



ผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

6

โดย

นางสาวเฉลิมพร ปัญญาสุธารส



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6



โดย  
นางสาวเฉลิมพร ปัญจาสุธารส

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผนก ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต  
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2566  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE EFFECTS OF USING DIGITAL GAMES ON LEARNING ENGLISH  
VOCABULARY OF SIXTH GRADE STUDENTS



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

Department of Curriculum and Instruction

Silpakorn University

Academic Year 2023

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	ผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดย	นางสาวเฉลิมพร ปัญจาสุธารส
สาขาวิชา	การสอนภาษาอังกฤษ แผนก ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ดร. สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)	
พิจารณาเห็นชอบโดย	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุณีตา โฆษิตชัยวัฒน์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ดร. สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์)	
.....	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิภาดา ประสารทรัพย์)	

640620008 : การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกมดิจิทัล, Kahoot!, Blooket, นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย, Puzzle

นางสาว เฉลิมพร ปัญญาสุธารส: ผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ดร. สรณ บดินทร์ ประสารทรัพย์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้เกมดิจิทัล และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One-group Pretest Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราชภัฏบรังวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม มีนักเรียนจำนวน 35 คน ดำเนินการทดลองด้วยการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้เวลาทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบ t แบบจับคู่

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการใช้เกมดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด

640620008 : Major ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Keyword : Digital games, Learning English vocabulary, Kahoot!, Blooket, Upper primary school students, Puzzle

MISS Chalernporn PUNJASUTAROS : The Effects of Using Digital Games on Learning English Vocabulary of Sixth Grade Students Thesis advisor : Soranabordin Prasansaph, Ph.D.

The purposes of this research were 1) to compare the students' learning English vocabulary before and after using digital games and 2) to study the students' satisfaction towards digital games on learning English vocabulary. The research was quasi experimental by using one-group pretest posttest design. The sample was the sixth-grade students who studied in the second semester of academic year 2022, in total of 35 and selected by cluster random sampling technique. The experiment was carried on by using digital games for 4 hours.

The research instruments consisted of 1) lesson plans 2) an English vocabulary English vocabulary test which was applied before and after using digital games and 3) a satisfaction questionnaire towards digital games on learning English vocabulary. The data were analyzed by using mean, standard deviation (S.D) and paired Samples T-Test

The results of the study were 1) the students' learning English vocabulary after using digital games were significantly higher than before at the .05 level and 2) the sixth-grade students' satisfaction towards digital games on learning English vocabulary were at the highest level.

## กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์ ที่ได้สละเวลาให้คำแนะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัย และปรับปรุงแก้ไขจนการค้นคว้าอิสระนี้เสร็จสิ้นอย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการเป็นประธานกรรมการสอบครั้งนี้ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาดาประสารทรัพย์ ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ส่งผลให้การศึกษาค้นคว้าอิสระเล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์อุทัยวรรณ สมบูรณ์พูลเพิ่ม อาจารย์สุนีย์พร วรรณฤมล และอาจารย์โชคชัย เตโช ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ตลอดจนการให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้จัดการ และผู้อำนวยการโรงเรียนราชภัฏรำงูวิทยา ที่ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกในการทดลองเครื่องมือวิจัย และขอขอบใจนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราชภัฏรำงูวิทยา ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ ครู อาจารย์ทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบันที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ นักศึกษาปริญญาโทสาขาการสอนภาษาอังกฤษทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจตลอดการทำวิจัยนี้

ท้ายที่สุดขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อทินกร - คุณแม่ส้มแป้น ปัญญาสุธารส ที่มอบชีวิต มอบความปรารถนาดี คอยให้กำลังใจ และอยู่เคียงข้างเสมอมา รวมทั้งญาติพี่น้อง คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากการศึกษาค้นคว้าอิสระเล่มนี้ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแต่พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน และบุคคลทั้งหลายอันเป็นที่รักทั้งที่เอ่ยนามและไม่ได้เอ่ยนาม

เฉลิมพร ปัญญาสุธารส

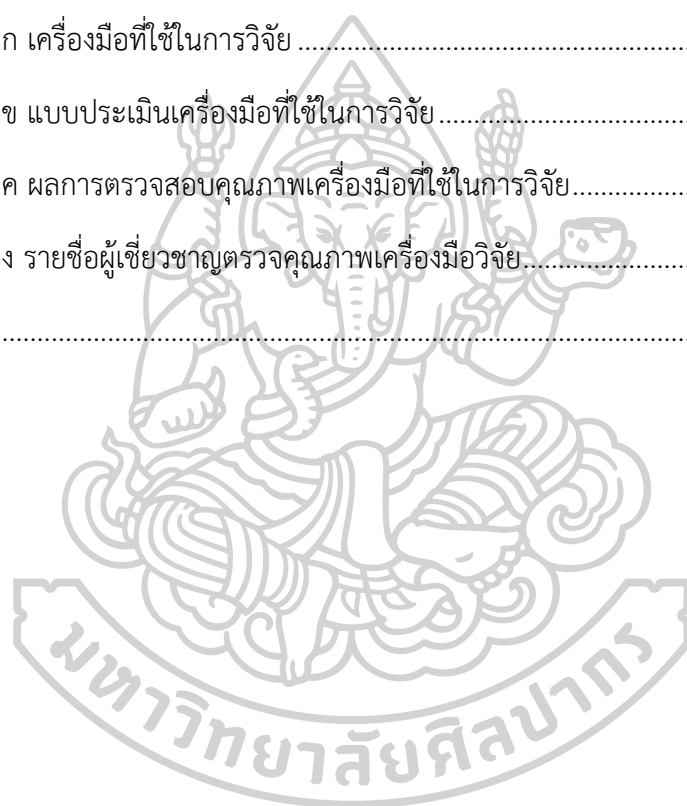
## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
สมมติฐานการวิจัย.....	4
ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	8
2. หลักสูตรสถานศึกษา.....	9
3. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	10
3.1 ความหมายของคำศัพท์.....	10
3.2 ความสำคัญของคำศัพท์.....	10



3.4	หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการสอน .....	12
3.5	วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ .....	14
3.6	การวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ .....	16
4.	การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital game-based learning).....	18
4.1	ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล .....	18
4.2	หลักการแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล .....	20
4.3	จิตวิทยาพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล.....	21
4.4	เกมดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ .....	23
4.5	การสอนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล .....	25
5.	ความพึงพอใจ .....	27
5.1	ความหมายของความพึงพอใจ.....	27
5.2	แบบสอบถามความพึงพอใจ.....	28
6.	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	29
6.1	งานวิจัยภายในประเทศ.....	29
6.2	งานวิจัยในต่างประเทศ .....	30
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	32
1.	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	32
2.	ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย .....	32
3.	ระเบียบวิธีวิจัย .....	33
4.	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	33
5.	การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	33
5.1	แผนการจัดการเรียนรู้.....	34
5.2	แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	37
5.3	แบบสอบถามความพึงพอใจ.....	40

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	42
7. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ .....	50
รายการอ้างอิง .....	58
ภาคผนวก.....	63
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	64
ภาคผนวก ข แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	110
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	128
ภาคผนวก ง รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	134
ประวัติผู้เขียน.....	138



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 เป้าหมายการเรียนรู้ในแต่ละทฤษฎี.....	22
ตารางที่ 2 คุณลักษณะของเกมดิจิทัลที่ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	23
ตารางที่ 3 รูปแบบการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design .....	33
ตารางที่ 4 เปรียบเทียบเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 และเนื้อหาที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล .....	34
ตารางที่ 5 ขั้นตอนจัดการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ .....	36
ตารางที่ 6 ตารางกำหนดเนื้อหาแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	38
ตารางที่ 7 กรอบเนื้อหาในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	41
ตารางที่ 8 คะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลของกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน และผลต่างของคะแนนในการสอบ (D).....	46
ตารางที่ 9 ผลการเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัล และทดสอบด้วยค่าทดสอบ t แบบจับคู่.....	47
ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ .....	48
ตารางที่ 11 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน .....	129
ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบสอบถามความคิดเห็น.....	131
ตารางที่ 13 ค่าดัชนีความสอดคล้องของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเนื้อหาบทเรียน.....	132

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ตัวอย่างแผนภูมิความหมายในการสอนคำศัพท์สำหรับผู้เรียนระดับเยาวชน.....	15
ภาพที่ 2 พีระมิดแห่งการเรียนรู้ (The cone of learning).....	20
ภาพที่ 3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม .....	26



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ถูกใช้อย่างแพร่หลายทั่วโลก ดังนั้นจึงถือได้ว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับประชากรในทุกประเทศ โดยภาษาอังกฤษถูกใช้เป็นเครื่องมือสื่อกลางในการสื่อสารทั้งภายในประเทศ และระหว่างประเทศ ปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทในหลากหลายมิติของประเทศ ไม่ว่าจะเป็นมิติด้านการเมือง สังคม เศรษฐกิจ และการศึกษา ดังนั้นจึงไม่แปลกนักหากจะกล่าวว่าการศึกษาด้านการฟัง การพูด การเขียน และการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนในประเทศ สามารถใช้ในการอธิบายลักษณะการพัฒนาของประเทศนั้น ๆ ได้ (Liu & Chu, 2010) นอกจากนี้ผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษย่อมเป็นผู้ที่ได้เปรียบในการดำเนินชีวิต ทั้งในด้านของการแสวงหาความรู้ และการแลกเปลี่ยนความคิด ทักษะเพื่อพัฒนาตนเอง

ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้จากการปรับปรุงหลักสูตรการเรียนภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับกระแสโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 รายวิชาภาษาอังกฤษ ประกอบไปด้วยสาระสำคัญดังนี้ 1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร 2) ภาษาและวัฒนธรรม 3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ 4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ซึ่งจุดมุ่งหมายของหลักสูตรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน (การฟัง พูด อ่าน และเขียน) นอกจากนี้การศึกษาขั้นพื้นฐานและการศึกษาระดับมัธยมศึกษาบังคับยังกำหนดให้นักเรียนต้องเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่ช่วงชั้นประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

การเรียนรู้คำศัพท์ถือได้ว่าเป็นหนึ่งในองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้เชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ อาจกล่าวได้ว่าหากผู้เรียนขาดองค์ประกอบความรู้ด้านไวยากรณ์ยังสามารถนำคำมาต่อกันเพื่อสื่อสารได้ แต่หากเมื่อใดก็ตามที่ไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์ นั้นหมายความว่าผู้เรียนไม่สามารถสื่อสารอะไรออกมาได้เลย (Nation, 2001) ซึ่งในการสื่อสารภาษาใดภาษาหนึ่งออกมา ผู้เรียนจำเป็นต้องมีพื้นฐานคำศัพท์ที่เพียงพอจึงจะสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ นอกจากนี้ Stæhr (2009) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้คำศัพท์กับทักษะการอ่านพบว่า การที่ผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้คำศัพท์ที่ดีสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจที่ดีมากขึ้น โดยท้ายสุดงานวิจัยได้สรุปไว้ว่า การมีความรู้พื้นฐานคำศัพท์ที่ดีไม่เพียงแต่เพิ่มความเชี่ยวชาญในทักษะการอ่านเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยัง

รวมไปถึงทักษะที่เป็นการรับสาร (Receptive skills) และการส่งสาร (Productive skills) ด้วย ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการมีพื้นฐานคำศัพท์ที่ดีจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดในทักษะอื่น ๆ ในภาษานั้นได้ดี

ในบริบทของโรงเรียนราชภัฏรำงูวิทยา เป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษาตอนกลาง ที่เน้นการเรียน 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน โดยรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 ได้มีการจัดการเรียนการสอน 4 คาบ/ สัปดาห์ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าทางโรงเรียนให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการเรียน ภาษาอังกฤษ แต่อย่างไรก็ตามจากรายงานของสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ที่ได้ดำเนินการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) พบว่า ผลการทดสอบ O-NET รายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียน ราชภัฏรำงูวิทยา มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 40.13 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ ที่มีค่าอยู่ที่ 43.55 นอกจากนี้ จากรายงานพบว่านักเรียนยังขาดทักษะในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งชี้ให้เห็นว่า นักเรียนโรงเรียนราชภัฏรำงูวิทยายังขาดองค์ประกอบการเรียนรู้ที่สำคัญ คือการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ อีกทั้งจากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่าเมื่อนักเรียนถูกบังคับให้จดจำคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย มักทำให้นักเรียน ไม่มีสมาธิจดจ่ออยู่กับการเรียน เนื่องจากไม่มีแรงจูงใจในการเรียน ส่งผลกระทบบัให้นักเรียนมีผล การสอบในรายวิชาภาษาอังกฤษที่ต่ำกว่าเกณฑ์ และสุดท้ายทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียน ภาษาอังกฤษ (Khamkhen, 2011) นอกเหนือจากนี้ Hung (2015) ได้รายงานว่าการที่นักเรียนโดน บังคับให้จดจำคำศัพท์จำนวนมากจะทำให้กระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน ซึ่งโดยปกติแล้ว กระบวนการดังกล่าวจะสามารถเกิดขึ้นได้ในช่วงเวลาสั้น ๆ ถูกทำลายลง ฉะนั้นแล้วหากผู้เรียน สามารถเรียนรู้คำศัพท์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีแรงจูงใจ และมีความสุขสนุกสนานจะทำให้ผู้เรียน สามารถจำคำศัพท์ได้ และมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้คำศัพท์

หนึ่งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับว่าทำให้ผู้เรียนสามารถมีความสุขสนุกสนาน และได้รับความรู้ในเวลาเดียวกันคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game Based-Learning; GBL) โดย เกมมีคุณสมบัติที่ทำให้ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียน เนื่องจาก การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการเติบโตของเด็ก โดยการเล่นช่วยในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ (Cognitive) และจิตใจ (Psychological) (Farber, 2015)

ในขณะเดียวกันทั่วโลก รวมไปถึงประเทศไทยได้เข้าสู่ยุค 4.0 เทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีบทบาท สำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ ไม่เว้นแต่มิติด้านการศึกษา ดังจะเห็นได้ว่าในช่วงของ การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) การเรียนการสอนทั่วโลกถูกขับเคลื่อนด้วย เทคโนโลยี การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผ่านเกมดิจิทัล หรือการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game Based-Learning; DGBL) จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ ในยุคปัจจุบัน โดยการใช้เกมดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนรู้เริ่มเข้ามามีบทบาทในวงการด้านการศึกษา ในช่วง 2 ทศวรรษที่ผ่านมา เนื่องจากทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ และมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียนได้

ยาวนาน (Tsai & Tsai, 2018) และทำได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งการศึกษาที่ผ่านมาได้มีการใช้เกมดิจิทัล เช่น Kahoot! Plickers Quiziz เป็นต้น ในการจัดการเรียนรู้ โดยงานวิจัยของ Quiroz et al. (2021) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้ Kahoot! เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในผู้เรียน EFL (English as a Foreign Language) ในระดับชั้นมัธยมต้นที่ประเทศชิลี พบว่ากลุ่มที่ใช้ Kahoot! ในการเรียนรู้ คำศัพท์เป็นระยะเวลา 4 อาทิตย์ มีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้ด้วยวิธีดั้งเดิม (ทำแบบฝึกหัด และใบงานตามที่เขียนบนกระดาน) เช่นเดียวกับ Kongprab (2019) ได้ทำการศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลที่มีต่อการจดจำคำศัพท์ ความคงทน และแรงจูงใจในระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายเป็นเวลา 15 สัปดาห์ พบว่าหลังจากเรียนผ่านเกมนักเรียนกลุ่มทดลอง สามารถจดจำคำศัพท์ได้มากกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม ในส่วนความคงทนของคำศัพท์พบว่า นักเรียน ทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ( $p>0.05$ ) และท้ายสุดนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ ผ่านเกมพบว่า มีความรู้สึกสนุกสนาน มีแรงจูงใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน นอกเหนือจากนี้ Wu (2018) ได้ศึกษาการใช้เกมดิจิทัลผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Game-Based Learning) เพื่อ ใช้ในการเรียนคำศัพท์สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จากการวิจัยสรุปได้ว่าผู้เรียนกลุ่มที่เรียนรู้คำศัพท์ด้วย การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลไม่เพียงแต่เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนเท่านั้น แต่ยังทำให้ประสิทธิภาพ การเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้นอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากการศึกษาที่ผ่านมาว่าการใช้เกมดิจิทัลสามารถ พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจใน การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอีกด้วย โดยในปัจจุบันหนึ่งในเกมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจาก สามารถเข้าถึงได้ง่าย ไม่มีค่าใช้จ่าย และสามารถเลือกเปลี่ยนโหมดของเกมได้ นั่นคือเกม Blooket แต่อย่างไรก็ตามยังพบรายงานการวิจัยที่เกี่ยวกับเกมนี้เป็นจำนวนน้อย

อีกทั้งเกม Blooket ยังเป็นเกมที่มีรูปแบบการเล่นที่น่าสนใจ และแตกต่างไปจากเกมอื่น กล่าวคือมีการปรับรูปแบบของเกมให้สนุกสนาน และสร้างขึ้นมาให้มีความใกล้เคียงกับเกมออนไลน์ที่ ผู้เรียนเล่นกันในชีวิตปกติ นอกจากนี้ อีกเกมที่น่าสนใจคือ Kahoot! โดยนอกจากจะสามารถสร้าง คำถามปรนัยได้แล้ว ยังสามารถสร้างคำถามในรูปแบบอื่น ๆ ได้อีกด้วย เช่น ถูก-ผิด แบบสำรวจ ตลอดจนการใช้เกม Kahoot! ยังทำให้ผู้สอนสามารถเห็นคะแนนของผู้เรียนในขณะที่กำลังเล่นเกมอยู่ ได้อีกด้วย นอกจากนี้การใช้เกม puzzle ในขั้นเตรียมความพร้อมเพื่อการจัดการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ก็ เป็นสิ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากสามารถช่วยให้นักเรียนทบทวนความรู้เดิมก่อนเข้าสู่บทเรียนได้เป็นอย่างดี ประสิทธิภาพ (Biantara, 2019) แต่อย่างไรก็ตามการศึกษาที่ผ่านมามักมุ่งเน้นไปกับการใช้เกมเพื่อใช้ ในการจัดการเรียนรู้เกมใดเพียงเกมเดียวเท่านั้น ยังไม่มีการนำเกมที่หลากหลายมาใช้ในการจัด การเรียนรู้

ดังนั้นจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียน ทั้งจากการสังเกตจากในห้องเรียน รวมไปถึงจากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังเหตุผลที่

กล่าวมาทั้งหมดนั้น งานวิจัยนี้จึงสนใจที่จะศึกษาผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้เกมดิจิทัล ประกอบด้วยเกม puzzle Blooket และ Kahoot! เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมไปถึงการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมดิจิทัล

### คำถามการวิจัย

1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้เกมดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้เกมดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### สมมติฐานการวิจัย

1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้เกมดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับมาก

### ขอบเขตของงานวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราษฎร์บำรุงวิทยา ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 (อ 16101) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้อง เป็นห้องเรียนปกติแบบคณะกรรมการ (แก่ง กลาง อ่อน) รวม 69 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนราษฎร์บำรุงวิทยา ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 (อ16101) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน



ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 35 คน

## 2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ เกมดิจิทัล (Digital game-based learning)

1.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

1.2.1 ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์

1.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลองคือในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ไม่รวมการทดสอบก่อนและหลังเรียน

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมดิจิทัล หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยเกม puzzle Blooket และ Kahoot!

2. การเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง การรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่วัดได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งประกอบด้วยคำศัพท์หมวด Occupations Illness TV programmes และ Foods จำนวน 40 ข้อ เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือก และการเติมคำตอบแบบสั้น โดยมีคำตอบที่ถูกเพียงข้อเดียว ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนาขึ้น

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก นึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการใช้เกมดิจิทัล ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามแนวคิดของ Likert (1932) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

4. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ใช้เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่สนใจในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้เกมดิจิทัล
2. ใช้เป็นแนวทางให้นักเรียนนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะความสามารถอื่น ๆ
3. ใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมทัศนคติที่ดีของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ



## บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องผลการใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
  - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
  - 1.2 คุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. หลักสูตรสถานศึกษา
  - 2.1 หลักสูตรสถานศึกษา
  - 2.2 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 (อ16101)
3. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 3.1 ความหมายของคำศัพท์
  - 3.2 ความสำคัญของคำศัพท์
  - 3.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 3.4 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาใช้สอน
  - 3.5 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 3.6 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์
4. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital game-based learning) หรือการใช้เกมดิจิทัล
  - 4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล
  - 4.2 หลักการแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล
  - 4.3 จิตวิทยาพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล
  - 4.4 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล
  - 4.5 การสอนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล
5. ความพึงพอใจ
  - 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ
  - 5.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.1 งานวิจัยภายในประเทศ
  - 6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

## 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

### 1.1 สาระการเรียนรู้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กำหนดสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คำศัพท์เอาไว้ดังนี้

1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสาร และความคิดเห็น รวมไปถึงใช้ในการฟัง พูด อ่าน และเขียน

2) ภาษาและวัฒนธรรม ใช้ภาษาตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำมาปรับใช้กับวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสม

3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อเป็นพื้นฐานในการเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เพื่อเปิดโลกทัศน์ให้แก่ตนเอง

4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน รวมไปถึงนำไปต่อยอดในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพในอนาคต

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) จะเห็นได้ว่าคำศัพท์เป็นพื้นฐานที่สำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาในทักษะอื่น ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ดังนั้นการที่จะสามารถบรรลุสาระการเรียนรู้ หรือแม้กระทั่งมาตรฐานการเรียนรู้ตามที่หลักสูตรแกนกลางที่ได้กำหนดไว้นั้น ผู้เรียนจำเป็นจะต้องมีพื้นฐานคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดี

### 1.2 คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการรู้ศัพท์เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไว้ว่าสามารถปฏิบัติตามคำสั่งหรือคำขอร้อง อีกทั้งยังต้องสามารถพูดและเขียนสื่อสาร แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกเกี่ยวกับตนเองและเรื่องที่น่าสนใจได้ นอกจากนี้ยังต้องสามารถค้นคว้าและรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น โดยการนำเสนอด้วยการพูดและเขียน รวมไปถึงมีทักษะที่ดีในการฟัง พูด อ่าน และเขียนภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ

ดังจะเห็นได้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรมีวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ครอบคลุมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฯ และเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

## 2. หลักสูตรสถานศึกษา

### 2.1 หลักสูตรสถานศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โรงเรียนราชบุรีบารุงวิทยา ปีการศึกษา 2564 ได้กำหนดหลักการและโครงสร้างที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) แต่มุ่งเน้นการปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับต่อการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการต่าง ๆ คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ และเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ พร้อมทั้งจะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษาหรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาคมโลกได้ โดยองค์ความรู้ ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกำหนดไว้คือ การนำความรู้ ทักษะ เจตคติ และวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารการแสวงหาความรู้

### 2.2 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 (อ16101)

รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 (อ16101) เป็นรายวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ คำสั่ง คำขอร้อง และขออนุญาต หลักการอ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำและประโยคง่ายๆ เล็กหรือระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา รวมถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอนาคตของผู้เรียนแบบง่ายๆ ใช้ภาษาในการเขียน และพูดตอบโต้เพื่อสื่อสารแสดงความคิดเห็นของตนเองหรือเล่าเกี่ยวกับเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน นำเสนอความคิดรวบยอด ความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ที่ใกล้ตัวได้อย่างมีวิจารณญาณ เข้าใจความเหมือนและต่างระหว่างวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและของไทย เห็นประโยชน์ของการรู้ภาษาอังกฤษในการแสวงหาความรู้เพื่ออนาคตของผู้เรียนเอง รวมถึงใช้ภาษาเพื่อแสวงหาความบันเทิง เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เชื่อมโยงความรู้จากภาษาอังกฤษสู่กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น โดยใช้กระบวนการเรียน การคิดอย่างมี วิจารณญาณ และกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อให้เกิดความรู้และสามารถที่จะนำองค์ความรู้เหล่านั้นไปใช้ในการสื่อสาร พัฒนาทักษะในด้านภาษา และสุดท้ายนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และในอนาคตเพื่อให้สามารถแข่งขัน และอยู่ร่วมกับประชาคมโลกได้

