองข้อศอก

4. knee pad = แผ่นรองหัวเข่า

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 5. trainers = รองเท้าผ้าใบ | 6. lifejacket = เสื้อชูชีพ |
| 7. racket = ไม้ตี(เทนนิส) | 8. bat = ไม้ตี(เบสบอล) |
| 9. goggles = แว่นตากันลม | 10. cap = หมวก |
| 11. ball = ลูกบอล | 12. shuttlecock = ลูกขนไก่ |
| 13. net = ตาข่าย | 14. swimsuit = ชุดว่ายน้ำ |
| 15. basket = ตะกร้าห่วง | 16. hurdle = รั้วกระโดด |
| 17. throw = ขว้าง | 18. kick = เตะ |
| 19. jump = กระโดด | 20. hit = ตี |

2. Structure: What is this equipment?

3. Function: Talking about sport equipment

5. สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

1. มีความสามารถในการสื่อสาร
2. มีความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- PowerPoint เรื่อง Sport equipment
- บัตรภาพ เรื่อง Sport equipment
- บัตรคำศัพท์ เรื่อง Sport equipment

8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูถามนักเรียนเวลาเราเล่นกีฬาทุกชนิดจะต้องมีอุปกรณ์สำหรับเล่นกีฬา ให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าอุปกรณ์มีอะไรบ้าง
3. ครูเปิดคลิปวิดีโอคำศัพท์กีฬาอีกครั้งให้นักเรียนชม และให้นักเรียนสังเกตอุปกรณ์กีฬาในคลิปวิดีโอจากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=tgUSHk6JaTY>



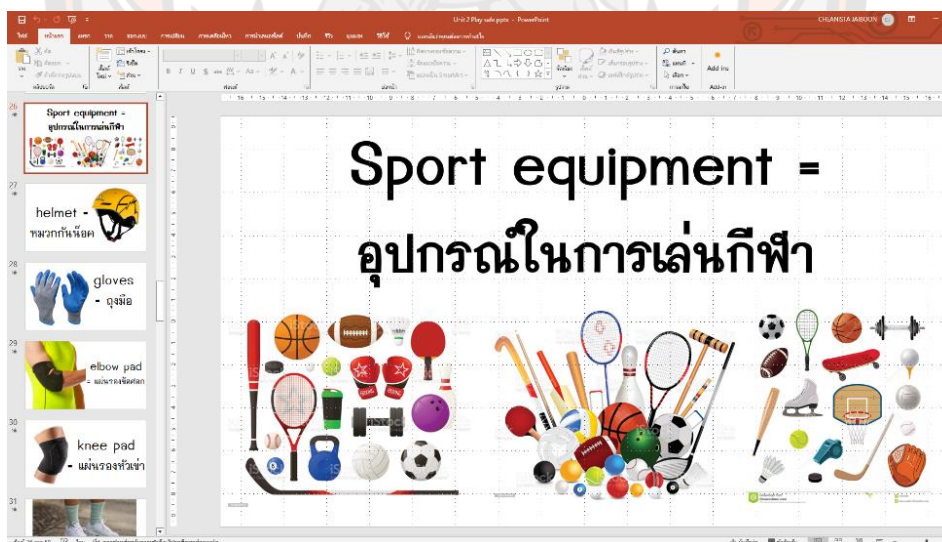
ขั้นกิจกรรมการสอนคำศัพท์ (50 นาที)

สอนคำศัพท์ เรื่อง Sport equipment ผ่านสื่อ PowerPoint

4. ครูเปิดรูปภาพ Sport equipment ทีละคำ พร้อมกับอธิบายว่าอุปกรณ์ชนิดนี้ใช้กับกีฬาชนิดใดบ้าง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำตามครูและบอกความหมาย หลังจากนั้นให้นักเรียนจดคำศัพท์และความหมายลงในสมุด

T : helmet

Ss : helmet



ครูแสดงรูปภาพสัตว์ป่าพูดออกเสียงจนครบทุกรูป เมื่อสอนคำศัพท์เสร็จแล้วครูสุ่มถามคำถามนักเรียนเป็นรายบุคคล

5. ครูสอนประโยค Q: What is this equipment?

