



การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



โดย
นางสาวณัฐรา ทองราช

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



โดย
นางสาวณัฏฐา ทองราช

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโท
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF ENGLISH VOCABULARY LEARNING ABILITY BY USING
GAMES AND BLOOKET APPLICATION FOR GRADE 3 STUDENTS



By
MISS Nattha THONGRACH

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Silpakorn University

Academic Year 2023

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โดย นางสาวณัฏฐา ทองราช

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ แผน ก ระดับปริญญามหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วชิระ จันทราช

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร. สรณบดีรินทร์ ประสารทรัพย์)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วชิระ จันทราช)
..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมโภชน์ พนาวาส)

630620098 : การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : เกมเป็นฐาน, แอปพลิเคชันบลูคเคท, ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์

นางสาว ณีฎฐา ทองราช: การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วชิระ จันทราช

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนคลองบางกระทึก จังหวัดนครปฐม สำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2 จำนวน 20 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) 3) แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน 4) แบบสอบถามความคิดเห็น

ผลวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ในระดับ “เห็นด้วยมาก” เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดแล้วพบว่า ผู้เรียนมีพึงพอใจมากต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและแอปพลิเคชัน (Blooket) ยิ่งไปกว่านั้นผู้เรียนยังสามารถเลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับบริบท อีกทั้งยังสามารถพูดและแต่งประโยคสั้น ๆ ได้ตามลำดับ

630620098 : Major ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Keyword : Game Based Approach, Blooket application, English vocabulary learning ability

MISS Nattha THONGRACH : THE DEVELOPMENT OF ENGLISH VOCABULARY LEARNING ABILITY BY USING GAMES AND BLOOKET APPLICATION FOR GRADE 3 STUDENTS Thesis advisor : Assistant Professor Vachira Jantarach, Ph.D.

The objectives of this study were to: 1) compare the students' learning ability in English vocabulary before and after learning by using game and Blooket application ; 2) explore the students' opinion toward teaching by using game and Blooket application. The participant of this study was Prathumsuksa 3 students who were studying in the first Semester, Academic Year 2023 at Klongbangkratuek school, Sampran District, Nakornpathom Province under Nakornpathom Primary Educational Service Area Office 2. They were selected by cluster sampling. The instruments consisted of: 1) lesson plans; 2) games and Blooket application; 3) vocabulary pre-test and post-test and 4) a questionnaire on opinion toward teaching by using game and Blooket application.

The research results were: 1) the students' learning ability in English vocabulary after using games and Blooket application was significantly higher than before at the 0.05 level ($t = 20.452$); and 2) the students' opinion toward teaching by using games and Blooket application were at the high level (mean = 2.84) , when considering closely, it was found that the most satisfied with learning activity by using games and Blooket application. Moreover, the students were able to select vocabulary in context correctly. They also can speak and compose short sentence respectively.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วชิระ จันทราช ผู้ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทาง อันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไข ตลอดจนให้ความกระจ่างและข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง แก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ถูกต้องมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งถึงความกรุณา จึงขอขอบคุณ เป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.สรณบดีดิษฐ์ ประสารทรัพย์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมโภชน์ พนาवास ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นประธานกรรมการและผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาตรวจสอบวิทยานิพนธ์ รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขวิจัยนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์วรารัตน์ ศรสุราษฎร์ อาจารย์อรณิช วงศ์ศรีนาถ อาจารย์ไพศาล เพ็ญสวย และดร.เจน เกิดโพชา ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ตลอดจนให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการดำเนินการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบันที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ ผู้วิจัย

ท้ายที่สุดนี้ ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่รวมถึงพี่ชาย คือนายจิตติน เพลงสันเทียะ ที่คอยให้กำลังใจ คำแนะนำ อีกทั้งความปรารถนาดี รวมถึงเพื่อนๆ ทุกคน และคณะครูที่โรงเรียน คลองบางกระทึก ที่ได้คอยอำนวยความสะดวก ให้ความช่วยเหลือ เป็นกำลังใจเสมอ หากวิจัยเล่มนี้ มีประโยชน์ใดๆ ผู้วิจัยขอขอบคุณความดีประโยชน์นั้นๆ ให้แก่บุคคลที่กล่าวมาทั้งหลายที่กล่าวมาแล้ว ทุกๆ คน ขอให้ทุกๆ ท่านมีความสุขและความเจริญยิ่งๆ ขึ้นไป

ท้ายที่สุดขอขอบคุณตัวผู้วิจัยเองที่มุ่งมั่น ไม่ว่าจะเจออุปสรรคมากเพียงใดยังให้กำลังใจตัวเอง เพียรพยายาม และฝ่าฟันตั้งใจเรียนจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ณัฐฐา ทองราช

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามในการวิจัย.....	6
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	6
สมมติฐานการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	11
2. ขอบเขตของคำศัพท์ที่นำมาใช้ในงานวิจัย.....	39
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน.....	45
4. แอปพลิเคชัน (Application).....	58
5. ความคิดเห็น.....	63

6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	65
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	68
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการวิจัย	69
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการสร้างและการตรวจสอบเครื่องมือ	70
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการศึกษานำร่อง	88
ขั้นตอนที่ 4 ขั้นทดลอง	91
ขั้นตอนที่ 5 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล.....	93
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	96
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket).....	96
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกม และแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) เพื่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ.....	99
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	102
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	102
สรุปผลการวิจัย	102
อภิปรายผล	103
ข้อเสนอแนะ	105
รายการอ้างอิง.....	107
ภาคผนวก	116
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	117
ภาคผนวก ข หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย หนังสือขอทดลอง เครื่องมือวิจัยหนังสือขอเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย.....	119
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	125

ภาคผนวก ง แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ	282
ภาคผนวก จ การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	295
ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	308
ภาคผนวก ช ภาพการจัดกิจกรรมการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	310
ประวัติผู้เขียน	317



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	35
ตารางที่ 2 กรอบมาตรฐานภาษาของประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรป หรือ ซีอีโอเอฟอาร์ (The Common European Framework of Reference for Languages : CEFR).....	44
ตารางที่ 3 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)	73
ตารางที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ ระยะเวลา และวัตถุประสงค์ในการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	74
ตารางที่ 5 ตารางกำหนดเนื้อหาแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม และแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	80
ตารางที่ 6 แนวทางการสร้างแบบประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)	85
ตารางที่ 7 ตารางแสดงผลคะแนนการทดลองแบบภาคสนามของกลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ..	88
ตารางที่ 8 ตารางผลการทดลองการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม และแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่าง.....	89
ตารางที่ 9 แสดงผลจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ตามแนวการสอนเกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (tryout).....	90
ตารางที่ 10 ผลจากการทดลองใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท(Blooket) กับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่าง (try out)	91

ตารางที่ 11 แสดงการเปรียบเทียบผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อน และหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3...98

ตารางที่ 12 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket).....99



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
ภาพที่ 2 ขั้นตอนการนำเสนอคำศัพท์.....	25
ภาพที่ 3 แผนภูมิขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนา ความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)	78
ภาพที่ 4 แผนภูมิขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบการพัฒนาความสามารถ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket).....	83
ภาพที่ 5 แผนภูมิขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการพัฒนา ความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)	87



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกๆ ด้าน อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางพลวัตและเทคโนโลยี ศตวรรษแห่งการเชื่อมโยงประเทศต่างๆ ให้ใกล้ชิดกันมากยิ่งขึ้นและก้าวสู่ระบบหนึ่งเดียวกัน ตามที่เรียกว่า โลกาภิวัตน์ (Globalization) ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ตลอดจนวิทยาการใหม่ ๆ ในโลกยุคดิจิทัลด้วยการสื่อสารที่ไร้พรมแดน ซึ่งส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างมากมาย รวมถึงด้านการศึกษาด้วย การเรียนรู้จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนให้มีเนื้อหาให้สอดคล้องและทันสมัย และสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กล่าวคือ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นทักษะแห่งอนาคตใหม่ อาทิ ทักษะทางการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking), การสื่อสาร (Communication) และการร่วมมือ (Collaboration) รวมไปถึงการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creativity) วิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวถึงความสำคัญว่า การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมคนไปเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะที่สูงในการเรียนรู้และปรับตัว เน้นการ “ก้าวข้ามสาระวิชา “ไปสู่การเรียนรู้” ที่ครูจึงต้องยึดหลัก “สอนน้อย เรียนมาก” ต้องไม่เพียงแต่สอนแต่ต้องออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองจนเกิดทักษะที่เหมาะสม ยิ่งไปกว่านั้นภาษาอังกฤษถูกใช้เป็นภาษากลางในการสื่อสารและเป็นภาษาทางการของกว่าอีก 61 ประเทศทั่วโลกอีกด้วย ดังที่ Festallor Education School (2560) ได้กล่าวว่า ทุกประเทศมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร องค์ความรู้ วัฒนธรรมสังคม และเศรษฐกิจที่เปิดเสรีมากขึ้น โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของโลกในการติดต่อสื่อสารระหว่างประชากรในประเทศต่างๆ ด้วยเหตุผลนี้ การสอนภาษาอังกฤษจึงควรได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถแข่งขันและปรับตัวให้เข้ากับโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้

ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาต่างประเทศที่มีบทบาท และความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการเรียนรู้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสื่อสารระดับที่กว้างขึ้นหรือการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวัน ซึ่งถือเป็นหนึ่งในนโยบายสำคัญด้านการศึกษาของรัฐบาลคือ การเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 โดยเน้นสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ใหม่ในระบบดิจิทัล ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้มุ่งระบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีด้านวิศวกรรม คณิตศาสตร์ โปรแกรมเมอร์ และภาษาต่างประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) โดยมีนโยบายและแผนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยจะได้รับการพัฒนาในทุกมิติ ทั้งในด้านโอกาส ความเท่าเทียม ความเสมอภาค

ความปลอดภัย และมีสมรรถนะที่สำคัญจำเป็นในศตวรรษที่ 21 และมีความพร้อมร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน เยาวชนของประเทศจะต้องมีความสามารถในการเรียนรู้และต่อยอด อันจะเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาการศึกษา และเชื่อมโยงไปถึงการสร้างธุรกิจใหม่ๆ ในอนาคต

ในการเรียนภาษานั้น สิ่งที่สำคัญและมีประโยชน์สำหรับผู้เรียนเป็นอย่างมากก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ หากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์มาก จะยิ่งเพิ่มโอกาสในการสร้างคำ และสร้างประโยค ตลอดจนนำไปสู่การสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์มากจะสามารถเข้าใจความหมายเป็นอย่างดี เด็กที่มีความรู้ด้านคำศัพท์น้อยหรือไม่ได้รับการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ที่ดีจะไม่สามารถเข้าใจข้อความที่อ่านได้ (Johnson and Pearson, 1978) ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจาก เพ็ญญา ตลับกลาง (2562) ว่าการเรียนรู้คำศัพท์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์ถือเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาภาษาใดภาษาหนึ่ง เพราะจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายที่ทำหน้าที่สื่อความหมายของคำศัพท์ เข้าใจวิธีการใช้ การผูกประโยค และสามารถสื่อสารได้ถูกต้อง สอดคล้องกับอรุณี วิริยะจิตรา (2548) กล่าวว่าทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษจะได้ผลดีนั้นนักเรียนต้องมีความรู้คำศัพท์เพื่อสามารถสื่อสารโต้ตอบเข้าใจข้อความที่ฟัง หรืออ่านได้ รวมถึงสามารถเขียนประโยคเพื่อสื่อความหมายได้ นอกจากนี้การรู้คำศัพท์จำนวนมากนั้นเป็นสิ่งที่แสดงถึงการพัฒนาทางด้านภาษาของตนเอง (Jordan, 1997) หากไม่มีความรู้ในเรื่องของคำศัพท์เลย การเรียนการสอนก็จะเป็นไปได้ช้าและยากลำบากการเรียนรู้ ฉะนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงนับเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นชั้นเริ่มเรียน ครูผู้สอนควรมุ่งสอนคำศัพท์แก่นักเรียนเพื่อให้นักเรียนจะสามารถต่อยอดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นได้

จากการรายงานผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2564 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าทุกจังหวัดมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ร้อยละ 36.83 ซึ่งลดลงจากปีการศึกษา 2563 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยระดับประเทศร้อยละ 43.55 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) ปัญหาหลักที่พบในการเรียนภาษาอังกฤษคือ คือนักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถจำคำศัพท์และนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร (ปารณีย์ ไชยรา, 2553) และไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ในระยะเวลาสั้นๆ (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2556) ไม่สามารถทำงานหรือกิจกรรมทางด้านภาษาอังกฤษที่ได้รับมอบหมาย และยังไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ การเรียนการสอนคำศัพท์ของครูภาษาอังกฤษมักจะทำให้ให้นักเรียนท่องจำคำศัพท์กับความหมายและยังคงสอนคำศัพท์แบบแปลความหมาย เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจความหมายแต่ไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่ต่างกันได้ นอกจากนี้พนิตพรรณ เอี่ยมมนท์ (2564) ได้สำรวจปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนจากกลุ่มผู้เรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 105 คน ในประเด็นปัญหา และความต้องการในการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่า 33% ของผู้เรียน ประสบปัญหาเรื่องคำศัพท์ (Vocabulary)

ผู้เรียนขาดคลังคำศัพท์และขาดทักษะการใช้งานคำศัพท์ในรูปแบบต่างๆ 21% ของผู้เรียนมีปัญหา ด้านทักษะการพูด (Speaking-Conversation) และในด้านการอ่าน (Reading) กว่า 10% นอกจากนี้ ยังพบปัญหาทักษะด้านการฟัง (Listening) กว่าอีก 9% จากผลการศึกษาสภาพปัญหาของการเรียน ภาษาอังกฤษพบว่า ผู้เรียนประสบปัญหาด้านการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Vocabulary) เป็นอย่างมากเนื่องจากการเรียนคำศัพท์เป็นกฎแฉสำคัญในการนำไปสู่การพัฒนาทักษะอื่น ๆ ร่วมด้วย ความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นเรื่องที่สำคัญในการเรียนภาษา หากไม่ทราบคำศัพท์ก็จะไม่สามารถประกอบ คำ หรือสร้างประโยค รวมถึงไม่สามารถในการสื่อสารในระดับต่อไปได้ ทำให้ช่วงประมาณ 2 ทศวรรษ ที่ผ่านมา วงการสอนภาษาต่างประเทศได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านการเรียนการสอนคำศัพท์แพร่หลาย มากขึ้น ทำให้เกิดแนวโน้มว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญเทียบเท่ากับการสอนไวยากรณ์ในปัจจุบัน (พรพิศ งามพงษ์, 2557) ดังนั้นความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษถือเป็นสิ่งสำคัญมาก ในการเรียนพื้นฐานต่าง ๆ ทั้งการฟัง พูด อ่านและเขียน ผู้เรียนจำเป็นต้องทราบความหมายของ คำศัพท์ก่อนจึงจะสามารถเข้าใจความหมายของคำ หรือประโยคและสื่อสารได้ สอดคล้องกับปริยานุช คิมพะจันทร์ (2558) กล่าวว่าคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้ภาษาโดยเฉพาะเด็กไทยและเด็ก อื่นๆ ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือภาษาต่างประเทศ ซึ่งปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ได้ดีนั้นควรต้องสร้างความรู้สึกรัก หรือพอใจในการเรียน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วย กระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถ ความสนใจ เพศ และวัยของผู้เรียน

จากประเด็นปัญหาข้างต้น กระบวนการสอนคำศัพท์กับผู้เรียนในวัยเริ่มต้นหรือวัย ประถมศึกษาจึงถือว่ามีสำคัญมากต่อการวางรากฐานการเรียนภาษาในระดับที่สูงขึ้น แนว ทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานก็ถือได้ว่าเป็นแนวคิดที่มันักการศึกษาหลายท่านได้เสนอแนะ ไว้ว่ามีส่วนช่วยในสอนคำศัพท์และการสร้างความสนใจของผู้เรียน ตามที่ Neumann & Morgenstern (1994) กล่าวว่า แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสาน ความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับการ พัฒนาและต่อยอดโดย Kindley, Jensen & Pivec (2002) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการ ปรับปรุงการเรียนการสอนโดยนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ มีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น จนเป็นที่มาของคำว่า Edutainment ซึ่งหมายถึง การศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง ปัจจุบันแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ได้ถูกนำมา ดัดแปลงและประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาซึ่งเป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการ เรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำท่ายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมา เป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวม อยู่ด้วย อาจมีลักษณะเป็นดิจิทัลเกมเดี่ยว (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash

เป็นต้น และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่น รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้ (สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย, 2566) ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจากคำกล่าวของ จิรวรรณ ดีแจ่ม (2564) ได้กล่าวว่า “ทุกวันนี้เกมคือสื่อการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ที่สามารถช่วยพัฒนาเด็กและเยาวชนในเรื่องของการเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ประหยัด จิระวรพงศ์ (2556) ได้กล่าวว่าเกมการเรียนรู้ เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียน จะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย จะเห็นได้ว่าแนวคิดการจัดการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานได้รับความนิยมอยู่เสมอในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา แต่ถูกพัฒนาแนวคิดและวิธีการสู่ยุคปัจจุบันมากขึ้น แนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจาก True plook panya (2563) ที่กล่าวว่าเกมการเรียนรู้ผ่านเกมนั้น สามารถสร้างความมีส่วนร่วมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ เพราะการออกแบบเกมนั้น จะออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ลึกลงไปในบริบทของตัวเกม ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้เล่นเกม จะทำให้สามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับการได้รับความเพลิดเพลินจากการเล่นเกม นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกม ยังเป็นกระบวนการที่เน้นให้ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ร่วมกันอีกด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คือแนวทางการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนและเหมาะสมอย่างมากในโลกยุคปัจจุบันและในอนาคต ซึ่งในปัจจุบันเป็นยุคที่การเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีบทบาทมากในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ผู้สอนสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่น่าสนใจได้ อาทิ เกม เพลง หนังสือ งานศิลปะ หรือแม้แต่สื่อมัลติมีเดียในหลากหลายรูปแบบที่สามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยสื่อคอมพิวเตอร์เกมก็ถือได้ว่าเป็นมัลติมีเดียอีกช่องทางเลือกหนึ่งที่มีส่วนสำคัญสำหรับใช้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทางด้านคำศัพท์ของนักเรียนได้

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ถือได้ว่าเป็นแนวทางการเรียนรู้ อย่างหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้เหมาะสมอย่างมากในโลกยุคปัจจุบันและในอนาคต แสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานยังได้รับความนิยมอย่างมากและถูกพัฒนารูปแบบ วิธีการให้เหมาะสมกับผู้เรียนอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจุบันเป็นยุคแห่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบมัลติมีเดียจึงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและสามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีมาก จากการศึกษาในระดับความนิยมสูงสุดของแอปพลิเคชันทางการศึกษาในโลกออนไลน์ปี ค.ศ.2021 คือแอปพลิเคชันบลูคเชท (Blooket) (Bigcheek, 2021) เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมและเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นเว็บไซต์สำหรับ

ทำแบบทดสอบ และเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์รูปแบบใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม สามารถรองรับการสร้างคำถามรูปแบบหลายตัวเลือก และเพิ่มลูกเล่นในคำถามเพื่อสร้างความท้าทายได้โดยมีรูปแบบเกมให้ผู้เล่นเลือกมากถึง 7 รูปแบบ เช่น Racing, Tower of doom และ Battle royale เป็นต้น ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบเกมหรือสอดแทรกเนื้อหาการเรียนให้เหมาะสมกับระดับความยาก-ง่ายของคำถามและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียนลงในเกมได้ นอกจากนี้ผู้สอนและผู้เรียนยังสามารถทราบการรายงานผลของกิจกรรมได้ผ่านเว็บไซต์ทันทีหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม

จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวกับการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานพบว่าเกมมีประสิทธิภาพในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (Oyibochia, 2565) นอกจากนี้ยังพบข้อมูลที่น่าสนใจอีกว่าการเรียนโดยใช้เกมได้รับความนิยมในการส่งเสริมการเรียนคำศัพท์เป็นอย่างมาก แต่ยังคงต้องเพิ่มองค์ประกอบในเกม เช่น การเพิ่มเหรียญฟรี ป้ายคะแนน ระดับความสำเร็จของผู้เรียนในเกมสำหรับผู้เรียนที่ทำภารกิจในเกมได้สำเร็จ อาจจะเป็นวิธีการกระตุ้นและเสริมแรงจูงใจให้ผู้เรียนได้เพิ่มยิ่งขึ้น และแนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจาก My Tran (2022) ถึงประสิทธิภาพการใช้แอปพลิเคชันบลูคเคทในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ ปรับปรุงการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จ เกิดการเรียนรู้ระยะยาว และเกิดนิสัยการเรียนรู้ที่ดีต่อสุขภาพอีกทั้งเพิ่มบรรยากาศในห้องเรียนที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของนางสาวเพ็ญญา ตลับกลาง (2562) พบว่าการออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ตลอดจนการเรียนโดยผ่านการลงมือทำมีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ยิ่งไปกว่านั้นยังทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ยังพบว่าการจัดบรรยากาศในชั้นเรียนบรรยากาศในชั้นเรียนมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความสนใจใคร่รู้ใคร่เรียนให้แก่ผู้เรียน แต่ในการใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นใช้เวลามากในการทำกิจกรรมดังนั้นผู้สอนควรคำนึงถึงเวลาเป็นปัจจัยสำคัญในขณะดำเนินกิจกรรม ตลอดจนคำนึงถึงเพศและวัยผู้เรียนที่มีความถนัดที่แตกต่างกัน

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันผู้สอนจะต้องตื่นตัว และเตรียมตัวเพื่อพัฒนาตัวเองให้ก้าวทันโลกและเทคโนโลยีอยู่เสมอ หากกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน กิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นการกระตุ้นการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ และปัจจัยหลักของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดัดนั้นคือ “คำศัพท์” ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ซึ่งเป็นวิธีสอนที่มีแนวโน้มในการพัฒนาผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาได้ แต่อาจจะมีข้อจำกัดบางประการ เช่น ความหลากหลายของกิจกรรมมากเกินไปทำให้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมที่มาก และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังต้องคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ เช่นรูปแบบแอปพลิเคชัน ความถนัด ความสนใจของผู้เรียน การสร้างแรงจูงใจ เป็นต้น อีกทั้งจากการศึกษางานวิจัยยังไม่พบการใช้เกมและ

แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำถามในการวิจัย

1. ผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สมมติฐานการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานงานวิจัยไว้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) อยู่ในระดับ “เห็นด้วยมาก”

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขต และพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาของงานวิจัยในหัวข้อ การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 2 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 และ 3/2 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 38 คน เป็นห้องเรียนปกติที่มีการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาไทยโดยเลือกห้องเรียนปกติเป็นกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง ซึ่งได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 20 คน โดยสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket)

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2.2 ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket)

3. เนื้อหาและระยะเวลาในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก ได้กำหนดเนื้อหาเป็นไปตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วงคำศัพท์โดยยึดตามบัญชีคำศัพท์พื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ และอ้างอิงกรอบทางภาษาของสหภาพยุโรปที่เป็นมาตรฐานการประเมินความสามารถทางภาษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ การสอน และการประเมินภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ CEFR (The Common European Framework of Reference for Languages : CEFR) ในหมวดหมู่สิ่งของในห้องเรียน ร่างกาย ฤดูกาล สภาพอากาศ เสื้อผ้า เทศกาล อาหาร เครื่องดื่ม ผลไม้ และสัตว์ เป็นต้น ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 8 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันกับผู้วิจัยจึงได้กำหนดนิยามคำศัพท์ของการวิจัย ดังนี้

1. การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ คือ กิจกรรมการสอนโดยใช้เกมที่หลากหลายมาจัดการเรียนรู้ มีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนลงไปในเกม เช่น เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ เกมแยกประเภท เกมทายคำศัพท์ เกมทบทวนคำศัพท์ท้ายชั่วโมง ตลอดจนจัดบรรยากาศที่มีการแข่งขันเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ และกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้

ศักยภาพ การบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม การประสานความร่วมมือกัน รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ

2. การใช้แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ประกอบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึก ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถเลือกรูปแบบเล่นเกมได้ตามต้องการ เช่น รูปแบบคลาสสิก (Classic) รูปแบบล่าสมบัติ (treasure hunting) รูปแบบร้านกาแฟ (cafe) เป็นต้น โดยในขณะที่ลงมือเล่น ผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียน และสามารถทราบผลการเรียนได้ทันทีเมื่อจบเกม ผู้เรียนสามารถดูผลการเรียนรู้ผ่านคะแนนจากการตอบคำถามถูกต้อง และคะแนนจากภารกิจในเกม ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆกัน จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

3. ความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ผลสำเร็จที่ได้รับจากแบบทดสอบวัดผลทางการเรียน ที่เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว การวัดความรู้ความหมายของคำศัพท์ และสามารถเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องตามบริบท

4. ความคิดเห็น หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ที่ผู้วิจัยจัดการเรียนการสอนขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน 1) ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์ที่นำมาทำกิจกรรมต่าง ๆ 2) ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม 3) ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) และ 4) ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ โดยใช้เกณฑ์การประเมินวัดระดับความคิดเห็นออกเป็น 3 ระดับ คือ เห็นด้วยมาก ปานกลาง และน้อย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับประโยชน์ ดังนี้

1. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษและผู้สนใจในการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) และตอบรับกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุป โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ ขั้นปัจจัยนำเข้า ขั้นกระบวนการ และขั้นผลลัพธ์ที่ได้

ปัจจัยนำเข้า (INPUT)	กระบวนการ (PROCESS)	ผลลัพธ์ที่ได้ (OUTPUT)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ หลักสูตรสาระการเรียนรู้แกนกลาง พุทธศักราช 2551 ❖ แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket Application) ❖ การสอนเกมเป็นฐาน (Game Based Approach) ❖ แนวคิดด้านการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ❖ คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ (อ.13101) ❖ ขอบข่ายวงคำศัพท์ CEFR ❖ ขอบข่ายวงคำศัพท์พื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลาง กระทรวงศึกษาธิการ 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ การกำหนดจุดประสงค์ของการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ❖ การจัดทำแผนการสอนโดยแผนการสอนในแต่ละชั่วโมงใช้ขั้นตอนการสอนดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นการนำเสนอคำศัพท์ (Presenting) คือ ผู้สอนเสนอคำศัพท์ใหม่ที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จะเรียน 2. ขั้นการฝึก (Practising) คือการกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ฝึกฝนคำ ให้ความคล่องแคล่วขึ้นโดยใช้แนวการสอนเกมเป็นฐาน 3. ขั้นการวัดความรู้ (Assessing Performance) คือการทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ของผู้เรียนผ่านการใช้อปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) 4. ขั้นการทบทวนและนำไปใช้ (Reviewing and Transferring) คือขั้นตอนการส่งเสริมการจำคำศัพท์ของผู้เรียนโดยการมอบภาระงานให้ผู้เรียนหรือจัดกิจกรรม Ball Throwing Game 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ❖ ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก โดยทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 1.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.4 องค์ประกอบของการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.5 ความเป็นมา ทฤษฎีและจุดมุ่งหมายในการสอนศัพท์
 - 1.6 หลักในการเลือกคำศัพท์ในการสอน
 - 1.7 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.8 การวัดผลและประเมินผลการใช้คำศัพท์
2. ขอบเขตของคำศัพท์ที่นำมาใช้ในงานวิจัย
 - 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 2.2 คำศัพท์พื้นฐานอ้างอิงจากกรอบมาตรฐานภาษาของประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรป (The Common European Framework of Reference for Languages : CEFR)
 - 2.3 บัญชีคำศัพท์พื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 3.1 แนวคิดของทฤษฎีเกมเป็นฐาน
 - 3.2 ความสำคัญของทฤษฎีเกมเป็นฐานในการสอนคำศัพท์
 - 3.3 ชนิดของเกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์
 - 3.4 การออกแบบเกมเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพ
 - 3.5 การนำเกมเป็นฐานมาใช้ในการเรียนรู้

4. แอปพลิเคชัน (Application)
 - 4.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน
 - 4.2 ประเภทของแอปพลิเคชัน
 - 4.2.1 เว็บแอปพลิเคชัน
 - 4.2.2 โมบายแอปพลิเคชัน
 - 4.3 แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)
 - 4.3.1 ความหมายของแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)
 - 4.3.2 การประยุกต์แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) กับการเรียนการสอน
5. ความคิดเห็น
 - 5.1 ความหมายของความคิดเห็น
 - 5.2 องค์ประกอบของความคิดเห็น
 - 5.3 การวัดความคิดเห็น
- 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 วิจัยต่างประเทศ
 - 6.2 วิจัยในประเทศ

1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของคำศัพท์

การจะสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ ต้องรู้และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์อาจมีความแตกต่างกันในแต่ละบริบท นักการศึกษาหลายท่านได้ให้รายละเอียดความหมายของคำศัพท์ไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า คำศัพท์หรือคำ คือเสียงพูดเสียงที่เปล่งออกมาในครั้งหนึ่ง ๆ หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ เพื่อแสดงความคิดซึ่งถือว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่มีความหมายในตัว

สลินดา โพธิ์พัยค (2556 : 15) กล่าวว่าคำศัพท์คือคำ หรือกลุ่มคำที่ปรากฏในภาษาที่เป็นที่รู้จักของแต่ละบุคคลและใช้ในการสื่อสารเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ รวมถึงความรู้ด้านคำศัพท์และความหมายของคำที่อยู่ในรูปการสื่อสารและตัวอักษร

Wangru (2016) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ว่าหมายถึงคำทุกคำในภาษา คำศัพท์เป็นพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์และมีการเชื่อมโยงกันอย่างมีความสัมพันธ์กับความหมาย

Hunt and Feng (2016) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า หมายถึงคำที่มีความหมาย มีการสะกด อ่านออกเสียงได้มีรูปแบบของคำ มีวากยสัมพันธ์และอาจจะมีหลายความหมายในคำ ๆ เดียว

ทะนงศักดิ์ กุตรระแสง (2560 : 18) กล่าวว่า คำศัพท์คือการประสมเสียงให้เป็นคำเพื่อใช้ในการสื่อความหมายและสามารถสื่อสารได้ด้วยอาการต่างๆ ซึ่งในคำอาจมีหลายความหมายและเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และสื่อสารความเข้าใจระหว่างบุคคลหรือบุคคลกลุ่มอื่นๆ ได้

Aruturayev (2018 : 31) กล่าวว่า คำศัพท์คือ กลุ่มคำ หรือ วลีที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนและได้เรียนรู้

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

1) ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical meaning) ได้แก่ ความหมายของคำ วลี หรือ ประโยคใด ๆ ตามที่ได้บัญญัติไว้หรือรวบรวมไว้ในพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง เช่น This **can** is blue. I **can** speak English. คำว่า **can** ในประโยคทั้งสองเป็นคำนามและคำกริยา แต่คำใน 2 ประโยคมีความหมายแตกต่างกันออกไป

2) ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological meaning) ได้แก่ ความหมายทางไวยากรณ์ของคำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังจะสามารถเดาความหมายได้ยาก เช่น เมื่อ s ไปต่อท้ายคำนาม เช่น girls boys จะแสดงความหมายเป็นพหูพจน์ของคำนามนั้น ๆ แต่ถ้า s ไป ต่อท้าย walk ในประโยค He walks home. จะช่วยให้ความหมายทางไวยากรณ์ว่าการกระทำได้กระทำเป็นปกติ อยู่เสมอๆ

3) ความหมายที่เกิดจากการเรียงคำ (Syntactical meaning) ได้แก่ ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปแล้วแต่การเรียงลำดับของคำ เช่น a schoolgirl แตกต่างจาก a girl school ซึ่ง a schoolgirl หมายถึงเด็กนักเรียนแต่ a girl school นั้น หมายถึงโรงเรียนหญิงล้วน

4) ความหมายตามน้ำเสียง (Intonation meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปตามการออกเสียงหรือน้ำเสียงขึ้นลงของผู้พูดที่ได้เปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ เช่น really! → really! ↗ คำแรกเป็นการบอกเล่าที่ทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อยแล้วแต่น้ำเสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเชิงไม่แน่ใจ”

พรสวรรค์ สิปโป (2550: 128) ได้ให้ความหมายไว้ว่า คำศัพท์เป็นเสียงที่ประกอบกันขึ้นจากหน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยจนเป็นเสียงที่สามารถสื่อความหมายได้ จนทำให้การออกเสียงของคำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารสามารถสื่อความหมายในภาษาได้ คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ชนิด คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ เสียงหรือลายลักษณ์อักษร ที่อาจเป็นได้ทั้งคำเดี่ยว คำประสม หรือ วลี เมื่อเปล่งเสียงหรือเขียนจะต้องมีความหมาย สามารถใช้สื่อความหมาย

และสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ในภาษาใดภาษาหนึ่ง และเป็นปัจจัยพื้นฐานในการสื่อสารและพัฒนาทางด้านภาษา

1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาความรู้ด้านคำศัพท์มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะต้องนำมาสร้างเป็นคำ วลีหรือประโยคเพื่อใช้สื่อความหมาย และคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่พัฒนาทักษะการเรียนภาษาในระดับที่สูงขึ้น เช่นการฟัง พูด อ่าน และเขียน ดังนั้นจึงมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

Stewick (1972: 2) กล่าวว่า ในการเรียนรู้ภาษานั้นการการรู้คำศัพท์ใหม่หรือการรู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้นถือได้ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งมาจากความสามารถในการองค์ประกอบทางภาษา ได้แก่ เสียง คำ โครงสร้าง ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจเรื่องที่เกี่ยวข้องกันและกันได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษาซึ่งถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างของภาษานั้น ๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควร และสามารถนำมาใช้ได้

Taylor (1990: 1) กล่าวว่า การอาศัยอยู่บนโลกนี้เราต้องเรียกชื่อทุกสิ่งบนโลกนี้ การเรียนชื่อจำการใช้คำที่บ่งบอกถึงลักษณะทางกายภาพหรือลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น ๆ ซึ่งการเรียกชื่อนี้จำเป็นต้องใช้คำศัพท์ในการเรียก

Ghadessy (1998: 24) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์สำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ภาษานั้น ๆ เมื่อผู้เรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์แล้วจะสามารถนำคำมาประกอบสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น คือ วลี ประโยค ข้อความขนาดยาว เรียงความร้อยแก้ว บทร้อยกรอง แต่ถ้าไม่เข้าใจศัพท์จะทำให้ประสิทธิภาพการสร้างหน่วยทางภาษาที่ใหญ่ขึ้นลดลงหรือไม่สามารถประกอบสร้างได้ ดังนั้นในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา “คำ” เป็นสิ่งที่เรารู้จักมากที่สุด ภาษาก็คือการนำคำมารวมกัน (A Language is a Collection of Words) นั่นเอง

Shaxnozaxon (2019 : 2) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นในการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน และควรถูกจัดให้เป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ภาษา เพราะความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอส่งผลให้มนุษย์สามารถสื่อสารได้

Aruturayev (2019 : 31) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาหากผู้เรียนขาดความชำนาญในการใช้คำศัพท์ ย่อมเป็นไปได้ยากที่จะมีความเชี่ยวชาญในการสื่อสารในภาษานั้นๆ

Huyen & Tuten (2019 : 1342) กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญอย่างมากหากผู้เรียนขาดความรู้ด้านคำศัพท์แล้ว การเรียนรู้ภาษาในทักษะอื่นๆ ก็เป็นเรื่องที่ยากไปด้วย

Nunan (2000: 177) ได้กล่าวว่า การส่งเสริมด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก็ถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาแนวคิดการสอนเพื่อการสื่อสาร โดยขั้นตอนของการสอนนั้นแสดงให้เห็นว่าการเริ่มเรียนภาษาที่สองควรเริ่มต้นเรียนด้วยคำศัพท์มากกว่าไวยากรณ์

ปริยานุช คิมหะจันท์ (2558) กล่าวว่า การรู้คำศัพท์ในภาษาอังกฤษนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนประสบความสำเร็จในการเรียนทางด้านวิชาการ และการสอนคำศัพท์ในชั้นเรียนนั้นมีความจำเป็นอย่างมากเนื่องจากคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้ภาษาโดยเฉพาะเด็กไทยและเด็กอื่น ๆ ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือภาษาต่างประเทศ

Festallor Education School (2560) กล่าวว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากเป็นภาษากลางของโลกที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันระหว่างประชากรในประเทศต่างๆ ทั่วโลก นอกจากนี้ยังเป็นภาษาราชการของประเทศต่างๆ กว่าอีก 61 ประเทศทั่วโลก ทำให้สื่อต่างๆ ตำรางานที่เผยแพร่ในระดับนานาชาติ จะใช้ภาษาอังกฤษทั้งสิ้นเช่นเดียวกัน ด้วยเหตุผลนี้ ทุกชาติทุกภาษาจึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองรองลงมาจากภาษาประจำชาติ เป็นแกนหลักของหลักสูตรการศึกษาทุกระดับ ตั้งแต่ปฐมวัยไปจนถึงการศึกษาตลอดชีวิต

จากความสำคัญของคำศัพท์ สามารถสรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษา ซึ่งทำหน้าที่สื่อความหมายถึงความรู้สึกรสนิยมในภาษานั้นๆ เมื่อรู้คำศัพท์จะสามารถนำคำมาประกอบสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้นและนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ยิ่งไปกว่านั้น การรู้คำศัพท์จะทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การแบ่งประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถแบ่งออกได้หลายประเภทจากความหมายและการใช้งาน ดังนี้

Dale Edgar and others. (1999 : 37 – 38) และ อิศรา สาระงาม (2530) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น dog, box, pen เป็นต้น คำศัพท์ที่มีความหมายตัวเอง ได้แก่ คำนาม คำกริยาแท้ คำคุณศัพท์ และ คำกริยาวิเศษณ์ คำจำพวกนี้มีความหมายตามพจนานุกรม 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”

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือมีความหมายในตัวเองน้อยมากเมื่ออยู่เป็นคำโดด แต่เมื่อนำคำเหล่านี้ไปประกอบในประโยคแล้วจะทำให้ประโยคนั้นสมบูรณ์และได้ใจความถูกต้องตามโครงสร้างของภาษา หรือที่เรียกว่าการยะ ได้แก่ คำนำหน้า (Article), คำบุพบท (Preposition), คำสรรพนาม (Pronoun) คำประเภทยี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้ โครงสร้างต่างๆในประโยค ดังนั้นการเรียนรู้คำเหล่านี้จึงไม่เหมาะสมที่จะเรียนรู้จากการแปลคำศัพท์ นั้นตรง 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 I will have finished my work **by** 5 o'clock. (not later than)

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

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

Ellis (1994) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. คำศัพท์ที่เรียนรู้โดยตรง (Explicit vocabulary) คือคำศัพท์ที่ครูต้องครูต้องการให้นักเรียนรู้โดยที่ครูสอนความหมาย โดยการใช้คำที่มีความหมายเหมือนกัน และคำที่มีความหมายตรงกันข้ามและรวมถึงการสอนคำศัพท์ให้กับนักเรียนโดยตรง

2. คำศัพท์ที่เรียนรู้ทางอ้อม (Implicit vocabulary) คือคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนรู้จากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่นจากการอ่านหนังสือ จากบทสนทนาในห้องเรียน นอกห้องเรียน จากการพบเห็นคำศัพท์ จากสื่อต่างๆ เป็นต้น ซึ่งการเรียนรู้คำศัพท์ประเภทนี้ เป็นการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ในบริบทซึ่งจะช่วยให้เข้าใจ และจดจำได้ดี

Nation (2001) ยังได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ตามการใช้ ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้คือ

1. High frequency words คำที่ใช้บ่อยคือ คำที่ถูกใช้บ่อยครั้งทั้งในบทความหนังสือพิมพ์ บทสนทนา และนิตยสารต่าง ๆ เป็นคำศัพท์สำคัญที่สื่อความว่าบทความนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร ซึ่งบทความหนึ่งอาจมีคำศัพท์ประเภทนี้อยู่ถึง ร้อยละ 80-90 ของบทความทั้งหมดเลยทีเดียว

2. Technical vocabulary คำศัพท์เฉพาะทาง คือคำศัพท์ที่ใช้ และเป็นที่ยอมรับในกลุ่มคนที่ทำงานในสาขาเดียวกัน หรือมีความสนใจในสิ่งๆ เหมือนกัน ซึ่งคนในกลุ่มคนที่ทำงานอื่น หรือมีความสนใจอื่น อาจไม่รู้จัก และไม่คุ้นเคยกับคำศัพท์เฉพาะทางนี้

3. Academic vocabulary คำศัพท์ทางวิชาการ คือ คำศัพท์ที่ใช้ในเอกสาร หรือบทความทางวิชาการ และเป็นคำศัพท์ที่ใช้บ่อยในสาขาอาชีพทั่วไป ไม่ได้เจาะจงสาขาอาชีพใด อาชีพหนึ่ง

4. Low frequency words คำที่ไม่ใช่บ่อย คือคำที่ใช้ไม่บ่อยนัก ซึ่งบทความหนึ่ง อาจมีคำศัพท์ประเภทนี้เพียงร้อยละ 5 ของบทความทั้งหมด

Khaign (2017: 2) ได้จัดประเภทคำศัพท์เป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. Oral Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้คนใช้สื่อสารผ่านทักษะการฟัง และการพูด
2. Print Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้คนใช้สื่อสารผ่านทักษะการอ่าน และการเขียน
3. Receptive Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่รับรู้ได้จากการอ่านและการฟัง
4. Productive Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่รับรู้ได้จากการพูดและการเขียน
5. Passive Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่เราทราบความหมายแต่ไม่ได้นำมาใช้กับการพูดและการเขียน

6. Active Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่เราทราบความหมายและมักนำมาใช้กับการพูดและการเขียน

และสุดท้าย Attou (2020 : 11-14) ได้จัดประเภทคำศัพท์ออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1. Productive Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ใช้ในการพูดและการเขียน
2. Receptive Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ใช้ในการพูดและการเขียน
3. Abstract Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่เป็นนามธรรม
4. Concrete Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม
5. Incidental Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน โดยไม่ทราบความหมายมาก่อน

6. Intentional Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่เรียนรู้โดยมีเจตนามุ่งเน้นไปที่การทราบความหมายของคำศัพท์นั้นโดยตรง

จากประเภทของคำศัพท์กล่าวโดยสรุปว่า คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป คำศัพท์ที่นำมาสอนนักเรียนควรสอนให้รู้ทั้งการออกเสียง ความหมาย และการนำไปใช้กับบริบทต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางภาษาได้ครบ 4 ทักษะคือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน อันเป็นความสำคัญของการเรียนภาษาและพัฒนาการเรียนในระดับที่สูงขึ้น

1.4 องค์ประกอบของความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

พรสวรรค์ สี่ป้อ (2550: 128-130) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ที่สำคัญ 2 ประการ คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning) โดยทั้งรูปคำและความหมายมีองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. รูปคำ (Form) ประกอบด้วย การออกเสียง (Pronunciation) การสะกดคำ (Spelling) การผันคำ (Inflections) และการแปลงคำ (Derivations)

1.1 การออกเสียง (Pronunciation) ดังที่กล่าวข้างต้นแล้วว่า คำหนึ่งคำจะประกอบด้วยหน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยมารวมกัน คือ หน่วยเสียงพยัญชนะ หน่วยเสียงสระ เป็นต้น ดังนั้น การเรียนรู้คำศัพท์ผู้เรียนต้องฝึกออกเสียงให้ถูกต้องโดยเฉพาะผู้เรียนศึกษาภาษานั้นในชั้นเริ่มต้น ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงให้มาก หน่วยเสียงภาษาอังกฤษที่ควรฝึกเป็นพิเศษคือ หน่วยเสียงที่ไม่มีในภาษาไทย เช่น เสียง / θ / ในคำ thin เสียง / ð / ในคำ then หรือ / ʃ / ในคำ ship เป็นต้น

นอกจากหน่วยเสียงภาษาอังกฤษที่ไม่มีในภาษาไทยแล้ว สิ่งที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนที่ใช้ภาษาไทยในฐานะภาษาที่หนึ่งอีกประการคือ บางครั้งคำภาษาอังกฤษไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนในความสัมพันธ์ระหว่างการออกเสียงและการเขียน เช่น through กับ though two กับ twin หรือ row กับ now ดังนั้น จึงควรให้ผู้เรียนรู้สัญลักษณ์การออกเสียง (Phonetic symbols) ด้วยเพื่อให้เกิดความเข้าใจและออกเสียงได้ถูกต้องเมื่อหน่วยเสียงรวมเป็นคำ การออกเสียงคำภาษาอังกฤษก็มีลักษณะที่แตกต่างจากคำไทย คือ เสียงเน้น (Stress) ซึ่งเป็นปัญหาต่อผู้เรียนที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่หนึ่ง ผู้สอนจึงต้องตระหนักถึงเรื่องนี้ด้วยและการฟังเจ้าของภาษาไม่รู้เรื่องเป็นสาเหตุหนึ่งก็เนื่องมาจากไม่ชินกับเสียงเน้น

1.2 การสะกดคำ (Spelling) นอกจากหน่วยเสียง รูปคำยังประกอบด้วย การสะกดคำ ก่อนสอนเรื่องการสะกดคำครูควรให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้อง เพราะในบางคำไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนในความสัมพันธ์ระหว่างการออกเสียงและการเขียน เช่น through กับ though two กับ twin หรือ row กับ now ดังกล่าวข้างต้น

1.3 การผันคำ (Inflections) การผันคำเกิดขึ้นเมื่อคำเปลี่ยนรูปแต่ความหมายยังคงเดิม สิ่งที่แตกต่างกันไป คือ ไวยากรณ์ เช่น man-men, make-makes, walk-walked เป็นต้น

1.4 การแปลงคำ (Derivations) คำในภาษาอังกฤษเป็นจำนวนมากเกิดการเติมวิภัติและปัจจัย (Prefixes and Suffixes) เช่น unbreakable เกิดจากการเติมปัจจัย -able และวิภัติ un ใน break จะเห็นได้ว่าคำ break เกิดคำใหม่อีก 2 คำ หรือ beautiful เกิดจากการเติมปัจจัย -ful ในคำ beauty เป็นต้น วิภัติ คือ หน่วยคำที่เติมหน้าคำ และปัจจัย เป็นหน่วยคำที่เติมท้ายคำ การรู้วิภัติและปัจจัยทำให้ผู้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น

2. ความหมาย (Meaning)

ความหมายของคำในภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยความหมายในเชิงต่าง ๆ 4 ประการได้แก่

2.1 ความหมายตรงตัว (Basic and Literal Meanings) ความหมายตรงตัว คือ ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) เป็นความหมายที่ติดมากับคำนั้น เช่น เมื่อพูดถึง type-writer ก็หมายถึงพิมพ์ดีด เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามคำภาษาอังกฤษคำหนึ่ง อาจมีความหมายมากกว่าหนึ่งความหมาย เช่น She **set** the tray down on the table. กับ Have you **set** a date for wedding? set ที่ปรากฏ อยู่ในประโยค 2 ประโยค นี้มีความหมายแตกต่างกัน ในประโยคแรก set ความหมายตรงกับ put down และประโยคหลัง หมายถึง decide การที่คำ ๆ หนึ่งมีความหมายมากกว่าหนึ่งความหมายนี้ มักเป็นปัญหาต่อผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศ ดังนั้น สิ่งที่สำคัญในการเรียนรู้คำศัพท์ก็คือการสอนคำศัพท์ในบริบท (Context)

2.2 ความหมายแฝง (Connotation) นอกจากความหมายตรงตัวแล้วคำภาษาอังกฤษยังมีคำที่มีความหมายแฝง ซึ่งเป็นคำที่มีความสัมพันธ์กับเจตคติและอารมณ์ของผู้เขียนในการเลือกใช้คำ เพื่อให้มีอิทธิพลต่อผู้อ่านหรือผู้ฟัง เช่นคำ childlike และ childish ทั้งสองคำนี้มีความหมายใกล้เคียงกันแต่ childish มีความหมายแฝงที่เป็นลบ เป็นต้น ในการสอนศัพท์ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายแฝงของภาษาอังกฤษด้วย

2.3 ความหมายเชิงภาพพจน์ (Figurative Meanings) เป็นความหมายเชิงเปรียบเทียบ เช่น John worked like a bee. Winter undressed the tree. He has a stone face. ความหมายเชิงเปรียบเทียบนี้ผู้อ่านหรือผู้ฟังต้องตีความ เพราะไม่ได้มีความหมายตรงไปตรงมา

2.4 ความสัมพันธ์ทางความหมาย (Semantic Relation) ประกอบด้วย คำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonym) คำที่มีความหมายตรงข้าม (Antonym) คำปรากฏร่วมจำเพาะ (Collocation) และคำลูกกลุ่ม (Hyponym)

2.4.1 คำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonym) คือ คำที่สามารถนำไปแทนที่กันได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความหมายไม่เปลี่ยนแปลง เช่น เราสามารถนำคำ politely ไปแทนที่ courteously ในประโยค He answered courteously. ได้โดยความหมายของประโยคยังคงเดิม

2.4.2 คำที่มีความหมายตรงข้าม (Antonym) ตัวอย่างของคำที่มีความหมายตรงข้ามกัน เช่น dead และ alive male และ female เป็นต้น

2.4.3 คำปรากฏร่วมจำเพาะ (Collocation) คือ คำที่ต้องใช้ร่วมกัน เช่น เราใช้ a high building ไม่ใช่ tall building หรือ do homework ไม่ใช่ make homework

2.4.4 คำลูกกลุ่ม (Hyponym) หมายถึง คำประเภทเดียวกัน เช่น marigold rose carnation sunflower เป็นคำที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน คือ flowers และ sweater shirt pants blouse vest อยู่กลุ่มเดียวกับ clothes เป็นต้น

ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต (2541: 35-38) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ว่า ต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ การสะกดคำหรือรูปร่างของคำนั้น ๆ หากจะกล่าวตามหลักภาษาศาสตร์แล้ว คำหนึ่งคำที่มีความหมายเดียวกันอาจมีรูปร่างต่างกันได้ เช่น is, 's หรือ will not กับ won't ในทางตรงข้ามกัน man- men, walk-walked ก็มีความหมายแตกต่างกันเพราะรูปร่างต่างกันเป็นต้น

2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัย คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรมสำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายความหมาย บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกัน ทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น He went to his house. (บ้านที่เป็นที่อยู่อาศัย) และ The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งของประธานาธิบดี) The House of Representatives is meeting today. (บ้านที่เป็นสภา)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม Hats Pens จะแสดงความหมายเป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น Walks ในประโยค She walks home. ก็จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไป แล้วแต่การเรียงลำดับคำ เช่น Boathouse หมายถึง อุเรือ แตกต่างจาก Houseboat หมายถึง เรือที่ทำเป็นบ้าน หรือ Is she going home? แตกต่างจาก She is going home.