จากหลักสูตรของสถานศึกษาของโรงเรียนราชบุรีบารุงวิทยา และคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 (อ16101) ผู้วิจัยต้องการพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียนเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์หมวด Occupations Illness TV programmes และ Food and drinks ทั้งนี้ เนื่องจากกลุ่มคำศัพท์ดังกล่าวเป็นวงคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียน และผู้เรียนสามารถที่จะนำไปใช้ในการศึกษาต่อ นอกจากนี้เมื่อพิจารณาร่วมกับหนังสือ

เรียนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากหลายสำนักพิมพ์พบว่า หนังสือส่วนมาก ประกอบไปด้วยกลุ่มคำศัพท์เหล่านี้

### 3. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### 3.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนภาษา เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถที่จะนำไปใช้พัฒนาในทักษะอื่นทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยนักวิชาการได้ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ดังนี้

Stevenson (2010) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่าคำศัพท์หมายถึง คำทุกคำที่ปรากฏอยู่ในภาษา บทเรียน และหนังสือ รวมไปถึงคำทุกคำที่มนุษย์เข้าใจความหมายเมื่อใช้ในการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับความหมายที่ Burns and Lowe (1966) ได้ให้ไว้ว่าคำศัพท์หมายถึง กลุ่มเสียง กลุ่มคำ เสียงที่เปล่งออกมามีความหมายทั้งในการพูดและเขียน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาษา เนื่องจากมนุษย์ทุกคนใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร แสดงความรู้สึก นึกคิด นอกจากนี้ Jamalipour and Farahani (2015) อธิบายความหมายของคำศัพท์เพิ่มเติมอีกว่า คำศัพท์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสื่อสาร เพื่อแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น และทัศนคติของผู้ใช้ภาษา อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงออกถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจมนุษย์ นอกจากนั้นดวงเดือน แสงชัย (2533) ได้กล่าวเสริมว่าคำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

จากความหมายของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น สรุปได้ว่าคำศัพท์ หมายถึง คำ หรือกลุ่มคำที่ใช้ในการสื่อสารทั้งการพูด หรือการเขียน เพื่อใช้แสดงความคิดเห็น ทัศนคติ และความรู้สึกของผู้ใช้ในแต่ละภาษา ซึ่งคำศัพท์บางคำมาจากพื้นฐานวัฒนธรรมของผู้ใช้ภาษานั้น ๆ

#### 3.2 ความสำคัญของคำศัพท์

การเรียนคำศัพท์นั้นเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษา เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของประโยค หรือสิ่งที่ตนเองต้องการสื่อสาร นักวิชาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ ดังนี้

Dakhi and Fitria (2019) ระบุความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่าเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการสื่อสาร เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหลักของภาษา เมื่อเปรียบเทียบกับทักษะอื่น (การฟัง พูด อ่าน เขียน และไวยากรณ์) จะเห็นได้ว่าคำศัพท์สามารถใช้งาน และเชื่อมโยงเพื่อนำไปพัฒนาได้ในหลายทักษะของภาษา มากไปกว่านั้น Sullivan and Ojeda Alba (2010) ได้กล่าวไว้ว่าปราศจาก

ไวยากรณ์ผู้ส่งสารยังคงสามารถถ่ายทอดสารได้เล็กน้อย แต่เมื่อใดก็ตามที่ปราศจากคำศัพท์ก็ไม่สามารถถ่ายทอดสารได้เลย ในขณะที่ Stæhr (2009) ได้กล่าวถึงความสำคัญของศัพท์ว่าคำศัพท์สามารถพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเฉพาะในทักษะการอ่านและเขียน อีกทั้งการเรียนรู้คำศัพท์ถือเป็นการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการสื่อสาร โดยจัดอยู่ในหมวดความสามารถในการใช้ภาษา (Linguistic competence) ผู้เรียนที่มีพื้นฐานความรู้คำศัพท์น้อยหรือไม่มีการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมจะส่งผลให้ไม่เข้าใจข้อความที่อ่านได้

นอกจากนี้หากเปรียบเทียบคำศัพท์กับโครงสร้างภาษาจะพบว่าหากโครงสร้างภาษาคือร่างกาย คำศัพท์ก็เปรียบเสมือนอวัยวะและเนื้อของภาษา หากไม่มีพื้นฐานความรู้คำศัพท์ที่ถูกต้องก็จะไม่สามารถที่จะใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผลได้ คำศัพท์จึงถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ และความรู้สึก การที่ไม่มีพื้นฐานความรู้คำศัพท์ที่เพียงพอจะส่งผลให้เกิดปัญหาในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ดังนั้นการที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้คำศัพท์เป็นจำนวนมากพอ (Harmer, 1991; Nation, 1990)

ดังนั้นสรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสื่อสาร เป็นเครื่องมือที่ผู้เรียนจะสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในทักษะด้านอื่นทางภาษาได้ ไม่ว่าจะเป็นการฟัง พูด อ่าน เขียน และไวยากรณ์ จุดประสงค์เพื่อให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล

### 3.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้คำศัพท์หลากหลายประเภทเพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีทั้งคำศัพท์ประเภทที่เรียนเพื่อนำไปใช้ และคำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้ ดังที่ Dakhi and Fitria (2019) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็นคำศัพท์ด้านการรับสาร (Receptive vocabulary) คำศัพท์ด้านการส่งสาร (Productive vocabulary) คำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้ (Active vocabulary) และคำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้ (Passive vocabulary) โดย Dakhi and Fitria (2019) ได้อธิบายว่าหากต้องการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อการฟังและการอ่านควรต้องเรียนคำศัพท์ประเภทคำศัพท์ด้านการรับสาร ในขณะที่การเรียนรู้คำศัพท์เพื่อการพูดและการเขียนจำเป็นต้องเรียนคำศัพท์ด้านการส่งสาร คำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้ และคำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้

คำศัพท์ด้านการรับสาร (Receptive vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ปรากฏในการอ่านและฟัง เป็นคำศัพท์ที่ผู้อ่านและผู้ฟังจะใช้เพื่อทำความเข้าใจสารที่ได้รับมา แต่จะไม่สามารถนำไปประยุกต์เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นผู้สอนจึงสอนเพียงแค่ความหมายคำ (meaning) ในขณะที่คำศัพท์ด้านการส่งสาร (Productive vocabulary) เป็นประเภทของคำศัพท์ที่ใช้ในการสร้างหรือผลิตสาร โดยคำศัพท์ด้านการส่งสารจะปรากฏอยู่ในทักษะการพูดและเขียน เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนสามารถออก

เสียง เข้าใจความหมาย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้องทั้งในฐานะผู้พูดและผู้เขียน ดังนั้นผู้สอนจะต้องสอนให้ผู้เรียนเข้าใจทั้งรูปแบบ (form) ความหมาย (meaning) และการใช้ (use) อย่างไรก็ตามก็ถือว่ากล่าวได้ว่าคำศัพท์ด้านการรับสารและส่งสารจะมีบทบาทในทักษะการรับสาร (Receptive skills; การอ่านและฟัง) และทักษะการส่งสาร (Productive skills; การพูดและเขียน) ตามลำดับ

ในส่วนของคำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้ (Active vocabulary) มักจะเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (High frequency words) โดยคำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้จะมีความสัมพันธ์กับทักษะการเขียนและพูด หรืออีกนัยหนึ่งคือเป็นคำศัพท์ที่จะทำให้การเขียนและการพูดสัมฤทธิ์ผล ส่วนใหญ่คำศัพท์ประเภทนี้จะเป็นคำที่ผู้เขียนหรือผู้ฟังสามารถนำมาใช้งานหรือสร้างสรรค์ทันที โดยไม่ต้องนึกหรือคิด ดังนั้นการสอนคำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้ จำเป็นต้องสอนทั้งความหมาย และรูปคำ โดยคำศัพท์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เช่น walk drink sleep rabbit office เป็นต้น ในทางตรงข้ามคำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้ (Passive vocabulary) เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในทักษะการเขียนและพูดไม่บ่อย ซึ่งเป็นคำศัพท์ค่อนข้างยากและซับซ้อนขึ้นไปอีกขั้นจากคำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้ ฉะนั้นในการสอนคำศัพท์ประเภทนี้ผู้สอนสามารถสอนให้ผู้เรียนเข้าใจเพียงความหมาย และการออกเสียงก็เพียงพอแล้ว คำศัพท์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เช่น hygiene energy massive เป็นต้น

Ellis (1994) ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านการเรียนรู้ภาษาได้แบ่งประเภทของศัพท์ออกเป็น คำศัพท์ที่เรียนรู้โดยตรง (Explicit vocabulary) และคำศัพท์ที่เรียนรู้ทางอ้อม (Implicit vocabulary) โดยคำศัพท์ที่เรียนรู้โดยตรงจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้สอนโดยตรง โดยการสอนด้วยการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในขณะที่คำศัพท์ที่เรียนรู้ทางอ้อมจะสามารถเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งรอบ ๆ ตัว เช่น การอ่านหนังสือ การพบเห็นจากสื่อต่าง ๆ เช่น การฟังเพลง ดูหนัง ซึ่งจะเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ทางอ้อมนี้มีข้อดีคือ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของการใช้คำศัพท์

โดยสรุปแล้วคำศัพท์สามารถแบ่งได้หลากหลายรูปแบบและประเภท ซึ่งในงานวิจัยนี้จะดำเนินการสอนโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนรู้โดยตรงจากหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

### 3.4 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการสอน

ในการสอนคำศัพท์ให้กับผู้เรียน ผู้สอนควรมีหลักการพิจารณาเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยที่ผ่านมามีนักวิชาการหลายท่าน ได้เสนอหลักการพิจารณาไว้ ดังนี้

Mackey (1967) ได้อธิบายหลักการเลือกคำศัพท์เพื่อใช้สอนไว้ว่า 1) คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องได้พบเจอซ้ำ ๆ ในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้



และต้องสามารถใช้ได้อย่างถูกต้อง 2) คำศัพท์ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ และบริบทในขณะนั้น หมายความว่า คำศัพท์ที่นำมาสอนนอกจากจะต้องพบเจอ หรือปรากฏให้เห็นบ่อยแล้ว ยังต้องสอดคล้องกับสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า sharpener อาจไม่ได้ปรากฏบ่อยในหนังสือ แต่เป็นคำศัพท์ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ของผู้เรียนคือเกี่ยวข้องกับโรงเรียน 3) คำศัพท์ที่สามารถนำไปใช้ได้หลากหลายบริบท 4) คำศัพท์ที่เรียนรู้ หรือสามารถเข้าใจ และจดจำได้ง่าย

นอกจากนี้ ดุสิตา ชันธพงษ์ (2560) ได้อธิบายหลักการพิจารณาเลือกคำศัพท์ให้เหมาะสมกับผู้เรียน (The process of grading language) ประกอบไปด้วยหลักการ 3 ประการ ได้แก่ ประเภทของบทเรียน ทักษะที่ต้องการฝึก และกลุ่มคำ

1. ประเภทของบทเรียน (Type of lesson) บทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ บทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์โดยเฉพาะ ซึ่งจะเป็บบทเรียนที่มุ่งให้เรียนและทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับคำศัพท์เพียงอย่างเดียว และบทเรียนที่มีคำศัพท์เข้ามาเสริมในชั้นต่าง ๆ ของการเรียน เช่น บทเรียนเป็นการอ่าน คำศัพท์ที่อยู่ในบทความก็จะถูกนำมาสอนในขั้นก่อนอ่าน (pre-reading)

2. การสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร (Productive skills) หรือทักษะการรับสาร (Receptive skills) ผู้สอนพิจารณาว่าบทเรียนนั้นเป็นการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการรับสารหรือการสื่อสาร เช่น หากเป็นทักษะการรับสารในการสอนศัพท์ต้องสอนให้ผู้เรียนสามารถแปลความหมายได้

3. การเลือกสอนกลุ่มคำศัพท์ (Lexical syllabus) การสอนคำศัพท์ควรมีการสอนเรียงตามลำดับ ดังนี้

- 1) สอนจากคำศัพท์ที่ง่ายไปยาก
- 2) สอนคำศัพท์ที่เป็นคำนามมีรูปร่างจับต้องได้ (Concrete noun) ก่อนอาการนาม (Abstract noun)
- 3) สอนคำศัพท์ที่มีปรากฏในชีวิตประจำวันก่อนคำศัพท์ที่พบบได้น้อยในชีวิตประจำวัน
- 4) สอนคำศัพท์ที่ให้ความหมายเป็นการทั่วไป (All-purpose use) ก่อนคำศัพท์ที่มีความหมายเฉพาะเจาะจง (Restricted use) เช่น สอนคำว่า pillow ก่อนคำว่า body pillow

จากเอกสารที่นำเสนอมาข้างต้น สรุปได้ว่าหลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการสอน คือ คำศัพท์ที่นำมาสอนควรเริ่มจากยากไปสู่ง่าย เพื่อให้ผู้เรียนได้ค่อย ๆ เรียนรู้ และไม่รู้สึกลัวยากมากเกินไป คำศัพท์จะต้องเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏ หรือถูกใช้บ่อยในหนังสือ และในชีวิตประจำวันของผู้เรียน แต่อย่างไรก็ตามต้องคำนึงถึงสถานการณ์ และบริบทด้วย

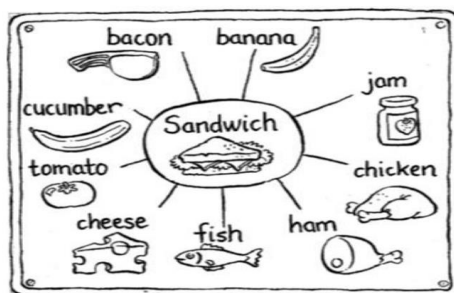
### 3.5 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนรู้ไปใช้ในการสื่อสาร ทั้งในการพูด ฟัง อ่าน และเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเทคนิค กลยุทธ์ และวิธีการต่างๆ ได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนคำศัพท์ เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนประสบผลสำเร็จสูงสุด โดยที่ผ่านมามีนักการศึกษาหลายท่านเสนอวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังที่จะกล่าวต่อไปนี้

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวว่าในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้สอนไม่ควรสอนเพื่อเน้นให้ผู้เรียนเขียน หรือสะกดตัวอักษร แต่ควรสอนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ก่อน จากนั้นจึงสอนโครงสร้างของคำ และการใช้คำในบริบทต่าง ๆ โดยมีข้อแนะนำในขั้นตอนการสอนความหมายของคำศัพท์ ดังนี้

1. เรียนจากวัตถุจริงที่สามารถหาได้จากห้องเรียน เมื่อสอนคำศัพท์ที่ใกล้ตัว นอกจากนี้ อาจให้นักเรียนฟังจากสนทนาจากสถานการณ์จำลอง หรือจากสถานการณ์จริง
2. เรียนจากบัตรภาพและบัตรคำ
3. เรียนจากภาพที่ผู้สอนวาดบนกระดาน
4. การแสดงท่าทางของผู้สอน เมื่อต้องเรียนคำศัพท์ที่แสดงกริยาท่าทาง
5. การบอกลักษณะหรือคำจำกัดความของคำศัพท์
6. การอธิบายความหมาย โดยนำคำศัพท์นั้นใส่ในบริบทประโยค เช่น คำว่า price “*The price of this shirt is 100 baht*”
7. ผู้การอธิบายความหมายของคำศัพท์ที่เป็นนามธรรม ด้วยการสร้างบริบทหรือสถานการณ์ขึ้น เช่น คำว่า polite “*He doesn't speak any bad words and always opens the door for teacher*”
8. การพาผู้เรียนไปศึกษาเรียนรู้นอกสถานที่ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายจากบริบทหรือสถานการณ์จริง
9. การใช้คำความหมายตรงข้ามในการสอน เช่น คำว่า hate “*Most of children like candy but hate broccoli*”
10. การใช้คำเหมือนในการสอน เช่น คำว่า vegetables เช่น I like vegetables such as carrot broccoli.
11. การแปลความหมาย โดยผู้สอนแปลความหมายของคำศัพท์เป็นภาษาแม่ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมาย และบริบทการใช้คำศัพท์ แต่อย่างไรก็ตามวิธีนี้ไม่เป็นที่นิยมในการสอนภาษาต่างประเทศ เพราะขัดแย้งกับจุดประสงค์การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
12. การใช้แผนภูมิคำศัพท์ในการสอน
13. การใช้เกมคำศัพท์ในการสอน

Öztürk (2018) ได้อธิบายว่าการสอนคำศัพท์สำหรับผู้เรียนระดับเยาวชนควนใช้แผนภูมิความหมาย (Semantic network) ตัวอย่างเช่น สอนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร โดยผู้สอนนำคำว่า sandwich มานำเสนอ และถามผู้เรียนว่าอะไรที่สามารถใส่เข้าไปในแซนวิชได้บ้าง ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ตัวอย่างแผนภูมิความหมายในการสอนคำศัพท์สำหรับผู้เรียนระดับเยาวชน  
ที่มา: Öztürk (2018)

นอกจากนี้ พรสวรรค์ สีป้อ (2550) ได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้ 3 ขั้นตอน คือขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และขั้นนำไปใช้

1. ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ผู้สอนไม่ควรนำเสนอคำศัพท์เพียงอย่างเดียว แต่ควรนำเสนอคำศัพท์ประกอบกับบริบทของการใช้คำศัพท์นั้น เนื่องจากการสอนคำศัพท์เพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผู้เรียนสับสนความหมาย และวิธีการใช้คำศัพท์เหล่านั้นในบริบทต่างๆ เพราะความหมายของคำศัพท์ส่วนใหญ่มักถูกกำหนดด้วยบริบทของประโยค โดยเทคนิคในการนำเสนอความหมายของคำศัพท์มีอยู่หลายรูปแบบ เช่น การยกตัวอย่าง การใช้ท่าทางแสดงความหมาย การใช้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือตรงข้ามกันอธิบาย การบอกความหมายจากบริบทของประโยคหรือสถานการณ์ โดยผู้สอนจะต้องเป็นผู้ที่เลือกเทคนิคการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2. ขั้นฝึก (Practice) เริ่มจากผู้เรียนเริ่มฝึกจากการคำโดดที่มีความหมายในตัวเองก่อน จากนั้นจึงให้ผู้เรียนฝึกนำคำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคที่สามารสื่อความหมายได้ และสุดท้ายจึงให้ผู้เรียนฝึกเป็นข้อความต่อเนื่อง (Connected discourse) ตัวอย่างเช่น

- 1) ผู้เรียนดูรูปภาพห้องเรียน ป.3 และให้ผู้เรียนบรรยาย โดยการตอบคำถาม เช่น Describe Luna's classroom "What is on teacher's desk?" หรือ "What is on Luna's hand?"
- 2) ผู้เรียนตอบคำถามเป็นประโยคสั้น ๆ เช่น "What are there on the floor?", "What are there on the Luna's chair?" หรือ "Do you think Luna's classroom is clean?"

3) ผู้เรียนบรรยายลักษณะห้องเรียนของ Luna โดยผู้สอนอาจแนะนำหัวข้อในการบรรยาย เช่น “*What are items in the room?*” หรือ “*What adjectives can describe the classroom the best?*”

4) ผู้เรียนเปรียบเทียบห้องเรียนของตนเองกับของ Luna

3. ขั้นนำไปใช้ (Production) ส่วนใหญ่ในขั้นนี้มักจะเป็นการนำคำศัพท์ไปใช้ร่วมกับทักษะอื่น หรือนำไปเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน เช่น ให้นำคำศัพท์ที่เรียนมาไปแต่งเป็นเรื่องสั้น หรือนำไปแสดงบทบาทสมมติ

จากการแนวคิดนักการศึกษาข้างต้น พบว่าการสอนคำศัพท์สามารถทำได้หลากหลายวิธี แต่ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และขั้นนำไปใช้ โดยการสอนนั้นสามารถใช้เทคนิคได้หลายแบบ เช่น การสอนคำศัพท์ด้วยรูปภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3.6 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญ ที่ผู้สอนต้องคำนึงถึง โดยที่ผ่านมีนักวิชาการหลายท่านได้เสนอวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ไว้ ตัวอย่างเช่น

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) ได้อธิบายว่าสำหรับผู้สอนแล้วการสอนและการทดสอบเป็นสิ่งที่จะต้องควบคู่กันไป ดังนั้นรูปแบบของการทดสอบต้องสอดคล้องกับการสอน โดยรูปแบบทดสอบเพื่อวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์มีดังนี้ 1) เลือกคำศัพท์ที่ตรงกับความหมายที่กำหนดให้ 2) ฟังคำศัพท์แล้ววงกลมรอบคำที่ถูกต้อง 3) มองภาพแล้วอ่านออกเสียงคำศัพท์ 4) ฟังผู้สอนออกเสียงคำศัพท์แล้วเลือกภาพที่ถูกต้อง 5) วาดภาพแสดงความหมายของคำศัพท์ที่ผู้สอนบอก

นอกจากนี้ Nation (1990) ได้เสนอการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์สามารถทำได้โดย

1. การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring total vocabulary size) เป็นการทดสอบความรู้ โดยการใช้พจนานุกรม (Dictionary) ลักษณะการทดสอบคือ ผู้ทดสอบจะสุ่มเลือกคำศัพท์จากพจนานุกรมมาทดสอบ โดยสามารถทำได้หลายวิธี เช่น แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือกที่เป็นภาษาอังกฤษ หรือตัวเลือกที่เป็นภาษาแม่ และแบบทดสอบแปลความหมายคำศัพท์ เป็นต้น

2. การวัดวงความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring knowledge of particular group of words) เป็นการวัดวงคำศัพท์ที่มีอยู่เฉพาะในหนังสือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง การวัดและประเมินแบบนี้เพื่อให้รู้ว่าผู้เรียนมีความรู้เพียงพอต่อการเรียนในระดับใด การวัดและประเมินลักษณะนี้มีหลักการสำคัญอยู่ 2 ประการ คือ การเลือกคำศัพท์ที่จะทดสอบ และการทดสอบ

2.1 การเลือกคำศัพท์ที่จะทดสอบ (Selecting) โดยการเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาทดสอบต้องคำนึงว่าคำศัพท์ที่เลือกมานั้นสามารถเป็นตัวแทนหรือครอบคลุมวงคำศัพท์ที่ต้องการทดสอบได้ ตัวอย่างแบบทดสอบ เช่น ให้ผู้เรียนแปลคำที่ขีดเส้นใต้เป็นภาษาไทย

I cannot say much about his character. .....

Her idea is a very good one. ....

I want to hear only the fact. .....

หรือให้ผู้เรียนจับคู่คำศัพท์และความหมาย

1. acquiesce ..... to work at something without serious intentions.

2. contaminate ..... to accept without protest

3. crease ..... to make a fold on cloth or paper.

