

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ณ
สารบัญแผนภาพ	ญ
สารบัญตารางภาคผนวก	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
สมมติฐานการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544	11
คำศัพท์	19
ความหมายของคำศัพท์	19
ความสำคัญของคำศัพท์	21
ประเภทของคำศัพท์	22
จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์	22
การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน	23
ลำดับขั้นตอนการสอนคำศัพท์	24
การสอนและการเรียนรู้คำศัพท์	27

เกม	29
ความหมายของเกม	29
จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษา	31
ประเภทของเกมทางภาษา	32
ความสำคัญและประโยชน์ของเกม	34
ลักษณะของเกมที่ดี	36
การคัดเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอน	38
แผนการจัดการเรียนรู้	40
ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้	40
ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	42
องค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	45
ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	48
รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	51
ลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี	53
ประโยชน์ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	55
ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	56
ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	59
ความพึงพอใจ	60
ความหมายของความพึงพอใจ	60
ทฤษฎีการสร้างความพึงพอใจ	61
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	63
งานวิจัยในประเทศ	63
งานวิจัยต่างประเทศ	65
กรอบแนวคิดในการวิจัย	65
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	70
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	70

หัวเรื่อง	หน้า
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	71
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	72
การเก็บรวบรวมข้อมูล	75
การวิเคราะห์ข้อมูล	76
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	77
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	81
1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	81
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	81
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	82
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	90
1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	90
2. สรุปผล	90
3. อภิปรายผล	91
4. ข้อเสนอแนะ	93
บรรณานุกรม	95
ภาคผนวก	103
ภาคผนวก ก แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	104
ภาคผนวก ข แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	111
ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม	117
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	122
ภาคผนวก จ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจ	126
ภาคผนวก ฉ หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ	131
ประวัติผู้วิจัย	137

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	แสดงโครงสร้างหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในภาพรวม 16
2	หน่วยการเรียนรู้ 10 หน่วย ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) เวลาเรียน 20 ชั่วโมง 19
3	โครงสร้างวิชาวิชา...ชั้น...ภาคเรียนที่ปีการศึกษา... 50
4	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบตารางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 52
5	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบพิสดาร 53
6	ผลรวมค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของคะแนนระหว่างเรียนของ กระบวนการเรียนรู้จากการเรียนโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 82
7	ผลรวม ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนนักเรียน จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 84
8	ค่าประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 86
9	เปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 88
10	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 88

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่

หน้า

- 1 กรอบแนวคิดการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้เกม 69



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญตารางภาคผนวก

ตารางภาคผนวกที่	หน้า
1 ผลการหาค่าคุณภาพ ค่า p และค่า B ของแบบทดสอบวัด ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	123
2 ผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องความพึงพอใจในการพัฒนา การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1	124
3 ผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ ที่คาดหวัง (IOC) การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	125