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียว หรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่า (ที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อยแล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออกมา) ส่วนคำหลังเป็นคำถามเป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น 3 แบบดังนี้

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่ต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วยดังประโยคต่อไปนี้

This **man** is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They **man** the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

We need more **man**-power. (คำคุณศัพท์) แปลว่า กำลังคน

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น และคำบางคำภาษาเขียนโดยเฉพาะ หากนำไปพูดจะฟังแล้วไม่ได้ใจความหรือสื่อความหมายไม่สมบูรณ์ ผู้ฟังทราบทันทีว่า ผู้พูดไม่ใช่เจ้าของภาษา

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป เช่น การใช้คำที่แตกต่างกันระหว่าง British English และ American English

จากองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบด้วย 3 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ 1. รูปลักษณ์ (Form) 2. ความหมาย (Meaning) และ 3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายจากการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ดังนั้นการรู้คำศัพท์จึงมีความสำคัญในการเลือกคำไปใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อไม่ให้เกิดการสื่อสารที่ผิดเจตนา เมื่อผู้เรียนสามารถเข้าใจองค์ประกอบของคำศัพท์อย่างดีแล้วจะทำให้การสื่อสารและการเรียนภาษาเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

1.5 ความเป็นมา ทฤษฎีและจุดมุ่งหมายในการสอนศัพท์

ในการเรียนการสอนคำศัพท์ต่างประเทศให้ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้สอนควรศึกษาถึงทฤษฎีความเป็นมา และกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนให้ชัดเจน

กรมวิชาการ (2540) กล่าวว่า การที่เรารู้คำศัพท์ หมายถึง การที่ผู้เรียนนั้นได้เรียนรู้ความหมายเหมือนกับที่เจ้าของภาษารู้ความหมาย ซึ่งเรารู้คำศัพท์จะสามารถทำสิ่งต่อไปนี้ได้

1. รู้คำศัพท์นั้นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน
2. จำคำศัพท์นั้นได้ เมื่อต้องการ หรือจำเป็นที่จะใช้คำศัพท์นั้น ๆ
3. นำคำศัพท์เอาไปใช้ตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
4. ออกเสียงคำศัพท์นั้นได้อย่างถูกต้อง
5. สะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
6. นำคำศัพท์ไปใช้กับคนอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม
7. มีความเข้าใจและความสามารถบอกความหมายของคำศัพท์คำนั้นได้เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

Courtright & Wesolek (2001) ได้เสนอว่า กิจกรรมการสอนคำศัพท์แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Vocabulary Activities) ควรประกอบด้วยจุดมุ่งหมาย 2 ประการ ดังนี้

1. เพื่อเสนอคำศัพท์ หมายถึง การนำเสนอความหมายของคำศัพท์ การออกเสียงคำศัพท์ และวิธีการใช้

2. เพื่อขยายความรู้คำศัพท์ หมายถึง การแสดงการใช้รูปแบบของคำอย่างเหมาะสมกับบริบทต่างๆ ในการสอนคำศัพท์มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ และสามารถนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยคต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ตามหลักไวยากรณ์

Stewich (2001) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาถือว่าเป็นเรื่องสำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างและคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 3 ประการนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่าผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ภาษาก็ต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ ระบบเสียง คือ สามารถ ฟัง พูด ได้ดีและสามารถเข้าใจได้สื่อสารได้
2. ได้เรียนรู้ และสามารถใช้โครงสร้างของภาษาได้
3. ได้เรียนรู้ คำศัพท์ จำนวนมากพอสมควร และสามารถนำมาใช้ได้ และยังมีมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง

จากความเป็นมา ทฤษฎีและจุดมุ่งหมายในการสอนศัพท์สรุปได้ว่า คำศัพท์นับเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเอื้ออำนวยต่อการเรียนภาษาในด้านการฟังการพูด การอ่าน และการเขียน ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ภาษาในบริบทที่แตกต่างกัน ดังนั้น ครูผู้สอนจึงควรฝึกผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์มากๆ เพราะหากผู้เรียนไม่รู้คำศัพท์หรือมีคำศัพท์ไม่เพียงพอจะทำให้เกิดปัญหาในการอ่านเรื่องราว การฟังข่าวสาร การพูดเพื่อสื่อความหมาย และการเขียนข้อความ ซึ่งบุคคลที่รู้คำศัพท์มากจะได้เปรียบในการเรียนภาษาอังกฤษ และสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.6 หลักในการเลือกคำศัพท์ในการสอน

การเลือกคำศัพท์ให้เหมาะสมกับระดับผู้เรียนและคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง นันทพร คชศิริพงศ์ (2541 : 79) เนื่องจากหัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

Mackey (1997) และศิธร แสงธนู (2541 : 13 – 14) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น

เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learnability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

Lado (1996) ได้เสนอเพิ่มเติมไว้ดังนี้

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

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

นอกจากนี้ Robert (1988: 119-120) ได้พูดถึงการเลือกศัพท์ที่ควรนำมาสอนดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์ที่เหมาะสมต่อช่วงอายุของผู้เรียน เช่นระดับประถมก็ควรใช้คำศัพท์สั้น ๆ มาสอน

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากหรือน้อยเกินไปต่อหนึ่งบทเรียน ควรเหมาะกับสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่นการนำไปพูดสนทนา เป็นต้น

นอกจากนี้ Zimmerman (1997) เสนอว่า ในบทเรียนการสอนคำศัพท์แต่ละบทควรประกอบด้วย คุณลักษณะที่สำคัญดังนี้

1. มีวิธีการเสนอคำศัพท์ที่หลากหลาย
2. การนำเสนอคำศัพท์ในบริบทที่หลากหลาย
3. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์แต่ละคำอย่างเพียงพอและหลากหลาย
4. คำนี้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์ที่จะสอน ประสบการณ์และความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

5. การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์

จากความสำคัญต่างๆที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าการเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่เหมาะสมกับระดับสติปัญญา วัย และอยู่ใกล้ตัว เป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย และ จุดมุ่งหมายที่สำคัญในการสอนคำศัพท์คือ สามารถให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงได้ รู้ความหมาย และใช้ คำศัพท์ได้ถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์ อีกทั้งผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

1.7 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในบริบทของผู้เรียนในประเทศไทย โดยส่วนใหญ่เป็นการเรียนภาษาอังกฤษในฐานะเป็น ภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ (English as a Second Language or Foreign Language) ดังนั้น วิธีการสอนเพื่อให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้จึงสำคัญ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้โดยผ่านการฟัง และการอ่าน ภาษาอังกฤษที่เกิดจากการใช้งานจริงและภาษาถูกใช้ในบริบทที่เหมาะสมกับระดับ ความสามารถทางภาษาของผู้เรียน ถ้าผู้เรียนมีโอกาสได้เจอและใช้ภาษานั้นมากเท่าใด ก็จะสามารถ ทำความเข้าใจและจำคำศัพท์เหล่านั้นได้มากยิ่งขึ้น (Gower et al, 2005) ดังนั้นวิธีการนำเสนอ คำศัพท์ของผู้สอนจึงต้องชัดเจน โดยผู้เรียนจะจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นด้วยการเชื่อมโยงคำศัพท์นั้นเข้ากับ ความหมายด้วย “ตัวช่วยจำ” (Memory cues/ memory triggers) รูปแบบของ“ตัวช่วยจำ” อาจอยู่ในรูปแบบ ดังนี้

- 1 การใช้รูปภาพหรือตาราง และการใช้สีเส้น (Picture or diagram)
- 2 การใช้เสียงหรือจังหวะของคำศัพท์ (Sound and rhythm of the word)
- 3 การใช้คำศัพท์ในรูปประโยค ซึ่งแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของคำศัพท์นั้น
- 4 การแปลคำศัพท์โดยใช้ภาษาแม่ของผู้เรียน

นอกจากนี้ ผู้เรียนจะเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีขึ้นหากมีการเชื่อมโยงจากคำศัพท์คำหนึ่งไปยังคำศัพท์อีกคำ (Word association) (Gower et al, 2005) ดังตัวอย่าง ต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1 การสอน “กลุ่มคำศัพท์” (Word fields or word sets) ให้เหมาะสมกับระดับ ความสามารถของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนในระดับเริ่มต้น ควรเรียนกลุ่มคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้า (Clothes) หรืออาหาร (Food) ส่วนผู้เรียนในระดับสูง ควรเรียนกลุ่มคำศัพท์เกี่ยวกับกฎหมาย (Law) เป็นต้น

ตัวอย่างที่ 2 การสอนกลุ่มคำศัพท์ที่มี “อุปสรรค” (Prefix) หรือ “ปัจจัย” (Suffix) เหมือนกัน เช่น คำว่า unhappy, unlucky, unfriendly เป็นต้น

ตัวอย่างที่ 3 การสอนกลุ่มคำศัพท์ที่มี “ความหมายเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกัน” (Synonyms) เช่น unhappy, sad, miserable, wretched หรือ “ความหมายตรงกันข้าม” (Antonyms) เช่น tall/short, fair/dark

นอกจากผู้สอนจะสามารถใช้วิธีการสอนกลุ่มคำศัพท์ที่มีความหมายเชื่อมโยงกันเช่นนี้แล้วยังสามารถแนะนำให้ผู้เรียนใช้วิธีการจำคำศัพท์เช่นนี้ในการทบทวนหรือเรียนรู้ด้วยตนเองได้ด้วย ในการสอนคำศัพท์นั้นนับเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการสื่อสาร การฟัง พูด อ่านและเขียน มีเทคนิควิธีการสอนได้หลายวิธีและไม่ได้มีการสรุปไว้ว่าวิธีใดคือวิธีที่ดีที่สุด ผู้สอนมีหน้าที่พิจารณาบริบทและเลือกวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด วิธีการในการสอนคำศัพท์นั้นมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกันดังนี้

Hulstijn, Hollander, and Credences (1996: 327-339) ได้แบ่งการเรียนคำศัพท์ออกเป็น 2 ประการ คือ

1. การเรียนคำศัพท์แบบไม่ตั้งใจ (Incidental Learning) คือการเรียนคำศัพท์แบบไม่ตั้งใจ นักเรียนไม่ตั้งใจที่จะเรียนคำศัพท์นั้นในบทอ่าน และขณะเดียวกันก็ได้คำศัพท์นั้นมาแบบไม่ตั้งใจด้วยขณะที่อ่าน

2. การเรียนคำศัพท์แบบตั้งใจ (Intended Learning) คือการเรียนคำศัพท์แบบตั้งใจ นักเรียนมีจุดประสงค์หลักคือเรียนคำศัพท์ นักเรียนอาศัยการท่องจำหรือวิธีการอื่นใด ๆ เพื่อจำความหมายให้ได้ ซึ่งในการเรียนคำศัพท์แบบตั้งเจ้านั้น Healey (2000) ได้เสนอการเรียนคำศัพท์ดังนี้

1. จำคำศัพท์นั้นให้ได้
2. รู้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในบริบท
3. ใช้คำนั้นได้อย่างถูกต้องทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน

หลักการสอนคำศัพท์ถูกแบ่งออกเป็น 3 ชนิดตามที่ Nation (2003) ได้แบ่งไว้ดังนี้ ด้านการเลือกเนื้อหาและการจัดลำดับเนื้อหา (Content and Sequencing) เลือกคำศัพท์จากความถี่ในการพบเห็นนักเรียนได้ฝึกการใช้คำศัพท์ อย่างเพียงพอ ผู้สอนควรเสนอโอกาสในการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ศัพท์หลากหลายวิธี ถัดไปคือวิธีการนำเสนอ ผู้สอนต้องเลือกคำศัพท์ที่พบบ่อยมานำเสนอ เด็กมีมาตรฐานในการเดาความหมาย ด้านการใช้ภาษามีทักษะในการใช้กลวิธีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับคำศัพท์ผู้สอนสนับสนุนการเรียนให้นำคำไปใช้ ทบทวนฝึกฝนซ้ำ ๆ นำเสนอโอกาสให้ผู้เรียนได้เพิ่มความรู้ปริมาณของคำศัพท์ คล้ายคลึงกับ Bishop et al. (2009) กล่าวถึงการสอนคำศัพท์ที่นอกเหนือจากเสนอคำศัพท์แล้วนั้น ผู้สอนควรให้รายละเอียดและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้คำศัพท์ ฝึกอย่างเป็นประจำ ผู้สอนกระตุ้นให้เชื่อมโยงความรู้คำศัพท์และความหมายเข้าด้วยกัน

ขั้นตอนการนำเสนอคำศัพท์นี้คล้ายคลึงกับวิธีการสอนแบบอุปนัย (Inductive approach) (Gower et al, 2005)

1.7.1 ขั้นการนำเสนอคำศัพท์ (Presenting) ในขั้นตอนแรก สามารถสรุปด้วยผังได้ดังนี้



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการนำเสนอคำศัพท์

1.7.1.1 ผู้สอนเสนอบริบทหรือสถานการณ์แก่ผู้เรียน (Illustration) โดยใช้รูปภาพ

1.7.1.2 ดึงความรู้เดิมของผู้เรียน (Elicitation) ผู้สอนอาจตั้งคำถาม 2 – 3 คำถามเพื่อตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่นำเสนอไป ถ้าผู้เรียนตอบได้หรือบอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องได้ ผู้สอนก็ไม่จำเป็นต้องสอนคำศัพท์นั้นใหม่ ผู้สอนควรเปล่งเสียงคำให้ชัดเจน ถ้าคำศัพท์นั้นมีคำอื่นประกอบด้วยจึงจะเป็นคำที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เช่น คำว่า a bottle of mineral water ผู้สอนก็ควรพูดคำบุพบท “of” ให้ชัดเจน ในขั้นตอนนี้ ผู้สอนอาจจะเขียนคำดังกล่าวบนกระดานด้วยหรือจะรอจนขั้นตอนสุดท้าย (Copy) ก็ได้

1.7.1.3 ผู้สอนอาจใช้ตัวอย่างการออกเสียงคำจากเสียงของเจ้าของภาษาจริงหรือผู้สอนออกเสียงเอง (Modelling)

1.7.1.4 ผู้เรียนฝึกออกเสียงคำศัพท์ (Drilling) ผู้สอนควรให้ความสนใจกับการออกเสียงที่ถูกต้อง (Pronunciation) การลงเสียงหนัก (Word stress) การเชื่อมเสียงท้ายคำ (Linking sound) การออกเสียงท้ายคำ (Ending sound) ผู้เรียนควรฝึกพูดคำศัพท์นั้นซ้ำๆ ไปมา โดยฝึกแบบพร้อมกันทั้งชั้นเรียนและรายบุคคล

1.7.1.5 เขียนคำศัพท์ดังกล่าวบนกระดาน (Written form) และเน้นจุดสำคัญ เช่น เน้นคำที่ลงเสียงหนัก (Word stress) หน้าที่ของคำ (Part of speech) ตัวพิมพ์ใหญ่ (Capital letters) เครื่องหมายวรรคตอน (Punctuation) คำย่อ (Contraction) หรือยกตัวอย่างการใช้คำนั้นในรูปประโยค

1.7.1.6 ผู้เรียนบันทึกคำดังกล่าวลงสมุด (Copy) หลังจากผ่าน ๕ ขั้นตอนข้างต้น ผู้สอนควรให้เวลากับผู้เรียนในการจดคำดังกล่าวลงสมุด เพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาทบทวนคำศัพท์ที่เพิ่งเรียนไปในขั้นตอนนี้ ผู้สอนอาจใช้ตัวช่วยในการช่วยจำ (Memory triggers) เช่น ใช้สีต่างกันเน้นคำที่มีหน้าที่ต่างกัน หรือใช้รูปภาพหรือตารางประกอบคำศัพท์ หรือเน้นการออกเสียงที่แตกต่างกัน เป็นต้น

1.7.2 ขั้นการฝึก (Practicing) ผู้เรียนจะฝึกฝนการใช้คำศัพท์นั้นอย่างไร ขึ้นอยู่กับบทเรียนว่าผู้สอนจะเน้นทักษะใด ถ้าบทเรียนเน้นการรับสาร (Receptive use) เช่น ทักษะการฟังและการอ่าน ผู้เรียนก็ควรเข้าใจ คำศัพท์นั้นเมื่ออ่านหรือได้ยินคำศัพท์ แต่ถ้าเป็นบทเรียนที่เน้นการส่งสาร

(Productive use) เช่น ทักษะการพูดและการเขียน ผู้เรียนก็ควรสามารถเลือกใช้คำได้ถูกต้องและเหมาะสมสำหรับการสอนคำศัพท์ โดยเน้นทักษะการฟังและการอ่าน ผู้สอนควรใช้ “การฝึกแบบควบคุม” (Controlled/Guided practice) เช่น การเติมคำลงในช่องว่าง หรือจับคู่คำกับความหมาย แต่ถ้าเป็นการสอนโดยเน้นทักษะการพูดและการเขียน ผู้สอนควรใช้ “การฝึกแบบอิสระ” (Less Controlled/Free practice) เช่น ให้นำคำศัพท์ที่เรียนไปมาแต่งเป็นบทสนทนา (Conversation) หรือบทบาทสมมติ (Role play) เช่น ให้นำคำศัพท์ที่เรียนไปเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม มาแต่งเป็นบทบาทสมมติในร้านอาหาร ซึ่งผู้เรียนต้องใช้คำศัพท์ในการสั่งอาหาร เป็นต้น

7.1.3 ขั้นการทบทวน (Revising) เพื่อให้นักเรียนจำคำศัพท์ดังกล่าวได้ดีขึ้น ผู้สอนควรให้การบ้านนักเรียนโดยให้ทบทวนคำศัพท์และสำนวนที่สำคัญ และทำการทดสอบย่อยในการสอนครั้งต่อไป หรือจัดกิจกรรมให้นักเรียน จับคู่กันบอกคำศัพท์ที่ได้เรียนไปในบทเรียนที่แล้ว 10 คำ เป็นต้น

เปรมพล วิบูลย์เจริญสุข และ นภาพรณ งามทอง (2564) ได้เสนอการวางแผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) กำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ อาทิ สิ่งที่คุณเรียนจะได้รับเมื่อจบบทเรียน ระยะเวลาในการเรียน

2) กำหนดเนื้อหา อาทิ การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การลำดับเนื้อหา ความยากง่ายที่เหมาะสม กับระดับของผู้เรียน

3) ออกแบบกิจกรรมการสอน รวมทั้งการเลือกใช้สื่อและกิจกรรมในการสอนที่สอดคล้องกับรูปแบบของการเรียน และต้องคำนึงถึงเนื้อหาและลักษณะของผู้เรียนเป็นสำคัญ

4) ออกแบบการวัดและประเมินผล ซึ่งการวัดและประเมินผลสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ อาจเป็นแบบวัด แบบทดสอบ หรือประเมินจากผลงาน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้เด็กเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง ดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้ หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้น การ์ตูนเขียนภาพบนกระดานคำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

อุทัย ภิรมย์รีนและ เพ็ญศรี รังสิยากุล (2535) เสนอแนะวิธีการสอน โดยเฉพาะวิธีการสอน คำศัพท์อีกว่า ต้องเริ่มสอนจากเรื่องง่ายๆ และเป็นคำศัพท์ที่สามารถเห็นได้ในชีวิตประจำวัน การให้เด็กรู้ความหมายนั้นครูสามารถใช้ภาพจริง หรือแสดงท่าทางประกอบเพื่อเพิ่มความสนใจและ ทำให้เด็กเข้าใจความหมายได้ง่ายขึ้น เมื่อสอนศัพท์ไปแล้วครูก็ควรให้เห็นรูปประโยคหรือกลุ่มคำ

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็น ประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้ สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน
2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม
3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน
4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)
6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว

นักเทคโนโลยีการศึกษาส่วน ใหญ่ได้ประยุกต์ใช้หลักกระบวนการสอน 9 ขั้นตอนของ Gagne (1970 : 43) ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียนและเนื้อหาที่จะเรียน (Gain Attention) สำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ อาจใช้สื่อรูปภาพ วิดิทัศน์ ที่มีความเกี่ยวเนื่อง ชื่อมโยง กับเนื้อหาในคาบนั้นๆ ซึ่งนอกจากจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนแล้ว ยังเป็นการเตรียม ความพร้อมสำหรับ เนื้อหาที่จะได้เรียนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 บอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียน (Specify Objective) นับว่าเป็น ส่วน สำคัญยิ่งต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้ทราบถึงความคาดหวังของบทเรียนจากผู้เรียน นอกจากผู้เรียนจะ ทราบถึงพฤติกรรมขั้นสุดท้ายของตนเองหลังจบบทเรียนแล้วจะยังเป็นการแจ้งให้ ทราบล่วงหน้าถึงประเด็น สำคัญของเนื้อหา รวมทั้งเค้าโครงของเนื้อหาอีกด้วยการที่ผู้เรียนทราบถึง ขอบเขตของเนื้อหาอย่างคร่าวๆจะ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถผสมผสานแนวความคิดในรายละเอียดหรือ ส่วนย่อยของเนื้อหาให้สอดคล้องและสัมพันธ์ กับเนื้อหาในส่วนใหญ่ได้ซึ่งมีผลทำให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากจะมีผลดังกล่าวแล้ว ผลการวิจัย ยังพบด้วยว่า ผู้เรียนที่ทราบ วัตถุประสงค์ของการเรียนก่อนเรียนบทเรียน จะสามารถจำและเข้าใจในเนื้อหาได้ ดีขึ้นอีกด้วย

ขั้นตอนที่ 3 ทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน (Activate Prior Knowledge) เป็น สิ่งสำคัญที่ช่วยป้องกันปัญหาในการเรียนรู้ ทบทวนเนื้อหาเดิมที่ได้เรียนไปแล้ว และเตรียมพร้อม สำหรับ บทเรียนใหม่ ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้การประเมินผลก่อนเรียน สำหรับการเรียนรู้ออนไลน์มีโปรแกรม

ที่สามารถ นำมาใช้สร้างแบบประเมินก่อนเรียนได้อย่างหลากหลาย ผลจากการประเมินความรู้ก่อนเรียนจะช่วยให้ สามารถจัดลำดับหรือจัดกลุ่มผู้เรียนได้ เพื่อให้สามารถจัดบทเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับหรือกลุ่มนั้น ๆ

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอบทเรียน (Present New Information)การจัดการเรียนการสอนรูปแบบ ออนไลน์สามารถเลือกใช้สื่อประกอบเนื้อหาบทเรียนได้อย่างหลากหลาย ทั้งในรูปแบบของข้อความ รูปภาพ หรือสื่อวีดิทัศน์โดยควรยึดหลักสำคัญคือ สื่อประกอบนั้นต้องมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ ในเนื้อหาได้ดีขึ้น ไม่ควรมีตัวอักษรมากเกินไป และไม่ควรมีรายละเอียดในรูปภาพคือในวีดิทัศน์มากเกินไปจน ผู้เรียนอาจมองข้ามประเด็นสำคัญที่ต้องการนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 5 ชี้แนวทางการเรียนรู้(Guide Learning) คือการชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถผสมผสาน ความรู้ใหม่กับความรู้เดิมได้เพื่อให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจในเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น เช่น การยกตัวอย่าง การให้ผู้เรียนค้นคว้าเพิ่มเติม หรือค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ก็เป็นอีกวิธีที่น่าสนใจและเหมาะสมกับการเรียนในรูปแบบ ออนไลน์

ขั้นตอนที่ 6 กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เช่น การจัดสนทนาออนไลน์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กิจกรรมเหล่านี้เองที่ไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายเมื่อมี ส่วนร่วมก็มีส่วนคึกคักหรือติดตามบทเรียนย่อมมีส่วนผูกประสานให้ความจำดีขึ้น

ขั้นตอนที่ 7 ให้ผลย้อนกลับ (Provide Feedback) ให้คำแนะนำและช่วยกำกับการเรียนของผู้เรียน รายบุคคล การให้ผลย้อนกลับจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นเป้าหมายของการเรียนได้ชัดเจน และเห็นหนทางที่จะไปสู่ เป้าหมายนั้น ซึ่งจะช่วยกระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียน และเกิดการพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 8 ทดสอบความรู้(Assess Performance) ทำให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ทราบถึงระดับ ความรู้ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีต่อเนื้อหาในบทเรียนนั้น ๆ ซึ่งสามารถทำได้หลายรูปแบบ และมักจะทำในรูปแบบ ของการทดสอบหลังเรียน ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ความสามารถได้แล้ว ยังเป็นการสรุปบทวนเนื้อหาบทเรียนตลอดกิจกรรมหรือหน่วยการเรียนได้อีกด้วย

ขั้นตอนที่ 9 การจำและการนำไปใช้ (Review and Transfer) โดยการกำหนดตัวเชื่อมเพื่อให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติม นำไปสู่การนำองค์ความรู้ไปใช้ได้ด้วยการชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิง เพิ่มเติม เพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในบทเรียนถัดไป หรือนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นต่อไป

Dale Edgar and others (1999 : 46 – 52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีมีความหมายในตนเอง (function word) เช่น คำบุพบท to, for และอื่นๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

ทิตินา แคมณี (2545: 229 - 231) แบ่งวิธีการสอนออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ชี้นำเสนอ ชี้นำฝึก และชี้นำไปใช้

1. ชี้นำเสนอ คือสิ่งสำคัญในการนำเสนอคำศัพท์ ประกอบด้วย

1.1 การให้ตัวอย่าง เช่น การให้ดูภาพหรือของจริง

1.2 การสอนด้วยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response)

1.3 การแสดงละครและการใช้ท่าทาง

1.4 การให้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือคำที่มีความหมายตรงกันข้าม

1.5 การให้คำจำกัดความที่ชัดเจน

1.6 การให้ผู้เรียนเดาความหมายจากบริบท ซึ่งบริบทนั้นต้องชัดเจน

1.7 การแปล ผู้สอนสามารถใช้วิธีการแปลเพื่อสอนคำที่เป็นนามธรรม

2. ชี้นำฝึก

ขั้นที่ 1 การฝึกคำศัพท์ควรเริ่มจากคำเดี่ยว ต่อจากนั้นฝึกเป็นประโยคและฝึกข้อความที่เกี่ยวข้องกัน

ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนตอบคำถาม

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนบรรยาย

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบ

พรสวรรค์ สีป้อ (2550: 131-133) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์สามารถแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ชี้นำเสนอ ชี้นำฝึก และชี้นำไปใช้

1. ชี้นำเสนอ ในขั้นการนำเสนอนี้สิ่งสำคัญในการเสนอคำศัพท์ คือ ผู้สอนควรนำคำศัพท์ประกอบกับเสนอในบริบทของการใช้คำศัพท์นั้น ๆ ควบคู่ไปด้วย ไม่ควรนำเสนอคำศัพท์เพียงอย่างเดียว เพราะการสอนคำศัพท์เพียงอย่างเดียวอาจทำให้ไม่ได้ผลจริงในทางภาษาศาสตร์ เนื่องจากความหมายของคำศัพท์ส่วนใหญ่จะกำหนดโดยบริบทของประโยคหรือข้อความการสื่อสาร เทคนิคการนำเสนอความหมายของคำศัพท์มีหลายวิธี เทคนิคดังกล่าวประกอบด้วย การให้ตัวอย่าง การสอนด้วยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง การแสดงละครใบ้และการใช้ท่าทางการให้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือคำที่มีความหมายตรงข้ามกัน การให้คำจำกัดความ การให้ผู้เรียนเดาความหมายจากบริบท การแปล กิจกรรมที่กล่าวมานี้ผู้สอนควรเลือกตามความเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและเรื่องที่สอน

2. ชี้นำฝึก ในขั้นการฝึกเรียนรู้คำศัพท์ควรเริ่มฝึกจากคำโดดหรือคำเดี่ยวที่มีความหมายในตัวเอง ต่อจากนั้นฝึกนำคำมาประกอบสร้างเป็นประโยคหรือข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้สมบูรณ์ และขั้นสุดท้ายฝึกเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกัน (Connected discourse) ดังตัวอย่างการฝึกคำศัพท์ในการบรรยายห้อง

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 alway เป็นต้นกิจกรรมการฝึกคำศัพท์อื่น ๆ ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้มีดังนี้ การทำแบบฝึกหัดการร้องเพลงและเล่นเกม การนำคำศัพท์ไปใช้ในบทสนทนา

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

นอกจากนี้ อิศรา สารงาม (2530: 82-84) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนในการการสอนคำศัพท์มี 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นนำ ครูอาจจะปฏิบัติดังนี้

1.1 ครูควรสอนความหมายของคำศัพท์ใหม่โดยใช้กลวิธีต่าง ๆ เช่น ของจริงรูปภาพ กริยาท่าทาง บริบท การให้คำนิยาม

1.2 ครูออกเสียงคำศัพท์ใหม่ให้นักเรียนฟังหลาย ๆ ครั้ง

1.3 ครูให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ตามครูหลาย ๆ ครั้ง โดยเริ่มต้นจากการฝึกออกเสียงทั้งห้องเรียนก่อนแล้วค่อยฝึกเป็นกลุ่มและทีละคนตามลำดับ ทั้งนี้เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียนที่มีปัญหาในการออกเสียง

1.4 ครูให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ใหม่หลาย ๆ ครั้ง โดยครั้งแรกอาจจะให้ดูบัตรคำก่อนแล้วค่อย ๆ ให้ฝึกแบบไม่ดูบัตรคำ

2. ขั้นให้ตัวอย่าง หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ใหม่และออกเสียงได้ถูกต้อง ตลอดจนสามารถสะกดคำศัพท์ใหม่นั้นได้ ครูควรให้นักเรียนเรียนรู้ประโยคใหม่หลาย ๆ ประโยค และให้นักเรียนได้อ่านประโยคเหล่านั้น ด้วยคำศัพท์เดิมในบริบทใหม่ และคำศัพท์ใหม่ที่เพิ่มขึ้นมา

3. ขั้นการฝึก ในกรณีที่ครูให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ คำที่เป็น active vocabulary ครูควรให้นักเรียนฝึกรูปแบบประโยคการใช้คำศัพท์ใหม่นั้นด้วย

4. ขั้นทดสอบ ในขั้นนี้เป็นการทดสอบนักเรียนว่าทราบความหมายของคำศัพท์นั้นจริงหรือไม่ ซึ่งอาจทดสอบได้หลายวิธีดังนี้

4.1 ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ใหม่

4.2 ใช้คำถามถามความหมายในกรณีที่คำศัพท์เป็นนามธรรม (Abstract nouns)
คำถามอาจจะถามเป็นลักษณะดังนี้

- What is the meaning of the word “
- What does it mean?
- Can you tell me what it means?

4.3 ใช้เกมในการทดสอบ อาจเป็นเกมการแข่งขันกันระหว่างนักเรียน 2 กลุ่มโดยที่ครูเป็นผู้บรรยายความหมายของคำศัพท์ แล้วให้นักเรียนเป็นผู้ตอบว่าคำศัพท์ที่ครูบรรยายเป็นคำศัพท์อะไร กลุ่มไหนตอบถูกต้องก่อน รวมทั้งการออกเสียงและสะกดถูกต้องด้วย จะได้คะแนนตัวอย่างเช่น

Teacher: We put it on our head.

Students: hat

Teacher: It is used to cut paper or cloth

Students: scissors

Teacher: They teach students.

Students: teacher

Teacher: They can cure sick people.

Students: doctors

Teacher: People carry it when it rains.

Students: umbrella

4.4 ให้นักเรียนบอกตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ใหม่คำนั้น เช่น คำศัพท์ คำว่า carnivore ซึ่งหมายถึง สัตว์กินเนื้อ ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ใหม่คำนั้น วิธีการนี้ครูอาจใช้คำสั่งดังนี้ Please, give me the names of animal which are carnivore. หรือ ครูอาจจะให้นักเรียนดูภาพสัตว์ว่าสัตว์แล้วตอบว่าสัตว์ในรูปที่ครูถือไว้ให้นักเรียนดูเป็น carnivore หรือไม่ก็ได้ เช่น I will show you some pictures of animals. If the picture that I show you is a carnivore, you say a carnivore, and if it is not a carnivore, you say not a carnivore.

ชลีพา ดุลยากร (2565) ได้เสนอรูปแบบการสอน INGS Model โดยมีขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นขั้นตอนที่ครูสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียน โดยการพูดคุย โดยใช้สถานการณ์เกี่ยวกับบทเรียนโดยใช้ภาพ หรือวิดีโอ เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนใจและมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ในขั้นนี้ครูอาจชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบได้

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างความรู้ (kNowledge) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่นักเรียนจะสร้างความรู้ ซึ่งครูจะมอบหมายหัวข้อให้นักเรียนไปศึกษา ครูอาจแนะนำเว็บไซต์หรือแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่น่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนได้สร้างหรือค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง และมาแบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านแอปพลิเคชัน Google Classroom

ขั้นที่ 3 ขั้นตรวจสอบผลการเรียนรู้ โดยใช้เกม (Games) เป็นขั้นตอนที่จะตรวจสอบความรู้ว่านักเรียนเข้าใจบทเรียนหรือไม่ ซึ่งครูใช้เกมเป็นฐาน เช่น Quizizz, Kahoot, Quiz whizzer, หรือ Word wall เป็นต้น

ขั้นที่ 4 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share) ในขั้นตอนนี้ครูจะให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆในชั้นเรียนและคุณครู โดยครูสามารถใช้แอปพลิเคชัน Mentimeter หรือ Padlet ได้ในขั้นนี้ โดยนักเรียนสามารถกดถูกใจและแสดงความคิดเห็นให้กับเพื่อนได้อย่างอิสระ ทั้งนี้ครูผู้สอนยังสามารถนำผลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อติดตามนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจบทเรียนได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ สามารถสื่อสารคำศัพท์ได้โดยผ่านการฟังและการอ่าน และจากการใช้งานจริงตามบริบทที่เหมาะสมกับระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน ถ้าผู้เรียนมีโอกาสได้เจอและใช้ภาษานั้นมากเท่าใด ก็จะสามารถทำความเข้าใจและจำคำศัพท์เหล่านั้นได้มากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้สอนจึงต้องออกแบบวิธีการนำเสนอคำศัพท์ให้ชัดเจน ซึ่งผู้เรียนจะจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นหากผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่เหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถ และความสนใจ

ในการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอน และวิเคราะห์วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากนักภาษา จำนวน 4 ท่าน คือ

1. Gagne (1970) มีขั้นตอนในการสอนศัพท์จำนวน 9 ขั้นตอน คือ 1)ขั้นกระตุ้นหรือเร้าผู้เรียนให้เกิดความสนใจในเนื้อหาบทเรียน โดยใช้สื่อ รูปภาพ วิดีทัศน์ ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จะเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นและเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน 2) ขั้นการบอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียน ผู้เรียนจะได้ทราบถึงความคาดหวังของบทเรียน และทราบถึงประเด็นสำคัญคร่าว ๆ ของเนื้อหา ช่วยให้ผู้เรียนผสมผสานความคิดในรายละเอียดส่วนย่อยให้สัมพันธ์กับเนื้อหาที่จะเรียน 3) ขั้นทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน เป็นการป้องกันปัญหาการเรียนรู้ และทบทวนเพื่อเตรียมพร้อมสู่เนื้อหาบทเรียนใหม่ อีกทั้งขั้นตอนนี้ยังเป็นการประเมินความพร้อมคร่าวๆของผู้เรียนได้อีกด้วย 4) ขั้นนำเสนอบทเรียน สามารถจัดการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ โดยสื่อ เกม และกิจกรรมต่างๆต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น 5) ขั้นชี้แนวทางการเรียนรู้ คือการเสนอแนะให้ผู้เรียนผสมผสานความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ 6) ขั้นกระตุ้นการตอบสนองบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทเรียน ในการเรียนเพื่อเป็นการประสานความจำและความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น 7) ขั้นให้ผลย้อนกลับ คือการให้คำแนะนำ

ข้อเสนอแนะกลับสู่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนทราบหนทางสู่เป้าหมาย และการพัฒนาในการเรียนมากขึ้น

8) ขั้นทดสอบความรู้ คือการวัดผลประเมินผลหลังจากการจัดกิจกรรมเนื้อหาบทเรียนนั้นๆแล้ว เพื่อให้ผู้สอนทราบถึงระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียนเพื่อช่วยในการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป และยังเป็นการทบทวนบทเรียนได้อีกด้วย และ9) ขั้นการจำและการนำไปใช้ คือการกำหนดตัวเชื่อมโยงเพื่อให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ หรือชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง

2. Gower et al. (2005) ขั้นตอนในการสอนศัพท์จำนวน 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการนำเสนอ คำศัพท์ (Presenting) คือการนำเข้าสู่บทเรียนโดยการยกตัวอย่างหรือการทบทวนความรู้เดิมและสอนคำศัพท์ใหม่เพิ่มเติม ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะมีการฝึกออกเสียงคำศัพท์ และทบทวนคำศัพท์พร้อมกัน 2) ขั้นการฝึก (Practicing) คือเป็นขั้นที่ผู้สอนนั้นจะต้องออกแบบว่าผู้เรียนควรมีวิธีการฝึกฝน คำศัพท์นั้นแบบใด ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าจะเน้นทักษะทางด้านใด ซึ่งทักษะการอ่านและเขียนควรฝึกแบบ “การฝึกแบบ ควบคุม” แต่หากเป็นทักษะการฟังและพูดควรฝึกทักษะแบบ “การฝึกแบบอิสระ” เป็นต้น 3) ขั้นการทบทวน (Revising) คือขั้นตอนที่ผู้สอนทบทวนบทเรียนและมอบภาระงาน ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเพิ่มเติม

3. พรสวรรค์ สีป้อ (2550) เป็นขั้นตอนการสอนคำศัพท์ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายใน กระบวนการสอนภาษา ดังจะพบเห็นได้จากหลาย ๆ งานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการสอนภาษาอังกฤษ และมี ขั้นตอนที่อธิบายกระบวนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละขั้นตอนได้อย่างชัดเจน ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเสนอ คือ ผู้สอนควรนำคำศัพท์ประกอบกับเสนอในบริบทของการใช้ คำศัพท์นั้น ๆ ควบคู่กันไปด้วย โดยอาจจะใช้เกม หรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนและเรื่องที่สอน 2) ขั้นฝึก ในขั้นการฝึกเรียนรู้คำศัพท์ผู้สอนควรเริ่มฝึกจากคำโดดหรือคำเดี่ยวที่มีความหมายในตัวเอง ต่อจากนั้นฝึกนำคำมาประกอบสร้างเป็นประโยคหรือข้อความ และขั้นสุดท้ายฝึกเป็นข้อความที่ เกี่ยวเนื่องกัน 3) ขั้นนำไปใช้ คือการนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในบริบท หรือสถานการณ์ที่ผู้สอนได้ จำลองขึ้นนั้นมักจะสัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ หรือสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของนักเรียน เช่น การทักทาย การสอบถาม การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร เป็นต้น

4. ชลิพา ดุลยกร (2565) ขั้นตอนในการสอนศัพท์จำนวน 4 ขั้นตอน ดังนี้ขั้นที่ 1) ขั้นสร้าง แรงบันดาลใจ (Inspiration) คือขั้นตอนที่ครูสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียน โดยการพูดคุย ยกสถานการณ์ และชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ 2) ขั้นสร้างความรู้ (knowledge) คือการสร้างความรู้ เพื่อให้นักเรียนได้สร้างหรือค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง 3) ขั้นตรวจสอบ ผลการเรียนรู้ โดยใช้เกม (Games) คือขั้นตอนที่ตรวจสอบความรู้ว่านักเรียนเข้าใจบทเรียนหรือไม่ ซึ่งครูใช้เกมเป็นฐาน 4) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share) ในขั้นตอนนี้ครูจะให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้ กับเพื่อนๆในชั้นเรียนและคุณครู หรือใช้แอปพลิเคชัน และติดตามผลการเรียนของนักเรียน

จากผลการศึกษา วิเคราะห์ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีนักการศึกษาได้ให้แนวคิดไว้นั้น ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์รูปแบบ ขั้นตอนต่างๆ ออกมาเป็นขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย/ นัก การศึกษา	ขั้นตอนในการสอนคำศัพท์								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gagne (1970)	กระตุ้นผู้เรียน (Gain Attention)	บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective)	ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)	นำเสนอที่เรียน (Present New Information)	ชี้แนะแนวทางเรียน (Guide Learning)	กระตุ้นผลการตอบสนองเรียน (Elicit Response)	ให้ผลย้อนกลับ (Provide Feedback)	ทดสอบความรู้ (Assess Performance)	การจำและนำไปใช้ (Review and Transfer)
Gower et al. (2005)	ชั้นนำเสนอ presenting			ขั้นฝึก practicing		ชั้นนำไปใช้ Applying			
พรสวรรค์ สีป้อ (2550)	ชั้นนำเสนอ Presenting			ขั้นการฝึก practicing		ขั้นทบทวน reviewing			
ชลีพา ดุลาการ (2565)	ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)	ขั้นสร้างความรู้ (knowledge)			ขั้นตรวจสอบผลการเรียนรู้โดยใช้เกม (Games)			ขั้นแลกเปลี่ยน เรียนรู้ (Share)	
ผู้วิจัย	ชั้นนำเสนอ Presenting			ขั้นการฝึก practicing		ทดสอบความรู้ (Assessing Performance)		การการ ทบทวนและ การนำไปใช้ (Reviewing and Transferring)	

จากตารางการวิเคราะห์ขั้นตอนในการสอนคำศัพท์จากนักการศึกษาและนักวิจัยพบว่า ขั้นตอนต่างๆมีทั้งความคล้ายคลึงและแตกต่างกันออกไปตามบริบท ทักษะและเนื้อหาที่ต้องการเน้น ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ สังเคราะห์และผสมผสานแนวคิด ทฤษฎีของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับ

การจัดใช้เกมเป็นฐาน เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนคือ การวางแผนการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) โดยแบ่งขั้นตอนการสอนออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการนำเสนอ (Presenting) คือ การนำเสนอคำศัพท์ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะเลือกคำศัพท์ที่ผู้เรียนสามารถพบเจอได้บ่อยในชีวิตประจำวัน และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จะเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นและเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เพิ่มความรู้ปริมาณของคำศัพท์ โดยผู้สอนนำคำศัพท์ประกอบกับเสนอในบริบทของการใช้คำศัพท์นั้น ๆ ควบคู่กัน เพื่อดึงดูดความสนใจ ดึงความรู้เดิมและสอดแทรกความรู้ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ขั้นต้นในการเตรียมความพร้อมสู่การฝึกในขั้นต่อไป เช่น การถาม-ตอบ การสร้างสถานการณ์หรือบริบท และการนำภาพสีสันสวยงาม สื่อการสอนหรือวัตถุจริงประกอบ

2. ขั้นการฝึก (Practicing) คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ฝึกฝนคำ หรือประโยคที่เรียนมาแล้วให้มีความคล่องแคล่วขึ้น โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำการสนทนาเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ โดยเกมที่นำมาใช้มีหลักการคือคำศัพท์เป็นเกมที่เน้นการฝึกฝนคำศัพท์ Vocabulary Game มีลักษณะคือเป็นเกมที่เน้นให้นักเรียนเดาคำศัพท์จากภาพและความหมาย โดยอาจจะให้ผู้เรียนได้คิดคำศัพท์เป็นรายบุคคล หรือแบ่งเป็นกลุ่มช่วยกันคิด ซึ่งครูผู้สอนอาจจะจัดเป็นการแข่งขันเพื่อให้คะแนน จากกิจกรรมนี้จะช่วยให้นักเรียนจำความหมายของคำศัพท์ รวมทั้งสามารถสะกดคำศัพท์ได้อีกด้วย เกมที่เหมาะสมในงานวิจัยนี้คือ 1) Spin the bottle เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการถาม - ตอบภาษาอังกฤษ 2) Listen and take เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการอ่านและฟัง 3) Matching Picture and Word Game ให้จับคู่คำศัพท์กับรูปภาพหรือแยกประเภท จัดหมวดหมู่ ในขั้นตอนนี้ผู้สอนควรจะให้ข้อมูล ความรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้คำศัพท์ ฝึกอย่างเป็นประจำ เพื่อกระตุ้นและเชื่อมโยงความรู้คำศัพท์และความหมายเข้าด้วยกัน

3. ขั้นการทดสอบความรู้ (Assessing Performance) คือการทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) เพื่อทดสอบว่าผู้เรียนเข้าใจบทเรียนหรือไม่ และเพิ่มความสนใจในการเรียนของผู้เรียนโดยการใช้แอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) เป็นสื่อการสอน เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่มีลูกเล่นที่หลากหลาย น่าสนใจสามารถเข้าถึงพร้อมกันได้จำนวนมาก ครูผู้สอนสามารถควบคุมเวลาในการใช้งานแอปพลิเคชันได้โดยการตั้งเวลา ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเล่นได้เองตามใจชอบ เช่น รูปแบบ Gold Quest, Cafe, Factory, Battle Royale, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom หรือ แบบ Classic และขณะเล่นผู้เรียนจะได้รับความรู้และทำภารกิจตามรูปแบบของเกม que เลือก เมื่อสิ้นสุดเกมผู้เรียนจะทราบผลการเรียนย้อนกลับ(Feedback) จากคะแนนสะสมทั้งการตอบคำถาม และคะแนนจากการทำภารกิจตามรูปแบบเกม que เลือกได้อีกด้วย ซึ่งผู้สอนจะให้รางวัลกับผู้เรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุด ถือได้ว่า

เป็นการสร้างความสนใจผู้เรียนได้ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข ได้ทบทวน และได้ทดสอบความรู้ ในขณะเดียวกัน

4. การทบทวนและการนำไปใช้ (Reviewing and Transferring) คือขั้นตอนการส่งเสริม การเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนโดยการมอบภาระงานให้ผู้เรียน หรือจัดกิจกรรมให้นักเรียน ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมมาใช้เพื่อเป็นการการสะสมคลังคำศัพท์และทบทวนในท้ายชั่วโมงคือเกม Ball Throwing Game โดยผู้วิจัยจะดัดแปลงวิธีการเล่นเล็กน้อยเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียนคือ ให้ ผู้เรียนเป็นผู้เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งความหมายของคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้วในชั่วโมง นำไปใส่ไว้ในกล่อง จากนั้นให้ผู้เล่นเกมโยนบอลให้เข้ากล่องเพื่อสุ่มหยิบคำศัพท์มาอ่านให้ถูกต้อง และสมาชิกภายในกลุ่มต้องช่วยกันสร้างประโยคคำถามจากคำศัพท์ที่หยิบได้ถูกต้องจึงจะได้ บัตรคำศัพท์นั้นเพื่อสะสม หากทีมใดมีจำนวนคำศัพท์สะสมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

1.8 การวัดผลและประเมินผลการใช้คำศัพท์

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ได้มีผู้กล่าวถึงการวัดประเมินผลการความสามารถ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

พริยาพร กาละ และ แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) ได้ให้ความหมาย การวัดและประเมินผล คำศัพท์ ไว้ว่า การวัดว่านักเรียนเรียนรู้คำศัพท์มากน้อยเพียงใด จาได้หรือไม่ นอกจากนี้ การสอนและการวัดประเมินผลเป็นสิ่งที่ควบคู่กันในการสอนภาษาต่างประเทศ รูปแบบของการวัดและประเมินผล จึงต้องสอดคล้องกับรูปแบบการสอน

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558: 203-204) การสอนและการทดสอบเป็นสิ่งควบคู่กันในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ จนถือได้ว่าการทดสอบเป็นทักษะอย่างหนึ่งของการสอน ดังนั้น รูปแบบของการทดสอบจึงต้องสอดคล้องกับรูปแบบการสอน ลักษณะการออกข้อสอบเพื่อทดสอบ คำศัพท์ในระดับต้น สรุปได้ดังนี้

1. เลือกคำศัพท์ให้ตรงกับความหมายที่กำหนดให้
2. ฟังคำศัพท์แล้ววงกลมล้อมรอบคำที่ถูกต้อง
3. ดูภาพแล้วอ่านออกเสียงคำศัพท์
4. ครูอ่านคำศัพท์เป็นคู่ ถ้าคู่ใดเป็นคำเดียวกัน ให้เขียนเครื่องหมายถูกและถ้าคู่ใดเป็นคนละคำให้เขียนเครื่องหมายผิด
5. ฟังครูออกเสียงคำศัพท์แล้วเลือกภาพที่ถูกต้อง
6. วาดภาพแสดงความหมายของคำศัพท์ที่ครูบอก
7. ระบายสีภาพตามคำศัพท์ที่ครูบอก

Nation (1990: 29) กล่าวไว้ว่า การประเมินความรู้คำศัพท์เป็นการวัดและประเมินนักเรียน ว่าได้เรียนรู้คำศัพท์แล้วเข้าใจมากน้อยเพียงใด หรือสามารถนำคำศัพท์ที่ที่เรียนไปประยุกต์ใช้

ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้หรือไม่ ซึ่งได้แบ่งตามชนิดของแบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ของการวัดไว้ดังต่อไปนี้

1. การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Test) เป็นการวัดความรู้ของนักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์อยู่ในระดับใด สามารถใช้ในการสื่อสารในแต่ละทักษะได้หรือไม่ การทดสอบลักษณะนี้จำแนกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

1.1 การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring Vocabulary Size) เป็นการวัดความรู้ผู้เรียนว่ามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนแล้วอยู่ในระดับใด ข้อสอบจะมาจากการสุ่มคำศัพท์ที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือคำศัพท์ในบัญชีคำศัพท์ และหลังการทดสอบจะนำคะแนนที่ได้มาคำนวณด้วยสูตรดังนี้ วงความรู้คำศัพท์ = จำนวนคำที่ถูกต้อง x จำนวนคำศัพท์ในพจนานุกรมจำนวนข้อสอบทั้งหมด

1.2 การวัดวงความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring Knowledge of Particular Group of Words) เป็นการวัดผลเพื่อให้ทราบว่า นักเรียนรู้คำศัพท์ในระดับใด เพียงพอหรือเหมาะสมกับระดับที่จะเรียนหรือไม่ เช่น ผลจากการวัดพบว่านักเรียนมีความรู้คำศัพท์ระดับที่ 2 ของหนังสือ Longman Structure Reader จำนวน 500 คำหมายความว่านักเรียนจะมีความสามารถที่จะอ่านหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่า

2. การทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบที่มักพบในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition) เป็นการวัดนักเรียนว่าสามารถจำคำที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด การทดสอบแบบนี้จะง่ายกว่าการทดสอบการระลึกได้ เพราะในการสอบจะมีคำตอบที่นักเรียนนึกอยู่ปรากฏให้เห็น เช่น ให้นักเรียนเขียนคำแปลหรือเลือกคำแปล คำคล้องจอง ความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ

2.2 การทดสอบการระลึกได้ (Recall Test) เป็นการวัดนักเรียนว่าสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด นักเรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง

3. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement Test) เป็นการวัดความรู้จากการเรียนคำศัพท์ ซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งของการสอนภาษาในรายวิชาที่นักเรียนได้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อเป็นการประเมินผลว่านักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่เรียนไปแล้วหรือไม่ และเป็นส่วนที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ก้าวหน้าขึ้น แบบทดสอบที่จะใช้ควรมีลักษณะ ดังนี้

3.1 ต้องไม่เป็นการทดสอบคำโดดหรือคำเพียงคำเดียว เนื่องจากผลการเรียนแต่ละรายวิชา นักเรียนมักจะมีโอกาสได้พบ และใช้คำศัพท์ในบริบทที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นประจำ

3.2 สามารถให้คะแนนได้ง่าย เช่น แบบทดสอบแบบโคลซ (Cloze Test) หรือจับคู่

3.3 ถ้าเป็นแบบเติมหรือเลือกคำตอบ คำตอบต้องเหมาะสมกับความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว

3.4 เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสามารถสร้างได้ ไม่ควรยากหรือมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนเกินไป

3.5 จำนวนข้อในแต่ละแบบทดสอบต้องเหมาะสมกับเวลา

จตุพร แพบโรสง (2545 อ้างถึงใน นiyorรณ จันทรแก้ว, 2551) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะ สมรรถภาพ และความสามารถของบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากความสามารถทางสมอง หรือทางร่างกายที่ได้รับประสบการณ์ที่เกิดจากการอบรมหรือการสอน สามารถวัดได้จากการทำแบบทดสอบ หรือสังเกตพฤติกรรมหรือความสำเร็จด้านอื่นๆ ประกอบ

ชนินทร์ชัย อินทราภรณ์ และสุวิทย์ หิรัณยกานท์ (2548) ได้ให้ ความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่าเป็นความสำเร็จที่ได้จากความสามารถ ความรู้ หรือทักษะ

จากการวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เป็นการวัดและประเมินผลการใช้คำศัพท์ของนักเรียนว่าหลังจากที่นักเรียนได้เรียนคำศัพท์ไปแล้วนั้น มีความสามารถด้านการรู้จำ เข้าใจ นำไปใช้ได้มากน้อยเพียงใด และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ จึงควรวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Test) การทดสอบ (Testing) และการวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement Test) และจากการวัดและประเมินนี้สามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนาเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอนได้ โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและวัดความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Proficiency Test) โดยวัดความสามารถด้านคำศัพท์ของผู้เรียน คือ ความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทต่างๆ

2. ขอบเขตของคำศัพท์ที่นำมาใช้ในงานวิจัย

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.1.1 สาระการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของ

ประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 สาระสำคัญ ดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2.1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2.1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ป. 3/2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน

ป. 3/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของ กลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ป.3/1 พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ป.3/2 บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

สาระที่ ๓ ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ป. 3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ป. 3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2.1.4 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค ง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง ตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
2. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน
4. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของ ภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
7. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
8. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว
9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)
10. ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

2.1.5 คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้า จังหวะง่ายๆถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือกระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย พูดโต้ตอบคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่าง บุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและ คำขอร้องง่ายๆตามแบบที่ฟัง บอกความต้องการง่ายของตนเองตามแบบที่ฟัง พูดขอ และให้ข้อมูลให้ ง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวหรือ กิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัวจัดหมวดหมู่คำตามประเภท

ของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามแบบที่ฟังหรืออ่าน พูดและทำท่าทางประกอบ ตามมารยาทสังคม วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวข้องกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วม กิจกรรมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย บอกความแตกต่างของเสียง อักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของ ภาษาต่างประเทศ บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ฟังพูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนใช้ ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว โดยใช้กระบวนการทักษะทางภาษา การฟัง พูด อ่าน เขียน ได้อย่างถูกต้อง และการใช้ภาษาท่าทางรูปแบบ พฤติกรรมการสื่อสารของเจ้าของภาษา กระบวนการกลุ่มในการฝึกออกเสียง ฟัง/พูด ถามตอบ และสนทนาโต้ตอบ เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถสื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ สนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม รวมถึงการ รวบรวมความรู้และแสวงหาความเพลิดเพลินจากภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขและเข้าใจใน วัฒนธรรมและปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีวาทศิลป์และมารยาทในการพูด กล้า แสดงออก มีทัศนคติ ที่ดีต่อการเรียนเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษในระดับสูง

สำหรับงานวิจัยนี้ผู้เรียนต้องมีคุณภาพหลังจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รายละเอียด ดังนี้ มีทักษะและความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถสื่อสารให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำศัพท์ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน ได้ และสามารถใช้ภาษาต่างประเทศรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้ เช่น ข้อมูลตนเอง ครอบครัว สิ่งของต่างๆ โรงเรียนและห้องเรียน อวัยวะ ในร่างกาย เสื้อผ้า สี เทศกาล อาหาร เครื่องดื่ม ผลไม้ และสัตว์ต่างๆ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม) ตลอดจนเข้าใจและตระหนักถึงมารยาทสังคมและวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551)

2.2 คำศัพท์พื้นฐานอ้างอิงจากรอบมาตรฐานภาษาของประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรป (The Common European Framework of Reference for Languages : CEFR)

คือ คำศัพท์ที่ได้รับมาตรฐานการประเมินความสามารถทางภาษาที่ทางสหภาพยุโรปจัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน และการประเมินภาษาที่สองหรือ ภาษาต่างประเทศในปี ค.ศ. 2002 สภาแห่งสหภาพยุโรป ที่ได้กำหนดให้ใช้กรอบอ้างอิง CEFR ในการ ตรวจสอบความสามารถทางภาษา ปัจจุบันกรอบอ้างอิง CEFR ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่า เป็นมาตรฐานในการจัดลำดับความสามารถทางภาษาของแต่ละบุคคลโดยหลักการวัดระดับภาษาของ CEFR นั้นมีระดับการวัดดังนี้ CEFR แบ่งเป็นทั้งหมด 6 ระดับตั้งแต่ A1- C2 หลัก ๆ แล้วจะแบ่งเป็น 3 ระดับ นั่นก็คือ Basic User, Independent User และ Proficient User แต่ละระดับจะ วัดความสามารถในการใช้และเข้าใจภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนด

ถึงความสำคัญของการสอบวัดระดับสติภาพทางภาษาอังกฤษตามกรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของกรอบมาตรฐานภาษาของประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรป ไว้เป็นทั้งหมด 6 ระดับ ตั้งแต่ A1 (ง่ายสุด), A2, B1, B2, C1, C2 (ยากสุด) โดยคำศัพท์ในระดับ A1 นั้นมีคำศัพท์อยู่ราวๆ 700 กว่าคำ หากนำคำศัพท์มาเรียงเรียงเป็นประโยคแล้ว จะสามารถสื่อสารได้ในระดับหนึ่ง

ตารางที่ 2 กรอบมาตรฐานภาษาของประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรป หรือ ซีอีเอฟอาร์ (The Common European Framework of Reference for Languages : CEFR

ระดับ	คำอธิบายระดับความสามารถของ CEFR
A1	ผู้เรียนสามารถใช้และเข้าใจประโยคง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน สามารถแนะนำตัวเองและผู้อื่น สามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับบุคคลอื่น เช่น เขาอยู่ที่ไหน รู้จักใครบ้าง มีอะไรบ้าง และตอบคำถามเหล่านี้ได้ทั้งยังสามารถเข้าใจบทสนทนาเมื่อคู่สนทนาพูดช้าและชัดเจน
A2	ผู้เรียนสามารถใช้และเข้าใจประโยคในชีวิตประจำวัน (ในระดับกลาง) เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว การจับจ่ายใช้สอย สถานที่ ภูมิศาสตร์ การทำงาน และสามารถสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลทั่วไปในการใช้ชีวิตประจำวัน สามารถบรรยายความคิดฝัน ความคาดหวัง ประวัติ สิ่งแวดล้อม และสิ่งอื่น ๆ
B1	ผู้เรียนสามารถพูด เขียน และจับใจความสำคัญของข้อความทั่ว ๆ ไปถ้าเป็นหัวข้อที่คุ้นเคยหรือสนใจ เช่น การทำงานโรงเรียน เวลาว่าง ฯลฯ สามารถจัดการกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทางในประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษได้สามารถบรรยายประสบการณ์ เหตุการณ์ ความคิด ความหวัง พร้อมให้เหตุผลสั้น ๆ ได้
B2	ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาในระดับดี สามารถใช้ภาษาพูดและเขียนได้แทบทุกเรื่องอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว รวมทั้งสามารถอ่านและทำความเข้าใจบทความที่มีเนื้อหายากขึ้นได้
C1	ผู้เรียนสามารถเข้าใจข้อความยาว ๆ ที่ซับซ้อนในหัวข้อหลากหลาย และเข้าใจความหมายแฝงได้สามารถแสดงความคิด ความรู้สึกของตนได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่ต้องหยุดคิดหาคำศัพท์สามารถใช้ภาษาทั้งด้านสังคมการทำงาน หรือด้านการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
C2	ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างดีเยี่ยมใกล้เคียงเจ้าของภาษา สามารถใช้ภาษามาตรฐานได้อย่างสละสลวย ถูกต้องตามจุดประสงค์ที่จะสื่อสารได้ดี สามารถอ่านบทความที่เป็นภาษาต้นฉบับ (โดยเฉพาะวรรณกรรม) ได้เข้าใจ สามารถ และเลือกใช้ภาษาสำหรับพูดและเขียนได้อย่างเหมาะสม ผู้เรียนสามารถเข้าใจข้อความยาว ๆ ที่ซับซ้อนในหัวข้อหลากหลาย และเข้าใจความหมายแฝงได้

