

ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี



นางสาวนริศรา ทองสุขุม

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2566

The Effects of Using Board Games on English Vocabulary Knowledge of
Grade 3 Students at Anuban Udon Thani School in Udon Thani
Province



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction
School of Educational Studies Sukhothai Thammathirat Open University

2023

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัด
อุดรธานี

ชื่อและนามสกุล นางสาวนริศรา ทองสุขุม

แขนงวิชา / วิชาเอก หลักสูตรและการสอน

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิตา เยี่ยมขันติถาวร)



.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีราม)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี
ผู้ศึกษา นางสาวนริศรา ทองสุขุม รหัสนักศึกษา 2622100168
ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์ ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี ระหว่างก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้
บอร์ดเกม

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาล
อุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 44 คน ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ใน
การวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การใช้บอร์ดเกมในการสอนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน เป็นเวลา 10 ชั่วโมง และ 2) แบบทดสอบความสามารถ
ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี หลังเรียนโดยการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ บอร์ดเกม ประถมศึกษา

Independent Study title: “The Effects of Using Board Games on English Vocabulary Knowledge of Grade 3 Students at Anuban Udon Thani School in Udon Thani Province”

Author: “Miss. NARISARA THONGSUKHUM”; ID: “2622100168”;

Degree: Master of Education (Curriculum and Instruction)

Independent Study Advisor: Assistant Professor Wannapha Suksawas; Academic year: 2023

Abstract

The purpose of this research was to compare english vocabulary knowledge of Grade 3 students at Anuban Udon Thani School in Udon Thani Province before and after learning by using Board Game.

The participants consisted of grade 3 students at Anuban Udon Thani School in Udon Thani Province during the second semester of the academic year 2023 obtained by cluster random sampling. The research instruments included lesson plans by using Board Game for Grade 3, 5 plans for 10 hours and 2) English vocabulary ability test, 1 set, 20 questions. The data were analyzed by using the mean, standard division, and T-test.

The research finding revealed that the mean score of English vocabulary knowledge of Grade 3 students after learning by using Board Game were significantly higher than before studying at the .05

Keywords : English vocabulary knowledge, Board Game, Primary level

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทางการศึกษา และการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการวิจัยอย่างเอาใจใส่ นับตั้งแต่เริ่มต้น จนกระทั่งสำเร็จสมบูรณ์ รวมทั้งผลักดันให้ผู้วิจัยมีกำลังใจเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้ตลอดระยะเวลาการศึกษาซึ่งผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาและปรับใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์ และ รศ.ดร.ศิตา เขี่ยมขันติถาวร ที่ให้เกียรติเป็นกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ และคอยแนะนำข้อควรปรับปรุงจนการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ออกมาเสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาสละเวลาในการตรวจพิจารณา เครื่องมือวิจัย พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณอาจารย์ บุคลากรทุกท่านและนักเรียนโรงเรียนอนุบาลอุดรธานี ที่ให้การสนับสนุนและช่วยเหลือทำให้สามารถดำเนินการวิจัยได้ราบรื่น

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณมารดา และกัลยาณมิตรทุกท่านที่คอยผลักดัน สนับสนุนช่วยเหลือและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมาจนสามารถประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้ได้

นางสาวนริศรา ทองสุขุม

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
2. คำถามวิจัย	6
3. วัตถุประสงค์การวิจัย	6
4. สมมติฐานการวิจัย	6
5. ขอบเขตการวิจัย	7
6. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง.....	7
7. ขอบเขตของเนื้อหา.....	8
8. นิยามศัพท์เฉพาะ	8
9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	11
2. เกมการเรียนรู้.....	24
3. บอร์ดเกม	27
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	32
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	35

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	35
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	35
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล	41
4. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	44
1. สรุปผลการวิจัย.....	44
2. อภิปรายผล	44
3. ข้อเสนอแนะ	47
บรรณานุกรม	48
ภาคผนวก	55
ภาคผนวก ก	56
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย.....	56
ภาคผนวก ข	58
สำเนาขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย.....	58
ภาคผนวก ค	62
ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
ภาคผนวก ง	84
ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือ.....	84
ประวัติผู้วิจัย	96

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่น ให้มากขึ้น ซึ่งภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการสื่อสารระหว่างพลโลก มีบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครองมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ บทบาทของภาษาอังกฤษจึงมีส่วนเกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพกับทักษะความเป็นนานาชาติในฐานะเครื่องมือติดต่อสื่อสารระหว่างกัน นอกจากทักษะอื่นๆ ที่เป็นทักษะสำหรับการทำงาน และทักษะติดต่อสื่อสารกันผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยภาษาที่สื่อสารกันรู้เรื่อง นักเรียนจะได้เข้าใจคนในประเทศอื่น วัฒนธรรมอื่น และสามารถทำงานร่วมกันได้ นี่คือ มิติที่สำคัญของความเป็นนานาชาติสำหรับนักเรียน (วิจารณ์ พานิช, 2555: น.46) ซึ่งประเทศไทยได้มุ่งพัฒนาบุคลากรของประเทศให้เป็นพลโลกที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ในการสื่อสาร การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน ดังนั้น การเรียนภาษาอังกฤษจึงมีส่วนในการสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างชนชาติไทยและนานาชาติเพราะจะทำให้เกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละเชื้อชาติอันจะนำไปสู่การปฏิบัติต่อกันได้อย่างถูกต้อง (Maulana, 2019: p.2)

จากความสำคัญดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐาน 1 ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ซึ่งมุ่งหวังให้ผู้เรียนใช้ภาษา

เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ วิชาภาษาอังกฤษจัดเป็นวิชาหลักวิชาหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้ทุกระดับชั้นตั้งแต่ประถมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา โดยหลักสูตรแกนกลางได้กำหนดให้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เรียนภาษาอังกฤษ 120 ชั่วโมงต่อปี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เรียนภาษาอังกฤษ 80 ชั่วโมงต่อปี ทั้งนี้สถานศึกษาสามารถยืดหยุ่นเวลาได้ตามที่เห็นสมควร หรือเพิ่มรายวิชาเพิ่มเติมขึ้นได้อีกก็ได้ เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีทัศน์ของสถานศึกษา ทั้งนี้ต้องมีเวลาเรียนรวมไม่เกินตามกำหนดไว้ในโครงสร้างเวลา 1,200 ชั่วโมงต่อปี โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร (เน้นการฟัง พูด อ่าน และเขียน) ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ การขาย และลม ไฟ อากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 ถึง 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560: น.23-24)

เพื่อที่จะสามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษในทักษะต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนจะต้องมีความรู้พื้นฐานทางด้านคำศัพท์ เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานเบื้องต้นที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึนึกคิด ความต้องการหรือความรู้ต่างๆระหว่างกัน ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลถือเป็นปัจจัยหลักที่บ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด (กนกวรรณ ดอนกวนเจ้า และ อภิราดี จันทร์แสง, 2565: น.480) คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารในสถานการณ์ที่หลากหลาย ดังที่ Nation (2001,2022) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกๆที่ผู้เรียนต้องรู้ขณะเรียนภาษา ซึ่งถือได้ว่าเป็นกุญแจสำคัญและเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้เป็นทักษะภาษาได้อื่น การมีความสามารถด้านคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถใช้ภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Celce-Murcia (2001, p.285) ที่ให้แนวคิดในการเรียนภาษาอังกฤษหรือภาษาใดก็ตามว่า ความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ใหญ่ที่สุดและสำคัญมากต่อการพัฒนาความสามารถทางภาษาของผู้เรียนต่อไป

นอกจากนี้ Thonbury (2007, p.69-72) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ด้านคำศัพท์และการเรียนภาษาอังกฤษว่า ผู้ที่รู้คำศัพท์เป็นจำนวนมากจะสามารถเข้าใจสิ่งที่เรียนได้ดี

ยิ่งขึ้น สามารถนำไปพัฒนาความคิดรวบยอดในทักษะทางการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้น ความสามารถพื้นฐานที่จำเป็นต่อการใช้ภาษาในการสื่อสารคือ ความสามารถด้านคำศัพท์ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอันดับแรก ที่จะทำให้ผู้สื่อสารสามารถสื่อความได้ตรงตามความต้องการ เช่นเดียวกับ กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เข็มขันธ์ดิถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2559) ได้กล่าวว่า คำศัพท์เป็นส่วนสำคัญประการหนึ่งในการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา เนื่องจากปัญหาพื้นฐานของการเรียนภาษาคือปัญหาด้านคำศัพท์ สาเหตุอาจเกิดจากการที่ผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนทักษะด้านภาษา ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็น ผู้เรียนจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์เสียก่อน จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดีในลำดับถัดไป

แม้ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเปลี่ยนไปจากที่เคยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการท่องจำไวยากรณ์ต่างๆมาสู่การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีกิจกรรมที่สนุกสนาน (Lugosi, 2020: 403) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและครูผู้สอนมากขึ้น แต่การพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ของผู้เรียนก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จะเห็นได้จากในปี 2565 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) ได้คะแนนเฉลี่ยปี 2565 ที่ 37.62 ซึ่งลดลงจากปี 2564 ที่มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 46.40 (ฝ่ายงานวิชาการ โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี, 23 มี.ค. 2565) ทั้งนี้จากการศึกษาสาเหตุของปัญหา พบว่าเกิดจากการที่นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการเรียนในชั้นเรียน มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าเป็นวิชาที่ยากที่จะเข้าใจ ไม่สามารถที่จะสื่อสารออกมาได้ ทำให้น่าเบื่อเกิดความเครียดในเวลาเรียน รวมถึงวิธีการสอนบางชั้นเรียนไม่เอื้อให้เกิดบรรยากาศที่กระตุ้นการเรียนรู้ภาษา

ปัญหาการเรียนคำศัพท์ดังกล่าวสอดคล้องกับ อ้อย แซ่เฮ (2557) ที่กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยไม่ประสบความสำเร็จ ทำให้คนไทยส่วนใหญ่สื่อสารไม่ได้ ฟังไม่รู้เรื่อง อ่านไม่เข้าใจและเขียนภาษาอังกฤษไม่ได้ เนื่องจากอดีตที่ผ่านมา การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยไม่เน้นให้ความสำคัญต่อการสอนให้สร้างมโนภาพ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ต้องใช้มโนภาพเข้ามาเกี่ยวข้องในทุก ๆ ส่วน ทั้งพูด ฟัง อ่าน เขียน นอกจากนี้ ขจิตรัตน์ สูงกลาง (2562) กล่าวว่า การเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ในภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก เนื่องจากครูบางท่านใช้สื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ที่ไม่เหมาะสม รวมถึงบางท่านไม่ใช้สื่อ

การเรียนการสอนเลย ส่งผลให้กิจกรรมในชั้นเรียนที่จัดขึ้นไม่น่าสนใจไม่เอื้อในการเรียนรู้ ซึ่งสะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด ดังนั้น การไม่มีมีโนภาพจะทำให้การเรียนรู้ซ้ำและไม่เป็นระบบ การใช้สื่อการสอนไม่เหมาะสม ครูจึงควรใช้สื่อการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนและช่วงวัยของผู้เรียน สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาออกเหนือจากการท่องจำคำศัพท์เพียงอย่างเดียว

ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษในปัจจุบัน ผู้เรียนยังประสบปัญหาในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อแก้ไขข้อจำกัดทางการเรียนรู้ การรับรู้ แรงจูงใจ และความอยากรู้ อยากเห็นของผู้เรียนซึ่งมักจะพบว่า ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยรู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องน่าเบื่อ ไม่สนุก และไม่น่าสนใจเท่ากับการทำกิจกรรมนันทนาการ การสังสรรค์อื่น ๆ Nation (2022) กล่าวว่า การส่งเสริมให้นักเรียนได้จดจ่ออยู่กับความหมายในขณะที่ฟัง พูด อ่านและเขียน การให้นักเรียนได้ฝึกคำศัพท์ที่ได้เรียน การพัฒนาสื่อการสอนที่น่าสนใจและที่เน้นคำศัพท์ที่ง่ายต่อการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นความสนใจนักเรียน และการแนะนำกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ที่เป็นประโยชน์ นอกจากนี้ McKinney & Heyl (2009) ได้เสนอรูปแบบการจัดการกิจกรรมที่สามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active learning ได้ดีอันได้แก่ การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบโต้วาที และการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นต้น

ยิ่งไปกว่านั้น วรรตต์ อินทสระ (2562) กล่าวว่าเพิ่มเติมว่า การสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาควรมุ่งเน้นที่การมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน ด้วยการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ซึ่งในปัจจุบันมีการจัดการเรียนรู้หลายรูปแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและหนึ่งในนั้นคือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายว่าการใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ "Play to Learn" มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกมเรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย เช่นเดียวกับการใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดการเรียนนั้น ๆ เอาไว้ในเกม ให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม (วรรตต์ อินทสระ, 2562 และ สุชาติ แสนพิช, 2564)

สรุปได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยนำสื่อประเภทเกมมาใช้ในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของนักเรียน โดยในเกมจะมีการสอดแทรกเนื้อหาของบทเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active เป็นความพยายามคิดค้นหารูปแบบใหม่ ๆ โดยการใช้เกมเสริมเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกคิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งครูมีหน้าที่ให้คำแนะนำประกอบการตัดสินใจ เกมการเรียนรู้นั้นจะช่วยทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความน่าสนใจ สนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย

ซึ่งแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามแนวคิดการใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถด้านภาษาอังกฤษที่น่าสนใจในปัจจุบัน คือ การใช้บอร์ดเกม โดย รัชกร เวทวรนนท์ (2563) กล่าวว่า บอร์ดเกมสามารถใช้เป็นสถานการณ์จำลองในการพัฒนาทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะทักษะทางการสื่อสาร (Communication) ทักษะการแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน (Complex problem solving) ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และเลือกตัดสินใจ (Critical thinking and Decision-making) และสามารถนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจะมีประโยชน์ต่อการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้เป็นอย่างมาก การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยพัฒนาทักษะการคิด การวางแผนและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น (วารสารฉัตร ลี้มปรวิวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560: น.120) โดยเกมเป็นอุปกรณ์ช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญาด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล เนื่องจากเกมแต่ละชุดจะมีวิธีการเล่น โดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเป็นกลุ่ม (ลักษณะเส โนฤทธิ์, 2551: น.29) บอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตนเอง และกระตุ้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ทั้งยังสอดแทรกสถานการณ์ในการสื่อสารระหว่างผู้เล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรุณี คุณประทุม (2561) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม พบว่า สามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นและพิจารณาเป็นภาพรวมอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 81.05 และ รพีสา กันสุข (2564) ซึ่งทำวิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ พบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับ จำรัส จันท

(2562) ที่ศึกษาเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และผลการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ไม่ต่างจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ และนักเรียนมีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นกล่าวได้ว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก บอร์ดเกม จึงอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้