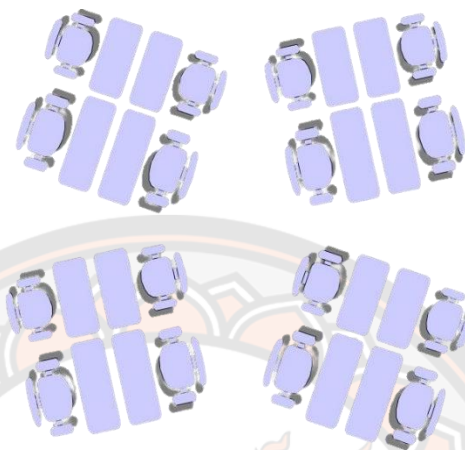
A: Knee pads.

6. ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน สลับกันถามตอบ

ขั้นปฏิบัติการ (110 นาที)

กิจกรรมเกม Pelmanism

7. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้นั่งเป็นกลุ่ม



8. ครูแจกบัตรภาพ 5 คำและบัตรคำศัพท์ 5 คำ เรื่อง Sport equipment ให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน

9. ครูอธิบายการทำกิจกรรม โดยขั้นตอนแรกครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคว่ำคำศัพท์ทุกใบ นักเรียนต้องจับคู่ความหมายที่ถูกต้องกับรูปภาพ โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 4 รอบ รอบละ 10 นาที ให้นำบัตรคำและบัตรภาพจนครบทุกกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

10. นักเรียน 2 กลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุดจะมาแข่งขันกันอีกครั้ง โดยในรอบนี้ครูจะแจกบัตรภาพ 10 คำและบัตรคำศัพท์ 10 คำ ในเรื่องเดิมให้แต่ละกลุ่มโดยคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน โดยจะทำกิจกรรมทั้งหมด 2 รอบ รอบละ 15 นาที ให้นำบัตรคำและบัตรภาพจนครบทั้งสองกลุ่ม ครูเริ่มจับเวลา นักเรียนคนที่ 1 เปิด บัตร 2 ใบ ถ้าเป็นคู่คำศัพท์ที่ถูกต้องกับความหมายนักเรียนเก็บบัตรคู่นั้นไว้ได้เลย แต่ถ้าไม่ใช่คู่คำศัพท์ที่ถูกต้องก็ให้คว่ำบัตรไว้ แล้วให้นักเรียนคนที่ 2 เปิดบัตรเพิ่มอีก 2 ใบ ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนนี้ไปจนคำศัพท์หมดทุกคำ หากเวลาหมดก่อนให้นักเรียนหยุดเล่นทันที ในแต่ละรอบครูจะเป็นผู้นับคะแนนว่านักเรียนจับคู่ความหมายถูกต้องกับรูปภาพกี่คำ จับคู่ถูกต้อง 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน

ขั้นสรุปและประเมินผล (10 นาที)

10. ครูออกเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนที่มีบัตรภาพและบัตรคำนั้นๆ ชูภาพขึ้น

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมาย เกี่ยวกับสัตว์ป่า (ต 1.1 ป.4/3)	ประเมินการทำกิจกรรมเกม Pelmanism	แบบประเมินการทำกิจกรรม เกม Pelmanism

ประเด็นการประเมินกิจกรรมเกม Pelmanism

ประเด็น การ ประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การมีส่วนร่วม ของ กลุ่ม	นักเรียน ทำงานร่วมกับ สมาชิกกลุ่ม เพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดี เยี่ยม	นักเรียน ทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดีมาก	นักเรียนทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้ เสร็จสมบูรณ์ และทำหน้าที่ ในส่วนของ ตนเองได้ดี	นักเรียนทำงาน ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเพื่อทำ กิจกรรมให้เสร็จ สมบูรณ์และทำ หน้าที่ในส่วนของ ตนเองได้พอใช้	นักเรียนไม่ทำ กิจกรรม ร่วมกับสมาชิก กลุ่มเลย
ความ ถูกต้อง ของ คำศัพท์ กับภาพ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 10 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 8-9 คำ	นักเรียนเลือก ภาพให้ ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 6-7 คำ	นักเรียนเลือก ภาพ ให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้อง 5-6 คำ	นักเรียนเลือก ภาพ ให้ตรงกับ ความหมายได้ ถูกต้องต่ำกว่า 5 คำ

ลงชื่อ ผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่ เดือน พ.ศ.

