

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาสามารถจำแนกผลได้ตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปผล
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยักษ์ภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 19 คน

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

5.1.1 ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

พบว่า แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน และลักษณะการจัดกิจกรรมและขั้นตอนเป็นดังนี้

1. Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อนทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้้อยากเรียน

2. Presentation (ขั้นนำเสนอ) คือครูจะให้ข้อมูล คำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่นักเรียน
3. Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency)
4. Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง
5. Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกเพื่อนำไปประเมินผล

5.1.2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

5.1.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ย สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.34$) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ($\bar{X} = 4.20$) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ($\bar{X} = 4.40$)

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

5.2.1 แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน และลักษณะการจัดกิจกรรม

และขั้นตอนเป็นดังนี้ 1) Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อน ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกว่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียน 2) Presentation (ชั้นนำเสนอ) คือครูจะให้ข้อมูล คำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่นักเรียน 3) Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) 4) Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง 5) Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกเพื่อนำไปประเมินผล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผลจากการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งมีหลายขั้นตอน แต่ละกิจกรรมก็จะมีเกมแต่ละประเภท เพื่อให้นักเรียนได้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น และหลังจากการใช้เกมนักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิณชลิณี โชติชะวงศ์ (2554) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน จำนวน 20 เกม ใบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด พบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกมนักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี และดวงจันทร์ แก้วกวางพาน (2552) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 หลังจากทำการวิจัย พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะโดยไม่ใช้เกม และมีคะแนนพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ร้อยละ 17.90

5.2.2 กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการกิจกรรมมีประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากเกมแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และได้ผ่านขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบโดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแผน ความต้องการและความสนใจของผู้เรียนโดยผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกโดยเฉพาะการเขียนที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพหลังจากที่นักเรียนเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้เกม นักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 82.46 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลำจวน กิติ (2547) ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อฝึกการเขียนคำสะกดยาก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียน

วัดสันดอนมูล อำเภอสารภี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่เขต 4 พบว่า แผนการสอนจำนวน 15 แผนมีความเหมาะสมในการสอนสะกดคำยากแก่นักเรียน นอกจากนี้ยังพบว่าหลังจากที่นักเรียนเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้เกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ซึ่งได้สูงถึงร้อยละ 85.78 สูงกว่าที่ตั้งไว้ถึง 15.78 และ อนุภาค ดลโสภณ (2557) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี เป็นต้น

5.2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมในการสอนและแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 86.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เสงี่ยมเวียงคา (2550) ได้ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านปาง อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 11 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงในการทำการวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากจำนวน 10 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก จำนวน 30 ข้อเป็นเครื่องมือในการทดลอง จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีเกณฑ์เปรียบเทียบเป็น ร้อยละ 60% จากการทำการวิจัยได้ค้นพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากจำนวน 10 แผนเหมาะสมในการเรียนการสอนการเขียนสะกดคำยากให้แก่ นักเรียนและการใช้แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมแล้วพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.30% ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และ วรณพร ศิลาขาว (2558, น. 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน พบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

5.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวม ($\bar{x} = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.34$) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ($\bar{x} = 4.20$) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ($\bar{x} = 4.40$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ทักษะคตินักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ด้านความคิดในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วย ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และด้านการวัดและประเมินผล ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หลังจากการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 4.13 สอดคล้องกับงานวิจัยของยุพา ทองโปร่ง (2552) ที่ได้ทำการศึกษา เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพูน้อย พบว่า ทักษะคตินักเรียนต่อเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ด้านความคิดในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วย ด้านความรู้สึก ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และด้านแนวโน้มการแสดงพฤติกรรม ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หลังจากการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 35.63 และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพูน้อย หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 สามารถนำกิจกรรมเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาอังกฤษระดับประถมศึกษาได้ เพราะ เกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน โดยจะช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนการสอนทำให้เกิดการพัฒนาในการเรียนรู้ของตัว

ผู้เรียนสูงขึ้นมากกว่าเดิม อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีเจตคติหรือทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

5.3.1.2 สามารถนำผลการศึกษาวิจัยนี้ ไปพัฒนาต่อยอดสู่การสร้างผลงานทางวิชาการ อาทิ การเขียนเป็นหนังสือ ตำรา หรือการสร้างหลักสูตรการเรียนรู้อังกฤษเบื้องต้น สำหรับประชาชน เป็นต้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทดลองเปรียบผลสัมฤทธิ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้วย

5.3.2.2 ควรมีการฝึกสอนให้ผู้เรียนนำเกมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ไปปรับประยุกต์ใช้ในครอบครัวหรือการใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการให้ผู้เรียนสามารถนำกิจกรรมเกมไปใช้หรือเล่นกับพ่อ แม่ ผู้ปกครองในครอบครัวในเวลาว่างหรือตามความเหมาะสมได้

5.3.2.3 ควรมีการสร้างความรู้ความเข้าใจก่อนการเล่นและสรุปผลหลังการเล่นเกม ทุกครั้งกับผู้เรียนเสมอ เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการเล่นและรู้ถึงผลความสำคัญในกิจกรรมการเล่น เป็นต้น