จากความสำคัญและเหตุผลดังกล่าวข้างต้นมีงานวิจัยที่นำบอร์ดเกมมาศึกษาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยนำบอร์ดเกม มาประยุกต์กับการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจะเน้นที่ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะ งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นที่การพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาว่า การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม จะพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ ซึ่งผลการศึกษากครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

2. คำถามวิจัย

ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี หลังการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

3. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

4. สมมติฐานการวิจัย

ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี หลังการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียน

5. ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 ห้อง นักเรียนทั้งหมดจำนวน 529 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 44 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

4. เครื่องมือการวิจัย

(1) แผนการจัดการเรียนรู้การใช้บอร์ดเกมในการสอนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง

(2) แบบทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด 20 ข้อ ใช้เกณฑ์การให้คะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน ซึ่งใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

6. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลองใช้บอร์ดเกม คือในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 60 นาที รวม 10 คาบ

7. ขอบเขตของเนื้อหา

เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์จากบทเรียน โดยยึดจากความรู้ที่ถูกต้องตรงกับกรอบสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งประกอบด้วย 4 สาระหลัก คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communication) ภาษาและวัฒนธรรม (Culture) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (Connection) และภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (Community) จึงคัดมาทั้งหมด 5 บทเรียน ดังนี้ 1) Our Food 2) Daily routine 3) Good health 4) My holiday และ 5) At the Zoo

8. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บอร์ดเกม คือ เกมกระดานที่ต้องใช้อุปกรณ์การเล่น รวมถึงกฎกติกาที่ออกแบบมาเฉพาะสำหรับเนื้อหาในเกม มีส่วนประกอบเบื้องต้นที่ใช้งานในบอร์ดเกม ได้แก่ แผ่นกระดาน, ตัวหมาก, ลูกเต๋า, และการ์ด ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยอิงจุดประสงค์การเรียนรู้จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ใช้เนื้อหาจากบทเรียน เรื่อง Our Food, Daily routine, Good health, My holiday และ At the Zoo

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนคำศัพท์ที่นำมาประยุกต์เป็นสื่อการเรียนรู้คำศัพท์สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ซึ่งมีวิธีการเรียนรู้จากภาพการ์ตูน โดยเน้นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการจดจำ สามารถระบุคำศัพท์ที่ได้จากการทำแบบฝึกกับแบบทดสอบและนำไปใช้ โดยคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการวิจัยนี้ เป็นคำศัพท์ตามหลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่อง Our food, Daily routine, Good health, My holiday และ At The Zoo และใช้ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นขั้นเตรียมพร้อมและชักชวนให้นักเรียนอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้น ๆ เมื่อครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียนแล้ว ก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่เนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย กิจกรรมที่กำหนดไว้

ประกอบด้วย การให้ฟังเนื้อหาใหม่ ให้นักเรียนฝึกพูดตาม ขั้นนี้ครูต้องเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว (fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล

ขั้นที่ 4 ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (fluency) และเกิดความสุขสนาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาดอย่าขัดจังหวะ ให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจกิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงจุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้ อาจจะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว

3. ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถในการบอกความหมายของคำศัพท์ และความสามารถในการนำไปใช้ในรูปประโยค ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการนำบอร์ดเกมหรือเกมกระดาน ไปใช้พัฒนาความสามารถทางด้านคำศัพท์ของนักเรียน

2. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูที่จะนำไปใช้ในการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่อไปนี้

1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- ความสำคัญของคำศัพท์
- องค์ประกอบและหน้าที่ของคำศัพท์
- หลักการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- ขั้นตอนการสอนคำศัพท์

2. เกมการเรียนรู้

- ความหมายของเกมการเรียนรู้
- ประเภทของเกมการเรียนรู้

3. บอร์ดเกม

- ความหมายของบอร์ดเกม
- ความสำคัญของบอร์ดเกม
- ประเภทของบอร์ดเกม

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ

1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ความสำคัญของคำศัพท์

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า มีนักการศึกษากล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังต่อไปนี้

กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เข็มขันธ์ดิถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2559) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นส่วนสำคัญประการหนึ่งในการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา เนื่องจากปัญหาพื้นฐานของการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาคือปัญหาคำศัพท์ สาเหตุเกิดจากการที่ผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนทักษะด้านภาษา ทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็น ผู้เรียนจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี

ศิวากร พิลาล้ำ (2561) กล่าวว่า สิ่งสำคัญในการสอนภาษาคือ คำศัพท์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนภาษาเพื่อที่จะพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ นักเรียนต้องรู้ว่าคำต่างๆ หมายถึงอะไร เพื่อให้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ผู้เรียนควรฝึกฝนการใช้คำศัพท์ ควรมีคำศัพท์เพียงพอต่อความเข้าใจ เพื่อให้สามารถสื่อสารได้สำเร็จ

ลัดดาวัลย์ กิลลาโส (2561) กล่าวว่า ความสำคัญของคำศัพท์ คือ คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษาและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ภาษา การมีความรู้คำศัพท์ในปริมาณมาก รวมถึงการนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ จะช่วยในการเรียนรู้ภาษาเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ นอกจากนี้ยังช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

Tamba (2022) ได้กล่าวไว้ว่า คำศัพท์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักเรียน และเป็นขั้นตอนแรกในการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษ คำศัพท์มีความสำคัญเพราะมีเนื้อหาของสิ่งที่ต้องการสื่อสารและการรับสาร ยิ่งรู้คำศัพท์มากเท่าไร ก็ยังสามารถสื่อสารได้มากขึ้นเท่านั้น

Nation (2022) กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญอย่างชัดเจนสำหรับการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากเป็นรากฐานของทักษะภาษาอื่นๆ การเรียนรู้คำศัพท์เป็นก้าวสำคัญในการใช้ภาษาระดับสูงและสามารถช่วยให้ผู้เรียนสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้น

จากการศึกษาความสำคัญของคำศัพท์สามารถสรุปได้ว่า คำศัพท์ เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาการสื่อสาร และการเรียนรู้ในด้านภาษาอย่างมาก คำศัพท์เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจในความหมายร่วมกัน เพราะการรู้ศัพท์ช่วยให้สามารถสื่อความหมายได้และหากมีความรู้ศัพท์มากก็จะสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การรู้คำศัพท์สามารถนำคำที่เป็นหน่วยย่อยมาสร้างวลีหรือประโยคที่ซับซ้อนมากขึ้นให้สมบูรณ์ครบถ้วนได้ในขั้นต่อไป

2. องค์ประกอบและหน้าที่ของคำศัพท์

องค์ประกอบและหน้าที่ของคำศัพท์มีความแตกต่างกัน ซึ่งจากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่มีนักการศึกษา ได้จำแนกองค์ประกอบและหน้าที่ของคำศัพท์ไว้ดังนี้

McCarthy (1995) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของคำศัพท์นั้น คือ การรู้ความหมายของคำศัพท์ สิ่งที่จะต้องรู้ควบคู่กันไปด้วยคือ ความสัมพันธ์ของคำศัพท์ ลักษณะทางไวยากรณ์ และการออกเสียงที่ถูกต้อง

Schmitt (2000) กล่าวถึง องค์ประกอบหลักที่สำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

1. รูปคำ (Form) คือ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้น ๆ แบ่งออกได้เป็น
 - 1.1 รูปคำในการเขียน (Written Form หรือ Orthographical)
 - 1.2 รูปคำในการพูด (Spoken Form หรือ Phonological)
2. ความหมาย (Meaning) คือ ความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ซึ่งจะเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์นั้นกับสิ่งที่อ้างอิงหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องด้วย

Harmer (2001) กล่าวถึง องค์ประกอบของคำศัพท์ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของคำ (Meaning) คำหนึ่งคำสามารถมีความหมายได้หลายความหมายตามบริบทคือ ความหมายในตัวของคำศัพท์และคำที่ใช้ต่างหน้าที่กันจะมีความหมายที่ต่างกัน เช่น exercise ในหน้าที่ของคำนามและ exercise ในหน้าที่ของกริยา เป็นต้น
2. การใช้คำ (Word Use) เป็นการนำคำไปใช้โดยทำให้คำที่มีความหมายเปลี่ยนไป เช่น คำอุปมาและคำที่เป็นสำนวน

3. การสร้างคำ (Word Formation) เป็นความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในเรื่องของการเขียน การพูด และการเปลี่ยนรูปของคำ โดยการเปลี่ยนรูปของคำตามไวยากรณ์ที่ต้องการใช้งาน

4. ไวยากรณ์ของคำ (Word Grammar) ตัวอย่างเช่น คำนามที่นับจำนวนได้และ คำนามที่นับจำนวนไม่ได้ คำที่เป็นเอกพจน์ คำที่เป็นพหูพจน์ หรือคำกริยาที่ตามหลังด้วย Infinitive with to และ without to

Nation (2022) กล่าวถึง องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. รูปคำ (Form) คือ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้นๆ
2. ความหมาย (Meaning) คือ ความหมายของคำศัพท์นั้นๆ
3. การนำไปใช้ (Use) คือการนำไปใช้ถูกหลักไวยากรณ์

สร้อยชนก เพ็ญฟู (2553) ได้อธิบายว่า คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบคือ

1. รูปคำ (Form) หรือการสะกดคำนั้น ๆ ถ้าจะกล่าวตามหลักของภาษาศาสตร์อย่างเคร่งครัดแล้ว คำเดียวกัน ความหมายเดียวกัน อาจมีรูปร่างต่างกันได้ เช่น is กับ 's หรือ will not กับ won't เช่นเดียวกับคำอื่นๆ ที่เปลี่ยนรูปร่างก็เปลี่ยนความหมาย เช่น man – men , walk – walked ก็มี ความหมายแตกต่างกัน เพราะรูปร่างแตกต่างกัน เป็นต้น

2. ความหมาย (Meaning) คำแต่ละคำอาจมีความหมายที่แฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษแล้ว คำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกัน ทำให้บางคนเข้าใจว่า ความหมายที่แตกต่างออกไปหรือความหมายที่คนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้ เมื่ออยู่ตามลำพังโดดๆ อาจหาความหมายได้ง่าย เช่น s เมื่อต่อท้ายคำนามบางจำพวก เช่น hats , pens จะแสดงความหมายเป็นพหูพจน์ของนามนั้น ๆ คือ ช่วยบอกว่ามีจำนวน “มากกว่าหนึ่ง”

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไป แล้วแต่การเรียงลำดับ เช่น boathouse แตกต่างจาก houseboat หรือ Is she going home ? แตกต่างจาก She is going home.

2.4 ความหมายจากเสียงขึ้น – ลง (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนแปลงไปตามเสียงขึ้นลงของผู้พูดเปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) ซึ่งมีข้อจำกัดแตกต่างกันไปแล้วแต่ไวยากรณ์ของภาษานั้นๆ สำหรับภาษาอังกฤษจำแนกออกได้เป็น

3.1 ขอบเขตด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ฉะนั้นตำแหน่งของคำในประโยคที่ต่างกันไป ทำให้คำมีความหมายแตกต่างกันออกไป

3.2 ขอบเขตทางภาษาพูดและทางภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น ไม่ใช่ในภาษาเขียน เช่นเดียวกันกับคำบางคำใช้ในภาษาเขียน โดยเฉพาะ ไม่นิยมใช้ในภาษาพูด ขึ้นอยู่กับบริบทของการใช้เพื่อการสื่อสาร

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ในประเทศเดียวกันก็มีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการคือ รูปคำ ความหมาย และขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้น-ลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

3. หลักการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

หลักการสอนคำศัพท์มีหลายวิธีที่ผู้วิจัยได้รวบรวมไว้ดังต่อไปนี้

Nation (2015) ได้กล่าวถึงหลักการสอนคำศัพท์ไว้ดังต่อไปนี้

1. การสอนให้ง่ายและชัดเจน ไม่ควรอธิบายให้ยุ่งยากหรือซับซ้อนเกินไป

2. เชื่อมโยงกับความรู้เดิมให้กับความรู้ใหม่ ด้วยการแสดงรูปแบบหรือข้อที่คล้ายคลึงกัน
3. ใช้ทั้งการพูดและการเขียน คือขณะที่เขียนบนกระดานนั้น ให้อธิบายควบคู่กันไปด้วย
4. ให้มุ่งความสนใจไปที่คำที่รู้แล้วเป็นบางส่วน
5. บอกนักเรียนว่าคำไหนเป็นคำที่พบได้บ่อย
6. ไม่ดึงคำที่ไม่รู้หรือคำที่ไม่ดีมานำเสนอแม้จะมีความหมายเหมือนกัน ตรงกันข้ามกันหรือเป็นคำศัพท์กลุ่มเดียวกันก็ตาม

Susanto (2017) ได้กล่าวถึงเทคนิคการสอนคำศัพท์ที่มีผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ ได้แนะนำ ดังนี้

1. การสอนคำศัพท์โดยการใช้วัตถุสิ่งของ (Teaching vocabulary using objects) เทคนิคการจำสำหรับวัตถุและรูปภาพนั้นการมองเห็นมีส่วนช่วยเป็นตัวชี้้นำในการจดจำคำศัพท์ สามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น การใช้เทคนิคนี้รวมถึงการใช้อุปกรณ์ช่วยการมองเห็นและการสาธิตเหมาะสมสำหรับผู้เริ่มต้นเรียนรู้คำศัพท์ การใช้สิ่งของวัตถุสิ่งของเพื่อสื่อความหมายของคำศัพท์ประกอบด้วยโดยการแสดงสิ่งของหรือวัตถุ ของจริงจะส่งเสริมให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ผ่านการแสดงภาพ วัตถุ สิ่งของภายในห้องเรียนได้
2. การสอนคำศัพท์โดยใช้เทคนิคเจาะรายละเอียด การสะกดคำและการกระตุ้นคำศัพท์ (Teaching vocabulary by drilling, spelling, and active involvement) เทคนิคการเจาะรายละเอียดถูกนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับรูปแบบคำโดยเฉพาะกับเสียง เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับคำศัพท์มากขึ้น การกระตุ้นคำศัพท์ควรมีความชัดเจนและเป็นธรรมชาติ เทคนิคการเจาะรายละเอียด เป็นสิ่งจำเป็นมากเนื่องจากผู้เรียนจำเป็นต้องพูดคำนั้นกับตัวเองในขณะที่เรียนรู้ เพื่อจำคำศัพท์จากความทรงจำ เทคนิคนี้ครูคอยสนับสนุนให้นักเรียนค้นหาความหมายของคำโดยปริยายจากการกระตุ้นเพิ่มโอกาสในการพูดของผู้เรียน และทำหน้าที่ในการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน
3. การสอนคำศัพท์โดยการวาดภาพและภาพ (Teaching vocabulary using drawing and picture) การใช้วัตถุหรือสิ่งของในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถวาดบนกระดานดำหรือ

วาดบนแฟลชการ์ด หลังจากนั้นสามารถใช้ซ้ำแล้วซ้ำอีกในบริบทที่แตกต่างกัน หากทำด้วยการ์ด และหุ้มด้วยพลาสติกซึ่งวัตถุเหล่านั้นสามารถช่วยให้ผู้เรียนอายุน้อยเข้าใจและตระหนักถึงประเด็นหลักได้ การสอนคำศัพท์โดยใช้รูปภาพยังสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมของนักเรียนเข้ากับเรื่องราวใหม่และในกระบวนการนี้ยังช่วยส่งเสริมให้พวกเขาเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ มีคำศัพท์มากมายที่สามารถแนะนำโดยใช้ภาพประกอบหรือรูปภาพ

4. การสอนคำศัพท์โดยใช้ตัวเองเช่นการแสดงออกของท่าทาง (Teaching vocabulary using mime, expressions and gestures) การใช้ "ละครใบ้หรือท่าทาง" จะมีประโยชน์หากเน้นย้ำถึงความสำคัญของท่าทางและการแสดงออกทางสีหน้าในการสื่อสาร แต่วิธีการสอนดังกล่าวไม่เหมาะกับการสอนคำศัพท์ที่พบในข้อความที่อ่าน แต่ยังคงอยู่ในกิจกรรมการพูดโดยเน้นการสื่อสารเป็นหลัก สามารถแนะนำคำได้หลายคำผ่านละครใบ้ จำนวนและท่าทาง ตัวอย่างเช่น คำคุณศัพท์: "เศร้า", "มีความสุข"; เป็นต้น

5. การสอนคำศัพท์โดยการแจกแจง และจัดหมวดหมู่ (Teaching vocabulary using enumeration and contrast) การแจกแจง และจัดหมวดหมู่ เป็นการจัดกลุ่มคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในประเภทเดียวกันหรือสามารถใช้ในบริบทที่สอดคล้องกันได้ ซึ่งการจัดหมวดหมู่คำศัพท์ในการเรียนภาษาอังกฤษจะทำให้ผู้เรียนเกิดการจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น เช่น การสอนเรื่อง ผลไม้ (Fruits) ซึ่งมีคำศัพท์ที่นักเรียนจะสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นหมวดหมู่ของผลไม้ สามารถจัดกลุ่มคำศัพท์ของตนเองได้ชัดเจนมากขึ้น

6. การสอนคำศัพท์ผ่านการคาดเดาจากบริบท (Teaching vocabulary through guessing from context) การเดาคำศัพท์จากบริบทเป็นวิธีการจัดการกับคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย การเลือกเดาคำศัพท์อย่างกว้างขวางโดยอธิบายว่าบริบทมีสองประเภท ประเภทแรกคือบริบทภายในข้อความซึ่งรวมถึงข้อมูลทางสัญชาตญาณความหมายและวากยสัมพันธ์ในข้อความเฉพาะ ในขณะที่ประเภทที่สองคือบริบททั่วไปหรือบริบทที่ไม่ใช่ข้อความซึ่งเป็นพื้นหลังความรู้ที่ผู้อ่านมีเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังอ่าน อาจถือว่าเป็นบริบทเฉพาะ ดังนั้นแล้วเทคนิคการเดาจากบริบทจะทำให้ผู้เรียนสามารถคาดเดาความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย หรือแปลข้อความบางส่วนได้ และจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการจดจำคำศัพท์นั้นได้มากขึ้น

ชไมภัก เตชสุนันต์ (2564) ได้นำเสนอกลวิธีการพัฒนาคำศัพท์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ที่หลากหลายดังนี้

1. การใช้กลวิธีปริชาน ในการหาความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย ผู้เรียนสามารถใช้กลวิธีย่อย ๆ ที่หลากหลาย เพื่อวิเคราะห์ชนิด และหน้าที่ของคำในประโยค ได้แก่ ใช้การจัดกลุ่มคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน (synonyms) ไว้ด้วยกัน และทดลองใช้ กลุ่มคำที่คล้ายคลึงกันนี้ให้เหมาะสมกับบริบท นอกจากนี้การใช้กลวิธีอนุมาน (inferencing) เพื่อเดาความหมายของคำศัพท์ระหว่างการฝึกอ่าน (reading comprehension) นับเป็นกลวิธีที่จะช่วย กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง จึงช่วยให้ผู้เรียนจดจำความหมายของคำศัพท์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. การใช้กลวิธีการจำ มีกลวิธีย่อยต่าง ๆ เพื่อช่วยผู้เรียนในการจดจำคำศัพท์ที่เพิ่งเรียนรู้ และช่วยให้สามารถดึงคำศัพท์เหล่านั้นออกมาใช้งานได้ กลวิธีการจำที่ผู้เรียน นิยมใช้ ได้แก่ การเชื่อมโยงคำศัพท์ใหม่ ๆ ในภาษาเป้าหมายกับคำศัพท์ในภาษาแรกของผู้เรียน ที่มีลักษณะการออกเสียงคล้ายคลึงกัน เช่น ผู้เรียนภาษาอังกฤษชาวไทยมักจะสามารถเรียนรู้คำภาษาอังกฤษบางคำได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องใช้ความพยายามมากนักเพราะว่ามีการออกเสียง และมีความหมายใกล้เคียงกับคำในภาษาไทย

ซึ่งกล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับหลักการสอนคำศัพท์ได้ว่า หลักการสอนคำศัพท์เป็นวิธีการต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนนำมาใช้ฝึกฝนเพื่อเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนให้สามารถเข้าใจ เรื่องการออกเสียง การสะกด การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค เข้าใจและแยกแยะคำศัพท์ที่ใช้ในบริบทที่ต่างกัน มีความหมายต่างกัน ได้ ครูผู้สอนควรเลือกคำศัพท์ที่ให้ นักเรียนได้เรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนและความสามารถของนักเรียน

4. ขั้นตอนการสอนคำศัพท์

ขั้นตอนการสอนคำศัพท์เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งได้มีนักการศึกษาเสนอแนะขั้นตอนไว้หลายแนวทาง ดังนี้

Baker & Westrup (2003) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้ในขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามรูปแบบ PPP (Presentation, Practice, Production) ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอ (Presentation) ขั้นตอนนี้ครูนำเสนอและอธิบายคำศัพท์ใหม่หรือภาษาใหม่ให้กับนักเรียน นักเรียนทำความเข้าใจเนื้อหา

ขั้นที่ 2 ขั้นฝึกฝน (Practice) ขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้คำศัพท์ใหม่หรือภาษาใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นผลิตภาษา (Production) ขั้นนี้นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้ในขั้นฝึกฝนมาผลิตภาษาตามความเข้าใจของตนเอง หรือทำแบบฝึกหัด

Marzano (2004) ได้นำเสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นอธิบาย (Explain) ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ให้นักเรียนได้ทราบ โดยการเล่าเรื่องหรือการใช้ภาพประกอบเพื่อแสดงความหมายของคำศัพท์นั้น

ขั้นที่ 2 ขั้นกล่าวซ้ำ (Restate) ครูให้นักเรียนกำหนดความหมายของคำศัพท์จากความเข้าใจของตนเอง

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดง (Show) ครูสอบถามนักเรียนเพื่อที่จะกำหนดรูปภาพหรือสัญลักษณ์เพื่อแทนคำศัพท์ของนักเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปราย (Discuss) การจัดกิจกรรมเพื่อเพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์นั้น

ขั้นที่ 5 ขั้นแก้ไขและสะท้อนกลับ (Refine and Reflect) นักเรียนปรับปรุงแก้ไขความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์นั้น และบันทึกลงในสมุดจดคำศัพท์ของตนเอง

ขั้นที่ 6 ขั้นประยุกต์เล่นเกม (Apply in Learning Games) ครูนำคำศัพท์ที่เรียนมาจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนจดจำคำศัพท์นั้น ได้ดียิ่งขึ้นผ่านกิจกรรมเล่นเกม

Suyanto (2007) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอ (Introducing) เป็นขั้นแรกที่ครูควรแนะนำคำศัพท์ใหม่ ด้วยการออกเสียงให้ชัดเจนและถูกต้อง การนำเสนอคำศัพท์ใหม่นี้ครูสามารถใช้รูปภาพหรือสื่อของจริงในห้องเรียนได้

ขั้นที่ 2 ขั้นการทำเป็นตัวอย่าง (Modeling) ขั้นตอนที่สองนี้ หลังจากที่ครูได้นำเสนอคำศัพท์ใหม่ไปแล้ว ครูสามารถให้ตัวอย่างที่เป็นรูปแบบ เพื่อให้นักเรียนในห้องเรียนพูด

ตามหรือทำตามได้ เช่น คำว่า Run ครูควรวิ่งในห้องเรียนขณะที่ครูพูด "ณ" ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ใหม่จากกิจกรรมจริง

ขั้นที่ 3 ขั้นการฝึกฝน (Practicing) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะถามตอบเพื่อฝึกฝนการนำคำศัพท์ไปใช้ประโยชน์ ครูควรรอออกเสียงคำศัพท์หลาย ๆ ครั้งเพื่อให้ผู้เรียนออกเสียงตามให้ถูกต้องและจำได้ง่ายขึ้น

ขั้นที่ 4 ขั้นประยุกต์ใช้ (Applying) ขั้นตอนสุดท้ายนี้ ผู้เรียนจะได้ใช้ภาษาโดยการนำคำศัพท์ใช้ในสถานการณ์จริง โดยมีครูเป็นผู้กำกับและดูแลให้ความช่วยเหลือ ครูควรสร้างความน่าสนใจในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีความง่ายในการนำคำศัพท์ใหม่มาใช้ในประโยค ขั้นประยุกต์ใช้นี้ผู้เรียนจะเข้าใจวิธีการใช้คำศัพท์และสื่อสารตามที่ครูบอก

ทิสนา แคมมณี (2551) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ คือ ขั้นการนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้

1. ขั้นนำเสนอ สิ่งสำคัญในการนำเสนอคำศัพท์ คือ ผู้สอนควรนำเสนอในบริบทไม่ควรนำเสนอเดี่ยว ๆ การนำเสนอคำศัพท์เดียวนั้นไม่เป็นจริงในแง่ของภาษาศาสตร์ เนื่องจากความหมายของคำส่วนใหญ่ถูกกำหนดโดยบริบท การนำเสนอคำศัพท์มีหลายวิธี เทคนิคดังกล่าวประกอบด้วย

1.1 การใช้ตัวอย่าง เช่นการให้รูปภาพ หรือของจริง วิธีนี้เหมาะกับการสอนศัพท์รูปธรรม

1.2 การสอนด้วยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง หรือ TPR (Total Physical Response)

1.3 การแสดงละครใบ้และการใช้ท่าทาง วิธีนี้เหมาะกับการสอนคำศัพท์ที่แสดงท่าทาง ทำให้นักเรียนสนุกและจำคำศัพท์ได้ดี

1.4 การให้คำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือคำที่มีความหมายตรงข้าม เช่น hard มีความหมายเหมือนกับ difficult และ good มีความหมายตรงข้ามกับ bad เป็นต้น คำที่มีความหมายเหมือนกันที่นำมาใช้ควรเป็นคำที่นักเรียนรู้จะได้ผลดี

1.5 การให้จำกัดความ เช่น A pedestrian is a person who walk in the street. ในประโยคนี้ความหมาย pedestrian ก็คือ a person who walks in the street ถ้าผู้สอนใช้วิธีการนี้ คำจำกัดความชัดเจน และต้องตรวจสอบดูว่านักเรียนเข้าใจความหมายถูกต้องหรือไม่

1.6 การให้ผู้เรียนเดาความหมายจากบริบท ซึ่งบริบทนั้นต้องชัดเจน

1.7 การแปล กรณีที่ใช้วิธีการอื่นแล้วจะทำให้เสียเวลามาก ผู้สอนอาจใช้วิธีการแปล นอกจากนั้นการสอนคำศัพท์ที่เป็นนามธรรม ผู้สอนก็อาจจะใช้การแปล สิ่งที่ต้องระวังในการแปล คือ คำบางคำไม่สามารถแปลตรงตามตัวได้

กิจกรรมที่กล่าวมานี้ ผู้สอนควรเลือกใช้ตามความเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและเรื่องที่จะสอน

2. ชั้นฝึก การฝึกคำศัพท์ควรเริ่มจากคำเดี่ยว ต่อจากนั้นฝึกเป็นประโยคและขั้นสุดท้ายฝึกเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกัน เช่น

ขั้นที่ 1 ให้ผู้เรียนดูภาพของห้อง Mike และบรรยายโดยตอบคำถาม

Describe Mike's room. What is.....

- on Mike's desk? - on Mike's bed? - next to Mike's bed?

ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนตอบคำถาม

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนบรรยายห้องนอนของ Mike

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบห้องนอนของตนกับห้องนอนของ Mike

และพูดรายงานหน้าชั้น

กิจกรรมการฝึกคำศัพท์อื่นที่ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้ มีดังนี้

- การทำแบบฝึกหัด

- การร้องเพลงและเล่นเกม

- การนำคำศัพท์ไปใช้ในบทสนทนา

3. ขี่นนำไปใช้ การนำคำศัพท์ไปใช้มักจะสัมพันธ์กับทักษะอื่น และควรเป็นลักษณะการสื่อสาร เช่น นำคำศัพท์ไปแต่งเป็นเรื่องสั้น ๆ นำไปใช้ในการสนทนา การแสดงละคร การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น

รูปทอง กว้างสวาสดี (2549) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) ว่าเป็นการสอนภาษาที่เน้นหน้าที่ของภาษาและการสื่อความหมาย กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาที่สองในการสื่อสารได้ ซึ่งอาจจะใช้ภาษาได้ไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ แต่สามารถสื่อความได้ และเหมาะสมกับสถานการณ์ โดยการสอนภาษาชนิดนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะทางภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้ โดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขี่นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นขั้นเตรียมพร้อมและชักชวนให้นักเรียนอยากรู้ อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้น ๆ เมื่อครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียนแล้ว ก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป

ขั้นที่ 2 ขี่นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่เนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย กิจกรรมที่กำหนดไว้ประกอบด้วย การให้ฟังเนื้อหาใหม่ ให้นักเรียนฝึกพูดตาม ขั้นนี้ครูต้องเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง

ขั้นที่ 3 ขี่นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว (fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล

ขั้นที่ 4 ขี่นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (fluency) และเกิดความสนุกสนาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาดอย่าขัดจังหวะ ให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจกิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงจุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้ อาจจะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สรุปได้ว่า ขั้นการสอน คำศัพท์ มีอยู่ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเสนอ ขั้นตอนนี้ครูนำเสนอและ อธิบายคำศัพท์ใหม่หรือภาษาใหม่ให้นักเรียน นักเรียนทำความเข้าใจเนื้อหา ขั้นฝึกฝน ขั้นนี้นักเรียนจะได้ใช้คำศัพท์ใหม่หรือภาษาใหม่ และ ขั้นนำไปใช้ ขั้นนี้นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้ในขั้นฝึกฝนมาใช้ภาษาตามความเข้าใจของตนเอง หรือทำแบบฝึกหัด เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปแล้ว

โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามงานวิจัยที่ผ่านมา ข้างต้นพบว่า มีขั้นตอนการสอนที่หลากหลาย และสอดคล้องกัน ผู้วิจัยจึงศึกษาและเปรียบเทียบ ขั้นตอนการสอนคำศัพท์ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกรูปแบบขั้นตอนการสอนที่มีความเหมาะสมต่อเนื้อหาการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมีขั้นตอนการสอน 3 ขั้นตอนเป็นหลัก ได้แก่ ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึกฝน และขั้นนำไปใช้ เมื่อเปรียบเทียบความเหมาะสมของเนื้อหาแล้ว ผู้วิจัยจึงจะเลือกขั้นตอนการสอนแต่ละรูปแบบมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังตารางแสดงการเปรียบเทียบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนี้



ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงการเปรียบเทียบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขั้นตอน	เบเกอร์ และ เวสท์รับ (2003)	มาร์ซาโน (2004)	ซูยันโต้ (2007)	ทิสนา แชมมณี (2551)	รูปทอง กว่างสวาสดี (2549)	ผู้วิจัย (ใช้ขั้นตอนการสอนของ รูปทอง กว่างสวาสดี ผ่านการใช้ออร์ด เกม)
1	ขั้น นำเสนอ (Presentation)	ขั้นอธิบาย (Explain)	ขั้นการ นำเสนอ (Introducing)	ขั้นนำเสนอ (Presentation)	ขั้นนำเข้าสู่ บทเรียน (Warm up)	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)
2	ขั้นฝึกฝน (Practice)	ขั้นกล่าวซ้ำ (Restate)	ขั้นการทำ เป็นตัวอย่าง (Modeling)	ขั้นฝึก (Practice)	ขั้นนำเสนอ (Presentation)	ขั้นนำเสนอ (Presentation)
3	ขั้นผลิต ภาษา (Production)	ขั้นแสดง (Show)	ขั้นการ ฝึกฝน (Practicing)	ขั้นนำไปใช้ (Applying)	ขั้นฝึก (Practice)	ขั้นฝึก (Practice)
4		ขั้นอภิปราย (Discuss)	ขั้น ประยุกต์ใช้ (Applying)		ขั้นการใช้ภาษา (Production)	ขั้นการใช้ภาษา (Production)
5		ขั้นแก้ไข และสะท้อน กลับ (Refine and Reflect)			ขั้นสรุป (Wrap up)	ขั้นสรุป (Wrap up)
6		ขั้นประยุกต์ เล่นเกม (Apply in Learning Games)				

จากตารางที่ 2.1 จะพบว่าขั้นตอนการสอนแต่ละขั้นมีรูปแบบลำดับการสอนที่เป็นทิศทางเดียวกัน โดยเริ่มที่ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึกฝน และขั้นนำไปใช้ ซึ่งผู้วิจัยจะนำขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของ ฐปทอง กว้างสวัสดิ์ (2549) เพราะมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยนำมาจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการสร้างภาวะเชิงบวกต่อการเรียนรู้และการพัฒนาของเด็ก ๆ มีการใช้วิธีการที่สร้างความสนุกสนานและมีประสิทธิภาพในการสอนและสร้างความเข้าใจในเด็กต่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มาประยุกต์ใช้กับขั้นตอนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในการวิจัยครั้งนี้

2. เกมการเรียนรู้

2.1 ความหมายของเกมการเรียนรู้

กิจกรรมเกมการเรียนรู้ เป็นการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎกติกาที่เข้าใจง่าย เพื่อช่วยให้นักเรียนรู้จักการสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการแก้ไขสถานการณ์ เพื่อนำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้มาใช้ในการเล่นเกม

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2554) ได้ให้ความหมายของเกมการเรียนรู้ว่า เกมการเรียนรู้เป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้มองเห็นและคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการเรียนรู้แตกต่างจากเกมอื่น เพราะมีวิธีเล่น โดยเฉพาะเหมาะสำหรับการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ

ศิตา เข็มขันติถาวร (2560) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนที่มีความถนัดและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน สื่อการเรียนรู้รูปแบบเกม เป็นหนึ่งในสื่อที่นักเรียนให้ความสนใจและใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบันทั้งรูปแบบออนไลน์ (online) หรือออฟไลน์ (offline)

ทิสนา เข็มมณี (2560) ได้ให้ความหมายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

วรัตต์ อินทสระ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (game based learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำเกมมาเป็นสื่อและส่วนประกอบในกระบวนการเรียนการ

สอน ใช้การเล่นเป็นแรงขับให้เกิดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและการได้ปฏิบัติจากการเล่นเกม นักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาควบคู่ไปกับความสนุกสนานและสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน บรรยากาศในการเรียนรู้ไม่ใช่แค่การเรียนแบบเน้นการท่องจำความรู้ ทำแบบฝึกหัดและทำแบบทดสอบ

กัญญา มีศิริ (2563) เกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย

สรุปได้ว่า เกมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับชีวิตและพัฒนาการของผู้เรียน เป็นสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะหลายๆด้านพร้อมกัน และช่วยให้สามารถจดจำบทเรียนได้ง่ายขึ้น ทำให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาของผู้เรียน

2.2 ประเภทของเกมการเรียนรู้

นับตั้งแต่อดีตจนถึงในปัจจุบันได้มีการสร้างเกมออกมาเป็นจำนวนมากโดยวิวัฒนาการของเกมได้เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัย ซึ่งในปัจจุบัน “เกม” มีบทบาทสำคัญและได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในการดำเนินชีวิตของมนุษย์โดยเฉพาะวัยเด็ก จึงทำให้กิจกรรมหลายๆ กิจกรรมมักจะมีเกมเข้ามาอยู่ด้วย เกมมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีเมื่อเปรียบเทียบกับยุคแรกๆ ที่มนุษย์ต้องหาช่วงเวลาที่เหมาะสมเพื่อรวมตัวกันทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อผ่อนคลาย ในแต่ละเกมก็จะมีรูปแบบที่หลากหลาย มีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงกันและส่วนที่แตกต่างกันออกไป เช่น เกมผจญภัย เกมปริศนา เกมลับสมอง ฯลฯ การจัดแบ่งประเภทของเกมมีวิธีการจัดแบ่งโดยพิจารณาจากเหตุผลหลายประการด้วยกัน ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมหลายท่านได้แบ่งประเภทของเกมต่าง ๆ ออกเป็นหลายประเภทหลายรูปแบบ โดยส่วนใหญ่จะใช้วัตถุประสงค์ของเกมเป็นหลักในการแบ่งว่าผู้เล่นเกมจะต้องใช้ความรู้หรือฝึกทักษะอะไรในการเล่นเกมนั้น ๆ

คีตา เข็มขันติถาวร(2560) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. เกมรูปแบบที่ไร้การแข่งขัน เช่น เกมเพื่อการสื่อสาร การถามตอบ โดยเกมรูปแบบนี้จะเน้นการร่วมมือกันและกันหรือสร้างความน่าสนใจในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ครูสามารถตั้งคำถามแล้วให้นักเรียนตอบ มีการกำหนดเวลาแล้วเสริมแรงด้วยรางวัลต่าง ๆ

2. เกมเพื่อการแข่งขัน ลักษณะเกมจะมีผลของการเล่นที่จะมีกลไกที่สร้างความสนุกสนาน คือ การแพ้ชนะ โดยจะเป็นการแข่งขันแบบเดี่ยว (individual contests) หรือแบบหมู่ (mass contests) ที่มีการให้สมาชิกในเกมรวมกลุ่มเพื่อปฏิบัติภารกิจร่วมกันให้บรรลุเป้าหมายเกม ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้ และมีความสนุกสนานในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

3. เกมรูปแบบจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่ผู้เล่นได้ใช้ความคิดการตัดสินใจเปรียบเสมือนเหตุการณ์จากสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะได้คิดและตัดสินใจจากการจำลองสถานการณ์ในเกม โดยมี 2 ลักษณะคือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นจะเล่นและควบคุมได้ผ่านคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเกมที่เล่นด้วยกระดานหรือบอร์ดเกม (board game) โดยเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถรับบทบาทควบคุมการเล่นเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของเกมนั้นจริง ๆ โดยจะมีกระดาน หรือบอร์ดเป็นสื่อ ตัวอย่างเช่น เกม Have you ever heard of...? เป็นบอร์ดเกมคล้ายเกมบันไดงูที่นำเอาคำศัพท์ที่เคยสอนมาไว้ในบอร์ดแล้วพูดประโยคแสดงการเคยหรือไม่เคย เป็นภาษาอังกฤษที่ใช้กลไกการเดินทางด้วยลูกเต๋า เป็นต้น

วารภรณ์ ลิ่มเปรมวัฒนาและกันตฉน ธรรมวัฒนา (2560) ให้ความหมายเพิ่มเติมว่า บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (board game) เป็นกลุ่มชุดวัตถุที่ถูกกำหนดไว้นำมาเชื่อมเข้ากับระบบของเกมที่สามารถดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งโดยการเล่นจะต้องใช้วัสดุอุปกรณ์หรือตัวหมากของเกมวางตามพื้นที่บอร์ด หรือกระดานที่ใช้เล่น สามารถเคลื่อนหรือย้ายในพื้นที่ซึ่งจะเป็นไปตามข้อกำหนดของเกมนั้น

รูปแบบเกมต่าง ๆ นั้นมีความน่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป เมื่อศึกษาจากข้อมูลประเภทของเกมเพิ่มเติมพบว่า เกมรูปแบบจำลองสถานการณ์โดยใช้บอร์ดเกม (Board Game) ที่นำข้อมูลเนื้อหาลงในกระดาน หรือ บอร์ดเกม ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน เช่น การเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่ผู้เรียนได้สัมผัสจริง เสริมสร้างการเรียนรู้ผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ฝึกการคิดอย่าง

สร้างสรรค์ การวางแผนและการแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นจุดเด่นและเอกลักษณ์ของเกมประเภทบอร์ดเกม บอร์ดเกมยังช่วยเปิดพื้นที่การเรียนรู้และประสบการณ์ที่เพิ่มมากขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ไขปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกมและฝึกฝนทักษะหลายๆด้าน เช่น ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด เป็นต้น (รพิตา กันสุข, 2564: น.3)

จากการศึกษาประเภทของเกมการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสรุปได้ว่า เกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์มีหลากหลายประเภท และเป้าหมายเพื่อให้การเรียนรู้มีกิจกรรมที่สนุกสนาน ไม่ตึงเครียด ผู้เรียนไม่รู้สึกกดดันจากการเรียนรู้ผ่านเกมการเรียนรู้ ซึ่งในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเกมการเรียนรู้ประเภท **บอร์ดเกม (Board Game)** มาใช้ในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากมีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อนจนเกินไป เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยประถม สามารถนำมาประยุกต์ใช้เนื้อหาจากบทเรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ รูปแบบเกมมีความดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี

3. บอร์ดเกม

3.1 ความหมายของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (board game) เป็นกลุ่มชุดวัตถุที่ถูกกำหนดไว้นำมาเชื่อมเข้ากับระบบของเกมที่สามารถดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยการดำเนินการเล่นเกมจะต้องใช้วัสดุอุปกรณ์หรือตัวหมากของเกมวางตามพื้นที่บอร์ด หรือกระดานที่ใช้เล่น สามารถเคลื่อนหรือย้ายในพื้นที่ซึ่งจะเป็นไปตามข้อกำหนดของเกมนั้น มักจะจำลองสถานการณ์มาสู่รูปแบบบอร์ดหรือกระดาน บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้สำหรับคนในทุกวัยและจัดการเรียนรู้ได้ทุกเนื้อหาไม่เพียงเป็นเกมที่เล่นเพื่อความบันเทิงแต่เกมยังสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานและได้เนื้อหาวิชาความรู้และการนำไปใช้

จิตติผล จำประยอม (2558) บอร์ดเกม เป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่

เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาต่างๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยบอร์ดที่เล่นจะมีรูปภาพประกอบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

วรัตต์ อินทสระ (2562) บอร์ดเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา มีทั้งบอร์ดเกมเขียนและเคลื่อนไหว อาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่น บอร์ดเกมทำให้ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ยังกล่าวถึง บอร์ดเกมการศึกษาว่าเป็นบอร์ดเกมที่ส่งเสริมพัฒนา สติปัญญา บอร์ดเกมการศึกษา ควรมีกฎกติกาต่างๆ ที่เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ บอร์ดเกมการศึกษา จะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์ต่าง ๆ ได้ ด้วยตนเอง

ชุติมา แก่นเพชร (2563) บอร์ดเกม หรือ เกมกระดาน คือเกมที่ต้องใช้อุปกรณ์และกติกาที่ออกแบบมาโดยเฉพาะในการเล่น ซึ่งจะมีแผ่นกระดาน ตัวหมาก หรือลูกเต๋าประกอบ โดยต้องมีผู้เล่นขั้นต่ำสองคนขึ้นไปหรือขึ้นอยู่กับกฎของเกมนั้น ๆ มีตั้งแต่กฎกติกาการเล่นง่าย ๆ เล่นได้ห้าถึงหกคน ไปจนถึงการใช้กลยุทธ์ซับซ้อนที่ผู้เล่นต้องวางแผนเพื่อร่วมมือหรือแข่งขันกัน

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) บอร์ดเกม เป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่นักเรียนให้ความสนใจ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง นักเรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ข้อดี ของบอร์ดเกมคือ มีความท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เล่นลองผิดลองถูก และมีอำนาจตัดสินใจในการเล่น เนื้อหาของบอร์ดเกมเข้าถึงความต้องการสามัญของมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้อยากเอาชนะ ให้ความสนุกสนาน ชวนติดตาม

Hunsucker (2016) อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของบอร์ดเกมได้แก่

1. บอร์ด (board) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้เป็นศูนย์กลางที่ให้ผู้เล่นทุกคนได้เห็นว่าให้ผู้เล่นได้วางหมากหรือตำแหน่งโดยเป็นสิ่งที่ผู้เล่นใช้ร่วมกัน
2. ตัวหมากของผู้เล่น (player token) เป็นหมากที่เป็นตัวละครในการเล่นของผู้เล่นที่แสดงการเป็นตัวแทนในเกมและตัวผู้เล่น
3. การ์ด (cards) การ์ดในเกมจะเป็นแหล่งข้อมูลที่จะมีคุณสมบัติพิเศษซ่อนอยู่ โดยในเกมอาจจะทำให้เป็นข้อมูลลับหรือเปิดเผยซึ่งจะเป็นไปตามข้อกำหนดของเกมหรือข้อตกลงระหว่างผู้เล่น

4. ตัวหมากพิเศษอื่น ๆ (other tokens) ในหลายๆเกมจะมีการนำตัวหมากอื่นเข้าไปในเกมที่จะเป็นหมากที่มีมูลค่าหรือคุณสมบัติพิเศษที่จะเป็นตัวเลือกเพิ่มในเกม