4. dabble

5. rape

6. squint

โดยในการสร้างแบบทดสอบจับคู่ลักษณะนี้ ตัวเลือกใส่ควรมีมากกว่าโจทย์ เนื่องจากจะทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดมากขึ้น

2.2 การทดสอบ (Testing) สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ Recall tests และ Recognition tests โดย Recall tests ต้องการที่จะทดสอบความสามารถในการสร้างคำของผู้เรียน ลักษณะการทดสอบคือเมื่อผู้เรียนได้ยินคำศัพท์เป็นภาษาแม่ คำเหมือนและความหมายที่เป็นภาษาอังกฤษ หรือเห็นรูปภาพ แล้วผู้เรียนสามารถเขียนหรือพูดคำศัพท์นั้นออกมาเป็นภาษาอังกฤษได้ ในขณะที่ Recognition tests เป็นการทดสอบว่าผู้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ ในการทดสอบผู้เรียนจะได้ยินหรือเห็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และผู้เรียนสามารถ 1) เขียนหรือพูดคำศัพท์เป็นภาษาแม่ หรือคำเหมือนและความหมายเป็นภาษาอังกฤษ 2) ขีดเส้นใต้คำศัพท์นั้น 3) เลือกรูปภาพ คำศัพท์ที่เป็นภาษาแม่ หรือคำเหมือนและความหมายเป็นภาษาอังกฤษ ตัวอย่างแบบทดสอบ เช่น



- vaccination
- gauntlet
- pestle
- slingshot

นอกจากนี้ยังสามารถการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ได้โดยให้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และให้ผู้เรียนจับคู่กับรูปภาพ ความหมาย และคำเหมือนที่เป็นภาษาอังกฤษ โดยตัวเลือกในการจับคู่ควรมีมากกว่าคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ให้มา ตัวอย่างแบบทดสอบ เช่น

- |                |       |    |  |
|----------------|-------|----|--|
| 1. alternative | ..... | a. | idea put forward as a starting point for reasoning   |
| 2. mode        | ..... | b. | partial likeness or agreement between two things     |
| 3. category    | ..... | c. | the body of teaching or beliefs of church, etc.      |
| 4. emphasis    | ..... | d. | a belief which is against what is generally accepted |
| 5. fragment    | ..... | e. | a person or thing that succeeds another              |
| 5. hypothesis  | ..... | f. | choice between two or more things                    |
| 6. instinct    | ..... | g. | force or stress laid on words                        |
| 7. analogy     | ..... | h. | speed, quickness                                     |
| 8. doctrine    | ..... | i. | separate or incomplete part                          |
| 10. heresy     | ..... | j. | natural tendency to behave in a certain way          |
|                |       | k. | a division or class in a complete system             |
|                |       | l. | way in which something is done                       |
|                |       | m. | a list of names, subjects, etc.                      |

จากที่ตรวจสอบเอกสารมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์สามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น แบบทดสอบปรนัย และการจับคู่แบบลักษณะต่าง ๆ

#### 4. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital game-based learning)

##### 4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล

การจัดการเรียนรู้ที่มีเกมดิจิทัลเข้ามาเกี่ยวข้องถูกเรียกว่า Digital game-based learning (DGBL) ซึ่ง Alessi and Trollip (2001); Whitton (2010) ได้อธิบายลักษณะเฉพาะของเกมไว้ดังนี้

- 1) การแข่งขัน (Competition) หมายความว่าเกมดิจิทัลต้องมีการแข่งขัน อาจเป็นการแข่งขันกับฝ่ายตรงข้าม หรือแข่งขันกับตนเองโดยมีเวลาเป็นตัวกำหนด
- 2) เป้าหมาย (Goals) โดยเกมดิจิทัลต้องมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนไปให้ถึงเป้าหมายนั้น ซึ่งจะเป็นการกระตุ้น และเสริมแรงจูงใจให้ผู้เรียน โดยเป้าหมายที่ตั้งไว้จะต้องไม่ยากจนเกินความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เสริมสร้างความรู้ในระหว่างที่เดินทางไปถึงเป้าหมาย
- 3) กฎ (Rules) ซึ่งปกติแล้วเกมดิจิทัล

จะต้องมีการกำหนดขอบเขต ข้อบังคับ กฎ และกติกา หรือข้อจำกัดที่ผู้เรียนสามารถกระทำได้ภายในบทเรียน 4) ความท้าทาย (Challenge) โดยเกมดิจิทัลต้องท้าทายผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความพยายาม เพื่อที่จะไปสู่เป้าหมาย โดยความท้าทายในเกมดิจิทัลต้องมีความยืดหยุ่น และปรับเปลี่ยนได้ตามความสามารถของผู้เรียน 5) จินตนาการ (Fantasy) ซึ่งเกมดิจิทัลมักใช้จินตนาการสร้างแรงจูงใจให้ โดยระดับของจินตนาการมีหลายระดับ อาจไล่ไปตั้งแต่ระดับใกล้เคียงความจริงจนไปถึงระดับเกินความเป็นจริง 6) ความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Enjoyment) โดยการเล่นเกมดิจิทัลมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้ และความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยความสนุกสนานถือเป็นลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของเกม เพราะความสนุกสนานจะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ 7) ปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมจะเกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เล่น 8) ผู้เล่น (People) ในการเล่นเกมจะเกิดจากการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เล่น และ 9) ผลลัพธ์ (Outcomes) โดยเมื่อเกมจบสิ้นแล้วจะเกิดผลการแข่งขัน เช่น คะแนน และลำดับที่ ซึ่งสุดท้ายแล้วสิ่งเหล่านี้จะเป็นปัจจัยที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียน หรืออาจกล่าวได้ว่า Game-Based Learning (GBL) เป็นรูปแบบการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นที่สนุกสนาน เพื่อสุดท้ายแล้วผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ด้วยคุณสมบัติพิเศษมากมายของเกมนี้ จึงได้มีนักวิชาการคิดค้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา (educational software) (Prensky, 2001) เพื่อทำให้การเรียนมีความน่าสนใจ โดยเป็นการเรียนรูปแบบใหม่ที่ผสมผสานเกม เทคโนโลยี และการเรียนรู้เข้าด้วยกัน และถูกเรียกว่า Digital Game-Based Learning (DGBL) หรือการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล คือ “coming together” ซึ่งหมายความว่าเป็นการรวมกันของความบันเทิง (entertainment) และการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของบทเรียน (serious learning) ในขณะที่ Perrotta et al. (2013) ได้กล่าวไว้คล้ายกันคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเป็นการใช้เกมดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้

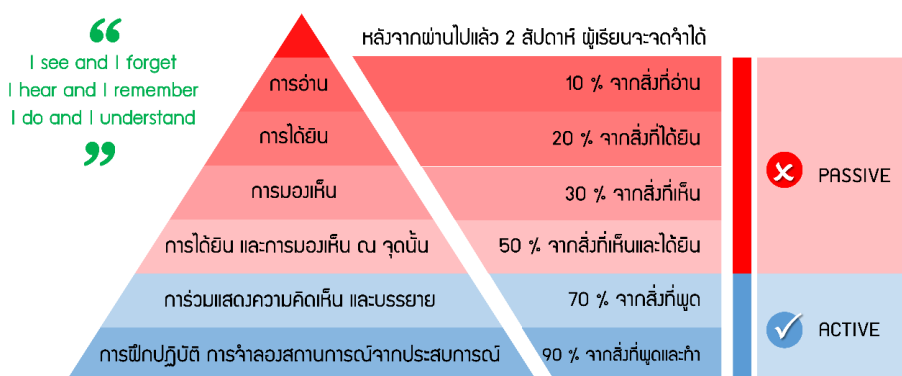
ในขณะที่ Erhel and Jamet (2013) อธิบายเพิ่มเติมว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลคือกิจกรรมการแข่งขันที่ถูกสร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะเป็นเกมที่ออกแบบมาสนับสนุนการพัฒนาองค์ความรู้ และทักษะทางสังคมของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึก และพัฒนาในสิ่งแวดล้อมจำลองที่ปลอดภัยต่อตัวผู้เรียน นอกจากนี้ในการศึกษายังกล่าวไว้อีกว่า สภาพแวดล้อมของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลที่ดีควรประกอบไปด้วย กฎ เป้าหมาย ข้อเสนอแนะเพื่อสะท้อนผลการทำกิจกรรมของผู้เรียน แล้วหลังจากนั้นจึงจะเพิ่มความยากของเกมได้ นอกจากนี้ผู้สอนยังควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เพิ่มขีดความสามารถของตนเอง และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ดังนั้นความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล คือ การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ และให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยเกมที่ต้องมีกฎ กติกา และการแข่งขันจะถูกนำมาใช้เพื่อเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมในการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน ซึ่งเกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และเพิ่มความสุขในการเรียน

#### 4.2 หลักการแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล

ในช่วงศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีบทบาทในเกือบทุกมิติของชีวิตมนุษย์ หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นโลกแห่งยุคดิจิทัลก็ไม่ผิดนัก เทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ ไม่เว้นแม้กระทั่งในมิติของการศึกษา จากงานวิจัยที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาททำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น (Öztürk, 2018; Wu, 2018) การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลถูกคิดค้นมาเพื่อเพิ่มขีดจำกัดการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งในด้านของการรับรู้ และแรงจูงใจ การเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเป็นกิจกรรมการสอนที่เน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจจากการที่ท่าลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง (Learning by Doing) ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลถูกสร้างมาเพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือเล่นด้วยตนเอง จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของ Active learning

Active learning คือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง และใช้กระบวนการคิดกับสิ่งที่ได้ปฏิบัติไป ภายใต้สมมุติฐาน 2 ประการ ได้แก่ การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และมนุษย์แต่ละคนมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 2 พีระมิตแห่งการเรียนรู้ (The cone of learning)

ที่มา: Dale (1969)



จากภาพที่ 2 สามารถแบ่งกระบวนการเรียนรู้ออกเป็น 2 กระบวนการ คือ Passive learning และ Active learning โดยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active learning เน้นให้ผู้เรียนมีการแสวงหาความรู้ และเรียนรู้อย่างเข้าใจ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาตนเองอย่างเต็มความสามารถ รวมไปถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมอภิปรายเพื่อเพิ่มทักษะการสื่อสาร จะทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้ได้ถึง 70 เปอร์เซ็นต์ แม้เวลาจะผ่านไปแล้วก็ตาม มากไปกว่านั้นการนำเสนอผลการเรียน และการเชื่อมโยงความรู้ไปยังสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนอาจพบเจอในชีวิต จะทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้ถึง 90 เปอร์เซ็นต์

ดังนั้นที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ทราบได้ว่าการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล เป็นส่วนหนึ่งของ Active learning โดยพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลมาจากการสร้างแรงจูงใจในการเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนจะมีจุดมุ่งหมายในการเรียนเพื่อรู้แล้ว ยังมีจุดมุ่งหมายอีกประการหนึ่ง คือ การเล่นเพื่อการแข่งขันกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งเป็นแรงเสริมทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียน

#### 4.3 จิตวิทยาพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล

โดยทฤษฎีพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลประกอบไปด้วย 4 ทฤษฎี (Wu, 2015) ดังนี้

1. Behaviorist theory โดยทฤษฎีนี้อธิบายไว้ว่ามนุษย์ทุกคนเกิดมาเพื่อจะเรียนรู้ และจะสามารถประสบความสำเร็จเมื่อมีแรงเสริม โดยต้องปราศจากเงื่อนไขหรือสิ่งเร้า อีกทั้งการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อมีการปฏิบัติซ้ำ ๆ

2. Cognitive constructivist theory เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการเข้าใจการทำงานของสมองของมนุษย์ ในกับรับข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำข้อมูลที่วิเคราะห์นั้นเชื่อมโยงกับความรู้ที่มีอยู่เดิม เพื่อใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ

3. Social constructivist theory เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสังคมและการเรียนรู้ ซึ่งความรู้เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของปัจเจกบุคคล แต่พื้นฐานความรู้ และการรักษาความรู้ให้คงอยู่ถูกกำหนดโดยปัจจัยทางสังคม วัฒนธรรม หรือบริบทของสังคม

4. Constructionist theory เป็นทฤษฎีที่อธิบายว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์ และการสอนจะมีประสิทธิภาพมากที่สุดก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม หรือได้ลงมือปฏิบัติเอง โดยทฤษฎีนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่จะคิดอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้การที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานผ่านการเล่นเกมถือได้ว่าเป็นการแก้ไขปัญหาอย่างหนึ่ง ซึ่งสุดท้ายแล้วจะส่งเสริม และเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน

โดยในแต่ละทฤษฎีจะมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ต่างกัน ดังสรุปในตารางที่ 1

### ตารางที่ 1 เป้าหมายการเรียนรู้ในแต่ละทฤษฎี

Behaviorism	Cognitive Constructivism	Social Constructivism	Constructionism
- Memorization	- Individual information processing	- Group work	- Learning by building
- Drill	- Individual problem-solving	- Collaboration	- Systemic thinking
- Repetition	- Individual problem-solving	- Co-constructing and sharing knowledge	- Creativity
- Individual work	- Individual problem-solving	- and sharing knowledge	- Collaborative problem-solving

ที่มา: Wu (2015)

หลังจากนั้น Becker (2017) ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล คือ Social learning เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของมนุษย์จะเกิดขึ้นเมื่ออยู่ด้วยกันในสังคม แต่อย่างไรก็ตามในบางครั้งมนุษย์สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองเมื่อมีสื่อกลางเป็นเทคโนโลยี

นอกจากนี้ มานพ พุ่มจิตร (2544) ได้เสนอไว้ว่าในการเล่นเกมนดิจิทัล เมื่อผู้เรียนได้รับคะแนนจากการตอบคำถามที่ถูกต้อง ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบลงมือกระทำ (Operant Conditioning Theory) ซึ่งเป็นหนึ่งในทฤษฎีพฤติกรรมนิยมที่คิดค้นขึ้นโดยสกินเนอร์ (B.F. Skinner) ที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับสิ่งแวดล้อมที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมและผลของการกระทำของพฤติกรรมนั้น โดยสกินเนอร์ได้ค้นพบการเสริมแรง (Reinforcement) ที่เป็นการทำให้ผู้ทำพฤติกรรมเกิดความพึงพอใจ เมื่อทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งแล้ว เพื่อให้เกิดพฤติกรรมนั้นซ้ำ ๆ อีก เช่น เมื่อผู้เรียนตอบคำถามถูกต้อง ผู้สอนให้รางวัล (ผู้เรียนเกิดความพอใจ) ผู้เรียนจะตอบคำถามอีกหากผู้สอนถามคำถามครั้งต่อ ๆ ไป ทั้งนี้วิธีการเสริมแรง มี 2 วิธี คือ

1) ตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใด ๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้อัตราการตอบสนองเพิ่มมากขึ้น เช่น คำชมเชย รางวัล อาหาร

2) ตัวเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใด ๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้การตอบสนองเพิ่มขึ้นในทางลบ เป็นตัวเสริมแรงทางลบ เช่น ผู้เรียนที่คุยในระหว่างการทำกิจกรรม ถูกลงโทษให้นั่งแยกกับเพื่อนเพื่อสงบสติอารมณ์ และเพื่อผู้เรียนเกิดความสำนึกผิด ผู้สอนจึงให้กลับมาร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนในชั้นเรียน โดยการที่แยกผู้เรียนออกไบนั้นเป็นการเสริมแรงทางลบ

ทั้งนี้การนำทฤษฎีการเรียนรู้ของกลุ่มพฤติกรรมมาใช้กับเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้นั้นจะใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนให้เข้ากับลักษณะดังต่อไปนี้คือ 1) การเรียนรู้เป็นขั้นเป็นตอน (Step by Step) 2) การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Interaction) 3) การได้ทราบผลในการเรียนรู้ทันที (Feedback) และ 4) การได้รับการเสริมแรง (Reinforcement)

ดังนั้นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลประกอบไปด้วย Behaviorist theory ซึ่งเชื่อว่ามนุษย์จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีแรงเสริม Cognitive constructivist theory ที่พูดถึงการทำงานของสมองมนุษย์ในการจัดการข้อมูล Social constructivist theory เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสังคมและการเรียนรู้ Constructionist theory กล่าวว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อมีการลงมือปฏิบัติ Social learning มนุษย์สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองด้วยการผ่าสื่อกลางที่เป็นเทคโนโลยี และทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบลงมือกระทำ ที่ว่าด้วยการเสริมแรง

#### 4.4 เกมดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้

ในงานวิจัยนี้ได้ใช้เกมดิจิทัล ประกอบด้วย puzzle Blooket และ Kahoot เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้แต่ละเกมมีคุณลักษณะดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 คุณลักษณะของเกมดิจิทัลที่ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เกมดิจิทัล	คุณลักษณะเด่น
puzzle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องอาศัยอินเทอร์เน็ต</li> <li>- สามารถปรับเปลี่ยนการวางรูปภาพหลังป้ายเพื่อเพิ่มความยากง่ายของเกมได้ เพื่อปรับให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน</li> <li>- ผู้เรียนจะทราบคำตอบที่ถูกต้องได้ทันที หากผู้สอนทำการเฉลยคำตอบให้ผู้เรียนได้ทราบหลังจากทำการเปิดป้าย</li> <li>- เป็นการตอบคำถามในรูปแบบสั้น ๆ อย่างง่าย เช่น การคาดเดาคำศัพท์ เป็นต้น ดังนั้นจึงเหมาะกับการนำไปใช้เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน</li> <li>- ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>

เกมดิจิทัล	คุณลักษณะเด่น
Blooket	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนแบบเวลาจริง (Real Time)</li> <li>- ผู้เรียนได้รับผลสะท้อนกลับ (Feedback) ว่าคำตอบของตนเองนั้นถูกหรือผิดในแต่ละข้อได้ทันที</li> <li>- สามารถเลือกโหมดในการเล่นเกมนได้ เช่น Racing, Gold Quest Café, Factory และมีการให้คะแนนพิเศษเพิ่มเติมทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้นไปกับการตอบคำถาม</li> <li>- มีเสียงประกอบที่เร้าใจ ซึ่งเป็นไปตามโหมดในการเล่นเกมน</li> <li>- ผู้เรียนสามารถเล่นเกมในข้อต่างๆ ได้จากโทรศัพท์มือถือของตนเองโดยไม่ต้องรอคำถามจากหน้าจอของผู้สอน</li> <li>- มีตารางอันดับคะแนนแสดงเมื่อจบการแข่งขัน ตลอดจนมีการแสดงให้เห็นถึงเปอร์เซ็นต์คำตอบที่ถูกต้องของผู้เรียน</li> </ul>
Kahoot!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนแบบเวลาจริง (Real Time)</li> <li>- ผู้เรียนได้รับผลสะท้อนกลับ (Feedback) ว่าคำตอบของตนเองนั้นถูกหรือผิดในแต่ละข้อได้ทันที</li> <li>- เกมมีการเฉลยคำตอบที่ถูกต้องเมื่อผู้เรียนตอบคำถามแต่ละข้อจบทำให้ผู้เรียนรู้สามารถแก้ไขความผิดพลาดของตนเองได้ทันที</li> <li>- สามารถแทรกรูปภาพและเนื้อหาระหว่างการเล่นเกมได้</li> <li>- สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการตอบคำถามเพื่อความหลากหลาย เช่น การตอบแบบเลือกตอบ ถูก-ผิด เป็นต้น</li> <li>- ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนจะได้ตอบคำถามในแต่ละข้อพร้อมกันโดยจะดูคำถามได้จากหน้าจอแสดงของผู้สอน</li> <li>- มีตารางอันดับคะแนนแสดงเมื่อจบการแข่งขัน</li> </ul>

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าแต่ละเกมมีคุณลักษณะเด่นที่แตกต่างกันไป ดังนั้นในวิจัยนี้จึงจะนำเกมทั้ง 3 เกม ได้แก่ puzzle Blooket และ Kahoot! ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### 4.5 การสอนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล

สุวิทย์ มูลคำ (2545) ได้อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ดังต่อไปนี้

**1. ขั้นเลือกเกม** เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่เป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำ มาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาเองให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้งจนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

#### 2. ขั้นนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น ดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เรียน

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นซับซ้อน นอกจากจะต้องสาธิตแล้วอาจจะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

#### 3. ขั้นเล่นตามกติกา โดยผู้สอน และผู้เรียนมีบทบาท ดังนี้

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสถานที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกม และควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการอภิปรายหลังการเล่น หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์เล่น และควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

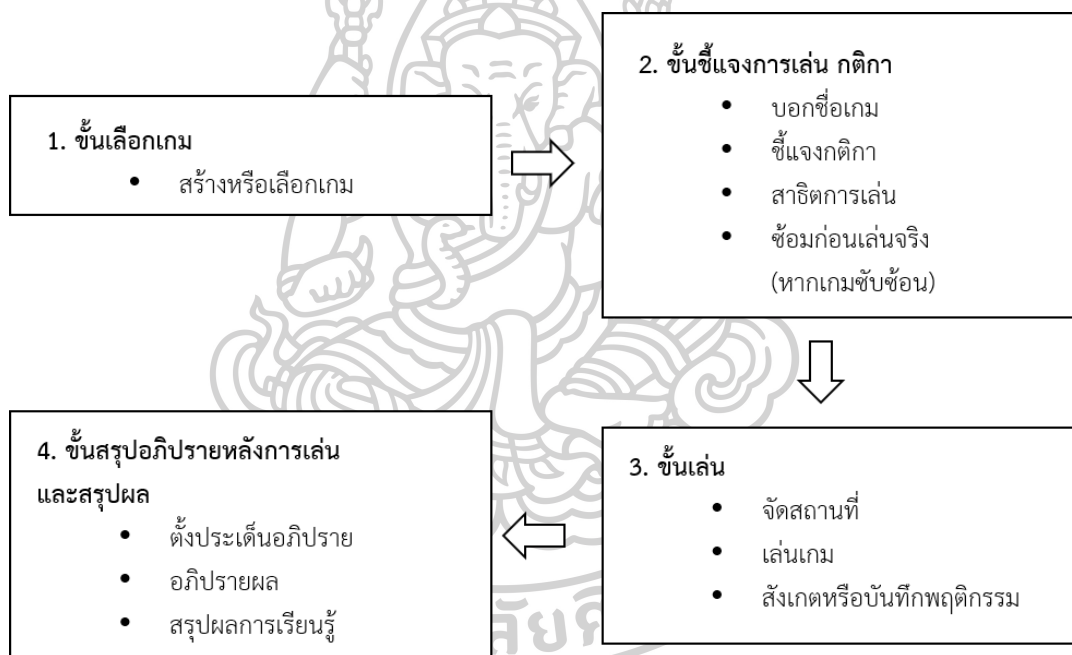
**4. ขั้นอภิปราย** เป็นการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น และวิธีการ หรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการ และโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ โดยการอภิปรายหลังการเล่นเกม มีวิธีการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้แพ้เพราะเหตุใด มีส่วนไหนต้องแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้ครั้งต่อไปสามารถเอาชนะได้

4.2 ประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และจะมีวิธีใดที่ช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมแสดงได้ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

ที่มา: สุวิทย์ มูลคำ (2545)

## 5. ความพึงพอใจ

### 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

การแสดงออกถึงความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัล ถือเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่องานวิจัยเป็นอย่างมาก โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของความคิดเห็นและความพึงพอใจไว้ ดังนี้

Good and Merkel (1973) อธิบายว่าความพึงพอใจ คือ ความเชื่อ ความคิด หรือการลงความคิดเห็นกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งมาจากเจตคติของบุคคลนั้น ๆ เช่นเดียวกับ ศุภศิริ โสมาเกต (2544) ได้อธิบายไว้ว่าความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึก นึกคิดของแต่ละบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือปฏิบัติการในเชิงบวก โดยระดับความพึงพอใจเป็นผลมาจากทัศนคติ ความสนใจของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ดังนั้นความพึงพอใจจึงถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ อาจกล่าวได้ว่าความสัมพันธ์ผลในการเรียนของผู้เรียนส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความพึงพอใจด้วย (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2544) นอกเหนือจากนี้ชาญณรงค์ คำเพชร (2549) ให้ความหมายของความพึงพอใจเพิ่มเติมไว้ว่าเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดมาจากการเรียนรู้และการรับรู้ของปัจเจกบุคคล โดยถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของทัศนคติที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ความพึงพอใจของแต่ละบุคคลอาจเหมือน หรือไม่เหมือนกันก็เป็นไปได้

ในขณะที่จรรุวรรณ บุญรอด (2549) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง การแสดงออกถึงความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยวิธีการเขียน หรือการพูด โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานความรู้ ประสบการณ์ และสภาพแวดล้อม โดยความคิดเห็นอาจจะถูกยอมรับ หรือไม่ถูกยอมรับจากบุคคลอื่นก็ได้

อีกทั้ง ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2531) อธิบายเพิ่มเติมอีกว่าความพึงพอใจถือเป็นการแสดงเจตคติของของบุคคล โดยการแสดงออกถึงความพึงพอใจนั้นมักจะมีอารมณ์ และสถานการณ์ภายนอกเป็นส่วนประกอบ

นอกจากนั้นศรัณย์ พงษ์รัตนานุกูล (2549) เสนอว่าความพึงพอใจ คือ การแสดงออกทางความคิด ท่าทาง ความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมีพื้นฐานมาจากการเรียนรู้ที่ผ่านมา หรือประสบการณ์ ซึ่งจะเป็นในเชิงบวก คือ พึงพอใจ นิยมชมชอบ สนับสนุน และปฏิบัติตามด้วยความเต็มใจ หรือจะเป็นในเชิงลบ เช่น ความขัดแย้ง และไม่ปฏิบัติตาม