2.3 บัญชีคำศัพท์พื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดวงคำศัพท์ที่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา แต่ละระดับควรรู้ไว้ดังนี้ (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2559)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 150-200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 250-300 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 350-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

งานวิจัยนี้ได้กำหนดกรอบวงคำศัพท์ที่นำมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยอ้างอิงจาก 1) แบบเรียน Smart English ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) วงคำศัพท์พื้นฐานอ้างอิงจากกรอบมาตรฐานภาษาของประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรป (The Common European Framework of Reference for Languages : CEFR) ระดับ A1 และ 3) วงคำศัพท์จากบัญชีคำศัพท์พื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ โดยขอบเขตคำศัพท์คือ คำศัพท์เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว สิ่งของต่างๆ โรงเรียน และห้องเรียน อวัยวะในร่างกาย เสื้อผ้า สี เทศกาล อาหาร เครื่องดื่ม ผลไม้ และสัตว์ต่างๆ จำนวนประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

3.1 แนวคิดของทฤษฎีเกมเป็นฐาน

ทฤษฎีเกม เป็นเรื่องเกี่ยวกับการตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ โดยมีเงื่อนไขที่ผูกอยู่กับการตัดสินใจของผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมอยู่ด้วย ผู้ที่บุกเบิกทฤษฎีนี้ คือ John von Neumann และ Oskar Morgenstern ในปี 1944 และได้ถูกพัฒนาอย่างก้าวกระโดดอีกครั้งในอีก 50 ปีต่อมา โดย John Forbes Nash

Dobson (1998 : 9 – 17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

มีผลงานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งผลออกมาว่า การเรียนการสอนที่ได้ผลคือต้องเรียนแล้วต้องได้ความรู้พร้อมกับได้รับความสนุกสนานไปด้วย ผลการวิจัยเหล่านี้ทำให้นักคิดหลายท่าน อาทิ Randal W. Kindley et al. (2002); Jennifer Jenson et al. (2002); Maja Pivec et al. (2002) เสนอแนวคิดในการดัดแปลงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียนซึ่งเป็นที่มาของคำศัพท์สมัยใหม่เกี่ยวกับการเรียนรู้ เช่น Edutainment เป็นคำศัพท์ที่มาจาก Education บวกกับ

Entertainment ความหมายก็คือ การศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง และอีกศัพท์หนึ่งที่ใช้แพร่หลายเช่นกันคือ Plearn เป็นคำศัพท์ที่มาจาก Play บวกกับ Learn ความหมายก็คือ เล่นและเรียน

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (สมาคม ควอท , 2566) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัย หรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้

นอกจากนี้ กรมวิชาการ (2557) ได้เสนอบทความเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ว่าเราสามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุอุปกรณ์ วิธีการ ตลอดจนคน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์หรือ แนวคิดอาจอยู่ในลักษณะที่ถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เติมพูนทักษะและประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิด ตลอดจนสิ่งที่กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

จากความพยายามคิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนใหม่ๆ สื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาปิดช่องโหว่ของข้อจำกัดของการเรียนรู้ การรับรู้ของผู้เรียน แรงจูงใจของผู้เรียน ความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ปัญหาที่มักจะได้พบได้ในผู้เรียนส่วนใหญ่ก็คือ รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ไม่อยากเรียน มีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ซึ่งปัญหาทั้งหลายเหล่านี้เป็นความท้าทายสำหรับผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องกับการสอนและการพัฒนามนุษย์ที่ต้องให้ความสำคัญกับการสอนเพิ่มขึ้น ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและเทคนิคการสอน เนื้อหาสาระของกิจกรรมการเรียนรู้ ควรจัดให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียน และคำนึงถึงความสามารถ ความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน เพื่อเป็นการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง การฝึกการปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ได้คิดเป็น ทำเป็น และเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องได้ด้วยตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

จะเห็นได้ว่าทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมแล้ว จากเน้นหนักที่วิชาการ เป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่ผู้เรียนเป็นหลัก เน้นเข้าใจถึงความต้องการของผู้เรียน การสอนสมัยใหม่ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจเป็นหลักเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจโดย

การทดลองทำด้วยตัวเอง (Learning by Doing) นอกจากนั้นแล้วการพัฒนาสื่อต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบ Learning by Doing ยังคงพัฒนาไปเรื่อยๆ พร้อมๆกับการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีซึ่งเกมส์คอมพิวเตอร์ก็เข้ามามีบทบาทและเป็นที่ยอมรับอย่างมากในส่วนของ การสร้างความเพลิดเพลินสนุกสนานให้กับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ด้วยเหตุนี้เองจึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้ในการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อมๆกัน นั่นเองเป็นที่มาของเกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

เกมเป็นฐานมีการพัฒนาและได้ถูกนำมาใช้ในแวดวงของการศึกษาและการพัฒนามนุษย์มานานแล้วในต่างประเทศ ได้มีผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลเชิงลึกของ Game Based Learning ไว้หลายท่านด้วยกัน แต่ Game Based Learning ยังถือว่าเป็นเรื่องใหม่สำหรับประเทศไทย ซึ่งถือว่าเป็นโอกาสอันดีที่งานวิจัยชิ้นนี้จะนำ Game Based Learning มาทดลองกับคนไทย จากการศึกษาจากหนังสือที่มีนักเขียนหลายท่านอาทิเช่น March Prensky (2001); Clark N. Quinn, Clark Aldrich, Samantha Chapnick et al. (2005) and David A. Sousa (2006) ได้ศึกษาถึงเรื่องต่างๆ เช่นเรื่องเกี่ยวกับการประมวลผลของสมองของมนุษย์, เรื่องความมีส่วนร่วมในการเรียน, เรื่องการจำลองสถานการณ์กับการเรียนรู้, e-learning และ Game Based Learning

จากเหตุผลข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน การรับรู้ของผู้เรียนถดถอย Learning Loss และ รู้สึว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ไม่อยากเรียน มีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ดังนั้นปัญหาทั้งหลายเหล่านี้เป็นความท้าทายสำหรับครูผู้สอนที่ต้องที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบและเทคนิคการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับวัย ความถนัดและความสนใจของผู้เรียน ซึ่งจากการค้นคว้าข้อมูลพบว่า การเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) มีแนวโน้มในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ และอยู่ภายใต้บรรยากาศการทำลาย ตลอดจนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

3.2 ความสำคัญของทฤษฎีเกมเป็นฐานในการสอนคำศัพท์

Cruickshank (1999 : 28 – 32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน

ที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิโยธี (2540 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ได้นักการศึกษา อาทิ Jones (1999); นิตยา สุวรรณศรี (2540) และคณะ; นักวิชาการนานมีบุคส์ (2543) ได้ให้ความสำคัญไว้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อีกด้วย

ปัจจุบันเกมเป็นฐาน มีการพัฒนาและถูกนำมาดัดแปลงใช้ในแวดวงของการ พัฒนาศูนย์การเรียนรู้อย่างกว้างขวาง โดย March Prensky (2001) และ Clark Aidrich (2005) ได้ทำการศึกษาเรื่องราวที่ใกล้เคียงกันเช่น การประมวลผลสมองของมนุษย์, การมีส่วนร่วมในห้องเรียน, E-Learning, และเกมเป็นฐาน โดยมีเนื้อหา โดยสังเขปใกล้เคียงกันซึ่งสามารถสรุปเนื้อหาได้ดังนี้

1) ผู้เรียนพอใจกับการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เนื่องจากสามารถตอบ โจทย์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทุกวัย มีรูปแบบสื่อที่น่าสนใจ และสามารถจำลองสถานการณ์ได้เสมือนจริง (Simulator) ซึ่งสามารถนำความรู้หรือสิ่งที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้โดยตรง

2) ประเด็นเกี่ยวกับเรื่องของการมีส่วนร่วม (Engagement) เนื่องจากเกมเป็นฐาน มุ่งเน้นไปเป้าหมายไปยัง 10 ส่วน คือ ความสนุก (Fun), ความมีส่วนร่วม (Engagement), มีเป้าหมาย (Goals), มีกฎในการเรียนรู้ (Rule), มีการเชื่อมต่อ (Interaction), มีผลลัพธ์ (Outcome), มีการคิดวิเคราะห์ย้อนกลับ (Feedback), มีการออกแบบความขัดแย้ง (Conflict), มีการแข่งขันเพิ่มเข้ามา (Competition), มีการจำลองบทบาท (Case) ซึ่งทุกอย่างถูกจำลองมาจากประสบการณ์และชีวิตในการทำงานจริง หากผู้เรียนรู้ได้สัมผัสการเรียนรู้จากสื่อเกมเรียนรู้ก็ไม่ต่างกับเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

Asher (2000) ยังค้นพบว่าปัญหาส่วนใหญ่ในการเรียนการสอนภาษาที่พบ คือ มีผู้เรียนเพียงไม่ถึง 5% ที่สามารถอดทนต่อการเรียนการสอนภาษาในสภาวะตึงเครียดของการเรียนภาษาที่เป็นทางการได้ ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่า การลดความตึงเครียดและเพิ่มแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการสอนภาษา ในขณะเดียวกัน Gairns and Redman (1986) ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการสอนภาษาที่น่าสนใจว่า ผู้สอนภาษาส่วนใหญ่มักใช้การเรียนการสอนคำศัพท์โดยมีผู้สอนเป็นศูนย์กลาง เน้นผลผลิตทางภาษามากกว่ากระบวนการเรียนรู้และความสามารถในการนำภาษาไปใช้ของผู้เรียน ในด้านผู้เรียน การเรียนการสอนภาษาโดยใช้เกมเป็นการเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกอย่างเป็นกันเอง ทำให้การเรียนการสอนในชั้นเรียนเป็นไปอย่างธรรมชาติและไม่มีความกดดัน Granger (1982) การใช้เกมในการเรียนรู้ภาษานั้นเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมมาก เนื่องจากเกมสามารถทำให้ผู้สอนจัดการสอนภาษาที่เป็นรูปธรรมสำหรับผู้เรียนได้ เพราะความคิดในการสร้างเกมภาษาส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้น

จริงในชีวิตประจำวัน และยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาเป้าหมายในการสื่อสารจริง ดังนั้น การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาจึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นนอกจากนี้ เกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้มีความร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน Delton (2004) ในทำนองเดียวกัน นักวิชาการหลายท่าน Gerlach & Ely (1971); Reese (1997) and Wright et al. (1983) ได้ชี้ให้เห็นความสำคัญในการใช้เกมในการสอนภาษา ว่านอกเหนือจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้ว การใช้เกมประกอบการสอนยังได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง เนื่องจากผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และได้แสดงออกทางภาษาต่างๆ และเกมยังช่วยให้ผู้สอนสร้างสรรค์เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนให้สนุกยิ่งขึ้นได้ และเกมยังสามารถใช้ในการฝึกฝนทักษะได้ทุกทักษะในการเรียนภาษา ทั้ง การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเห็นพ้องกันกับนักวิชาการหลายท่านเช่น Maley (1981) and Hadfield (1990) ซึ่งเห็นว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีความสำคัญยิ่งในทฤษฎีการเรียนการสอนภาษาไม่ว่าจะเป็นด้านฝึกฝนหลักไวยากรณ์ ด้านทักษะ หรือด้านคำศัพท์

ในด้านบรรยากาศการเรียนการสอน Carrier (1980); Hadfield (1990); McCallum (1980); Schultz and Fisher (1988) ได้กล่าวว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนนั้นมีประโยชน์ต่อการเรียนคำศัพท์เป็นอย่างยิ่งเนื่องจากเกมช่วยทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนดีขึ้น โดยผู้เรียนได้หลุดพ้นจากบรรยากาศการเรียนอย่างเป็นทางการในห้องเรียน เพราะเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเกม จะทำให้ผู้เรียนลืมตัวไปว่ากำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน เกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ปลดปล่อยความตึงเครียดทำให้รู้สึกผ่อนคลาย และลดความกังวลต่อบทเรียนได้ ดังนั้นเกมจึงกลายเป็นที่โปรดปรานของผู้เรียนภาษา ซึ่งสอดคล้องกับ Weed (1975) ที่กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศที่ต่างไปจากการฝึกฝนภาษาตามปกติ นอกจากนี้ Delton (2009) ยังกล่าวต่อว่า เกมสามารถลดความตึงเครียดและความกังวลของผู้เรียนต่อกระบวนการเรียนการสอนภายในชั้นเรียนได้ ซึ่งในส่วนนี้เป็นคุณสมบัติที่ดีต่อการปรับเจตคติผู้เรียนเมื่อต้องพบกับการเรียนภาษาที่มีเนื้อหายากๆ เกมยังสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน เพราะธรรมชาติของเกมสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีความจดจ่อกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้

ในด้านการกระตุ้นความคิด นักการศึกษา Chamberlain (1981) and Danesi (1989) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เป็นการจัดการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ตัดสินใจ และเพิ่มพูนทักษะในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่หลากหลาย เสริมแรงกระตุ้น และเสริมสร้างความมั่นใจให้แก่ตนเองในการเรียนภาษา ในทำนองเดียวกัน Amato (1996) กล่าวว่า การใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ นอกจากทำให้เกิดการเรียนรู้แล้วยังเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกว่าถูกบังคับให้เรียน เช่นเดียวกับ Avendon (1971) ที่กล่าวว่า เหตุผลที่ทำให้เกมมีประสิทธิภาพ คือ เกมเป็นสิ่งที่ชักจูงผู้เรียนให้เกิดความคิดใฝ่เรียนรู้ และยอมรับกฎเกณฑ์ใน

การแข่งขัน ยิ่งไปกว่านั้นผู้เรียนจะพยายามอย่างมากในการเล่นมากกว่าวิธีอื่นๆ เพราะโดยธรรมชาติแล้วผู้เล่นเกมจะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่า หรือให้ได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่นๆ เพื่อตัวเองหรือเพื่อทีมของตัวเอง และในขณะที่เล่นเกมผู้เล่นจะร่วมอยู่ในกิจกรรมการแข่งขันตลอดเวลา จึงเป็นที่แน่นอนว่า ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการแข่งขันตลอดเวลา และทุกขั้นตอนของกิจกรรม ดังนั้น จึงเป็นเรื่องง่ายสำหรับผู้สอนที่จะสอนเกี่ยวกับไวยากรณ์ คำศัพท์ หรือความคิดใหม่ๆ และ ความรู้ต่างๆ

ในด้านการฝึกทักษะการเรียนรู้ Clark (1982) ได้ให้ความเห็นว่า เกมเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการทบทวน หรือการฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์และประโยค นอกจากนี้เกมยังเหมาะต่อการนำเข้าสู่บทเรียนที่เป็นเนื้อหาใหม่ เช่นการสอนศัพท์และสำนวนใหม่ต่างๆ ในขณะเดียวกัน การใช้เกมในการสอนคำศัพท์นั้นช่วยให้ความสัมพันธ์ของผู้สอนและผู้เรียนมีความใกล้ชิดกันมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเกมต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้คอยให้คำชี้แจง หรือเสนอแนะเกี่ยวกับการเล่นเกม ซึ่งเป็นการลดช่องว่างระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้อีกด้วย ในทำนองเดียวกัน Stevick (1996) ยังได้กล่าวว่า การเรียนรู้ที่มีการแข่งขันจะกระตุ้นให้ผู้เรียนจดจำสิ่งนั้นได้ดีกว่าการเรียนรู้ที่ไม่มีการแข่งขัน

ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกมในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆจะใช้ในขั้นตอน ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชี้นสอน และขั้นปฏิบัติหรือขั้นทบทวนความรู้ รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมาย ควรจะอย่างไรจนจบการแข่งขัน จากเหตุผลข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม โดยไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกกดดัน ลดความตึงเครียดในการเรียนภาษา เพิ่มปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ยิ่งไปกว่านั้นเกมยังช่วยให้ผู้เรียนจดจำกับกิจกรรม หรือบทเรียนนั้นๆได้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย

3.3 ชนิดของเกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ผู้สอนควรเลือกเกมต่างๆมาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน สถชติกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง
4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ
6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นอกจากนี้คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543 : 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation Game เป็นเกมการฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟัง และการพูด
4. Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

นอกจากนี้คณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์ (2543 : 87 – 127) ได้เสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้นักเรียนสนุกสนาน และส่งผลให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมคำศัพท์เหล่านี้ ได้แก่

1. Rise and Act Game
2. Train Word Game
3. Merry – Go – Round
4. Build a New Word Game
5. Beginning Letter Word Game
6. Matching Picture and Word Game
7. Word Grouping Game
8. Matching a Sentence Game
9. A Chain Game

ฟอง เกิดแก้ว (2538 : 137-141) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) ที่จะนำมาใช้ประกอบการสอน ดังต่อไปนี้

1. Ice – breaking activities
2. Bingo activities

3. Matching pairs activities
4. Crossword and word square activities
5. Word grouping activities
6. Pair work and board games
7. Teacher – led activities
8. 20 square activities
9. Miscellaneous activities
10. Deaf and Dumb Spelling Game
11. A Spelling Bee Game
12. Crossword Puzzle Game
13. Whisper Game
14. Fast Thinking Game

อุมาพร ไวยรัตน์ (2553) ยังได้เสนอเกมภาษาอังกฤษที่ใช้แล้วประสบความสำเร็จมาก ดังนี้

1. Spin the bottle เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการถาม – ตอบภาษาอังกฤษ โดยเด็กนั่งเป็นวงกลม ครูเดินเข้าไปกลางวงและเริ่มหมุนขวด เมื่อปลายขวดชี้ไปที่ใครให้เด็กคนนั้นตอบ ครูตั้งคำถาม เช่น “What is your favorite food” แล้วเปลี่ยนคนที่ตอบแล้วมาถามคนถัดไปจนครบทุกคน หรือปรับได้ตามความเหมาะสมของเวลา

2. Listen and take เป็นเกมสนุกๆ เหมาะกับการฝึกทักษะการอ่านและฟังค่ะ โดยครูและเด็กช่วยกันวางคำศัพท์บนพื้น หรือติดคำศัพท์ไว้บนกระดาน แล้วแบ่งเด็กออกเป็นสองกลุ่ม แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเล่นเกม ครูอ่านคำศัพท์และให้ผู้เล่นหยิบคำศัพท์ให้ตรงกับที่ครูอ่าน ใครหยิบได้ก่อนเป็นผู้ได้คะแนนค่ะ เด็กๆสามารถเล่นได้จนครบทุกคน

3. Listen and write เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการฟังและการเขียนค่ะ โดยครูอ่านคำศัพท์และให้ผู้เล่นเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับที่ครูอ่าน ซึ่งถ้าเป็นคำศัพท์ที่ยากเกินไป ครูอาจจะเขียนตัวอักษรบางตัวให้ค่ะ เด็กๆจะได้รู้สึกอยากเล่นมากขึ้น เกมนี้ควรจัดเป็นกลุ่ม

4. Listen and circle เป็นเกมสนุกๆ เหมาะกับการฝึกทักษะการอ่านและฟังค่ะ โดยครูและเด็ก ๆ ช่วยกันเขียนคำศัพท์ไว้บนกระดาน แล้วแบ่งเด็กออกเป็นสองกลุ่ม แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเล่นเกม ครูอ่านคำศัพท์และให้ผู้เล่นวงกลมคำศัพท์ให้ตรงกับที่ครูอ่าน ใครวงกลมได้ก่อนเป็นผู้ได้คะแนนค่ะ เด็กๆสามารถเล่นได้จนครบทุกคน

5. Hang Man เกมต้นตำรับที่ทำท่าย ตื่นเต้น และฝึกทักษะการเขียนได้ดีมาก

6. Hot Ball เป็นเกมที่เด็กชื่นชอบ เพราะนอกจากจะได้เล่นลูกบอลสนุกๆแล้ว ยังได้ฝึกพูดภาษาอังกฤษกับเพื่อนๆ วิธีการเล่น คือ ผลัดกันโยนลูกบอลโดยสมมติให้เป็นลูกบอลที่ร้อนที่สุด

ใครได้รับพยายามแต่งประโยคภาษาอังกฤษ หรือบอกคำศัพท์ตามโจทย์ที่ได้รับ ถ้านี้ก็ไม่ออกก็ส่งบอลให้เพื่อนก่อน แต่ห้ามส่งบอลโดยที่ไม่ตอบอะไรเลยเกิน 3 ครั้งคะ ไม่อย่างนั้นต้องเข้ากลางวงร้องและเต้นเพลงให้เพื่อนๆ ได้หัวเราะก่อนเรียน

7. Ball Throwing Game เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว เช่น คำศัพท์ ประโยค โครงสร้างบทสนทนา เป็นต้น เป็นกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กๆ ได้ทบทวนบทเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นตัวเชื่อมโยงให้เด็กกล้าคิดกล้าแสดงออก ละลายพฤติกรรม และสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่ม โดยมีวิธีการเล่นดังนี้ (ชลีพา ดุลยากร, 2565)

Target : ทบทวนคำศัพท์/สำนวน/ประโยค

Materials : ลูกปิงปองหรือลูกบอลขนาดเล็ก/กล่องหรือตะกร้า/โต๊ะ/เก้าอี้/บัตรคำศัพท์/บัตรภาพ/แถบประโยค

Procedure :

1. ครูเตรียมอุปกรณ์ในแต่ละทีมเรียงตามนี้
 - 1.1 กล่องใส่ลูกปิงปองวางไว้บนเก้าอี้
 - 1.2 กล่องเปล่า 1 ใบ วางไว้บนโต๊ะ (หันโต๊ะตามแนวยาว)
 - 1.3 บัตรคำศัพท์/บัตรภาพ/แถบประโยค วางไว้บนโต๊ะอีกตัวหนึ่ง (หันโต๊ะตามแนวขวาง)
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม (จำนวนทีมขึ้นอยู่กับจำนวนนักเรียน, อุปกรณ์และบริเวณพื้นที่ในการทำกิจกรรม)
3. แต่ละทีมยืนเข้าแถวตอนลึกให้ห่างจากเก้าอี้ รอฟังสัญญาณจากครู
4. เมื่อครูให้สัญญาณ นักเรียนคนแรก วิ่งไปหยิบลูกปิงปองในกล่อง 1 ลูก จากนั้นโยนลูกปิงปองโดยสัมผัสกับผิวโต๊ะ เพื่อให้ลูกปิงปองเด็นเข้ากล่องที่วางไว้บนโต๊ะ (ห้ามโยนเข้ากล่องโดยตรง)
5. ถ้าลูกปิงปองเด็นเข้ากล่อง ให้หยิบบัตรคำศัพท์/บัตรภาพ/แถบประโยค แล้วพูดออกเสียงออกมาดังๆ แล้วเก็บบัตรคำไว้กับตัวเอง จากนั้นวิ่งไปต่อแถว (หากลูกปิงปองไม่เด็นเข้ากล่อง ให้ไปต่อแถวเพื่อโยนใหม่)
6. ทีมไหนที่สะสมบัตรคำศัพท์/บัตรภาพ/แถบประโยค ได้มากที่สุด คือ ผู้ชนะ

จากการศึกษาชนิดของเกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์แล้วพบว่า เกมที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในงานวิจัยนี้ควรเป็นเกมที่เน้นการฝึกฝนคำศัพท์ Vocabulary Game มีลักษณะคือเป็นเกมที่เน้นให้นักเรียนเดาคำศัพท์จากภาพและความหมาย ได้แก่ 1) Spin the bottle เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการถาม – ตอบภาษาอังกฤษ 2) Listen and take เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการอ่านและฟัง 3) Matching Picture and Word Game ให้จับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ หรือแยกประเภทจัดหมวดหมู่ นอกจากนี้เกมที่เหมาะสมในการทบทวนคำศัพท์ท้ายชั่วโมงคือเกม Ball Throwing

Game ซึ่งเป็นเกมที่คาดว่ามีความน่าสนใจในการช่วยพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้

3.4 การออกแบบเกมเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพ

การออกแบบเกมเป็นฐานให้มีประสิทธิภาพต้องมาจากการออกแบบเนื้อหาที่ดี และที่สำคัญต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งหลักเกณฑ์ในการสร้างเกมเป็นฐานให้มีประสิทธิภาพควรคำนึงถึง

3.4.1 แบบฝึกหัด (Practice) เกมการเรียนรู้จะต้องแฝงแบบทดสอบเพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้ และทดสอบได้ระหว่างการเรียนรู้

3.4.2 เน้นการเรียนรู้ขณะปฏิบัติ (Learning by Doing) เกมการเรียนรู้จะต้องมีการเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปด้วยระหว่างปฏิบัติซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนรู้จดจำและมีความเข้าใจในสิ่งที่ทำมากขึ้น

3.4.3 สอดแทรกการเรียนรู้จากความผิดพลาด (Learning by Mistakes) เกมการเรียนรู้ที่ตีความสอดแทรกให้ผู้เรียนรู้จักคิดถึงแม้ว่าความคิดนั้นจะเป็นความคิดที่ผิด แต่ความผิดพลาดนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำความผิดพลาดที่เกิดขึ้น

3.4.4 มีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน (Learning Goal) ต้องมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายได้ตรงจุด

3.4.5 แฝงไปด้วยประเด็นหลัก (Learning Point) เกมการเรียนรู้ของกำหนดจุดสำคัญของการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้โดยตรงจุด

อนุสร หงส์ขุนทด (2566) ได้เสนอขั้นตอนในการออกแบบกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Teaching) ออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้ (Identify Learning Objective) คือการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนบรรลุผ่านกิจกรรมตามเกม ระบุความรู้และทักษะที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับและสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้โดยรวมของหลักสูตร หรือหลักสูตร

2. เลือกเกมที่เหมาะสม (Select Appropriate Games) คือการเลือกเกมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน มีความเหมาะสมที่สามารถส่งเสริมสนับสนุนผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนด พิจารณาถึงความต้องการ และความสนใจของผู้เรียน และมอบประสบการณ์ในการเรียนที่น่าสนใจ ทำทนาย ผู้สอนสามารถค้นหาเกมออนไลน์ หรือปรึกษานักการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญ หรือนักออกแบบเกม เพื่อหาตัวเลือกที่เหมาะสมมากที่สุด

3. ออกแบบกิจกรรมตามเกม (Design Game-Based Activities) คือการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ในเกมที่เลือกให้เข้ากับประสบการณ์ของผู้เรียน ควรวางแผนว่าผู้สอนจะแนะนำเกมอย่างไร จะเล่นอย่างไร และจะสอดคล้องกับหลักสูตร หรือวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างไร ซึ่งอาจรวมถึงการแสดง

บทบาทสมมติ การจำลองสถานการณ์ การแก้ปัญหา และการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้หรือพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ตรวจสอบความคาดหวัง ขั้นตอน คำแนะนำ วิธีการประเมินของผู้เรียนให้ชัดเจนถึงการบรรลุเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

4. ให้คำแนะนำและการสนับสนุน (Provide Guidance and Support) คือการวางแผนให้คำแนะนำ และการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตลอดเกม มีการวางแผนการเฝ้าอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน รวมถึงให้ข้อเสนอแนะในเวลาที่เหมาะสม รวมถึงการเตรียมสื่อ วัสดุต่างๆที่จำเป็นในการสอนเพิ่มเติม

5. การทบทวน และการประเมินผล (Review and Refine) คือการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ไตร่ตรองประสบการณ์จากการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยตนเองจากวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผู้สอนอาจใช้จากข้อเสนอแนะจากผู้เรียน เพื่อทบทวนบทเรียน และปรับเปลี่ยนแนวการสอนในอนาคตได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นการออกแบบเกมเป็นฐานให้มีประสิทธิภาพ ควรคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ เช่นขั้นตอนในการออกแบบเกมให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ การเลือกเกมที่เหมาะสมมีความท้าทายกับความรู้ ความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน รวมถึงการวัดผลประเมินผลที่ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ การให้ข้อเสนอแนะ ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.5 การนำ Game Based Learning มาใช้ในการเรียนรู้

3.5.1 การเตรียมความพร้อม

3.5.1.1 ผู้สอน

ผู้สอนศึกษาวัตถุประสงค์ของรายวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา และความพร้อมของผู้เรียน จากนั้นกำหนดรูปแบบของเกมเพื่อการเรียนรู้ เช่น เกมที่ไม่มีผู้แพ้ชนะ เกมที่มีผู้แพ้ชนะ เกมแบบสถานการณ์จำลอง เป็นต้น ผู้สอนพิจารณาเกมเพื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดเลือกใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่แล้ว กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมเพื่อการเรียนรู้นั้น ทั้งกระบวนการและข้อจำกัดต่างๆ เพื่อเตรียมป้องกันหรือแก้ไข และทำให้การเล่นเกมของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

ประยุกต์ใช้บางส่วนจากเกมเพื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่ กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมเพื่อการเรียนรู้นั้นอย่างละเอียดลึกซึ้ง เพื่อให้สามารถเข้าใจฐานคิดของเกมและปรับประยุกต์ได้โดยไม่ทำให้แก่นหรือสาระสำคัญของเกมผิดเพี้ยนไป

สร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ใหม่ กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ และจะต้องทดลองใช้หลายๆ ครั้ง กระทั่งแน่ใจว่า เกมที่สร้างขึ้นใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ผู้สอนพิจารณารูปแบบการเล่นแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) หรือการเล่นแบบประสานเวลา (Synchronous) โดยพิจารณาจากลักษณะของเกม และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้

ผู้สอนกำหนดรูปแบบการใช้เกม เช่น ใช้เพื่อเรียนรู้เนื้อหา ใช้เพื่อเป็นแบบฝึกหัด ใช้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ เป็นต้น และจัดทำเป็นคู่มือการเล่น เกม ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของเกม อุปกรณ์ วิธีการเล่น การตัดสินใจแพ้ชนะ และระบบการให้รางวัล

ผู้สอนเตรียมสื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมและเนื้อหาที่ต้องการใฝ่เรียนได้เรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนใช้เป็นข้อมูลประกอบ

3.5.1.2 ผู้เรียน

ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาวิธีการใช้ช่องทางการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด

3.5.2 ขั้นตอนในการ นำ Game Based Learning มาใช้ในการเรียนรู้

3.5.2.1 ขั้นตอนที่ 1 การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน

ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถาม ความเข้าใจของผู้เรียนผู้สอนอธิบายกติกาการเล่น และชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้การเล่นเกมนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาคู่มือการเล่น และให้ผู้เรียนอภิปรายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับผู้เรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่น และอาจให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวล ตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมแก่ผู้เรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมมาก่อน

3.5.2.2 ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้

ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วยผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา แจ่มใสเป็นเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

3.5.2.3 ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลของเกม

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกมผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่ครอบคลุมการประเมินผล

ผู้สอน สามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น คะแนนของเกม การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา การอภิปรายผลคะแนนอย่างเป็นทางการเชื่อมโยง

การเรียนรู้จากเกมกับเนื้อหาวิชา โดยการประเมินดังกล่าวต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้สอนได้แจ้งกับผู้เรียนอย่างเคร่งครัด

ผู้เรียน ตรวจสอบผลเกมของตนเอง โดยเทียบกับผลเกมของเพื่อน เพื่อให้เห็นจุดเหมือน จุดต่าง และเป็นข้อมูลประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถให้ผู้เรียนทำการสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Reflection) ในประเด็นสำคัญ เช่น ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม แนวทางการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ เป็นต้น

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ต้องอาศัยการเลือกใช้เกม หรือ การประยุกต์เกม หรือการออกแบบเกมที่กระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน เป็นเกมที่ไม่น่าเบื่อหรือ ง่ายจนเกินไป อีกทั้งต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และความพร้อมในการใช้ สื่อดิจิทัลของผู้เรียนด้วย ดังนั้นผู้สอนจึงต้องวิเคราะห์ในประเด็นเหล่านี้อย่างรอบคอบ นอกจากนี้ ในบางครั้งผู้เรียนอาจเกิดความสับสนในขั้นตอนการเล่น หรือไม่สามารถควบคุมเวลาในกลุ่มได้ ดังนั้น ผู้สอนจำเป็นที่จะต้องจัดทำคู่มือการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนการเล่นหรือระหว่างการเล่นเกม โดยอาจเป็นคู่มือที่อยู่ในรูปแบบไฟล์เอกสาร หรือสื่อวีดิทัศน์ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ที่สำคัญการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ใช่เพียงการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน ผู้สอนจำเป็นต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ร่วมเล่นไปนั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กล ยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคารพกฎกติกา และจำเป็นต้องชี้ชวนให้ผู้เรียนเชื่อมโยง สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหาวิชาและแนวทางการนำไปปรับใช้ในอนาคต สอดคล้องกับ ชุตติมา สินธุวานิช (2565) กล่าวว่าหลักการของเกมเป็นฐานมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) Practice การออกแบบเกมเป็นฐานนั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียน ได้ลองทำ ฝึกปฏิบัติ

2) Learning by doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งการเรียนรู้ด้วย ตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า

3) Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

4) Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกมว่าจะให้เด็กเรียนรู้สิ่งไหน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย

5) Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆที่สำคัญต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งหมดที่ผู้เรียนสมควรเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

จะเห็นได้ว่าการออกแบบเกมเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพนั้น ต้องเกิดจากการวางแผนที่ดีตั้งแต่ การตั้งเป้าหมายให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน และ มีความสุขในการเรียนรู้ อีกทั้งต้องกำหนดกติกาต่าง ๆ เพื่อบังคับให้การเล่นเป็นไปในทิศทาง

เดียวกัน ให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเองจากการเล่นเกม เพื่อมุ่งหวังให้บรรลุตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ประโยชน์ของการเรียนการสอนด้วยเกมนอกจากจะได้รับ ความสนุกสนานแล้ว ยังมีประโยชน์ด้านอื่น ๆ เช่น เกมสามารถสร้างความสนใจของผู้เรียนและเป็น สิ่งจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะความคิด ทักษะการใช้ภาษา ด้านฟัง พูด อ่าน เขียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ ผู้สอนสามารถใช้เกมทดสอบ ความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนได้โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมกันแสดงออก ในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ ซึ่งเป็นช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ของเนื้อหาสาระที่เรียนเพราะกิจกรรมใน เกมจะช่วยสร้างความกระจำชัดให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้เกมยังก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่าง ผู้สอนและผู้เรียนอีกด้วย

4. แอปพลิเคชัน (Application)

4.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน

Rouse (2007) ให้ความหมายของแอปพลิเคชัน ไว้ว่าแอปพลิเคชันเป็นโปรแกรมประยุกต์ ที่ออกแบบมาเพื่อดำเนินการฟังก์ชันที่เฉพาะเจาะจงสำหรับผู้ใช้ หรือในบางกรณีสำหรับโปรแกรม ประยุกต์อื่น เช่น โปรแกรมสำหรับประมวลผลฐานข้อมูล โปรแกรมแก้ไขภาพโปรแกรมการสื่อสาร เป็นต้น

แอปพลิเคชัน คือโปรแกรม หรือ กลุ่มของโปรแกรม ที่ถูกออกแบบสำหรับอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น โดยในปัจจุบันมีการพัฒนา แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการศึกษาออกมามากมาย ซึ่งสามารถช่วยเหลือการสอนของครูทั้งในและ นอกชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่างๆ ได้อีก ด้วย รวมถึงทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงการใช้แอปพลิเคชันได้ตลอดเวลา (คณะกรรมการ การจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2562)

แอปพลิเคชัน (Application) หมายถึง โปรแกรม หรือชุดสั่ง ที่ใช้ควบคุมการทำงานของ คอมพิวเตอร์เคลื่อนที่และอุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆ เพื่อให้ทำงานตามคำสั่ง และตอบสนองความต้องการ ของผู้ใช้ โดยแอปพลิเคชัน (Application) จะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่างๆ โดยทั่วไปโปรแกรมหรือชุดสั่งถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ใหญ่ๆ คือ

1. แอปพลิเคชันระบบ เป็นส่วนซอฟต์แวร์ระบบหรือระบบปฏิบัติการ (Operating system) ที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์และรองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่ติดตั้งอยู่ภายในคอมพิวเตอร์เคลื่อนที่

2. แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์หรือโปรแกรมประยุกต์ ที่ทำงานภายใต้ระบบปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เฉพาะอย่าง เนื่องจากผู้มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน จำนวนของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เคลื่อนที่มีหลากหลายชนิด ขนาดหน้าจอที่แตกต่าง จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อรองรับการใช้งานในทุกๆ ด้าน

จากการศึกษาความหมายของแอปพลิเคชันสรุปได้ว่า แอปพลิเคชัน (Application) หมายถึงซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมประยุกต์ ที่ถูกออกแบบให้ทำงานเฉพาะเจาะจง เพื่อช่วยในการทำงานของผู้ใช้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา ซึ่งแต่ละโปรแกรมจะมีเงื่อนไขหรือแบบฟอร์มที่แตกต่างกันตามความต้องการหรือกฎเกณฑ์ของแต่ละหน่วยงาน

4.2 ประเภทของแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันโดยจำแนกตามระบบปฏิบัติการ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

4.2.1 เว็บแอปพลิเคชัน

จากการศึกษามีผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ให้ความหมายของเว็บแอปพลิเคชันไว้ ดังนี้

เอกชัย แนนอุดร (2551) ให้ความหมายว่า เว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) คือโปรแกรมประยุกต์ ที่จะเข้าถึงด้วยโปรแกรม Internet Browser ซึ่งทำให้เหมาะสำหรับงานที่ต้องการข้อมูลแบบ Real Time ข้อดีของเว็บแอปพลิเคชัน คือข้อมูลต่าง ๆ ที่อยู่ในระบบที่มีการไหลเวียนในแบบ Online จึงสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้บริการแบบ Real Time ทำให้เกิดความประทับใจ รวมทั้งสามารถใช้งานได้ง่ายโดยไม่ต้องติดตั้ง Client Program จะทำให้ไม่ต้อง Upgrade Client Program และสามารถใช้งานผ่าน Internet Connection ที่มีความเร็วต่ำกว่าส่งผลให้ผู้ใช้บริการสามารถใช้โปรแกรมได้จากทุกแห่งในโลก

M.D.Soft (2018) กล่าวว่า แอปพลิเคชันที่ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อเป็นเบรเซอร์ สำหรับการใช้งานเว็บเพจต่างๆ ซึ่งถูกปรับแต่งให้แสดงผลแต่ส่วนที่จำเป็นเพื่อเป็นการลดทรัพยากรในการประมวลผลของตัวเครื่องสมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต ทำให้โหลดหน้าเว็บไซต์ได้เร็วขึ้น อีกทั้งผู้ใช้งานยังสามารถใช้งานผ่าน อินเทอร์เน็ต และอินเทอร์เน็ตในความเร็วดังกล่าวได้

ไทยแวร์ (2564) กล่าวว่าเว็บแอปพลิเคชัน เป็นซอฟต์แวร์ชนิดหนึ่งที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ โดยตัวแอปพลิเคชันถูกจัดเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ ใช้งานผ่านทางโปรแกรมเปิดเว็บ หรือเว็บเบราว์เซอร์ (มีอินเทอร์เน็ตในการใช้งาน) บนอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ ไม่ว่าเว็บไซต์นั้น ๆ จะถูกใช้งานเพื่อจุดประสงค์ใด ๆ แต่ถ้าเว็บไซต์ใช้งานได้มากกว่าการอ่านเนื้อหาทั่วไป เช่น ใช้พิมพ์เอกสาร แต่งภาพและเซฟเป็นไฟล์ได้ ก็ถูกจัดว่าเป็นเว็บแอปพลิเคชัน

4.2.2 โมบายแอปพลิเคชัน

จากการศึกษามีผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ให้ความหมายของโมบายแอปพลิเคชันไว้ ดังนี้ Guido (2013) ได้ให้ความหมายของโมบายแอปพลิเคชัน ไว้ว่าเป็นซอฟต์แวร์ที่เขียนขึ้นสำหรับอุปกรณ์มือถือ (เช่น แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน) เพื่อดำเนินงานที่เฉพาะเจาะจง

Meeta Viswanathan (2013) ได้ให้ความหมายของโมบายแอปพลิเคชัน ไว้ว่าเป็นโปรแกรมที่พัฒนาสำหรับอุปกรณ์มือถือขนาดเล็ก เช่น โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน PDA และอื่น ๆ ซึ่งสามารถดาวน์โหลดเก็บไว้บนอุปกรณ์มือถือ

โมบายแอปพลิเคชันเป็นการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต โดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังสนับสนุนให้ผู้ใช้โทรศัพท์ได้ใช้ง่ายยิ่งขึ้น ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือ หรือ สมาร์ทโฟนมีหลายระบบปฏิบัติการที่พัฒนาออกมาให้ผู้บริโภคใช้ ส่วนที่มียอดนิยมและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดคือ iOS และ Android จึงทำให้เกิดการเขียนหรือพัฒนา Application ลงบนสมาร์โฟนเป็นอย่างมาก อย่างเช่น แพนที, เกมส์, โปรแกรมคุยต่างๆ และหลายธุรกิจก็เข้าไปเน้นในการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารกับลูกค้ามากขึ้น ตัวอย่างโมบายแอปพลิเคชันที่ติดมากับโทรศัพท์อย่างแอปพลิเคชันเกมส์ชื่อดังที่ชื่อว่า Facebook ที่สามารถแชร์เรื่องราวต่าง ๆ ไม่ว่าจะมีความรู้สึก สถานที่ รูปภาพ ผ่านทางแอปพลิเคชันได้โดยตรงไม่ต้องเข้าเว็บเบราว์เซอร์ (พร้อมเล็คทล่อวีจิตร.2555)

สุชาติ พลาชัยภิมย์ศิลป์ (2554) กล่าวว่าโมบายแอปพลิเคชันเป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยการทำงานของผู้ใช้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ ซึ่งแอปพลิเคชันเหล่านั้นจะทำงานบน ระบบปฏิบัติการ(OS) ที่แตกต่างกันไป ตัวอย่างของ ระบบปฏิบัติการ บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ได้แก่

- Symbian OS ของ โนเกีย
- Windows Mobile ของ Microsoft
- BlackBerry OS ของ RIM
- Web OS ของ Palm
- iOS ของ Apple
- Android OS ของ Google

Bizidea (2020) โมบายแอปพลิเคชันแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. **Native App** คือ Application ที่ถูกพัฒนามาด้วยไลบรารี หรือ SDK คือเครื่องมือที่เอาไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน ของ ระบบปฏิบัติการบน โทรศัพท์มือถือ OS Mobile (Operating System Mobile) นั้นๆ โดยเฉพาะ อาทิเช่น แอนดรอยด์ใช้ Android SDK และ iOS ใช้ Objective C และ Windows Phone ใช้ C# เป็นต้น ข้อดีคือผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้

ง่าย จาก GooglePlay หรือ Apple's App Store รวมถึงการทำงานแบบไม่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ในบางแอปพลิเคชัน ทำให้ผู้ใช้งานสะดวกมากขึ้น

2. **Hybrid Application** คือ แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยจุดประสงค์ ที่ต้องการให้สามารถ รันบนระบบปฏิบัติการได้ทุก OS โดยใช้ Framework (เฟรมเวิร์ก) เข้าช่วย เพื่อให้สามารถทำงานได้ทุกระบบปฏิบัติการและหลายแพลตฟอร์ม ในแอปพลิเคชันเดียว จึงมีข้อดีคือ ทำให้ผู้พัฒนาไม่ต้องเสียเวลาในการพัฒนาเพราะเขียนชุดคำสั่งครั้งเดียวสามารถใช้ได้ทุกแพลตฟอร์ม และเสียค่าใช้จ่ายน้อย

3. **Web Application** คือแอปพลิเคชันที่ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อเป็นบราวเซอร์สำหรับการใช้งานเว็บเพจต่างๆ ซึ่งถูกปรับแต่งให้แสดงผลแต่ส่วนที่จำเป็น เพื่อเป็นการลดทรัพยากรในการประมวลผลของตัวเครื่องสมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต ทำให้โหลดหน้าเว็บไซต์ได้เร็วขึ้น อีกทั้งผู้ใช้งานยังสามารถใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตและอินทราเน็ตในความเร็วต่ำได้ ข้อดี คือใช้งานง่ายได้สะดวกทุกที่ ทุกเวลา รวมถึงมีการอัปเดต แก้ไขข้อผิดพลาดต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา และใช้งานได้ทุกแพลตฟอร์ม

จากการศึกษาประเภทของแอปพลิเคชัน สามารถสรุปตามระบบปฏิบัติการได้ 2 ประเภทคือ เว็บแอปพลิเคชัน และโมบายแอปพลิเคชัน ซึ่งทั้งสองประเภทมีข้อดีแตกต่างกันเล็กน้อย ขึ้นอยู่กับความสะดวกในการนำไปใช้โดยคำนึงถึง ความยาก-ง่าย ความสะดวกในการเข้าถึงการใช้งานเป็นหลัก ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เว็บแอปพลิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ให้ผู้เรียน เนื่องจากใช้งานได้ง่าย เข้าถึงได้พร้อมกันจำนวนมาก มีความเสถียรมากกว่า และสะดวกในการสร้างเกมของผู้สอนอีกด้วย

4.3 แอปพลิเคชันบลุกเกต (Blooket)

4.3.1 ความหมายของแอปพลิเคชันบลุกเกต (Blooket)

เนื่องด้วยปัจจุบันนี้ ระบบการเรียนการสอนมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ทำให้มีการเปลี่ยนรูปแบบการสอนโดยการใช้ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำการสอน โดยเรียนผ่านทางอินเทอร์เน็ต เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเป็นวิธีการถ่ายทอดเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ เกม การใช้สื่อหลากหลายประเภท ร่วมกับการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงยังสามารถใช้วัดผลประเมินผลได้อีกด้วย นอกจากนี้ ทรูปลุกปัญญา (2563) ยังได้กล่าวต่ออีกว่าการเรียนรู้ผ่านเกมนั้น สามารถสร้างความมีส่วนร่วมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ เพราะการออกแบบเกมนั้น จะออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ลึกลงไปในบริบทของตัวเกม ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้เล่นเกม จะทำให้สามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับได้รับความเพลิดเพลินจากการเล่นเกม สื่อมัลติมีเดียในหลากหลายรูปแบบสามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยสื่อคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดียถือเป็นช่องทางเลือกหนึ่งที่สำคัญสำหรับใช้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

เพื่อพัฒนาทางด้านคำศัพท์ของนักเรียนได้ จากการจัดอันดับเกมที่ได้รับคามนิยมสูงสุดในโลกออนไลน์ปี 2021 คือ เกมบลุกเคท (Blooket) เนื่องจากเป็นเว็บไซต์สำหรับทำแบบทดสอบ และเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์รูปแบบใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม (Bigcheek, 2021)

บลุกเคท (Blooket) คือ เว็บไซต์สำหรับสร้างเกมเพิ่มความสุขในการจัดการเรียนการสอน โดยสามารถสร้างข้อคำถามและสามารถเลือกโหมดในการเล่นเกมนได้ ซึ่งเป็นรูปแบบการสร้างคำถามที่สร้างด้วยตนเอง เมื่อสร้างเสร็จแล้วสามารถเลือกรูปแบบของเกมได้ จะประกอบด้วยหลายรูปแบบ เช่น Gold Quest, Cafe, Factory, Battle Royale, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom หรือ แบบ Classic โดยแต่ละรูปแบบนั้นเมื่อนักเรียนกรอกรหัส (Code) ของห้องไปแล้วจะตั้งชื่อและเลือกตัวละคร โดยนักเรียนสามารถเลือกรูปสัตว์ประจำตัวเองได้ (ชลีพา ดุลยากร, 2565)

บลุกเคท (Blooket) คือ เว็บแอปพลิเคชันสำหรับสร้างคำถามเพื่อใช้ทดสอบ โดยผู้เรียนสามารถเลือกกำหนดตัวละครและแข่งขันตอบคำถามร่วมกันเพื่อสะสมคะแนน Blooket รองรับการสร้างคำถามรูปแบบหลายตัวเลือก และเพิ่มลูกเล่นในคำถามเพื่อสร้างความท้าทายได้ เช่น การสุ่มลำดับ จับเวลาและใส่รูปภาพประกอบ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้สอนยังตรวจดูรายงานผลของกิจกรรมได้ผ่านเว็บไซต์ทันทีหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม (ETS, 2021)

ขั้นตอนการใช้งานบลุกเคท (Blooket)

1. สมัครลงทะเบียนที่ <https://www.blooket.com>
2. สร้างชุดคำถามและกำหนดคำตอบ
3. เลือกรูปแบบเกมที่ต้องการ
4. แจ้งรหัสกิจกรรมให้กับผู้เรียนเพื่อเข้าร่วม
5. ดูผลคะแนนรวมและคำตอบของผู้เรียนได้แบบ Real-time บนเว็บไซต์

4.3.2 การประยุกต์แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) กับการเรียนการสอน

ในการสอนภาษาอังกฤษนั้นสามารถนำแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน (ETS, 2021) เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ ตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ โดยนักเรียน สามารถศึกษาหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้ (กิตติพงษ์ เตชะนอก, 2564)

1. สร้างประสบการณ์ถาม-ตอบ ให้เป็นเรื่องสนุก ด้วยการนำหลัก Gamification มาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและเพิ่มการมีส่วนร่วม
2. ผู้สอนสามารถดูภาพรวมของคำถามที่ผู้เรียนตอบผิดเป็นส่วนใหญ่ แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาอภิปรายร่วมกัน พร้อมทั้งให้ผลการเรียนสะท้อนกลับกับผู้เรียนได้ทันที

3. เสริมสร้างทักษะการคิด การตัดสินใจและการทำงานเป็นทีมภายใต้กรอบระยะเวลา (Timer) ที่ผู้สอนกำหนดตามความยาก-ง่ายของคำถาม

4. แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) เหมาะสำหรับห้องเรียนขนาดเล็ก-กลาง การใช้งานแบบฟรีรองรับได้สูงสุดไม่เกิน 60 คน โดยสร้างคำถามได้อย่างอิสระและไม่จำกัดจำนวน

5. มีรูปแบบเกมให้เลือกมากถึง 7 รูปแบบ เช่น Racing, Tower of doom และ Battle royale เป็นต้น ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกให้เหมาะสมกับระดับและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียนได้

จากการศึกษาวิธีการการประยุกต์แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) กับการเรียนการสอนสอนจากสื่อโซเชียล และสื่อมัลติมีเดียต่างๆ พบว่า แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) เป็นสื่อประกอบการสอนที่น่าสนใจมาก เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่มีรูปแบบเกมหลากหลาย ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเล่นได้เองตามใจชอบ เช่น รูปแบบ Gold Quest, Cafe, Factory, Battle Royale, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom หรือ แบบ Classic มีสีสันสวยงามและเหมาะสมอย่างยิ่งกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา สามารถเข้าถึงพร้อมกันได้จำนวนมาก ครูผู้สอนสามารถควบคุมเวลาในการใช้งานแอปพลิเคชันได้โดยการตั้งเวลา และขณะเล่นผู้เรียนจะได้รับความรู้และทำภารกิจตามรูปแบบของเกม que เลือก เมื่อสิ้นสุดเกมผู้เรียนจะทราบผลการเรียนจากคะแนนสะสม ทั้งการตอบคำถามได้ถูกต้อง และคะแนนจากการทำภารกิจตามรูปแบบเกม que เลือก ซึ่งถือได้ว่าเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจบทเรียนตลอดการทำกิจกรรม อีกทั้งจะทำให้ผู้เรียนได้ความรู้ควบคู่กับความสนุก เสริมสร้างบรรยากาศที่ดีให้เกิดขึ้นในชั้นเรียน

5. ความคิดเห็น

5.1 ความหมายของความคิดเห็น

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 249) พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยาฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542 ได้ให้ความหมายของ ความคิดเห็นว่า เป็นข้อพิจารณาว่าเป็นจริงจากการใช้ปัญญาความคิดประกอบถึงแม้จะไม่ได้อาศัยหลักฐานพิสูจน์ยืนยันได้เสมอไปก็ตาม

พจนานุกรมจิตวิทยาและจิตวิเคราะห์ได้อธิบายความหมายของความคิดเห็นไว้ 3 ประการ ดังนี้ (Horace and AVA, 1967: 358 -359)

1. ความคิดเห็นเป็นความเชื่อที่คนยึดถือ โดยปราศจากการพิจารณาด้วยอารมณ์หรือความต้องการและสามารถกลับมาทบทวนใหม่ ถ้าหากว่ามีหลักฐานยืนยันน่าเชื่อถือ ความคิดเห็นเป็นการแสดงออกด้วยท่าทางตามสภาพแวดล้อมในขณะนั้นมีความเป็นตัวของตัวเองน้อยที่สุด เข้าใจว่าความคิดเห็นได้แยกตัวออกจากทัศนคติ ความคิดเห็นส่วนมากเป็นการแสดงออกของความต้องการใช้ส่วนบุคคลมากกว่าที่จะเป็นความเชื่อถือของบุคคลทั่วไป แต่ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลของสิ่งเร้าหรือด้วย

ตนเอง ความคิดเห็นก็เป็นการกล่าวถึงเรื่องราวที่นำไปสู่ความรู้และสามารถวัดเกี่ยวกับความจริงที่ปรากฏ อีกนัยหนึ่งความคิดเห็นเป็นสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นชั่วขณะหนึ่ง

2. ความคิดเห็นมีความหมายในตัวเองเป็นคำพูดทั่วไป อาจจะคำนึงถึงหรือไม่คำนึงถึงความถูกต้องก็ได้

3. ความคิดเห็นมีความหมายเหมือนกับทัศนคติ ความคิดเห็นมักจะแสดงออกให้เห็นทัศนคติ ความคิดเห็นและทัศนคติมักจะใช้แทนกัน โดยทั่วไปความคิดเห็นใช้กับงานที่ต้องใช้สมองทัศนคติใช้เกี่ยวกับการประเมินค่า

Best (1977) สรุปว่าความคิดเห็น หมายถึง การแสดงออกด้านความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ด้วยการพูด การเขียนโดยมีพื้นฐานความรู้เดิม ประสบการณ์ที่ได้รับ ตลอดจนสภาพแวดล้อมของบุคคลนั้นเป็นหลักในการแสดงความคิดเห็น

สิริพร บุญนันท์ (2539 : 7) ได้กล่าวถึง ความคิดเห็นว่าเป็นการแสดงออกทางถ้อยคำ (verbal expression) เกี่ยวกับทัศนคติความเชื่อหรือค่านิยมแต่ความคิดเห็นไม่ใช่สิ่งเดียวกับทัศนคติ เพราะในตัวของมันเองไม่จำเป็นต้องประกอบด้วยองค์ประกอบทางอารมณ์หรือพฤติกรรม

Webster (1983) กล่าวว่า ความคิดเห็นหมายถึง ความเชื่อที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนความแน่นอนหรือความรู้อันแท้จริง แต่จะตั้งอยู่ในจิตใจ ความเห็น และการลงความเห็นของแต่ละบุคคลที่น่าจะเป็นจริงหรือน่าจะตรงตามที่คิดไว้

จากความหมายดังกล่าวพอจะสรุปได้ว่า ความคิดเห็นหมายถึง การแสดงออกทางด้านความรู้สึก ความเชื่อและการตัดสินใจต่อ สิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยอาศัยความรู้ การรับรู้ประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมในขณะนั้นผ่านการแสดงทัศนคติหรือความคิดเห็นในรูปแบบการพูดหรือการเขียน

5.2 ประเภทของความคิดเห็น

ความคิดเห็นสามารถแบ่งออกได้หลายประเภท ซึ่งได้มีนักวิชาการได้แบ่งไว้ ดังนี้

Remmer (อ้างถึงใน ดวงอุมา โสภะ, 2551 : 20) ได้จำแนกความคิดเห็นเป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ

5.2.1 ความคิดเห็นเชิงบวกสุด-เชิงลบสุด (Extreme opinion) เป็นความคิดเห็นที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ ซึ่งสามารถทราบทิศทางได้ ทิศทางบวกสุด ได้แก่ ความรักจนหลงทิศ ความชอบ ทิศทางลบสุด ได้แก่ ความรังเกียจ ความคิดเห็นนี้รุนแรงเปลี่ยนแปลงยาก

5.2.2 ความคิดเห็นจากความรู้ ความเข้าใจ (Cognitive Content) การมีความเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นอยู่กับความรู้ความเข้าใจต่อสิ่งนั้น เช่น ความรู้ความเข้าใจในทางที่ดี ชอบ ยอมรับ ความรู้ความเข้าใจในทางที่ไม่ดี ได้แก่ ไม่ชอบ ไม่ยอมรับ ไม่เห็นด้วย

จากความหมายดังกล่าวพอจะสรุปได้ว่า ความคิดเห็นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ความคิดเห็นที่มาจากประสบการณ์เดิม และความคิดเห็นที่เกิดจากการรับรู้และยอมรับ

ทำความเข้าใจ ซึ่งในการวัดความคิดเห็นครูผู้สอนจำเป็นต้องให้ความรู้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และยอมรับความคิดเห็น

5.3 วิธีวัดความคิดเห็น

พรเพ็ญ เพชรสุขศิริ (2531: 3) ได้เขียนในเอกสารบรรยายของคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล เรื่องการวัดทัศนคติกล่าวถึง การสร้างมาตรวัดทัศนคติหรือความคิดเห็นมีอยู่ด้วยกันหลายวิธีแต่วิธีที่แพร่หลายมี 4 วิธี คือ

5.3.1 Thurston's Scale เป็นวิธีสร้างมาตรวัดออกเป็นปริมาณแล้วเปรียบเทียบกับตำแหน่งของความคิดเห็นทัศนคติไปในทางเดียวกันและเสมือนว่าเป็น Scale ที่มีช่วงห่างกัน (Equal - Appearing Intervals)

5.3.2 Gattman's Scale เป็นวิธีวัดทัศนคติหรือความคิดเห็นในแนวเดียวกัน และสามารถจัดอันดับข้อความทัศนคติสูงต่ำแบบเปรียบเทียบกันและกัน จากอันดับต่ำสุดถึงสูงสุด ได้และแสดงถึงการสะสมของข้อแสดงความคิดเห็น

5.3.3 S - D Scale (Semantic Differential Scale) เป็นวิธีวัดทัศนคติหรือความคิดเห็น โดยอาศัยคู่คำคุณศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้ามเช่น ดี-เลว ชื่น-ชัง เป็นต้น

5.3.4 Likert's Scale เป็นวิธีสร้างมาตรวัดทัศนคติที่นิยมแพร่หลายเพราะเป็นวิธีการสร้างมาตรวัดที่ง่าย ประหยัดเวลา ผู้ตอบสนองแสดงทัศนคติในทางชื่นชอบ หรือไม่ชอบโดยจัดอันดับความชื่นชอบ ซึ่งอาจมีคำตอบให้เลือก 5 หรือ 4 คำตอบ และให้คะแนน เป็น 5 , 4 , 3 , 2 , 1 หรือ +2 , +1 , -1 , -2 ตามลำดับการให้คะแนนทางบวก หรือทาง ลบ

จากการศึกษาวิธีวัดความคิดเห็นที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การวัดความคิดเห็นวิธีที่ง่ายที่สุดและเหมาะสมกับผู้เรียนในวัยประถมศึกษาคือวิธีวัดแบบลิเคอร์ท (Likert's Scale) โดยการใช้แบบสอบถามสำหรับวัดความคิดเห็นจะต้องระบุให้ผู้ตอบตอบว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อความ ซึ่งวิธีนี้จำถูกนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 วิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยของต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) มีนักวิจัยและนักการศึกษาหลายท่านได้ทำการศึกษา วิจัยไว้ดังนี้

Putri Mustika (2022) ได้ทำการศึกษาการใช้แอปพลิเคชัน Blooket (บลุกเคท) เพื่อพัฒนาความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ในการเรียนรู้ภาษาจีนกลางสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกต การทดสอบเครื่องมือ และการสัมภาษณ์

ที่ Amore Prime School High School จำนวน 21 คน โดยใช้สื่อการเรียนรู้ Blooket (บลุกเคท) และได้วิเคราะห์ผลจากทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 21 คน พบว่าได้คะแนนเฉลี่ย 55.7 คะแนน จากนั้นผู้วิจัยจึงใช้สื่อการเรียนรู้เกม Blooket (บลุกเคท) เพื่อเพิ่มคำศัพท์ภาษาจีน หลังจากการใช้สื่อการเรียนรู้เกม Blooket แล้วนั้น พบว่านักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 79.5 คะแนน จากการศึกษาพบว่าผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญคำศัพท์ภาษาจีนกลางมากหลังจากการใช้ Blooket (บลุกเคท) เป็นสื่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาจีนกลางในบรรยากาศการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์อีกด้วย

My Tran (2022) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาประสิทธิภาพการใช้แอปพลิเคชันบลุกเคทในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ กับนักเรียนเกรด 12 จำนวน 40 คน โรงเรียนมัธยมแบค ลี Bac Lieu High School ผลการทดลองพบว่าแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ ปรับปรุงการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จ เสริมสร้างแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนรู้ระยะยาว เกิดนิสัยการเรียนรู้ที่ดีต่อสุขภาพและเพิ่มบรรยากาศในห้องเรียนที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น

Tran Thien Minh Thu (2023) ได้ทำการศึกษาการรับรู้ของนักเรียนที่มีต่อการสอนและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แอปพลิเคชัน Blooket (บลุกเคท) ของนักศึกษาเอกภาษาอังกฤษ จำนวน 72 คน โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ Long An College of Education (LACE) ประเทศเวียดนาม เป็นระยะเวลา 2 เดือน ผลการทดลองพบว่านักเรียนสนใจเรียนคำศัพท์ผ่าน <http://blooket.com> จำนวนมาก นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้กล่าวต่ออีกว่า Blooket (บลุกเคท) เป็นเว็บไซต์ที่มีเกมแบบเน้นการมีส่วนร่วมและมีความสร้างสรรค์อยู่มากมายให้ผู้เล่นได้เลือกเล่น ดังนั้นจึงเห็นได้ชัดว่า Blooket (บลุกเคท) เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสามารถช่วยเพิ่มพูนคำศัพท์ของนักเรียนเมื่อใช้ในชั้นเรียนออนไลน์หรือออฟไลน์ นอกจากนี้ครูผู้สอนสามารถมอบหมายผู้เรียนฝึกเล่นเกมเองที่บ้านได้อีกด้วยเพื่อเรียนรู้คำศัพท์

6.2 วิจัยในประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยภายในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) มีนักวิจัยและนักการศึกษาหลายท่านได้ทำการศึกษา วิจัยไว้ดังนี้

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยีนเขตกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนวัดเขยีนเขต อาเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ได้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 จำนวน 42 คน โดยใช้ระยะเวลาในการทดลองเป็นเวลา 3 สัปดาห์

ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ให้มีความหลากหลาย สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และการเรียนโดยผ่านการลงมือทำมีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้นักเรียนมีความจำคำศัพท์ที่คงทนถาวรจึงส่งผลให้คะแนนสอบหลังเรียนหลังผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์เพิ่มขึ้น

สุนิสา มามีสุข (2563) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนเมื่อมีรูปภาพ กล้าแสดงออกให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม สามารถออกเสียงคำศัพท์และสะกดคำได้อย่างถูกต้องเมื่อเห็นรูปภาพ เขียนวลีหรือแต่งประโยคสั้น ๆ ทบทวนประโยคและคำศัพท์โดยใช้แผนภูมิรูปภาพได้ และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อัญชญา คันศร , สุนทิเทพ ศิริพิพัฒน์กุล และวัตสาตรี ดิถียนต์ (2022) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาเกมมัลติมีเดียร่วมกับการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการทดลองพบว่า 1.) การพัฒนาเกมมัลติมีเดียร่วมกับการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการจำคำศัพท์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและวัดและประเมินผล และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.30 และ $\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.39 ตามลำดับ) และมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.17/81.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 2.) และคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังจากเรียนด้วยเกมมัลติมีเดียร่วมกับการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยเกมมัลติมีเดียอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.94$, S.D. = 0.04)

ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการทดลองพบว่าความสามารถในการจดจำคำศัพท์หลังเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้อิงเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ ระเบียบวิธีการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) และใช้การทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบ ก่อน – หลัง (The One Group Pretest-Posttest Design ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและ หลังเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มี ต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าแบ่งออกเป็น ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการวิจัย

1. ประชากร
2. กลุ่มตัวอย่าง
3. ตัวแปรที่ศึกษา
4. ระยะเวลาในการทดลอง
5. แบบแผนในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการสร้างและการตรวจสอบเครื่องมือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการศึกษานำร่อง

1. การดำเนินการทดลองศึกษานำร่องและนำผลที่ได้มาปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นทดลอง

1. ดำเนินการทดลองและรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้เกิดประสิทธิภาพ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับระเบียบวิธีการวิจัย ประชากรที่ศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ตัวแปรที่ศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 2 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 และ 3/2 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 38 คน เป็นห้องเรียนปกติที่มีการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาไทยโดยเลือกห้องเรียนปกติเป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง ซึ่งได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 20 คน โดยสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) คือใช้วิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรที่ใช้ศึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.1.1 ตัวแปรต้น คือ การใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket)

3.2 ตัวแปรตาม คือ

3.2.1 ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.2.2 ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket)

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการทดลองวิจัย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองจำนวน 8 ชั่วโมง

5. แบบแผนในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) โดยใช้ระเบียบวิจัยแบบสอบก่อนและหลังเรียน The One Group Pretest-Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 142-144) ซึ่งมีรูปแบบดังนี้ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังนี้

$$T_1 \quad \times \quad T_2$$

เมื่อ T1 คือ การทดสอบก่อนเรียนด้วยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)

X คือ การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)

เมื่อ T2 คือ การทดสอบหลังเรียนด้วยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการสร้างและการตรวจสอบเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยเครื่องมือ 3 ชุด ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้น มีดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)

2. แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)

3. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)

1. แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งประกอบด้วยบทเรียนจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 8 แผนการสอน ที่มีเนื้อหาแตกต่างกันใน แต่ละบทเรียน ประกอบด้วย 1) About Me 2) Festivals 3) The Explorers มีวิธีการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรการจัดการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนคลองบางกระทึก ศึกษาหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหนังสือแบบเรียน Smart English 3 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับจุดประสงค์ สาระสำคัญ หลักการและเนื้อหา อันเป็นแนวทางในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และประเมินผล

1.2 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยวิธีสอนเกมเป็นฐาน และศึกษารายละเอียดของารวัดระดับ

สมิททิภาพและวงคำศัพท์ที่ใช้ตามกรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสหภาพยุโรป (CEFR) ระดับ A1 และศึกษารายละเอียดวงคำศัพท์จากบัญชีคำศัพท์พื้นฐานตามที่กระทรวงศึกษาธิการ กำหนด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการเรียนรู้และกำหนดขอบข่ายระดับของเนื้อหาที่จะใช้ในการสอนสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566

1.3 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาบทเรียน และขอบเขตวงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามโครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษ อ 13101 มาตรฐานตัวชี้วัดของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาและออกแบบเนื้อหา และเลือกคำศัพท์ที่ใกล้ตัว เหมาะสมกับ บริบทผู้เรียน และระดับสติปัญญา ตามแนวทางของ Lado (1996) ที่ได้เสนอแนะว่าควรเป็นคำศัพท์ ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์ เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ควรนำคำศัพท์ สั้น ๆ มาสอน และควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น เพื่อให้เกิดความเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียน การสอน ผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์ที่ใกล้ตัวเพื่อนำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้แก่ สิ่งของภายในห้องเรียน อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย คำคุณศัพท์บอกลักษณะ เสื้อผ้า สี สัตว์ อาหาร ผัก ผลไม้ ฤดูกาล สภาพอากาศ เทศกาลต่างๆ เป็นต้น จากนั้นนำไปสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาความเหมาะสมของ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะนำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.4 ศึกษาวิธีการ และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากนักการศึกษา หลากหลายท่าน อันประกอบด้วยแนวคิดของ Gagne (1970) ได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ออกเป็น 9 ขั้นตอน วิธีการสอนแบบอุปนัย ของ Gower et al (2005) ที่แบ่งขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ออกเป็น 3 ขั้นตอน เช่นเดียวกับพรสวรรค์ สีป้อ (2550: 131-133) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ คำศัพท์ออกเป็น 3 ขั้นตอน และแนวคิดของชลีลา ดุลยากร (2565) พบว่า ได้แบ่งขั้นตอนการสอน คำศัพท์ออกเป็น 4 ขั้นตอน จากการศึกษาขั้นตอนการสอนคำศัพท์จากนักการศึกษาแต่ละท่านพบว่า ในกระบวนการในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลนั้น ผู้สอนควรคำนึงถึง ขั้นตอน และวิธีการที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ สังเคราะห์และผสมแนวคิด ทฤษฎีของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับการจัดใช้เกมเป็น และปรับประยุกต์ขั้นตอนการสอน จากนักการศึกษาให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและ แอปพลิเคชัน บลูคเคท (blooket) โดยแบ่งขั้นตอนการสอนออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นการนำเสนอ (Presenting) คือ การนำเสนอคำศัพท์ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะเลือกคำศัพท์ที่ผู้เรียนสามารถพบเจอได้บ่อยในชีวิตประจำวัน และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จะเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นและเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เพิ่มความรู้ปริมาณของคำศัพท์ โดยผู้สอนนำคำศัพท์ประกอบกับเสนอในบริบทของการใช้คำศัพท์นั้น ๆ ควบคู่กัน เพื่อดึงดูดความสนใจ ดึงความรู้เดิมและสอดแทรกความรู้ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ขั้นต้นในการเตรียมความพร้อมสู่การฝึกในขั้นต่อไป เช่น การถาม-ตอบ การสร้างสถานการณ์หรือบริบท และการนำภาพสีสันสวยงาม สื่อการสอนหรือวัตถุจริงประกอบ

2. ขั้นการฝึก (Practicing) คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ฝึกฝนคำ หรือประโยคที่เรียนมาแล้วให้มีความคล่องแคล่วขึ้น โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำ การสอนเกมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ โดยเกมที่นำมาใช้มีหลักการคือคำศัพท์เป็นเกมที่เน้นการฝึกฝนคำศัพท์ Vocabulary Game มีลักษณะคือเป็นเกมที่เน้นให้นักเรียนเดาคำศัพท์จากภาพและความหมาย โดยอาจจะให้ผู้เรียนได้คิดคำศัพท์เป็นรายบุคคล หรือแบ่งเป็นกลุ่มช่วยกันคิด ซึ่งครูผู้สอนอาจจะจัดเป็นการแข่งขันเพื่อให้คะแนน จากกิจกรรมนี้จะช่วยให้นักเรียนจำความหมายของคำศัพท์ รวมทั้งสามารถสะกดคำศัพท์ได้อีกด้วย เกมที่เหมาะสมในงานวิจัยนี้คือ 1) Spin the bottle เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการถาม – ตอบภาษาอังกฤษ 2) Listen and take เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการอ่านและฟัง 3) Matching Picture and Word Game ให้จับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ หรือแยกประเภท จัดหมวดหมู่ ในขั้นตอนนี้ผู้สอนควรจะให้ข้อมูล ความรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้คำศัพท์ ฝึกอย่างเป็นประจำ เพื่อกระตุ้นและเชื่อมโยงความรู้คำศัพท์และความหมายเข้าด้วยกัน

3. ขั้นการทดสอบความรู้ (Assessing Performance) คือการทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ของผู้เรียนผ่านการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) เพื่อทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน และยังเป็นการเพิ่มความสนใจในการเรียนของผู้เรียนอีกด้วย เนื่องจากแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) เป็นแอปพลิเคชันที่มีลูกเล่นที่หลากหลาย สามารถเข้าถึงพร้อมกันได้จำนวนมาก ครูผู้สอนสามารถควบคุมเวลาในการใช้งานแอปพลิเคชันได้โดยการตั้งเวลา ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเล่นได้เองตามใจชอบ เช่น รูปแบบ Gold Quest, Cafe, Factory, Battle Royale, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom หรือ แบบ Classic และขณะเล่นผู้เรียนจะได้รับความรู้และทำภารกิจตามรูปแบบของเกม que เลือก เมื่อสิ้นสุดเกมผู้เรียนจะทราบผลการเรียนย้อนกลับ(Feedback) จากคะแนนสะสมทั้งการตอบคำถาม และคะแนนจากการทำภารกิจตามรูปแบบเกม que เลือกได้อีกด้วย ซึ่งเป็นการสร้างความสนใจผู้เรียนได้ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกได้ทบทวน และได้ทดสอบความรู้ในขณะเดียวกัน

4. การทบทวนและการนำไปใช้ (Reviewing and Transferring) คือขั้นตอนการส่งเสริมการจำคำศัพท์ของผู้เรียนโดยการมอบภาระงานให้ผู้เรียน หรือจัดกิจกรรมให้นักเรียน

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมเพื่อเป็นการการสะสมคลังคำศัพท์และทบทวนในท้ายชั่วโมงคือเกม Ball Throwing Game โดยผู้วิจัยจะดัดแปลงวิธีการเล่นเล็กน้อยเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียนคือให้ผู้เรียนเป็นผู้เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งความหมายของคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้วในชั่วโมงนำไปใส่ไว้ในกล่อง จากนั้นให้ผู้เล่นผลัดกันโยนบอลให้เข้ากล่องเพื่อสุ่มหยิบคำศัพท์มาอ่านให้ถูกต้อง หากผู้ใด/ทีมใดมีจำนวนคำศัพท์สะสมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

1.5 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 3 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)

แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson plan)	แผนการจัดการเรียนรู้ รายบท (Lesson plan By Unit)	เรื่อง (Topics)	จำนวนชั่วโมง (Hours)
A	แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)	ข้อสอบแบบ 3 ตัวเลือก	1
Activities: Game			
1. About Me	Unit 1 : About Me	- Parts of body - Objects in classroom	2
2. Festivals	Unit 3 : Festivals	- Clothes - Thai festivals and National festival - Seasons and weathers	3
3. The Explorers	Unit 4 : Play days	-Fruits, food, drinks (2) - animals	3
B	การวัดและประเมินผลหลังเรียน	Posttest	1
รวม (Total)			10

ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ อันประกอบไปด้วยรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาสาระการเรียนรู้ (Content)
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Objectives)
 - 2.1 จุดประสงค์ต้นทาง
 - 2.2 จุดประสงค์ปลายทาง
3. กิจกรรมการเรียนการสอน (Activities)
4. สื่อการเรียนการสอน (Materials)
5. การวัดและการประเมินผล (Evaluation)

ในการสร้างและออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ผู้วิจัยได้กำหนด หน่วยการเรียนรู้ ระยะเวลา และวัตถุประสงค์ ดังนี้

ตารางที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ ระยะเวลา และวัตถุประสงค์ในการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยที่	ชื่อ หน่วย	กิจกรรม ที่ใช้	หลักภาษา	สื่อ	เวลา (ชม.)	ความสามารถ
ประเมินความสามารถด้านใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน					1	
1	About me	Game activities : GBL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Talking about appearance 2. Identify parts of body and objects in classroom 	projector/ Handout/ Tasks/ flashcards Blooket application	2	<ul style="list-style-type: none"> -สามารถเลือกภาพได้ตรงกับความหมายของคำ กลุ่มคำ หรือ ประโยค -สามารถบอกความหมายของคำกลุ่มคำ หรือ ประโยค
2	Festivals		<ol style="list-style-type: none"> 1. Expressing Thai festivals and National festivals 2. Talking about seasons and months 3. Identify plays and festivals vocabulary 	projector/ Handout/ Tasks/ flashcards Blooket application	3	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกภาพได้ตรงกับความหมายของคำ กลุ่มคำ หรือประโยค -สามารถบอกความหมายของคำ กลุ่มคำ หรือประโยค

ตารางที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ ระยะเวลา และวัตถุประสงค์ในการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 (ต่อ)

หน่วยที่	ชื่อหน่วย	กิจกรรม ที่ใช้	หลักภาษา	สื่อ	เวลา (ชม.)	ความสามารถ
3	The explores		1. Talking and identify about fruits, food and drinks, animals	projector/ Handout/ Tasks/ flashcards Blooket application	3	- สามารถเลือกภาพได้ตรงกับ ความหมายของคำ กลุ่มคำ หรือประโยค -สามารถบอกความหมาย ของคำ กลุ่มคำ หรือ ประโยค
ประเมินความสามารถด้านใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน					1	

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบไปด้วย 1.) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับอาจารย์มหาวิทยาลัย จำนวน 1 ท่าน 2.) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับประถมศึกษา 1 ท่าน 3.) ผู้เชี่ยวชาญด้านผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับมัธยมศึกษา 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) จากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) แผนการจัดการเรียนรู้ แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับตัวชี้วัด (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนนเท่ากับ +1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ให้คะแนนเท่ากับ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ให้คะแนนเท่ากับ -1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากนั้นคำนวณค่า IOC จากสูตร (ไชยยศ, 2562)

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

เมื่อ $IOC =$ ดัชนีความสอดคล้อง

$SR =$ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

และ $N =$ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

ตามเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับตัวชี้วัด เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของเนื้อหากิจกรรมที่จะนำมาพัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้คือ 1.0 ถือว่ามีความสอดคล้องและอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอน การวัดและประเมินผล เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลรวมทั้งเกณฑ์ที่ใช้วัดและประเมินผล จากนั้นนำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญ แนะนำให้ปรับแก้ไขความถูกต้องในการใช้ภาษา และเพิ่มเติมรายละเอียดในการสอน แต่ละขั้นตอนให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ง)

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ เรื่องการพัฒนาความสามารถ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) ที่ได้ปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนคลองบางกระทึก อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 18 คน โดยมีเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลาสอน สื่อ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล ดังนี้

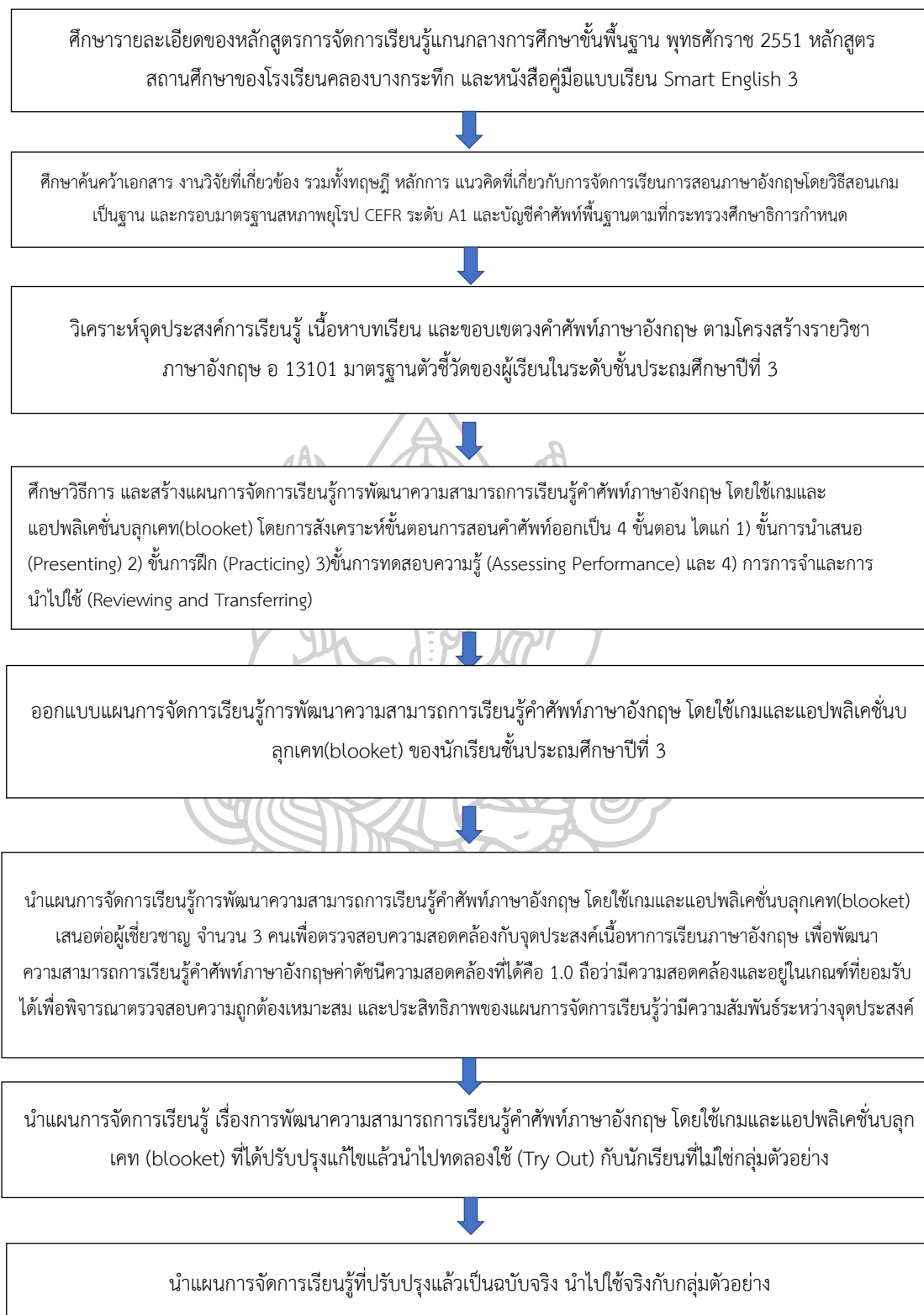
1.7.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยประเมินความสามารถด้านคำศัพท์ ของนักเรียนจำนวน 18 คน โดยแบบประเมินความสามารถที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นระยะเวลา 1 ชั่วโมง จากนั้นชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการเรียน เกี่ยวกับวิธีสอนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ตามแนวการสอนเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.7.2 ระหว่างการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอนนักเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้กับการสอนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ตามแนวการสอนเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และสอบถามปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปปรับปรุง

1.7.3 หลังการทดลองเมื่อนักเรียนได้รับจากวิธีสอนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ตามแนวการสอนเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งหมด 1 ชั่วโมงแล้วครูประเมินการเรียนรู้ด้านความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วเป็นฉบับจริง นำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 20 คน โรงเรียนคลองบางกระทึก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2





ภาพที่ 3 แผนภูมิขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเทท (blooket)

2. แบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน ประกอบด้วย การวัดความหมายของคำศัพท์ และการวัดการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค รวมจำนวน 2 ฉบับ ใช้ทดสอบผู้เรียนก่อนเรียน 1 ฉบับ และทดสอบหลังเรียนอีก 1 ฉบับ แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ซึ่งมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว โดยการเลือกคำศัพท์ที่ถูกต้องให้สัมพันธ์หรือเหมาะสมกับรูปภาพ หรือประโยค วัตถุประสงค์ในการทดสอบเพื่อวัดคำศัพท์ ความหมายคำศัพท์ และการเลือกใช้คำให้ถูกต้องกับบริบทหรือประโยค และผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ของนักเรียนใช้เกณฑ์การวัดผลแบบรูบิก (Rubric Score) ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบจากตำรา และเอกสารต่าง ๆ

2.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และนำผลการวิเคราะห์ไปสร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ ให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัด

2.4 สร้างแบบทดสอบพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) เป็นแบบเลือกตอบ แบบ 3 ตัวเลือก ซึ่งมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว โดยการเลือกรูปภาพที่เหมาะสมกับคำศัพท์ และมีความหมายของคำศัพท์ที่ตรงกับรูปภาพ จำนวน 20 ข้อ โดยให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับเนื้อหา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และสอดคล้องกับวงคำศัพท์ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล ได้แก่ The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)

ตารางที่ 5 ตารางกำหนดเนื้อหาแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม และแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ที่	จุดประสงค์	เนื้อหาภาษา	ระดับการวัดความรู้	จำนวนข้อ	ข้อที่	แนวการตอบ	การตรวจ	น้ำหนัก%
1	สามารถเลือกภาพได้ตรงกับ ความหมายของคำ กลุ่มคำ	คำศัพท์ เกี่ยวกับ ร่างกาย, คุณลักษณะ และสิ่งของใน ห้องเรียน	การจำ การเข้าใจ การ นำไปใช้	6	1-3	0-1	ปรนัย 3 ตัวเลือก	30
2.	สามารถเลือก คำศัพท์ได้เหมาะสม กับคำ กลุ่มคำ หรือ ประโยค				4-6			
3	สามารถเลือกภาพ ได้ตรงกับ ความหมายของคำ กลุ่มคำ	คำศัพท์ เกี่ยวกับฤดูกาล สภาพอากาศ เสื้อผ้า	การจำ การเข้าใจ การ นำไปใช้	7	7-10	0-1	ปรนัย 3 ตัวเลือก	35
4	สามารถเลือก คำศัพท์ได้เหมาะสม กับคำ กลุ่มคำ หรือ ประโยค				11-13			
5	สามารถเลือกภาพ ได้ตรงกับ ความหมายของคำ กลุ่มคำ	คำศัพท์ เกี่ยวกับ เทศกาล กิจกรรมใน เทศกาล อาหาร ผลไม้ เครื่องดื่ม และ สัตว์	การจำ การเข้าใจ การ นำไปใช้	7	14-17	0-1	ปรนัย 3 ตัวเลือก	35
6	สามารถเลือก คำศัพท์ได้เหมาะสม กับคำ กลุ่มคำ หรือ ประโยค				18-20			

2.5 นำแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ตัวชี้วัด แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective congruence: IOC) (ธีรศักดิ์ อุณารมณเลิศ, 2549: 65) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

+1 แทน แน่ใจว่าแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ที่มีความตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และตัวชี้วัด

0 แทน ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ที่มีความตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และตัวชี้วัด

-1 แทน แน่ใจว่าแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ที่มีความตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และตัวชี้วัด

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของข้อคำถามที่มีค่าดัชนี ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลจากการหาค่าดัชนีได้ค่าดัชนีความสอดคล้องคือ 1.0 ถือว่า มีความตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และตัวชี้วัดอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ จากนั้น นำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ ปรับแก้ไขรูปแบบ ฟอรัมของคำถาม การสร้างโจทย์ให้ง่ายต่อการอ่าน ให้สร้างเป็นบทสนทนา กัน ระหว่าง A กับ B ปรับภาษาของคำถามบางข้อมีความกำกวม และตัดมาตรฐานตัวชี้วัดที่ระบุไว้ในแต่ละข้อออก

2.6 นำแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและ แอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนคลองบางกระทึก จำนวน 18 คน

2.7 นำแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและ แอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ที่ผ่านการทดลองใช้ (Try out) มาทำการตรวจให้คะแนนและ วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- ค่าความยากง่าย (p)

- ค่าอำนาจจำแนก (r)

เลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกที่มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป คัดเลือกข้อสอบที่มีผลการวิเคราะห์ผ่าน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก รวมทั้งสิ้น 20 คะแนน โดยผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกสามารถดู รายละเอียดได้ที่ภาคผนวก จ

2.8 นำแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและ แอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้ สูตร KR-20 (Kuder Richardson)

โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค เท่ากับ 0.70 ขึ้นไป โดยเกณฑ์การแปลผลค่าความเชื่อมั่นของ เครื่องมือต้องอยู่ระหว่าง 0.00 - 1.00

เกณฑ์การแปลผลความเชื่อมั่น มีดังนี้

0.00 - 0.20 ความเชื่อมั่นต่ำมาก/ไม่มีเลย

0.21 - 0.40 ความเชื่อมั่นต่ำ

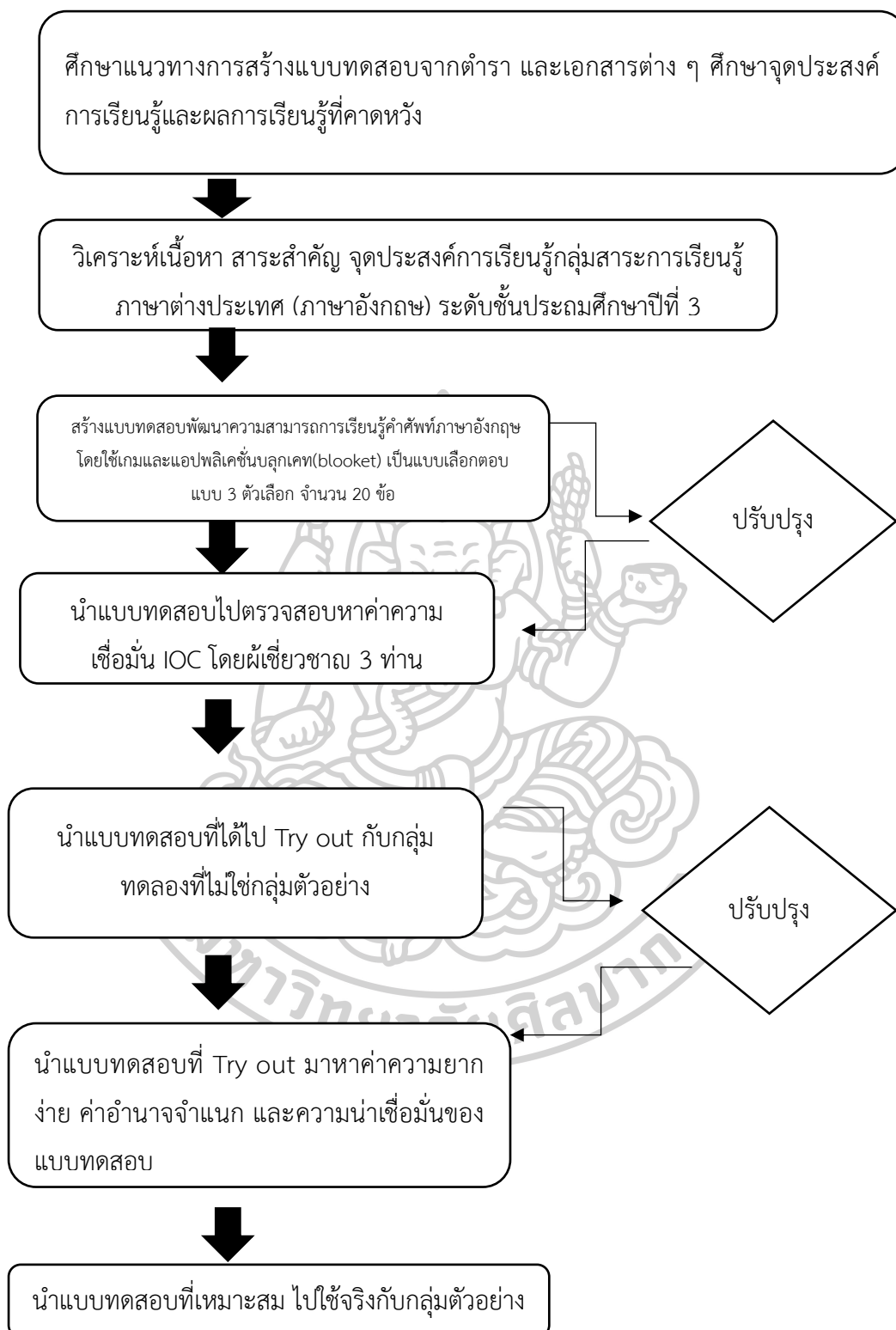
0.41 - 0.70 ความเชื่อมั่นปานกลาง

0.71 - 1.00 ความเชื่อมั่นสูง

ผลจากการประเมินค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ก่อนเรียนอยู่ที่ 0.67 และหลังเรียน อยู่ที่ 0.78 ซึ่งสามารถแปลผลค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบได้อยู่ในระดับปานกลางถึงระดับสูง ถือว่า อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ สามารถนำไปใช้ได้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง (สามารถดูรายละเอียดได้ที่ ภาคผนวก จ)

2.9 นำแบบทดสอบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ที่ผ่านขั้นตอนทั้งหมดแล้วไปใช้ในการทดลองจริงกับ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนคลองบางกระทึก จำนวน 20 คน





ภาพที่ 4 แผนภูมิขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบการพัฒนาความสามารถ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบล็อกเคท (blooket)

ตารางที่ 6 แนวทางการสร้างแบบประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)

ตอนที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน
1	ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์	1. คำศัพท์ที่นำมาใช้มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน 2. การเรียนเริ่มต้นจากเนื้อหาที่ง่ายไปยาก 3. คำศัพท์ที่นำมาใช้สามารถพบเจอได้จริงในชีวิตประจำวัน	1-3
2	ด้านการจัดการสอน โดยใช้เกมเป็นฐาน	4. เกมและกิจกรรมมีความหลากหลาย 5. เกมและกิจกรรมมีความน่าสนใจ	1-3
3.	ด้านการใช้แอปพลิเคชัน Blooket (บลูคเคท)	6. แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ที่ครูนำมาใช้สอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับผู้เรียน 7. แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ทำให้การเรียนสนุกสนาน	1-3
4.	ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้	8. นักเรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น 9. นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ 10. นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	1-3

3.3 นำข้อคำถามที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสมบูรณ์ของโครงสร้างของคำถาม แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective congruence: IOC) (ธีรศักดิ์ อุ่ณอรรถย์เลิศ, 2549: 65)

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

+1 แทน แน่ใจว่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรม

0 แทน ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรม

-1 แทน แน่ใจว่าไม่สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรม

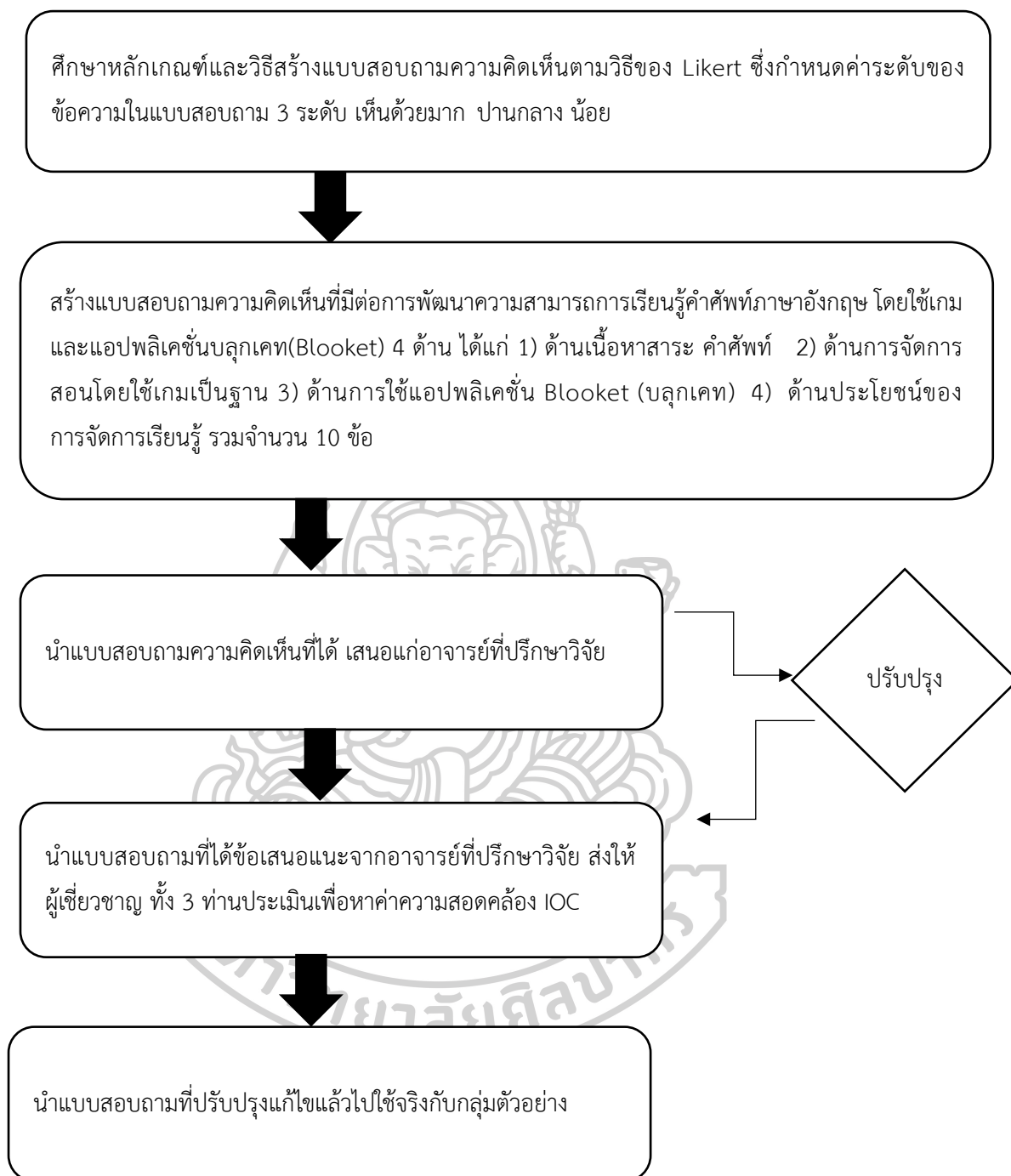
โดยตามเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลจากการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยคือ 0.80 และ 1

ในแต่ละข้อรายการประเมิน ซึ่งถือว่าแบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้มีความสอดคล้องและอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (โดยรายละเอียดของแบบสอบถามความคิดเห็นสามารถดูรายละเอียดได้ที่ ภาคผนวก จ)

3.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำถามและรูปแบบของภาษา โดยผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เปลี่ยนคำถามที่มีการขึ้นามากเกินไป และให้ระบุว่าหัวข้อการประเมินให้ชัดเจน เช่น คำศัพท์ที่ครูนำมาสอน นั้นมีความยาก-ง่ายต่อระดับความรู้ของผู้เรียน แทนคำว่า “เหมาะสม” และใช้ภาษาให้กระชับ เข้าใจง่าย จากนั้นส่งกลับให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง

3.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านขั้นตอนทั้งหมดนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 20 คน โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็น การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชัน บล็อกเกต (blooket)





ภาพที่ 5 แผนภูมิขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket)

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการศึกษานำร่อง

ขั้นการศึกษานำร่อง

การนำเครื่องมือไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบก่อนเรียน แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 แผนการเรียนรู้ คือ แผนการเรียนรู้ที่ 3 Seasons and weathers และแบบประเมินความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนไปทดลองใช้ (Tryout) กับกลุ่มประชากรซึ่งไม่ใช่เป็นกลุ่มประชากรตัวอย่าง นั่นคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 18 คน ผลปรากฏ

ตารางที่ 7 ตารางแสดงผลคะแนนการทดลองแบบภาคสนามของกลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

ผู้เรียนคนที่	คะแนน (22 คะแนน)		ผลต่างของคะแนน
	ก่อนเรียน (Pre-Test)	หลังเรียน (Post-Test)	
1	17	22	5
2	17	20	3
3	16	20	4
4	16	20	4
5	16	20	4
6	16	19	3
7	15	19	4
8	15	19	4
9	14	18	4
10	14	17	3
11	10	15	5
12	9	12	3
13	9	12	3
14	9	12	3
15	8	11	3
16	7	10	3
17	8	10	2
18	7	10	3
ผลรวมของคะแนนเฉลี่ย	12.39	16.11	3.72
S.D.	3.84	4.10	0.67

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนก่อนเรียน สูงสุดอยู่ที่ 17 คะแนน และหลังเรียนอยู่ที่ 22 คะแนนต่ำสุดก่อนเรียนอยู่ที่ 7 คะแนน และหลังเรียนอยู่ที่ 10 คะแนน ผลต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนของคะแนนสูงสุดอยู่ที่ 5 และ ผลคะแนนรวมเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ $(\bar{X}) = 12.39$ S.D. = 3.84 ผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ $(\bar{X}) = 16.11$ ค่า S.D. = 4.10 ผลต่างของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนและก่อนเรียนอยู่ที่ $(\bar{X}) = 3.72$ S.D. = 0.67 โดยสามารถสรุปข้อปัญหาและ สิ่งที่ต้องปรับปรุงในแบบทดสอบด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดังนี้

ตารางที่ 8 ตารางผลการทดลองการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

ผลจากการทดลองใช้ กับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (try out)	แนวทางการพัฒนา ในการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มตัวอย่าง
<p>หลังจากการทดสอบจากผู้เรียนพบว่า</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) บางคำถามผู้เรียนไม่เข้าใจว่าคำถามถามว่าอย่างไร 2) ผู้เรียนสามารถใช้รูปภาพเพื่อช่วยให้ตนเองเข้าใจคำถามได้มากขึ้น 	<p>แบบทดสอบเป็นคำถามภาษาอังกฤษ บางข้อคำถามครูผู้สอนควรจะอธิบายเพิ่มเติมให้ชัดเจนมากขึ้น และใช้ประโยคคำถามที่ง่ายต่อการเข้าใจของนักเรียน โดยอาจจะมึรูปภาพเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคำถามมากขึ้น</p>

จากนั้นนำแบบทดสอบด้านคำศัพท์ไปตรวจหาค่าความเชื่อมั่น ค่าความเชื่อมั่นมีค่าสม่ำเสมอและคงที่โดยผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบ มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์ Cronbach Alpha Coefficient แบบทดสอบก่อนเรียนมีค่า เท่ากับ 0.67 และแบบทดสอบหลังเรียนมีค่า เท่ากับ 0.78 แสดงให้เห็นว่า แบบทดสอบด้านคำศัพท์ มีคุณภาพด้าน ความเชื่อมั่น (Reliability) สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้ และหลังจากใช้แผนการเรียนรู้ทดลองกับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบข้อปัญหาและสิ่งที่ต้องปรับปรุงสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 9 แสดงผลจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ตามแนวการสอนเกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (tryout)

แผนการจัดการเรียนรู้	ผลจากการทดลองใช้ กับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (try out)	แนวทางการพัฒนา ในการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มตัวอย่าง
<p>1. Unit 3 : Festival; Seasons and weathers</p>	<p>ผู้เรียนบางส่วนยังไม่เข้าใจลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรม ผู้สอนต้องคอยอธิบายซ้ำ ๆ ว่ากิจกรรมในแต่ละกิจกรรมจะต้องทำอะไร ตลอดจนผู้สอนต้องทบทวนคำศัพท์ให้ผู้เรียนอยู่เสมอตลอดการเรียนในช่วง ในส่วนการใช้งานแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) พบว่าได้รับความสนใจจากผู้เรียนมากโดยเฉพาะรูปแบบ Battle Royal เนื่องจากจะมีการสู้รบแข่งผู้เล่น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและท้าทายแข่งขันกับเพื่อน เมื่อจบชั่วโมงครูมีการทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนมาโดยใช้กิจกรรม “Ball Throwing Game” พบว่า ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ และความหมายของคำศัพท์ได้ แต่อาจจะสะกดคำได้ไม่ถูกต้องมากนัก แต่ผู้สอนพอเข้าใจได้ว่าผู้เรียนสื่อถึงคำว่าอะไร มีความหมายว่าอย่างไร แต่ยังมีผู้เรียนบางส่วนยังไม่สามารถตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์นั้นได้</p>	<p>ด้วยการจัดการเรียนการสอนเป็นการจัดการเรียนการสอนในครั้งแรกอาจทำให้ผู้เรียนยังคงมีความสับสนในการทำกิจกรรมและการเรียนบ้าง ตลอดจนยังไม่คุ้นเคยกับการเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษที่ใช้แอปพลิเคชันร่วมด้วย ทำให้ในการเรียนการสอน ผู้วิจัยต้องใช้เวลาในการอธิบายมากขึ้น และจะต้องใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย จำได้ง่าย อีกทั้งต้องคอยสอบถามถึงความเข้าใจของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ และกระตุ้นให้ผู้เรียนพูด หรือบอกคำศัพท์ บอกความหมายบ่อยๆ รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์นั้นบ่อยๆ โดยอาจจะมีการแสดงแนวคำถาม-คำตอบไว้บนกระดานในช่วงแรกๆ เมื่อผู้เรียนเริ่มจำได้ค่อยลบบอก เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนด้วยตนเอง</p>

จากการนำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้กับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (tryout) และได้นำข้อคำถามไปปรับปรุงก่อนใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้ดังนี้

ตารางที่ 10 ผลจากการทดลองใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท(Blooket) กับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (try out)

ผลจากการทดลองใช้ กับกลุ่มทดลองซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (try out)	แนวทางการพัฒนา ในการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มตัวอย่าง
หลังจากการทดสอบจากผู้เรียนจำนวน 18 คน พบว่าผู้เรียนไม่ค่อยตอบแบบสอบถามในส่วนข้อข้อเสนอแนะ	ผู้วิจัยต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถามในส่วนข้อเสนอแนะ เนื่องจากผู้วิจัยจะได้ทราบถึงความคิดเห็น และนึกคิดของผู้เรียนมากขึ้น นอกเหนือจากหัวข้อการประเมิน ในบางกรณีผู้เรียนอาจจะเขียนข้อเสนอแนะที่สื่อความหมายไม่ชัดเจน หรือเขียนหนังสือไม่ถูกต้อง ผู้สอนได้ทำการสอบถามแทนการเขียน เพื่อนำไปปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการสอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นทดลอง

ดำเนินการทดลองและรวบรวมข้อมูล (กลุ่มตัวอย่าง)

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการประเมินผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) และทำความเข้าใจการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)
2. ผู้วิจัยประเมินการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) แบบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
3. ดำเนินการสอนด้วยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Body parts และ Objects in classroom รวมจำนวน 2 ชั่วโมง หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Clothes, Seasons and weathers และ Festivals รวมจำนวน 3 ชั่วโมง หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Food and drinks และ

Animals รวมจำนวน 3 ชั่วโมง ดำเนินการทดลองทั้งหมด 8 ชั่วโมง ระหว่างนักเรียนดำเนินกิจกรรมในแต่ละช่วงของแผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยสังเกตนักเรียนและจดบันทึก

4. เมื่อนักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) จำนวน 8 เรื่องแล้ว ผู้วิจัยได้ทบทวนความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) จำนวน 8 เรื่อง ตั้งแต่บทเรียนแรกจนถึงบทเรียนสุดท้ายก่อนการทำแบบทดสอบหลังเรียน

5. ผู้วิจัยประเมินการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) แบบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

6. ผู้วิจัยดำเนินการสอบถามความคิดเห็นผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 10 ข้อ แบ่งการประเมินระดับความพึงพอใจเป็น 3 ระดับคือ เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง และเห็นด้วยน้อย

6. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

ขั้นรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยในหัวข้อเรื่องการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ เพื่อให้ได้รับความร่วมมือในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือถึงบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร เสนอต่อคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือที่ ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น และโดยติดตามด้วยตนเอง

2. ผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือบันทึกข้อความการขออนุญาตจัดกระทำการวิจัยกับกลุ่มผู้เรียนตัวอย่างของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด 38 คน ซึ่งได้ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน โดยทำบันทึกข้อความเสนอต่อฝ่ายวิชาการโรงเรียนคลองบางกระทึก และผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึกเพื่อขอความเห็นชอบในการทำวิจัย และการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้

3. ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ แบบ 3 ตัวเลือก ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

4. ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 8 แผน เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

5. หลังการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 เรื่อง แล้วผู้วิจัยได้ใช้แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) จำนวน 8 เรื่องเพื่อทบทวนความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนตั้งแต่บทเรียนแรก จนถึงบทเรียนสุดท้ายก่อนการทำแบบทดสอบหลังเรียน

6. ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) เพื่อทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบคนละชุดกันกับก่อนการจัดการเรียนรู้แต่มีความคล้ายคลึงกัน และมีค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบที่ใกล้เคียงกันมาก

7. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดการประเมินแบ่งออกเป็น 4 ด้านคือ 1) ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์ 2) ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน 3) ด้านการใช้แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) 4) ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเอง

8. ผู้วิจัยได้นำผลการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็น ตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา จากนั้นผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบ และแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

สถิติที่ใช้ในการหาค่าคุณภาพเครื่องมือ

1. หาค่าความเที่ยงตรง โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของเครื่องมือวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งค่าที่คำนวณได้ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้อง อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

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

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้อง

ΣR = ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. การหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) ของบัตรคำศัพท์ และการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเกต (Blooket) (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 33)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

3. การหาค่าความยาก (Level of difficulty : p) และค่าอำนาจจำแนก (discrimination index : r) ของแบบทดสอบ (บงกช, 2563, ออนไลน์: 5-8)

$$p = \frac{R}{N}$$

$$r = \frac{R_H - R_L}{N_{HL}}$$

4. การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR 20 ของคูเดอร์ ริชาร์จ (Kuder-Richardson) (วรรณิ์ เกมเกตุ, 2555: 222)

$$r = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - m \frac{\left(1 - \frac{m}{n} \right)}{S_t^2} \right]$$

โดยผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยกึ่งทดลอง (Pre-Experimental Design) และใช้แบบแผนการทดลองแบบสอบก่อน-หลัง (The One Group Pretest-Posttest Design) ได้ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงทางเนื้อหา (Content Validity) หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Tryout) แล้วจึงนำไปปรับให้เกิดความถูกต้องก่อนดำเนินการทดลองเก็บข้อมูลในลำดับขั้นถัดไป เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความเที่ยงตรงและ “ผลการวิเคราะห์ข้อมูล” ในลำดับถัดไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) ของเกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket)
(ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 33)

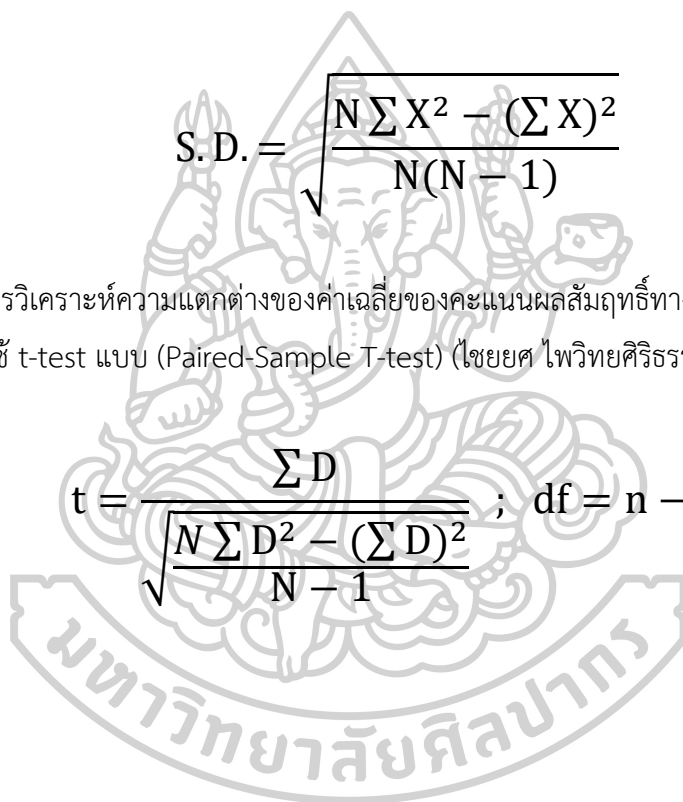
$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard Deviation: S.D.) (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 47)

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

3. การวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งใช้ t-test แบบ (Paired-Sample T-test) (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 47)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}; df = n - 1$$



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket) และเพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket) ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) และใช้การทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อน – หลัง (The One Group Pretest-Posttest Design) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket)

ตอนที่ 2 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket) เพื่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket)

เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket) ของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คนทำแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket) จำนวน 20 ข้อ ระยะเวลา 1 ชั่วโมง เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูเกต (Blooket) ครบทั้ง 8 บทเรียนแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 20 ข้อ ระยะเวลา 1 ชั่วโมง จากนั้นจึงนำคะแนนของผู้เรียน ที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยมาเปรียบเทียบกันและทดสอบ ด้วยค่า t แบบจับคู่ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและ
หลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของผู้เรียนจำนวน 20 คน

คนที่	คะแนนทดสอบ (20 คะแนน)		ผลต่าง (D)
	ก่อนเรียน (Pre-Test)	หลังเรียน (Post-Test)	
1	11	18	7
2	6	14	8
3	8	13	5
4	9	15	6
5	12	18	6
6	11	19	8
7	8	16	8
8	8	15	7
9	12	20	8
10	11	18	7
11	10	17	7
12	9	16	7
13	11	16	5
24	12	19	7
15	10	14	4
16	6	17	11
17	9	17	8
18	7	16	9
19	8	17	9
20	8	16	8
\bar{X}	186	331	145
เฉลี่ยคะแนน \bar{X}	9.30	16.55	7.25 *

จากตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบที่มีคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า ผลคะแนนจากการทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน ก่อนเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) มีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 12 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 6 คะแนน โดยคะแนนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) มีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 20 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 13 คะแนน จากการวิเคราะห์พบว่าค่าเฉลี่ยผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 7.25 ซึ่งผู้วิจัยได้นำคะแนนที่ได้จากการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบโดยใช้ t-test Dependent ปรากฏผลตามตารางดังนี้

ตารางที่ 11 แสดงการเปรียบเทียบผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	N	Score	(\bar{X})	S.D.	df	t
ก่อนเรียน	20	20	9.30	1.92	19	-20.452*
หลังเรียน	20	20	16.55	1.82		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P < .05$)

จากตารางที่ 11 แสดงการเปรียบเทียบผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 9.30$, S.D. = 1.92 และผลพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 16.55$, S.D. = 1.82 ผลต่างเฉลี่ย (D) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) มีค่าเท่ากับ 7.25 จากการทดลองความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ T-test dependent ผลการแจกแจง t มีค่าเท่ากับ 20.452 ($p < 0.05$) จากค่าสถิติดังกล่าวแสดงว่าการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) สูงกว่าก่อนเรียนด้วยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) เพื่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เพื่อหาค่าความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แบบสอบถามที่แบ่งออกเป็น 4 ด้านได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์ 2) ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน 3) ด้านการใช้แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) และ 4) ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ โดยกำหนดให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คนทำแบบสอบถามความคิดเห็นนี้หลังจากเรียนจบทั้ง 8 บทเรียนแล้ว จากนั้นนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางตารางที่ 12 ดังนี้

ตารางที่ 12 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)

ลำดับ	ข้อคำถาม	(\bar{X})	S.D.	ระดับความเห็น	ลำดับที่
ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์		2.73	0.44	เห็นด้วยมาก	4
1	คำศัพท์ที่นำมาใช้มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน	2.85	0.37	เห็นด้วยมาก	
2	การเรียนเริ่มต้นจากเนื้อหาที่ง่ายไปยาก	2.65	0.49	เห็นด้วยมาก	
3	คำศัพท์ที่นำมาใช้สามารถพบเจอได้จริงในชีวิตประจำวัน	2.70	0.47	เห็นด้วยมาก	
รวมเฉลี่ย		2.73	0.44	เห็นด้วยมาก	
ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน		2.95	0.15	เห็นด้วยมาก	1
1	เกมและกิจกรรมมีความหลากหลาย	3.00	3.00	เห็นด้วยมาก	
2	เกมและกิจกรรมมีความน่าสนใจ	2.90	2.90	เห็นด้วยมาก	
รวมเฉลี่ย		2.95	0.15	เห็นด้วยมาก	

ตารางที่ 12 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) (ต่อ)

ลำดับ	ข้อความ	(\bar{X})	S.D.	ระดับ ความเห็น	ลำดับที่
ด้านการใช้แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket)		2.88	0.32	เห็นด้วยมาก	2
1	แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ที่ครูนำมาใช้สอนมีความง่าย เหมาะสมกับระดับผู้เรียน	2.80	2.80	เห็นด้วยมาก	
2	แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ทำให้การเรียนสนุกสนาน	2.95	2.95	เห็นด้วยมาก	
รวมเฉลี่ย		2.88	0.32	เห็นด้วยมาก	
ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้		2.78	0.42	เห็นด้วยมาก	3
1	นักเรียนได้รู้คำศัพท์มากขึ้น	2.80	2.80	เห็นด้วยมาก	
2	นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้	2.75	2.75	เห็นด้วยมาก	
3	นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	2.80	2.80	เห็นด้วยมาก	
รวมเฉลี่ย		2.78	0.42	เห็นด้วยมาก	
ค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน		2.84	0.33	เห็นด้วยมาก	

จากการศึกษาความคิดเห็นภาพรวมพบว่า ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) มีความคิดเห็นระดับ “เห็นด้วยมาก” ($\bar{X}\bar{X} = 2.84$, S.D.=0.33) ทั้ง 4 หัวข้อการประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมากเรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมาก ($\bar{X}\bar{X} = 2.95$, S.D.=0.15) รองลงมาคือด้านการใช้แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมาก ($\bar{X}\bar{X} = 2.88$, S.D.=0.32) และต่อมาก็คือด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมาก ($\bar{X}\bar{X}$

=2.78 , S.D.=0.42) และลำดับสุดท้ายคือ ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์ ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมาก (\bar{X} =2.73 , S.D.=0.44) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

เมื่อวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนได้ให้เหตุผล และแสดงความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ดังนี้ ผู้เรียนชอบเกมและกิจกรรมที่ผู้สอนนำเสนอ เนื่องจากมีความหลากหลาย สนุก มีการแข่งขันท้าทายความรู้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ได้ใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ในการเรียนและการทบทวนคำศัพท์ ผู้เรียนเกิดความรัก และสนใจเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) และใช้การทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อน – หลัง (The One Group Pretest-Posttest Design ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม (Cluster Sampling) วิเคราะห์ข้อมูลโดย การหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่า t-test แบบ Dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที
- 2) แบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ฉบับ แต่ละฉบับมีจำนวนข้อสอบ 20 ข้อ โดยเป็นแบบทดสอบคนละชุดกัน เพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียน 1 ฉบับ และหลังเรียน 1 ฉบับ ซึ่งวัตถุประสงค์ในการทดสอบเพื่อวัตถุประสงค์เดียวกันคือวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาเรื่อง “การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ในระดับ “เห็นด้วยมาก”

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยตามจุดประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแผนจัดการเรียนรู้ที่เน้นจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานโดยผู้สอนมีการประยุกต์เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนให้มีความน่าสนใจมากขึ้น และมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนตลอดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่ เกม Spin the bottle เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการถาม – ตอบภาษาอังกฤษ เกม Listen and take เกมทายคำศัพท์เป็นเกมที่เหมาะกับการฝึกทักษะการอ่านและฟัง เกมบิงโก เกม Matching Picture and Word Game ให้จับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ แยกประเภท หรือจัดหมวดหมู่ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าเกมที่นำมาใช้ในแต่ละบทเรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ ไม่ซ้ำกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Moore (2009) ได้กล่าวว่า โดยธรรมชาติของนักเรียนต้องการค้นหาสิ่งเร้าที่น่าสนใจ หลากหลาย และท้าทาย และพวกเขาชอบบรรยากาศที่เต็มไปด้วยสิ่งเร้าทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้นนอกจากนี้ Schultz and Fisher (1988) ยังได้กล่าวอีกว่าการใช้เกมในการเรียนคำศัพท์นั้นจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเกมช่วยให้บรรยากาศในชั้นเรียนดีขึ้น โดยผู้เรียนได้หลุดพ้นจากบรรยากาศการเรียนอย่างเป็นทางการในห้องเรียน เพราะเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเกมจะทำให้ผู้เรียนลืมตัวไปว่ากำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน เกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินได้ปลดปล่อยความตึงเครียดทำให้รู้สึกผ่อนคลาย และลดความกังวลต่อบทเรียนได้ ยิ่งไปกว่านั้นผู้สอนยังได้ประยุกต์เนื้อหาคำศัพท์และบทเรียนผ่านการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถ ทบทวน และประเมินความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ซึ่งวิธีการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) นี้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในวัยประถมศึกษาตอนต้น

เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนวัยนี้ชอบการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ชอบการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ชอบการทำท่าทาง การแข่งขัน การได้แสดงออกทางร่างกายและการเคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับ Stevick (1996) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่มีการแข่งขันจะกระตุ้นให้ผู้เรียนจดจำสิ่งนั้นได้ดีกว่าการเรียนรู้ที่ไม่มีการแข่งขัน ทำให้บรรยากาศในการเรียนการกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ มีความสนุกสนาน ทำท่าทาง นอกจากนี้ยังได้รับการสนับสนุนแนวคิดจาก Reilly and Ward (1997) กล่าวว่าผู้เรียนจะเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ในห้องเรียนผ่านทางความรู้สึก การเคลื่อนไหว การสัมผัส จึงจะทำให้จดจำได้ดี และเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งที่เรียนด้วย Stewich (2001) ยิ่งไปกว่านั้น การใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ภาษาได้ดีขึ้น ตามที่ Stewich (2001) กล่าวว่าหนึ่งในความสำเร็จในการเรียนภาษาคือการรู้คำศัพท์จำนวนมากพอ และสามารถนำมาใช้ได้ จนนำไปสู่การพัฒนาในระดับการเรียนรู้ซึ่งตรงกับทฤษฎีของบลูม Bloom's Taxonomy (1956) ปรับปรุงแก้ไขใหม่โดย (Anderson and Krathwohl, 2001) ในขั้นที่ 1 คือความรู้ที่เกิดจากความจำ (knowledge) คือ เป็นความสามารถของสมองในการระลึกได้ระดับพื้นฐานของการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการนำเอา หรือดึงเอาความรู้ การสืบค้น การเตือนความจำที่ได้จากความจำระยะยาวของคนออกมาเพื่อกำหนดการเรียนรู้ ที่เรียกว่าการตระหนักถึง หรือนึกถึง เพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อไปในระดับที่สูงขึ้น และขั้นที่ 2 ความเข้าใจ (Comprehend) คือ กระบวนการสร้างความรู้อย่างมีความหมาย จากสื่อ จากการอธิบาย การพูด การเขียน การแยกแยะ การเปรียบเทียบ หรือการจัดหมวดหมู่ ที่จะนำไปสู่ความเข้าใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้และทำให้เข้าใจมากขึ้น เช่น การตีความยกตัวอย่าง การจำแนก และการสรุป โดยที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจระหว่างคำศัพท์เสียงที่ได้ยินกับรูปภาพได้ และสามารถเลือกคำศัพท์หรือรูปภาพที่เหมาะสมกับประโยค หรือบริบทต่างๆ เมื่อสิ้นสุดการดำเนินกิจกรรมผู้เรียนจะได้รับการเสริมแรงทางบวกด้วยคำชื่นชม หรือมีการมอบรางวัลพิเศษ ด้วยเหตุนี้ยังเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียนในการเรียนรู้มากขึ้นสามารถวัดได้จากพฤติกรรมในชั้นเรียน ดังที่ Kahneman (2013) ได้กล่าวว่า การให้รางวัลเมื่อทำผลงานได้ดีขึ้นถือเป็นวิธีที่ใช้ได้ผลกว่าการลงโทษเมื่อทำผิดพลาด ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าเกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้

2. จากผลการวิจัยตามจุดประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ในระดับ “เห็นด้วยมาก” ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และจากแบบสอบถามความคิดเห็น พบว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นระดับ “เห็นด้วยมาก” ในด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน และการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) เป็นสองอันดับแรก อาจมีสาเหตุมาจากวิธีการจัดการเรียนการสอนนี้สามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยประถมศึกษาตอนต้นได้เป็นอย่างดี เพราะผู้เรียนได้รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนานไปพร้อมกัน สอดคล้องกับ Gerlach & Ely (1971); Reese

(1997) and Wright et al. (1983) ได้ชี้ให้เห็นว่า นอกเหนือจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้ว การใช้เกมประกอบการสอนยังได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง เนื่องจากผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แสดงออกทางภาษาต่าง ๆ และเกมยังช่วยให้ผู้สอนสร้างสรรค์เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนให้สนุกยิ่งขึ้นได้ ประกอบกับผู้สอนได้มีการออกแบบสื่อเกมโดยประยุกต์เทคโนโลยีร่วมด้วย ผ่านการใช้แอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่มีรูปแบบเกมที่หลากหลาย โดยผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเล่นได้เองตามใจชอบ เช่น รูปแบบ Gold Quest, Cafe, Factory, Battle Royale, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom หรือ แบบ Classic และขณะเล่นเกมผู้เรียนจะได้รับความรู้และทำภารกิจตามรูปแบบของเกม que เลือก ผลจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนทำให้พบว่า รูปแบบเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ รูปแบบ Battle Royale เนื่องจากระบบจะมีการสุ่มคู่ต่อสู้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน และท้าทายความรู้ความสามารถของผู้เรียนเป็นอย่างมาก เมื่อสิ้นสุดเกมผู้เรียนจะทราบผลการเรียนจากคะแนนสะสมทั้งการตอบคำถาม และคะแนนจากการทำภารกิจพิเศษตามรูปแบบเกมที่เลือกได้อีกด้วย ทำให้บรรยากาศการเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน มีบรรยากาศที่เสริมสร้างให้นักเรียนเกิดการแข่งขันเพื่อให้ตนเองเป็นผู้ชนะ และได้รับรับคำชื่นชมหรือรางวัล นอกจากนี้ยังเสริมสร้างความผูกพันในการเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสร้างความสนใจผู้เรียนในวัยนี้ได้ดีมาก นอกจากนี้ยังเป็นการปรับทัศนคตินักเรียนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ (Kapp, 2012) ว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมนักเรียนของผู้เรียนช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน ยิ่งไปกว่านั้นรูปแบบการเรียนแบบผสมผสานนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ และคุ้นเคยเพราะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนใช้จริงในชีวิตประจำวันทำและยังทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้น กล่าวคือมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และรู้เท่าทันเทคโนโลยี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1.1 ในการจัดกลุ่มในการเล่นเกมน หากผู้สอนให้นักเรียนจัดกลุ่มเองผู้เรียนจะจับกลุ่มกันตามความคุ้นเคย ทำให้ผู้เรียนที่มีความสามารถเกาะกลุ่มอยู่ด้วยกัน ทำให้กิจกรรมดำเนินไปไม่พร้อมกัน เนื่องจากบางกลุ่มเข้าใจกติกา แต่บางกลุ่มอาจจะไม่ค่อยเข้าใจเท่าที่ควร ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะว่า ครูผู้สอนจะต้องเตรียมวิธีจัดกลุ่มนักเรียนที่หลากหลาย แต่ละกลุ่มต้องประกอบด้วยผู้เรียนที่มีความสามารถมากไปจนถึงน้อย และมีทั้งผู้เรียนเพศชายและเพศหญิง ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้

ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ได้แสดงออกถึงความรู้ ความสามารถ และการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ตลอดจนการดำเนินกิจกรรมหรือเล่นเกมเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ นอกจากนี้ผู้สอนยังต้องเตรียมแผนการสอน สื่อ นวัตกรรม กิจกรรม ทักษะในการสอน ตลอดจนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆให้พร้อมเป็น อย่างดี เนื่องจากในการจัดการเรียนรู้นั้นผู้สอนเป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรม การเรียน และคอยดูแลควบคุมให้การจัดการเรียนรู้เกิดคุณภาพสูงสุด

1.2 ในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการเรียนอาจจะทำให้เกิดการล่าช้าในขั้นตอน การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต หรือมีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่ที่ไม่สามารถใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตได้ ดังนั้นผู้วิจัย ขอเสนอแนะว่าผู้สอนต้องตรวจสอบพื้นที่ที่เหมาะสมในการเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้มีความเสถียรตลอดเวลาดำเนินกิจกรรม และครูผู้สอนต้องเผื่อเวลาในการสอนช่วงชั้นตอนนั้นๆ ในการช่วยเหลือผู้เรียนในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และเตรียมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำรองในกรณีที่ ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ในขณะนั้น หรือในกรณีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน เกิดความไม่พร้อมกะทันหันขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนการสอนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ตามแนวการสอนเกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด

2. ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและ แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษานั้นทำให้ พบข้อจำกัดบางประการ ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะแนวทางในงานวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

2.1 เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจจะขยายกลุ่มไปยังนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปี่อื่นๆ เพิ่มเติมด้วย ทั้งนี้เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของผู้เรียนในระดับชั้นต่างๆ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมวิชาการ. (2544). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **การศึกษาความเป็นไปได้ของแนวทางการจัดการศึกษาระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: กรมการศาสนา.
- กิตติพงษ์ เตชะนอก. (2559). **คู่มือการใช้งาน เว็บไซต์ Blooket**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 20 กรกฎาคม. เข้าถึงได้จาก https://issuu.com/kittipongtechanok/docs/_blooket
- จิราวรรณ ดีแจ้. (2564). **การเรียนรู้แบบ Game Based Learning**. เข้าถึงเมื่อ 6 ตุลาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://sjn.ac.th/author/jirawandeejang/>
- ชนินทร์ชัย อินทிரารณ และคณะ. (2540). **พจนานุกรมศัพท์การศึกษา**. กรุงเทพฯ: โอคิวบุ๊ก เซ็นเตอร์.
- ชลีพา ดุลากร. (2565). **การออกแบบนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษรูปแบบการจัดการเรียนรู้ INGS Model**. เข้าถึงเมื่อ 23 มีนาคม 2566. เข้าถึงได้จาก https://insku.com/idea/-NBjdPcAEohgjhLDjs_l
- ชุติมา สินธุวานิช. (2565). **Game-based Learning เรียนก็ทีก็มีเฮ**. เข้าถึงได้จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/993-game-based-learning>
- ดวงอุมา โสภ. (2551). "ระดับความคิดเห็นของประชาชนต่อการให้บริการของสำนักทะเบียนอำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม." *วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*.
- ทรูปลูกปัญญา. (2563). **Games Based Learning หรือ GBL คืออะไร**. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.truelookpanya.com/education/content/84436/-teamet>
- ทรูไอดี. (2564). **มัดรวมให้แล้ว! เว็บไซต์เกมสื่อการสอนเพิ่มความสนุกในห้องเรียนแทบแตก!** เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://intrend.trueid.net/article>
- ทอรนเบอร์รี่, สกอต. (2546). **วิธีสอนคำศัพท์**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ทะนงศักดิ์ กุตระแสง. (2560). "การศึกษาทฤษฎีการศึกษาคำศัพท์ของนักเรียนทหารเรือ สังกัดทหารเรือ." *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาภาษาอังกฤษ* มหาวิทยาลัยราชภัฏนครินทร์.

- ทีศนา แคมมณี. (2557). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภาพรณ์ เจียมทอง และ เปรมพล วิบูลย์เจริญสุข. (2564). **การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบออนไลน์สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น.** โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม).
- นันทพร คชศิริพงษ์. (2541). "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ." *ปริญญาานิพนธ์กศ.ม.* บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นิตยา ฤทธิ์โยธี. (2540). **เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). **เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ตนอ แกรมมี่.
- บุษบา ใจคำ. (2553). "การใช้การสอนภาษาที่เน้นคำศัพท์ผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อเพิ่มพูนความรู้คำศัพท์และความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2." *มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2559). **"Games Based Learning : สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย." สอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.** เข้าถึงได้จาก <https://antalovely.wordpress.com/2013/12/30/game-based-learning/> (เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2560)
- ปริญานูช คิมพะจันทร์. (2558). **ความสำคัญของความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในการเรียนภาษาอังกฤษ.** เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน. เข้าถึงได้จาก <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/CUTJ/article/view/241327>
- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2556). "การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โรงเรียนประถมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน." *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สาขาวิชาการ.*
- ปารณีย์ ไชยรา. (2553). "ผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาขอนแก่น โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ." *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.*

- พนิตพรรณ เอี่ยมมนนท์. (2564). **ENGNOW เปิดผลสำรวจปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน พร้อมวิเคราะห์แนวทางแผนการเรียนเพื่อแก้ปัญหาให้ตรงจุด**. เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/entertainment/detail/9640000113614>
- พรพิศ งามพงษ์. (2557). "คำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3." **ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย**, 10, 1: 239-254.
- พรเพ็ญ เพชรสุขศิริ. (2531). **การวัดทัศนคติ**. กรุงเทพฯ: คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). **สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ-นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พร้อมเลิศ หล่อวิจิตร. (2555). **คู่มือเขียนแอป Android สำหรับผู้เริ่มต้น**. ใน **วารสารบัณฑิตศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โปรวีชั่น.
- พระเรื่องเดช โชติธมโม/เสียงเพราะ, วชิรินทร์ สุทธิชัย และ ณรงค์ฤทธิ์ โสภาก. (2562). "เศรษฐกิจไทย ในกระแสโลกาภิวัตน์." **วณัฏฐ์ กว่องแหวกพุทธศาสตร์ปริทรรศน์**, 2, กรกฎาคม-ธันวาคม: 112.
- เพ็ญภา ตลับกลาง. (2562). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอน กิจกรรมเป็นฐานสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต." การค้นคว้าอิสระ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มาเรียม นิลพันธ์. (2553). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี สฤษดิ์วงศ์.
- ศิธร แสงธนู และคิต พงศทัต. (2541). **คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). **รายงานการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. เข้าถึงได้จาก www.newonetestresult.niets.or.th/
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). **คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล**. เข้าถึงเมื่อ 6 กรกฎาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <dfile:///C:/Users/Owner/Downloads/CEFR%20Manual%20for%20Primary%20Level2.pdf>

- สมพร วราวิทย์ศรี. (2541). "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนต่างจากการสอน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ." วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (สมาคมคพอท). (2566). **การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับการศึกษาแบบออนไลน์**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก <https://active-learning.thailandpod.org/>
- สลินดา โพธิ์พยัค. (2556). "การพัฒนาแบบฝึกเสริมความเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยกลวิธีเดาความหมายจากบริบทของนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ." การค้นคว้าอิสระ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579)**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สิริพร บุญนันทน์. (2539). "ความคิดเห็นต่อการฝึกอบรมของข้าราชการกรมสรรพสามิต." ภาคนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการพัฒนาสังคม คณะพัฒนาสังคม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุชาติ พลาชัยภิรมย์ศิลป์. (2554). "แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน." **วารสารนักบริหาร**, 31, 4: 110-115.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). **ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุสร หงส์ขุนทด. (2566). **แนวทางการออกแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน**. เข้าถึงเมื่อ 22 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก <http://krukob.com/web/news-81/>
- อรุณี วิริยะจิตรา. (2548). **การเรียนการสอนเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- อักษรเจริญทัศน์. (2563). **สร้างสถานการณ์สอนภาษาอังกฤษ CLT ได้อย่างไร**. เข้าถึงเมื่อ 22 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก <https://web.facebook.com/AksornACT/posts/3258801114205882/>
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. "การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด." วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษศึกษา.
- อิสรา สารงาม. (2530). **การสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อุทัย ภิรมย์รัตน์ และเพ็ญศรี รังสิยากุล. (2535). **ปัญหาการสอนภาษาอังกฤษแก่ผู้เริ่มเรียน**. กรุงเทพฯ: วิกิต่อเรียนการพิมพ์.

อุมาพร ไวยรัตน์. (2553). **กลวิธีการสอนภาษาอังกฤษให้สนุก (กิจกรรม)**. เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2565. เข้าถึงได้จาก https://krunongkala.blogspot.com/2010/04/blog-post_3196.html

ภาษาอังกฤษ

Aldrich, C. (2004). **Learning by Doing**. San Francisco: Pfeiffer Publishing.

Amato, P. (1996). **Making it happen**. New York: Addison-Wesley.

Anderson, L. W., and Krathwohl, D. R. (2001). **A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives**. New York: Addison Wesley Longman.

Asher, J. J. (2000). Learning another language through actions. In **guidebook** (6th ed.). California: Sky Oaks Productions.

Attou, H. **Exploring major difficulties of vocabulary teaching in the EFL classroom: The case of first year Mohamed Chikh El-Abed Middle School teachers and their pupils in Biskra**.

Avedon, M. (1971). **The study of games**. New York: John Wiley & Sons.

Ayturayev, M. (2019). **The Importance of Vocabulary in Teaching English and Methods**.

Best, J. W. (1977). **Research in education**. 3th ed. Engle Wood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall.

Bishop, A., Yopp, K., and Yopp, H. (2009). **Vocabulary instruction for academic success**. CA: Shell Education.

Carrier, M. (1980). **Games and activities for the language learner**. London: Harrap.

Chapnick, S., and Meloy, J. (2005). **Assistance e-Learning**. San Francisco: Pfeiffer Publishing.

Clark, R. C. (1982). **Index card games for ESL**. Brattleboro: Pro Lingua Associates.

Courtright, M., and Wesolek, C. (2001). "Incorporating interactive vocabulary activities into reading classes." **English Teaching Forum**, 39, 1: 2-9.

Cruikshank, D. R. (1997). **A first Book of Game and Simulation**. Belmont, California: Wedsworth.

- Dale, E., and others. (1999). **Techniques of Teaching Vocabulary**. Rotherham: Field Educational Publication Incorporated.
- Delton, E. (2009). **Students understanding and use of grades: An interactive qualitative report**. accessed December 19, 2009. available from <http://www.gaeacoop.org/grades/>
- Dobson, J. (1970). "Try One of My Game Forum." May-June: 9-11.
- Ellis, R. (2003). **Task-Based Language Learning and Teaching**. Oxford: Oxford University Press.
- Festallor Education School. (2560). **ความสำคัญของภาษาอังกฤษในด้านต่างๆ**. เข้าถึงจาก <https://www.festallor-edu.com/>
- Gagne, R. M. (1970). **Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction**.
- Gairns, R., and Redman, S. (1986). **Working with Words : "A Guide to Teaching and Learning Vocabulary"**. Cambridge University Press.
- Ghadessy, M. (1998, January). "Word Lists and Materials Preparation : A New Approach." **English Teachings Forum**, 17, 1: 24 – 27.
- Gower, R., Phillips, D., and Walters, S. (2005). **Teaching Practice: A Handbook for Teachers in Training**. Thailand: Oxford Macmillan Education.
- Horace, B., and English, A. C. (1970). **A Comprehensive Dictionary of Psychological and Psycholalytical Terms**. London: Longmans, Green and co.
- Hulsjijn, J. H. (1992). Retention of inferred and given word meanings. In **vocabulary and Applied Linguistics** (pp. 113-125). London: Macmillan.
- Hulstijn, J. H., Hollander, M., and Greidanus, T. (1996). "Incidental Vocabulary Learning by Advanced Foreign Language Students: The Influence of Marginal Glosses, Dictionary Use, and Reoccurrence of Unknown Words." **The Modern Language Journal**, 80, 3: 327-339.
- Hyen, V. T. (2019). "Effects of Using Contextual Clues on English Vocabulary Retention and Reading Comprehension." **International Journal of English Literature and Social Sciences (IJELS)**, 4, 5.
- Inskru. (2022). **ทบทวนคำศัพท์และประโยคด้วย Ball Throwing Game**. เข้าถึงจาก <https://inskr.com/idea/-NOJcwE76PelUmjNOjHP>

- Jenson, J. (2005). "The field of educational game studies." **Orbit**: 17-19.
- Jordan, R. R. (1997). English for academic purpose. In **A guide and resource book for teachers**.
- Kahneman, D. (2013). **Thinking Fast and Slow**. NY: Farrar, Straus and Giroux.
- Kapp, K. M. (2012). **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. John Wiley & Sons.
- Karimovana, K. S., and Dinara, I. (2019). "The importance of vocabulary in language learning process." **Proceedings of The ICECRS**, 4.
- Khaing, D. N. H. W. (2017). "Teaching and Testing Vocabulary." **Yadanabon University Research Journal**, 8, 1: 1-8.
- Kindley, R. W. (2002). **Scenario-based e-Learning: A step beyond traditional e-Learning**. United States of America: American Society for Training & Development.
- Krusubai. (2022). **การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชัน Blooket**. เข้าถึงเมื่อ 18 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก <https://inskru.com/idea/-MjZRpEQmW11wN5-mUJJ>
- Lado, R. (1996). **Language Learning Teaching and Learning English**. New York: Mc Graw – Hill.
- Mackey, W. (1997). **Language Teaching Analysis**. London: Green Co., Ltd.
- Meghan, H., and Jay, F. (2016). **Improving Vocabulary of English Language Learners Through Direct Vocabulary Instruction**. Washington, D.C.
- Nation, I. S. P. (1990). **Teaching and Learning Vocabulary**. New York: Newbury House.
- Neumann and Morgenstern. (1994). **Using game theory and Competition-based Learning to stimulate student motivation and performance**.
- Neumann, J. v., and Oskar Morgenstern, O. (1994). **Theory of Games and Economic Behavior**. United States.
- Nunan, D. (2001). **Design Tasks for Communicative Classroom**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oyibochia, E. I. (2022). "EFFECTS OF GAME-BASED LEARNING ON 3RD GRADERS' VOCABULARY ACHIEVEMENT." Master Student, Teaching English as a Foreign Language, Graduate School, Nakhon Ratchasima Rajabhat University.
- Pearson, D. P., and Dale, D. J. (1978). **Teaching Reading Comprehension**. New York.

- Pivec, M., Dziabenko, O., and Schinnerl, I. (2002). **Aspects of game-based learning.** unigame paper.
- Prensky, M. (2001). **Digital game based learning.** United States of America: R.R. Donnelley & Sons Company.
- Quinn, C. N. (2005). **Engaging Learning.** San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Reilly, V., and Ward, S. M. (1997). **Very Young Learners (Resource Books for Teachers).** Oxford: Oxford University Press.
- Remmer, H. H. (1954). **Introduction to Opinion and Attitude Measurement.** New York: Harper and Brothers Publisher.
- Rensis, L. (1967). "The Method of Constructing an Attitude Scale," Reading in Attitude Theory and Measurement. In M. Fishbein (Ed.). New York: John Wiley & Son.
- Robert, L. (1988). **Language teaching: Teaching English across cultures.** New York: Mc GrawHill.
- Rovinelli, R. J., and Hambleton, R. K. (1977). "On the Use of Content Specialists in the Assessment of Criterion-Referenced Test Item Validity." **Tijdschrift Voor Onderwijs Research**, 2: 49-60.
- Soft., M. D. (2018). **ทำความรู้จักกับ Web Application (เว็บแอปพลิเคชัน).** เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม. เข้าถึงได้จาก <https://mdsoft.co.th/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89/359-web-application.html>
- Stewich, E. W. (1972). **Language Learning Teaching and Teaching English.** London: Longman Group Limited.
- Thornbury, S. (2004). **How to Teach Vocabulary.** Bangkok: Pearson Education Indochina Ltd.
- Thu, M., and Thien, T. (2023). **STUDENTS' PERCEPTIONS ON ENGLISH VOCABULARY TEACHING AND LEARNING BY USING BLOKET: A CASE STUDY.** Long An Province, Vietnam: Long An College of Education.
- Tran, M. (2022). **ENHANCEMENT OF PERFORMANCE AND MOTIVATION THROUGH APPLICATION OF BLOKET IN AN ENGLISH CLASS.** Australia: Curtin University.
- Wangru, C. (2016). "Vocabulary Teaching Based on Semantic-Field." **Journal of Education and Learning**, 5, 3: 64-71.

Webster. (1998). **Marriam-Webster's Spanish-English Dictionary**. Haraty: Eileen M. P.950.

Zimmerman, C. B. (1997). "Historical trends in second language vocabulary instruction."
Second language vocabulary acquisition, 6, 1: 5-19.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC)

1. นางสาววรรัตน์ ศรสุราษฎร์ ครูชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนวัดดอนหวาย (นครรัฐประชาชาติ) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐมเขต 2

2. นางสาวอรณิชา วงศ์ศรีนาค ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนวัดสามง่าม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐมเขต 1

3. นายไพศาล เพ็งสวย อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม





ภาคผนวก ข

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย หนังสือขอทดลองเครื่องมือ
วิจัยหนังสือขอเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

ที่ อว 8612/๖๖๖



โรงเรียนคลองบางกระทึก
 ที่รับ... ๕.๑๕ / ๓๕๖๖ (ชก)
 วันที่... ๑ กย ๒๕๖๖
 เวลา... ๑๐.๐๐ น.
 คณะศึกษาศาสตร์... ๖๖๖๖

มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๑ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอตกลงเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก

ด้วย นางสาวณัฐรา ทองราช รหัสประจำตัว 630620098 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลของการใช้เกมเป็นฐานและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก" มีความประสงค์จะขอตกลงเครื่องมือวิจัยกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นักศึกษาดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก
ทราบ พิจารณา
 - มหามหาวิทยาลัยศิลปากร เขตคลองบางกระทึก
 - ศึกษาศาสตร์
 รอมผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก
 ๑ / ๓๖ / ๖๖

[Signature]
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนวัฒนารชัย)
 รองคณบดีฝ่ายวิชาการ
 ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ทราบ อนุมัติ อนุญาต
 แจ้ง.....
 มอบ.....
 - ๑๕๓๓ / ๖๖๖๖
 ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก
 ๑ / ๓๖ / ๖๖

คณะศึกษาศาสตร์
โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/38๗๗



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๒๑ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาววรารัตน์ ศรีสุราษฎร์

ด้วย นางสาวณัฏฐา ทองราช รหัสประจำตัว 630620098 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ผลของการใช้เกมเป็นฐานและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blocket) เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ
ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์
โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/3361



โรงเรียนคลองบางกระทึก
ที่รับ <u>๕๕๕/๒๖ (๖๑)</u>
วันที่ <u>- ๑ กย ๒๕๖๖</u>
เวลา <u>๑๐.๐๐ น.</u>
คณะ <u>ศึกษาศาสตร์</u>

มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๒๓ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขออนุญาตครูเข้าในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก

ด้วย นางสาวณัฐธา ทองราช รหัสประจำตัว 630620098 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลของการใช้เกมเป็นฐานและแอปพลิเคชันบลูคเกต(Blooket) เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก "มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขออนุญาตครูเข้าจากท่านโปรดแจ้งผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชพัฒน์นรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก
<input type="checkbox"/> ทราบ <input checked="" type="checkbox"/> พิจารณา
- <u>นางทงกนกนทีศรีมากร ขวคงทอง/ครูเกษม</u>
- <u>นางศุภรดา กิ่งงาม/ครูเกษม</u>
- <u>นางศุภรดา กิ่งงาม/ครูเกษม</u>
รองผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก
<u>๑ / ๑๖ / ๖๖</u>

คณะศึกษาศาสตร์
โทร.0 3425 5095

<input checked="" type="checkbox"/> ทราบ <input type="checkbox"/> อนุมัติ <input type="checkbox"/> อนุญาต
แจ้ง <u>๑๖/๑๐/๖๖</u> <u>๑/๑๖/๖๖</u>
มอบ <u>-ทราบ</u>
<u>- อ.ณัฐธา ๑๐/๑๖/๖๖</u>
<u>๑๖/๑๐/๖๖</u>
ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึก
<u>...../...../.....</u>

ที่ อว 8612/33๗๘



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

31 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวอรณิช วงศ์ศรีนาค

ด้วย นางสาวณัฏฐา ทองราช รหัสประจำตัว 630620098 นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ผลของการใช้เกมเป็นฐานและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทัก "

ในกรณีนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์
โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/ 39๓๑



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๓๑ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นายไพศาล เพ็งสวย

ด้วย นางสาวณัฐรา ทองราช รหัสประจำตัว 630620098 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ผลของการใช้เกมเป็นฐานและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก "

ในกรณีนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ
ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์
โทร.0 3425 5095



1. แผนการจัดการเรียนรู้ 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ About me, Festival และ The explorers จำนวน 8 แผนการเรียนรู้
2. เกม/สื่อที่ใช้สอน
3. แอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket)
4. แบบทดสอบการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน
5. แบบวัดความความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง About Me

Unit 1 : About Me! (1)

Teacher: MissNattha Thongrach Class/Level: P.3/2 Week: 1
 Unit: : 1 About me! Strand: Language for Communication Date planned to teach: TBA
 Topic: Expressing personal appearance and body parts Time: 1 Hours Academic Year: 2023

Learning Standards and Indicators

Strand 1: Language for Communication

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Gr 3/5 Tell their own feelings about various objects around them or various activities by following the models heard.

Standard F1.3: Ability to present data, information, concepts and views about various matters through speaking and writing

Gr 3/1 Speak to give data about themselves and matters around them.

Conceptual Learning

Accurately speak/write personal appearance and body parts

Materials

Flashcards, Body chart, mobile phone, Blooket application, post it paper and collecting vocabulary box,ball.

Terminal Objective: To describe and express their own personal appearance and body parts.	
Enabling Objectives:	
presenting	- To generate sentences and recognize the vocabulary of body parts and appearance adjective
practicing	-To recognize the expression words/grammatical construction of asking and giving their personal appearance and body parts by playing “Matching Picture and Word Game” “What does he/she look like?” He/She has _____. /He/She has got_____.
Assessing performance	-To ask and answer about vocabulary and giving to show their English learning ability through Blooket Application (body parts, colors, adjectives)
Review/transfer	-To create asking and giving their personal appearance and review vocabulary by playing “ Ball Throwing Game ”

Teacher’s Personal Aim: To Encourage students to participate actively in class.



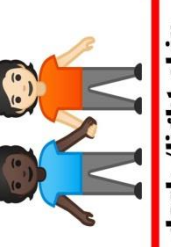
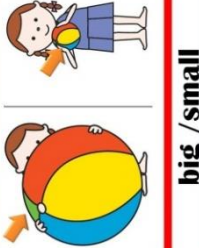
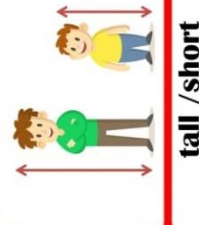
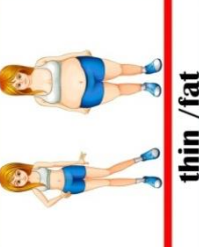
Expected Behaviors: Students have good interaction and participation in the classroom effectively.


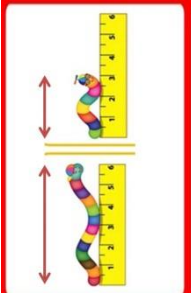








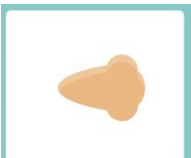

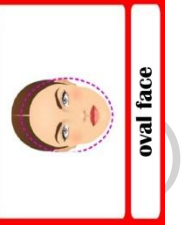
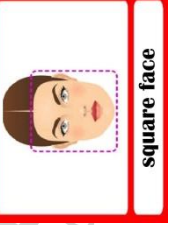
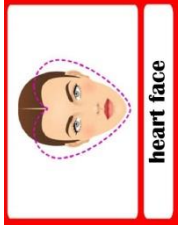
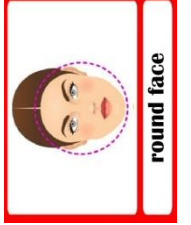
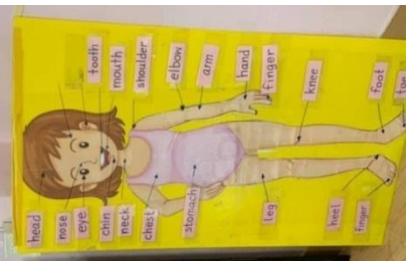
Students have more awareness and good attitude with speaking English in the positive ways.

Language Focus:


1. Grammar : What does he/she look like?
2. Vocabulary : face, hair, nose, ears, eyes, cheek,mouth, chin, hand, eyebrows, blue, black ,white, brown, yellow, blonde, big, small, ong,short,light,dark,straight, curly, round, square, heart, oval,tall,fat,thin
3. Functions : Expressing personal appearance and body parts

Teaching Method: Game based Learning

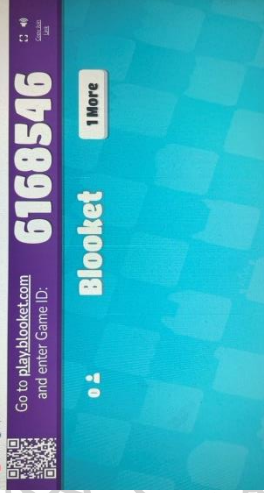
Stage	Timing	Interaction	Content
presenting	15 mins	T-Ss	<p>1. To encourage students' background knowledge by asking.</p> <p>T : What does she look like? (select 2 students to be examples)</p> <p>Ss : She is _____ (appearance adjective) . (tall,beautiful,thin,fat,black eyes,long curly hair, etc.,)</p> <p>T : What does he look like?</p> <p>Ss : He is _____ (appearance adjective) . (tall,handsome,thin,fat,black eyes,short straight hair, etc.,)</p> <p>2. Teacher presents new vocabulary to students and asks students. The teacher shows body chart and teach new vocabulary by using flashcards.</p> <div data-bbox="842 981 1077 1288">  <p>Long /short hair</p> </div> <div data-bbox="842 660 1077 952">  <p>straight /curly hair</p> </div> <div data-bbox="842 324 1077 627">  <p>dark /light skin</p> </div> <div data-bbox="1093 981 1324 1288">  <p>big /small</p> </div> <div data-bbox="1093 660 1324 952">  <p>tall /short</p> </div> <div data-bbox="1093 324 1324 627">  <p>thin /fat</p> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">long / short</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">head</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">hand</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">legs</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">eyelash</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">shoulder</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">eye</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">face</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">teeth</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">nose</p> </div> <div style="border: 1px solid teal; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">ear</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">oval face</p> </div> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">square face</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">heart face</p> </div> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  <p style="text-align: center;">round face</p> </div> </div> <div style="text-align: center;">  </div>


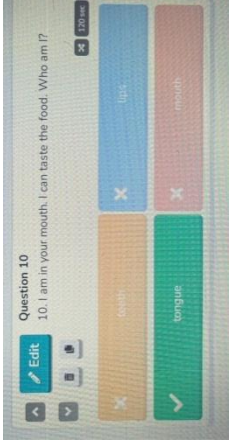
Stage	Timing	Interaction	Content
practicing	15 mins	T-Ss	<p>2. Teacher asks students play “Matching Picture and Word Game” .</p> <p>1. Instructions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teacher divides students into 2 groups. - Let students in each group try to find flashcards and fill in the body parts chart with the correct words they heard from the teacher. (short hair, brown eyes, oval face, long nose, white teeth ,etc.,) - Let the students try to match flashcards for expressing personal appearance and body parts. - Teacher asks students to ask and answer by using this pattern. <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>T : What does she look like?</p> <p>Ss : She is ____ (appearance adjective) _____. (tall, beautiful, thin, fat, black eyes, long curly hair, etc.,)</p> <p>T : What does he look like?</p> <p>Ss : He is ____ (appearance adjective) _____. (tall, handsome, thin, fat, black eyes, short straight hair, etc.,)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Teacher asks students go and ring a bell when they finish their job. - Teacher praises the winner group.

Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>2. Teacher shows the idol picture (Yaya Urassaya) and ask the students</p>  <p>- The teacher asks question to the students.</p> <p>T : Look at the picture do you think “What does she look like?” (let Ss try to expressing and giving data about the picture)</p> <p>Ss: She is _____ / She has got _____ . (tall, long hair, straight hair, brown hair, oval face, brown eyes, short ears etc.,)</p> <p>(Teacher try to point out the correct answer according to the grammatical structure)</p> <p>- The teacher asks students to practice this conversation by changing the information by themselves.</p> <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Ss A :What does she look like?</p> <p>Ss B: She is _____ / She has got _____ . (tall, long hair, straight hair, brown hair, oval face, brown eyes, short ears etc.,)</p> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>3. The teacher shows new one flashcard and asks them again. (Nadech's picture)</p>  <p>- The teacher asks question to the students.</p> <p>T : Look at the picture do you think "What does he look like?" (let Ss try to expressing and giving data about the picture)</p> <p>Ss: He is _____ / He has got _____ . (tall, short hair, curly hair, small eyes, long nose, oval face, small mouth etc.,)</p> <p>(Teacher try to point out the correct answer according to the grammatical structure)</p> <p>- The teacher asks students to practice this conversation by changing the information by themselves.</p> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Ss A :What does he look like?</p> <p>Ss B: He is _____ / He has got _____ . (tall, long hair, straight hair, brown hair, oval face, brown eyes, short ears etc.,)</p> </div>

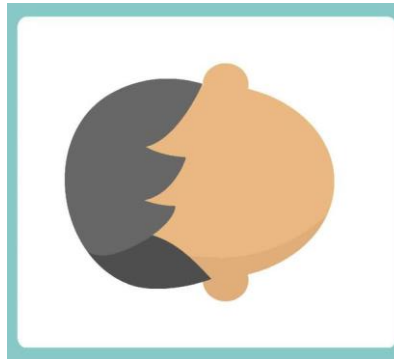
Stage	Timing	Interaction	Content
<p>Assessing performance</p>	<p>15 mins</p>	<p>Ss-Ss T-Ss</p>	<p>Assessing the vocabulary ability by using Blooket Application.</p> <p>1.The teacher explains how to access to the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher asks the students to use their mobile phones to access the “Blooket Application”. - The teacher posts the “Game pin” and asks students fill game pin for access the game. - Asks students fill their personal information. (students name) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>2.The teacher explains how to play the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks students select game modes by themselves. (Classic, tower defense, deceptive Dinos, battle royals, café, racing, etc;.) <p>T : I would like you select the game mode that you want to play.</p> <p>T : I give you 3 minutes to join the game.</p> <p>T : You have to answer 10 questions by choose the best choice and do a mission for up your scores.</p>

Stage	Timing	Interaction	Content
			       

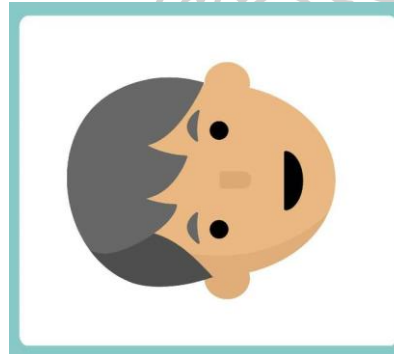
Stage	Timing	Interaction	Content
			<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>3. The teacher shows their scores.</p> <p>T : Have you finished. I will show your score and review the questions and answers.</p>
<p>Reviewing/ transferring</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>Review the lesson by using activity “Ball Throwing Game”</p> <p>1. The teacher explains how to do the activity “Ball Throwing Game”</p> <p>T : I will divide you into 2 groups. Then you have to write 2 vocabulary and meanings and drop them into the box.</p> <p>T : Which group has to throw a ball into the box will choose a card from the box and try to make a question that related with vocabulary.</p> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Ss A :What does she/he look like?</p> <p>Ss B: She/He is _____ / She/He has got _____.</p> <p>(tall, long hair, straight hair, brown hair, oval face, brown eyes, short ears, big nose, long ears, long neck, blue eyes, etc.,)</p> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>T : Which group can make the questions and answer correctly will get a score.</p> <div data-bbox="406 526 678 996" data-label="Image"> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="710 750 742 1310">2. The teacher chooses one group to start game. <li data-bbox="758 571 790 1310">3. The teacher shows their scores and gives them some rewards.

Materials : Flash cards/chart/pictures Unit 1 : About me! (body parts)



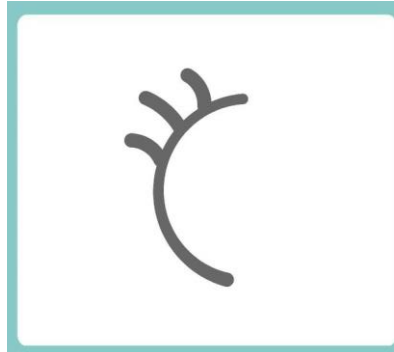
head



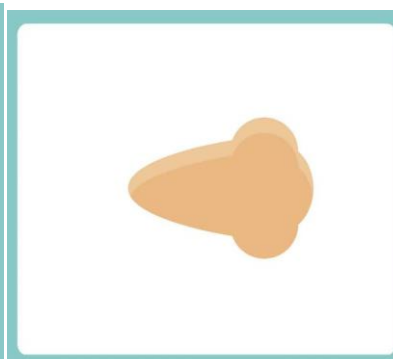
face



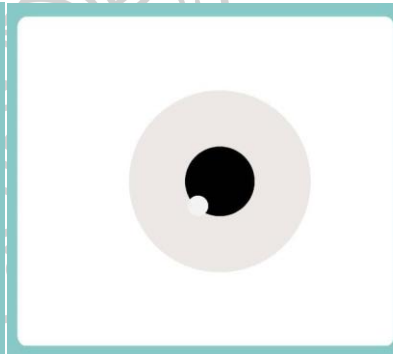
hair



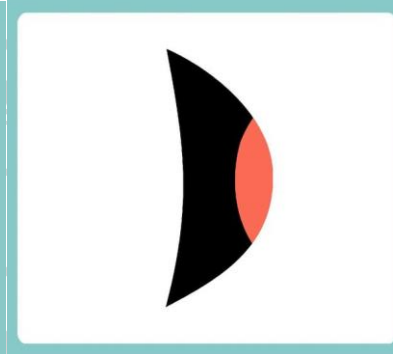
eyelash



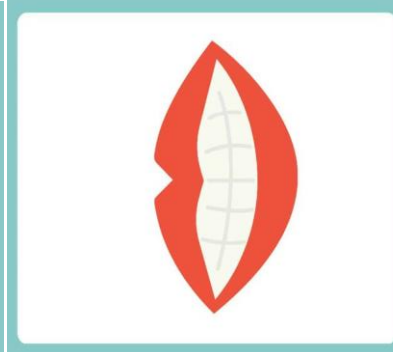
nose



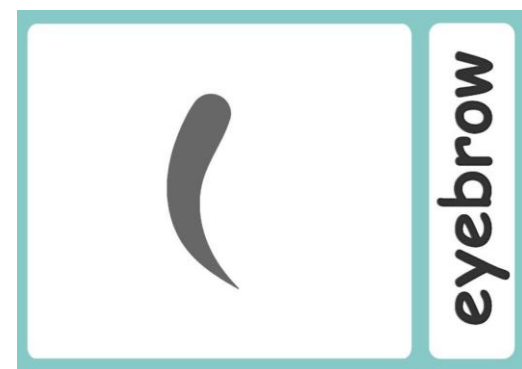
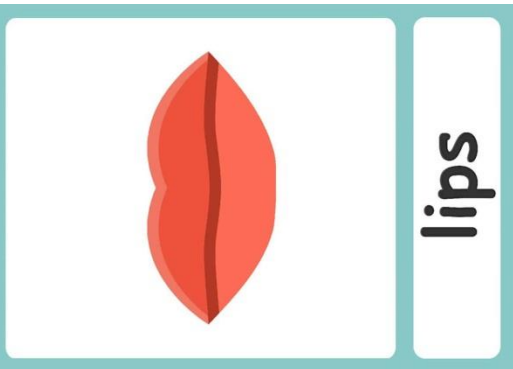
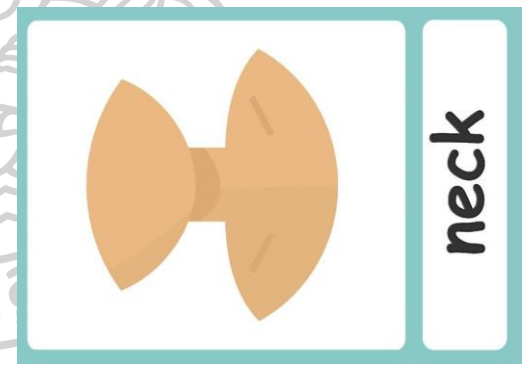
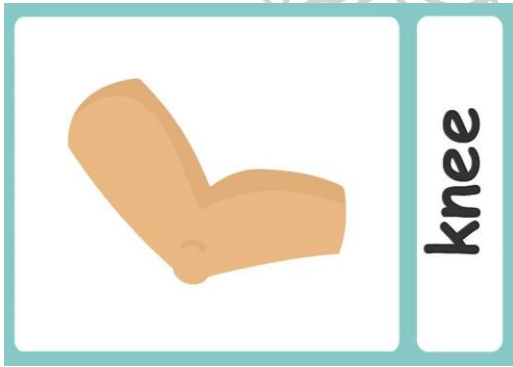
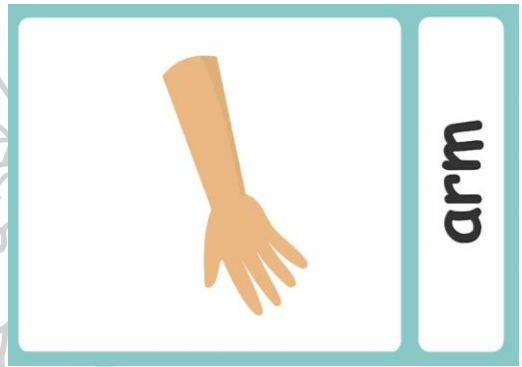
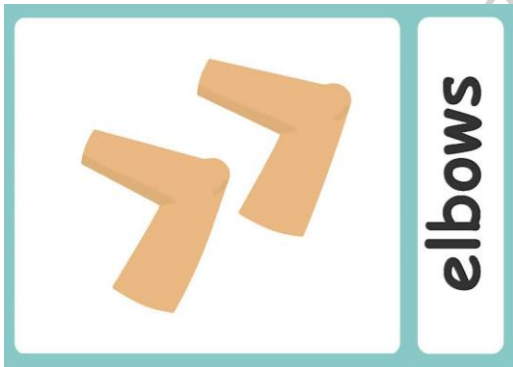
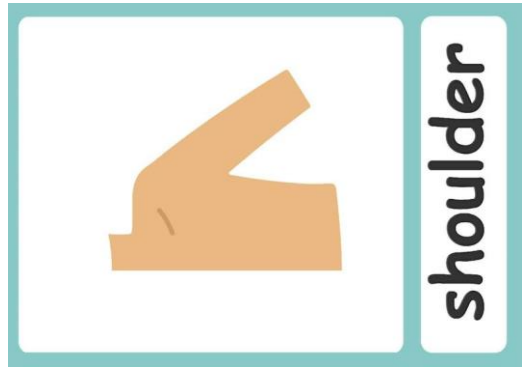
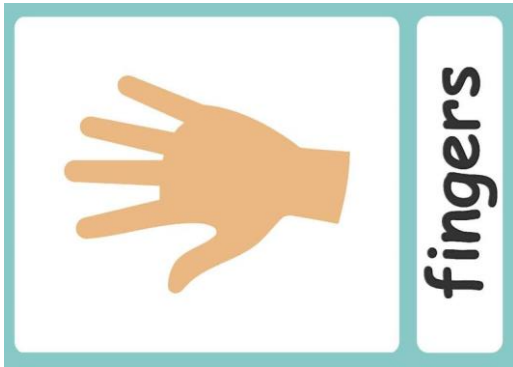
eye

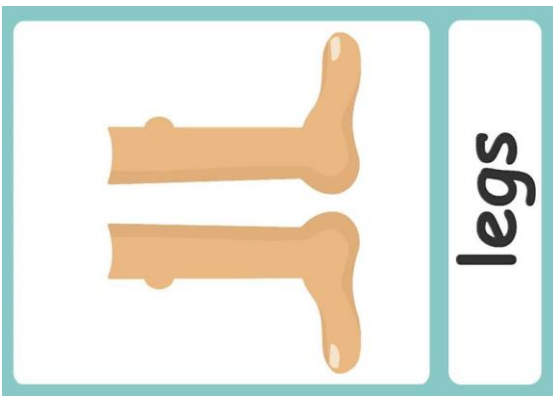


mouth

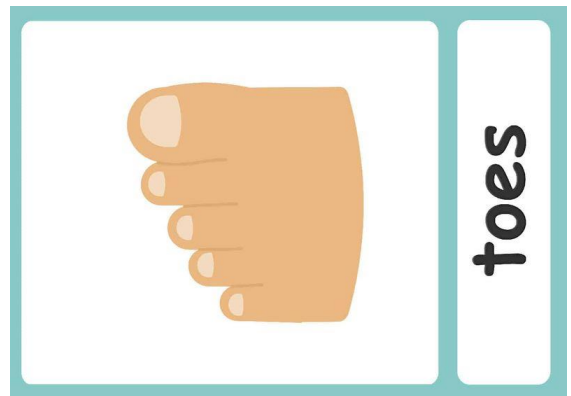


teeth





legs



toes







แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง About Me

Unit 1 : About Me! (2)

Teacher: MissNattha Thongrach	Class/Level: P.3/2	Week: 1
Unit: : 1 About me! (objects in classroom) for Communication		Strand: Language
		Date planned to teach: TBA
Topic: Identify objects in classroom	Time: 1 Hours	Academic Year: 2023

Learning Standards and Indicators

Strand 1: Language for Communication

Standard F1.1: Understanding of and capacity to interpret what has been heard and read from various types of media, and ability to express opinions with proper reasoning

Gr 3/4 Choose the topic and main idea, tell supporting details and express opinions about what has been heard and read, as well as provide justifications and simple examples for illustration

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Gr 3/4 Speak to ask for and give simple data about themselves and their friends by following the models heard

Strand 3: Language and Relationship with Other Learning Areas

Standard F3.1: Usage of foreign languages to link knowledge with other learning areas, as foundation for further development and to seek knowledge and widen one's world view

Conceptual Learning

Accurately speak/write objects in classroom

Materials

Flashcards, real objects in classroom, mobile phone, Bingo cards, Blooket application, collecting vocabulary box

Terminal Objective: To express and identify objects in the classroom	
Enabling Objectives:	
presenting	- To generate sentences and recognize the vocabulary of objects in classroom and colors.
practicing	-To recognize the expression words/grammatical construction of asking and giving objects in classroom by playing “ Bingo game ”
Assessing performance	- To ask and answer about vocabulary and giving to show their English learning ability through Blooket Application (objects in classroom, colors)
Reviewing/transferring	-To create asking and giving and review different object in classroom by playing “ Ball Throwing Game ”

Teacher’s Personal Aim: To Encourage students to participate actively in class








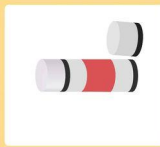


Expected Behaviors: Students have good interaction and participation in the classroom effectively.