จากการศึกษาความหมายของบอร์ดเกม ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ หรือการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้ความจำ และมีการประยุกต์ใช้ได้หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า บอร์ดเกม เป็นสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจ สร้างขึ้นเพื่อการเรียนรู้โดยใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน และได้รับประสบการณ์ตรง สามารถปรับเนื้อหาเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียนได้

3.2 ความสำคัญของบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการเรียนรู้

การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้ง ควรจะมีจุดมุ่งหมายของการใช้เกมเพื่อเป็นแนวทางการเรียนการสอนและทำให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมว่าเป็นกิจกรรมที่เอื้อให้ผู้เล่นได้ใช้ความคิดในการแก้ปัญหาหรือวางแผนการเล่น ดังนั้น เกมจึงถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะหรือพัฒนาการเรียนรู้ กลไกของเกมบางประเภทช่วยพัฒนาการเคลื่อนไหวหรือพฤติกรรมด้านจิตใจและอารมณ์ สร้างแรงจูงใจ ช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด ส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคม การทำงานเป็นหมู่คณะ ปลูกฝังให้เด็กเกิดการยอมรับในกฎ กติกา ระเบียบวินัยในการเล่น และความสามารถของผู้อื่น ทั้งยังส่งเสริมให้รู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์อีกด้วย

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์, (2564) บอร์ดเกมมีความสำคัญเนื่องจากส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดและตัดสินใจ การแก้ไขปัญหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าลงมือปฏิบัติเผชิญสถานการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ เมื่อเกิดกระบวนการคิดขึ้นก็จะมีการถ่ายโอนกระบวนการคิดไปสู่สถานการณ์ในชีวิตจริงซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ นอกจากนั้นการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกฎ กติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของการเล่นเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมจึงเป็นสื่อการเรียนการสอนหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

รักชน พุทธรังษี, (2560) บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้ 1)ความสามารถในการใช้ภาษาพูด 2) ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก 3) ความพร้อมของประสาทสัมผัส 4) สมาธิ 5) ความสามารถในการสังเกต 6) ความจำ 7) ความเข้าใจ 8) ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 9) ความกล้าแสดงออก และ 10) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎกติกาที่กำหนดไว้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็วได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน การประเมิน ผลสำเร็จของผู้เล่น อาจมีการแข่งขันแพ้ชนะ หรือไม่มีก็ได้และอาจมีแรงจูงใจเชิงบวกในการเล่นเป็นรางวัล เช่น คะแนน ลูกอม เป็นต้น บอร์ดเกม สามารถนำมาใช้ประกอบการสอนในขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน หรือการสรุปบทเรียนก็ได้

รพิตา กันสุข, (2564) พบว่า บอร์ดเกมช่วยเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นสามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ผู้เรียน ได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทางการแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตนเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม

จากการศึกษาความสำคัญของบอร์ดเกม ผู้วิจัยสรุปได้ว่าบอร์ดเกมมีความสำคัญในการเรียนรู้ด้วยหลายวิธี เนื่องจากมีคุณสมบัติที่ทำให้การเรียนรู้เป็นสนุกสนานและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและกล้าที่จะเรียนรู้เพิ่มขึ้น การเรียนรู้ที่สนุกสนานช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นเพราะมีการมีส่วนร่วม ฝึกทักษะการทำงานกลุ่มและการสนทนา ส่งเสริมการเรียนรู้และการจดจำ ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้น ครูผู้สอนสามารถเลือกเกมที่ตรงกับความสนใจและบทเรียน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าสนใจมากขึ้น

3.3 ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมนับได้ว่าเป็นเกมประเภทหนึ่งที่สามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ โดยใช้หลากหลายเกณฑ์ด้วยกัน เช่น ลักษณะของบอร์ดเกม วัสดุ/อุปกรณ์ ระยะเวลาในการเล่น วิธีการเล่น จำนวนผู้เล่น แหล่งกำเนิด ฯลฯ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมได้จำแนกประเภทบอร์ดเกมไว้ดังนี้

สฤณี อาชวานันทกุล, (2559) บอร์ดเกม แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมครอบครัว (Family game) คือ เกมที่มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่น เข้าใจได้โดยง่าย บอร์ดเกมแนวครอบครัวจึงมักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีการสนทนา ถกเถียง หรือตอบคำถามกันระหว่างที่เล่น เนื้อเรื่องเรียบง่ายแต่ไม่ง่ายจนเกินไป เกมแนวครอบครัวจึงเป็นเกมที่มีตลาดกว้างที่สุด เป็นบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่เป็นที่นิยมในวงกว้างมากขึ้นทั่วโลก

2. เกมวางแผน (Strategy game) คือ เกมที่ต้องใช้ทักษะการวางแผน มากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น โดยเฉพาะแนววางแผน หรือเกมกระดานคลาสสิกอย่างหมากรุก เกมวางแผนนับเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แพร่หลายในกลุ่มคนที่ชื่นชอบเกมแนวสงคราม เน้นการตัดสินใจ มีกฎกติกาที่มากขึ้น มีความซับซ้อนในการวางแผนเดินเกมที่มากขึ้น เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เล่นแต่ละคน

3. ปาร์ตี้เกม (Party game) เป็นเกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ใช้อุปกรณ์ไม่มาก เน้นการพูดคุย ใช้มนุษยสัมพันธ์และไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมสายลับที่ต้องหาตัวว่าผู้เล่นคนไหนเป็นสายลับ จะต้องใช้ไหวพริบในการถกเถียง การสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ความสนุกของปาร์ตี้เกมคือ การได้เล่นกับเพื่อนฝูง การเข้าสังคม และฝึกทักษะการคิดได้อย่างดี

จากการศึกษาประเภทของบอร์ดเกมข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกจัดทำเกมในรูปแบบเกมครอบครัว ซึ่งมีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียนที่ผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษา เกมครอบครัวนั้น มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สนุกสนาน ใช้เวลาไม่นาน และผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะภาษาอังกฤษ คือ การฟังและการพูด

4. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำแนวคิดการพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่มีการประยุกต์ใช้แนวคิดการพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม แล้วนำกระบวนการมาบูรณาการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาประกอบด้วยงานวิจัยในประเทศและงานวิจัยต่างประเทศ

4.1 งานวิจัยในประเทศ

สมจิต จันจุฬา (2551) ทำการวิจัยการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านมะเกลือเก่า (ศาสนการบริษัทบำรุง) ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 79.88/81.27 ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.6943 ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ผลเป็นที่น่าพอใจ

นริสา กัลยา (2552) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปรือโปร่ง ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.59/85.20 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7333 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐวลัย จันทรสิงห์ (2553) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอัสสัมชัญ ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโกชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.53/82.13 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6195 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้หลังเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำการทดลองใช้เกมเป็นฐาน พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ .05 และสูงกว่าหลังเรียนผ่านไป 14 วัน

ณัฐนนท์ ภูตระกูล และคณะ (2564) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยการใช้เกม ประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 โดยคะแนนก่อนการ เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 12.43 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานที่ 2.34 และคะแนนหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ย ที่ 21.05 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 2.03

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

Linares (2018) ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการพูด ผ่านบอร์ดเกมในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยนำบอร์ดเกมมาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ที่มีความสามารถต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมบอร์ดเกมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนา ทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการใช้บอร์ดเกมและเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน

Endang, S. Rizka, F & Pradjarto, J. (2019) ทำวิจัยเรื่อง ผลของเกมกระดานแบบ ตอบโต้ Interactive board games (IBG) ต่อการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการวิจัยนี้มีนักเรียนสองกลุ่ม จัดกลุ่มที่หนึ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มอื่นๆ เป็นกลุ่มควบคุม ใช้วิธี Total Pscycal Response (TPR) สำหรับทั้งสองกลุ่ม ให้เกมกระดานแบบโต้ตอบแก่กลุ่ม ทดลองในกระบวนการเรียนรู้ วัดประเมินผลจากข้อมูลการทดสอบเมื่อนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมกระดานแบบโต้ตอบ ผลการวิจัยพบว่ามีผลแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างนักเรียนที่ ได้รับการสอนโดยใช้เกมกระดานแบบโต้ตอบและนักเรียนที่ไม่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกระดาน แบบโต้ตอบ

Chotimah & Astiyandha (2022) ทำวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมพัฒนาคำศัพท์ สำหรับผู้พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อปรับปรุงความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียน โดยใช้บอร์ดเกม วิธีที่ใช้ในการวิจัยนี้คือการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนซึ่งประกอบด้วย การวางแผน การแสดง การสังเกต และการไตร่ตรอง กลุ่มตัวอย่างการวิจัยนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ SMK Hutama จำนวน 32 คน ผลการวิจัยพบว่า การใช้บอร์ดเกมสำหรับ ESP มีประสิทธิผลและเป็นประโยชน์อย่างมากในการอำนวยความสะดวกในการสอนหรือการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน

Huei-Tse Hou, Chung-Sheng Wu & Chang-Hsin Wu. (2022) ทำวิจัยเรื่อง การประเมินผลการใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมพัฒนาการในด้านภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าทั้งนักเรียนการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ ในด้านแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ ผลคะแนนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมมีระดับที่สูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีประสบการณ์การเล่นเกมที่สนุกสนาน และมีการตอบสนองต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในทางที่ดี มีความวิตกกังวลในการเล่นเกมนลดลง

จากการศึกษาผลการวิจัยของงานวิจัยในประเทศ และต่างประเทศสรุปได้ว่า การนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในทางการศึกษา และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถสร้างแรงจูงใจและเจตคติให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ นอกจากนี้ยังสามารถนำการใช้บอร์ดเกมไปต่อยอดในเนื้อหาการเรียนรู้ทักษะอื่น และเป็นแนวทางในการพัฒนาวิจัยการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียน ในครั้งต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 ห้อง นักเรียนทั้ง จำนวน 529 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี ปีการศึกษา 2/2566 จำนวน 1 ห้อง มี 44 คน ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลหลักสูตรและสร้างเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบทเรียนในหนังสือเรียน ประกอบกับศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) และ

วิเคราะห์คลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยรวบรวมคำศัพท์จำนวน 44 คำ
รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางและคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาตอนต้น

เรื่อง	ตัวชี้วัดตามหลักสูตร	คำศัพท์
Our food	ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	sushi, pizza, hamburger, salad, fried
	ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง	egg, fried fish, fried pork, orange juice, soft drink
	ต 2.2 ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย	
Daily Routine	ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	morning, afternoon, evening, night,
	ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง	get up, go to school, water the plants, feed, set the table, do
	ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับ ตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟังภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย	homework, watch TV, sleep
Good Health	ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	take a shower, brush my teeth,
	ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง	wash my hands, do exercise, drink milk, eat fruits, go to sleep
	ต 4.1 ป.3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้น ในห้องเรียน	

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

เรื่อง	ตัวชี้วัดตามหลักสูตร	คำศัพท์
My Holiday	ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	go swimming, go to the movies, go to the beach, go camping, go shopping, go for a picnic
	ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับ ตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง	
	ต 2.2 ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย	
At the Zoo	ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	zoo, zebra, deer, monkey, giraffe, tiger, lion, elephant, snake, panda
	ต 1.1 ป.3/3 เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง	
	ต 2.2 ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย	

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้บอร์ดเกมในการสอน
ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 1 ชุด 20 ข้อ เป็น
แบบทดสอบแบบปรนัย เลือกตอบ ใช้เกณฑ์การให้คะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0
คะแนน ซึ่งใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

โดยมีรายละเอียดในการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกมในการสอน
ภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนดังนี้

2.1.1 ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และบอร์ดเกม เพื่อนำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกมในการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง ได้แก่ Our food, Daily routine, Good health, My holiday และ At The Zoo โดยมีส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

- 1) สาระสำคัญ
- 2) มาตรฐานการเรียนรู้
- 3) วัตถุประสงค์
- 4) บอร์ดเกม
- 5) เนื้อหาทางภาษา
- 6) กระบวนการเรียนการสอน
- 7) การวัดและการประเมินผล
- 8) ภาคผนวก
- 9) บันทึกหลังเรียน

2.1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมทั้งบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหา ตลอดจนขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผลการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน มีผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.96 และมีค่าเฉลี่ยรายแผนเท่ากับ 4.93, 4.97, 4.96, 4.97 และ 4.96 ตามลำดับ นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านได้เสนอแนะให้มีการปรับแก้รูปแบบประเมินการเรียนรู้ และเครื่องมือการวัดผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้มากขึ้น

2.1.4 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปทดลองใช้ต่อไป

2.2 แบบทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.2.1 ศึกษาเนื้อหาที่สอนและจัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบ

2.2.2 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบที่เหมาะสมกับการวัดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2.3 สร้างแบบทดสอบ จำนวน 1 ฉบับ เนื้อหาครอบคลุม 2 ด้าน คือความสามารถในการบอกความหมายของคำศัพท์ และความสามารถในการนำไปใช้ในรูปประโยค แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Sentences Completion) จำนวน 10 ข้อ

ตารางที่ 3.2 ผังการสร้างข้อสอบ (Test Blueprint) แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน ใช้เวลา 30 นาที

แผน	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหาสาระ	รูปแบบข้อสอบ	จำนวน (ข้อ)	รวม (ข้อ)	คะแนน
1	Our food	นักเรียนสามารถสะกดยคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถจับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพได้ นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้	คำศัพท์	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	1	4	4
			อาหาร	ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	1		
			เครื่องใช้	ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Sentences Completion)	2		
2	Daily Routine	นักเรียนสามารถสะกดยคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถจับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพได้ นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้	คำศัพท์	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	1	4	4
			กิจวัตร	ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	1		
			ประจำวัน	ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Sentences Completion)	2		
3	Good health	นักเรียนสามารถสะกดยคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถจับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพได้ นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้	คำศัพท์	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	1	4	4
			กิจกรรม	ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	1		
			สุขภาพ	ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Sentences Completion)	2		

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

แผน	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา สาระ	รูปแบบข้อสอบ	จำนวน (ข้อ)	รวม (ข้อ)	คะแนน
4	My Holiday	นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ได้	คำศัพท์	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	1	4	4
		นักเรียนสามารถจับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพได้	ที่ทำใน วันหยุด	ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	1		
		นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์และนำ คำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้		ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Sentences Completion)	2		
5	At the zoo	นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ได้	คำศัพท์	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	1	4	4
		นักเรียนสามารถจับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพได้	สัตว์	ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	1		
		นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์และนำ คำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้		ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Sentences Completion)	2		
รวมจำนวนทั้งหมด (ข้อ)					20	20	

2.2.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระ ตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหา ตลอดจนขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขให้แบบทดสอบมีความเหมาะสมมากขึ้น

2.2.5 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบกับผลการเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (index of item-objective congruence: IOC) โดยมีเกณฑ์ดังนี้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้น ไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