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าความพึงพอใจ หมายถึง การแสดงออกถึงความรู้สึก ที่มาจากเจตคติของปัจเจกบุคคล โดยมีพื้นฐานมาจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ โดยความพึงพอใจเป็นสิ่งที่ไม่คงทนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามเวลา ความพึงพอใจเป็นเจตคติส่วนบุคคล ดังนั้นระดับความพึงพอใจแต่บุคคลจึงไม่จำเป็นต้องมีความเหมือนกัน

## 5.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

มีนักการศึกษาได้ให้ได้ว่าถึงแบบสอบถามความพึงพอใจไว้หลายแนวคิด ดังนี้

ประเสริฐ ลายโล (2551); วิชัย นภาพงศ์ (2552) อธิบายไว้ว่าการวัดความพึงพอใจมีองค์ประกอบหลักอยู่ 3 ประการ ได้แก่ บุคคล (ที่ถูกรวัด) สิ่งเร้า และการตอบสนอง โดยจะทำการวัดค่าด้วยแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ซึ่งค่าที่ออกมาขึ้นอยู่กับระดับต่าง ๆ แบบสอบถามที่นิยมใช้กันตามวิธีของของ Likert (1932) หรือการวัดแบบ Likert (Likert's Method) ในแบบทดสอบจะประกอบด้วยคำถาม หรือข้อความที่เกี่ยวกับความพึงพอใจให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกหรือแสดงความคิดเห็นออกมา จะเป็นการเลือกตอบโดยให้ค่าน้ำหนักเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

นอกจากนี้ นีออน กลิ่นรัตน์ (2525) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าความพึงพอใจและทัศนคติเป็นสิ่งที่ใกล้เคียงกันมาก ดังนั้นในการวัดความพึงพอใจก็คือการวัดทัศนคติด้วย แต่อย่างไรก็ตามทัศนคติคือสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจ เป็นพฤติกรรมภายใน ดังนั้นจึงต้องใช้วิธีการอนุมานจากพฤติกรรมภายนอกที่บุคคลแสดงออก และสามารถวัดได้ด้วยหลายวิธี เช่น มาตรารวัดของ Likert มีข้อความ หรือข้อความทั้งหมดทั้งทางบวกและลบปนกัน เพื่อให้ผู้ตอบตัดสินว่าข้อความใดตรงกับระดับความพึงพอใจของตนมากที่สุด ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ระดับ

โดยลักษณะของแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของ Likert (Likert Scale) ประกอบไปด้วย

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสร้างมาตรารวัดความพึงพอใจ โดยดัดแปลงมาจากวิธีการของ Likert (Likert's Method) เป็นการสร้างแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด



## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานวิจัยภายในประเทศ

ชญมัย สีแนน (2562) ได้พัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่าเกมที่สร้างเป็นสื่อที่สามารถเรียกความสนใจการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งเกมมัลติมีเดียเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่พัฒนาทักษะด้านการจำศัพท์ เพราะสามารถดึงดูดความสนใจโดยอาศัยเทคนิคความสวยงามภาพและเสียงประกอบให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่านักเรียนจะมีการตอบคำถามถูกและผิดปะปนกันไป แต่นักเรียนก็มีความพอใจในการเล่น

Tanago (2017) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลที่มีต่อการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทน และแรงจูงใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้ผ่านเกมที่มีชื่อว่า Kahoot! ซึ่งนักเรียนถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้เวลา 15 สัปดาห์ในการรวบรวมข้อมูล ด้วยการใช้แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน แบบทดสอบความคงทน และแบบสอบถามแรงจูงใจ ผลการวิจัยพบว่าผลการทดสอบก่อนเรียนไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ( $p>0.05$ ) ระหว่างนักเรียน 2 กลุ่ม แต่ผลการทดสอบหลังเรียนแสดงให้เห็นนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม แต่อย่างไรก็ตามเมื่อผ่านไป 3 สัปดาห์ นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนแบบทดสอบความคงทนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ( $p>0.05$ ) ในส่วนของแบบสอบถามแรงจูงใจแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการรับรู้ต่อการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลดังนี้ 1) บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน 2) วิธีการที่มีประสิทธิภาพของการเรียนรู้คำศัพท์และทักษะทางภาษา 3) การเข้าสังคม 4) แรงจูงใจในการเรียน และ 5) ทักษะในการใช้เทคโนโลยี เช่นเดียวกับ ธนภุต โพธิ์ศรี (2555) ได้ศึกษาผลการใช้เกมดิจิทัลเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผลผลการเปรียบเทียบคะแนนการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดีย พบว่าคะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ( $p>0.05$ ) ในขณะที่เมื่อทิ้งระยะห่าง 1 สัปดาห์ เพื่อทดสอบความคงทนในการจำของนักเรียนพบว่าคะแนนหลังเรียน และคะแนนหลังเรียนทิ้งระยะ 1 สัปดาห์มีค่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ( $p>0.05$ ) ตลอดจนผลการศึกษาของ Tanago (2017) ที่แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลไม่มีผลต่อความคงทนของคำศัพท์ นอกจากนี้ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมมัลติมีเดียพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ทำนองเดียวกับ พิจิตรา จอมศรี (2020) ที่ได้พัฒนาเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ค่าทางสถิติแสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนมีความต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ( $p>0.05$ ) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าเกมดิจิทัลสามารถใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ รวมทั้งเกมดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้เป็นสื่อที่ทันสมัยส่งเสริมการเรียนรู้แบบปัจเจก ซึ่งบุคคลผู้เล่นเกม

สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความสนุกสนาน อีกทั้งผู้เล่นยังสามารถรู้จุดผิดพลาดของตนเองทันที และสามารถแก้ไขปัญหาเองได้

## 6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

Sundqvist and Wikström (2015) ได้หาความสัมพันธ์ระหว่างเกมดิจิทัลและการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมต้น ในประเทศสวีเดน พบว่านักเรียนกลุ่มที่เล่นเกมดิจิทัลเป็นประจำ (14 hrs./week) มีผลการทดสอบคำศัพท์ด้านการสื่อสาร (Productive Levels Test; PLT) และด้านการรับสาร (Vocabulary Levels Test; VLT) สูงกว่านักเรียนที่เล่นเกมในบางครั้ง (5 hrs./week) และนักเรียนที่ไม่เล่นเกมเลย ในขณะที่เมื่อนำนักเรียนไปทดสอบการใช้ คำศัพท์ในการเขียนบทความพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เล่นเกมเป็นประจำ มีคะแนนการเขียนมากที่สุด ตามมาด้วยนักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม และนักเรียนที่เล่นเกมในบางครั้งตามลำดับ นอกจากนี้ในส่วนของความสัมพันธ์ ผลการทดลองชี้ให้เห็นว่าการเล่นเกมดิจิทัลมีผลต่อการเรียนรู้ศัพท์และผลสัมฤทธิ์ ของนักเรียน

อีกทั้ง Andreani and Ying (2019) ได้ทำการศึกษาการควมพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้ เกมดิจิทัล “Pow Pow” (เป็นเกมที่สร้างขึ้นมานักเรียนอินโดเนเซียที่เรียนภาษาอังกฤษเป็น ภาษาต่างประเทศ) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา (อายุ 7-12 ปี) ใน ประเทศอินโดเนเซีย ผลการศึกษาพบว่าเกม “Pow Pow” สามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์ ของผู้เรียนในด้านของการเรียกร้องความสนใจจากผู้เรียน และการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน แสดงให้เห็นว่าแนวทางการเรียนรู้แบบเดิมที่ไม่สอดคล้อง หรือไม่ร่วมเข้ากับเทคโนโลยี อาจไม่เป็น ผลดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนโดยเฉพาะชั้นประถมศึกษา

นอกจากนี้ Rabu and Talib (2017) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลที่มีต่อ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นประถมปลายในประเทศมาเลเซีย ในการศึกษา นักเรียน ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ผู้เรียนกลุ่มแรกเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Game-based learning; DGBL) โดยการใช้เกม Speed Word Game และกลุ่มที่ 2 เป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ มัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive multimedia learning; IML) ทำการศึกษาเป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มที่ 1 (DGBL) มีคะแนนสอบใน การเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่การเปรียบเทียบ คะแนนหลังเรียนระหว่าง 2 กลุ่ม พบว่านักเรียนกลุ่ม DGBL มีคะแนนหลังสอบมากกว่านักเรียนกลุ่ม IML ในขณะที่การวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมดิจิทัลในกลุ่มที่ 1 (DGBL) พบว่านักเรียนต้องการให้จัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลต่อไป แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อ

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่อย่างไรก็ตามแบบสอบถามชี้ให้เห็นว่านักเรียนระดับชั้นประถมยังคงต้องการความช่วยเหลือจากผู้สอนในเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ ไม่ว่าจะเป็นการเปิดคอมพิวเตอร์ หรือการเลือกเกมที่ใช้เล่น

Aghlara and Tamjid (2011) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลของเกมดิจิทัลที่มีต่อความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในนักเรียนอิหร่านในชั้นประถมศึกษา โดยใช้เกมที่มีชื่อว่า SHAIEX โดยในการศึกษานักเรียนได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งนักเรียนกลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลอง (Experimental group) ถูกสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล ที่มีชื่อว่า SHAIEX ในขณะที่นักเรียนกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม (Control group) ได้ถูกสอนด้วยวิธีดั้งเดิม เป็นเวลานาน 45 วัน แบ่งเป็นสัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 90 นาที หลังจบการสอนนักเรียนจะถูกทดสอบ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ถูกสอนด้วยวิธีดั้งเดิม แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลยังทำให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียน โดยใช้เกมเป็นตัวกลางในการสร้างแรงเสริม ทำให้นักเรียนมีความผ่อนคลายและสบายใจ

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสามารถทำให้ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนเพิ่มขึ้น เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน และผ่อนคลาย แต่อย่างไรก็ตามในด้านของความคงทนคำศัพท์ งานวิจัยส่วนใหญ่แสดงให้เห็นว่ายังไม่มี ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ส่วนในแง่ของความพึงพอใจของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจ และมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้สอนควรที่จะวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและรอบครอบ เนื่องจากผู้เรียนยังคงอยู่ในวัยที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองในการทำกิจกรรมผ่านเกมดิจิทัลได้เต็มที่ เช่น การเล่นเกมในการเรียนรู้ จากงานวิจัยที่กล่าวมาแล้วข้างต้นเป็นที่น่าสังเกตว่านักเรียนศึกษาส่วนมากจะใช้เกมเพียงแค่เกมเดียวในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้เกมที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ อันประกอบไปด้วยเกม Blooket Kahoot! และ puzzle

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้เกมดิจิทัล และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพื่อให้งานวิจัยนี้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการศึกษาวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
3. ระเบียบวิธีวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนราชภัฏรำงูวิทยา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 69 คน เป็นห้องเรียนที่จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาไทย โดยนักเรียนทั้งหมดมีความสามารถด้านภาษาอังกฤษแบบคละความสามารถ (เก่ง กลาง อ่อน)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนราชภัฏรำงูวิทยา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 35 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

#### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ศึกษาในงานวิจัยประกอบด้วยตัวแปร 2 ประเภท ได้แก่

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital game-based learning)

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

2.2.1 ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### 3. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเรียน (One-group Pretest Posttest Design) คือ มีการทดสอบก่อนการทดลอง (การใช้เกมดิจิทัล) จากนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และหลังจากนั้นจึงทำการทดสอบหลังเรียน มีรูปแบบการวิจัยดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 3 รูปแบบการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
เมื่อ T <sub>1</sub>	คือ การทดสอบก่อนเรียน	
X	คือ การใช้เกมดิจิทัล	
T <sub>2</sub>	คือ การสอบหลังเรียน	

### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้

4.2 แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

### 5. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้มีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

## 5.1 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มีจำนวนทั้งสิ้น 4 แผน แผนละ 60 นาที ซึ่งการสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1.1 ศึกษาหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนราชภัฏรำงวิทยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) และหนังสือเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐานที่ใช้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.1.2 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล และการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5.1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหา เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเนื้อหาที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้แสดงในตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** เปรียบเทียบเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 และเนื้อหาที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล

Smile	Extra and friends	Say hello	ภาษาอังกฤษ ป.6	เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
- What do you want to be? (occupations)	- A surprise party (family members and ordinal numbers)	- About myself (personal information)	- How often do you travel by Skytrain? (transportation)	- <b>Occupations</b> pilot, doctor, nurse, dentist, postman, policeman, firefighter, soldier, veterinarian, artist, writer, programmer, photographer - <b>Illness</b> stomachache, earache, headache, backache,
- Play safe (sports)	- Cows are fatter than goats (animals)	- Going shopping (foods) (fruit, vegetables, beverages and bakeries)	- We are having fun (activities)	
- It was great (weather)	- A sore throat (illness)	- Healthy children (exercise)	- On a smartphone (functions)	
- On holidays (holidays and travels)	- What happened to you? (entertainments)	- Animals (adjectives to describe animals)	- Did you enjoy it? (rides)	
- Out and	- Fun food (fruit,	- What we need	- How many	

about (places and giving directions)	vegetables, beverages and bakeries)	(nature)	bottles of milk do you want? (supermarket sections and foods)	toothache, broken arm, broken leg, sore throat, fever, cold, chicken pox
- That's entertainment! (entertainment)	- Let's go camping (weather)	- Our neighbors (country and nationality)	- A visit to the historical park (historical places)	<b>- TV programmes</b>
		- We are friends (solar system)	- Vegetables are amazing! (vegetables)	Sports programme, comedy, cartoon, quiz show, news, film, documentary, soap opera
		- Famous people	- The world's wonders (Seven wonders)	<b>- Food and drinks</b>
		- My plan (occupations)	- Can you do it yourself? (Tools)	watermelon, cherry, strawberry, salad, grapes, pineapple, pear, pepper, onion, tomatoes, honey, milk, cheeses, butter, sugar, flour, bread, rice
		- Good children (behavior)	- Healing the world (pollutions)	
			- Our earth (star and planet)	
			- Nature of factory? (products)	

5.1.4 ศึกษาหลักการและวิธีการสอนศัพท์ โดยในงานวิจัยนี้จะดำเนินการสอนโดยการใช้คำศัพท์ที่เรียนรู้โดยตรงจากหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งคำศัพท์ที่เลือกมาเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏ หรือถูกใช้บ่อยในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หากมีคำศัพท์ที่มีการปรากฏใน

หนังสือ 2 เล่มขึ้นไปจะถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงดำเนินการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามที่พรสวรรค์ สีป้อ (2550) ได้เสนอไว้ 3 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเสนอ 2) ช้ฝึก 3) ชี้นำไปใช้ ร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลตามซึ่งประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) ช้เลือกเกม 2) ชี้นำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการ และกติกาการเล่น 3) ช้เล่นตามกติกา 4) ช้อภิปรายหลังการเล่นเกม และสรุปผล (สุวิทย์ มูลคำ, 2545) ทั้งนี้เกมดิจิทัลจะถูกนำมาใช้ในแผนการสอนทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ ชี้นำ ชี้นำเสนอ และช้ฝึก มีรายละเอียดดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ขั้นตอนจัดการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขั้นการสอน	รายละเอียด
1. ชี้นำ (Motivation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>เตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน โดยการเล่น puzzle game</li> </ul>
2. ชี้นำเสนอ (Presentation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>นำเสนอคำศัพท์ด้วยวิธีการนำเสนอที่ดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียน เพื่อให้ต้องการเรียนรู้มากขึ้น โดยใช้ภาพนำเสนอและนำคำศัพท์นั้นใส่ในบริบทประโยค</li> <li>ทบทวนความรู้คำศัพท์ใหม่ด้วยการเล่นเกม Blooket</li> </ul>
3. ช้ฝึก (Practice)	<ul style="list-style-type: none"> <li>นำคำศัพท์ใหม่มาใช้ในทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ด้วยการทำใบงาน</li> </ul>
3.1 เลือกเกม	<ul style="list-style-type: none"> <li>เลือกเกมที่มีผู้สร้างได้สร้างขึ้นไว้แล้ว นำมาใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ</li> </ul>
3.2 นำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการ และกติกาการเล่น	<ul style="list-style-type: none"> <li>บอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา และสาธิตการเล่น</li> </ul>
3.3 เล่นเกม	<ul style="list-style-type: none"> <li>ฝึกฝนการบอกความหมายของคำศัพท์ใหม่ในบริบทประโยคที่ โดยการเล่นเกม Kahoot!</li> </ul>
3.3 สรุปผล และอภิปรายหลังการเล่นเกม	<ul style="list-style-type: none"> <li>สรุปผลการเล่นเกม เช่น ผู้ชนะ ตารางลำดับคะแนน</li> </ul>
4. ชี้นำไปใช้ (Production)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทำสมุดคำศัพท์ ซึ่งจะประกอบไปด้วยการเขียนคำศัพท์ รูปภาพคำศัพท์ และการนำคำศัพท์นั้นไปใช้ในประโยค โดยการแต่งประโยคอย่างง่าย</li> </ul>



5.1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน คาบละ 60 นาที ระยะเวลา 2 สัปดาห์ ซึ่งภายในแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยสาระสำคัญ จุดประสงค์หลักการเรียนรู้ สมรรถนะ เนื้อหาที่ใช้สอน กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดและประเมินผล

5.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในการใช้ภาษา ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และนำข้อมูลจากการประเมิน คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ทั้งนี้ในการประเมินความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับจุดประสงค์ มีค่าระดับความคิดเห็นคือ -1, 0, +1 ซึ่งมีความหมายดังต่อไปนี้

-1 แนใจว่าเนื้อหาและกิจกรรมไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

0 ไม่แนใจว่าเนื้อหาและกิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์

+1 แนใจว่าเนื้อหาและกิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์

5.1.7 นำผลการพิจารณาไปวิเคราะห์ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยต้องมีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไปจึงถือว่าผ่านเกณฑ์

5.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

## 5.2 แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ฉบับ ทั้งหมด 40 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 1 ชั่วโมง เพื่อใช้วัดความรู้ศัพท์ของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือดังต่อไปนี้

5.2.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบจากตำรา และเอกสารต่าง ๆ รวมไปถึงศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

5.2.2 วิเคราะห์เนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำไปสร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ ให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัด

5.2.3 สร้างตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบ (Test Specification) ตามสาระการเรียนรู้จากหลักสูตรแกนกลาง และตามแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังแสดงในตารางที่ 6 โดยหากผู้เรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน แต่หากผู้เรียนตอบผิดจะได้ 0 คะแนน

ตารางที่ 6 ตารางกำหนดเนื้อหาแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จุดประสงค์	บทเรียน	การวัดระดับ ความรู้	แนวการทดสอบ	จำนวน ข้อ
สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับ Occupations ได้ ถูกต้อง	คำศัพท์เกี่ยวกับ Occupations	การแปลระดับคำ	เลือกตอบ 4 ตัวเลือก	5
สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับ Occupations ได้ ถูกต้อง	คำศัพท์เกี่ยวกับ Occupations	การแปลระดับ ประโยค	เลือกเติมคำตอบ อย่างสั้น	5
สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับ Illness ได้ถูกต้อง	คำศัพท์เกี่ยวกับ Illness	การแปลระดับคำ	เลือกตอบ 4 ตัวเลือก	5
สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับ Illness ได้ถูกต้อง	คำศัพท์เกี่ยวกับ Illness	การแปลระดับ ประโยค	เลือกเติมคำตอบ อย่างสั้น	5
สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับ TV programmes ได้ถูกต้อง	คำศัพท์เกี่ยวกับ TV programmes	การแปลระดับคำ	เลือกตอบ 4 ตัวเลือก	5

จุดประสงค์	บทเรียน	การวัดระดับ ความรู้	แนวการทดสอบ	จำนวน ข้อ
สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับ TV programmes ได้ถูกต้อง	คำศัพท์เกี่ยวกับ TV programmes	การแปลระดับ ประโยค	เลือกเติมคำตอบ อย่างสั้น	5
สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับ Food and drinks ได้ถูกต้อง	คำศัพท์เกี่ยวกับ Food and drinks	การแปลระดับคำ ประโยค	เลือกตอบ 4 ตัวเลือก อย่างสั้น	5
สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับ Food and drinks ได้ถูกต้อง	คำศัพท์เกี่ยวกับ Food and drinks	การแปลระดับ ประโยค	เลือกเติมคำตอบ อย่างสั้น	5

5.2.4 สร้างแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามตารางกำหนดเนื้อหาจำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง โดยใช้คำศัพท์จากหนังสือรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 ซึ่งได้รับการอนุญาตจากกระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

5.2.5 นำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วจึงนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective congruence: IOC) มีค่าระดับความคิดเห็นคือ -1, 0, +1 ซึ่งมีความหมายดังนี้

- 1      แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0        ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

+1 แนใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5.2.6 นำผลการพิจารณาไปวิเคราะห์ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยต้องมีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไปจึงถือว่าผ่านเกณฑ์

5.2.7 วิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากนั้นจึงเลือกข้อสอบที่มีค่า p ระหว่าง 0.20-0.80 และค่า r ที่มี 0.20 ขึ้นไป

5.2.8 นำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ สูตร KR-20 (Kuder Richardson)

5.2.9 นำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามทีผู้เชี่ยวชาญแนะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้ในการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน

### 5.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนมีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยประยุกต์จากแนวคิดของ Likert (Likert, 1932) มีการให้ค่าน้ำหนักเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งมีรายละเอียดของขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจดังนี้

5.3.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทฤษฎี หลักการ แบบสอบถามความพึงพอใจที่ประยุกต์จากแนวคิดของ Likert

5.3.2 สร้างแบบสอบถามความความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยแบบสอบถามความพึงพอใจสร้างตามกรอบเนื้อหาที่ตั้งแสดงในตารางที่ 6 ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ ผู้วิจัยกำหนดค่าน้ำหนักในการทำแบบสอบถามดังนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยกำหนดการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ตามวิธีของ Best and Kahn (1996) ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้น้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้น้อยที่สุด

**ตารางที่ 7** กรอบเนื้อหาในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	รายละเอียดของการประเมิน
ด้านเนื้อหา	1. เนื้อหาที่น่าสนใจ 2. เนื้อหาปริมาณความเหมาะสมกับเวลาเรียน 3. เนื้อหาความเหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน
ด้านการจัด กิจกรรมการเรียน การสอน	4. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ 6. กิจกรรมการเรียนรู้ปฏิบัติได้ง่าย 7. กิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดลำดับเหมาะสม 8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย 9. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน
ด้านประโยชน์จาก การเรียนรู้	10. นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น 11. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ในอนาคต 12. นักเรียนมีความเชื่อมั่นในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น 13. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 14. นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้นานมากขึ้น 15. นักเรียนมีความสะดวกในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น

5.3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำ และปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจึงนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

โดยประเมินความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับจุดประสงค์มีค่าระดับความคิดเห็นคือ  $-1$ ,  $0$ ,  $+1$  ซึ่งมีความหมายดังนี้

- $-1$      แน่ใจว่ารายการประเมินไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์
- $0$         ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินสอดคล้องกับจุดประสงค์
- $+1$      แน่ใจว่ารายการประเมินสอดคล้องกับจุดประสงค์

5.3.4 นำผลการพิจารณาไปวิเคราะห์ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยต้องมีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไปจึงถือว่าผ่านเกณฑ์

5.3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยให้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้

## 6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

6.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์และอธิบายเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างทราบถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้โดยการใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างสุดความสามารถ

6.2 กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน โดยมีคำถามเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และเลือกเติมคำตอบอย่างสั้น จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง จากนั้นผู้วิจัยตรวจแบบทดสอบก่อนเรียนและบันทึกคะแนน

6.3 ดำเนินการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราษฎร์บำรุงวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 4 บทเรียน เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 4 ชั่วโมง

6.4 กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยมีคำถามเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง จากนั้นผู้วิจัยตรวจแบบทดสอบหลังเรียนและบันทึกคะแนน