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ผลการจัดการเรียนรู้
เลือกภาพให้ตรงกับ ความหมายเกี่ยวกับเครื่อง แต่งกาย (ต 1.1 ป.4/3)	นักเรียนทั้งหมด.....คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ในระดับพอใช้ขึ้นไป.....คน คิดเป็นร้อยละ..... ละ..... นักเรียนที่ปรับปรุง.....คน คิดเป็นร้อยละ..... เลขที่นักเรียนที่ปรับปรุง.....

บันทึกเพิ่มเติม

ปัญหา/อุปสรรค

.....
.....

แนวทางการแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวเจนิสตา ใจบุญ)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของกลุ่มงานวิชาการ

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ

(นายนพดล เมืองสอง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าพ่อ(ครุฑวิทยากรณ์)

วันที่เดือน.....พ.ศ.



2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง แบบทดสอบเป็นปรนัย 20 ข้อ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้ทำเครื่องหมาย X ลงบน
คำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. What animal is it?



- a. rhino
- b. bat
- c. lion
- d. tiger

2. What animal is it?



- a. bear
- b. dolphin
- c. crocodile
- d. elephant

3. Read the conversation and choose the best answer.

A: What animal is it?

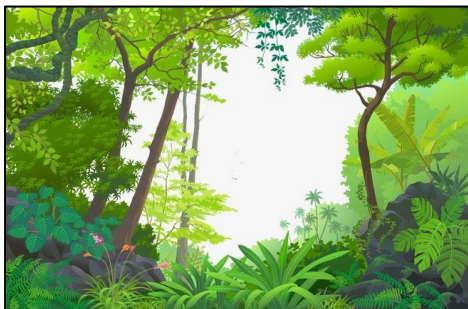
B: _____.

- a. Yes, there is.
- b. It is a monkey.
- c. I am a zebra.
- d. No, there is.

4. It can fly. It's black. It sleeps during the day and eat at night. What animal is it?

- a. It's a bat.
- b. It's a bee.
- c. It's a bird.
- d. It's an ant.

5. What is this place?



- a. sea
- b. mountain
- c. desert
- d. jungle

6. What is this place?



- a. sea
- b. mountain
- c. desert
- d. jungle

7. Where do bats live?

- a. sea
- b. desert
- c. mountain
- d. river

8. What do tiger eat?

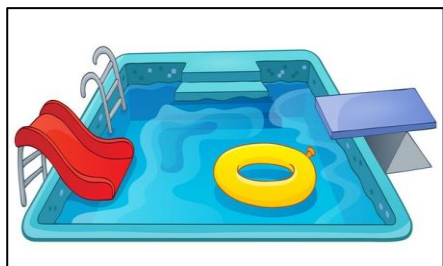
- a. meat
- b. leaves
- c. insect
- d. plants

9. What is this place?



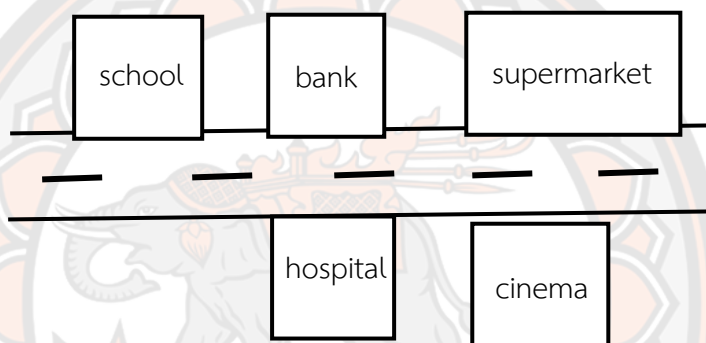
- a. hospital
- b. cinema
- c. school
- d. supermarket

10. What is this place?



- a. school
- b. swimming pool
- c. library
- d. airport

Look at the picture and answer the question item 14-15



11. Where is the bank?

- a. It's opposite the cinema.
- b. It's next to the hospital.
- c. It's behind the school.
- d. It's between the school and the supermarket.

12. Which one is correct?

- a. The bank is near the hospital.
- b. The cinema is opposite the school.
- c. The supermarket is next to the bank.
- d. The supermarket is on the corner.