Students have more awareness and good attitude with speaking English in the positive ways.


Language Focus:


1. Grammar	: What is this? /What color is this?
2. Vocabulary	: book, notebook, sharpener, ruler, stapler, glue, world globe, pen, pencil, eraser, pencil case, school bag, desk, chair, clock, crayons, laptop, scissors, trash can, paint brush, blocks, marker
3. Functions	: Identify objects in classroom

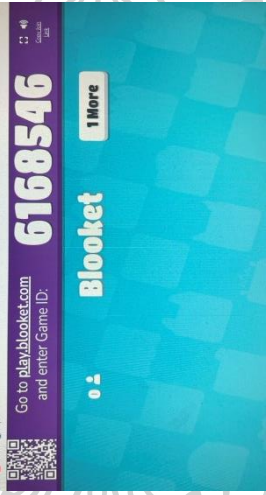

Teaching Method: Game based Learning


Stage	Timing	Interaction	content
presenting	15 mins	T-Ss	<p>Lead in to the lesson by introducing the vocabulary of objects in classroom.</p> <p>1. To encourage students' background knowledge by asking.</p> <p>T : What's this? (put an object in classroom)</p> <p>Ss : This is a/an _____ (object in classroom) _____.</p> <p>T : What's that? (point an object in classroom)</p> <p>Ss : That is a/an _____ (object in classroom) _____.</p> <p>2. Teacher presents new vocabulary to students.</p> <p>3. Teacher shows flashcards of objects in classroom and asks students. (stick flashcard on the board)</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>ruler</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>trash can</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>clock</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>crayons</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>a pencil</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>book</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>notebook</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>glue</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>table</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>laptop</p> </div> </div>

Stage	Timing	Interaction	content
			<p>2. Teacher shows flashcards of seasons and asks students.</p> <p>T : What's this? (put an object in classroom)</p> <p>Ss : This is a/an _____ (object in classroom) _____. (pen,pencil,penci,case,book,notebook,ruler,eraser,etc.)</p> <p>T : What's that? (point an object in classroom)</p> <p>Ss : That is a/an _____ (object in classroom) _____. (clock,world globe,trash bin,table,laptop,glue,etc.)</p> <p>T : What are these? (put object in classroom)</p> <p>Ss : These are _____ (objects in classroom) _____. (colors,crayons,pens,pencils,book,notebooks,scissors,markers,etc.)</p> <p>T : What are those? (point some object in classroom)</p> <p>Ss : Those are _____ (objects in classroom) _____. (tables,chairs,windows,doors,books,blocks etc.)</p>


Stage	Timing	Interaction	content
<p>practicing</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>1. The teacher explains how to play Bingo game.</p> <p>Instructions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher gives Bingo cards to students. - Teacher has to read the words out loud, then students cross out word on a card. - The teacher asks students yell out “Bingo” if they have three across on diagonally or vertically. - The teacher asks students read out the words that gave them bingo. - The teacher gives prize to the winner and let students switch cards and play again. 

Stage	Timing	Interaction	content
			<p>2. Teacher asks students to make a pair and try to ask and answer by using this pattern.</p> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>T : What's this? (put an object in classroom)</p> <p>Ss : This is a/an _____ (object in classroom) _____.</p> <p>(pen,pencil,pencil case,book,notebook,ruler,eraser,etc.)</p> <p>T : What's that? (point an object in classroom)</p> <p>Ss : That is a/an _____ (object in classroom) _____.</p> <p>(clock,world globe,trash bin,table,laptop,glue,etc.)</p> </div> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>T : What are these? (put object in classroom)</p> <p>Ss : These are _____ (objects in classroom) _____.</p> <p>(colors,crayons,pens,pencils,book,notebooks,scissors,markers,etc.)</p> <p>T : What are those? (point some object in classroom)</p> <p>Ss : Those are _____ (objects in classroom) _____.</p> <p>(tables,chairs,windows,doors,books,blocks etc.)</p> </div>

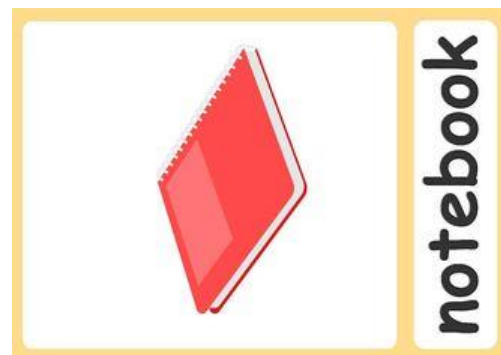
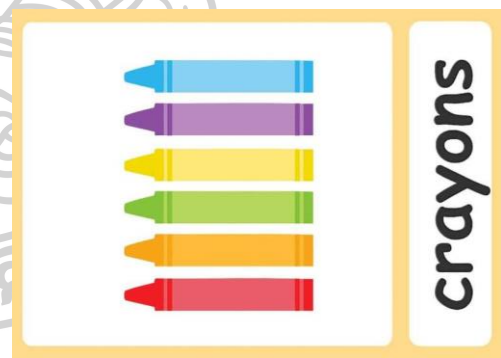
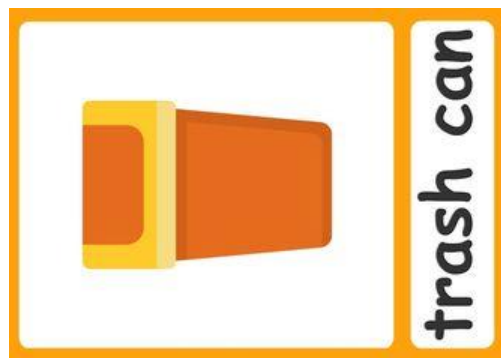
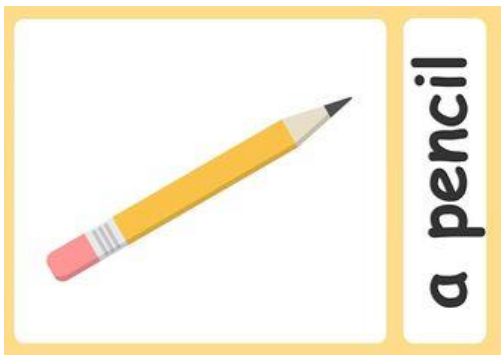
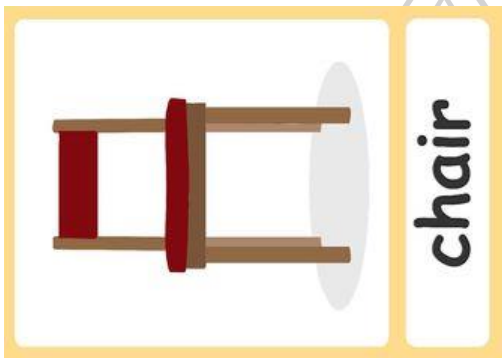
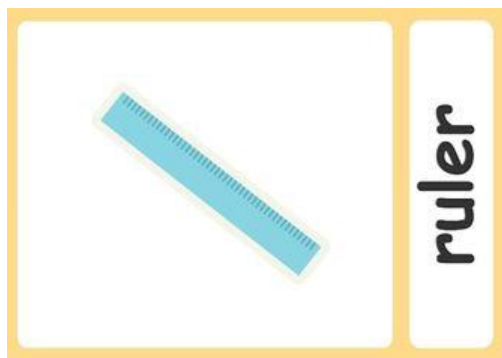
Stage	Timing	Interaction	content
<p>Assessing performance</p>	<p>1.5 mins</p>	<p>Ss-Ss T-Ss</p>	<p>Assessing the vocabulary ability by using Blooket Application.</p> <p>1. The teacher explains how to access to the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher asks the students to use their mobile phones to access the “Blooket Application”. - The teacher posts the “Game pin” and asks students fill game pin for access the game. - Asks students fill their personal information. (students name)   <p>2. The teacher explains how to play the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks students select game modes by themselves. (Classic, tower defense, deceptive Dinos, battle royals, café, racing, etc;.) <p>T : I would like you select the game mode that you want to play.</p> <p>T : I give you 3 minutes to join the game.</p> <p>T : You have to answer 10 questions by choose the best choice and do a mission for up your scores.</p>

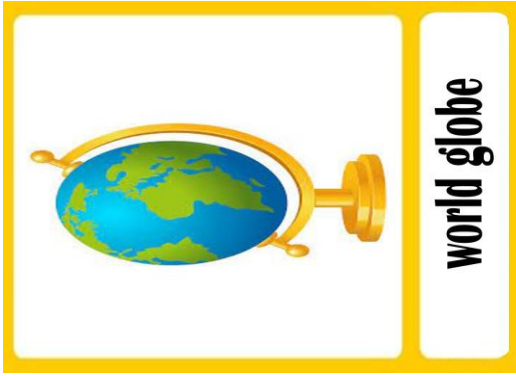
Stage	Timing	Interaction	content
			 <p>Question 1: what is it? (Image: globe) Options: crayon, stationer, world globe, eraser. Correct: world globe.</p> <p>Question 2: what is it? (Image: pencil) Options: color brush, sharpener, pencil, crayon. Correct: pencil.</p> <p>Question 3: what is it? (Image: pump) Options: pump, school bag, desk, trash bin. Correct: school bag.</p> <p>Question 4: What color is it? (Image: pencil) Options: orange, red, yellow, brown. Correct: orange.</p> <p>Question 5: What color is it? (Image: box) Options: brown, dark blue, light blue, brown. Correct: brown.</p> <p>Question 6: What color is it? (Image: pencil) Options: red, orange, light pink, black. Correct: red.</p> <p>Question 7: What color is it? (Image: trash bin) Options: table, light blue, grey, purple. Correct: grey.</p> <p>Question 8: what is it? (Image: box) Options: box, desk, trash bin, pen. Correct: box.</p> <p>Question 9: I am in classroom. I can tell the time. What am I? (Image: clock) Options: map, table, clock, desk. Correct: clock.</p> <p>Question 10: I am in your pencil case. I am sticky you can put me to stick paper. What am I? (Image: eraser) Options: ruler, eraser, stationer, glue. Correct: eraser.</p>

Stage	Timing	Interaction	content
Reviewing/ transferring	15 mins	T-Ss	<p>Review the lesson by using activity “Ball Throwing Game”</p> <p>1. The teacher explains how to do the activity “Ball Throwing Game”</p> <p>T : I will divide you into 2 groups. Then you have to write 2 vocabulary and meanings and drop them into the box.</p> <p>T : Which group has to throw a ball into the box will choose a card from the box and try to make a question that related with vocabulary.</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p>T : What’s this? (put an object in classroom)</p> <p>Ss : This is a/an _____ (object in classroom) _____.</p> <p>(pen,pencil,penci,case,book,notebook,ruler,eraser,etc.)</p> <p>T : What’s that? (point an object in classroom)</p> <p>Ss : That is a/an _____ (object in classroom) _____.</p> <p>(clock,world globe,trash bin,table,laptop,glue,etc.)</p> <p>T : What are these? (put object in classroom)</p> <p>Ss : These are _____ (objects in classroom) _____.</p> <p>(colors,crayons,pens,pencils,book,notebooks,scissors,markers,etc.)</p> <p>T : What are those? (point some object in classroom)</p> <p>Ss : Those are _____ (objects in classroom) _____.</p> <p>(tables,chairs,windows,doors,books,blocksetc.)</p> </div>

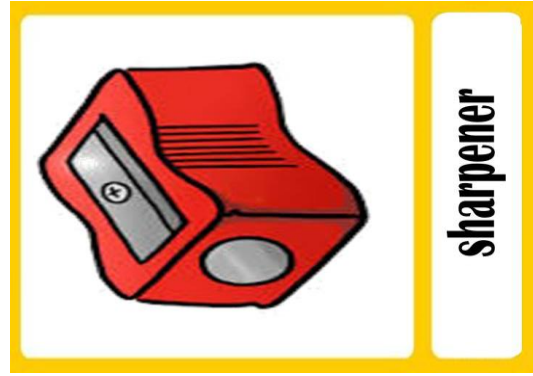
Stage	Timing	Interaction	content
			 <p>T : Which group can make the questions and answer correctly will get a score.</p> <ol style="list-style-type: none"> The teacher chooses one group to start game. The teacher shows their scores and gives them some rewards.

Materials : Flash cards/chart/pictures Unit 1 : About me! (objects in classroom)

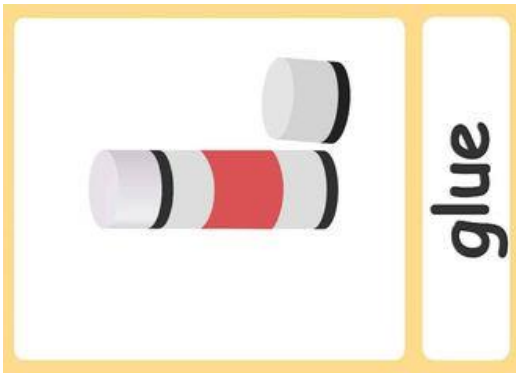




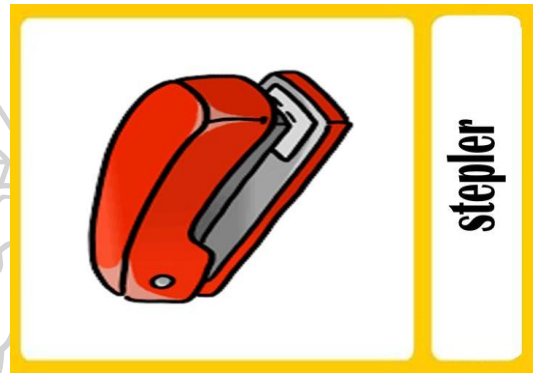
world globe



sharpener



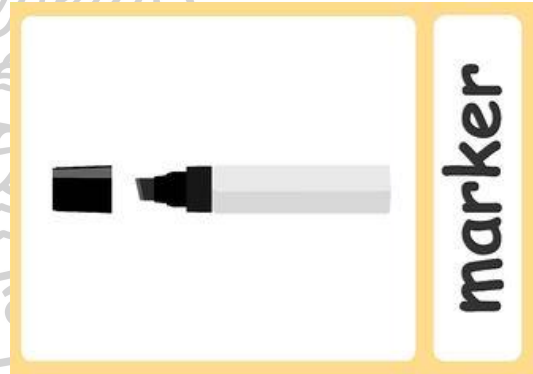
glue



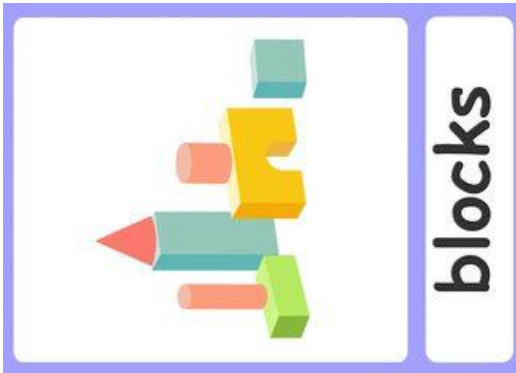
stapler



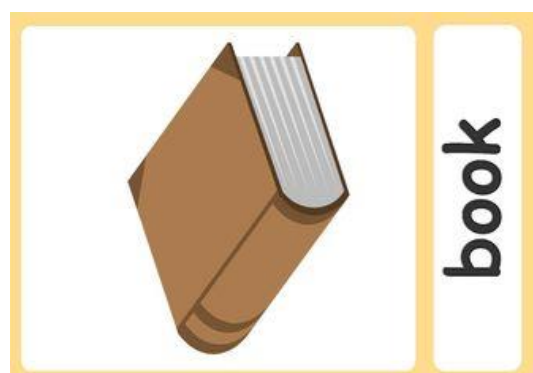
laptop



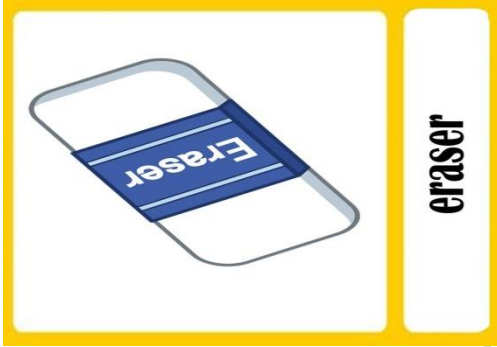
marker



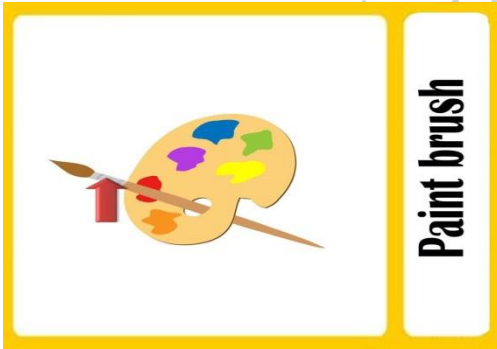
blocks



book



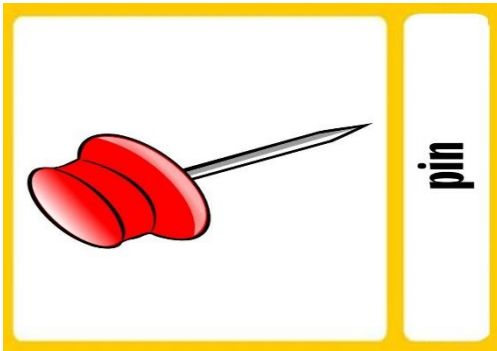
eraser



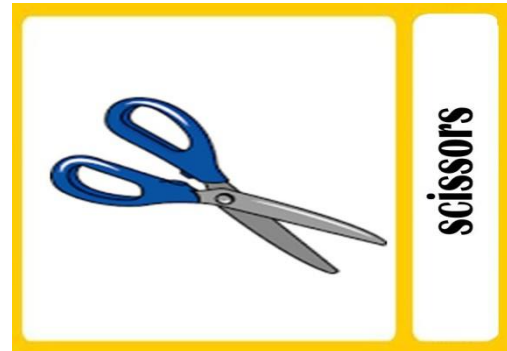
Paint brush



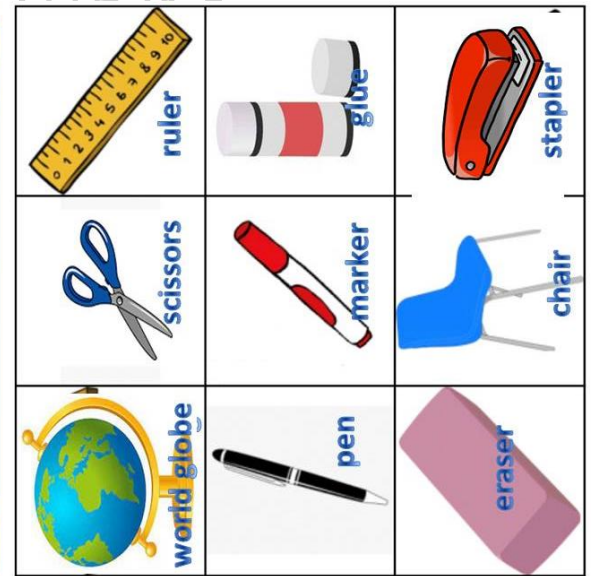
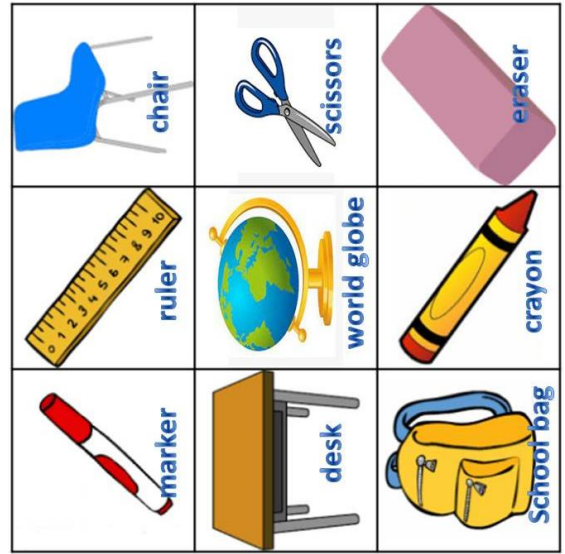
school bag

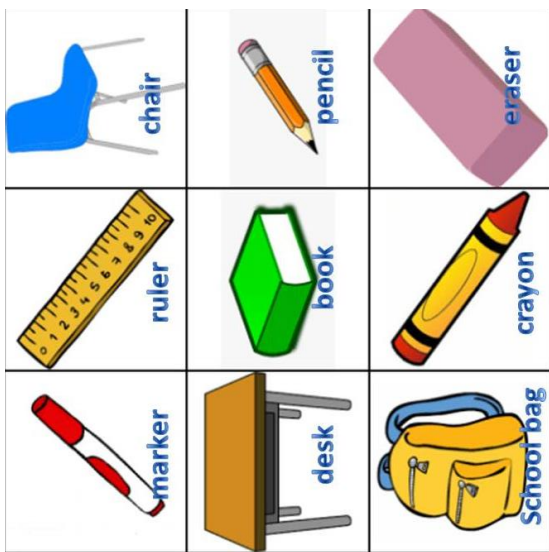
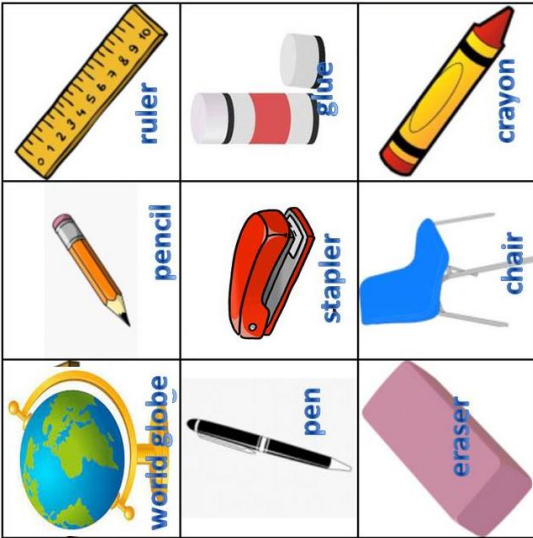
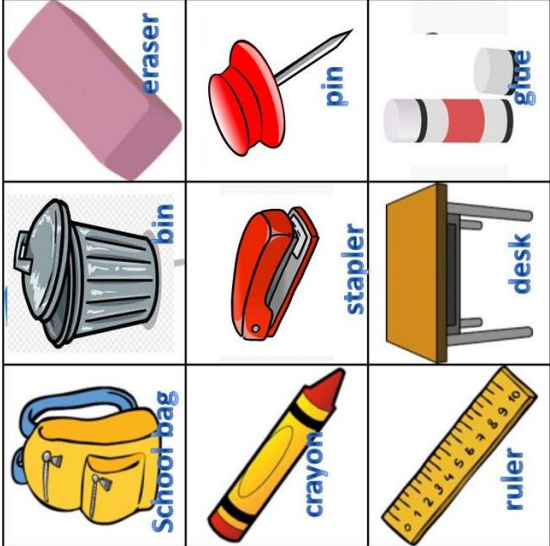
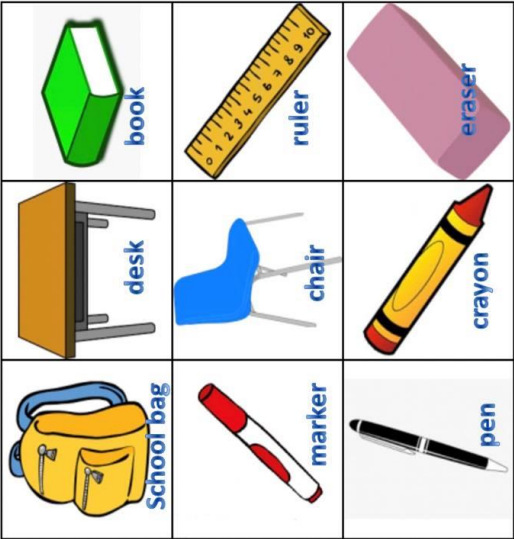
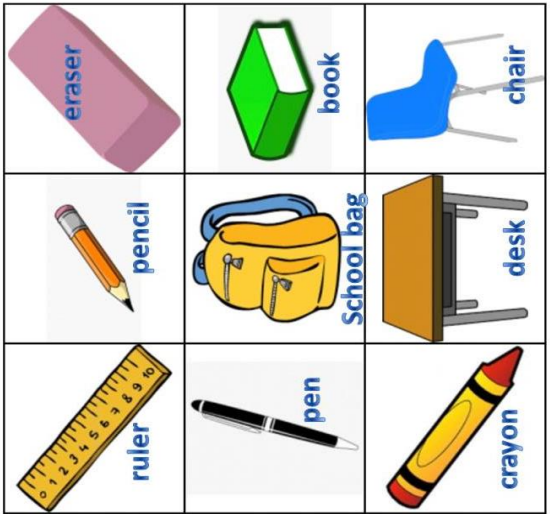
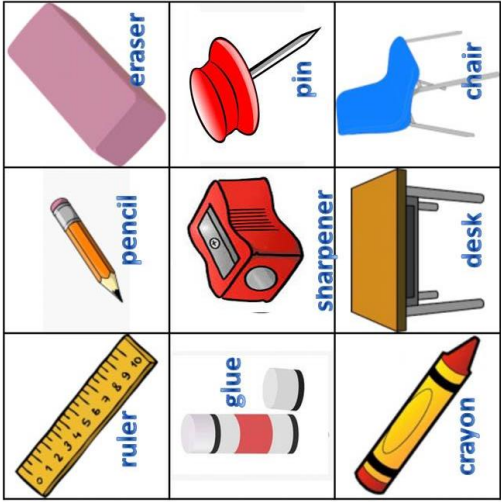


pin



scissors





แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Festival

Unit 3 : Festival (3)

Teacher: MissNattha Thongrach

Class/Level: P.3/2

Week: 2

Unit 3: Festival

Strand: Language for Communication

Date planned to teach: TBA

Topic: clothes

Time: 1 Hours Academic Year: 2023

Learning Standards and Indicators

Strand 1: Language for Communication

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Gr 3/4 Speak to ask for and give simple data about themselves and their friends by following the models heard

Strand 2: Language and Culture

Standard F2.1: Appreciation of the relationship between language and culture of native speakers and capacity for use of language appropriate to occasions and places

Strand 3: Language and Relationship with Other Learning Areas

Standard F3.1: Usage of foreign languages to link knowledge with other learning areas, as foundation for further development and to seek knowledge and widen one's world view

Gr 3/4 Speak to ask for and give simple data about themselves and their friends by following the models heard

Conceptual Learning

Accurately speak/write about clothes

Materials

Flashcards, real clothes, mobile phone, Blooket application, collecting vocabulary box

Terminal Objective: To express and identify what kind of clothes should we wear.	
Enabling Objectives:	
presenting	-To generate sentences and recognize the vocabulary of clothes.
practicing	-To recognize the words/grammatical construction by using “Listen and take” and “Spin the bottle” game
Assessing performance	-To check students’ understanding by using Blooket Application (clothes)
Reviewing/transferring	-To identify and ask and answer different weathers, seasons and clothes by using “Ball Throwing Game”.

Teacher’s Personal Aim: To Encourage students to participate actively in class.

Expected Behaviors: Students have good interaction and participation in the classroom effectively.

Students have more awareness and good attitude with speaking English in the positive ways.

Language Focus:

1. Grammar : What is she wearing? /She is wearing_____(clothes)_____.

What is he wearing? /He is wearing_____(clothes)_____.

What are they wearing? / They are wearing_____(clothes)_____.


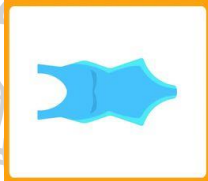



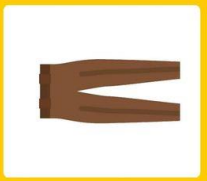


What color is this ___(clothe)_____? /


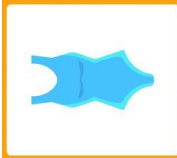

It’s ___(color)_____.



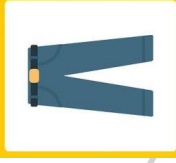





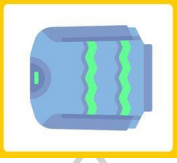
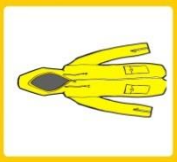
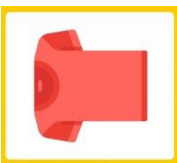
2. Vocabulary : shirt,coat,swimsuit,T-shirt, pants, trousers, shorts, dress, suit, raincoat, sweater, vest, necktie, jeans, skirt, scarf, gloves, sunglasses, hat, cap, highheel shoes, sneakers, boots, sandals wimsuit, boots, scarf, trousers, jeans, jacket, sandals, sweater, vest, raincoat.

3. Functions : expressing and identifying what kind of clothes should we wear.




Stage	Timing	Interaction	content
presenting	15 mins	T-Ss	<p>Lead in to the lesson by introducing the vocabulary of clothes.</p> <p>1. To encourage students' background knowledge by asking.</p> <p>T: What am I wearing today? (look at teacher and answer)</p> <p>Ss: You are wearing _____. (clothes) _____ (dress, shirt, skirt, highheel shoes)</p> <p>2. Teacher presents new vocabulary to students.</p> <p>3. Teacher shows flashcards of clothes and asks students. (stick flashcard on the board)</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>shorts</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>swimsuit</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>coat</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>shirt</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>sneakers</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>pants</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>necktie</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>boots</p> </div> </div>

Stage	Timing	Interaction	content
			<div style="border: 2px solid green; border-radius: 20px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>T : What is she wearing?</p> <p>Ss : She is wearing ___ (clothes) _____. (shirt,skirt,shoes,socks)</p> <p>T : What is he wearing?</p> <p>Ss : He is wearing ___ (clothes) _____. (shirt,short,sneakers,socks)</p> <p>T : What are they wearing?</p> <p>Ss : They are wearing ___ (clothes) _____. (shirts,shorts,skirts,sneakers,shoes)</p> <p>T : What color is this ___ (clothe) _____?</p> <p>Ss : It's ___ (color) _____. (pink,blue,orange,green,red,brown,dark blue,light green,black,graywhite)</p> </div> <p>4. Teacher shows flashcards of clothes and asks students.</p> <p>Example:</p> <p>T : What is she wearing?</p> <p>Ss : She is wearing ___ (swimsuit) _____.</p> <p>T : What color is this ___ (swimsuit) _____?</p> <p>Ss : It's ___ (blue) _____.</p> <p>T : What is he wearing?</p> <p>Ss : He is wearing ___ (suit) _____.</p> <p>T : What color is this ___ (suit) _____?</p> <p>Ss : It's ___ (black) _____.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid orange; padding: 5px; text-align: center;">  <p>swimsuit</p> </div> <div style="border: 2px solid yellow; padding: 5px; text-align: center;">  <p>suit</p> </div> </div>

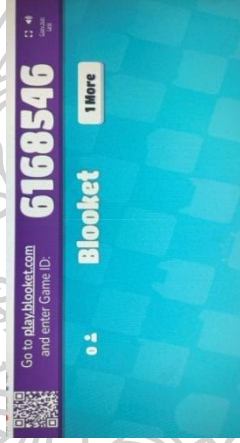
Stage	Timing	Interaction	content
			<p>5. Teacher reviews the vocabulary about clothes.</p> <p>- Teacher shows flashcards on the board and lets them read aloud together.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  coat </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  swimsuit </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  jeans </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  sneakers </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  shorts </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  boots </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  jacket </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  vest </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  pants </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  sweater </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  raincoat </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  t-shirt </div> </div>

Stage	Timing	Interaction	content
practicing	15 mins	T-Ss	<p>1. The teacher asks students play game “Listen and take” and “Spin the bottle” game</p> <p>Instructions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher asks students make a big circle. - The teacher spins the bottle in the middle circle if the bottle stop and point to a student, that student has to listen and take the correct clothes and dress up. (If student can't take the correct clothes teacher has to punish them by making up them with powder or lipsticks) - The teacher selects some dressed up students to show and ask questions. <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>T : What is she wearing?</p> <p>Ss : She is wearing ____ (clothes) ____ . (shirt,skirt,shoes,socks)</p> <p>T : What is he wearing?</p> <p>Ss : He is wearing ____ (clothes) ____ . (shirt,short,sneakers,socks)</p> <p>T : What are they wearing?</p> <p>Ss : They are wearing ____ (clothes) ____ . (shirts,shorts,skirts,sneakers,shoes)</p> <p>T : What color is this ____ (clothe) ____ ?</p> <p>Ss : It's ____ (color) ____ . (pink,blue,orange,green,red,brown,dark blue,light green,black,graywhite)</p> </div>

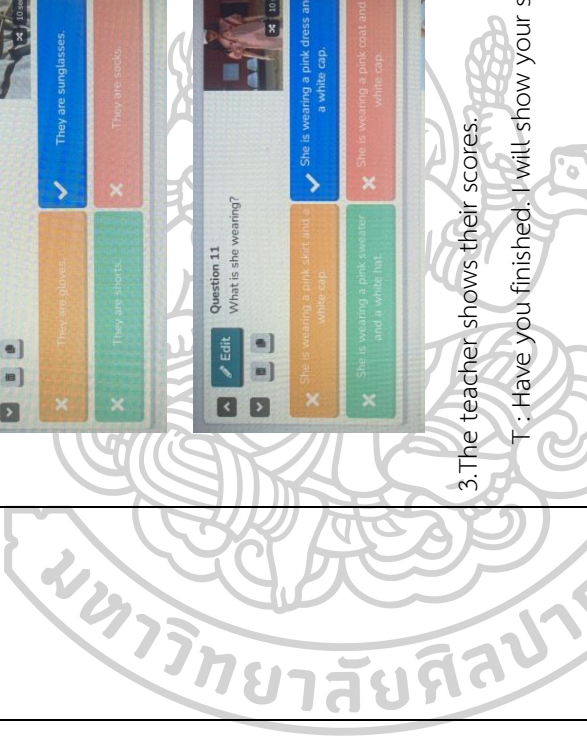

Stage	Timing	Interaction	content
			<p>2. The teacher gives some pictures to students and let them take turn to ask and answer with their partners.</p>  <p>T : I would like you make a pair, please. T : I will give you a card. Please look at the card you will see some of people have dress up in various clothes. T : The teacher lets students decide who want to be a student "A" and "B" T : Teacher asks students shows the card to their partner and asks the owner card to be a student "B" (answer first) by using these</p>

Stage	Timing	Interaction	content
			<p>A: What is she wearing? B : She is wearing ___ (clothes) _____. (shirt,skirt,shoes,socks) A : What is he wearing? B : He is wearing ___ (clothes) _____. (shirt,short,sneakers,socks) A : What are they wearing? B : They are wearing ___ (clothes) _____.(shirts,shorts,skirts,sneakers,shoes) A : What color is this ___ (clothe) _____? B : It's ___ (color) _____. (pink,blue,orange,green,red,brown,dark blue,light green,black,graywhite)</p> <p>T: If you finish you have to take turn with your partner.</p>

Stage	Timing	Interaction	content
<p>Assessing performance</p>	<p>15 mins</p>	<p>Ss-Ss T-Ss</p>	<p>Assessing the vocabulary ability by using Blooket Application.</p> <ol style="list-style-type: none"> The teacher explains how to access to the game. <ul style="list-style-type: none"> The teacher asks the students to use their mobile phones to access the “Blooket Application”. The teacher posts the “Game pin” and asks students fill game pin for access the game. Asks students fill their personal information. (students name) The teacher explains how to play the game. <ul style="list-style-type: none"> Asks students select game modes by themselves. (Classic, tower defense, deceptive Dinos, battle royals, café, racing, etc;) <p>T : I would like you select the game mode that you want to play. T : I give you 3 minutes to join the game. T : You have to answer 12 questions by choose the best choice and do a mission for up your scores.</p>



Stage	Timing	Interaction	content
			       

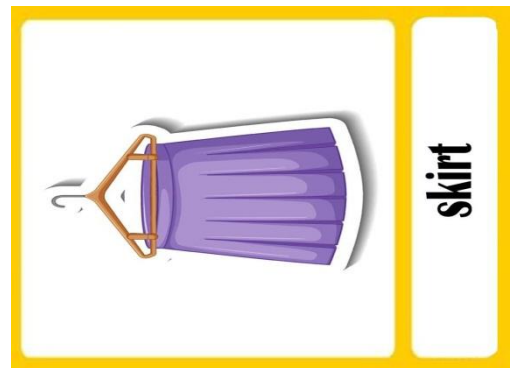
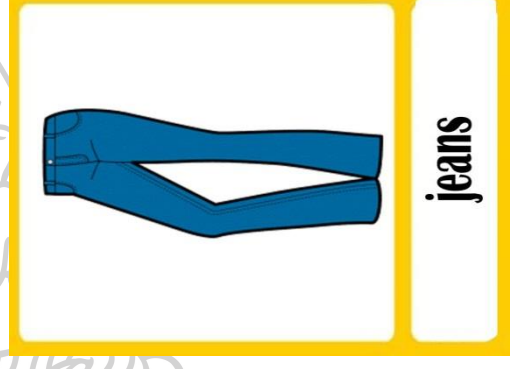
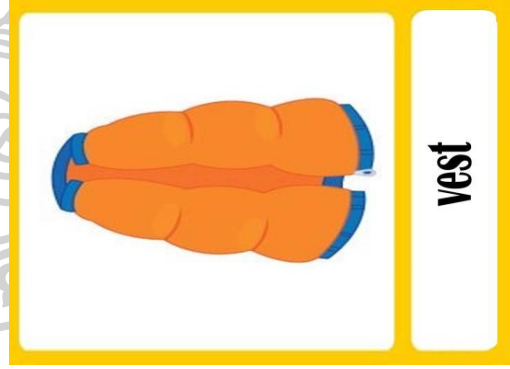
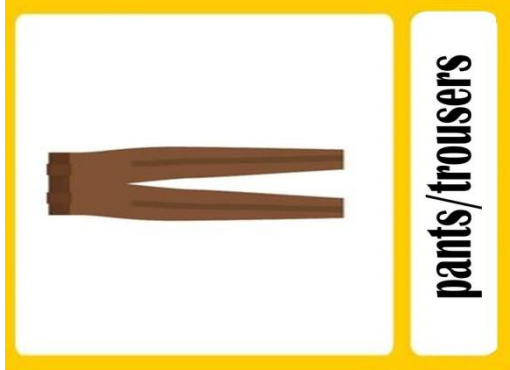
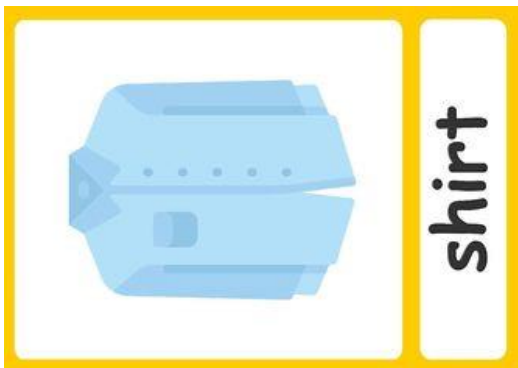
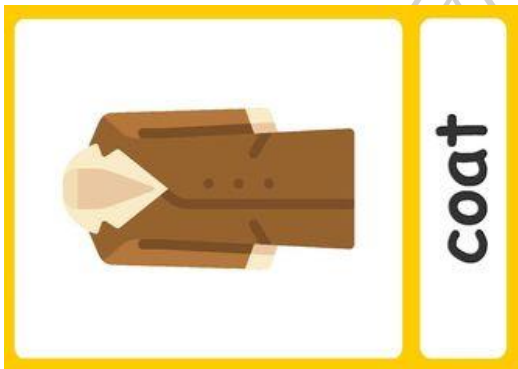
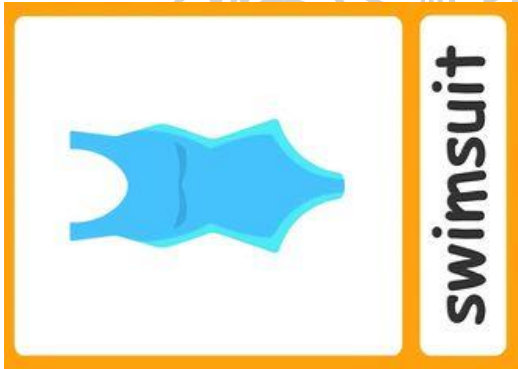
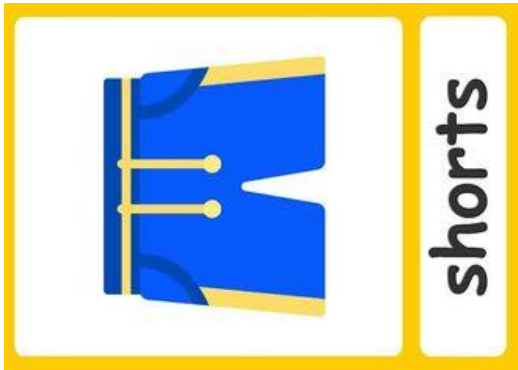
Stage	Timing	Interaction	content
			

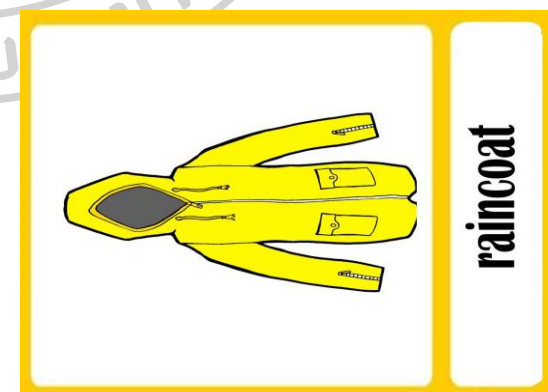
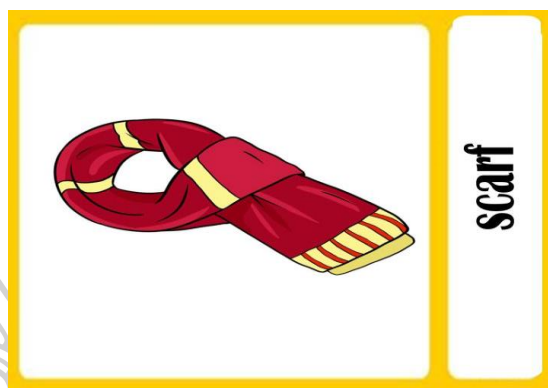
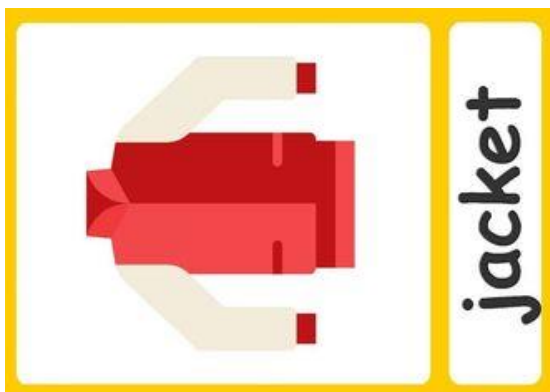
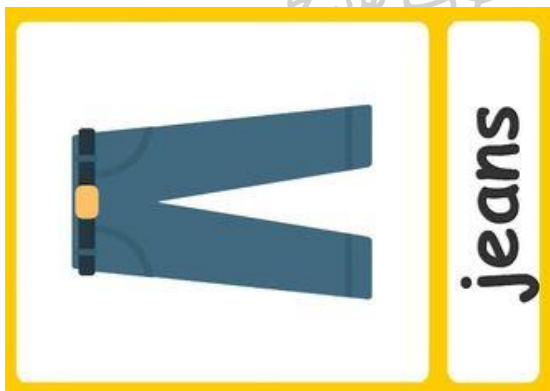
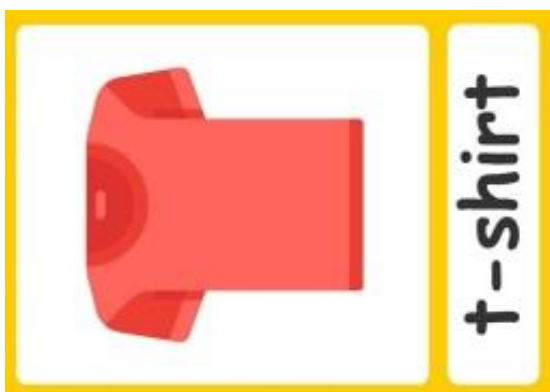
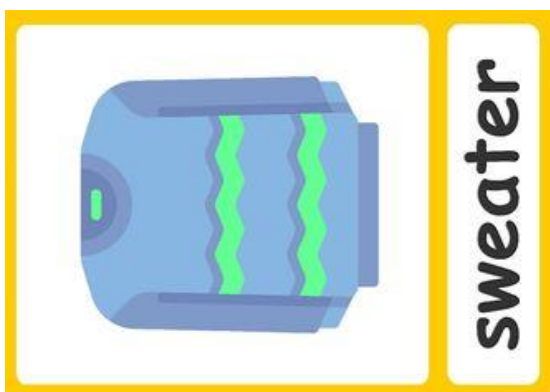
3.The teacher shows their scores.

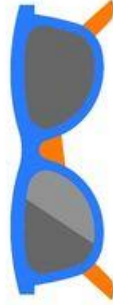
T : Have you finished. I will show your score and review the questions and answers.

Stage	Timing	Interaction	content
<p>Reviewing/ transferring</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>Review the lesson by using activity “Ball Throwing Game”</p> <p>1.The teacher explains how to do the activity “Ball Throwing Game”</p> <p>T : I will divide you into 2 groups. Then you have to write 2 vocabulary and meanings and drop them into the box.</p> <p>T : Which group has to throw a ball into the box will choose a card from the box and try to make a question that related with vocabulary.</p>
			<p>A : What is she wearing? B : She is wearing ____ (clothes) _____. (shirt,skirt,shoes,socks) A : What is he wearing? B : He is wearing ____ (clothes) _____. (shirt,short,sneakers,socks) A : What are they wearing? B : They are wearing ____ (clothes) _____. (shirts,shorts,skirts,sneakers,shoes) A : What color is this ____ (clothe) ____? B : It's ____ (color) _____. (pink,blue,orange,green,red,brown,dark blue,light green,black,graywhite)</p>

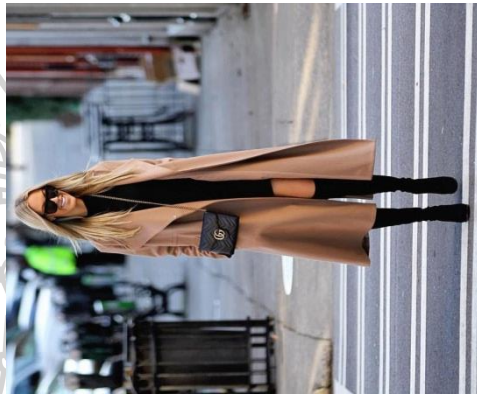
Stage	Timing	Interaction	content
			<p>T : Which group can make the questions and answer correctly will get a score.</p>  <ol style="list-style-type: none"> 2. The teacher chooses one group to start game. 3. The teacher shows their scores and gives them some rewards.





	gloves		sneakers
	hat		sandals
	cap		boots
	sunglasses		socks

questions.





แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Festival

Unit 3 : Festival (4)

Teacher: MissNattha Thongrach

Class/Level: P.3/2

Week: 2

Unit 3: Festival

Strand: Language for Communication

Date planned to teach: TBA

Topic: seasons and weathers

Time: 1 Hours **Academic Year:** 2023

Learning Standards and Indicators

Strand 1: Language for Communication

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Gr 3/4 Speak to ask for and give simple data about themselves and their friends by following the models heard

Strand 2: Language and Culture

Standard F2.1: Appreciation of the relationship between language and culture of native speakers and capacity for use of language appropriate to occasions and places

Gr 3/ 2 Tell the names and simple vocabulary about the festivals/ important days/ celebrations and lifestyles of native speakers

Conceptual Learning

Accurately speak/write seasons and weathers

Materials

Flashcards, seasons wheel chart, weather wheel chart, mobile phone, Blooket application, collecting vocabulary box

Terminal Objective: To express their own personal opinions and ideas by using asking and giving about weather conditions in each season.	
Enabling Objectives:	
presenting	- To generate sentences and recognize the vocabulary of weathers and seasons.
practicing	- To recognize the expression words/grammatical construction of asking and giving about weathers and seasons by playing “ Categorize game ”
Assessing performance	- To ask and answer about vocabulary and giving to show their English learning ability through Blooket Application (seasons and weathers)
Reviewing/transferring	- To create asking and giving and review seasons and weathers by playing “ Ball Throwing Game ”

Teacher’s Personal Aim: To Encourage students to participate actively in class.

Expected Behaviors: Students have good interaction and participation in the classroom effectively.

Students have more awareness and good attitude with speaking English in the positive ways.

Language Focus:

1. Grammar : How’s the weather?

/It’s _____ (weather) _____.

What season is it? /


It is _____ (season) _____.




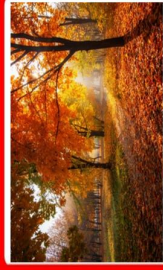

What do you wear in

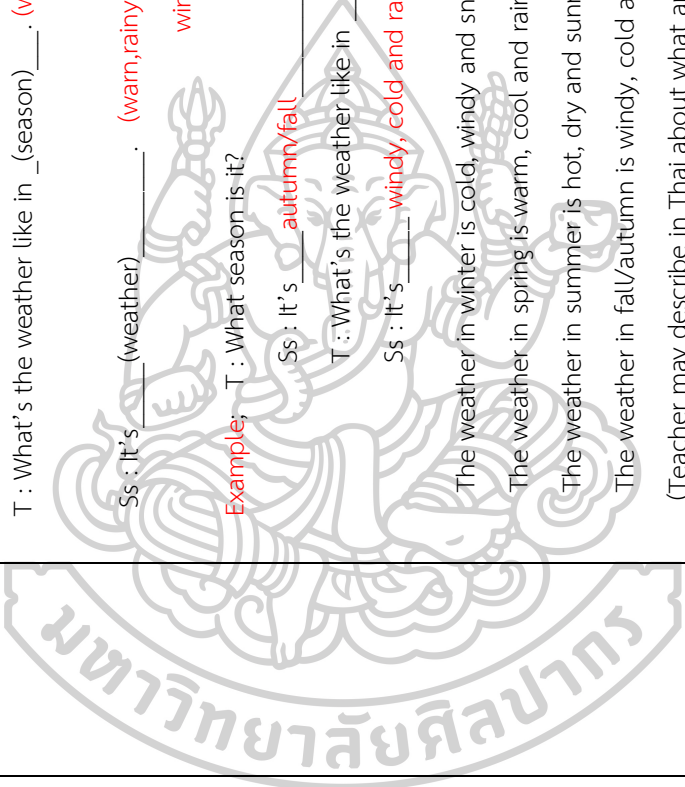
_____ (season) _____?

I wear _____ (clothes) _____.




2. Vocabulary : season, weather fall, autumn, summer, spring, winter, sunny, rainy, cold, cool, warm cloudy, windy, lightning, rainbow, foggy, stormy, shorts, wimsuit, boots, scarf, trousers, jeans, jacket, sandals, sweater, vest, raincoat.
3. Functions : expressing and identifying the typical weather conditions in each season

Stage	Timing	Interaction	content
presenting	15 mins	T-Ss	<p>Lead in to the lesson by Introducing the vocabulary of seasons and weathers.</p> <ol style="list-style-type: none"> To encourage students' background knowledge by asking. T: What's the weather like today? (look outside classroom and answer) Ss: It's _____ (weather) Teacher presents new vocabulary to students. Teacher shows flashcards of weathers and asks students. Let students imagine and act to show feeling of the weathers themselves. (stick flashcard on the board) 

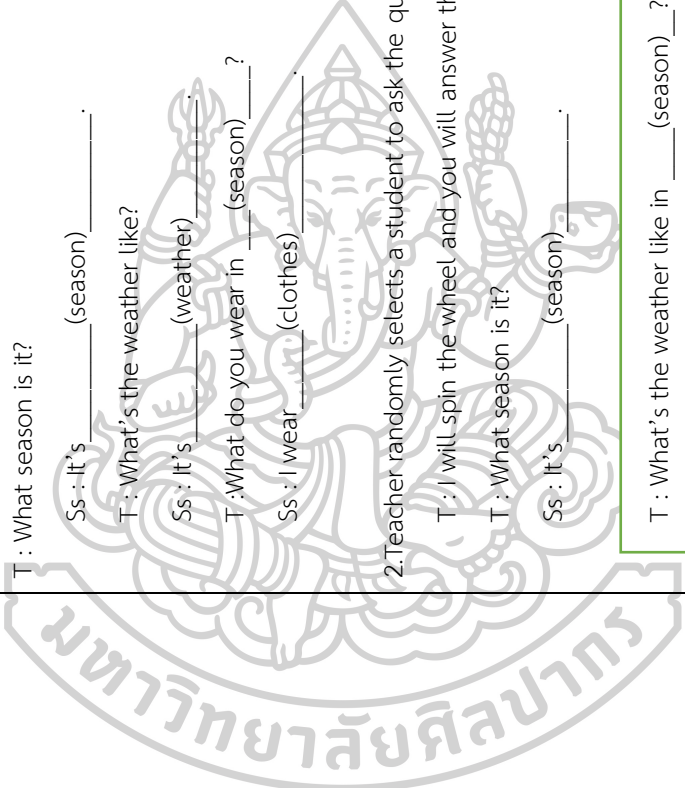
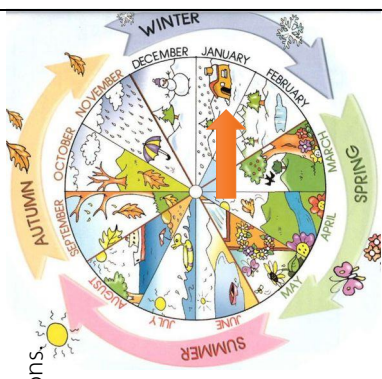
Stage	Timing	Interaction	content
			<p>T : What's the weather like ?</p> <p>Ss : it's _____ (weather)</p> <p>T : Can you act like _____ (weather) _____ ?</p> <p>Ss : (Act by themselves)</p> <p>4. Teacher shows flashcards of seasons and asks students.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center;">  Winter </div> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center;">  Spring </div> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center;">  Summer </div> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center;">  Fall/Autumn </div> </div> 


Stage	Timing	Interaction	content
			<p>T : What season is it?</p> <p>Ss : It's _____ (season) _____. (winter/spring/summer/fall or autumn)</p> <p>T : What's the weather like in _____ (season) _____. (winter/spring/summer/fall or autumn)</p> <p>Ss : It's _____ (weather) _____. (warm,rainy,cold,cool,cloudy,sunny,foggy, windy,rainbow,stormy,etc.,)</p> <p>Example: T : What season is it?</p> <p>Ss : It's _____ autumn/fall _____.</p> <p>T : What's the weather like in _____ autumn/fall _____.</p> <p>Ss : It's _____ windy, cold and rainy _____.</p> <p>The weather in winter is cold, windy and snowy.</p> <p>The weather in spring is warm, cool and rainy.</p> <p>The weather in summer is hot, dry and sunny.</p> <p>The weather in fall/autumn is windy, cold and rainy.</p> <p>(Teacher may describe in Thai about what are the 12 months divided into seasons)</p> <p>(Teacher may describe in Thai about what's different in Thai seasons and what's the weather like in each season.)</p>





Stage	Timing	Interaction	content
			<p>5. Teacher reviews the previous vocabulary about clothes.</p> <p>- Teacher shows flashcards of clothes on the board and asks some questions.</p> <p>T : What is this?</p> <p>Ss : This is a/an ___(clothe) ___. (<i>coat,swimsuit,scarf,hat,raincoat,sweater,etc.,</i>)</p> <p>T : What are these?</p> <p>Ss : They are ___(clothes) ___. (<i>jeans,sneakers,shorts,pants,boots,sandals,etc.,</i>)</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>coat</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>swimsuit</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>jeans</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>sneakers</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>shorts</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>boots</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>jacket</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>vest</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>pants</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>sweater</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>raincoat</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>t-shirt</p> </div> </div>


Stage	Timing	Interaction	content
			<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; width: 45%;"> <p>T : What is this? Ss : This is a/an ___ (clothe) _____. (swimsuit/hat) T : What are these? Ss : They are ___ (clothes) _____. (sandals) T : What is she wearing? Ss : She wearing ___ (clothes) _____. (swimsuit, hat, sandals)</p> <p>T : What season is she wearing? Ss : ___ (summer) _____.</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; width: 45%;"> <p>T : What is this? Ss : This is a/an ___ (clothe) _____. (coat/hat/scarf) T : What are these? Ss : They are ___ (clothes) _____. (gloves, boots, jeans) T : What is he wearing? Ss : He wearing ___ (clothes) _____. (coat, hat, scarf, boots, jeans, trousers, gloves) T : What season is she wearing? Ss : ___ (winter) _____.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;">   </div>

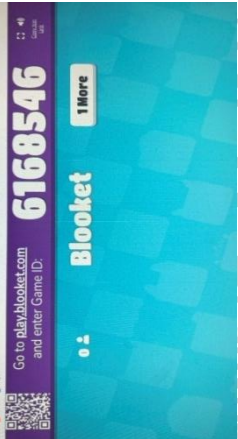

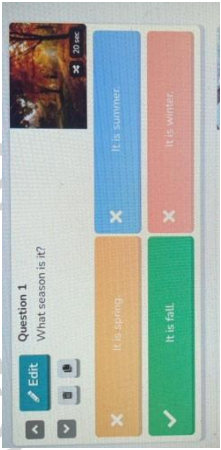
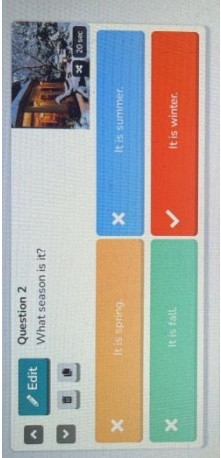
Stage	Timing	Interaction	content
<p>practicing</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>1.The teacher shows seasons wheel and spins the wheel then ask some questions and let the students answer together.</p> <p>T : What season is it? Ss : It's _____ (season) _____.</p> <p>T : What's the weather like? Ss : It's _____ (weather) _____.</p> <p>T :What do you wear in _____ (season) _____? Ss : I wear _____ (clothes) _____.</p> <p>2. Teacher randomly selects a student to ask the questions.</p> <p>T : I will spin the wheel and you will answer the questions. T : What season is it? Ss : It's _____ (season) _____.</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>T : What's the weather like in _____ (season) _____? Ss : It's _____ (weather) _____.</p> <p>T :What do you wear in _____ (season) _____? Ss : I wear _____ (clothes) _____.</p> </div>


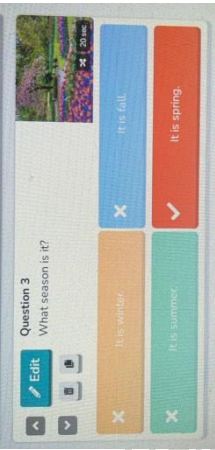
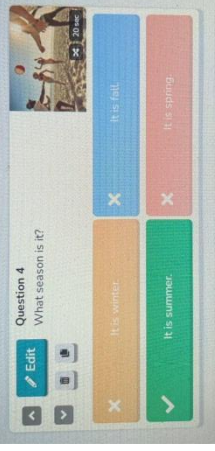
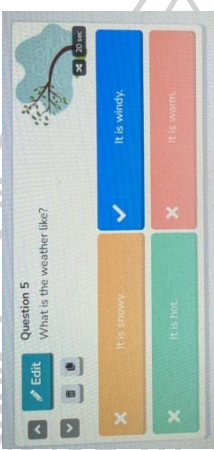
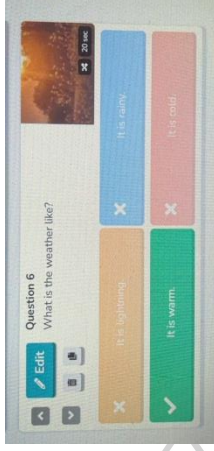
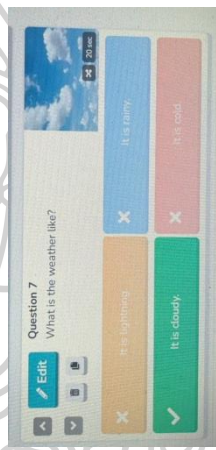
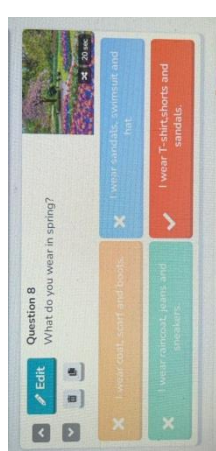
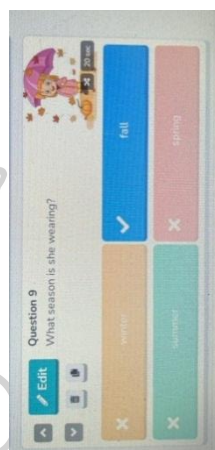
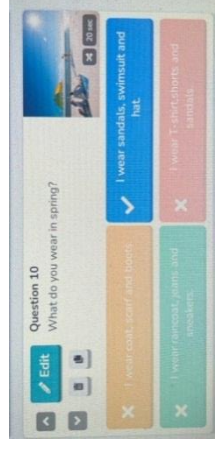



Stage	Timing	Interaction	content
			<p>3. Teacher asks students work in pair for asking and answering and then take turn.</p> <p>T : You will decide who want to be a student “A” and who want to be a student “B”</p> <p>T : I will spin the wheel and you will ask and answer with your pair by using this conversation.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>A : What season is it? B : It's _____ (season) _____.</p> <p>A : What's the weather like in _____ (season) ____? B : It's _____ (weather) _____.</p> <p>A : What do you wear in _____ (season) ____? B : I wear _____ (clothes) _____.</p> </div> <p>T : You have to take turn with your pair for asking and answering.</p>

Stage	Timing	Interaction	content
			<p>4. Play the “categorize game”</p> <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher shows and presents chart of 4 seasons. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <ul style="list-style-type: none"> - Teacher divides students into 4 groups - Teacher gives a chart and vocabulary cards. (weathers and clothes cards) - Teacher asks each group choose and stick the vocabulary that relate with the season within 2 minutes - Teacher asks students go and ring a bell when they finish. - Teacher asks students ask and answer questions by using these patterns.

Stage	Timing	Interaction	content
<p>Assessing performance</p>	<p>15 mins</p>	<p>Ss-Ss T-Ss</p>	<div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>T : What season is it? Ss : It's _____ (season) _____.</p> <p>T : What's the weather like in _____ (season) _____? Ss : It's _____ (weather) _____.</p> <p>T : What do you wear in _____ (season) _____? Ss : I wear _____ (clothes) _____.</p> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="border: 1px solid yellow; width: 100%; height: 100%; display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; height: 50%;"></div> <div style="width: 50%; height: 50%;"></div> <div style="width: 50%; height: 50%;"></div> <div style="width: 50%; height: 50%;"></div> </div> <p>2. Teacher asks students to play again and change the weather and vocabulary card.</p> <p>Assessing the vocabulary ability by using Blocket Application.</p> <ol style="list-style-type: none"> The teacher explains how to access to the game. <ul style="list-style-type: none"> The teacher asks the students to use their mobile phones to access the “Blocket Application” . The teacher posts the “Game pin” and asks students fill game pin for access the game. Asks students fill their personal information. (students name)

Stage	Timing	Interaction	content
		<p>2. The teacher explains how to play the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks students select game modes by themselves. (Classic, tower defense, deceptive Dinos, battle royals, café, racing, etc;.) <p>T : I would like you select the game mode that you want to play.</p> <p>T : I give you 3 minutes to join the game.</p> <p>T : You have to answer 10 questions by choose the best choice and do a mission for up your scores.</p>	   

Stage	Timing	Interaction	content
			       


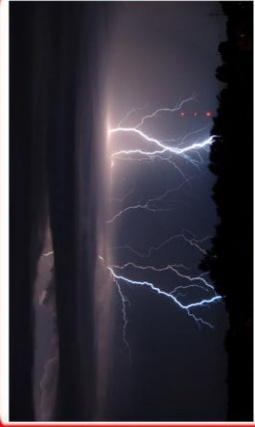
Stage	Timing	Interaction	content
			 <p>3. The teacher shows their scores.</p> <p>T : Have you finished. I will show your score and review the questions and answers.</p>
<p>Reviewing/ transferring</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>Review the lesson by using activity “Ball Throwing Game”</p> <p>1. The teacher explains how to do the activity “Ball Throwing Game”</p> <p>T : I will divide you into 2 groups. Then you have to write 2 vocabulary and meanings and drop them into the box.</p> <p>T : Which group has to throw a ball into the box will choose a card from the box and try to make a question that related with vocabulary.</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Q : What season is it? A : It's _____ (season) _____.</p> <p>Q : What's the weather like in _____ (season) ___? A : It's _____ (weather) _____.</p> </div>

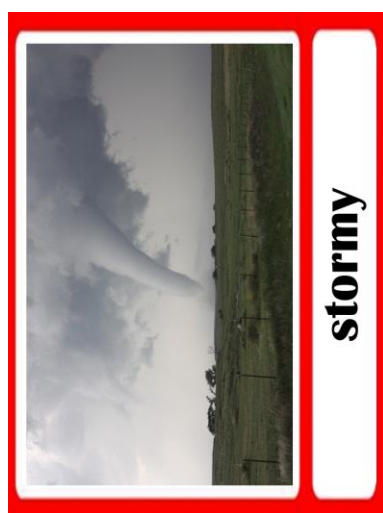
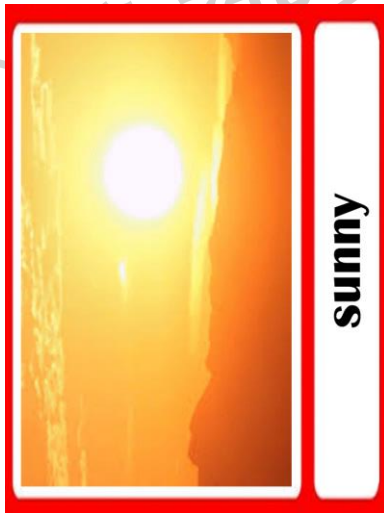
Stage	Timing	Interaction	content
			<div data-bbox="373 472 493 1279" style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>Q :What do you wear in ___ (season) ___?</p> <p>A : I wear ___ (clothes) _____.</p> </div> <p>T : Which group can make the questions and answer correctly will get a score.</p> <div data-bbox="507 555 1082 1518" style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. The teacher chooses one group to start game. 3. The teacher shows their scores and gives them some rewards.

Materials : Flash cards Unit 3 : Festival (seasons and weathers)

	Winter
	Fall/Autumn
	warm

	Spring
	rainbow
	cloudy

	Summer
	snowy
	lightning





sandal



bikini



pants



boots



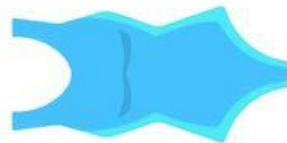
shorts



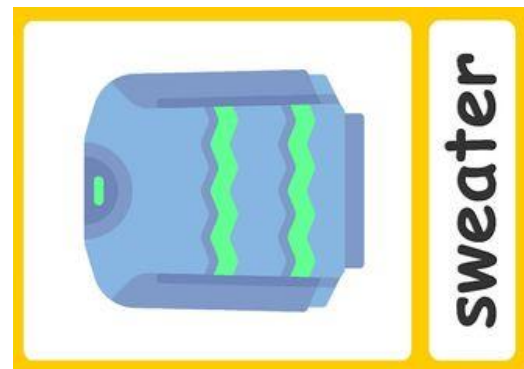
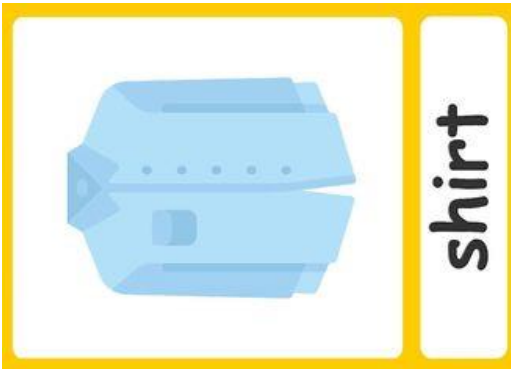
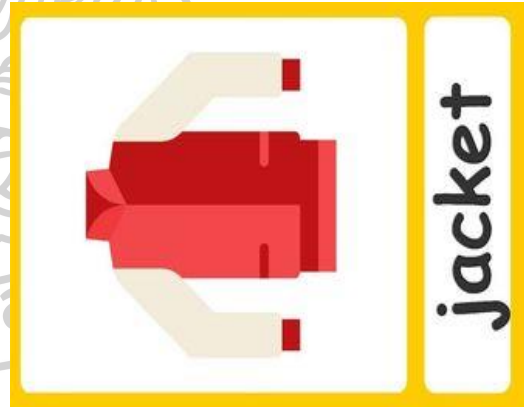
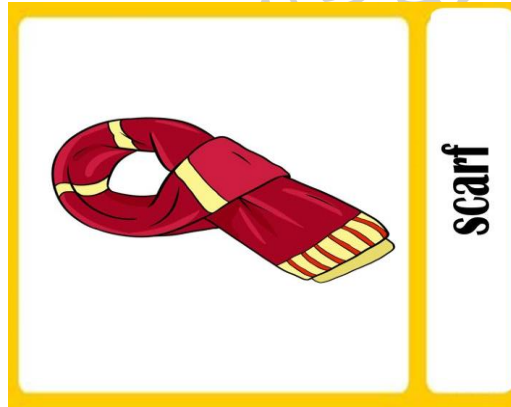
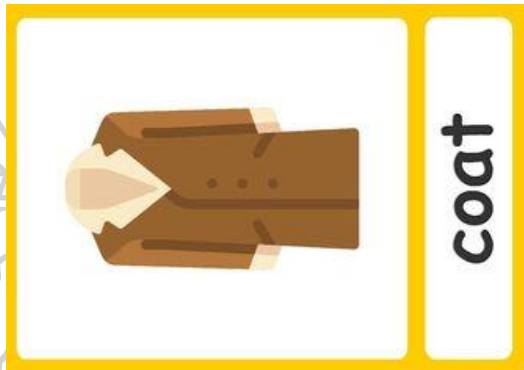
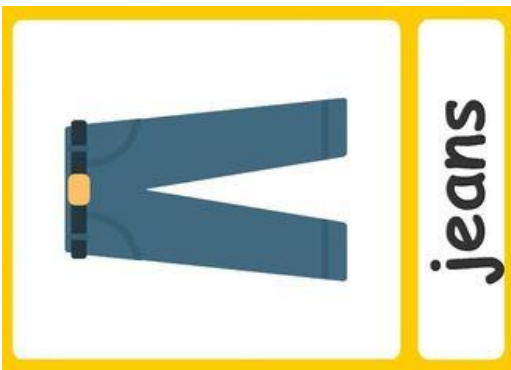
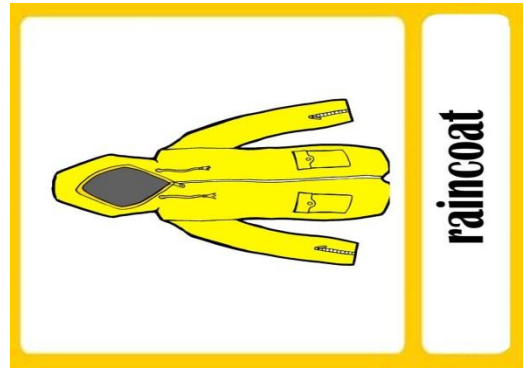
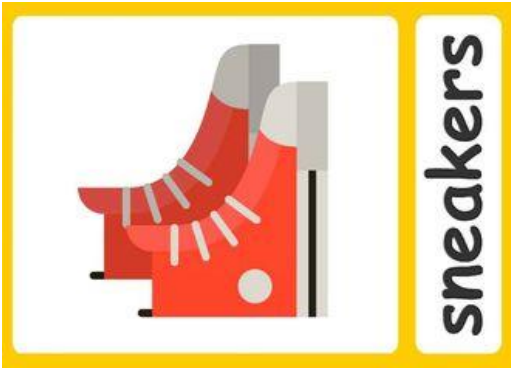
necktie

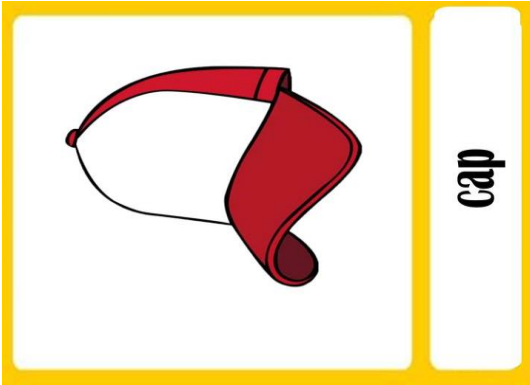


underwear



swimsuit

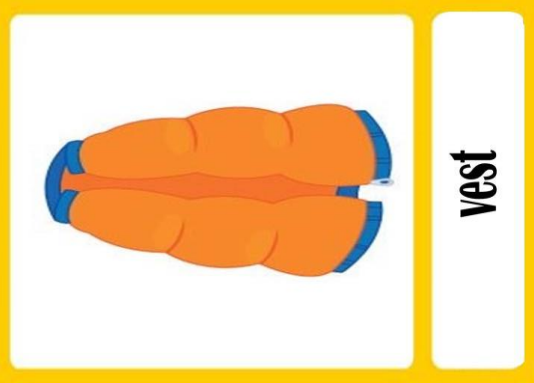




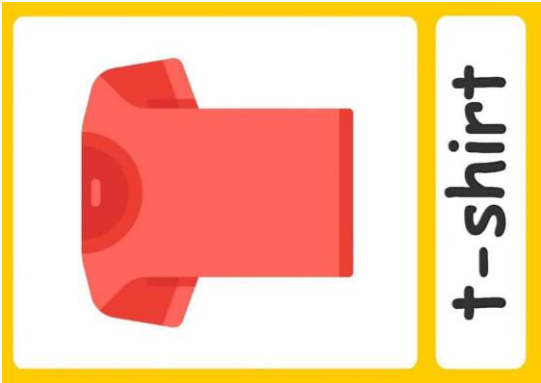
cap



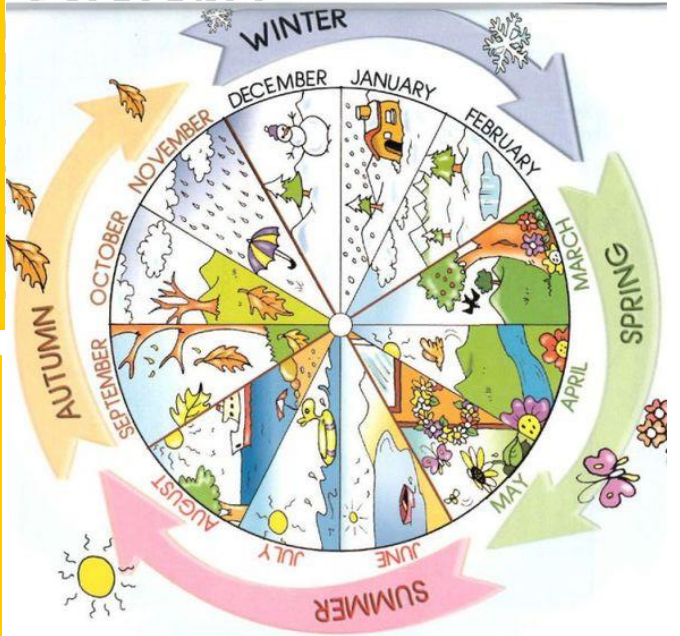
hat



vest



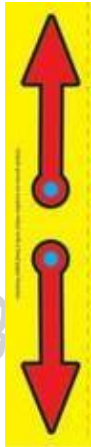
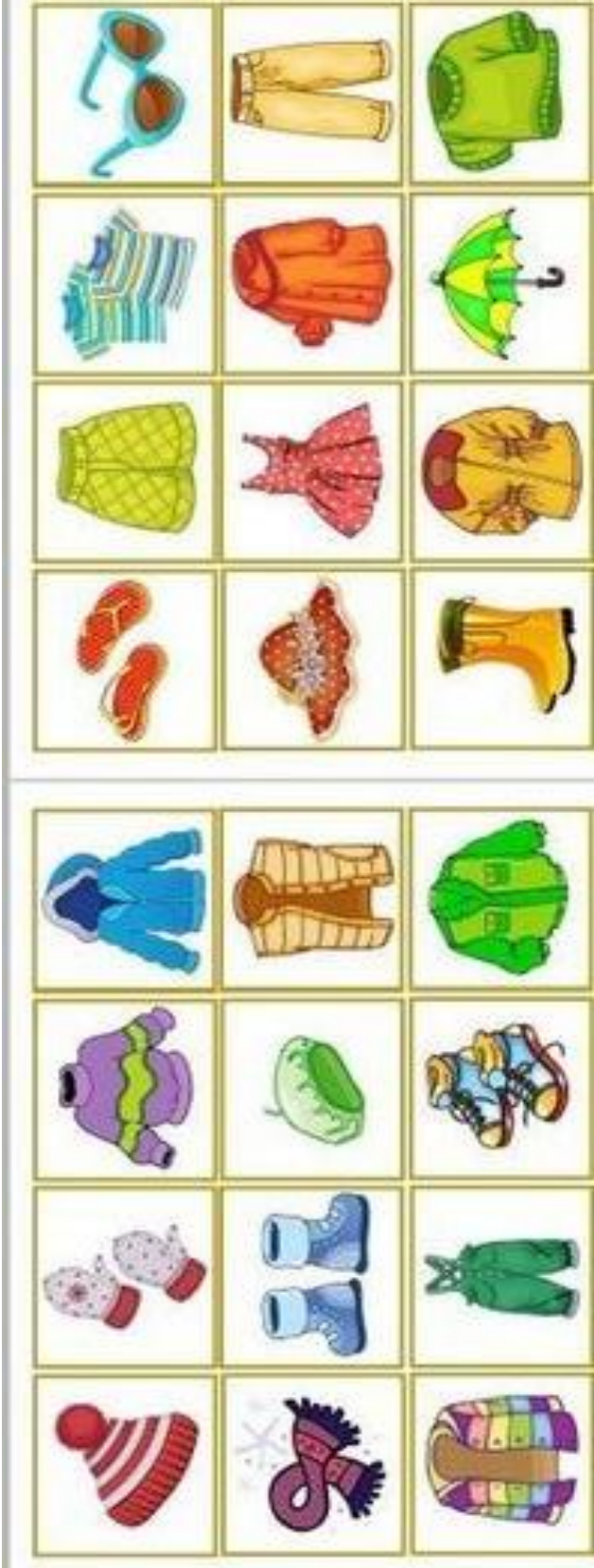
t-shirt





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Festival

Unit 3 : Festival (5)

Teacher: MissNattha Thongrach

Class/Level: P.3/2

Week: 2

Unit 3: Festival

Strand: Language for Communication

Date planned to teach: TBA

Topic: festivals and plays

Time: 1 Hours

Academic Year: 2023

Learning Standards and Indicators

Strand 1: Language for Communication

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Gr 3/4 Speak to ask for and give simple data about themselves and their friends by following the models heard

Strand 2: Language and Culture

Standard F2.1: Appreciation of the relationship between language and culture of native speakers and capacity for use of language appropriate to occasions and places

Gr 3/ 2 Tell the names and simple vocabulary about the festivals/ important days/ celebrations and lifestyles of native speakers

Conceptual Learning

Accurately speak/write Thai and National festivals and plays

Materials

Flashcards,pictures , mobile phone, Blooket application, collecting box

Terminal Objective: To express sentences and identify the typical of national festival and Thai festival.	
Enabling Objectives:	
presenting	-To generate sentences and recognize the vocabulary of festivals and plays.
practicing	- To recognize the expression words/grammatical construction of asking and giving festivals and plays by playing “Categorize game”

Terminal Objective: To express sentences and identify the typical of national festival and Thai festival.	
Enabling Objectives:	
Assessing performance	- To ask and answer about vocabulary and giving to show their English learning ability through Blooket Application (festivals and plays)
Reviewing/transferring	-To identify and ask and answer different Thai and National festivals by using “ Ball Throwing Game ”

Teacher’s Personal Aim: To Encourage students to participate actively in class

Expected Behaviors: Students have good interaction and participation in the classroom effectively.

Students have more awareness and good attitude with speaking English in the positive ways.

Language Focus: 1. Grammar : What do Thai people do during Songkran Festival?

2. Vocabulary : What do Christian people do during **Christmas Day**?
: offer food to the monks listen to their preaching, sprinkle water onto Buddha images, make sand pagodas, visit relatives and give them garlands, throw water at each other, pour water onto their hands, set birds and fish free, write cards for friends, have dinner with parents, decorate Christmas tree, roast turkey, decorate gingerbread house, celebrate with family, open presents

3. Functions : Expressing and identifying what people do in Thai and National festivals.

Stage	Timing	Interaction	Content
presenting	15 mins	T-Ss	<p>Lead in to the lesson by introducing the vocabulary of festivals.</p> <p>1. To encourage students' background knowledge by showing the picture and asking</p>  <p>T : What are they doing? (look at the pictures and answer)</p> <p>Ss : They are _____ (verb+ing)</p> <p>(pouring water, splashing water, playing water at Songkran's day, etc.,)</p> <p>T : Do you think "What festival is it?"</p> <p>Ss : It is _____ (Songkran's day)</p> <p>-The teacher changes the picture and asks the students again.</p> 

Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>T : What are they doing? (look at the pictures and answer)</p> <p>Ss : They are _____ (verb+ing)</p> <p>(eating, having dinner with family,talking and eating,eating together,celebrating Christmas's day, etc.,)</p> <p>T : Do you think "What festival is it?"</p> <p>Ss : It is _____ (Christmas's Day)</p> <p>2. Teacher presents new vocabulary to students.</p> <p>Teacher shows flashcards of Festivals and asks the students read aloud together.(stick flashcard on the board)</p> <div data-bbox="911 241 1329 1301" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  give garlands  visit relatives  pour water onto hands  offer food to the monks  listen to preaching  visit relatives  throw water at each other  decorate Christmas tree </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<div data-bbox="379 1048 580 1301">  <p>roast turkey</p> </div> <div data-bbox="379 786 580 1016">  <p>celebrate with family</p> </div> <div data-bbox="379 521 580 752">  <p>open presents</p> </div> <div data-bbox="379 248 580 479">  <p>write cards</p> </div> <p>T : Do you think “What do Thai people do during Songkran Festival?”</p> <p>Ss : Thai people _____.(offer food to the monks listen to their preaching, sprinkle water onto Buddha images, make sand pagodas, visit relatives and give them garlands, throw water at each other, pour water onto their hands, set birds and fish free, etc.,)</p> <p>T : What do Christian people do during Christmas Day?</p> <p>Ss : Christian people _____. (write cards for friends, have dinner with parents, decorate Christmas tree, roast turkey, decorate gingerbread house, celebrate with family, open presents,etc.,)</p>

Stage	Timing	Interaction	Content
Practicing	15 mins	T-Ss	<p>1. The teacher explains how to play “Categorize game”</p> <p>Instructions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher divides students into 2 groups. 2.1 The teacher hides the flashcards around the classroom. 2.2 The teacher says the word “Christmas” then each team has to find the picture that related with Christmas day. 2.3 The teacher says the word “Songkran Festival” then each team has to find the picture that related with Songkran Festival. 2.4 Which group can find and answer correctly more than the other, will be the winner.
Assessing performance	15 mins	Ss-Ss T-Ss	<p>Assessing the vocabulary ability by using Blooket Application.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The teacher explains how to access to the game. <ul style="list-style-type: none"> - The teacher asks the students to use their mobile phones to access the “Blooket Application”. - The teacher posts the “Game pin” and asks students fill game pin for access the game. - Asks students fill their personal information. (students name)

Stage	Timing	Interaction	Content
			<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>2. The teacher explains how to play the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks students select game modes by themselves. (Classic, tower defense, deceptive Dinos, battle royals, café, racing, etc;.) <p>T : I would like you select the game mode that you want to play.</p> <p>T : I give you 3 minutes to join the game.</p> <p>T : You have to answer 10 questions by choose the best choice and do a mission for up your scores.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
			 <p>Question 3: What are they doing? (Correct: They are listening to preaching)</p> <p>Question 4: What are they doing? (Incorrect: They are setting birds free)</p> <p>Question 5: What are they doing? (Correct: They are listening to preaching)</p> <p>Question 6: What are they doing? (Incorrect: They are having dinner with parents)</p> <p>Question 7: What are they doing? (Correct: They are decorating Christmas tree)</p> <p>Question 8: What are they doing? (Incorrect: They are opening gifts)</p> <p>Question 9: What food is it? (Correct: It is roasted turkey)</p> <p>Question 10: What is she doing? (Incorrect: She is taking care)</p>

Stage	Timing	Interaction	Content
<p>Reviewing/ transferring</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>3.The teacher shows their scores. T : Have you finished. I will show your score and review the questions and answers.</p> <p>Review the lesson by using activity “Ball Throwing Game”</p> <p>1.The teacher explains how to do the activity “Ball Throwing Game”</p> <p>T : I will divide you into 2 groups. Then you have to write 2 vocabulary and meanings and drop them into the box.</p> <p>T : Which group has to throw a ball into the box will choose a card from the box and try to make a question that related with vocabulary.</p> <p>T : What do Thai people do during Songkran Festival?”</p> <p>Ss : Thai people _____.(offer food to the monks listen to their preaching, sprinkle water onto Buddha images, make sand pagodas, visit relatives and give them garlands, throw water at each other, pour water onto their hands, set birds and fish free, etc.,)</p> <p>T : What do Christian people do during Christmas Day?</p> <p>Ss : Christian people _____.(write cards for friends, have dinner with parents, decorate Christmas tree, roast turkey, decorate gingerbread house, celebrate with family, open presents,etc.,)</p>

Materials : Flash cards Unit 3 : Festival (Festival)



set birds free



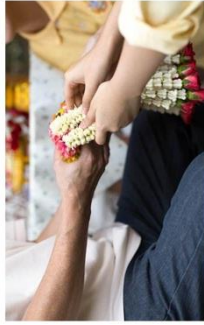
sprinkle water onto Buddha images



throw water at each other



set fish free



give garlands



offer food to the monks



pour water onto hands



make sand pagodas



have dinner with parents



listen to preaching



visit relatives



decorate gingerbread



decorate Christmas tree



write cards



open presents



visit relatives



celebrate with family



roast turkey

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Festival

Unit 4 : The Explorers (6)**Teacher:** MissNattha Thongrach**Class/Level:** P.3/2**Week:** 3**Unit 4: The Explorers****Strand:** Language for Communication**Date planned to teach:** TBA**Topic:** food, fruits and drink**Time:** 1 Hours**Academic Year:** 2023**Learning Standards and Indicators****Strand 1: Language for Communication**

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Gr 3/5 Speak and write to express their own feelings and opinions about various matters around them, various activities, as well as provide brief justifications appropriately.

Standard F1.3: Ability to present data, information, concepts and views about various matters through speaking and writing

Gr 3/2 Categorise words into groups according to the types of persons, animals and objects based on what they have heard or read.

Strand 2: Language and Culture Standard

F2.2: Appreciation of similarities and differences between language and culture of native and Thai speakers, and capacity for accurate and appropriate use of language

Gr 3/1 Tell differences of the sounds of the alphabet, words, groups of words and simple sentences in foreign languages and Thai language

Materials

Flashcards, hint tag, mobile phone, Blooket application

Terminal Objective: To create and express asking and giving their preference opinion about food and drinks.	
Enabling Objectives:	
presenting	-To generate sentences and recognize the vocabulary of food and drinks.
practicing	- To recognize the expression words/grammatical construction of asking and giving their preference food and drink by playing “What am I?”
Assessing performance	- To ask and answer about vocabulary and giving to show their English learning ability through Blooket Application (food and drinks)
Reviewing/transferring	-To create asking and giving and review vocabulary of food and drinks by playing “Ball Throwing Game”

Teacher’s Personal Aim: To Encourage students to participate actively in class.

Expected Behaviors: Students have good interaction and participation in the classroom effectively.

Students have more awareness and good attitude with speaking English in the positive ways.

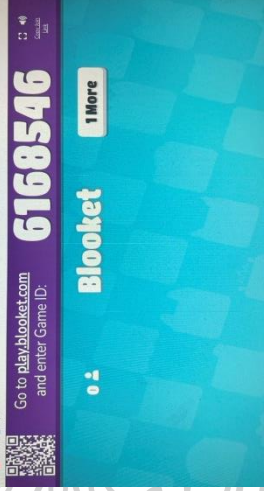

- Language Focus:**
- Grammar : What food do you like? /
I like _____. (food)
What drink do you like? I like _____. (drinks)
Does she/he like ____ (food/drink) _____?/
Yes,he/she does. / No,she/he doesn’t.
 - Vocabulary : pizza,French fried, noodle,
spaghetti, salad, hamburger, lasagna, milk, cake,
ice-cream, water,corn milk, soy milk, soda, orange juice,
coffee, lemonade
 - Functions : Expressing and identifying by
using the modal verb ‘would’ to make a polite request.

Stage	Timing	Interaction	Content
<p>presenting</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>Lead in to the lesson by introducing the vocabulary of food and drinks.</p> <p>1.To encourage students' background knowledge by asking.</p> <p>T : What food do you like?</p> <p>Ss : I like _____ (food)</p> <p>T : What drink do you like?</p> <p>Ss : I like _____ (drink)</p> <p>2. Teacher presents new vocabulary to students.</p> <p>3.The teacher shows flashcard and lets students read aloud, then the teacher sticks flashcards on the board.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>French fried</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>lasagne</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>hamburger</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>spaghetti</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>pizza</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>cake</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>milk</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>soda</p> </div> </div>

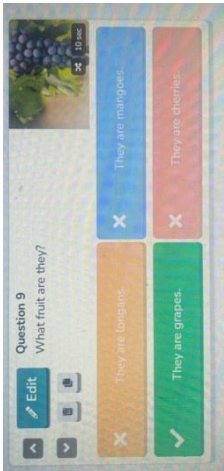

Stage	Timing	Interaction	Content
practicing	15 mins	T-Ss	<p>1.The teacher explains how to play “What am I?”</p> <p>Instructions :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The teacher divides students into 4 groups. 2. The teacher asks students choose a tag and brainstorm to guess the answer from the hint tag. 3. The teacher gives a prize to the winner group. <p>T : We going to play “What am I ?” I would like you try to answer from the hint tag.</p> <div data-bbox="612 618 948 1061" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1131 315 1355 607" data-label="Image"> </div> <p>T : Question1 : “ I grow on tree ”</p> <p>“You have to peel me to eat me”</p> <p>“My name is also a color”</p> <p>What am I ?</p>


Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>T : Which group know the answer, raise your hands.</p> <p>T: The answer is “orange”</p> <p>T : Question 2 : “I am round” <i>“I have many different topping”</i></p> <p><i>“I usually have a tomato and cheese topping”</i> What am I ?</p> <p>T : The answer is “pizza”</p> <p>T : Question 3 : “I am white” <i>“you can drink me every day”</i> <i>“I am full of protein ”</i> What am I ?</p> <p>T : The answer is “milk”</p> <p>2.The teacher asks students to make a pair and turn to ask and answer.</p> <p>T : I give you a card of food and drink.</p> <p>T : I want you make a pair then you have to ask and answer with your pair.</p>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>spaghetti</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>orange juice</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>Ss : What food do you like?</p> <p>Ss : I like _____ spaghetti _____.</p> <p>(pizza, French fried, noodle, spaghetti, salad, hamburger, lasagna, etc.,)</p> <p>Ss : What drink do you like?</p> <p>Ss : I like _____ orange juice _____.</p> <p>(water, corn milk, soy milk, soda, orange juice, coffee, lemonade, etc.,)</p> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
<p>Assessing performance</p>	<p>1.5 mins</p>	<p>Ss-Ss T-Ss</p>	<p>Assessing the vocabulary ability by using Blooket Application.</p> <p>1. The teacher explains how to access to the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher asks the students to use their mobile phones to access the “Blooket Application”. - The teacher posts the “Game pin” and asks students fill game pin for access the game. - Asks students fill their personal information. (students name) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>2. The teacher explains how to play the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks students select game modes by themselves. (Classic, tower defense, deceptive Dinos, battle royals, café, racing, etc;.) <p>T : I would like you select the game mode that you want to play.</p> <p>T : I give you 3 minutes to join the game.</p> <p>T : You have to answer 10 questions by choose the best choice and do a mission for up your scores.</p>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;">  </div> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
			 
			<p>3. The teacher shows their scores.</p> <p>T : Have you finished. I will show your score and review the questions and answers.</p> <p>Review the lesson by using activity “Ball Throwing Game”</p> <p>1. The teacher explains how to do the activity “Ball Throwing Game”</p> <p>T : I will divide you into 2 groups. Then you have to write 2 vocabulary and meanings and drop them into the box.</p> <p>T : Which group has to throw a ball into the box will choose a card from the box and try to make a question that related with vocabulary.</p>

Stage	Timing	Interaction	Content
<p>Reviewing/ transferring</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Ss : What food do you like? Ss : I like _____ spaghetti _____. (pizza, French fried, noodle, spaghetti, salad, hamburger, lasagna, etc.,) Ss : What drink do you like? Ss : I like _____ orange juice _____. (water, corn, milk, soy, milk, soda, orange juice, coffee, lemonade, etc.,)</p> </div> <p>T : Which group can make the questions and answer correctly will get a score.</p> <div style="text-align: right;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. The teacher chooses one group to start game. 3. The teacher shows their scores and gives them some rewards

Materials : Flash cards Unit 4 : The Explorers (Food and drink)



lasagne



French fried



salad



pizza



noodle



hamburger



spaghetti



cake



candy



orange juice



milk



soda



corn milk



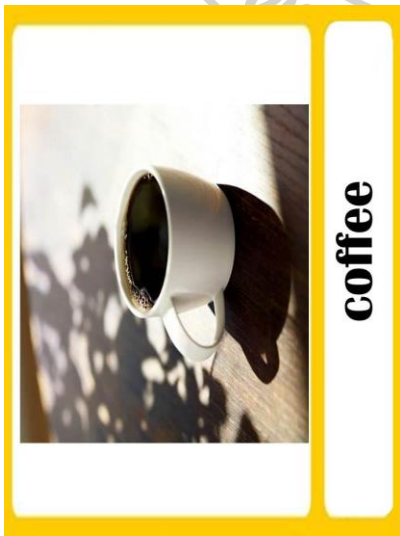
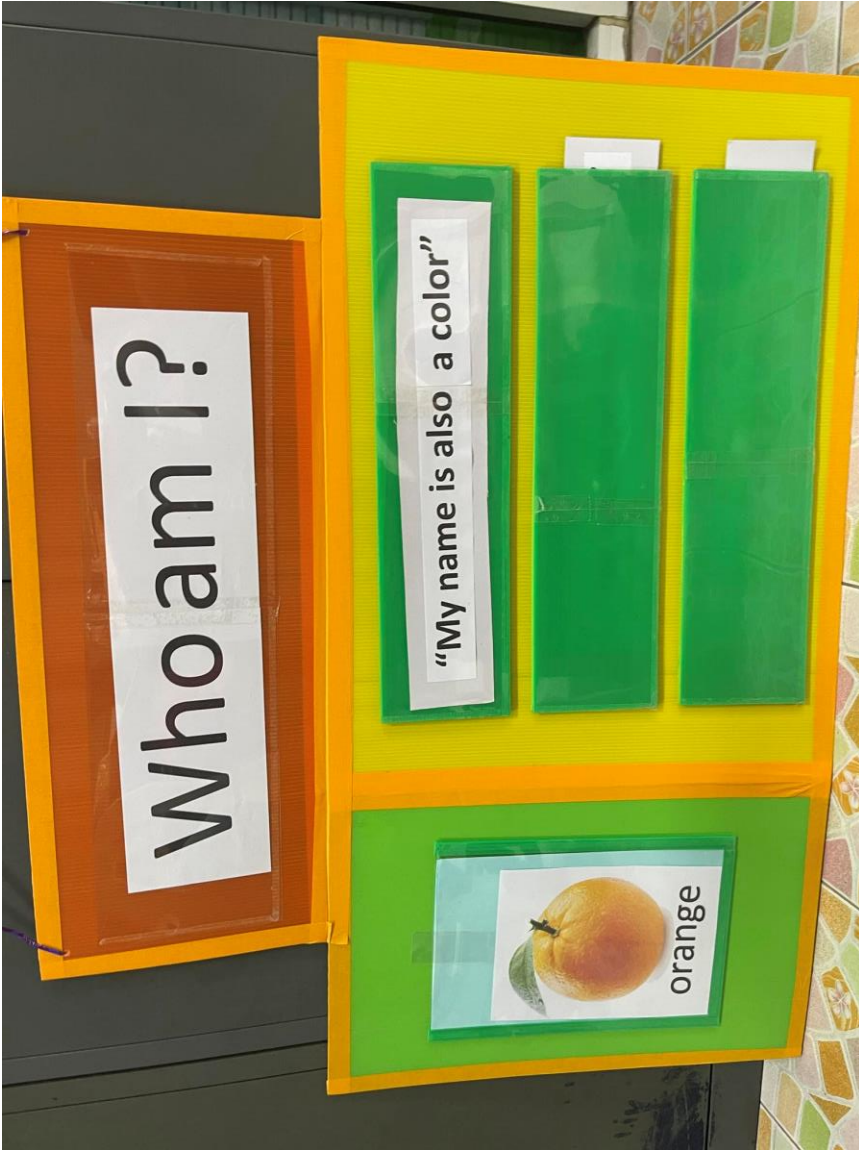
water



lemonade



ice-cream



แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Festival

Unit 4 : The Explorers (7)

Teacher: MissNattha Thongrach

Class/Level: P.3/2

Week: 3

Unit 4: The Explorers

Strand: Language for Communication

Date planned to teach: TBA

Topic: fruits

Time: 1 Hours Academic Year: 2023

Learning Standards and Indicators

Strand 1: Language for Communication

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Gr 3/5 Speak and write to express their own feelings and opinions about various matters around them, various activities, as well as provide brief justifications appropriately.

Standard F1.3: Ability to present data, information, concepts and views about various matters through speaking and writing

Gr 3/2 Categorise words into groups according to the types of persons, animals and objects based on what they have heard or read.

Strand 2: Language and Culture Standard

F2.2: Appreciation of similarities and differences between language and culture of native and Thai speakers, and capacity for accurate and appropriate use of language

Gr 3/1 Tell differences of the sounds of the alphabet, words, groups of words and simple sentences in foreign languages and Thai language

Materials

Flashcards, Spot it cards, mobile phone, Blooket application

Terminal Objective: To create and express asking and giving their own preference opinion about fruits.	
Enabling Objectives:	
presenting	- To generate sentences and recognize the vocabulary of food and drinks.
practicing	- To recognize the expression words/grammatical construction of asking and giving their preference fruits by playing “ Spot it Game? ”
Assessing performance	- To ask and answer about vocabulary and giving to show their English learning ability through Blooket Application (fruits)
Reviewing/transferring	- To create asking and giving and review vocabulary of fruits by playing “ Ball Throwing Game ”

Teacher’s Personal Aim: To Encourage students to participate actively in class

Expected Behaviors: Students have good interaction and participation in the classroom effectively.

Students have more awareness and good attitude with speaking English in the positive ways.

Language Focus: 1. Grammar : What food do you like? /

I like _____ . (food)

What drink do you like ? I like _____ . (drinks)




What fruit do you like? I like _____ . (fruits)













Does she/he like _____ (food/drink/fruit) _____?/


Yes,he/she does. / No,she/he doesn’t.

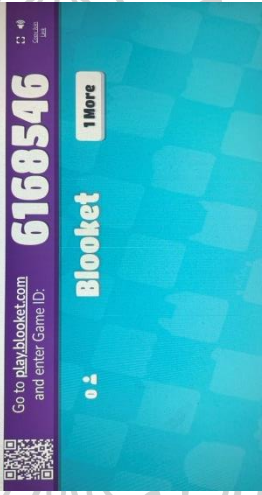

2. Vocabulary : pizza,French fried, noodle, spaghetti, salad, hamburger, lasagna, milk, cake, ice-cream, water, corn milk, soy milk, soda, orange juice, coffee, lemonade, apple, peach, guava, banana, grape, dragon fruit, strawberry, orange, cherry, watermelon, longan, mango

3. Functions : Expressing and identifying by using the modal verb ‘would’ to make a polite request.

Stage	Timing	Interaction	Content
<p>presenting</p>	<p>1.5 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>Lead in to the lesson by introducing the vocabulary of food ,fruits and drinks.</p> <p>1.To encourage students' background knowledge by showing picture and asking.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>T : What food do you like?</p> <p>Ss : I like _____ (food)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>T : What drink do you like?</p> <p>Ss : I like _____ (drink)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>T : What fruit do you like?</p> <p>Ss : I like _____ (fruit)</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  hamburger </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  lemonade </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  apple </div> </div> <p>2. Teacher presents new vocabulary to students.</p> <p>3.The teacher shows flashcard and lets students read aloud, then the teacher sticks flashcards on the board.</p>


Stage	Timing	Interaction	Content
<p>practicing</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>French fried</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>lasagne</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>hamburger</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>spaghetti</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>pizza</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>cake</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>milk</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>soda</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>orange</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>watermelon</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>Dragon fruit</p> </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin: 5px;">  <p>longan</p> </div> </div>
		<p>1. The teacher explains how to play “Spot it” game Instructions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher give 2 “Spot it” cards to a students. - The teacher asks students make a pair. - The teacher asks students show a card with their partner. - The teacher says a word of fruit then, the student have to find that fruit on that card. <p>Which one can find the correct picture, is winner.</p>	

Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>2. The teacher asks students to make a pair and turn to ask and answer.</p> <p>T : I give you a card of food , fruit and drink.</p> <p>T : I want you make a pair then you have to ask and answer with your pair.</p> <div style="border: 2px solid yellow; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  hamburger </div> <div style="text-align: center;">  milk </div> <div style="text-align: center;">  apple </div> </div> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Ss : What food do you like?</p> <p>Ss : I like _____ spaghetti _____.</p> <p>Ss : What drink do you like?</p> <p>Ss : I like _____ orange juice _____.</p> <p>Ss : What fruit do you like?</p> <p>Ss : I like _____ (apple) _____.</p> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
<p>Assessing performance</p>	<p>1.5 mins</p>	<p>Ss-Ss T-Ss</p>	<p>Assessing the vocabulary ability by using Blooket Application.</p> <p>1. The teacher explains how to access to the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher asks the students to use their mobile phones to access the “Blooket Application”. - The teacher posts the “Game pin” and asks students fill game pin for access the game. - Asks students fill their personal information. (students name) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>2. The teacher explains how to play the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks students select game modes by themselves. (Classic, tower defense, deceptive Dinos, battle royals, café, racing, etc;.) <p>T : I would like you select the game mode that you want to play.</p> <p>T : I give you 3 minutes to join the game.</p> <p>T : You have to answer 10 questions by choose the best choice and do a mission for up your scores.</p>

Stage	Timing	Interaction	Content
			       

Stage	Timing	Interaction	Content
			<div data-bbox="391 808 614 1279"> </div> <div data-bbox="391 286 614 779"> </div> <p data-bbox="639 927 671 1305">3. The teacher shows their scores.</p> <p data-bbox="695 315 727 1256">T : Have you finished. I will show your score and review the questions and answers.</p>
<p data-bbox="794 1765 826 1906">Reviewing/ transferring</p>	15 mins	T-Ss	<p data-bbox="794 645 826 1305">Review the lesson by using activity “Ball Throwing Game”</p> <p data-bbox="866 510 898 1305">1. The teacher explains how to do the activity “Ball Throwing Game”</p> <p data-bbox="946 271 1026 1305">T : I will divide you into 2 groups. Then you have to write 2 vocabulary and meanings and drop them into the box.</p> <p data-bbox="1074 286 1153 1305">T : Which group has to throw a ball into the box will choose a card from the box and try to make a question that related with vocabulary.</p> <div data-bbox="1177 286 1385 1294" style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p data-bbox="1201 936 1233 1256">Ss : What food do you like?</p> <p data-bbox="1257 792 1289 1256">Ss : I like _____spaghetti_____.</p> <p data-bbox="1305 501 1337 1256">(pizza, French fried, noodle, spaghetti, salad, hamburger, lasagna, etc.,)</p> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>Ss : What drink do you like? Ss : I like _____ orange juice _____. (water, corn milk, soy milk, soda, orange juice, coffee, lemonade, etc.,)</p> <p>Ss : What fruit do you like? Ss : I like _____ (apple) _____. (apple, pineapple, grapes, dragon fruit, longan, peach, watermelon, guava, etc.,)</p> <p>T : Which group can make the questions and answer correctly will get a score.</p>  <ol style="list-style-type: none"> The teacher chooses one group to start game. The teacher shows their scores and gives them some rewards.

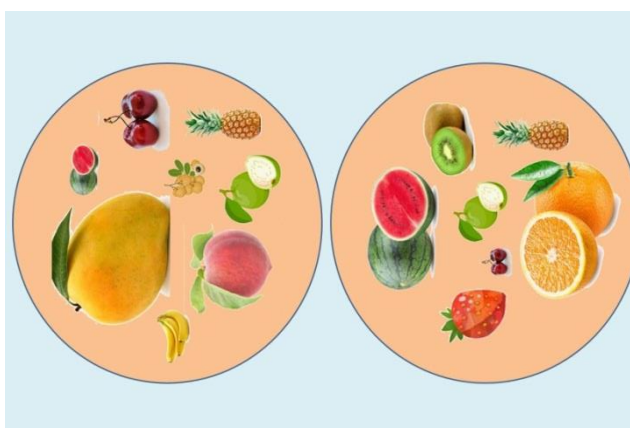
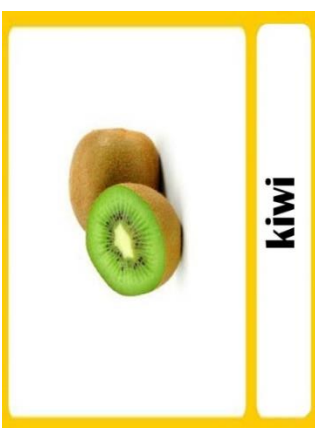
Materials : Flash cards Unit 4 : The Explorers (fruits)

	orange
	watermelon
	mango

	banana
	grape
	Dragon fruit

	cherry
	longan
	pineapple

	peach
	guava
	apple





Unit 4 : The Explorers (8)

Teacher: MissNattha Thongrach

Class/Level: P.3/2

Week: 3

Unit 4: The Explorers

Strand: Language for Communication

Date planned to teach: TBA

Topic: Zoo and farm animals

Time: 1 Hours

Academic Year: 2023

Learning Standards and Indicators

Strand 1: Language for Communication

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Gr 3/5 Speak and write to express their own feelings and opinions about various matters around them, various activities, as well as provide brief justifications appropriately.

Standard F1.3: Ability to present data, information, concepts and views about various matters through speaking and writing

Gr 3/2 Categorise words into groups according to the types of persons, animals and objects based on what they have heard or read.

Strand 2: Language and Culture Standard

F2.2: Appreciation of similarities and differences between language and culture of native and Thai speakers, and capacity for accurate and appropriate use of language

Gr 3/1 Tell differences of the sounds of the alphabet, words, groups of words and simple sentences in foreign languages and Thai language

Materials

Flashcards, collecting box, mobile phone, Blooket application

Terminal Objective: To create and express their own preference opinion or idea about animals.	
Enabling Objectives:	
presenting	-To generate sentences and recognize the vocabulary of animals.
practicing	- To recognize the expression words/grammatical construction of asking and giving their preference animals by playing “Who am I?”
Assessing performance	- To ask and answer about vocabulary and giving to show their English learning ability through Blooket Application (animals)
Reviewing/transferring	-To create asking and giving and review vocabulary of animals by playing “Ball Throwing Game”

Teacher’s Personal Aim: To Encourage students to participate actively in class









Expected Behaviors: Students have good interaction and participation in the classroom effectively.

Students have more awareness and good attitude with speaking English in the positive ways.