6.5 กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

6.6 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ค่าทางสถิติ

## 7. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

7.1 การหาค่าความสอดคล้อง โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ธีรศักดิ์ อุ่นอารมย์เลิศ (2548) โดยคำนวณจากสูตร

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

เมื่อ	IOC	คือ	ดัชนีความสอดคล้อง
	$\sum R$	คือ	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	คือ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

7.2 การหาค่าความยาก (Level of difficulty: P) และค่าอำนาจจำแนก (discrimination index: r) โดยคำนวณจากสูตร

$$P = \frac{P_H + P_L}{N}$$

$$r = P_H - P_L$$

เมื่อ	P	คือ	ระดับความยากของข้อสอบ
	r	คือ	ค่าอำนาจจำแนก
	$P_H$	คือ	สัดส่วนของคน que ตอบถูกของกลุ่มสูงในแต่ละข้อ
	$P_L$	คือ	สัดส่วนของคน que ตอบถูกของกลุ่มต่ำในแต่ละข้อ

ขอบเขตของค่าความยากง่าย (P) และความหมาย

ค่า P ระหว่าง 0.81 – 1.00	ข้อสอบง่ายมาก
ค่า P ระหว่าง 0.61 – 0.80	ข้อสอบค่อนข้างง่าย
ค่า P ระหว่าง 0.41 – 0.60	ข้อสอบง่ายพอเหมาะ
ค่า P ระหว่าง 0.21 – 0.40	ข้อสอบค่อนข้างยาก
ค่า P ระหว่าง 0.00 – 0.20	ข้อสอบยากมาก

ขอบเขตของค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) และความหมาย

ค่า $r$ มากกว่า 0.40	มีค่าอำนาจจำแนกสูง คุณภาพข้อสอบดีมาก
ค่า $r$ ระหว่าง 0.30 – 0.39	มีค่าอำนาจจำแนกปานกลาง คุณภาพข้อสอบดี
ค่า $r$ ระหว่าง 0.20 – 0.29	มีค่าอำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ คุณภาพข้อสอบพอใช้
ค่า $r$ ต่ำกว่า 0.20	มีค่าอำนาจจำแนกต่ำ คุณภาพข้อสอบใช้ไม่ได้
ค่า $r$ ติดลบ	มีค่าอำนาจจำแนกตรงกันข้ามต้องตัดทิ้ง

7.3 เปรียบเทียบผลการทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สถิติ t-test แบบจับคู่ (Paired-Samples t-test)

7.4 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ

7.4.1 ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )

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

เมื่อ	$\bar{x}$	คือ	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	คือ	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$n$	คือ	จำนวนคะแนนทั้งหมด

7.4.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	SD	คือ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$x$	คือ	คะแนนของแต่ละคน
	$n$	คือ	จำนวนผู้ทำแบบสอบถาม



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้เกมดิจิทัล และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเรียน (One-group Pretest Posttest Design) ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน คาบละ 60 นาที ระยะเวลา 1 สัปดาห์ 2) แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 1 ฉบับ จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 60 นาที และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 ข้อ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้เกมดิจิทัล
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### 1. ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้เกมดิจิทัล

ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองจำนวน 35 คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งแบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และเลือกเติมคำตอบอย่างสั้น จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที คะแนนเต็ม 40 คะแนน ต่อจากนั้นผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ด้วยการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เมื่อผู้วิจัยทำการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้วได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียนซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจึงนำคะแนนของกลุ่มทดลองแต่ละคนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลต่าง (D) ของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8 คะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลของกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน และผลต่างของคะแนนในการสอบ (D)

นักเรียน คนที่	คะแนน (40)		ผลต่าง (D)	นักเรียน คนที่	คะแนน (40)		ผลต่าง (D)
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	8	14	6	19	22	29	7
2	26	32	6	21	12	20	8
3	19	28	9	21	9	18	9
4	17	26	9	22	12	14	2
5	31	33	2	23	18	23	5
6	31	32	1	24	23	31	8
7	14	23	9	25	7	22	15
8	24	32	8	26	19	30	11
9	10	18	8	27	12	27	15
10	19	23	4	28	11	14	3
11	9	15	6	29	15	28	13
12	12	16	4	30	17	30	13
13	8	10	2	31	19	23	4
14	22	31	9	32	24	28	4
15	23	30	7	33	24	32	8
16	24	28	4	34	15	29	14
17	13	15	2	35	7	14	7
18	15	17	2	ค่าเฉลี่ย	16.89	23.86	
				S.D.	6.59	6.84	

จากตารางที่ 8 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วยเกมดิจิทัล ซึ่งมีค่าเท่ากับ 16.89 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 6.59 นอกจากนี้ยังมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลเท่ากับ 23.86 และ

S.D. เท่ากับ 6.84 โดยค่าผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลมีค่าสูงสุดอยู่ที่ 15 คะแนน และต่ำสุดอยู่ที่ 1 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัล และทดสอบด้วยค่าทดสอบ t แบบจับคู่ ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 9** ผลการเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัล และทดสอบด้วยค่าทดสอบ t แบบจับคู่

การทดสอบ	คะแนน เต็ม	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	$\bar{D}$	t	df	Sig
ก่อนเรียน	40	35	16.89	6.59	6.97	10.557*	34	.000
หลังเรียน	40	35	23.86	6.84				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 9 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลเท่ากับ 23.86 และ S.D. เท่ากับ 6.84 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วยเกมดิจิทัล ที่มีค่าเท่ากับ 16.89 และ S.D. เท่ากับ 6.59 โดยมีคะแนนผลต่างเฉลี่ย ( $\bar{D}$ ) ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลอยู่ที่ 6.97 ค่าทดสอบ t มีค่าเท่ากับ 10.557 ( $p < 0.05$ ) จากค่าสถิติดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองหลังเรียนด้วยด้วยเกมดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามสมมุติฐานการวิจัยข้อที่ 1

## 2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

หลังจากที่ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 4 แผนแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองจำนวน 35 คน ทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวม 15 รายการประเมิน จากนั้นทำการวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการพิจารณา	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>ด้านเนื้อหา</b>	<b>4.59</b>	<b>0.11</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.51	0.60	พึงพอใจมากที่สุด
2. เนื้อหาปริมาณเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.74	0.44	พึงพอใจมากที่สุด
3. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน	4.51	0.65	พึงพอใจมากที่สุด
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>	<b>4.52</b>	<b>0.13</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>
4. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.71	0.45	พึงพอใจมากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	4.66	0.47	พึงพอใจมากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ปฏิบัติได้ง่าย	4.46	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดลำดับเหมาะสม	4.34	0.53	พึงพอใจมากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	4.46	0.60	พึงพอใจมากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.51	0.73	พึงพอใจมากที่สุด
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>	<b>4.61</b>	<b>0.11</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>
10. นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.74	0.44	พึงพอใจมากที่สุด
11. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ในอนาคต	4.74	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
12. นักเรียนมีความเชื่อมั่นในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.51	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
13. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.43	0.65	พึงพอใจมากที่สุด
14. นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้นานมากขึ้น	4.63	0.64	พึงพอใจมากที่สุด
15. นักเรียนมีความสะดวกในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.60	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.57</b>	<b>0.12</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>

จากตารางที่ 10 พบว่าความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.12) โดยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านประโยชน์ที่ได้มากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ , S.D. = 0.11) รองลงมาคือความพึงพอใจด้านเนื้อหา ( $\bar{X} = 4.59$ , S.D. = 0.11) และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D. = 0.13) ตามลำดับ อีกทั้งรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ประกอบไปด้วย 3 รายการประเมิน ได้แก่ เนื้อหามีปริมาณความเหมาะสมกับเวลาเรียน ( $\bar{X} = 4.74$ , S.D. = 0.44) นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น ( $\bar{X} = 4.74$ , S.D. = 0.44) และนักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ในอนาคต ( $\bar{X} = 4.74$ , S.D. = 0.50) ในขณะที่รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดลำดับเหมาะสม ( $\bar{X} = 4.34$ , S.D. = 0.53)

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากแบบสอบถามตอนที่ 2 นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และได้ให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ มาในแบบสอบถาม เช่น เป็นวิธีการสอนที่ดี สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ทำให้จำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น และสามารถนำคำศัพท์ต่าง ๆ ไปใช้ในอนาคต อยากให้ครูนำเกมดิจิทัลไปใช้กับบทเรียนอื่น ๆ อีกทั้งนักเรียนยังแนะนำให้เพิ่มหมวดคำศัพท์ให้หลากหลายมากกว่านี้

จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนจากกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2



## บทที่ 5

### สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้เกมดิจิทัล และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเรียน (One-group Pretest Posttest Design) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การดำเนินการวิจัย สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มีจำนวนทั้งสิ้น 4 แผน แผนละ 60 นาที โดยค่าดัชนีความสอดคล้องของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเนื้อหาบทเรียนทั้งหมดคือ 1.00
2. แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ฉบับ ทั้งหมด 40 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 1 ชั่วโมง เพื่อใช้วัดความรู้ศัพท์ของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยประยุกต์จากแนวคิดของ Likert (Likert, 1932) โดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจในแบบสอบถาม 5 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุดให้ค่าระดับเท่ากับ 5 พึงพอใจมากให้ค่าระดับเท่ากับ 4 พึงพอใจปานกลาง ให้ค่าระดับเท่ากับ 3 พึงพอใจน้อยให้ค่าระดับเท่ากับ 2 พึงพอใจน้อยที่สุด ให้ค่าระดับ เท่ากับ 1 ซึ่งแบบสอบถามความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา จำนวน 3 รายการประเมิน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 6 รายการประเมิน และด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ จำนวน 6 รายการประเมิน รวมทั้งสิ้น 15 รายการประเมิน

## การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการวิจัยด้วยตนเอง ในภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลารวมทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง แบ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 4 ชั่วโมง และการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนรวม 2 ชั่วโมง โดยมีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน ผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อนำมาคัดเลือกหมวดคำศัพท์ที่จะนำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จากการเปรียบเทียบหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยหมวดคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตั้งแต่ 2 เล่มขึ้นไปจึงจะนำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งได้แก่หมวดคำศัพท์ 1) Occupations 2) Illness 3) TV programmes และ 4) Food and drinks

2. ผู้วิจัยออกแบบแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) รวมทั้งออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปใช้จริง

3. ให้นักเรียนทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งแบบทดสอบฉบับนี้ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ และเลือกเติมคำตอบอย่างสั้น จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที คะแนนเต็ม 40 คะแนน

4. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมดิจิทัล จำนวน 4 แผน ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง What do you want to be? (Occupations) 2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง What's the matter with you? (Illness) 3) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง What is your favorite TV programme? (TV programmes) และ 4) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง How to make sandwich? (Food and drinks) ใช้เวลาในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 1 สัปดาห์ เป็นเวลา 4 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 4 ชั่วโมง

5. หลังจากผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 4 แผนแล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และเลือกเติมคำตอบอย่างสั้น จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที คะแนนเต็ม 40 คะแนน และทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

6. ผู้วิจัยได้นำข้อมูลคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ และทดสอบสมมุติฐานด้วย t test แบบจับคู่ และวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้

เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วแปลความหมายจากค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

### สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการใช้เกมดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด

### อภิปรายผล

จากผลงานวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจากการดำเนินการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่าความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้เกมดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นผลมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ทำให้ผลการเรียนรู้ดีขึ้น เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้พร้อมกับได้รับความสนุกสนาน นอกจากนี้เกม Blooket และ Kahoot! ยังมีองค์ประกอบ เช่น เสียงประกอบเกม การเคลื่อนไหวของภาพ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตาตื่นใจ และมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของรวิสุตา โสทธิกุล (2565) ที่ได้กล่าวลักษณะเด่นของเกมที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้ เนื่องจากเกมมีลักษณะและองค์ประกอบที่น่าสนใจ คือ ภาพที่เคลื่อนไหว และเสียงประกอบในเกมที่สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนช่วยเติมเต็มจินตนาการของผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยดึงดูดสมาธิ และลดความตึงเครียดให้กับผู้เรียนได้ด้วย ตลอดจนแนวคิดของ Deci and Ryan (2000) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าแรงจูงใจของผู้เรียน (Students' motivation) มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลการเรียนรู้ กล่าวคือเมื่อผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนจะทำให้ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับการเรียนได้นานขึ้น และสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่กำลังเรียนอยู่เข้ากับสิ่งต่าง ๆ ได้ อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ที่นำไปปรับใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น



รวมไปถึงเกมทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองได้และรับรู้ได้ถึงความสามารถของตนเอง ดังจะเห็นได้จากเกมดิจิทัลทั้ง 3 เกม (เกม puzzle Blooket และ Kahoot!) ที่มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ตลอดจนมีการสะท้อนกลับให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง ทำให้ผู้เรียนรับรู้ได้ถึงความสามารถของตนเอง ซึ่งสอดคล้องทฤษฎีกำหนดตัวเอง (Self-determination theory หรือ SDT) หรือ 3 สิ่งที่มนุษย์ต้องการเพื่อประสบความสำเร็จในชีวิต คือ ความต้องการอิสระในการตัดสินใจด้วยตนเอง (Autonomy) ความต้องการเป็นคนที่มีความสามารถ (Competence) และความต้องการมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น (Relatedness) (Deci & Ryan, 2000) อธิบายได้คือการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลสามารถตอบสนองความต้องการทั้ง 3 สิ่งที่กำลังกล่าวมาข้างต้นให้กับผู้เรียนได้ กล่าวคือเกมสามารถทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความเป็นอิสระในการตัดสินใจในขณะที่เล่นเกม อีกทั้งเกมยังทำให้ผู้เรียนรับรู้ถึงความสามารถของตนเอง โดยจะเห็นได้อย่างประจักษ์จากคะแนนในระหว่างการเล่นเกมและเมื่อจบการแข่งขัน และสุดท้ายเกมทำให้ผู้เรียนรู้จักทักษะการทำงานและแก้ไขปัญหาร่วมกับผู้อื่น รวมไปถึงการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน โดยผลการศึกษาในครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Wichadee and Pattanapichet (2018) ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมดิจิทัลในการส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ รวมไปถึงแรงจูงใจของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยการใช้เกมดิจิทัล (Kahoot!) โดยผลการวิจัยพบว่าคะแนนหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกมยังเป็นการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) ในการเรียนรู้คำศัพท์ให้กับผู้เรียน โดยในเกม Blooket และ Kahoot! ผู้เรียนจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มเติมในระหว่างที่เล่นเกม หากตอบข้อคำถามที่ยาก ๆ ได้ เป็นผลทำให้ผู้เรียนมีกำลังใจ และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อตอบคำถามในเกม สอดคล้องกับแนวคิดของรวีสดา โสถถิกุล (2565) ที่อธิบายว่าเกมมีลักษณะที่ช่วยเสริมแรงบวกให้กับผู้เรียนได้ เช่น การได้รับรางวัลหรือคะแนนพิเศษเพิ่มเมื่อสามารถผ่านด่าน หรือข้อคำถามยาก ๆ ได้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพยายามในการเรียนรู้เพื่อที่จะเข้าใจในเนื้อหา และสามารถชนะการแข่งขัน หรือการได้มาซึ่งคะแนนพิเศษในเกม

อีกทั้งในเกม Blooket และ Kahoot! เมื่อการแข่งขันจบลงแล้วจะสามารถแสดงตารางคะแนนของผู้เล่นได้ ผู้วิจัยได้มีการแสดงให้ผู้เรียนได้เห็นคะแนนตัวเอง หรืออาจเรียกได้ว่าแสดงผลสะท้อนกลับ (Feedback) ให้กับผู้เรียน ที่แสดงผลบนจอหน้าห้องเรียน ทั้งในระหว่างการแข่งขันและเมื่อจบการแข่งขัน ส่งผลให้ผู้เรียนรู้ผลการเรียนรู้ของตัวเอง ทำให้สามารถพัฒนาและปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองได้ เช่นเดียวกับแนวคิดของนักการศึกษาอีกหลายท่านที่ได้เสนอข้อคิดเห็นที่น่าสนใจไว้ว่า การใช้เกมดิจิทัลทำให้ผู้เรียนสามารถได้รับผลสะท้อนกลับ (Feedback) อย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง กล่าวคือทั้งในขณะการแข่งขันและเมื่อจบการแข่งขันผู้เรียนจะเห็นผลสะท้อนกลับของตนเอง ซึ่งเป็นส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และเกิดความสนใจในบทเรียน

เนื่องจากต้องการให้ผลการแข่งขันที่แสดงออกมาเป็นที่พึงพอใจของตนเอง ในทางกลับกัน การทำกิจกรรมในห้องเรียนแบบดั้งเดิมที่ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมผ่านกระดาษ ซึ่งในบางครั้งผลสะท้อนกลับจากผู้สอนอาจเข้าไป หรือไม่มีผลสะท้อนกลับให้กับผู้เรียนเลย ซึ่งจะเป็นสาเหตุทำให้ผู้เรียนไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ (มานพ พุ่มจิตร, 2544; รวิสุตา โสทธิกุล, 2565; Wichadee & Pattanapichet, 2018)

นอกจากนี้เกมถือว่่าเป็นเครื่องมือหรือสิ่งที่ช่วยสร้างความบันเทิงให้กับผู้เรียนในยุคนี้ การที่งานวิจัยนี้มีการทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีด้วยการใช้เกมดิจิทัลจึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกคุ้นเคย และเปิดใจรับกับกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นผู้เรียนจึงไม่ต้องปรับตัวหรือพยายามทำความเข้าใจกระบวนการในการเล่นเกม สอดคล้องกับแนวคิดของ Beck and Wade (2006) ที่ได้กล่าวไว้ว่าเด็กที่เติบโตมากับเทคโนโลยี (Information and communication technology; ICT) มักมีการใช้เทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับตนเอง รวมไปถึงการเล่นเกมเพื่อความบันเทิงผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ หรืออาจกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีถือว่่าเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิต ดังนั้นผู้เรียนในยุคปัจจุบันจึงสามารถปรับตัว หรือทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนหรือวิธีการในการเล่นเกมได้ง่าย (Gee, 2003; Prensky, 2003; Wichadee & Pattanapichet, 2018) เมื่อเทียบกับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีดั้งเดิมที่นอกจากผู้เรียนต้องทำความเข้าใจกับเนื้อหาแล้ว ยังต้องทำความเข้าใจกับขั้นตอนหรือวิธีการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนอีกด้วย

1.2 ในงานวิจัยนี้มีการคัดเลือกคำศัพท์ที่มีความเกี่ยวข้อง และเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียนเพื่อนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการที่ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกหมวดคำศัพท์ที่ตรงกับความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อีกทั้งหมวดคำศัพท์ที่ถูกเลือก ผู้เรียนยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยผู้วิจัยคัดเลือกหมวดคำศัพท์มาจากหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยหมวดคำศัพท์ที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้คือหมวดคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในแบบเรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถพบเจอได้ในหนังสือเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ Mackey (1967) ที่กล่าวถึงหลักการคัดเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนไว้ว่า ควรเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) โดยเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องได้พบเจอซ้ำ ๆ ในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ และต้องสามารถใช้ได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งเนื่องจากเวลาที่มีจำกัดในห้องเรียน การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ปรากฏบ่อยในบทเรียนหรือหนังสือ จะทำให้ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์นั้นไปใช้ประโยชน์ได้สูงสุด

รวมถึงในงานวิจัยนี้มีการจัดคำศัพท์เป็นหมวดหมู่ และมีปริมาณที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์และเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือสถานการณ์ในชีวิตได้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Thornbury (2006) ที่ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยจัดคำศัพท์เป็นหมวดหมู่มีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ และเชื่อมโยง

ความหมายได้ง่ายขึ้น โดยในแต่ละบทเรียนนั้นควรมีจำนวนคำศัพท์ที่เหมาะสมต่อช่วงวัยของผู้เรียน กล่าวคือคำศัพท์ในระดับประถมควรมีความยาวในระดับที่ไม่มากเกินไป และจำนวนคำศัพท์ต้องเหมาะสมกับความสามารถในการรับรู้ของผู้เรียน ทั้งนี้ปริมาณคำศัพท์ที่ควรสอนในแต่ละบทเรียน ประกอบไปด้วยหลายปัจจัย เช่น ระดับของผู้เรียน (Beginner Intermediate และ Advance) และความคุ้นเคยของผู้เรียนกับหมวดคำศัพท์นั้น ๆ เช่น บางหมวดคำศัพท์ผู้เรียนอาจเคยได้ยินหรือเคยรับรู้มาก่อนก็จะมีจำนวนคำศัพท์มากกว่าหมวดคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่เคยรับรู้มาก่อน

อีกทั้งรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้ ได้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้น Presentation ขั้น Practice และขั้น Production โดยก่อนเริ่มทำกิจกรรม หรือขั้นเตรียมความพร้อม ผู้เรียนจะทำการทบทวนความรู้เดิมก่อนการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ด้วยการเล่นเกม puzzle ที่มีการเล่นเกมเพื่อคาดเดาคำศัพท์หลังป้ายอย่างง่าย ซึ่งจะช่วยเตรียมความพร้อมทำให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับความรู้ใหม่ได้ดียิ่งขึ้น และทำให้ผู้เรียนให้ความสนใจในเนื้อหาที่จะเรียนรู้ใหม่ หรือในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกัน ดังที่ Radnofsky (1988) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของขั้นเตรียมความพร้อม (Warm-up/Motivation) ไว้ว่าเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้รับรู้ และเตรียมพร้อมว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นในขั้นถัดไปเกี่ยวกับเรื่องอะไร

นอกจากนี้ในขั้น Presentation ผู้วิจัยได้ใช้รูปภาพในการอธิบายความหมายคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย ส่งผลทำให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น เนื่องจากการใช้ภาพสื่อความหมายจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับความรู้ใหม่ได้ง่ายขึ้น เช่นเดียวกับแนวคิดของนักการศึกษาหลายท่านที่ให้ความเห็นไปในแนวทางเดียวกันว่า การใช้ภาพในการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น และจำได้นานมากขึ้น นอกจากนี้ภาพยังสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน และดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนให้จดจ่ออยู่กับบทเรียนได้ (Joklová, 2009; Thornbury, 2006; Wright, 1989) รวมไปถึงการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ผ่านภาพมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น ซึ่งการเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาที่สองด้วยการใช้ทัศนวัสดุ (Visual materials) เช่น รูปภาพ วีดิโอ ภาพเคลื่อนไหว จะสามารถเพิ่ม Multisensory ของผู้เรียนได้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยรักษาความทรงจำเกี่ยวกับภาษาที่สองในระยะยาว ทั้งในความหมายระดับคำศัพท์ (semantic context) และในระดับประโยค

ตลอดจนกิจกรรมการเรียนรู้ของงานวิจัยนี้ในขั้น Production ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ มาใช้แต่งเป็นประโยคอย่างสั้นและเขียนลงในสมุดคำศัพท์ โดยในส่วนนี้ผู้เรียนไม่เพียงแต่ได้เรียนรู้รูปคำศัพท์ (form) และความหมาย (meaning) ของคำศัพท์เท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปใช้ในรูปของประโยค (use) โดยการนำคำศัพท์ในการแต่งประโยคอย่างสั้นอีกด้วย ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินการใช้คำศัพท์ในระดับประโยคได้อย่างมั่นใจ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ Wang (2014) ที่

กล่าวไว้ว่า การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งรูปคำศัพท์ (form) และความหมาย (meaning) รวมไปถึงมีโอกาสได้นำคำศัพท์นั้นไปใช้ในรูปของประโยค (use) จะช่วยทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงหน้าที่ของคำนั้นๆ (Part of speech) ในประโยค และสามารถนำคำศัพท์นั้นไปประยุกต์ใช้ในอนาคตกับรูปแบบประโยคที่ซับซ้อนมากขึ้นได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ

2. ผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องจากเกมทั้ง 3 อันประกอบด้วย puzzle Blooket และ Kahoot! ใ้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้รู้สึกถึงความมีอิสระตลอดจนการที่ผู้เรียนเกิดความมุ่งมั่นและตั้งใจกับการทำกิจกรรม เนื่องจากมีการแข่งขันกับเพื่อนในห้องเรียน รวมไปถึงการแข่งขันเพื่อเอาชนะเกมที่ตนเองกำลังเล่นอยู่ด้วย ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