13. What can you see in the space?

- a. comet
- b. bank
- c. school
- d. restaurant

14. What is this sport?



- a. volleyball
- b. ping-pong
- c. skateboarding
- d. badminton

15. Which one is correct?

“The boy with a helmet is pla5ying baseball.”

a.



b.



c.



d.



16. You hit a tennis ball with a

- a. ball
- b. racket
- c. skateboard
- d. net

17. Read the conversation and choose the best answer.

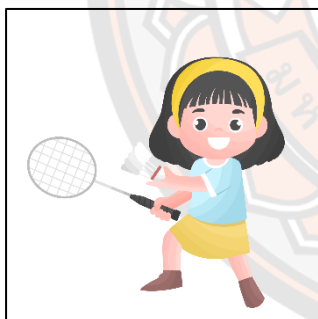
A: What sports do you like?
B: ?

- a. I like volleyball.
- b. No, I don't.
- c. Yes, I do.
- d. I play volleyball.

18. There are six players in a team. They hit a ball with their hands. What is the sport?

- a. Baseball.
- b. Basketball.
- c. Football.
- d. Volleyball.

19. What is he doing?



- a. kick
- b. catch
- c. throw
- d. hit

20. What is she doing?



- a. kick
- b. catch
- c. throw
- d. hit

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม

คำชี้แจง 1. แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าพ้อ(ครูชววิทยากรณ์) ซึ่งจะนำไปประเมินผลเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป

2. แบบสอบถามฉบับนี้ประกอบด้วยคำถามทั้งหมด 2 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 สอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อมานิซึม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดของ Likert มีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) มี 5 ระดับ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ด้าน ซึ่งกำหนดค่าระดับของข้อความในแบบสอบถาม 5 ระดับดังรายละเอียดดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	มีค่าระดับเท่ากับ	5
เห็นด้วยมาก	มีค่าระดับเท่ากับ	4
เห็นด้วยปานกลาง	มีค่าระดับเท่ากับ	3
เห็นด้วยน้อย	มีค่าระดับเท่ากับ	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	มีค่าระดับเท่ากับ	1

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

3. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านหากมีข้อเสนอแนะกรุณาเขียนลงใน ตอนที่ 2

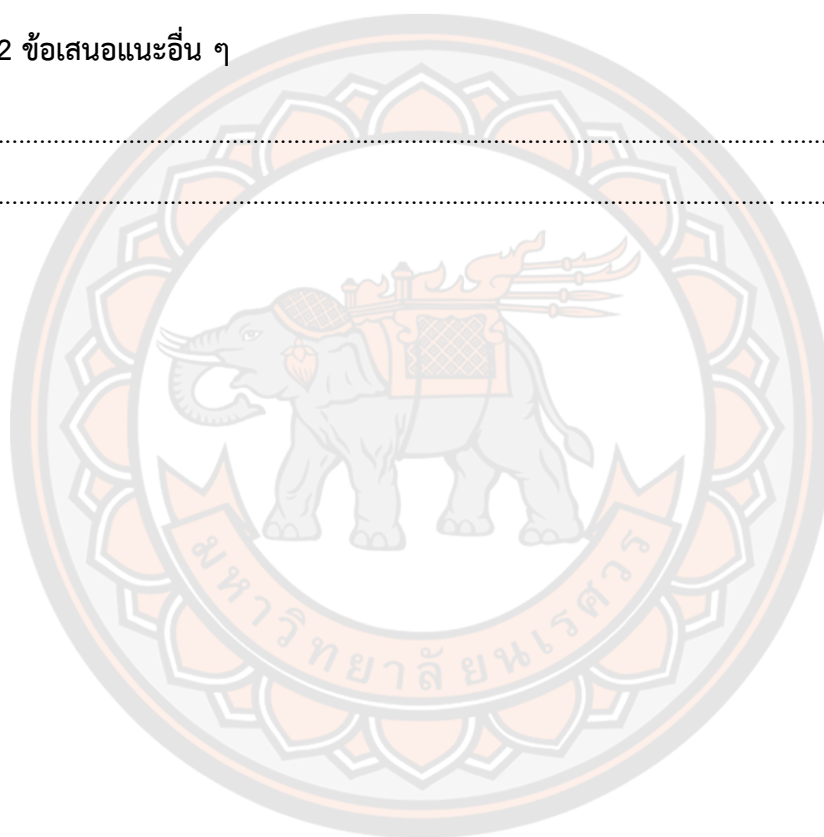
รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	3	2	1
<u>ด้านเนื้อหาสาระ</u>			
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ			
2. เนื้อหาเข้าใจง่าย			
3. คำศัพท์ที่เรียนไม่ยากเกินไป			
<u>ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน</u>			
4. นักเรียนชอบกิจกรรมเกม Pelmanism ช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น			
5. กิจกรรมที่เรียนสนุกสนาน			
6. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม			
<u>ด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียน</u>			
7. ขนาด ตัวอักษร บัตรคำศัพท์และบัตรภาพชัดเจน			

