

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยข้อมูลโดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- n แทน จำนวนนักเรียน
 \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย/ค่าเฉลี่ย
S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
 E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
t แทน ค่าสถิติทดสอบ t
sig แทน นัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบ

4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
- ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
- ตอนที่ 3 ผลเพื่อทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ในระยะที่ 1 ดังนี้

1. ผลการสัมภาษณ์การเรียนรู้ ครูพานักเรียน เรียนรู้คำศัพท์ก่อนที่จะเรียนให้อ่าน และเขียน จากนั้นแบ่งกลุ่ม ให้นักเรียนได้เล่นเกม จากคำศัพท์ที่เรียนไป พร้อมกับทบทวน บทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อม และอยากรู้ อยากเรียน ดังคำสัมภาษณ์ สรุปได้ดังนี้

“...ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก็คือ การจัดการเรียนรู้ไม่ดึงดูด ความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนไม่มีความสนใจในการเรียน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2560)

“...ปัญหาสำคัญของนักเรียน คือ ปัญหาในเรื่องของคำศัพท์ เช่น จำคำศัพท์ไม่ได้ และ นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2560)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมควรมีการนำเข้าสู่บทเรียนอย่างไร

- 2.1 สาระสำคัญ
- 2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.3 เนื้อหา
- 2.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.5 สื่อการเรียนรู้
- 2.6 การวัดและประเมินผล

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถสรุปดังนี้ ครูพานักเรียน เรียนรู้คำศัพท์ก่อนที่จะเรียน ให้อ่าน และเขียน จากนั้นแบ่งกลุ่ม ให้นักเรียนได้เล่นเกม จากคำศัพท์ที่เรียนไป พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการ นำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้ อยากเรียน ดังคำสัมภาษณ์

“...ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก็คือ การจัดการเรียนรู้ไม่ดึงดูด ความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนไม่มีความสนใจในการเรียน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2560)

“...ปัญหาสำคัญของนักเรียน คือ ปัญหาในเรื่องของคำศัพท์ เช่น จำคำศัพท์ไม่ได้ และนักเรียนขาดความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2560)

2. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถสรุปดังนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน และลักษณะการจัดกิจกรรมและขั้นตอนเป็นดังนี้

1) Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อนทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียน

2) Presentation (ชั้นนำเสนอ) คือ ครูจะให้ข้อมูล คำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่นักเรียน

3) Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency)

4) Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง

5) Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกเพื่อนำไปประเมินผล ดังคำสัมภาษณ์

“...จัดการเรียนโดยใช้เกมเข้ามาช่วยในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพราะเด็กจะเกิดความสนใจมากขึ้นสามารถจดจำคำศัพท์ได้ ...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2560)

“...ควรเริ่มต้นจากการให้นักเรียนได้เห็นภาพ จากนั้นจึงให้ความรู้เรื่องคำศัพท์ และนำไปสู่การเขียนคำศัพท์ทีละคำและฝึกให้นักเรียนจำคำศัพท์จากเกม...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

3. การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถสรุป
ดังนี้ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ควรจะใช้เกมทั้งหมด 10 ประเภท

แผนที่ 1 You and me โดยใช้เกม Whisper Game (เกมกระซิบ)

แผนที่ 2 My Family โดยใช้เกม Bingo Game (เกมบิงโก)

แผนที่ 3 My pets โดยใช้เกม Matching picture and word game (เกมจับคู่
คำศัพท์กับภาพ)

แผนที่ 4 First day at school โดยใช้เกม Command Game (เกมคำสั่ง)

แผนที่ 5 My school things โดยใช้เกม spelling game (เกมสะกดคำ)

แผนที่ 6 My foods โดยใช้เกม Vocabulary game (เกมพูดคำศัพท์)

แผนที่ 7 Fruits โดยใช้เกม Matching (เกมจับคู่)

แผนที่ 8 Part of your body โดยใช้เกม Drawing picture game (เกมแข่งกันวาด
รูปอวัยวะ)

แผนที่ 9 My Favorite Colors โดยใช้เกม fill vocabulary in the blank (เกมเติม
คำศัพท์)

แผนที่ 10 Numbers โดยใช้เกม Count number (เกมนับเลข)