อีกทั้งในเกม Blooket ผู้เรียนสามารถที่จะเลือกโหมดของเกมได้ ผู้วิจัยจึงให้ผู้เรียนมีอิสระเต็มที่ในการตัดสินใจเลือกโหมดของเกมที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้โดยไม่มีกรชักนำ หรือบีบบังคับให้เลือก ทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความเป็นอิสระ การมีส่วนร่วม การเป็นเจ้าของในกิจกรรมการเรียนรู้ (Student ownership) และการมีตัวตนในชั้นเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน รวมไปถึงเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียน ตลอดจนการให้ผู้เรียนได้มีสิทธิ์การเลือกในกิจกรรมที่ตนเองต้องเข้าร่วมนั้น เป็นการปลูกฝังลักษณะนิสัยการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) ซึ่งสุดท้ายแล้วจะเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนเองอนาคตในการเป็นนักเรียนตลอดชีวิต (Lifelong learning) ซึ่งการมีอิสระในการเลือกนั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Deci and Ryan (1985) ในเรื่องของ Self-Determination Theory (STD) หรือ 3 สิ่งที่มนุษย์ต้องการในชีวิต อันได้แก่ Autonomy Relatedness และ Competence ทั้งนี้การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกในห้องเรียนนั้น สอดคล้องกับความต้องการเป็นอิสระ (Autonomy) หรืออาจกล่าวได้ว่าผู้เรียนได้รู้สึกถึงการได้มีตัวเลือก (Choicefulness) ไม่ใช่การบีบบังคับให้ทำในกิจกรรมที่ตนเองต้องเข้าร่วม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเป็นการเรียนรู้ที่สร้างความเป็นเจ้าของให้แก่ผู้เรียน (Students Ownership) ในกิจกรรมนั้น ๆ นอกเหนือจากนั้น การที่เกิดการแข่งขันในห้องเรียน มีผลแพ้และชนะ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความท้าทาย ท้ายสุดจึงเกิดความสุขสานไปกับกิจกรรม สอดคล้องกับ Jagust et al. (2018) ที่ได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมไว้ว่า เกมสามารถสร้างความท้าทาย (challenge-skill dynamic) ให้กับผู้เล่นได้ เมื่อผู้เล่นต้องใช้ทักษะและความสามารถส่วนตัวที่มีอยู่เพื่อบรรลุเป้าหมายของเกมหรืองาน อีกทั้ง เกมยังมีกระบวนการแข่งขันที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกท้าทาย โดยนอกจากที่ผู้เล่นต้องการชนะเพื่อนในห้องเรียนแล้ว ขณะเดียวกันก็ยังต้องการเอาชนะความท้าทายของตนเอง คือการพยายามใช้ทักษะความสามารถที่ตนเองมีอยู่เพื่อไปให้ถึงเป้าหมายของเกมหรือการเอาชนะเกม

ซึ่งท้ายสุดแล้วการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับกิจกรรมในชั้นเรียน และเกิดความรู้สึกถึงความท้าทายในระหว่างการทำกิจกรรม สามารถส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจของผู้เรียนได้ ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด

### ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะในการใช้เกมเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 ก่อนการจัดกิจกรรมควรมีการปฐมนิเทศอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงจุดประสงค์ของการใช้เกม อีกทั้งเพื่อให้ผู้เรียนจัดการกับความคิดของตนเองว่าการเล่นเกมนี้อาจเล่นได้เล่นแค่เพื่อความสนุกสนานเหมือนที่ใช้กันในชีวิตปกติ

1.2 ในทุกขั้นของการทำกิจกรรมผู้สอนต้องมีการเตรียมตัวมาอย่างดี เพื่อคอยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนในระหว่างการทำกิจกรรม เนื่องจากบางครั้งการใช้สื่อเทคโนโลยีอาจมีอุปสรรค หรือเกิดอุบัติเหตุที่ไม่คาดคิด เช่น ความขัดข้องของเกม หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ต

1.3 ในขั้น practice การเลือกโหมดเกม (theme) ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือก เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกถึงการเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียนได้

1.4 ในการเล่นแบบ Blooket Kahoot! และการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ควรมีเสียงอ่านโจทย์และตัวเลือกให้กับผู้เรียนด้วย

#### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบเกมดิจิทัลอื่น ๆ ว่าแต่ละเกมเหมาะกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในทักษะทางด้านใด

2.2 ควรมีการศึกษาการใช้เกมดิจิทัลในการสอนชั้นต่าง ๆ เช่น ชั้นนำ เพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ (ฟัง พูด อ่าน และเขียน) ทางภาษาอังกฤษ

## รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- จรรุวรรณ บุญรอด. (2549). ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาในโรงเรียนเตรียมทหาร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- ชาญณรงค์ คำเพชร. (2549). ความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2548 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- ดวงเดือน แสงชัย. (2533). การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. โอเดียนสโตร์.
- ดุสิตา ชันธพงษ์. (2560). การสอนคำศัพท์ให้เกิดประสิทธิภาพ.
- ธนกฤต โพธิ์ซี. (2555). ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศน์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี].
- ธัญมัย สีแนน. (2562). การพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. 8th National and 1st International Conference on Innovative Management Science for Sustainable Society, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ธีรศักดิ์ อุ่ณอารมย์เลิศ. (2548). เครื่องมือวิจัยทางการศึกษา : การสร้างและการพัฒนา. ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นืออน กลิ่นรัตน์. (2525). จิตวิทยาเบื้องต้น. ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2531). การฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประเสริฐ ทยโย. (2551). ความคิดเห็นของกำนันต่อการปฏิบัติงานขององค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สุตยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ. อักษรเจริญทัศน์.
- พิจิตรา จอมศรี. (2020). การพัฒนาเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Academic Information and Technology*, 1(2), 61-61.
- มานพ พุ่มจิตร. (2544). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการใช้ ภาษาอังกฤษตามหลักสูตรท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดหนองนก สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดเพชรบุรี [วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. กรุงเทพฯ.

- รวีสดา โสติกกุล. (2565). การจัดการเรียนรู้ฐานเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกันในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา. วารสารราชพฤกษ์, 20(2), 43-56.
- วิชัย นภาพงศ์. (2552). วิจัยทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา. ปัตตานีการช่าง.
- ศรัณย์ พงษ์รัตนานุกูล. (2549). ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา ครูพลศึกษา และอาจารย์นิเทศก์ ที่มีต่อการฝึกประสบการณ์วิชาชีพของนิสิตเอกพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปี การศึกษา 2548 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- ศุภศิริ โสมาเกต. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและความพึงพอใจในการเรียน ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนรู้โดยโครงการงานกับการเรียน ตามคู่มือครู มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. มหาสารคาม.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2544). จิตวิทยาการศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. ภาพพิมพ์.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- Aghlara, L., & Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-social and behavioral sciences*, 29, 552-560.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon.
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). "PowPow" interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students. *Procedia Computer Science*, 157, 473-478.
- Beck, J. C., & Wade, M. (2006). *The kids are alright: How the gamer generation is changing the workplace*. Harvard Business Press.
- Becker, K. (2017). *Choosing and using digital games in the classroom*. Springer Nature.
- Best, R., & Kahn, J. V. (1996). Education. *Spirituality and the Whole Child*, London: Cassell, 17.
- Biantara, W. R. (2019). The Application of Crossword Puzzle Game Media in Teaching Vocabulary for 7th-Grade Students at SMPN 1 RAWAMERTA.
- Burns, P. C., & Lowe, A. L. (1966). The Language Arts in Childhood Education (Chicago). In: Rand McNally and Company.

- Dakhi, S., & Fitria, T. N. (2019). The principles and the teaching of English vocabulary: A review. *Journal of English teaching*, 5(1).
- Dale, E. (1969). Audiovisual methods in teaching.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of research in personality*, 19(2), 109-134.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268.
- Ellis, N. C. (1994). Implicit and explicit language learning. *Implicit and explicit learning of languages*, 27(2), 79-114.
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156-167.
- Farber, M. (2015). *Gamify your classroom: A field guide to game-based learning*. Peter Lang New York, NY.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Good, C. V., & Merkel, W. R. (1973). *Dictionary of education*. McGraw-Hill.
- Harmer, J. (1991). *The practice of English language teaching*. Longman Group.
- Hedge, T. (2001). *Teaching and learning in the language classroom* (Vol. 106). Oxford university press Oxford, UK.
- Hung, H.-T. (2015). Intentional vocabulary learning using digital flashcards. *English Language Teaching*, 8(10), 107-112.
- Jagušt, T., Botički, I., & So, H.-J. (2018). Examining competitive, collaborative and adaptive gamification in young learners' math learning. *Computers & Education*, 125, 444-457.
- Jamalipour, S., & Farahani, A. A. K. (2015). The effect of vocabulary knowledge and background knowledge on Iranian EFL learners' L2 reading comprehension. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 2(2), 107-121.
- Joklová, K. (2009). *Using pictures in teaching vocabulary* Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta].
- Khamkhien, A. (2011). QUANTITATIVE AND QUALITATIVE VIEWS OF THAI EFL



LEARNERS' LEARNING ORAL COMMUNICATION SKILLS. *Academic Research International*, 1(1), 90.

- Kongprab, T. (2019). *Effects of Digital Game-Based Learning on Vocabulary Gain, Retention Motivation and Perceptions of Thai Upper Primary School Students* [Prince of Songkla University].
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of psychology*.
- Liu, T.-Y., & Chu, Y.-L. (2010). Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation. *Computers & Education*, 55(2), 630-643.
- Mackey, W. F. (1967). *Language Teaching Analysis*.
- Nation, I. S. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. Newbury House.
- Nation, I. S. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge university press.
- Öztürk, H. G. (2018). *The effects of game based learning on young learner's vocabulary growth and retention levels: An experimental investigation* [Necmettin Erbakan University (Turkey)].
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: Latest evidence and future directions*. Slough: NFER.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Quiroz, M. F., Gutiérrez, R., Rocha, F., Valenzuela, M. P., & Vilches, C. (2021). Improving English Vocabulary Learning through Kahoot!: A Quasi-Experimental High School Experience. *Teaching English with Technology*, 21(2), 3-13.
- Rabu, S. N. A., & Talib, Z. (2017). The effects of digital game-based learning on primary school students' English vocabulary achievement and acceptance. *Innovative Teaching and Learning Journal (ITLJ)*, 1(1), 61-74.
- Radnofsky, M. L. (1988). The Mental Warm-Up: An Activity To Promote Quality Learning.
- Stæhr, L. S. (2009). Vocabulary knowledge and advanced listening comprehension in English as a foreign language. *Studies in second language acquisition*, 31(4), 577-607.

- Stevenson, A. (2010). *Oxford Dictionary of English*. Oxford University Press.
- Sullivan, R. A., & Ojeda Alba, J. (2010). Criteria for EFL course book's vocabulary selection: does it have any practical consequences? *El Guiniguada*.
- Sundqvist, P., & Wikström, P. (2015). Out-of-school digital gameplay and in-school L2 English vocabulary outcomes. *System*, 51, 65-76.
- Tanago, N. (2017). *The effectiveness of using game-based learning in teaching English vocabulary*. [Thammasat University].
- Thornbury, S. (2006). *How to teach vocabulary*. Pearson Education India.
- Tsai, Y.-L., & Tsai, C.-C. (2018). Digital game-based second-language vocabulary learning and conditions of research designs: A meta-analysis study. *Computers & Education*, 125, 345-357.
- Wang, J. (2014). *The effect of implicit vs. Explicit instruction on learning form-based vs. Meaning-based language features* [University of Pittsburgh].
- Whitton, N. (2010). *Learning with digital games. A Practical guide to engaging students in higher education*. Routledge.
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an English language class. *Teaching English with Technology*, 18(1), 77-92.
- Wright, A. (1989). *Pictures for language learning*. Cambridge University Press.
- Wu, M. L. (2015). *Teachers' experience, attitudes, self-efficacy and perceived barriers to the use of digital game-based learning: A survey study through the lens of a typology of educational digital games* [Michigan State University].
- Wu, T. T. (2018). Improving the effectiveness of English vocabulary review by integrating ARCS with mobile game-based learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(3), 315-323.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบทดสอบวัดความรู้ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ



## 1. แผนการจัดการเรียนรู้

### Lesson plan 1 (Occupations)

**Teacher:** Chalermpon Punjasutaros

**Class:** Grade 6

**Unit:** What do you want to be?

**Strand:** Language for communication

**Topic:** Occupations

**Time:** 60 minutes

**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

**Indicator**

P 6/1: Act in compliance with orders, requests and instructions heard and read.

P 6/3: Choose/specify the sentences or short texts corresponding to the meanings of symbols or signs read.

**Terminal Objective:** To make sentences about occupations.

**Enabling Objectives:**

Motivation

-To tell the occupations from the previous lessons.

Presentation

-To identify the meaning of new vocabulary about occupations.

Practice

-To speak the sentences about occupations.

Production

-To make sentences about occupations.

**Teacher's Personal Aim:** To use digital game-based learning (DGBL) in teaching English Vocabulary.

#### DGBL procedure

1. Choose game

2. Explain rules and how to play game
3. Play game
4. Show the outcomes

**Expected Behaviors:** To pay attention and participate in the classroom activities.

**Language Focus:**

1. Skill:

Listening, speaking, reading, writing

Sub-skill: Be able to use words in context.

2. Functions: 1) To remember meaning of words

2) To use words in sentences


3. Vocabulary: a vet, a firefighter, a bus/taxi driver, a farmer, a reporter, a DJ, a photographer, a baker, a postman and a pilot



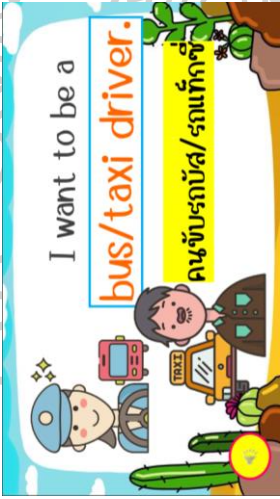
4. Grammar Point: -

PowerPoint, BlooKet (game), Kahoot, Smartphone, Vocabulary book

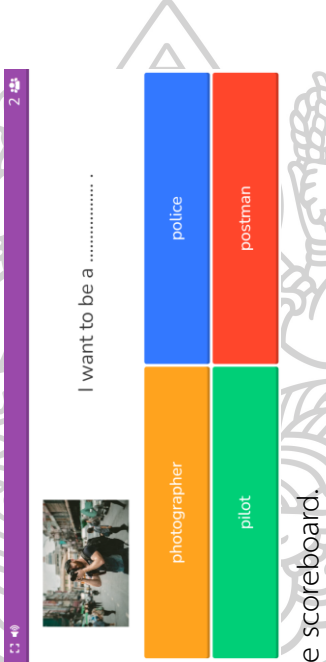
**Materials:**

Phase	Content*		Teaching aid
<b>Motivation</b> (5 mins)	<b>Activity:</b> Puzzle game  <b>Instructions:</b> 1. Let students play the puzzle game together. - There are 16 boxes with a picture of occupation behind.	- PowerPoint	


Phase	Content*	Teaching aid
<p><b>Presentation</b> (15 mins)</p>	<p>2. Have students guess each occupation from the puzzle.</p>  <p>3. Let students play puzzle game for 5-6 rounds</p> <p>4. Have students tell the occupations from the game.</p> <p>* the words include a doctor, a teacher, a nurse, a chief and a police.</p> <p>5. Allow students to tell the topic lesson.</p> <p>“So today we study about .....”</p>	
	<p><b>Activity:</b> Learning vocabulary</p> <p><b>Instructions:</b></p> <p>1. Let students learn 10 new vocabulary about occupations: a reporter, a DJ, a photographer, a baker, a postman and a pilot.</p>	<p>- PowerPoint - Booklet - Smartphone</p>


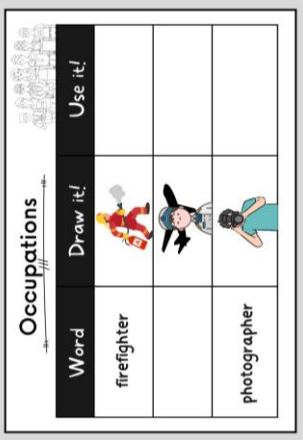
Phase	Content*	Teaching aid
	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>I want to be a <b>vet</b> สัตวแพทย์</p> </div> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>I want to be a <b>firefighter.</b> นักดับเพลิง</p> </div> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>I want to be a <b>bus/taxi driver.</b> คนขับรถบัส/รถแท็กซี่</p> </div> <div style="text-align: center; width: 45%;">  <p>I want to be a <b>farmer</b> ชาวนา/ชาวสวน</p> </div> </div> <p>2. Allow students to practice pronunciation, study the meaning and how to use each vocabulary in a sentence.</p> <p>3. Play Blooket!</p> <p>1) Explain the game rules to the class.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- There are 10 questions. Students have to answer questions correctly to collect candy and taking it from other players, who gets the highest score within the time limit will</li> </ul>	



Phase	Content*	Teaching aid
	<p>be the winner.</p> <p>2) Allow students to play game individually.</p> <p>- Directions: Look at the picture and fill in the bank by choosing the correct answer.</p> <p><a href="https://play.blooket.com/play?hwId=634586f62829b18d12ace6fe1">https://play.blooket.com/play?hwId=634586f62829b18d12ace6fe1</a></p>  <p>3) Let students see the scoreboard.</p>	
<p><b>Practice</b> (20 mins)</p>	<p><b>Activity:</b> I want to be .....</p> <p><b>Instructions:</b></p> <p>1. Have students study the directions of the speaking card.</p>	<p>- Speaking card - Kahoot - Smartphone</p>

Phase	Content*	Teaching aid
	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Directions: Tell your friends what do you want to be and the reason why.</p> <p>I wan to be a/an _____.</p> <p>Because _____.</p> </div> <p>2. Allow students to make sentences about occupations and speak in front of the classroom.</p> <p>3. Play Kahoot!</p> <p>1) Explain the game rules to the class.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- There are 10 questions. Students have to choose the correct answer. Questions are posted and students have a set time to answer each question.</li> <li>- Directions: Look at the picture and answer the question by choosing the correct answer.</li> </ul> <p>2) Allow Students to play game.</p> <p><a href="https://kahoot.it/challenge/01259874?challenge-id=f42f813f-bc86-42f9-bd9b-b08189dc2153_1665500145076">https://kahoot.it/challenge/01259874?challenge-id=f42f813f-bc86-42f9-bd9b-b08189dc2153_1665500145076</a> (Game PIN: 01259874)</p>	

Phase	Content*	Teaching aid
<p><b>Production</b> (20 mins)</p>	<p>3) Let students see the scoreboard.</p>  <p>3) Let students see the scoreboard.</p> <p><b>Activity:</b> Vocabulary book</p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Let students know about the vocabulary book. <ul style="list-style-type: none"> <li>There are 3 columns, the first one is the given word. For the second column is picture of the new vocabulary. And the last column is the sentence, in this column students have to make a sentence by using the given word.</li> </ul> </li> </ol>	<p>- Vocabulary book</p>

Phase	Content*		Teaching aid
			

2. Let students create the vocabulary book.
3. Allow some students to show their vocabulary book to the whole class.  
*(Do not let them show only good work but also some alright work. And student works should not be complained but encourage to do their best in the next time)*
4. Have students notice that they can read vocabulary book whenever they need.

**Evaluation:** Observe students during they are doing activities.

**After Teaching Notes**

The Teaching outcome: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Problems: \_\_\_\_\_

Suggestion: \_\_\_\_\_



## Lesson plan 2 (Illness)

**Teacher:** Chalermporn Punjasutaros

**Class:** Grade 6

**Unit:** What's the matter with you?

**Strand:** Language for communication

**Topic:** Illness

**Time:** 60 minutes

**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

**Indicator** P 6/1: Act in compliance with orders, requests and instructions heard and read.

P 6/3: Choose/specify the sentences or short texts corresponding to the meanings of symbols or signs read.

**Terminal Objective:** To make sentences about illnesses.

**Enabling Objectives:**

Motivation

-To tell the illness from the previous lessons.

Presentation

-To identify the meaning of new vocabulary about illnesses.

Practice

-To read the conversation about illnesses.

Production

-To make sentences about illnesses.

**Teacher's Personal Aim:** To use digital game-based learning (DGBL) in teaching English Vocabulary.

### **DGBL procedure**

1. Choose game
2. Explain rules and how to play game

3. Play game

4. Show the outcomes

To pay attention and participate in the classroom activities.

**Expected Behaviors:**

**Language Focus:**

1. Skill:

Listening, speaking, reading, writing

Sub-skill: Be able to use words in context.

2. Functions: 1) To remember meaning of words

2) To use words in sentences


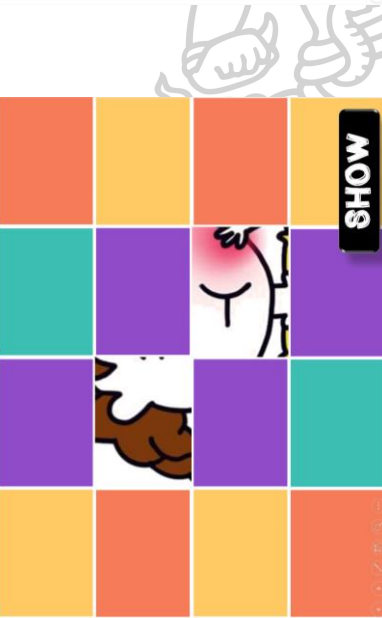
3. Vocabulary: a sore throat, an earache, a chicken pox, a backache, a broken leg, a broken arm, a fever, a  
cramp and a running nose

4. Grammar Point: -


PowerPoint, Bloocket (game), Kahoot, Smartphone, Vocabulary book

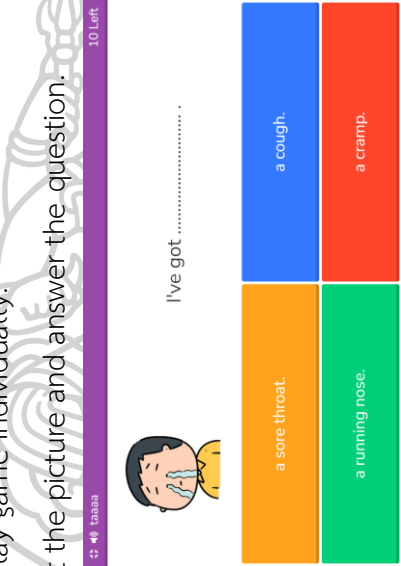
**Materials:**

Phase	Content*	Teaching aid
<b>Motivation</b> (5 mins)	<b>Activity:</b> Puzzle game <b>Instructions:</b> 1. Let students play the puzzle game together. - There are 16 boxes with a picture of illness behind. 2. Have students guess each illness from the puzzle.	- PowerPoint

Phase	Content*	Teaching aid
<p><b>Presentation</b> (15 mins)</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; background-color: #f8d7da;">toothache</div>  <div style="background-color: black; color: white; padding: 2px 5px; font-weight: bold;">SHOW</div> </div>  <div style="background-color: black; color: white; padding: 2px 5px; font-weight: bold; margin-top: 5px;">SHOW</div> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Let students play puzzle game for 5-6 rounds</li> <li>4. Have students tell the occupations from the game.</li> </ol> <p>* the words include <i>headache, toothache, a cold, cough and stomach ache</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Allow students to tell the topic lesson.</li> </ol> <p>“So today we study about .....</p>	<p>- PowerPoint - Booklet - Smartphone</p>
	<p><b>Activity:</b> Learning vocabulary</p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Let students learn 10 new vocabulary about a sore throat, an earache, a chicken pox, a backache, a broken leg, a broken arm, a fever, a cramp and a running nose.</li> </ol>	

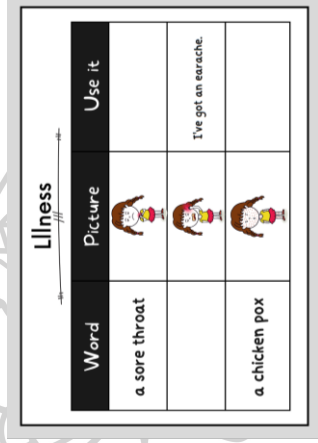
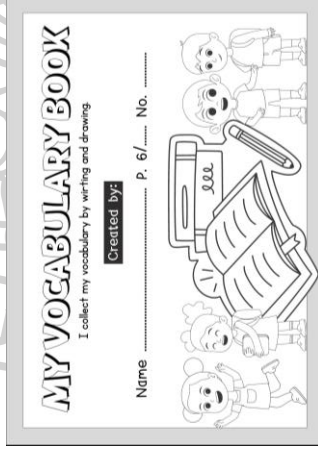


Phase	Content*	Teaching aid
	 <p>2. Allow students to practice pronunciation, study the meaning and how to use each vocabulary in a sentence.</p> <p>3. Play Blooket!</p> <p>1) Explain the game rules to the class.</p> <p>- There are 10 questions. Students have to compete questions against each other by</p>	

Phase	Content*	Teaching aid
<p><b>Practice</b> (20 mins)</p>	<p>answering the fastest among them all. Students get power-ups by answering 4 questions right. Power ups can be used to knock back enemies or make them repeat back to the start. The one who can reach to the finish line will be the winner.</p> <p>2) Allow students to play game individually.</p> <p>- Directions: Look at the picture and answer the question.</p>  <p>3) Let students see the scoreboard.</p> <p><b>Activity:</b> You should/shouldn't .....</p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Have students study the directions of the worksheet.</li> </ol>	<p>- Speaking card - Kahoot - Smartphone</p>



Phase	Content*		Teaching aid
<p><b>Production</b> (20 mins)</p>	<p><b>Activity:</b> Vocabulary book</p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Let students know about the vocabulary book. <ul style="list-style-type: none"> <li>There are 3 columns, the first one is the given word. For the second column is picture of the new vocabulary. And the last column is the sentence, in this column students have to make a sentence by using the new vocabulary.</li> </ul> </li> <li>Let students create the vocabulary book.</li> <li>Allow some students to show their vocabulary book to the whole class. <i>(Do not let them show only good work but also some alright work. And student works should not be complained but encourage to do their best in the next time)</i></li> <li>Have students notice that they can read vocabulary book whenever they need.</li> </ol>		<p>- Vocabulary book</p>



**Evaluation:** Observe students during they are doing activities.

**After Teaching Notes**

The Teaching outcome: \_\_\_\_\_

Problems: \_\_\_\_\_

Suggestion: \_\_\_\_\_



### Lesson plan 3 (TV programmes)

**Teacher:** Chalernporn Punjasutaros

**Class:** Grade 6

**Unit:** What is your favorite TV programme?

**Strand:** Language for communication

**Topic:** TV programmes

**Time:** 60 minutes

**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

**Indicator** P 6/1: Act in compliance with orders, requests and instructions heard and read.

P 6/3: Choose/specify the sentences or short texts corresponding to the meanings of symbols or signs read.