ผลการประเมิน ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 รวมมีข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ทั้งหมดจำนวน 20 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ 1)ปรับคำชี้แจงให้มี

ความชัดเจน 2)แก้ไขของสอบให้ตรงตามมาตรฐานตัวชี้วัดการเรียนรู้ 3)ปรับแก้ไขข้อคำถามและคำตอบให้มีความเหมาะสมมากขึ้น

2.2.6 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดสอบกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 44 คน เพื่อหาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ โดยมีเกณฑ์การตรวจให้คะแนนโดยข้อถูกให้ 1 คะแนน และข้อผิดให้ 0 คะแนน

2.2.7 นำผลคะแนนจากแบบทดสอบปรนัยมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยาก (p) พบว่า ข้อสอบจำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.43 - 0.77 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.23 - 0.73 อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดทั้ง 20 ข้อ เมื่อหาค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับอยู่ที่ 0.73

2.2.8 จัดพิมพ์แบบทดสอบซึ่งประกอบด้วยข้อสอบจำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปใช้ต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ดังนี้

3.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยทดสอบนักเรียนก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้เวลา 30 นาที

3.2 ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม จำนวน 5 แผน ใช้เวลาสอน 10 ชั่วโมง ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566

3.3 หลังจากจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้เวลา 30 นาที ซึ่งเป็นข้อสอบเดียวกับข้อสอบก่อนการทดลอง

3.4 นำผลคะแนนจากแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ภายหลังการทดลองผู้วิจัยจะนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ตรวจสอบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน จากนั้นนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่าที



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถตอบคำถามวิจัยที่ตั้งไว้ว่าความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี หลังการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้บอร์ดเกมหรือไม่ ได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้บอร์ดเกมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบวัดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้บอร์ดเกม (N = 44)

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	12.68	3.88				
หลังเรียน	17.30	3.80	4.61	2.36	12.94 *	0.0000

จากตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนโดยการใช้บอร์ดเกม มีค่าเท่ากับ 12.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.88 และคะแนนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยการใช้บอร์ดเกม มีค่าเท่ากับ 17.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.80 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้บอร์ดเกม พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน โดยการใช้บอร์ดเกม มีค่าเท่ากับ 12.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.88 และคะแนนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียน โดยการใช้บอร์ดเกม มีค่าเท่ากับ 17.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.80

2. อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี มีประเด็นที่น่าสนใจสามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

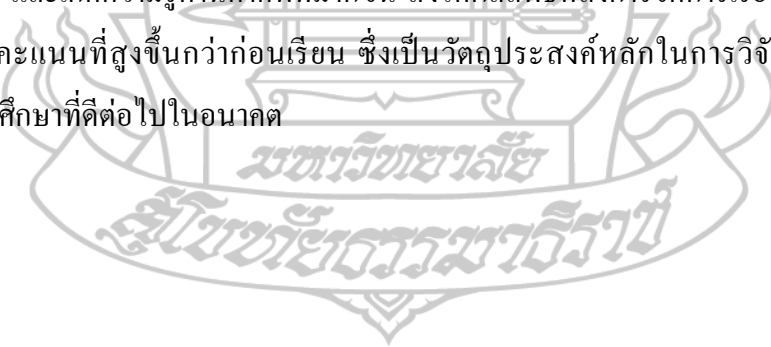
2.1 สาเหตุที่ทำให้ผลการวิจัยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอาจมีสาเหตุจากลักษณะของบอร์ดเกมนั้นมีความเหมาะสมต่อช่วงวัยของผู้เรียน ดึงดูดความสนใจในเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขณะที่เล่นบอร์ดเกมไปด้วย เนื่องจากการใช้บอร์ดเกมในการวิจัยนี้มีลักษณะรูปแบบเกมครบครัน ซึ่งมีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียนที่ผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษา เกมครบครันนั้น

มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สนุกสนาน ใช้เวลาไม่นาน และผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะภาษาอังกฤษ คือ การฟังและการพูด เกมที่มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่น เข้าใจได้โดยง่าย ซึ่งการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จะช่วยส่งเสริมกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนมากกว่าการท่องจำ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเมื่อมีการจัดการเรียนการสอน โดยการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในชั้นเรียนที่พบว่า นักเรียนมีความสนุกสนาน สนใจ กระตือรือร้นต่อการเรียน สอดคล้องกับ รัชกร เวทวรนนท์ (2563) กล่าวว่า การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น รวมถึง จำรัส จันทศ (2562) กล่าวว่า การใช้บอร์ดเกมสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์มากขึ้น

2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมส่งผลให้ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องมาจากขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียนมีความชัดเจนในการจัดลำดับกิจกรรมและเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยมีขั้นนำเสนอซึ่งเป็นขั้นแรกในการดึงความสนใจของผู้เรียน เน้นการออกเสียงคำศัพท์ การใช้รูปประโยคถามและตอบ การบอกความหมายของคำศัพท์ ขั้นฝึกฝนการออกเสียง ฝึกสื่อสาร โดยใช้คำศัพท์หรือประโยค มีการใช้บอร์ดเกมเข้ามาเป็นสื่อในการฝึกสื่อสารระหว่างการเรียน ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สนุกสนาน ตลอดจนขั้นนำไปใช้ ที่เน้นให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังการเรียนรู้และนำความรู้ไปฝึกฝนในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและขั้นตอนกิจกรรมการสอนโดยใช้บอร์ดเกมจากงานวิจัยของ วรวิภา คุณประทุม (2561) และ รพิตา กันสุข (2564) ที่มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมดังนี้ 1) ขั้นนำเข้าสู่การเรียนรู้ เป็นการสร้างความรู้คำศัพท์ให้กับนักเรียนก่อนการนำเข้าสู่กิจกรรมเกม มีการอธิบายและสาธิตเพื่อสร้างความสนใจ 2) ขั้นกระบวนการเล่นเกม โดยครูมีหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์พฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น และให้คำปรึกษาหรือช่วยเหลือ 3) ขั้นสรุปบทเรียน หลังเล่นเกม ผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็นต่อบทเรียนและกิจกรรมในชั่วโมง ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ในกิจกรรม ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน จากการศึกษาขั้นตอนการสอนดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยเกิดความรู้ความเข้าใจในการเตรียมแผนกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ โดยการใช้บอร์ดเกมได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2.3 ความเหมาะสมในด้านเนื้อหาการเรียนรู้และการออกแบบด้านสื่อบอร์ดเกม โดยเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับเรื่องใกล้ตัวของนักเรียนในชีวิตประจำวัน เนื้อหาคำศัพท์ในเกมมีส่วนส่งเสริมให้เกิดความรู้คำศัพท์ได้อย่างดี ยิ่งมีการจัดหมวดหมู่ของคำศัพท์ให้อยู่ในหมวดเดียวกันจะสามารถส่งเสริมการจำคำศัพท์ได้ดีมากขึ้น การใช้ภาพเป็นสื่อหลักในการจัดการเรียนรู้และสร้างสื่อบอร์ดเกม สามารถช่วยให้ผู้เรียนอายุน้อยเข้าใจและช่วยส่งเสริมให้พวกเขาเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ มีคำศัพท์มากมายที่สามารถสอนโดยใช้ภาพประกอบหรือรูปภาพได้ (ชูชานโต, 2017) เมื่อนำเนื้อหาจากบทเรียนมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมมาเสริม ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์เป็นเรื่องสนุกสนาน มีความท้าทาย สร้างแรงจูงใจในการบรรลุเป้าหมายในการเรียนของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2564) จำรัส จันเทศ (2562) อภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) และ รพิตา กันสุข (2564) ที่นำการใช้บอร์ดเกมมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้บอร์ดเกมผ่านกิจกรรมการสอนที่น่าสนใจร่วมด้วย ผู้วิจัยจึงต้องจัดเนื้อหาการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานควบคู่ไปพร้อมกับการเรียนรู้

จึงกล่าวได้ว่าผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้นมีความเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้ การเชื่อมโยงภาพกับคำศัพท์ผ่านบอร์ดเกมสามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่เพลิดเพลิน และเกิดความรู้ด้านคำศัพท์มากขึ้น ส่งผลให้ผลลัพธ์หลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมมีคะแนนที่สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักในการวิจัยครั้งนี้ และเป็นแนวทางการศึกษาที่ดีต่อไปในอนาคต



3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

3.1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างดีผ่านการเล่นบอร์ดเกม ดังนั้นจึงสามารถนำไปพัฒนาเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรมอื่นหรือปรับใช้กับเนื้อหาทางภาษาด้านต่าง ๆ ได้

3.1.2 การใช้บอร์ดเกมในงานวิจัยนี้สามารถพัฒนา ปรับปรุง เปลี่ยนเนื้อหาหรือรูปแบบการเล่นได้หลากหลาย เพื่อเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนและให้เหมาะสมต่อเนื้อหาการเรียนรู้

3.1.3 สิ่งสำคัญในการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมคือการเสริมสร้างความรู้คำศัพท์ผ่านการเล่น โดยไม่ทำให้บรรยากาศเคร่งเครียด นักเรียนจึงกล้าที่จะแสดงความรู้คำศัพท์ไปพร้อมกับการเล่น โดยครูผู้สอนควรใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกสื่อสาร และฝึกใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในการสื่อสารระหว่างกัน

3.1.4 การใช้บอร์ดเกมต้องมีความพร้อมในการเตรียมอุปกรณ์ ตัวบอร์ดเกม การ์ดที่ใช้เล่น ตัวหมากเดิน และสกุลเงินสำหรับเกมให้พร้อม เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการเล่นเกม

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการนำบอร์ดเกมไปใช้กับทักษะอื่น ๆ เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

3.2.2 ควรมีการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนในระดับชั้นที่ต่างกันออกไป

3.2.3 ควรมีการวิจัยและพัฒนาการใช้บอร์ดเกมในรูปแบบออนไลน์หรือให้มีความหลากหลายทางการเล่นมากขึ้น



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัย

สุโขทัยนครมาจิราธิราช

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ ดอนกวนเจ้า, และ อภิราตี จันทร์แสง. (2565). การพัฒนาทักษะการพูดและการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับ วิดีโอยูทูป ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. มหาสารคาม.
- กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิธา เขียมขันติदार, และ อารีรักษ์ มีแจ้ง. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการ เรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. เข้าถึงได้ จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/view/64505>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560). กรุงเทพฯ.
- กัญจนามีศิริ. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL). เข้าถึงได้จาก <https://citly.me/Uu8Pb>
- เกริก ท่วมกลาง, และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555). การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อน วิทยานะ. สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์.
- ขจิตรัตน์ สุกกลาง. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก. วารสารศรีล้านช้าง ปริทรรศน์.
- จรัส จันท. (2562). การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชไมภักดิ์ เตชะสอนันต์. (2564). จิตวิทยาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

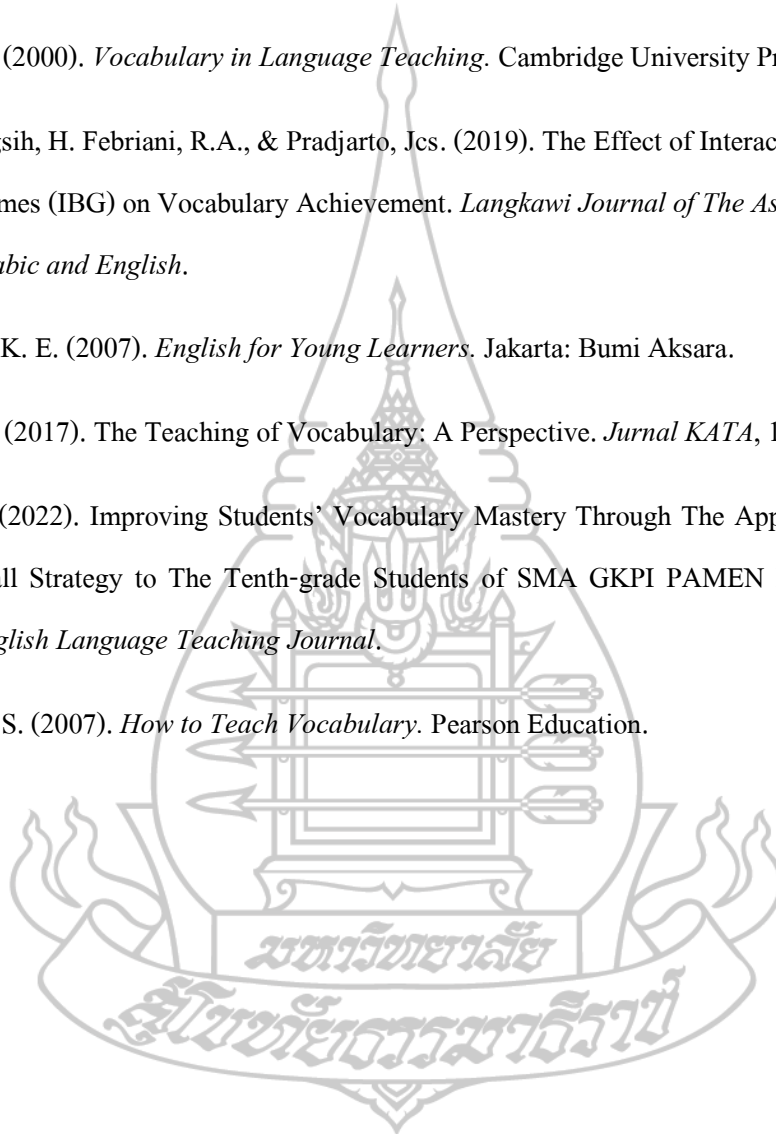
- ชุติมา แก่นเพชร. (2563). บอร์ดเกมสำหรับเด็กคืออะไร? ทำไมเด็กยุคใหม่ต้องเล่น. *GYMBOREE PLAY&LEARN*. เข้าถึงได้จาก <https://www.gymboreeclasses-th.com/blog/boardgameforkids>
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. เข้าถึงได้จาก <https://www.komchadluek.net/detail/20150414/204681.html?fbclid=IwAR1dLA2JUPhp30F9h2M0k5aO7PLotUDZEZ8nNQkDweExYoG-SYnZ6fkk95A>
- ณัฐนนท์ ภู่อระกูล และคณะ. (2564). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ณัฐวลัย จันทรสิงห์. (2553). ผลของการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 187.
- ทิสนา แยมมณี. (2551). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แยมมณี. (2555). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 16). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แยมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฐุปทอง กว้างสวาสดี. (2549). คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นริสา กัลยา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปิยะพงษ์ จันทาโสม. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