ดังคำสัมภาษณ์

“...ควรใช้เกมประเภท word game , jigsaw game เพื่อที่นักเรียนจะได้จดจำ
คำศัพท์ควบคู่กันไปด้วย ...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2560)

“...การสอนคำศัพท์ครูจะต้องใช้จัดกิจกรรมโดยใช้เกมความคู่กับคำศัพท์ตลอด
เพื่อที่จะทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 4, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

4. การวัดและการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา
กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถ
สรุปดังนี้

1. วิธีการประเมิน คือ การตรวจใบงาน แบบฝึกหัด และการสังเกตการณ์ทำงาน
เป็นรายบุคคลและกลุ่ม

2. เครื่องมือ คือ ใบงาน แบบฝึกหัด และแบบบันทึกการอ่าน การเขียน และ
พฤติกรรมการทำงานเป็นรายบุคคลและกลุ่ม

3. เกณฑ์การประเมิน คือ ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ ดั่งคำสัมภาษณ์

“...การประเมินควรทำเป็น Rubric Score เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการให้คะแนน
...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2560)

“...ควรกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจนเพื่อประเมินผลงานของนักเรียนได้อย่าง
ชัดเจน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2560)

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน
สามารถสรุปเกี่ยวกับแนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม คือ ปัญหาที่พบ
ส่วนใหญ่คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่น่าสนใจ และนักเรียนไม่มีความตื่นตัวในการเรียน ควรเริ่มต้น
จากการให้นักเรียนได้เห็นภาพ จากนั้นจึงให้ความรู้เรื่องคำศัพท์ และนำไปสู่การเขียนคำศัพท์ทีละคำ
และจัดกิจกรรมโดยใช้เกมความคู่กับคำศัพท์ตลอด เพื่อที่จะทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น
มีแบบแผน 10 แผน

แผนที่ 1 You and me โดยใช้เกม Whisper Game (เกมกระซิบ)

แผนที่ 2 My Family โดยใช้เกม Bingo Game (เกมบิงโก)

แผนที่ 3 My pets โดยใช้เกม Matching picture and word game (เกมจับคู่
คำศัพท์กับภาพ)

แผนที่ 4 First day at school โดยใช้เกม Command Game (เกมคำสั่ง)

แผนที่ 5 My school things โดยใช้เกม spelling game (เกมสะกดคำ)

แผนที่ 6 My foods โดยใช้เกม Vocabulary game (เกมพูดคำศัพท์)

แผนที่ 7 Fruits โดยใช้เกม Matching (เกมจับคู่)

แผนที่ 8 Part of your body โดยใช้เกม Drawing picture game (เกมแข่งกันวาด
รูปอวัยวะ)

แผนที่ 9 My Favorite Colors โดยใช้เกม fill vocabulary in the blank (เกมเติม
คำศัพท์)

แผนที่ 10 Numbers โดยใช้เกม Count number (เกมนับเลข)

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

จากผลการศึกษาการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2
จำนวน 5 คน เกี่ยวกับแนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยใช้แผน
กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางการ
พัฒนาการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังแสดงตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1

โครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
1	You and me	Whisper Game (เกมกระซิบ)	1. ทักทายกันเป็นภาษาอังกฤษ Hi, Hello, Good morning, Good afternoon ตามวาระ และบุคคลที่เกี่ยวข้อง 2. แนะนำตนเองเป็นวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่จะบอกชื่อของตนเอง และขอทราบชื่อของผู้ที่ตนเองพูดด้วย T : Hello, I'm Miss (Pailin). What is your name? S1 : Hello, I'm (Suwat). S2 : Hi, I'm (Somsri). 3. ตอบชื่อตนเองด้วยประโยคดังนี้ S1 : Good morning (Hello). I'm..... What is your name? S2 : Hello, I'm หรือ My name is..... 4. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมชื่อ Whisper Game (เกมกระซิบ)	Hi, Hello, Good morning, Good afternoon, Good evening, Good night, Goodbye Hello, I'm (Sam). What's your name? I'm..... My name is.....