<b>Terminal Objective:</b> To make sentences about TV programmes	
<b>Enabling Objectives:</b>	
Motivation	-To tell TV programmes from the previous lessons.
Presentation	-To identify the meaning of new vocabulary about TV programmes.
Practice	-To listen about TV programmes.
Production	-To make sentences about TV programmes.

**Teacher's Personal Aim:** To use digital game-based learning (DGBL) in teaching English Vocabulary.



#### DGBL procedure

1. Choose game

2. Explain rules and how to play game
  3. Play game
  4. Show the outcomes
- Expected Behaviors:** To pay attention and participate in the classroom activities.
- Language Focus:**
1. Skill: Listening, speaking, reading, writing  
Sub-skill: Be able to use words in context.
  2. Functions: 1) To remember meaning of words  
2) To use words in sentences
  3. Vocabulary: film, drama, quiz show, talk show, documentary, weather forecast, cooking show, reality show, comedy and advert
  4. Grammar Point: -

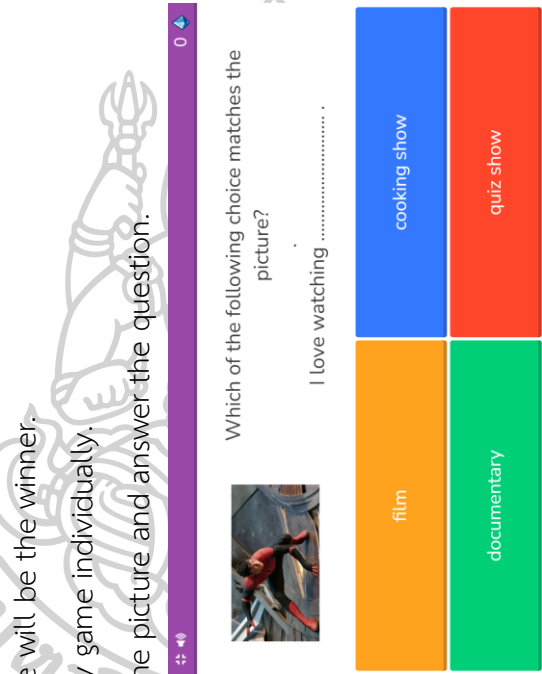
**Materials:** PowerPoint, BlooKet (game), Kahoot, Smartphone, Vocabulary book


Phase	Content*	Teaching aid
<b>Motivation</b> (5 mins)	<b>Activity:</b> Puzzle game <b>Instructions:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Let students play the puzzle game together.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- There are 16 boxes with a picture of TV programme behind.</li> </ul> </li> <li>2. Have students guess each TV programme from the puzzle.</li> </ol>	- PowerPoint

Phase	Content*	Teaching aid
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>3. Let students play puzzle game for 5-6 rounds</p> <p>4. Have students tell the TV programmes from the game.</p> <p>* the words include <i>cartoon, sports programme, the news and music programme,</i></p> <p>5. Allow students to tell the topic lesson.</p> <p>“So today we study about .....</p>	
<p><b>Presentation</b> (15 mins)</p>	<p><b>Activity:</b> Learning vocabulary</p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Let students learn 10 new vocabulary about TV programmes include film, drama, quiz show, talk show, documentary, weather forecast, cooking show, reality show, comedy and advert</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PowerPoint</li> <li>- Booklet</li> <li>- Smartphone</li> </ul>



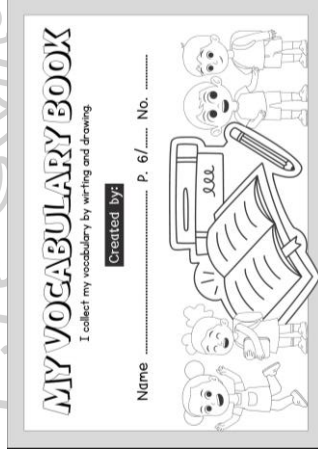
Phase	Content*	Teaching aid
	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>My favorite TV programme is film.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>I like to watch drama.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>I like watching quiz show</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>I love watching talk show. chat show</p> </div> </div> <p>2. Allow students to practice pronunciation, study the meaning and how to use each vocabulary in a sentence.</p> <p>3. Play Bloocket!</p> <p>1) Explain the game rules to the class.</p> <p>- There are 10 questions. Students have to compete questions against each other by answering</p>	

Phase	Content*	Teaching aid
<p><b>Practice</b> (20 mins)</p>	<p>the fastest among them all. Students get power-ups by answering 4 questions right. Power ups can be used to knock back enemies or make them repeat back to the start. The one who can reach to the finish line will be the winner.</p> <p>2) Allow students to play game individually.</p> <p>- Directions: Look at the picture and answer the question.</p>  <p>3) Let students see the scoreboard.</p> <p><b>Activity:</b> I love watching .....</p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Have students study the directions of the worksheet.</li> </ol>	
		<p>- worksheet - Kahoot - Smartphone</p>

Phase	Content*	Teaching aid												
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>Content*</b></p> <p style="text-align: center;">အမှတ်တံဆိပ်ကောက်ယူရန် (ကောက်ယူရန်) What is your favorite TV programme? <b>TV programmes</b></p> <p>Name ..... Class ..... No. ....</p> <p><b>Directions: Listen to the song and complete the lyrics.</b></p> <table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"><i>watch</i></td> <td style="padding: 5px;"><i>the news</i></td> <td style="padding: 5px;"><i>sports</i></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"><i>films</i></td> <td style="padding: 5px;"><i>music</i></td> <td style="padding: 5px;"><i>cartoons</i></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"><i>programmes</i></td> <td style="padding: 5px;"><i>remote</i></td> <td style="padding: 5px;"><i>quiz show</i></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"><i>documentary</i></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>★ What shall we (1) ..... on TV tonight? Give me the (2) ..... Oh, let's not fight! So many (3) ..... it's hard to choose. We love (4) ....., but we hate (5) .....</p> <p>There's a (6) ..... programme starting soon, and a (7) ....., about the moon. ★ Chat shows and (8) ..... we love them all. There's a (9) ..... programme next, it's basketball! Our favourite (10) ..... is on tonight. There's lots to watch, so let's not fight! ★ (2 times)</p>  </div>	<i>watch</i>	<i>the news</i>	<i>sports</i>	<i>films</i>	<i>music</i>	<i>cartoons</i>	<i>programmes</i>	<i>remote</i>	<i>quiz show</i>	<i>documentary</i>			
<i>watch</i>	<i>the news</i>	<i>sports</i>												
<i>films</i>	<i>music</i>	<i>cartoons</i>												
<i>programmes</i>	<i>remote</i>	<i>quiz show</i>												
<i>documentary</i>														

2. Allow students to listen the audio for 3 times and fill in the blanks.
3. Play Kahoot!

Phase	Content*		Teaching aid
<p><b>Production</b> (20 mins)</p>	<p><b>Activity:</b> Vocabulary book</p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Let students know about the vocabulary book. <ul style="list-style-type: none"> <li>There are 3 columns, the first one is the given word. For the second column is picture of the new vocabulary. And the last column is the sentence, in this column students have to make a sentence by using the new vocabulary.</li> </ul> </li> <li>Let students create the vocabulary book.</li> <li>Allow some students to show their vocabulary book to the whole class. <i>(Do not let them show only good work but also some alright work. And student works should not be complained but encourage to do their best in the next time)</i></li> <li>Have students notice that they can read vocabulary book whenever they need.</li> </ol>		<p>- Vocabulary book</p>



TV programmes		
Word	Picture	Use it
quiz show		
		
documentary		

**Evaluation:** Observe students during they are doing activities.

**After Teaching Notes**

The Teaching outcome: \_\_\_\_\_

Problems: \_\_\_\_\_

Suggestion: \_\_\_\_\_



## Lesson plan 4

**Teacher:** Chalernporn Punjasutaros

**Class:** Grade 6

**Unit:** How to make sandwich?

**Strand:** Language for communication

**Topic:** Food and drinks

**Time:** 60 minutes

**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

**Indicator** P 6/1: Act in compliance with orders, requests and instructions heard and read.

P 6/3: Choose/specify the sentences or short texts corresponding to the meanings of symbols or signs read.

<b>Terminal Objective:</b> To make sentences about food and drinks	
<b>Enabling Objectives:</b>	
Motivation	-To tell vocabulary about food and drinks from the previous lessons.
Presentation	-To identify the meaning of new vocabulary about food and drinks.
Practice	-To write the recipe of food and drinks.
Production	-To make sentences about food and drinks.

**Teacher's Personal Aim:** To use digital game-based learning (DGBL) in teaching English Vocabulary.

### DGBL procedure

1. Choose game
2. Explain rules and how to play game

3. Play game

4. Show the outcomes

To pay attention and participate in the classroom activities.

**Expected Behaviors:**

**Language Focus:**

1. Skill:

Listening, speaking, reading, writing

Sub-skill: Be able to use words in context.

2. Functions: 1) To remember meaning of words

2) To use words in sentences


3. Vocabulary: bread, butter, cheese, cereal, dessert, ham, sausage, pepper, lettuce, tomato, onion, lemon, lime, ketchup, mustard, mayonnaise, pasta, rice, soft drink and juice.

4. Grammar Point: -

PowerPoint, Bloocket (game), Kahoot, Smartphone, Vocabulary book

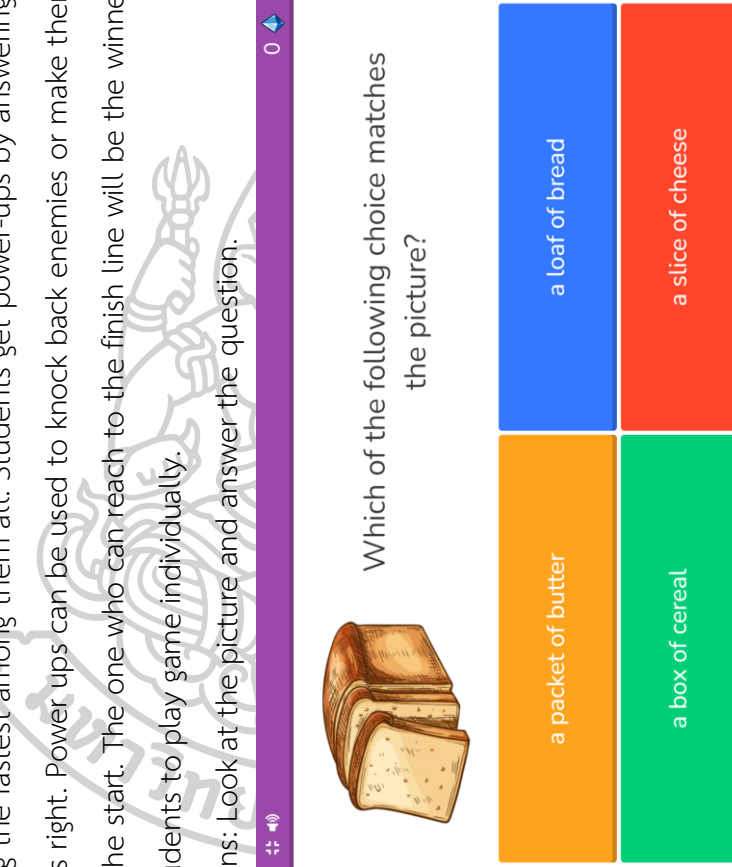
**Materials:**

Phase	Content*		Teaching aid
<b>Motivation</b> (5 mins)	<b>Activity:</b> Puzzle game  <b>Instructions:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Let students play the puzzle game together.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- There are 16 boxes with a picture of food and drinks behind.</li> </ul> </li> <li>2. Have students guess each food and drinks from the puzzle.</li> </ol>	- PowerPoint	

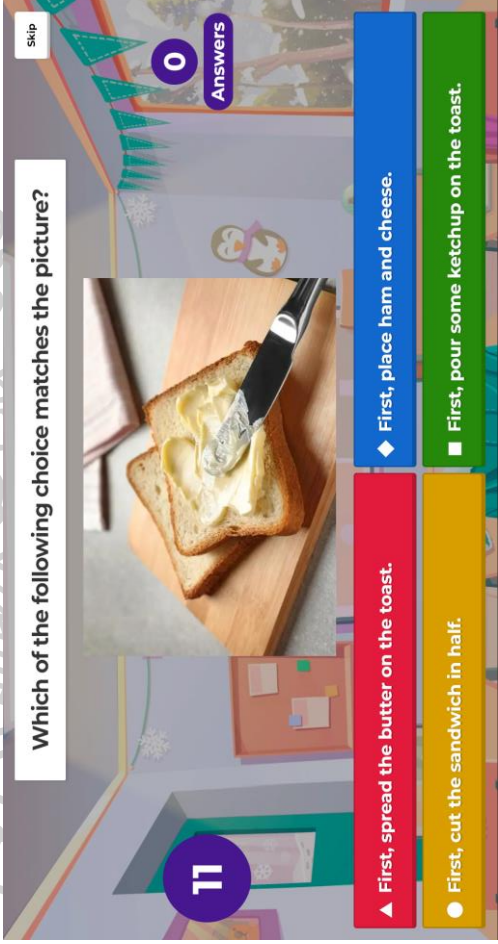
Phase	Content*	Teaching aid
<p><b>Presentation</b> (15 mins)</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>3. Let students play puzzle game for 5-6 rounds</p> <p>4. Have students tell the food and drinks from the game.</p> <p>* <i>the words include egg, ice cream, chicken, pizza and milk</i></p> <p>5. Allow students to tell the topic lesson.</p> <p>“So today we study about .....”</p>	
<p><b>Presentation</b> (15 mins)</p>	<p><b>Activity:</b> Learning vocabulary</p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Let students learn 20 new vocabulary about food and drinks include bread, butter, cheese, cereal, dessert, ham, sausage, pepper, lettuce, tomato, onion, lemon, lime,</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PowerPoint</li> <li>- Blooket</li> <li>- Smartphone</li> </ul>


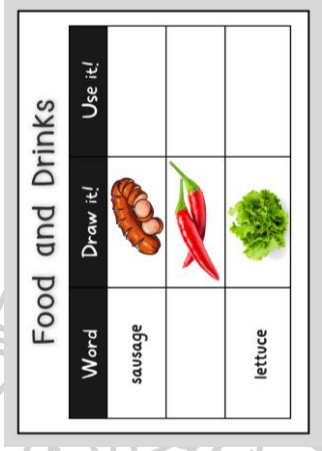


Phase	Content*	Teaching aid
	<p>ketchup, mustard, mayonnaise, pasta, rice, soft drink and juice.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="496 1120 817 1684"> <p>a loaf of <b>bread</b></p> <p>a slice of</p>  </div> <div data-bbox="496 524 817 1088"> <p>a packet of <b>butter</b></p>  </div> <div data-bbox="852 1120 1173 1684"> <p>a box of <b>cereal</b></p>  </div> <div data-bbox="852 524 1173 1088"> <p>a slice of <b>ham</b></p>  </div> </div> <p>2. Allow students to practice pronunciation, study the meaning and how to use each vocabulary in a sentence.</p> <p>3. Play Blooket!</p> <p>1) Explain the game rules to the class.</p>	

Phase	Content*	Teaching aid
<p><b>Practice</b> (20 mins)</p>	<p>- There are 10 questions. Students have to compete questions against each other by answering the fastest among them all. Students get power-ups by answering 4 questions right. Power ups can be used to knock back enemies or make them repeat back to the start. The one who can reach to the finish line will be the winner.</p> <p>2) Allow students to play game individually.</p> <p>- Directions: Look at the picture and answer the question.</p>  <p>3) Let students see the scoreboard.</p>	
	<p><b>Activity:</b> How to make .....</p> <p><b>Instructions:</b></p>	<p>- worksheet - Kahoot</p>



Phase	Content*	Teaching aid
	<p>1) Explain the game rules to the class.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- There are 10 questions. Students have to answer questions correctly to collect boosts and dive deeper. Questions are posted and students have a set time to answer each question.</li> <li>- Directions: Look at the picture and answer the question by choosing the correct answer.</li> </ul>  <p>2) Allow Students to play game.</p> <p>3) Let students see the scoreboard.</p>	
<p><b>Production</b> (20 mins)</p>	<p><b>Activity:</b> Vocabulary book <b>Instructions:</b></p>	<p>- Vocabulary book</p>

Phase	Content*	Teaching aid
	<p>1. Let students know about the vocabulary book.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- There are 3 columns, the first one is the given word. For the second column is picture of the new vocabulary. And the last column is the sentence, in this column students have to make a sentence by using the new vocabulary.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>2. Let students create the vocabulary book.</p> <p>3. Allow some students to show their vocabulary book to the whole class. <i>(Do not show them only good work but also some alright work. Student works should not be complained but encouraged to do their best for the next time)</i></p> <p>4. Have students notice that they can read vocabulary book whenever they need.</p>	

**Evaluation:** Observe students during they are doing activities.

**After Teaching Notes**

The Teaching outcome: \_\_\_\_\_

Problems: \_\_\_\_\_

Suggestion: \_\_\_\_\_



## 2. แบบทดสอบวัดความรู้ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และชนิดเติมคำ จำนวน 40 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกเพียงข้อเดียว **ในตอนที่ 1** ให้ทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบ และ **ในตอนที่ 2** ให้เขียนตัวอักษรลงในกระดาษคำตอบ
3. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ 60 นาที

#### Part 1: Multiple choices

Directions: Choose the correct answer.

1. Mr. House: What does Peter want to be?  
Jenny: He wants to be \_\_\_\_\_.



- A) a firefighter
- B) a driver
- C) a photographer
- D) a reporter

2. Mrs. Green: What do you want to be?  
Mike: I want to be \_\_\_\_\_.



- A) a police man
- B) a postman
- C) a driver
- D) a pilot

3. Lisa: What do you want to be?

Rose: I want to be \_\_\_\_\_ .



- A) a photographer
- B) a firefighter
- C) a DJ
- D) a reporter

4. Mrs. Green: What does David want to be?

Joy: He wants to be \_\_\_\_\_ .



- A) a policeman
- B) a postman
- C) a farmer
- D) a baker

5. Nutty: What do you want to be?

Tom: I want to be \_\_\_\_\_ .



- A) a bus driver
- B) a teacher
- C) a reporter
- D) a firefighter

6. *What's the matter with him?*

He has got \_\_\_\_\_ .



- A) a headache
- B) an earache
- C) a stomach ache
- D) a backache



7. *What's the matter with her?*

She has got \_\_\_\_\_ .



- A) a cough
- B) a cold
- C) a fever
- D) a chicken pox

8. Doctor: What's the matter with you?

Max: I've got \_\_\_\_\_ .



- A) a runny nose
- B) a backache
- C) a toothache
- D) a sore throat

9. Doctor: What's the matter with you?

Max: I've got \_\_\_\_\_ .



- A) a fever
- B) a cramp
- C) a broken arm
- D) a toothache

10. Doctor: What's the matter with you?

Max: I've got \_\_\_\_\_ .



- A) a runny nose
- B) a broken heart
- C) a headache
- D) a stomach ache

11. Gray: What is your favorite TV programme?

Nick: I love watching \_\_\_\_\_ .



- A) adverts
- B) reality shows
- C) documentaries
- D) films

12. Ploy: What is your favorite TV programme?

Noon: I like watching \_\_\_\_\_ .



- A) drama
- B) weather forecast
- C) cooking shows
- D) talk shows

13. Jim: What is your favorite TV programme?

Mark: I like to watch \_\_\_\_\_ .



- A) cartoons
- B) the news
- C) quiz show
- D) comedy

14. Aum: What is your favorite TV programme?

Nim: I love watching \_\_\_\_\_ .



- A) drama
- B) cartoons
- C) chat shows
- D) adverts

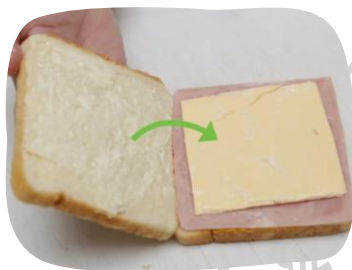
15. Aum: What is your favorite TV programme?

Nim: I like watching \_\_\_\_\_ .



- A) music programmes
- B) sport programmes
- C) the news
- D) talk show

16. Next, place \_\_\_\_\_ .



- A) mustard and ketchup
- B) lettuce and tomato
- C) ham and cheese
- D) bacon and tomato

17. Then, place two leaves of \_\_\_\_\_ .



- A) lime
- B) chili
- C) onion
- D) lettuce

18. Next, fry the \_\_\_\_\_ and egg in the hot pan.



- A) lime
- B) ketchup
- C) rice
- D) chicken

19. Then, add a \_\_\_\_\_ to bun.



- A) ham  
B) sausage  
C) bacon  
D) beef

20. Finally, pour some \_\_\_\_\_.



- A) bun  
B) bread  
C) juice  
D) mustard

**Part 2: Fill in the blanks.**

*Item 21-25: Fill in the blanks using the word bank. Write the letters (A-F) in column A on your answer sheet.*

- |                 |                   |              |
|-----------------|-------------------|--------------|
| A. a bus driver | B. a photographer | C. a teacher |
| D. a chef       | E. a farmer       | F. a DJ      |

21. I want to be \_\_\_\_\_ because I love cooking.
22. I want to be \_\_\_\_\_ because I like driving around the city.
23. I want to be \_\_\_\_\_ because I like taking photos.
24. I want to be \_\_\_\_\_ because I like to teach students.
25. I want to be \_\_\_\_\_ because I love growing vegetables.

Item 26-30: Fill in the blanks using the word bank. Write the letters (A-H) in column You're your answer sheet.