Language Focus:



1. Grammar : What animals do you like?
I like _____. (**kinds of animals**)
2. Vocabulary : parrot, sheep, cheetah, bear, tiger, lion, liger, giraffe, kangaroo, camel, leopard, rhino, zebra, deer, horse, donkey, crocodile, shark, whale, octopus, rabbit, hamster, duck, seal, etc.
4. Functions : Expressing and identifying

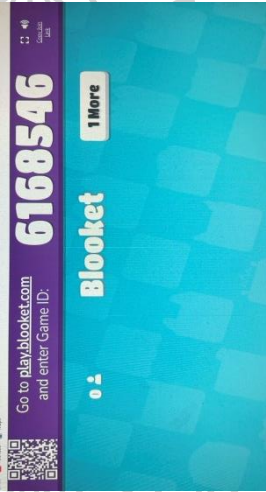

Teaching Method: Game based Learning

Stage	Timing	Interaction	Content
presenting	15 mins	T-Ss	<p>Lead in to the lesson by introducing the vocabulary of animals.</p> <p>1.To encourage students' background knowledge by asking.</p> <p>T: What animal do you like? Ss: I like _____ (animal) _____.</p> <p>2. Teacher presents new vocabulary to students.</p> <p>3.The teacher shows flashcard and lets students read aloud, Let students imagine and act or roar to show of the animals by themselves. Then the teacher sticks flashcards on the board.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  parrot </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  sheep </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  cheetah </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  liger </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  donkey </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  rabbit </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  hamster </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;">  kangaroo </div> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
practicing	15 mins	T-Ss	<p>1.The teacher explains how to play “Who am I?”</p> <p>Instructions :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.The teacher divides students into 4 groups. 2.The teacher asks students choose a tag and brainstorm to guess the answer from the hint tag. 3.The teacher gives a prize to the winner group. <p>T : We going to play “Who am I ?” I would like you try to answer from the hint tag. Which team can answer correctly, is winner.</p> <p>T : Question1 : “I have four legs. ” “I can run fast. ” “You can ride me.” Who am I ? T : The answer is “horse”</p>  


Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>Question 2 : “I have no legs but I can swim.”</p> <p>“I live in the sea.”</p> <p>“I have big mouth.”</p> <p>Who am I ?</p> <p>T : The answer is “dolphin”</p> <p>Question 3 : “I am fluffy.”</p> <p>“I can hop.”</p> <p>“I like to eat carrot.”</p> <p>Who am I ?</p> <p>T : The answer is “rabbit”</p> <p>2.The teacher ask students to categorize types of animals into zoo animals, farm animals and pets.</p> <p>T : Do you know what are different types of animals?</p> <p>T: Farm animals are animals that are raised and kept for agricultural purposes whereas, zoo animals live in captivity and they are put on display for people to view and pet animals are animal that lives with you in your home and they can provide comfort, friendship and responsibility. (The teacher may be explain in Thai)</p> <p>T: I will give you a headband of animals and you have to classify what type of animal is. (farm animals, zoo animals and pets)</p>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>sheep</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>zebra</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>duck</p> </div> </div> <p>2. The teacher asks students to make a pair and turn to ask and answer.</p> <p>T : I want you make a pair then you have to ask and answer with your pair.</p> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Ss : What animal do you like?</p> <p>Ss : I like _____ (hamster) _____.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-left: 5px;">hamster</div> </div> </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
<p>Assessing performance</p>	<p>15 mins</p>	<p>Ss-Ss T-Ss</p>	<p>Assessing the vocabulary ability by using Blooket Application.</p> <p>1. The teacher explains how to access to the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - The teacher asks the students to use their mobile phones to access the “Blooket Application”. - The teacher posts the “Game pin” and asks students fill game pin for access the game. - Asks students fill their personal information. (students name) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

Stage	Timing	Interaction	Content
			<p>2. The teacher explains how to play the game.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asks students select game modes by themselves. (Classic, tower defense, deceptive Dinos, battle royals, café, racing, etc.,) <p>T: I would like you select the game mode that you want to play.</p> <p>T: I give you 3 minutes to join the game.</p> <p>T: You have to answer 10 questions by choose the best choice and do a mission for up your scores.</p>    

Stage	Timing	Interaction	Content
			     

Stage	Timing	Interaction	Content
<p>Reviewing/ transferring</p>	<p>15 mins</p>	<p>T-Ss</p>	<p>3. The teacher shows their scores.</p> <p>T : Have you finished. I will show your score and review the questions and answers.</p> <p>Review the lesson by using activity “Ball Throwing Game”</p> <p>1. The teacher explains how to do the activity “Ball Throwing Game”</p> <p>T : I will divide you into 2 groups. Then you have to write 2 vocabulary and meanings and drop them into the box.</p> <p>T : Which group has to throw a ball into the box will choose a card from the box and try to make a question that related with vocabulary.</p> <p>Ss : What animal do you like? Ss : I like _____ (animal) _____.</p> <p>T : Which group can make the questions and answer correctly will get a score.</p> <p>2. The teacher chooses one group.</p> <p>3. The teacher shows their scores and gives them some rewards.</p> 

Materials : Flash cards Unit 4 : The Explorers (animals)



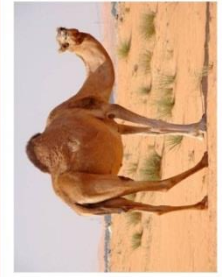
parrot



sheep



cheetah



camel



leopard



lion



bear



zebra



seal



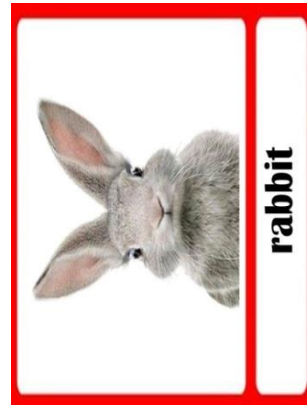
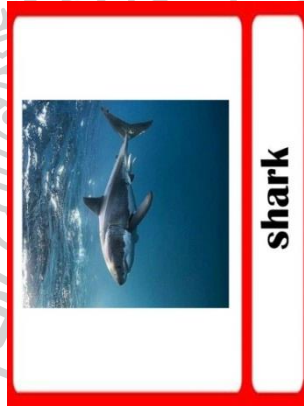
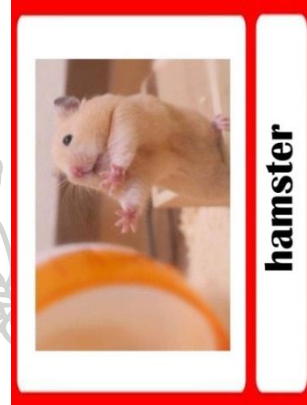
tiger



giraffe

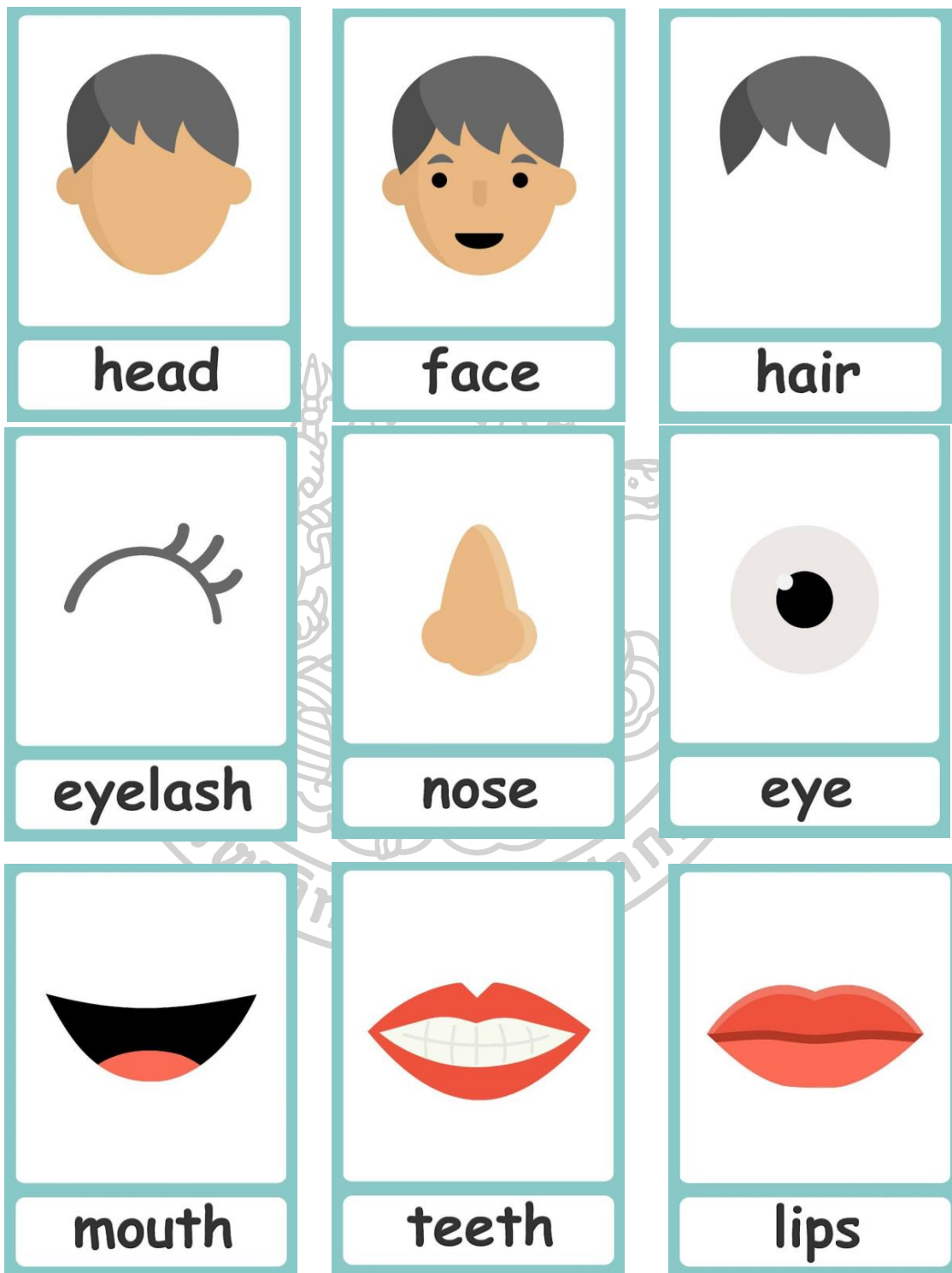


rhino



2. เกม/สื่อที่ใช้สอน

2.1 Flash cards Unit 1 : About me (body parts)





arm



knee



neck



toes



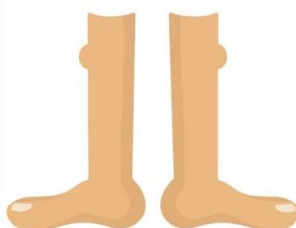
eyebrow



elbows



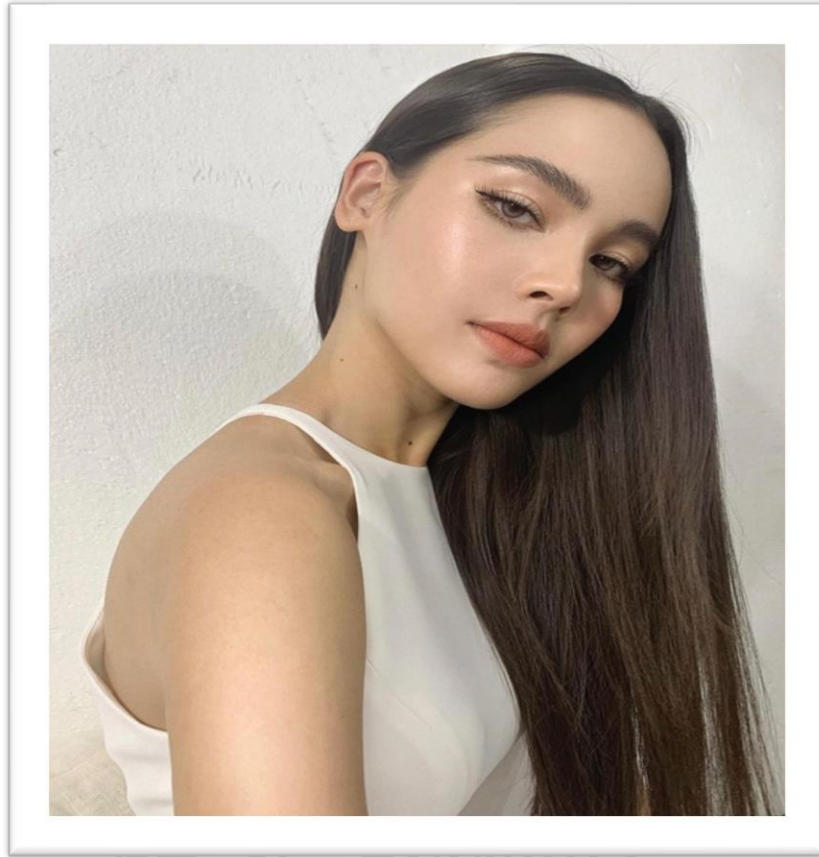
fingers



legs

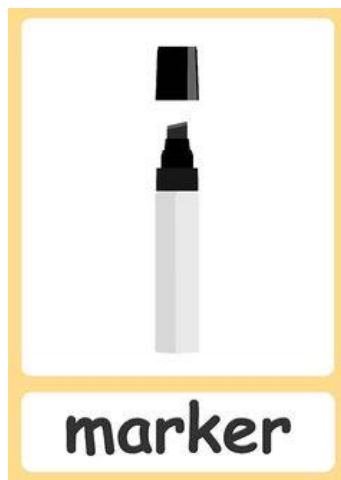


shoulder



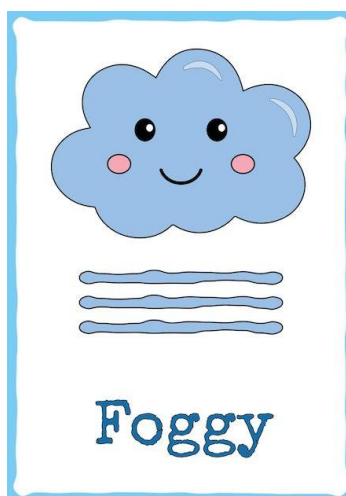
2.2 Flash cards Unit 1 : About me (objects in classroom)



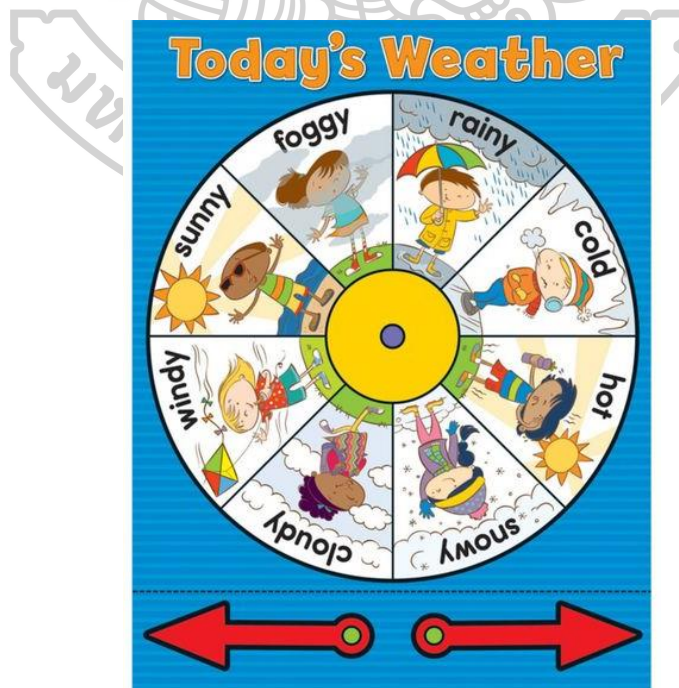
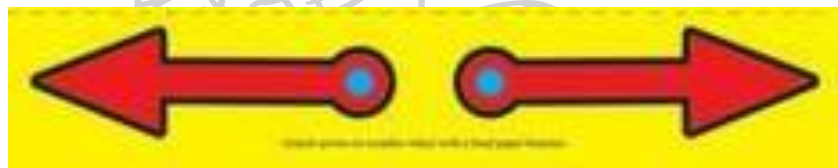


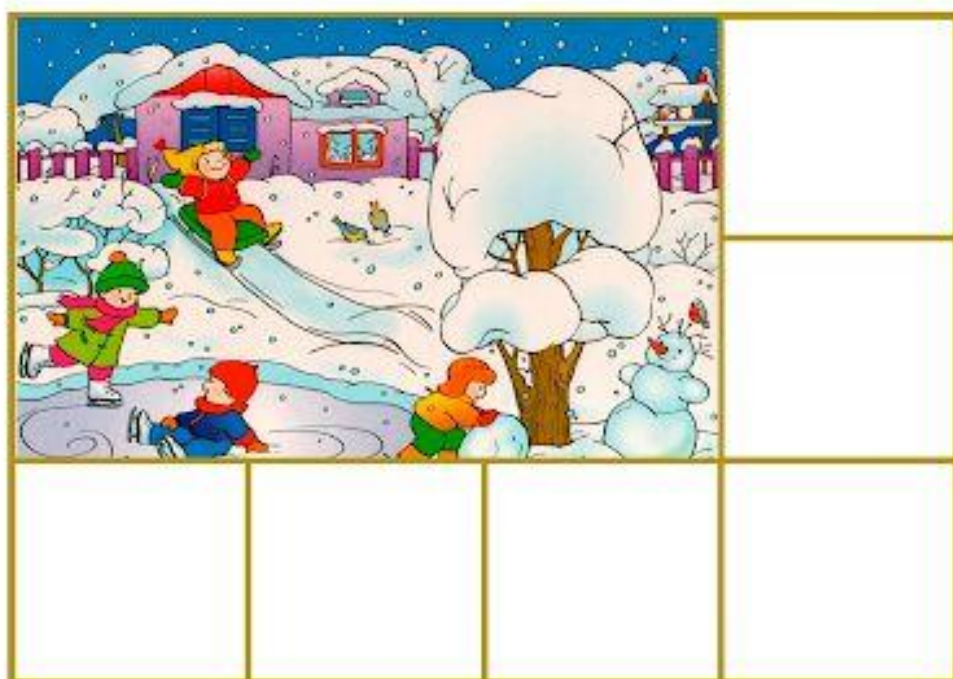
2.3 Flash cards Unit 3 : Festival (seasons and weathers)







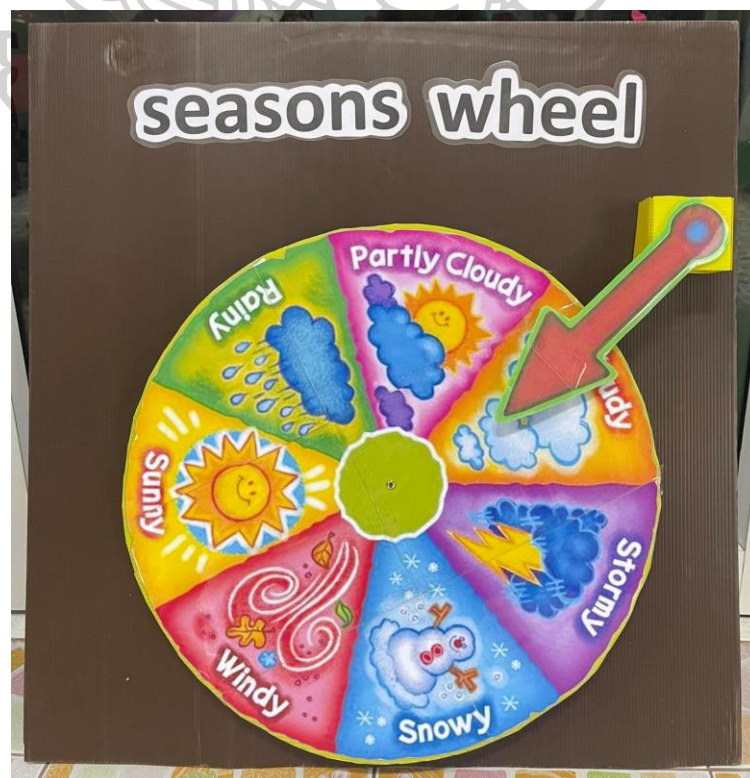






ד זמנו וזו: אלו ו





2.4 Flash cards Unit 3 : Festival (festivals and plays)



set birds free



set fish free



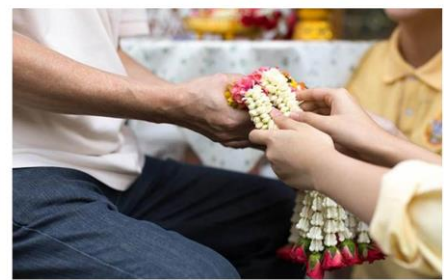
pour water onto hands



listen to preaching



sprinkle water onto Buddha images



give garlands



make sand pagodas



throw water at each other



visit relatives



offer food to the monks



have dinner with parents



celebrate with family



open presents



decorate Christmas tree



roast turkey



visit relatives



write cards



decorate gingerbread

2.5 Flash cards Unit 4 : Festival (food and drinks)

**orange****banana****cherry****peach****watermelon****grape**



longan



guava



mango



Dragon fruit



French fried



pizza



hamburger



spaghetti



lasagne



cake



candy



water



orange juice



soda



corn milk



milk



2.6 Flash cards Unit 4 : The Explorers (zoo and farm animals)



parrot



sheep



camel



cheetah



leopard



lion



tiger



liger



bear



giraffe



zebra



rhino



kangaroo



donkey



deer



horse



crocodile



shark



whale



octopus



seal



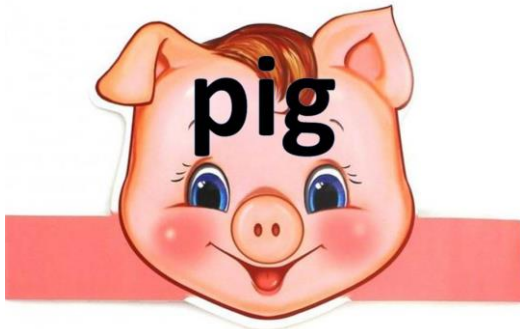
hamster

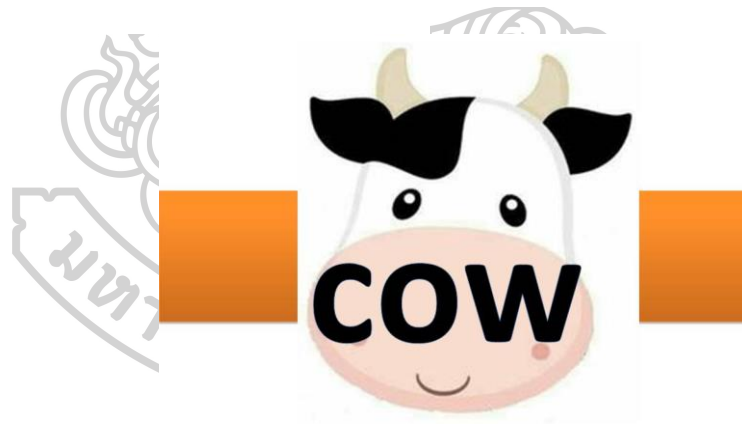
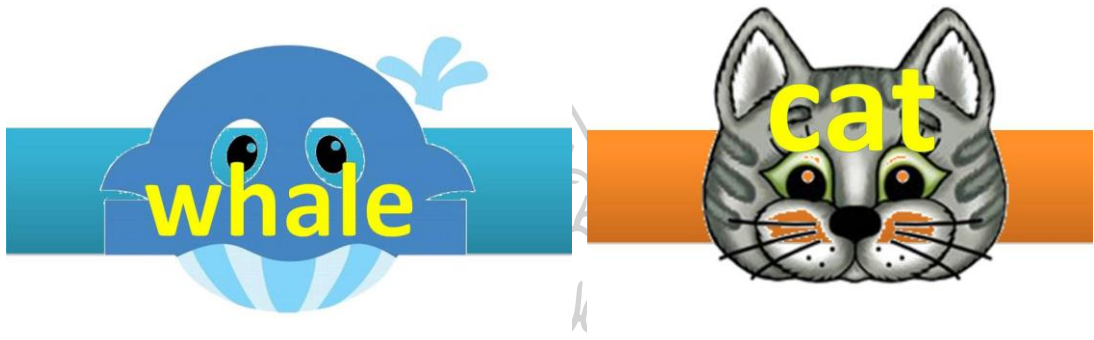
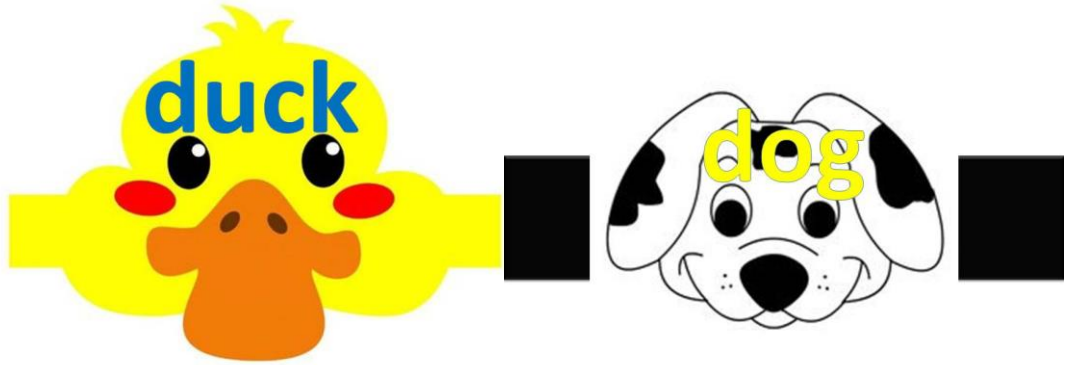


duck



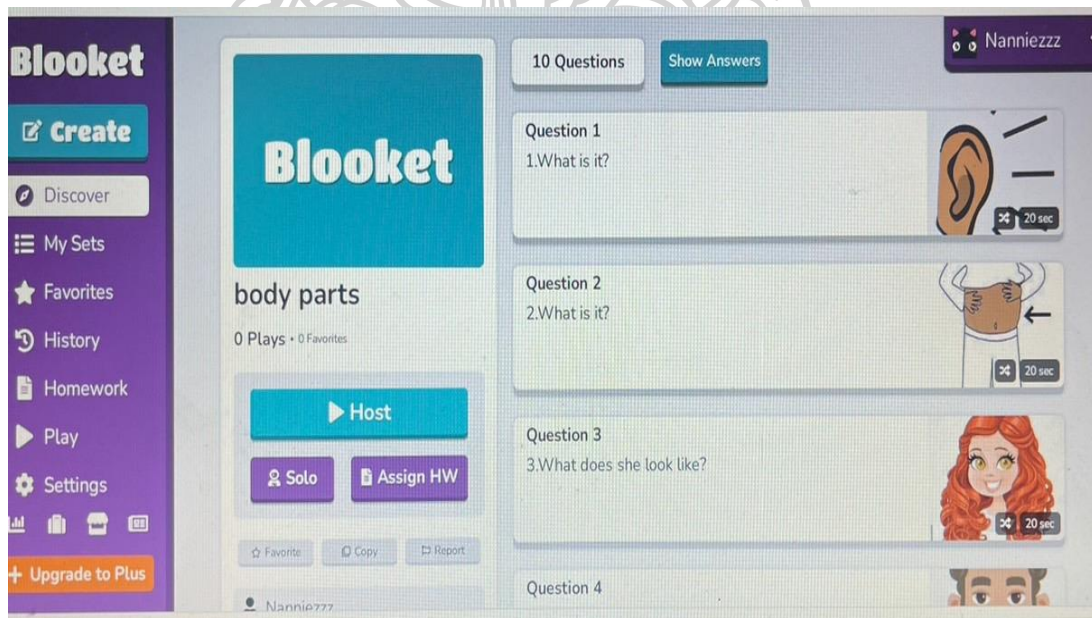
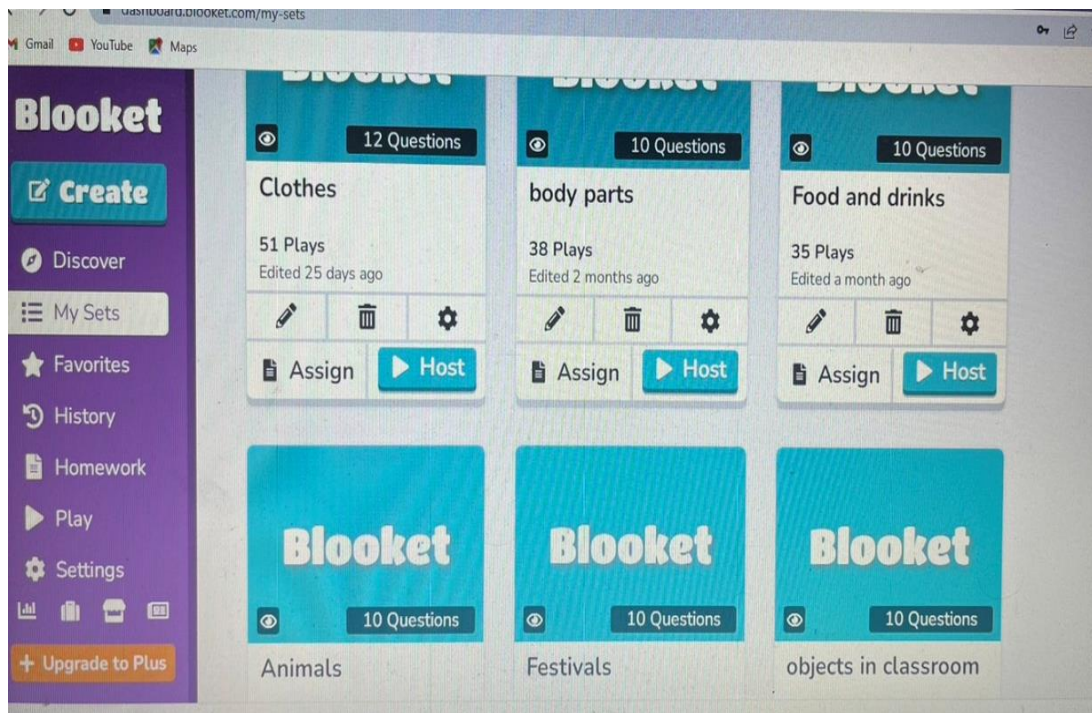
rabbit





3. แอปพลิเคชันบลุกเกต (Blooket)

<https://dashboard.blooket.com/my-sets>


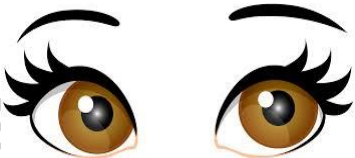



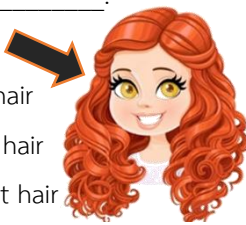






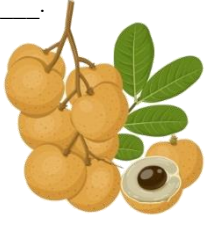
4. แบบทดสอบวัดการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ก่อนเรียน Pretest และหลังเรียน Posttest

ข้อสอบก่อนเรียน pre test กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คะแนนเต็ม 20 คะแนน เวลา 60 นาที

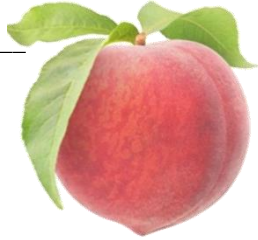
ชื่อ _____ ชั้น ป. ____ / ____ เลขที่ _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง (20 คะแนน)

<p>1. A : What is this? B : This is _____.</p> <p>a. a clip b. a pin c. a pen</p> 	<p>4. We can see everything with my _____.</p> <p>a. ears b. eyes c. nose</p> 
<p>2. A : What is this? B : This is _____.</p> <p>a. a paintbrush b. a pencil c. a highlighter</p> 	<p>5. A : What does he look like? B : He has got _____.</p> <p>a. short, green hair and brown eyes b. short, brown hair and green eyes c. long, brown hair and green eyes</p> 
<p>3. A : What part of body is it? B : It is _____.</p> <p>a. a head b. an ear c. a nose</p> 	<p>6. A : What does she look like? B : She has got _____.</p> <p>a. long and curly hair b. short and curly hair c. long and straight hair</p> 

<p>7. A : How is the weather today? B : It is _____.</p> <p>a. rainy b. stormy c. cloudy</p> 	<p>11. A : What clothes do you wear in winter? B : _____.</p> <p>a. I wear sweater and gloves. b. I wear swimsuit and boots. c. I wear shorts and T-shirt.</p>
<p>8. A : How is the weather today? B : It is _____.</p> <p>a. snowy b. windy c. sunny</p> 	<p>12. What do Thai people do during Songkran Festival?</p> <p>a. They sprinkle water onto Buddha images. b. They make Krathongs and float them. c. They decorate their house by pine trees.</p>
<p>9. A : What season is it? B : It is _____.</p> <p>a. summer b. spring c. autumn</p> 	<p>13. What do Christian people do during Christmas day?</p> <p>a. They visit their relatives. b. They make sand pagoda together. c. They give garlands to parents.</p>
<p>10. A : What festival is it? B : It is _____.</p> <p>a. Loy krathong festival b. Songkran festival c. Rocket festival</p> 	<p>14. A : What fruit is it? B : It is _____.</p> <p>a. dragon fruit b. guava c. longan</p> 

<p>15. A : What fruit is it?</p> <p>B : It is _____</p> <p>a. banana</p> <p>b. cherry</p> <p>c. peach</p>	<p>18. "I am white."</p> <p>"you can drink me every day."</p> <p>"I am full of protein."</p> <p>"What am I?"</p> <p>a. milk</p> <p>b. water</p> <p>c. corn milk</p>
<p>16. A : What animal is it?</p> <p>B : It is _____ . (มฐ. ต1.1 ป.3/3)</p> <p>a. rhino</p> <p>b. camel</p> <p>c. lion</p>	<p>19. "I am sweet."</p> <p>"I come in different flavors."</p> <p>"I am served at birthday parties."</p> <p>"What am I?"</p> <p>a. pizza</p> <p>b. cake</p> <p>c. candy</p>
<p>17. A : Would you like some food?</p> <p>B : Yes, please. I would like _____ .</p> <p>a. French fried</p> <p>b. pizza</p> <p>c. spaghetti</p>	<p>20. Which of the following words are wild animals?</p> <p>a. rabbit / tiger</p> <p>b. lion / bear</p> <p>c. hamster / leopard</p>















ข้อสอบหลังเรียน Post test
ประถมศึกษาปีที่ 3




กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้น
คะแนนเต็ม 20 คะแนน เวลา 60 นาที

ชื่อ _____ ชั้น ป. ____ / ____ เลขที่ _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย × ทับอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง (20 คะแนน)

<p>1. A : What is this? B : This is _____.</p> <p>a. a pencil b. a crayon c. a ruler</p> 	<p>4. We can touch everything with my _____.</p> <p>a. hand b. ear c. nose</p> 
<p>2. A : What is this? B : This is _____.</p> <p>a. a stapler b. a world globe c. a sharpener</p> 	<p>5. A : What does he look like? B : He has got _____.</p> <p>a. short, straight hair and brown eyes b. short, curly hair and brown eyes c. long, curly hair and gray eyes</p> 
<p>3. A : What body part is it? B : It is _____.</p> <p>a. a toe b. an ear c. a nose</p> 	<p>6. A : What does she look like? B : She has got _____.</p> <p>a. long and brown hair b. short and blonde hair c. short and curly hair</p> 

<p>7. A : How is the weather today? B : It is _____.</p> <p>a. lightning b. sunny c. windy</p> 	<p>11. What clothes do you wear in summer?</p> <p>a. I wear sweater and gloves. b. I wear swimsuit and boots. c. I wear shorts and T-shirt.</p>
<p>8. A : How is the weather today? B : It is _____.</p> <p>a. rainbow b. snowy c. sunny</p> 	<p>12. A : What do Christian people do during Christmas day? B : _____.</p> <p>a. They visit their relatives. b. They make sand pagoda together. c. They give garlands to parents.</p>
<p>9. A : What season is it? B : It is _____.</p> <p>a. summer b. spring c. autumn</p> 	<p>13. A : What are they doing? B : They are _____.</p>  <p>a. giving garlands to parents b. watering onto Buddha images c. decorating Christmas tree</p>
<p>10. A : What festival is it? B : It is _____.</p> <p>a. Thanksgiving day b. Halloween day c. Christmas day</p> 	<p>14. A : What fruit is it? B : It is _____.</p> <p>a. dragon fruit b. pineapple c. mango</p> 

<p>15. A : What animal is it? B : It is _____.</p> <p>a. zebra b. kangaroo c. elephant</p> 	<p>18. "I am tall." "I have brown and yellow skin." "I have long neck." "Who am I?"</p> <p>a. snake b. giraffe c. cheetah</p>
<p>16. A : What drink is it? B : It is _____.</p> <p>a. soy milk b. corn milk c. lemon juice</p> 	<p>19. "I am fierce." "I have sharp teeth." "Everyone known as the king of the jungle." "Who am I?"</p> <p>a. tiger b. lion c. tiger</p>
<p>17. A : Would you like some food? B : Yes, please. I would like _____.</p> <p>a. French fried b. lasagne c. spaghetti</p> 	<p>20. Which of the following words are zoo animals?</p> <p>a. rabbit / cat b. crocodile / giraffe c. zebra / hamster</p>

5. แบบวัดความความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบสอบถาม

ความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รหัสวิชา อ13101




คำชี้แจง แบบสอบถามมี 2 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 สอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket)

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็น		
	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย
			
1.ด้านเนื้อหาและคำศัพท์			
1.1 คำศัพท์ที่นำมาใช้สอนมีความยาก-ง่ายกับระดับความรู้ของผู้เรียน			
1.2 การเรียนคำศัพท์เริ่มจากเนื้อหาง่ายไปยาก			
1.3 คำศัพท์ที่เรียนสามารถพบเจอได้จริงในชีวิตประจำวัน			

หัวข้อ	ระดับความพึงพอใจ		
	เห็นด้วย มาก 	เห็นด้วยปาน กลาง 	เห็นด้วย น้อย 
2.ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน			
2.1 กิจกรรม/เกมที่ครูนำมาสอนมีความหลากหลาย			
2.2 กิจกรรม/เกมที่ครูนำมาสอนมีความน่าสนใจ			
3. ด้านการใช้แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)			
3.1 การเรียนคำศัพท์โดยใช้แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) มีความยาก-ง่ายกับระดับความรู้ ความสามารถของผู้เรียน			
3.2 เกมในแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ที่ผู้สอนนำมาใช้มีความสนุก ทำท่ายความสามารถผู้เรียน			
4. ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้			
4.1 นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ในหมวดต่างๆ ในบทเรียนมากขึ้น			
4.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้			
4.3 นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น			

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ข้อเสนอแนะ.....

😊 Thank you 😊

ภาคผนวก ง

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ

1. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของบัตรคำศัพท์ เกม สื่อการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) สำหรับผู้สอน
3. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
4. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

1. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket)

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ
แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
Unit 1 About me : Body parts แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 1 About me : Object in classroom แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
Unit 3 Festival : Clothesแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 3 Festival : Seasons and weathers แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit – Festival: Festivals แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
Unit 4 The Explorers : Food and drinks แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 4 The Explorers : Fruits แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 4 The Explorers : Animals แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ



2. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของบัตรคำศัพท์ สื่อเกม ในการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับผู้สอน

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ

ของบัตรคำศัพท์ และสื่อเกมสำหรับผู้สอน

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
บัตรคำศัพท์ สื่อเกม					
1	ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหาวิชา				
2	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
3	ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาคำศัพท์				
5	ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน				
6	ความเหมาะสมของรูปแบบเกม				
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร				
8	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร				
9	ความเหมาะสมของรูปภาพ				
10	ใช้ง่าย สะดวก คุ่มค่า				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของ
แอปพลิเคชันบลุกเกต (Blooket) สำหรับผู้สอน

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็น
ประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
แอปพลิเคชันบลุกเกต (Blooket)					
1	ความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหา ของวิชา				
2	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
3	ความเหมาะสมต่อกระบวนการ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาคำศัพท์				
5	ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน				
6	ความเหมาะสมของรูปแบบเกม				
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร				
8	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร				
9	ความเหมาะสมของรูปภาพ				
10	ใช้ง่าย สะดวก ลงทุนน้อย				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

3. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเพื่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและ แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง About me, Festivals และ The Explorers
คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็น
ประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

แบบทดสอบก่อนเรียน Pretest

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
18				
19				
20				
21				
22				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ



คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

แบบทดสอบหลังเรียน Posttest

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ



4. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ
แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

หัวข้อการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1.ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์				
1.1 คำศัพท์ที่นำมาใช้มีความยาก-ง่ายกับระดับความรู้ของผู้เรียน				
1.2 การเรียนคำศัพท์เริ่มจากเนื้อหา ง่ายไปยาก				
1.3 คำศัพท์ที่เรียนสามารถพบเจอ ได้จริงในชีวิตประจำวัน				
2.ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกม เป็นฐาน				
2.1 เกมและกิจกรรมที่ครูนำมาสอน มีความหลากหลาย				
2.2 เกมและกิจกรรมที่ครูนำมาสอน มีความน่าสนใจ				

หัวข้อการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
3.ด้านการใช้แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)				
3.1 แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ที่ครูนำมาใช้สอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับผู้เรียน				
3.2 แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน				
4.ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้				
4.1 นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น				
4.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้				
4.3 นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก จ

การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแผนการจัดการเรียนรู้
2. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของบัตรคำศัพท์ สื่อการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)
4. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
5. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)
6. ค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนา
ความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket)
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รหัสวิชา อ13101

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
		1	2	3		
Unit 1 About Me : Body parts แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1						
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
Unit 1 About Me : Objects in classroom แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2						
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
Unit 3 Festivals: Clothes แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3						
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
		1	2	3		
Unit 3 Festivals: Seasons and weathers แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4						
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
Unit 3 Festivals: Festivals แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5						
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
Unit 4 The Explorers: food and drinks แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6						
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
		1	2	3		
Unit 4 The Explorers: food and drinks แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7						
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
Unit 4 The Explorers: Animals แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8						
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1

2. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของบัตรคำศัพท์ สื่อการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของ บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 3 รหัสวิชา อ 13101

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
		1	2	3		
1	ความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาวิชา	+1	0	+1	2	0.67
2	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาคำศัพท์	+1	+1	+1	3	1
5	ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน	+1	0	+1	2	0.67
6	ความเหมาะสมของรูปแบบเกม	+1	+1	+1	3	1
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	3	1
8	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	+1	+1	+1	3	1
9	ความเหมาะสมของรูปภาพ	+1	+1	+1	3	1
10	ใช้ง่าย สะดวก คุ่มค่า	+1	+1	+1	3	1

3. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) สำหรับผู้สอน

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ในรายวิชาภาษาอังกฤษ 3 รหัสวิชา อ 13101

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
		1	2	3		
1	ความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	2	1
2	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1
3	ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1
4	ความเหมาะสมของเนื้อหาคำศัพท์	+1	+1	+1	3	1
5	ความเหมาะสมในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	+1	0	+1	2	0.67
6	ความเหมาะสมของรูปแบบเกม	+1	+1	+1	3	1
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	3	1
8	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	+1	+1	+1	3	1
9	ความเหมาะสมของรูปภาพ	+1	+1	+1	3	1
10	ใช้ง่าย สะดวก ลงทุนน้อย	+1	+1	+1	3	1

4. ผลการหาค่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียน ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 3 รหัสวิชา อ 13101 โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูกเกต (Blooket) ตามแนวการสอนเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
	1	2	3		
1	+1	+1	+1	3	1
2	+1	+1	+1	3	1
3	+1	+1	+1	3	1
4	+1	+1	+1	3	1
5	+1	+1	+1	3	1
6	+1	+1	+1	3	1
7	+1	+1	+1	3	1
8	+1	+1	+1	3	1
9	+1	+1	+1	3	1
10	+1	+1	+1	3	1
11	+1	+1	+1	3	1
12	+1	+1	+1	3	1
13	+1	+1	+1	3	1
14	+1	+1	+1	3	1
15	+1	+1	+1	3	1
16	+1	+1	+1	3	1
17	+1	+1	+1	3	1
18	+1	+1	+1	3	1
19	+1	+1	+1	3	1
20	+1	+1	+1	3	1
21	+1	+1	+1	3	1
22	+1	0	+1	2	0.67

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ**หลังเรียน** ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 3 รหัสวิชา อ 13101 โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ตามแนวการสอนเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
	1	2	3		
1	+1	+1	+1	3	1
2	+1	+1	+1	3	1
3	+1	+1	+1	3	1
4	+1	+1	+1	3	1
5	+1	+1	+1	3	1
6	+1	+1	+1	3	1
7	+1	+1	+1	3	1
8	+1	+1	+1	3	1
9	+1	+1	+1	3	1
10	+1	+1	+1	3	1
11	+1	+1	+1	3	1
12	+1	+1	+1	3	1
13	+1	+1	+1	3	1
14	+1	+1	+1	3	1
15	+1	+1	+1	3	1
16	+1	+1	+1	3	1
17	+1	+1	+1	3	1
18	+1	+1	+1	3	1
19	+1	+1	+1	3	1
20	+1	+1	+1	3	1
21	+1	+1	+1	3	1
22	+1	+1	+1	2	1

5. ผลการหาค่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ 3 รหัสวิชา อ 13101

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
	1	2	3		
1.ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์					
1.1 คำศัพท์ที่นำมาใช้มีความยาก-ง่ายกับระดับความรู้ของผู้เรียน	+1	0	+1	2	0.67
1.2 การเรียนคำศัพท์เริ่มจากเนื้อหาห่างไปยาก	+1	+1	+1	3	1
1.3 คำศัพท์ที่เรียนสามารถพบเจอได้จริงในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	3	1
2.ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน					
2.1 เกมและกิจกรรมที่ครูนำมาสอนมีความหลากหลาย	+1	+1	+1	3	1
2.2 เกมและกิจกรรมที่ครูนำมาสอนมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1
3.ด้านการใช้แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket)					
3.1 แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ที่ครูนำมาใช้สอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1
3.2 แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) ทำให้การเรียนสนุกสนาน	+1	+1	+1	3	1

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ 3 รหัสวิชา อ 13101 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}
	1	2	3		
4.ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้					
4.1 นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น	+1	+1	+1	3	1
4.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้	+1	+1	+1	3	1
4.3 นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1

6. ค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางแสดงผลการหาค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียน ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 3 รหัสวิชา อ 13101 เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket)

คนที่ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	รวม	x^2
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	17	289
2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	289
3	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	16	256
4	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	256
5	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	256
6	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	256
7	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	225
8	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	15	225
9	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	14	196
10	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	14	196
11	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	10	100
12	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	9	81
13	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	9	81
14	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	9	81
15	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	8	64
16	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	7	49
17	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	8	64
18	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	7	49
กลุ่มเก่งคอนดูท H	9	5	7	10	4	6	8	7	5	10	5	5	8	10	6	8	10	7	7	6	5	8	223	3013
กลุ่มอ่อนคอนดูท R	3	2	4	3	2	3	4	4	2	2	3	2	5	4	4	3	3	2	4	2	2	4		
ค่าความยาก p	0.67	0.39	0.61	0.72	0.33	0.50	0.67	0.61	0.39	0.67	0.44	0.39	0.72	0.78	0.56	0.61	0.72	0.50	0.61	0.44	0.39	0.67	0.20-0.80	
ค่าอำนาจจำแนก r	0.67	0.33	0.33	0.78	0.22	0.33	0.44	0.33	0.33	0.89	0.22	0.33	0.33	0.67	0.22	0.56	0.78	0.56	0.33	0.44	0.33	0.44	0.2 ขึ้นไป	
สรุปข้อสอบ	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass		
ค่า q	0.33	0.61	0.39	0.28	0.67	0.50	0.33	0.39	0.61	0.33	0.56	0.61	0.28	0.22	0.44	0.39	0.28	0.50	0.39	0.56	0.61	0.33		
pq	0.22	0.24	0.24	0.2	0.22	0.25	0.22	0.24	0.24	0.22	0.25	0.24	0.2	0.17	0.25	0.24	0.2	0.25	0.24	0.25	0.24	0.22	5.03	
																							Σx	223
																							Σx^2	3013
																							Σpq	5.03
																							S^2	13.9043
																							t_{KR-20}	0.67

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	แปลผลคุณภาพ ข้อสอบจากค่า P	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ ข้อสอบจากค่า R	การนำไปใช้
1	0.67	ค่อนข้างง่าย	0.67	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
2	0.39	ค่อนข้างยาก	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
3	0.61	ค่อนข้างง่าย	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
4	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.78	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
5	0.33	ค่อนข้างยาก	0.22	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
6	0.50	ยากง่ายปานกลาง	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
7	0.67	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
8	0.61	ค่อนข้างง่าย	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
9	0.39	ค่อนข้างยาก	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
10	0.67	ค่อนข้างง่าย	0.89	จำแนกได้ดีมาก	ใช้ได้
11	0.44	ยากง่ายปานกลาง	0.22	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
12	0.39	ค่อนข้างยาก	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
13	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
14	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.67	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
15	0.56	ยากง่ายปานกลาง	0.22	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
16	0.61	ค่อนข้างง่าย	0.56	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
17	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.78	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
18	0.50	ยากง่ายปานกลาง	0.56	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
19	0.61	ค่อนข้างง่าย	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
20	0.44	ยากง่ายปานกลาง	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
21	0.39	ค่อนข้างยาก	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
22	0.67	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้

ตารางแสดงผลการหาค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบหลังเรียน ในการจัดการเรียน การสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 3 รหัสวิชา อ 13101 เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket)

คนที่ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	รวม	x^2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	484
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	400
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	400
5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	361
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	361
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	19	361
9	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	17	289
11	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	15	225
12	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	12	144
13	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	12	144
14	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	12	144
15	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11	121
16	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	10	100
17	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	10	100
18	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	10	100
กลุ่มเก่งตอบถูก H	10	8	10	10	7	8	9	10	9	10	9	7	7	10	9	9	9	9	9	9	7	9	287	4879
กลุ่มอ่อนตอบถูก R	3	5	4	3	4	4	3	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	5		
ค่าความยาก p	0.72	0.72	0.78	0.72	0.61	0.67	0.67	0.72	0.78	0.78	0.78	0.67	0.67	0.78	0.72	0.72	0.78	0.78	0.78	0.78	0.56	0.78	0.20-0.80	
ค่าอำนาจจำแนก r	0.78	0.33	0.67	0.78	0.33	0.44	0.67	0.78	0.44	0.67	0.44	0.22	0.22	0.67	0.56	0.56	0.44	0.44	0.44	0.44	0.44	0.44	0.2 ขึ้นไป	
สรุปข้อสอบ	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass	pass		
ค่า q	0.28	0.28	0.22	0.28	0.39	0.33	0.33	0.28	0.22	0.22	0.22	0.33	0.33	0.22	0.28	0.28	0.22	0.22	0.22	0.22	0.44	0.22		
pq	0.2	0.2	0.17	0.2	0.24	0.22	0.22	0.2	0.17	0.17	0.17	0.22	0.22	0.17	0.2	0.2	0.17	0.17	0.17	0.17	0.25	0.17	4.31	
																							Σx	287
																							Σx^2	4879
																							Σpq	4.31
																							S^2	16.8302
																							r_{KR-20}	0.78

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	แปลผลคุณภาพ ข้อสอบจากค่า P	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ ข้อสอบจากค่า R	การนำไปใช้
1	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.78	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
2	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
3	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.67	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
4	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.78	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
5	0.61	ค่อนข้างง่าย	0.33	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
6	0.67	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
7	0.67	ค่อนข้างง่าย	0.67	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
8	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.78	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
9	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
10	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.67	จำแนกได้ดีมาก	ใช้ได้
11	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
12	0.67	ค่อนข้างง่าย	0.22	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
13	0.67	ค่อนข้างง่าย	0.22	จำแนกได้บ้าง	ใช้ได้
14	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.67	จำแนกได้ดี	ใช้ได้
15	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.56	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
16	0.72	ค่อนข้างง่าย	0.56	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
17	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
18	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
19	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
20	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
21	0.56	ยากง่ายปานกลาง	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
22	0.78	ค่อนข้างง่าย	0.44	จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้



ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากการศึกษาการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (Blooket)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre	9.3000	20	1.92217	.42981
	post	16.5500	20	1.82021	.40701

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre - post	- 7.25000	1.58529	.35448	-7.99194	-6.50806	- 20.452	19	.000



ภาคผนวก ช

ภาพการจัดกิจกรรมการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและ
แอปพลิเคชันบลูคเท (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



ภาพการทำแบบทดสอบก่อนเรียน Pre-test









dashboard.blooket.com

Blooket

Create

- Discover
- My Sets
- Favorites
- History
- Homework
- Play
- Settings

Upgrade to Plus

Correct	Heem	25	9	10,413
86% Correct	พลอย	30	5	8,040
47% Correct	ข้าว	14	16	3,725
62% Correct	น้ำมนต์	24	15	3,387
58% Correct	หนูนิต	26	19	3,332
72% Correct	วันใหม่	33	13	2,990
57% Correct	ไนท์	8	6	1,888
Left Early	biw			1,840

Blooket ID: 7738658

deceptivedinos.blooket.com

4 th	หมี	2,221 Fossils
5 th	พริมน้ำและข้าว	1,535 Fossils
6 th	มังกร	1,345 Fossils
7 th	บิวทีทิส	1,165 Fossils
8 th	กันต์	920 Fossils

Final Standings View Report

Play Again

ดาวและมนต์	1 st	5,765 Fossils
จรรย์นัท	2 nd	2,960 Fossils
พลอย หนูนิต	3 rd	2,916 Fossils

Blooket

Create

- Discover
- My Sets
- Favorites
- History
- Homework
- Play
- Settings

Upgrade to Plus

Clothes

09/12/23

14 Players

61% Correct

171 Correct

110 Incorrect

Delete

Leaderboard

Go to play.blooket.com and enter Game ID: **8312019**

12

Blooket Start

GUN	Peem	biw
จรรย์นัท	น้ำมนต์	มม
มาสมัน	มัน	สิโอ
วันใหม่	หนูนิต	ไนท์

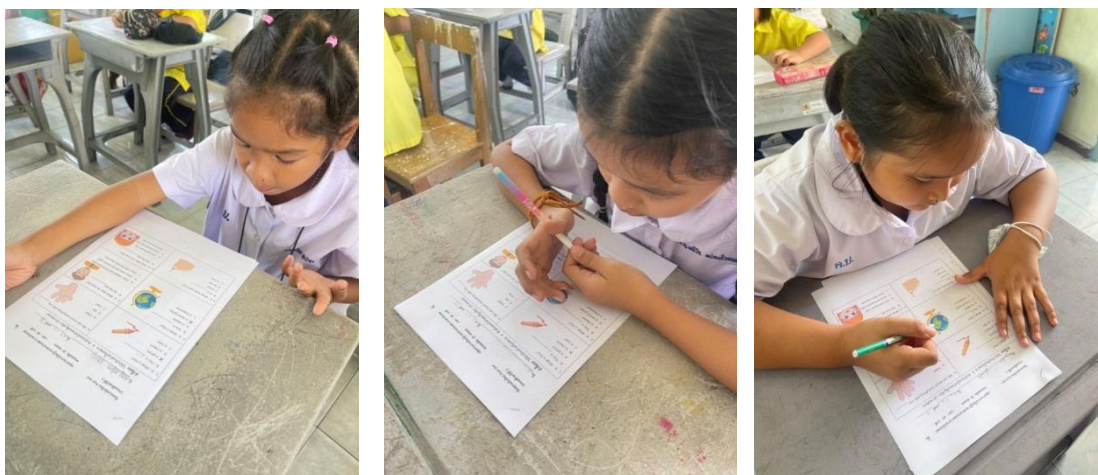
Final Standings View Report

Play Again

พลอย	1 st	81,909 lbs
ดาว	2 nd	70,808 lbs
กันต์	3 rd	36,837 lbs



ภาพการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเทท (Blooket) เพื่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



ภาพการทำแบบทดสอบก่อนเรียน Post-test



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ณัฏฐา ทองราช

วุฒิการศึกษา

2559 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (5 ปี)

วิชาเอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม