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
การเรียนรู้ที่				
2	My Family	Bingo Game (เกมบิงโก)	<p>1. แนะนำบุคคลในครอบครัว</p> <p>T : This is my family This is my father/ mother/sister and brother.</p> <p>2. ฟังและพูดออกเสียงตาม ดังนี้</p> <p>T : Who's this? It's my father.</p> <p>Ss : Who's this? It's my father.</p> <p>3. แนะนำบุคคลในครอบครัว ผู้ที่ถูกแนะนำทำท่าทาง ประกอบ เช่น</p> <p>S1 : This is my father. S2 : This is my mother.</p> <p>4. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ชื่อเกมชิงแย่ง แข่งขัน (Board Scramble game)</p> <p>5. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ชื่อเกม Bingo Game (เกมบิงโก)</p>	<p>การแนะนำบุคคลใน ครอบครัว การถาม ตอบ ซึ่งต้องอาศัย ความรู้เกี่ยวกับการใช้ Who และคำศัพท์ใน หมวดครอบครัว Who's this/that? It's my (father). Is this/that your (mother)? Yes, it is This is my.....</p>

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การ เรียนรู้ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
3	My pets	Matching picture and word game (เกมจับคู่คำศัพท์ กับภาพ)	1. ร้องเพลง I am a Cat ตาม แผนภูมิเพลง และแสดง ท่าทางประกอบเพลง 2. อ่านและสะกดด้วยประโยค T : Do you have a pet? S : Yes. I do. (ถ้ามีสัตว์เลี้ยง) No. I don't. (ถ้าไม่มี สัตว์เลี้ยง) T : What pets do you have? S : I have a rabbit /cat / dog / bird / fish. 3. จับคู่ฝึกสนทนาถามตอบด้วย ประโยค Do you have a pet? Yes. I do. / No. I don't. What pets do you have? I have a rabbit /cat / dog / bird / fish 4. วาดภาพโดยใช้คำสั่ง Draw a cat/dog/fish. 5. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เกม ชื่อเกม Matching picture and word game	1. ออกเสียงคำศัพท์และ ประโยคเกี่ยวกับสัตว์ เลี้ยง 2. เขียนคำศัพท์และ ประโยค 3. บอกความหมายของ คำศัพท์ My pets Dog cat Bird Fish Rabbit hamster

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้ ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
4	First day at school	Command Game (เกมคำสั่ง)	1. ทบทวนคำศัพท์โดยใช้คำถาม What's this/that? Is this/that a (notebook)? 2. ตอบและสะกดคำศัพท์ T : What's this? Ss : It's a chair. c-h-a-i-r 3. จับคู่กันฝึกสนทนาถาม ตอบ 4. ทายของสิ่งนั้นคืออะไร เช่น S1 : What's this? S2 : Is it a book? S1 : No, it isn't. S3 : Is it a bag? S1 : Yes, it is. 5. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกม	การสนทนาถาม ตอบ เกี่ยวกับสิ่งของใน ห้องเรียนได้ถูกต้อง What is this/that? It is a..... Is this a.....? Yes, it is. No, it isn't
5	My school things	spelling game (เกมสะกดคำ)	1. ออกเสียงคำศัพท์และสะกด 2. เขียนคำศัพท์ลงบนกระดาน 3. ออกเสียงคำศัพท์นั้น ๆ พร้อม บอกความหมายและสะกดคำ 4. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกม ชื่อเกมspelling game	สามารถออกเสียงและบอก ความหมายของคำศัพท์ หมวดหมู่อุปกรณ์ใน โรงเรียนได้ถูกต้อง a classroom, a blackboard, a window, a door, a school, a table, a desk, a chair, a pencil case, a book, a notebook, a pen, a pencil, a ruler, an eraser, a computer, a school bag