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	3	2	1
<u>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</u>			
8. นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์มากขึ้น			
9. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้หลังการเรียน			
10. นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น			

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....



ภาคผนวก ค. ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซิม


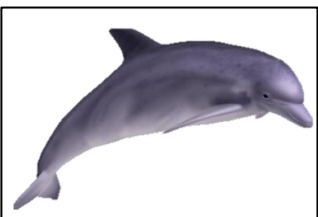
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซิม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านท่าห่อ(ครุฑวิทยากรณ์) จังหวัดพิจิตร


คำชี้แจง โปรดพิจารณารายการแบบทดสอบแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไปโดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้


+1 แน่ใจว่าข้อความข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 ไม่แน่ใจว่าข้อความข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 แน่ใจว่าข้อความข้อนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้




ข้อ	ข้อความคำถาม	จุดประสงค์การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม
			1	2	3	
1	What animal is it?  a. rhino b. bat c. lion d. tiger	นักเรียนสามารถจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1
2	What animal is it?  a. bear b. dolphin c. crocodile d. elephant	นักเรียนสามารถจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1




ข้อ	ข้อความคำถาม	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม
			1	2	3	
3	<p>What animal is it?</p>  <p>a. zebra b. elephant c. eagle d. snake</p>	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	-1	-1	0	- 0.67
4	<p>Read the conversation and choose the best answer.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>A: What animal is it?</p> <p>B: .</p> </div> <p>a. Yes, there is. b. It is a monkey. c. I am a zebra. d. No, there is.</p>	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	+1	+1	+1	1
5	<p>It can fly. It's black. It sleeps during the day and eat at night. What animal is it?</p> <p>a. It's a bat. b. It's a bee. c. It's a bird. d. It's an ant.</p>	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	+1	+1	+1	1
6	<p>It has four legs. It has a long neck. It lives in a forest. It has dots on its body.</p> <p>a. It's an eagle. b. It's a lion. c. It's a monkey. d. It's a giraffe.</p>	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	0	0	0	0

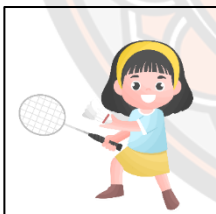

ข้อ	ข้อความคำถาม	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม
			1	2	3	
7	What is this place?  <ul style="list-style-type: none"> a. sea b. mountain c. desert d. jungle 	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1
8	What is this place?  <ul style="list-style-type: none"> a. sea b. mountain c. desert d. jungle 	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1
9	Where do bats live? <ul style="list-style-type: none"> a. sea b. desert c. mountain d. river 	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	+1	+1	+1	1
10	What do tiger eat? <ul style="list-style-type: none"> a. meat b. leaves c. insect d. plants 	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	+1	+1	+1	1
11	What is this place?  <ul style="list-style-type: none"> a. hospital b. cinema c. school d. supermarket 	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1

ข้อ	ข้อความคำถาม	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม
			1	2	3	
12	What is this place?  <ul style="list-style-type: none"> a. restaurant b. bookshop c. school d. bus stop 	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	0	0	0	0
13	What is this place?  <ul style="list-style-type: none"> a. school b. swimming pool c. library d. airport 	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1
	Look at the picture and answer the question item 14-16 		-1	-1	0	- 0.67
14	Where is the bank? <ul style="list-style-type: none"> a. It's opposite the cinema. b. It's next to the hospital. c. It's behind the school. d. It's between the school and the supermarket 	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	+1	+1	+1	1
15	Where is the school? <ul style="list-style-type: none"> a. It's near the bank. b. It's opposite the cinema. 	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้	0	0	0	0

ข้อ	ข้อความคำถาม	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม
			1	2	3	
	c. It's next to the hospital. d. It's in front of the supermarket-	คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้				
16	Which one is correct? a. The bank is near the hospital. b. The cinema is opposite the school. c. The supermarket is next to the bank. d. The supermarket is on the corner.	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	+1	+1	+1	1
17	What is the blue planet? a. Mars b. Earth c. Star d. Moon	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	0	0	-1	- 0.33
18	What is the red planet? a. Moon b. Sun c. Mars d. Earth	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	-1	-1	0	- 0.67
19	What can you see in the space? a. comet b. bank c. school d. restaurant	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	+1	+1	+1	1
20	What can you see in the city?	นักเรียน	0	-1	-1	-

ข้อ	ข้อความคำถาม	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม
			1	2	3	
	a. satellite b. moon c. rocket d. bookshop	สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้				0.67
21	What is this sport?  a. volleyball b. ping-pong c. skateboarding d. badminton	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	-1	0	0	- 0.33
22	What is this sport?  a. volleyball b. ping-pong c. skateboarding d. badminton	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1
23	What is this equipment?  a. racket b. helmet c. bat d. trainers	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	0	0	0	0
24	Which one is correct? “The boy with a helmet is playing baseball.” a.	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ ประโยคได้	+1	+1	+1	1

ข้อ	ข้อความคำถาม	จุดประสงค์การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม
			1	2	3	
	b.  c.  d. 					
25	“I have got a bat. I play.....” a. football b. baseball c. race d. skateboarding	นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์ในรูปแบบประโยคได้	0	-1	0	-0.33
26	You hit a tennis ball with a a. ball b. racket c. skateboard d. net	นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์ในรูปแบบประโยคได้	+1	+1	+1	1
27	Read the conversation and choose the best answer.	นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์ใน	+1	+1	+1	1

ข้อ	ข้อความถาม	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม
			1	2	3	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> A: What sports do you like? B: </div> <p>a. I like volleyball. b. No, I don't. c. Yes, I do. d. I play volleyball.</p>	รูปประโยค ได้				
28	There are six players in a team. They hit a ball with their hands. What is the sport? a. baseball b. basketball c. football d. volleyball	นักเรียน สามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ใน รูปประโยค ได้	+1	+1	+1	1
29	What is she doing?  <p>a. kick b. catch c. throw d. hit</p>	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1
30	What is she doing?  <p>a. kick b. catch c. throw d. hit</p>	นักเรียน สามารถ จับคู่ รูปภาพกับ คำศัพท์ได้	+1	+1	+1	1

ลงชื่อ..... ผู้เชี่ยวชาญ
 (.....)

3. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพ็วมานิซึม

คำชี้แจง โปรดพิจารณารายการแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไปโดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

+1 แน่ใจว่ารายการข้อนั้นมีความเหมาะสม

0 ไม่แน่ใจว่ารายการข้อนั้นมีความเหมาะสม

-1 แน่ใจว่ารายการข้อนั้นไม่มีความเหมาะสม

ตอนที่ 1 ให้ ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ			รวมเฉลี่ย
		1	2	3	
1	<u>ด้านเนื้อหาสาระ</u> เนื้อหาที่น่าสนใจ	+1	+1	+1	1
2	เนื้อหาเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1
3	เนื้อหามีความหลากหลายไม่น่าเบื่อ	-1	0	0	-0.33
4	คำศัพท์ที่เรียนไม่ยากเกินไป	+1	+1	+1	1
5	<u>ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน</u> นักเรียนชอบกิจกรรมเกม Pelmanism ช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น	+1	+1	+1	1
6	กิจกรรมที่เรียนสนุกสนาน	+1	+1	+1	1
7	นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1
8	<u>ด้านรูปแบบของสื่อประกอบการเรียน</u> ขนาด ตัวอักษร บัตรคำศัพท์และบัตรภาพชัดเจน	+1	+1	+1	1
9	<u>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</u> นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์มากขึ้น	+1	+1	+1	1
10	นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้หลังการเรียน	+1	+1	+1	1
11	นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	+1	0	+1	0.67
12	นักเรียนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	0	-1	-1	-0.67