A. an earache	B. a stomach ache	C. a broken leg
D. a fever	E. a sore throat	F. a runny nose

26. You've got \_\_\_\_\_. You should clean your nose with saltwater.



27. You've got \_\_\_\_\_. You shouldn't play football.

28. You've got \_\_\_\_\_. You should drink warm water.

29. You've got \_\_\_\_\_. You shouldn't eat pizza.

30. You've got \_\_\_\_\_. You should stay in bed.



*Item 31-35 Look at the programmes on channel 79. Fill in the blanks using the word bank. Write the letters (A-F) in column A on your answer sheet.*

A. quiz shows	B. sport programmes	C. cooking shows
D. talk shows	E. weather forecast	F. documentaries

## CHANNEL 79 programmes



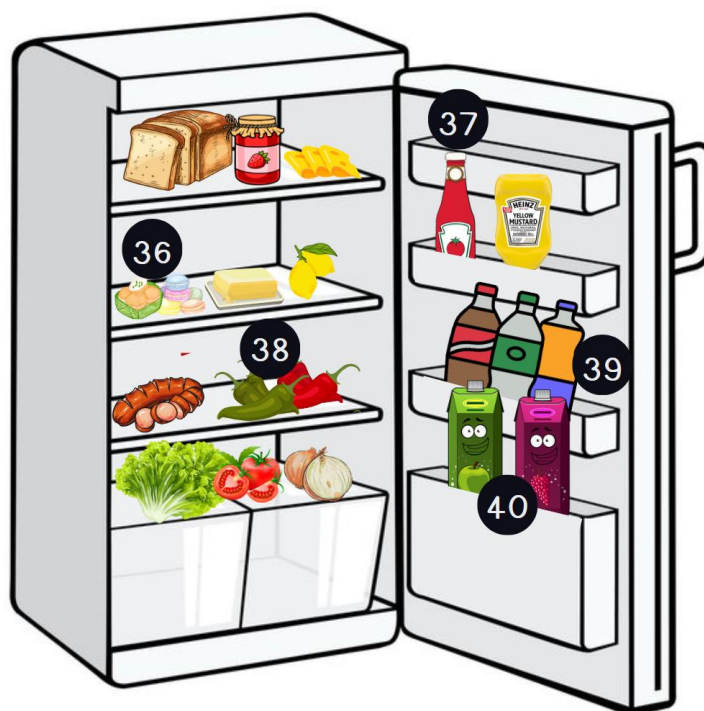
The graphic shows a central vertical timeline for Channel 79 programmes. On the left, there are three television screens: the top one shows a football match (FIFA World Cup 2022), the middle one shows a weather forecast (Today's forecast), and the bottom one shows a quiz show (Win big). On the right, there are two television screens: the top one shows a cooking show (Masterchef) and the bottom one shows a documentary (Wild Africa). Each screen is connected to a horizontal bar indicating the programme name and time.

- 2:30 PM** FIFA World Cup 2022
- 4:00 PM** Masterchef
- 6:00 PM** Today's forecast
- 8:00 PM** Wild life
- 9:00 PM** Win big

31. At 4.00 pm., you can watch \_\_\_\_\_
32. At 9.00 pm., you can watch \_\_\_\_\_
33. At 6.00 pm., you can watch \_\_\_\_\_
34. At 8.00 pm., you can watch \_\_\_\_\_
35. At 2.30 pm., you can watch \_\_\_\_\_

*Item 36-40 Look at the picture and answer the question "What is in the fridge?" using the word bank. Write the letters (A-F) in column A on your answer sheet.*

A. dessert	B. ketchup	C. juice
D. soft drink	E. chili	F. cheese



36. There is some \_\_\_\_\_ in the fridge.
37. There is some \_\_\_\_\_ in the fridge.
38. There is some \_\_\_\_\_ in the fridge.
39. There are some \_\_\_\_\_ in the fridge.
40. There are some \_\_\_\_\_ in the fridge.



### 3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

#### แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งจะนำไปประเมินผลเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป

2. แบบสอบถามฉบับนี้ประกอบด้วยคำถามทั้งหมด 2 ตอน ประกอบด้วย

**ตอนที่ 1** แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีการกำหนดค่าระดับของข้อความในแบบสอบถาม 5 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	นักเรียนมีความพึงพอใจมาก
ระดับ 3	หมายถึง	นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

**ตอนที่ 2** ข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม



**ตอนที่ 1** แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้  
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

**คำชี้แจง** กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านเนื้อหา</b>					
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ					
2. เนื้อหาปริมาณความเหมาะสมกับเวลาเรียน					
3. เนื้อหาความเหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน					
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>					
4. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ					
6. กิจกรรมการเรียนรู้ปฏิบัติได้ง่าย					
7. กิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดลำดับเหมาะสม					
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย					
9. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน					
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>					
10. นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น					
11. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ในอนาคต					
12. นักเรียนมีความเชื่อมั่นในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น					
13. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
14. นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้นานมากขึ้น					
15. นักเรียนมีความสะดวกในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น					

**ตอนที่ 2** ข้อเสนอแนะอื่นๆ

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมดิจิทัล

.....

.....

ภาคผนวก ข  
แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ
3. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ



## 1. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

### แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Occupations)

**คำชี้แจง** โปรดพิจารณารายการแบบทดสอบแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป โดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- +1      แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 0        ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 1      แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นไม่มีความเหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้				
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด				
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียน				
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้				
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสม				
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม				



**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้**  
**(แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Illness)**

**คำชี้แจง** โปรดพิจารณารายการแบบทดสอบแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป โดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- +1     แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 0       ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 1     แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นไม่มีความเหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้				
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด				
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียน				
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้				
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสม				
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม				



**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้**  
(แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 TV programmes)

**คำชี้แจง** โปรดพิจารณารายการแบบทดสอบแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป โดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- +1    แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 0      ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 1    แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นไม่มีความเหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้				
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด				
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียน				
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้				
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสม				
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม				





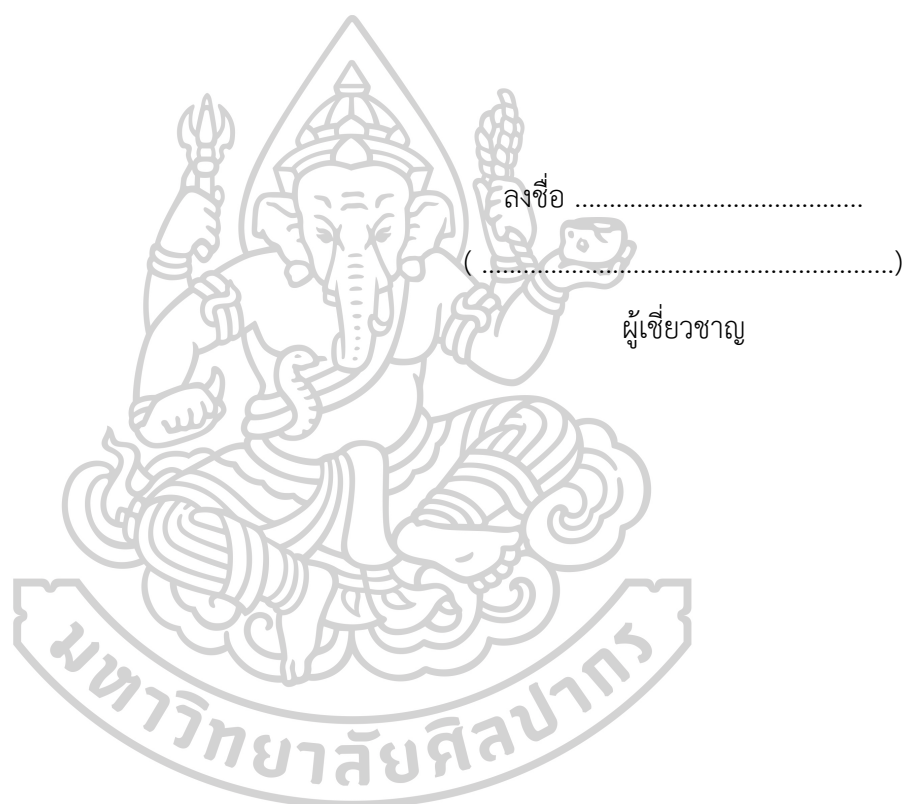
**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้**  
**(แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Food and drinks)**

**คำชี้แจง** โปรดพิจารณารายการแบบทดสอบแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป โดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- +1     แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 0       ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 1     แน่ใจว่ารายการประเมินข้อนั้นไม่มีความเหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้				
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด				
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียน				
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้				
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสม				
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม				







## 2. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ

### แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ


**คำชี้แจง** โปรดพิจารณารายการแบบทดสอบแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป โดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- +1     แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
 0        ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
 -1     แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้



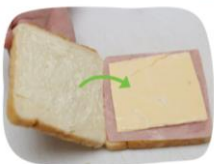


ข้อ	ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1.	<p>Mr. House: What does Peter want to be?            Jenny: He wants to be _____ .</p>  <p>A) a firefighter            B) a driver            C) a photographer            D) a reporter</p>				
2.	<p>Mrs. Green: What do you want to be?            Mike: I want to be _____ .</p>  <p>A) a police man            B) a postman            C) a driver            D) a pilot</p>				
3.	<p>Lisa: What do you want to be?            Rose: I want to be _____ .</p>  <p>A) a photographer            B) a firefighter            C) a DJ            D) a reporter</p>				




ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4.	<p>Mrs. Green: What does David want to be? Joy: He wants to be _____ .</p>  <p>A) a policeman B) a postman C) a farmer D) a baker</p>				
5.	<p>Nutty: What do you want to be? Tom: I want to be _____ .</p>  <p>A) a bus driver B) a teacher C) a reporter D) a firefighter</p>				
6.	<p><i>What's the matter with him?</i> He has got _____ .</p>  <p>A) a headache B) an earache C) a stomach ache D) a backache</p>				
7.	<p><i>What's the matter with her?</i> She has got _____ .</p>  <p>A) a cough B) a cold C) a fever D) a chicken pox</p>				
8.	<p>Doctor: What's the matter with you? Max: I've got _____ .</p>  <p>A) a runny nose B) a backache C) a toothache D) a sore throat</p>				



ข้อ	ข้อความ	ระดับความ	ข้อเสนอแนะ
-----	---------	-----------	------------

		คิดเห็น			
		+1	0	-1	
9.	<p>Doctor: What's the matter with you? Max: I've got _____ .</p>  <p>A) a fever B) a cramp C) a broken arm D) a toothache</p>				
10.	<p>Doctor: What's the matter with you? Max: I've got _____ .</p>  <p>A) a runny nose B) a broken heart C) a headache D) a stomach ache</p>				
11.	<p>Gray: What is your favorite TV programme? Nick: I love watching _____ .</p>  <p>A) adverts B) reality shows C) documentaries D) films</p>				
12.	<p>Ploy: What is your favorite TV programme? Noon: I like watching _____ .</p>  <p>A) drama B) weather forecast C) cooking shows D) talk shows</p>				
13.	<p>Jim: What is your favorite TV programme? Mark: I like to watch _____ .</p>  <p>A) cartoons B) the news C) quiz show D) comedy</p>				

ข้อ	ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น	ข้อเสนอแนะ
-----	----------	------------------	------------

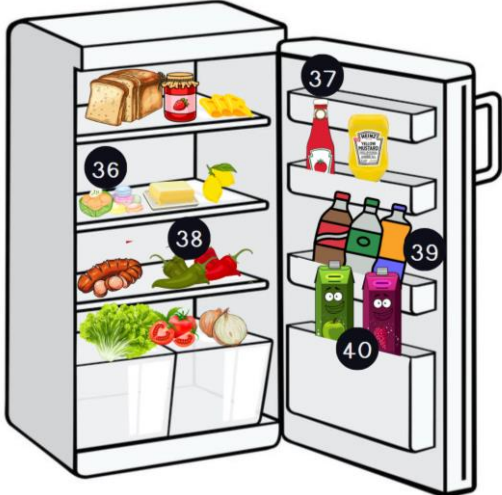
		+1	0	-1	
14.	<p>Aum: What is your favorite TV programme? Nim: I love watching _____</p>  <p>A) drama B) cartoons C) chat shows D) adverts</p>				
15.	<p>Noon: What is your favorite TV programme? Kim: I like watching _____</p>  <p>A) music programmes B) sport programmes C) the news D) talk show</p>				
16.	<p>Next, place _____</p>  <p>A) mustard and ketchup B) lettuce and tomato C) ham and cheese D) bacon and tomato</p>				
17.	<p>Then, place two leaves of _____</p>  <p>A) lime B) chili C) onion D) lettuce</p>				
18.	<p>Next, fry the _____ and egg in the hot pan.</p>  <p>A) lime B) ketchup C) rice D) chicken</p>				

		+1	0	-1							
19.	Then, add a _____ to bun.  <ul style="list-style-type: none"> <li>A) ham</li> <li>B) sausage</li> <li>C) bacon</li> <li>D) beef</li> </ul>										
20.	Finally, pour some _____  <ul style="list-style-type: none"> <li>A) bun</li> <li>B) bread</li> <li>C) juice</li> <li>D) mustard</li> </ul>										
<b>Part 2: Fill in the blanks.</b>											
<p>Item 21-25: Fill in the blanks using the word bank. Write the letters (A-F) in column A on your answer sheet.</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>A. a bus driver</td> <td>D. a photographer</td> </tr> <tr> <td>B. a teacher</td> <td>E. a farmer</td> </tr> <tr> <td>C. a chef</td> <td>F. a DJ</td> </tr> </table>		A. a bus driver	D. a photographer	B. a teacher	E. a farmer	C. a chef	F. a DJ				
A. a bus driver	D. a photographer										
B. a teacher	E. a farmer										
C. a chef	F. a DJ										
21.	I want to be _____ because I love cooking										
22.	I want to be _____ because I like driving around the city										
23.	I want to be _____ because I like taking photos										
24.	I want to be _____ because I like to teach students										
25.	I want to be _____ because I love growing vegetables										
<p>Item 26-30: Fill in the blanks using the word bank. Write the letters (A-F) in column You're your answer sheet.</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>A. an earache</td> <td>D. a stomach ache</td> </tr> <tr> <td>B. a fever</td> <td>E. a sore throat</td> </tr> <tr> <td>C. a broken leg</td> <td>F. a runny nose</td> </tr> </table>		A. an earache	D. a stomach ache	B. a fever	E. a sore throat	C. a broken leg	F. a runny nose				
A. an earache	D. a stomach ache										
B. a fever	E. a sore throat										
C. a broken leg	F. a runny nose										
26.	You've got _____. You should clean your nose with saltwater. 										
ข้อ	ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น		ข้อเสนอแนะ							

		+1	0	-1	
27.	You've got ..... You shouldn't play football.				
28.	You've got ..... You should drink warm water.				
29.	You've got ..... You shouldn't eat pizza.				
30.	You've got ..... You should stay in bed. 				
<p>Item 31-35: Look at the programmes on channel 79. Fill in the blanks using the word bank. Write the letters (A-F) in column A on your answer sheet.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>A. quiz shows                      D. sport programmes B. talk shows                      E. weather forecast C. cooking shows                F. documentaries</p> </div> 					
31.	At 4.00 pm., you can watch .....				
32.	At 9.00 pm., you can watch .....				
33.	At 6.00 pm., you can watch .....				
34.	At 8.00 pm., you can watch .....				
35.	At 2.30 pm., you can watch .....				

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น	ข้อเสนอแนะ
-----	---------	------------------	------------



		+1	0	-1	
	<p>Item 36-40: Look at the picture and answer the question "What is in the fridge?" using the word bank.</p> <p>Write the letters (A-F) in column A on your answer sheet.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>A. dessert                      D. soft drink</p> <p>B. ketchup                      E. chili</p> <p>C. juice                          F. cheese</p> </div> 				
36.	There is some _____ in the fridge.				
37.	There is some _____ in the fridge.				
38.	There is some _____ in the fridge.				
39.	There are some _____ in the fridge.				
40.	There are some _____ in the fridge.				

ลงชื่อ .....

( ..... )

ผู้เขียนชาญ

### 3. แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ

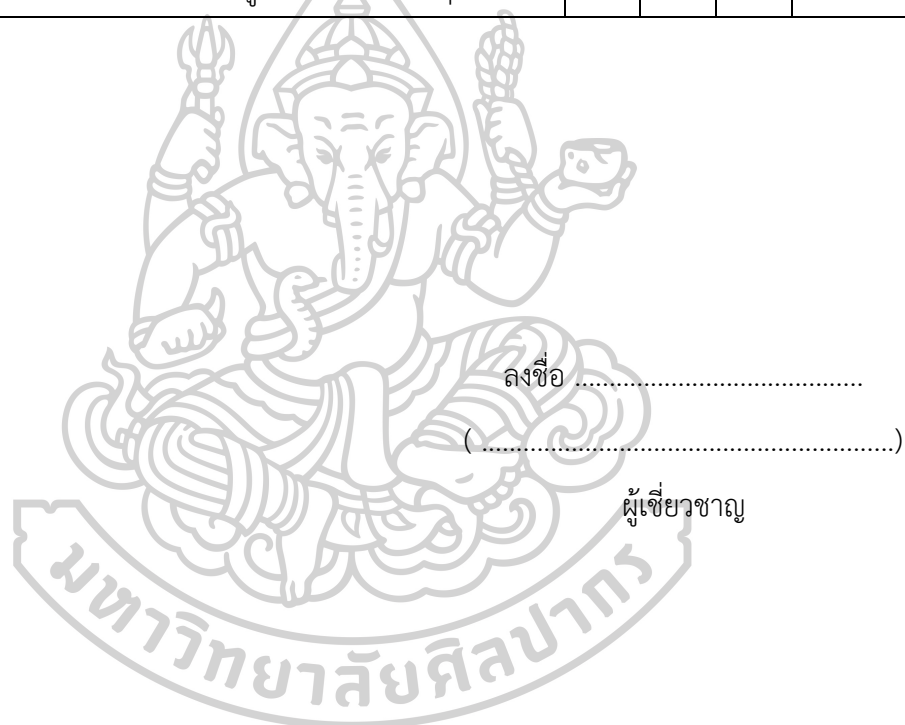
#### แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ

**คำชี้แจง** โปรดพิจารณารายการแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เครื่องหมาย ✓ ลงในที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป โดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- +1 รายการข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 0 ไม่แน่ใจว่ารายการข้อนั้นมีความเหมาะสม
- 1 รายการข้อนั้นไม่มีความเหมาะสม

รายการพิจารณา	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
<b>ด้านเนื้อหา</b>				
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ				
2. เนื้อหาปริมาณความเหมาะสมกับเวลาเรียน				
3. เนื้อหาความเหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน				
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>				
4. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ				
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ				
6. กิจกรรมการเรียนรู้ปฏิบัติได้ง่าย				
7. กิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดลำดับเหมาะสม				
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย				
9. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน				

รายการพิจารณา	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
10. นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น				
11. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ในอนาคต				
12. นักเรียนมีความเชื่อมั่นในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น				
13. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ				
14. นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้นานมากขึ้น				
15. นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น				



## ภาคผนวก ค

## ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบสอบถามความคิดเห็น
3. ค่าดัชนีความสอดคล้องของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเนื้อหาบทเรียน
4. ค่าความยากและอำนาจจำแนก



### 1. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 11 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	IOC	แปลความ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
3.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
4.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
5.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
7.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
8.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
9.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
10.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
11.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
12.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
13.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
14.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
15.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
16.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
17.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
18.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
19.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
20.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	IOC	ผลพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
21.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
22.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
23.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
24.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
25.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
27.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
28.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
29.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
30.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
31.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
32.	0	+1	+1	2	0.67	สอดคล้อง
33.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
34.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
35.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
36.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
37.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
38.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
39.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
40.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

## 2. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็น

ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบสอบถามความคิดเห็น

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	IOC	แปลความ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
3.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
4.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
5.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
7.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
8.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
9.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
10.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
11.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
12.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
13.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
14.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
15.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

### 3. ค่าดัชนีความสอดคล้องของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเนื้อหาบทเรียน

ตารางที่ 13 ค่าดัชนีความสอดคล้องของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเนื้อหาบทเรียน

แผนการจัดการ เรียนรู้	รายการ ประเมิน ที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน	IOC	แปล ความ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1 Occupations	1.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	2.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	3.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	4.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	5.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	6.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	7.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2 Illness	1.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	2.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	3.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	4.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	5.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	6.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	7.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง



แผนการจัดการ เรียนรู้	รายการ ประเมิน ที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน	IOC	แปล ความ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
3 TV programmes	1.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	2.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	3.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	4.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	5.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	6.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	7.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
4 Food and drinks	1.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	2.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	3.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	4.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	5.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	6.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	7.	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

## ภาคผนวก ง

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

## 1. นางสาวอุทัยวรรณ สมบูรณ์พลเพิ่ม

ตำแหน่ง : ครู คศ.2

โรงเรียน : โรงเรียนวัดนางสาว (ถาวรราษฎร์บำรุง)

สังกัด : สพป.สมุทรสาคร

## 2. นางสาวสุนีย์พร วรรณฤมล

ตำแหน่ง : ครู คศ.3

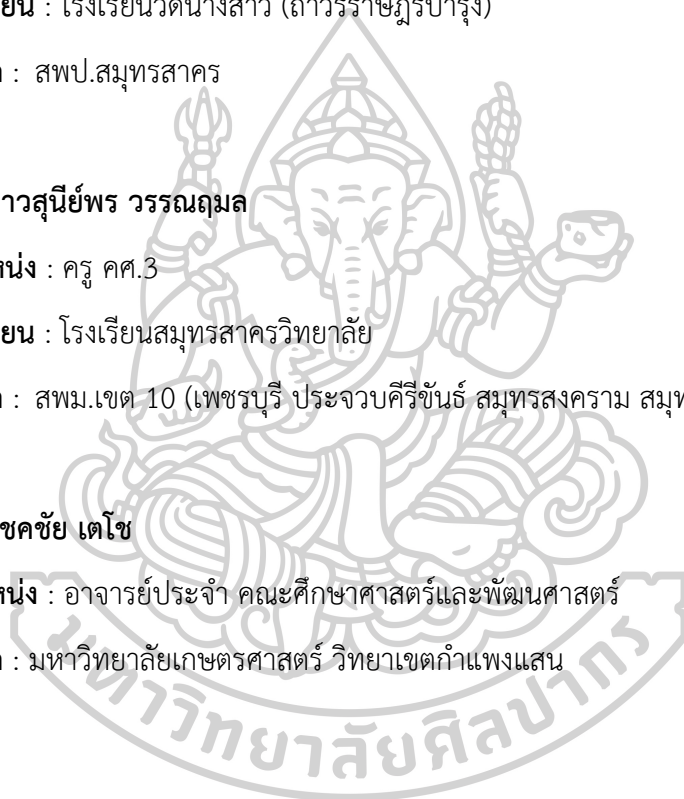
โรงเรียน : โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย

สังกัด : สพม.เขต 10 (เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สมุทรสงคราม สมุทรสาคร)

## 3. นายโชคชัย เตโช

ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำ คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์

สังกัด : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน



ที่ อว 8606(ง.ร.) / 944



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

17 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวอุทัยวรรณ สมบูรณ์พลเพิ่ม

ด้วย นางสาวเฉลิมพร ปัญญาสุธารส รหัสประจำตัว 640620008 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง  
"ผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ  
เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร.อธิกมาส มากจู้ )

ผู้รักษาการแทนรองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย  
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.088-2292013

ที่ อว 8606 (พ.ศ.) / ๑๙๔๓



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

17 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวสุนีย์พร วรรณฤมล

ด้วย นางสาวเฉลิมพร ปัญญาสุธารส รหัสประจำตัว 640620008 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อริทมาส มากจู้ย)

ผู้อำนวยการแทนรองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย  
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.088-2292013

ที่ อว 8606 (๗๗) ๑๔๒



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

17 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นายโชคชัย เตโช

ด้วย นางสาวเฉลิมพร ปัญญาสุธารส รหัสประจำตัว 640620008 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลของการใช้เกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร.อธิกมาส มากจ้อย )

ผู้รักษาการแทนรองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.088-2292013

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	เฉลิมพร ปัญจาสุธารส
วัน เดือน ปี เกิด	5 ธันวาคม 2534
สถานที่เกิด	นครปฐม
วุฒิการศึกษา	สาขาการสอนภาษาอังกฤษ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	4/1 หมู่ 8 ต.รางพิบูล อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม