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้ ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
6	My foods	Vocabulary game (เกมพูดคำศัพท์)	1. อ่านตามและอ่านเอง Linda and Ann are friends. They have lunch together everyday at the food shop. Linda's favorite food is eggs and chicken. Her favorite drinks is milk. Ann's favorite food is bread and chicken. Her favorite drinks is water 2. ตอบปากเปล่าและจับคู่ A : What's your favorite food / drinks? B : My favorite food / drinks is..... 3. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เกม ชื่อเกม Vocabulary game	ออกเสียงคำศัพท์ที่เป็นชื่อ อาหาร เครื่องดื่มและ บอกความหมายได้ What's your favorite food / drinks? My favorite food / drinks is..... Food : curry, hamburger, soup, salad Drinks : juice, tea
7	Fruits	Matching (เกมจับคู่)	1. อ่าน คำศัพท์ และ ทบทวน ความหมายของคำศัพท์ 2. บอกความหมายของคำศัพท์ 3. ทบทวนคำศัพท์โดยใช้คำถาม What's this/that? 4. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เกม ชื่อเกม Matching	อ่านคำศัพท์เรื่องของผลไม้ ได้สามารถสะกดและบอก ความหมายได้ Fruits Orange Mango papaya Apple Banana Grape Question word ? What is this/that ? It is an Orange

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้ ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
8	Part of your body	Drawing picture game (เกมแข่งกันวาดรูป อวัยวะ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วน ต่าง ๆ ของร่างกาย 2. ออกเสียงคำศัพท์พร้อมกับชี้ที่ อวัยวะของตน 3. จัดกลุ่มคำโดยแยกคำศัพท์ใน ร่างกายว่าคำใดอยู่ส่วนบน หรือ ส่วนล่างของร่างกาย 4. เขียนคำศัพท์ของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายลงในช่องว่างให้ ถูกต้อง 5. เขียนคำศัพท์ตามบัตรคำศัพท์ลง ในสมุดบันทึก 6. อ่านประโยค What's this ? It's a/an What are these ? They are 7. ครูใช้คำถาม What's this ? ให้ นักเรียนตอบ It's a/an ถ้าชี้ที่อวัยวะที่มี หลายอย่างครูใช้คำถาม What are this ? ให้ตอบ They are 8. เกมจับคู่ผลัดกันถามและตอบโดย ให้ใช้รูปประโยคตามที่ต้องการ 9. ฝึกถามและตอบภายในกลุ่มโดย ใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของตนเอง 10. เกมแข่งกันวาดรูปอวัยวะตามที่ ครูบอก Drawing picture game 	<p>ออกเสียงคำศัพท์และบอก ความหมายของคำศัพท์ชื่อ ส่วนของร่างกายได้</p> <p>1. Vocabulary head, nose, mouth, neck , eyes , ears , hands , knee , legs , foot (feet) , toes , fingers</p> <p>2. Structure – What's this ? It's a/an</p> <p>– What are these ? They are</p> <p>3. Function Identifying parts of the body</p> <p>4. Culture</p>

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
การเรียนรู้ที่				
9	My Favorite Colors	fill vocabulary in the blank (เกมเติมคำศัพท์)	<p>1. ทบทวนชื่อสี black, blue, brown, green, pink, orange, red, white, yellow</p> <p>3. ถามเกี่ยวกับสีที่ชอบด้วยประโยค</p> <p>S : What color do you like? พร้อมกัน</p> <p>T: I like orange. (red,)</p> <p>4. จับกลุ่มสนทนาถามตอบเกี่ยวกับสีที่ชอบตามประโยคตัวอย่าง</p> <p>S1 : What color do you like ?</p> <p>S2 : I like green.</p> <p>5. นำเสนอการพูดสนทนาถามตอบถามตอบเกี่ยวกับสีที่ชอบ</p> <p>6. พูดประโยคสีที่ตนเองชอบ</p> <p>I like ตามบัตรคำที่ชูให้ดู black, blue, brown, green, orange, pink, red, white, yellow พร้อม ๆ กัน</p> <p>7. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม</p> <p>ชื่อเกม fill vocabulary in the blank</p>	<p>ออกเสียง สะกดคำศัพท์ และบอกความหมายชื่อสีด้วยประโยค What color do you like ?</p> <p>I like pink.</p>

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
10	Numbers	Count number (เกมนับเลข)	1. บอกจำนวนสิ่งของนั้น ๆ พร้อม กับสะกด 2. นักเรียนชูสิ่งของและให้พูด ประโยค How many..... are there? 3. นักเรียนนับสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่ ในชุดกิจกรรม T : Count the trees. Ss : Four. 4. นักเรียนโยงเส้นระหว่างภาพ และจำนวนเลขให้ถูกต้อง 3. เกมหาคำศัพท์ของจำนวนเลข 1 -10 ที่ซ่อนอยู่ในภาพ แล้ว เขียน ล้อมรอบคำศัพท์	การบอกจำนวนสิ่งของ ต่าง ๆ จำเป็นต้องใช้ ทักษะการฟัง พูด และ การเขียน ซึ่งต้องอาศัย ความรู้เกี่ยวกับเลข จำนวนนับ

จากตารางที่ 4.1 เป็นโครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 แผน ซึ่งในแต่ละแผนจะประกอบไปด้วย เกมที่นำมาใช้ฝึกในแต่ละเรื่อง โครงสร้างประโยคที่สำคัญที่นำมาใช้ และจุดมุ่งหมายที่นักเรียนจะต้อง ปฏิบัติ ประกอบด้วยดังนี้

1. การคัดเลือกเกมในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลจากการ สัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ในระยะที่ 1 มาเป็นกรอบในการสร้าง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ซึ่งครูผู้สอนมีปัญหาในการสอนคล้าย ๆ กัน ในเรื่องของการจัดกิจกรรมการเรียนไม่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนไม่มีความตื่นตัวในการเรียน ซึ่ง ควรใช้เกมความคู่กับคำศัพท์ เพื่อที่จะทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น

2. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 2 ในระยะที่ 1 ทำให้ได้แนวทางในการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวน 10 แผน ซึ่งแต่ละแผนมีส่วนประกอบดังนี้

- 2.1 สารสำคัญ
- 2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.3 เนื้อหา
- 2.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.5 สื่อการเรียนรู้
- 2.6 การวัดและประเมินผล

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ความเหมาะสม
1. สารสำคัญ			
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	4.00	0.71	มาก
1.2 บ่งชี้ถึงความคิดรวบยอดของเนื้อหา	4.20	0.84	มาก
1.3 กะทัดรัด ได้ในความ ไม่สับสน	4.20	0.45	มาก
รวม	4.13	0.67	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 ครอบคลุมจุดประสงค์ปลายทางและนำทาง	4.00	0.71	มาก
2.2 ถูกต้องตามหลักการเขียน	4.00	0.71	มาก
2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมตามธรรมชาติของผู้เรียน	4.00	0.71	มาก
2.4 ระดับพฤติกรรมสามารถที่กำหนด เหมาะสมกับเวลาเนื้อหาผู้เรียน	3.60	0.55	มาก
2.5 ระดับพฤติกรรมสามารถวัดและประเมินได้	4.00	0.71	มาก
รวม	3.92	0.68	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ความเหมาะสม
3. เนื้อหา			
3.1 ครบถ้วน ครอบคลุม ในการสร้างความรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียน	4.00	0.71	มาก
3.2 ถูกต้องตามธรรมชาติของวิชาและมีความทันสมัย	4.00	0.71	มาก
3.3 ชัดเจน ตรวจสอบได้ และไม่สับสน	4.40	0.55	มาก
รวม	4.13	0.66	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้			
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.80	0.45	มาก
4.2 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อ และสภาพแวดล้อม	4.00	0.71	มาก
4.3 เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง	4.00	0.71	มาก
4.4 น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.00	0.71	มาก
4.5 เสริมสร้างความรู้ ความคิด ทักษะ และค่านิยม	3.80	0.45	มาก
รวม	3.92	0.61	มาก
5. สื่อการเรียนรู้			
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.00	0.71	มาก
5.2 เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	3.80	0.45	มาก
5.3 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.00	0.71	มาก
รวม	3.93	0.62	มาก
6. การวัดผลประเมินผล			
6.1 ใช้การวัดผลและประเมินผลที่หลากหลาย	3.80	0.84	มาก
6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ และขั้นตอนของกิจกรรม	4.00	0.71	มาก
6.3 มีเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.20	0.45	มาก
รวม	4.00	0.67	มาก
โดยรวม	4.01	0.65	มาก

จากตารางที่ 4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีผลการประเมินความเหมาะสมเฉลี่ยแต่ละด้านอยู่ระหว่าง 3.92 - 4.13 โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 แสดงว่า แผนการจัดกิจกรรม

จากตารางที่ 4.3 พบว่าคะแนนระหว่างเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 83.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.83 และร้อยละเท่ากับ 83.89 ส่วนคะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.10 และร้อยละเท่ากับ 82.46

3.2 ผลประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการ	คะแนนเต็ม	N	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E ₁)	100	19	83.89	3.83	83.89
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E ₂)	30	19	24.74	1.10	82.46
ประสิทธิภาพของแผน (E ₁ /E ₂) เท่ากับ 83.89/82.46					

จากตารางที่ 4.4 พบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 ดังนั้นสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ผลการศึกษาทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ดังตารางที่ 4.5 – 4.6

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

เลขที่	ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1	หลังเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1
1	15	26
2	15	26

(ต่อ)

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

เลขที่	ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1	หลังเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1
3	17	27
4	17	27
5	14	25
6	17	28
7	16	26
8	15	25
9	15	25
10	16	26
11	15	26
12	17	27
13	16	27
14	16	27
15	14	25
16	16	26
17	14	25
18	15	26
19	15	25
รวม	295	495
\bar{x}	15.52	26.05
S.D.	1.02	0.91
ร้อยละ	51.75	86.84

จากตารางที่ 4.5 พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.02 คิดเป็นร้อยละ 51.75 และคะแนนหลังเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.91 คิดเป็นร้อยละ 86.84

ก่อนทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบแจกแจง ของข้อมูลพบว่า ข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

เมื่อนำมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.6

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

การทดสอบ	N	\bar{x}	S.D	df	t	Sig
ก่อนเรียน	19	15.52	1.02	18	4.609	.000*
หลังเรียน	19	26.05	0.91			

จากตาราง 4.6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.7

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1	ข้าพเจ้าชอบและพอใจที่จะได้ทำกิจกรรมในวิชานี้ร่วมกับเพื่อน	4.16	0.70	มาก
2	ข้าพเจ้าได้ฝึกฝนและพัฒนาเพิ่มพูนความสามารถของตนเอง	4.23	0.40	มาก
3	ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษที่แปลกใหม่	4.26	0.42	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
4	ข้าพเจ้าพอใจที่ได้พัฒนาความสามารถในการคิด ของตนเอง	4.19	0.71	มาก
5	ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและ น่าสนใจ	4.34	0.43	มาก
6	ข้าพเจ้าชอบครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่าง ทั่วถึงขณะทำกิจกรรม	4.00	0.73	มาก
7	ข้าพเจ้าชอบครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิด ริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์	3.81	0.82	มาก
8	ข้าพเจ้าชอบครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหา ความรู้จากห้องสมุดหรือแหล่งอื่น ๆ	4.00	0.73	มาก
	รวม	4.12	0.62	มาก
ด้านสื่อจัดการเรียนรู้				
9	ข้าพเจ้าพอใจและชอบที่ครูจัดสื่อและอุปกรณ์ การสอนที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาในแต่ละครั้ง	4.10	0.70	มาก
10	ข้าพเจ้าพอใจในการมีส่วนร่วมในการจัดทำสื่อ เพื่อใช้ประกอบการเรียน	4.00	0.73	มาก
11	ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ	4.20	0.40	มาก
12	ข้าพเจ้ามีความตั้งใจและสนใจในการทำ แบบฝึกหัด	4.12	0.70	มาก
	รวม	4.11	0.63	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล				
13	ข้าพเจ้าพอใจกับคะแนนผลงานที่ตนเองและ เพื่อนทำได้	4.20	0.40	มาก
14	ข้าพเจ้าพอใจต่อผลการประเมินในครั้งนี้	4.12	0.70	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
15	ข้าพเจ้าพอใจการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินล่วงหน้า	4.00	0.73	มาก
16	ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชานี้	4.30	0.43	มาก
17	ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อย่างมีความสุข	4.23	0.40	มาก
18	ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น	4.40	0.45	มาก
19	ข้าพเจ้าทำข้อสอบและตอบคำถามได้ดี	4.12	0.72	มาก
20	ข้าพเจ้ามีความสนใจกับการเรียนการสอนของครู	4.00	0.73	มาก
	รวม	4.17	0.57	มาก
	โดยรวม	4.13	0.61	มาก

จากตาราง 4.8 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวม ($\bar{x} = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.34$) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ($\bar{x} = 4.20$) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ($\bar{x} = 4.40$)