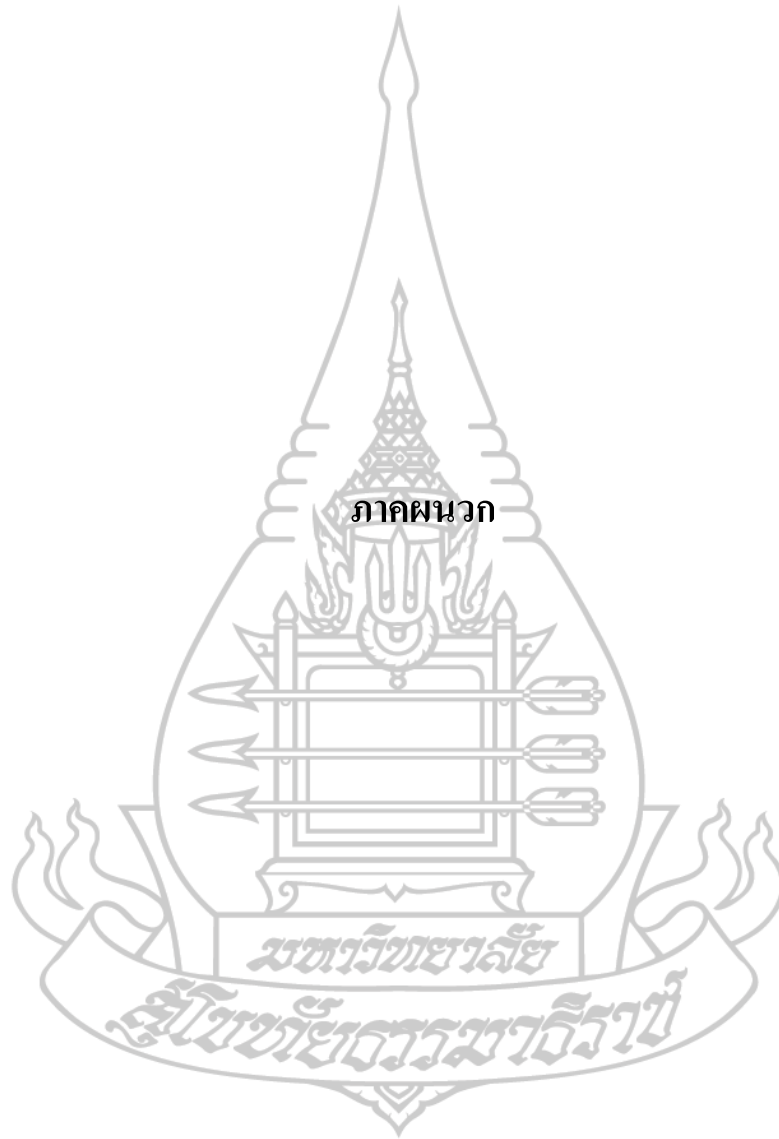
- ฝ่ายงานวิชาการ โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี. (2565). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ
ขั้นพื้นฐาน (O-NET). เมือง: โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี. เรียกใช้เมื่อ 23 มีนาคม 2565
- รพิธา กันสุข. (2564). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- รัชชน พุทธรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชกร เวทวรนนท์. (2563). กระจุก 5 เม็ดของการออกแบบบอร์ดเกมการเรียนรู้. เข้าถึงได้จาก
<https://www.bosslabboardgame.com/post/กระจุก-ม-5-เม-ดของการออกแบบบอร์ดเกมการเร-ย-นร>
- ลักกะณา เสนโนฤทธิ. (2551). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก
ปฐมวัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ลัดดาวัลย์ กิลโลโส. (2561). ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกด
คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- รวุฒิ คุณประทุม. (2561). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแท่นวิทยา. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). Game based learning the latest trend education ๒๐๑๕. การอบรมเชิง
ปฏิบัติการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น, หน้า 2.
- วารภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา, และ กันตถณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและ
องค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขต
กรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคม, 107-132.
- ศิตา เข็มขันธ์ดิถาวร. (2560). เรียนภาษาอังกฤษด้วยสื่อและกิจกรรมรอบตัว. จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ศิวากร พิลาถ้ำ. (2561). ผลของการใช้บัตรภาพเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

- สร้อยชนก เฟื่องฟู. (2553). *การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สถณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board game universe จักรวาลกระดานเดียว*. กรุงเทพฯ: แชลมอน.
- สมจิต จันจุฬา. (2551). *ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (การศึกษามหาบัณฑิต). มหาสารคาม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). *การเสริมสร้าง “ทักษะชีวิต” ตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ระดับประถมศึกษา-มัธยมศึกษา*. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุชาติ แสนพิช. (2564). *การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม*. บทความออนไลน์. เข้าถึงได้จาก http://203.144.226.201/km1864/?page_id=13
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อ้อย แซ่เฮ. (2557). *การแก้ปัญหาการสอนภาษาอังกฤษ : เรียนรู้จากภาพ. การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*.
- Baker, J. & Westrup, H. (2003). *Essential Speaking Skills: A Handbook for English Language Teachers Hardcover*. Continuum Intl Pub Group. เรียกใช้เมื่อ 26 march 2003
- Celce-Murcia, M. (2001). *Teaching English as a Second or foreign Language 3rd Edition*. Heinle & Heinle Publisher, Boston.
- Chotimah, C. & Astiyandha, T. (2022). Improving Students' Vocabulary Knowledge Through race to The Board Game for ESP (English for specific purposes). *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA*.
- Endang, S., Rizka, F & Pradjarto, J. (2019). The Effect of Interactive Board Games (IBG) on Vocabulary Achievement. *Langkawi Journal of The Association for Arabic and English*.

- Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching (3rd ed.)*. Harlow.
- Huei-Tse Hou, Chung-Sheng Wu & Chang-Hsin Wu. (2022). Evaluation of a mobile-based scaffolding board game developed by scaffolding-based game editor: analysis of learners' performance, anxiety and behavior patterns. *Journal of Computers in Education*(10), 273-291.
- Hunsucker, A. (2016). *Board games as a platform for collaborative learning*. Research Report. เข้าถึงได้จาก
https://www.researchgate.net/publication/309385174_Board_Games_as_a_Platform_For_Collaborative_Learning/link/580cda1b08ae2cb3a5e3a394/download
- Linares, E.L. (2018). *BOARD AND TABLE GAMES: A FUN WAY TO LEARN ENGLISH Enhancing Speaking through Board and Table Games in an EFL Classroom*. Colombia: Universidad Externado de Colombia School of Education.
- Lugosi, E. (2020). *Active learning strategies with positive effects on students' achievements in undergraduate mathematics education*. Tucson, USA: The University of Arizona.
- Marzano, R.J. (2004). *Building background knowledge for academic achievement*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Maulana, R.A. (2019). The Use Of Board Game For Improving Students' English Speaking Ability. *The State Institute For Islamic Studies Of Bengkulu*, 2. เข้าถึงได้จาก
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/2699/1/THESIS%20RIKO%20ADE%20MAULANA.pdf>
- McCarthy, M. (1995). *Vocabulary*. Oxford University Press, 86.
- McKinney, K. & Heyl, B.S.. (2009). *Sociology Through Active Learning: Student Exercises*. SAGE Publications, Inc.
- Murcia, M.C. (2001). *Teaching English as a Second or Foreign Language (3rd Edition)* (เล่มที่ 5). Boston, Los Angeles: University of California.

- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University.
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language (Third Edition ed.)*. Cambridge university press.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Sulistianingsih, H. Febriani, R.A., & Pradjarto, Jcs. (2019). The Effect of Interactive Board Games (IBG) on Vocabulary Achievement. *Langkawi Journal of The Association for Arabic and English*.
- Suyanto, K.K. E. (2007). *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2017). The Teaching of Vocabulary: A Perspective. *Jurnal KATA*, 182-191.
- Tamba, N. (2022). Improving Students' Vocabulary Mastery Through The Application of Word Wall Strategy to The Tenth-grade Students of SMA GKPI PAMEN MEDAN. *Kairos English Language Teaching Journal*.
- Thornbury, S. (2007). *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศรีนครินทรวิโรฒราชวิทยาลัย



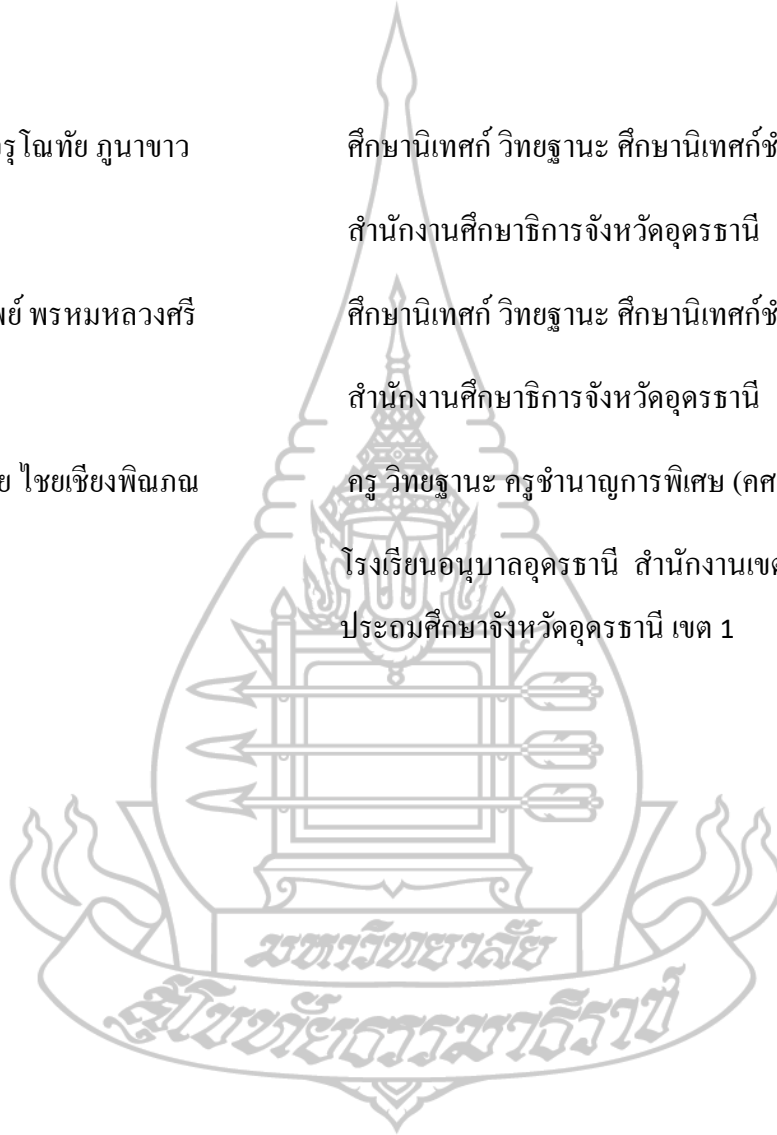
ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ตรวจแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม และตรวจ
แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. นางสาวอรุโณทัย ภูนาขาว | ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุดรธานี |
| 2. นางรุ่งทิพย์ พรหมหลวงศรี | ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุดรธานี |
| 3. นางพิสมัย ไชยเซียงพัฒน | ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ (คศ.3)
โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาจังหวัดอุดรธานี เขต 1 |





ภาคผนวก ข

ตำแหน่งเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



ที่ อว.0602.16 (บ) / 913

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

๒๙ ธันวาคม 2566

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวอรุณทัย ภูนาขาว

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวนริศรา ทองสุขุม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีราม)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการศึกษาและสนับสนุนการเรียนรู้

รักษาการแทนประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 082-839-7697



ที่ อว.0602.16 (บ) / ๑13

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

๒๕ ธันวาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน นางรุ่งทิพย์ พรหมหลวงศรี
สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวนริศรา ทองสุขุม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุตรธานี จังหวัดอุตรธานี ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีธรรม)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการศึกษาและสนับสนุนการเรียนรู้
รักษาการแทนประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา
โทร. 0-2504-8505
โทรสาร. 0-2503-3566-7
เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 082-839-7697



ที่ อว.0602.16 (บ) / ๑๑๓

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

๒๕ ธันวาคม 2566

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางพิสมัย ไชยเชียงพัฒน

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวนริศรา ทองสุขุม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุตรธานี จังหวัดอุตรธานี ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษานำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีธรรม)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการศึกษาและสนับสนุนการเรียนรู้
รักษาการแทนประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

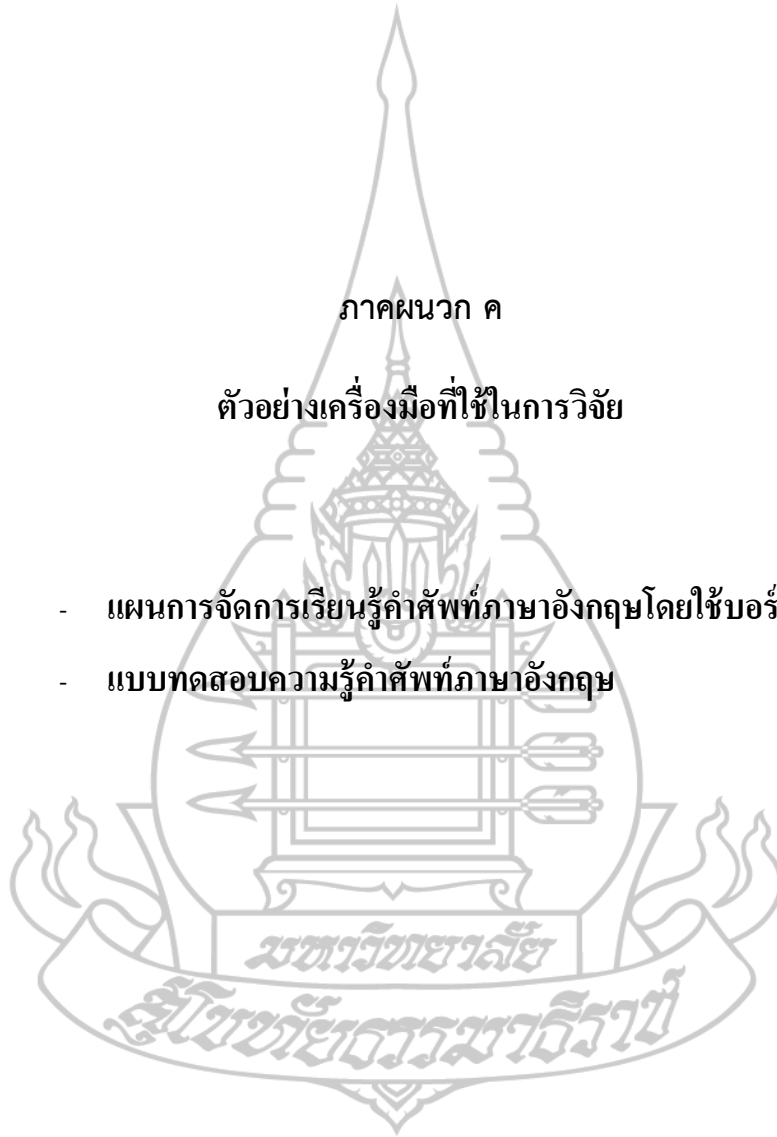
โทรสาร. 0-2503-3566-7

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 082-839-7697

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม
- แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ



แผนการจัดการเรียนรู้

วิชา: ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

เรื่อง: Our food

เวลา: 2 ชั่วโมง

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี

ผู้สอน: นางสาวนริศรา ทองสุขุม

1. สาระสำคัญ

การใช้ชีวิตความเป็นอยู่และการรับประทานอาหารของชาติต่าง ๆ มีความแตกต่างกัน การได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษเรื่องอาหาร เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้วัฒนธรรมของต่างชาติ เด็ก ๆ มองเห็นประโยชน์ของการเรียนภาษาอังกฤษที่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

2. เป้าหมายการเรียนรู้

2.1 มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดชั้นปี

ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต 2.2 ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

2.2 ทักษะกระบวนการเรียนรู้

- 1) ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน
- 2) ทักษะการคิด (การสังเกต)
- 3) ทักษะการเขียนเสียงเพื่อสื่อความ

2.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) การใฝ่เรียนรู้
- 2) ความมีวินัย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K – P – A)

ด้านความรู้(K)

- 1.นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารได้ถูกต้อง
- 2.นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์อาหารได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถแต่งประโยคจากคำศัพท์อาหาร ได้ถูกต้อง

ด้านทักษะกระบวนการ(P)

1.นักเรียนสามารถทำงานกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ(A)

1.การร่วมกิจกรรมพูดประโยค I like (soup). จากบัตรภาพอาหารอย่างมีวินัย

4. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 6.1 Student's Book 3
- 6.2 Workbook 3
- 6.3 บัตรคำและบัตรภาพอาหาร
- 6.4 บอร์ดเกม เรื่อง Our Food

5. สารการเรียนรู้/เนื้อหาทางภาษา

Function: Asking for and answering about food

Structure: - What food do you like?

I like (noodles).

Vocabulary: คำศัพท์ใหม่

sushi, pizza, hamburger, salad, fried egg, fried fish, fried pork, orange juice,

soft drink

คำศัพท์ทบทวน

rice, noodle, fried chicken, water

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (ชั่วโมงที่ 1)

1. Warm up

1.1 ครูชวนนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับมื้ออาหารที่นักเรียนมักจะทาน และแลกเปลี่ยนข้อมูลอาหารกลางวันของนักเรียนและเพื่อนร่วมชั้น จากนั้นครูเริ่มเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนลองนึกคำศัพท์อาหารเป็นภาษาอังกฤษ ที่นักเรียนรู้จัก

2. Presentation

2.1 ครูนำเสนอบัตรคำและบัตรภาพคำศัพท์อาหาร ดังนี้ sushi, pizza, hamburger, salad, fried egg, fried fish, fried pork, orange juice, soft drink, rice, noodle, fried chicken, water โดยพานักเรียนออกเสียงทีละคำไปพร้อมกัน

2.2 ครูและนักเรียนสะกดคำศัพท์อาหาร หลังจากนั้นครูแปะบัตรภาพคำศัพท์ที่ละใบบนกระดานหน้าชั้นเรียน และให้ตัวแทนนักเรียนออกมาเลือกบัตรคำศัพท์ไปแปะได้ภาพให้ถูกต้อง

3. Practice

3.1 นักเรียนแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม โดยการใช้การพูดคำศัพท์ในการแบ่งคะแนนนักเรียน ดังนี้ sushi, pizza, hamburger, salad, fried egg ใครที่พูดคำศัพท์เดียวกัน ให้ไปนั่งร่วมกันเป็นกลุ่มวงกลม

3.2 ครูเดินแจกบัตรคำศัพท์ และบัตรภาพ ให้ทุกกลุ่ม จากนั้นอธิบายเกมชื่อ Hit The Word! ซึ่งนักเรียนจะต้องกระจายบัตรคำและบัตรภาพให้ทั่วโต๊ะ หลังจากนั้นเมื่อครูออกเสียงคำศัพท์อาหาร ให้นักเรียนรีบตีบัตรคำและบัตรภาพให้ถูกต้อง ใครที่ถูกจะได้รับบัตรคำและบัตรภาพเก็บไว้จนจบเกม เมื่อจบเกมใครเก็บบัตรคำและบัตรภาพได้เยอะที่สุดเป็นผู้ชนะของแต่ละกลุ่ม

4. Production

4.1 นักเรียนระดมสมองช่วยกันแยกคำศัพท์อาหารออกเป็นเมนูอาหาร ของหวาน และเครื่องดื่ม จากกระดาษชาร์ตที่ได้รับแจก โดยทำเป็นแผนผังความคิด Mind mapping และออกมานำเสนอคำศัพท์อาหารและเครื่องดื่มที่กลุ่มของตนแยกออกมาได้

5. Wrap up

5.1 นักเรียนออกเสียงทบทวนคำศัพท์และสะกดคำศัพท์อาหาร จากนั้นให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ 4 Read and match. ใน WB หน้า 27 รูปภาพเด็ก ๆ พูดถึงอาหารกลางวันที่ต้องการรับประทาน ทำความเข้าใจและโยงภาพกับประโยค

Answer

4. Read and match.

At Lunchtime

The matching exercise consists of the following pairs:

- Child 1: "I want fried fish." → Fried fish
- Child 2: "I like rice and a fried egg." → Rice and a fried egg
- Child 3: "I like salad." → Salad
- Child 4: "I like ice cream." → Ice cream
- Child 5: "I want pizza." → Pizza
- Child 6: "I like noodles." → Noodles

กิจกรรมการเรียนรู้ (ชั่วโมงที่ 2)

1. Warm up

1.1 ครูทบทวนกิจกรรมจากชั่วโมงที่แล้ว พร้อมทบทวนคำศัพท์อาหาร จากนั้นครูเข้าสู่วิธีเรียน โดยการชวนนักเรียนพูดสนทนาถามตอบเกี่ยวกับอาหารเป็นภาษาอังกฤษ

2. Presentation

2.1 ครูนำเสนอสนทนาถามตอบเกี่ยวกับอาหารที่ชอบบนกระดาน และพานักเรียนออกเสียงประโยคคำถาม ดังนี้ Question: What food do you like?

Answer: I like (noodles).

2.2 นักเรียนแต่งประโยคบอกเล่าเกี่ยวกับอาหารที่ชอบ โดยเปลี่ยนคำศัพท์ไปตามความชอบอาหารของนักเรียนแต่ละคน และแลกเปลี่ยนกันถามตอบ

3. Practice

3.1 นักเรียนถูกออกเป็น 5 กลุ่มเช่นเคย โดยใช้การพูดคำศัพท์ในการแบ่งคณะนักเรียน ดังนี้ sushi, pizza, hamburger, salad, fried egg ใครที่พูดคำศัพท์เดียวกัน ให้ไปนั่งร่วมกันเป็นกลุ่มวงกลม

3.2 ครูแจกบอร์ดเกม **Our Food** ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม และให้นักเรียนร่วมกันอ่านคำอธิบายการเล่นบอร์ดเกมคำศัพท์ ซึ่งครูจะทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ ให้คำปรึกษาตลอดจนจบเกม โดยบอร์ดเกมมีวิธีการเล่นคือการเดินตัวหมากไปตามลำดับ เมื่อตัวหมากตกที่ช่องภารกิจใด นักเรียนก็จะต้องทำภารกิจนั้น ๆ ให้ผ่านจนกว่าจะเวียนครบหรือบัตรเงินที่นักเรียนถือจะหมดนั่นเอง

4. Production

4.1 นักเรียนจับคู่กันสนทนาถามตอบเกี่ยวกับอาหารที่นักเรียนชอบเป็นภาษาอังกฤษ ฝึกฝนร่วมกัน และออกมาแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน

4.2 นักเรียนทำกิจกรรมที่ 4 Look and learn. ข้อ B. Look and write on your Workbook page 27. ใน SB หน้า 21 นักเรียนเขียนเติมประโยคบอกอาหารที่เด็กเชื้อชาติต่าง ๆ รับประทานลงในกิจกรรมที่ 3 Look at the children on Student's Book page 21 and write. ใน WB หน้า 27

Answer

3. Look at the children on Student's Book page 21 and write. (various answer)

1. The Thai girl eats rice and fried pork.

sushi

2. The Japanese girl eats

3. The Chinese boy eats ...noodles.....

4. The American boy eats fried eggs and fried chicken

5. Wrap up

5.1 ครูแจกกระดาษขนาด A4 ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนเขียนแผนผังความคิด คำศัพท์อาหารลงไปบนกระดาษพร้อมตกแต่งตามความชอบของนักเรียน เพื่อนำไปตกแต่งป้าย นิเทศหน้าชั้นเรียน

7. การวัดและการประเมิน

เป้าหมาย	หลักฐาน	วิธีวัด	เครื่องมือ
ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.3/3	นักเรียนสามารถบอกความหมายของ คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารได้ถูกต้อง	ประเมิน แบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด
ต 1.1 ป.3/2	นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ อาหารได้ถูกต้อง	ประเมินการพูด	แบบประเมินการพูด
ต 1.1 ป.3/2	นักเรียนสามารถแต่งประโยคจาก คำศัพท์อาหารได้ถูกต้อง	ประเมินการพูด	แบบประเมินการพูด
ต 1.1 ป.3/2 ต 1.1 ป.3/3	นักเรียนสามารถทำงานกับเพื่อน ร่วมชั้นเรียนได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกต พฤติกรรม
คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ 1. การใฝ่เรียนรู้	การร่วมกิจกรรมการอ่านออกเสียงชื่ออาหารอย่างตั้งใจ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกต พฤติกรรม

8. ภาคผนวก

เกมกระดานหัวข้อ Our food

 500\$ Meet dentist	 -50 50¢ 1/2 ดอลลาร์	 +100	 -100	 +100	 -200	Do you like noodles? +100	 +100	 -100	Choose food places to go	
 -100	 +100	<div style="text-align: center;"> <h1>OUR FOOD</h1> </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>กติกาเกม: ส่วนละ 6 รูปลูกบาศก์วางคู่กันตามลำดับ</p> <p>1. ผู้เล่นละ 500 บาท 2. ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร 3. ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร 4. ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร 5. ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร 6. ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร 7. ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร</p> </div>						 +100	 +100	Do you like mango? +100
Do you like hamburger? +100	 +100	<div style="text-align: center;"> <h1>OUR FOOD</h1> </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>กติกา: (ผู้เล่น 4 คน / ส่วนละ 1 คน)</p> <ol style="list-style-type: none"> ผู้เล่นที่ได้รับเงิน 4000 บาท ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร ผู้เล่นต้องออกเงินก่อนใคร </div>						 free	 free	What do you eat for lunch? +100
What is your favorite menu? +100	 3 ช่อง 3 ช่อง	 +100						 -50	 -50	What do you eat for lunch? +100
 3 ช่อง 3 ช่อง	 3 ช่อง 3 ช่อง	 +100						 -100	 -100	Got the coupon for 500\$
Start! WAKE UP!	 -100	 -50	 +200	spell this word +200	 free	Do you like Fried fish? +100	 -50	 -100	Got the coupon for 500\$	

การ์ดสำหรับบอร์ดเกม



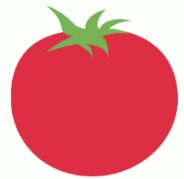
WATERMELON



BANANA



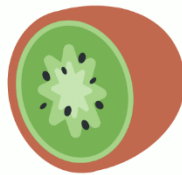
GRAPES



TOMATO



PEACH



KIWI



AVOCADO



MELON



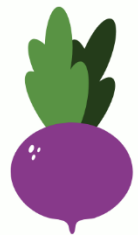
CUCUMBER



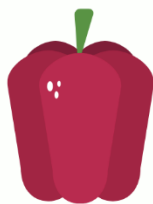
ONION



CELERY



BEET



PEPPER



GARLIC

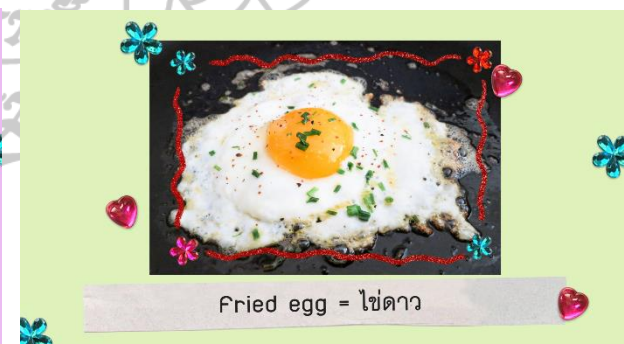


ZUCCHINI



PUMPKIN

บัตรภาพและคำศัพท์ เรื่อง Our food





รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินการฟังและการพูด

ประเด็นการประเมิน	1	2	3
ฟังแล้วออกเสียง คำศัพท์ได้ถูกต้อง	พูดออกเสียงคำศัพท์ ไม่ถูกต้องชัดเจน ตามหลักการออก เสียง	พูดออกเสียงคำศัพท์ ได้ค่อนข้างถูกต้อง ชัดเจน	พูดออกเสียงคำศัพท์ ถูกต้องชัดเจนตาม หลักการออกเสียง
บอกความหมายของ คำศัพท์ได้ถูกต้อง	ไม่สามารถบอก ความหมายของ คำศัพท์ได้เลย	บอกความหมายของ คำศัพท์ได้ค่อนข้าง ถูกต้อง มีผิดบ้าง 1-2 คำ	บอกความหมายของ คำศัพท์ได้ถูกต้องทุก คำ
ฟังแล้วพูดออกเสียง ประโยคได้ถูกต้อง	พูดออกเสียง ประโยคไม่ถูกต้อง ชัดเจนตามหลักการ ออกเสียง	พูดออกเสียงประโยค ได้ค่อนข้างถูกต้อง ชัดเจน	พูดออกเสียง ประโยคถูกต้อง ชัดเจนตามหลักการ ออกเสียง

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	0 – 3	ปรับปรุง
คะแนน	4 – 5	พอใช้
คะแนน	6 – 7	ดี
คะแนน	8 – 9	ดีมาก

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรม

ประเด็นการประเมิน	1	2	3	4
มีส่วนร่วมในกลุ่ม	ไม่เข้าร่วมกับกลุ่ม	ไม่ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือและพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนร่วมกลุ่มบางครั้ง	รับฟังและร่วมเสนอความคิดเห็นมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มเต็มที่
กล้าแสดงออก	ไม่กล้าพูด ไม่กล้าถาม	ตอบคำถามเสียงเบาไป	ร่วมตอบคำถามบ้างบางครั้ง	ยกมือตอบคำถามอย่างมั่นใจ และตอบสนองต่อกิจกรรมในชั้นเรียนตลอดคาบ
รับผิดชอบต่องาน	ไม่ส่งงานที่ได้รับมอบหมาย	ปฏิบัติงานไม่ค่อยมีคุณภาพ	ค่อนข้างตั้งใจทำงาน แต่ชิ้นงานยังไม่ได้คุณภาพเท่าที่ควร	ทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จและชิ้นงานมีคุณภาพตามที่กำหนด
มีวินัยในชั้นเรียน	ชวนเพื่อนคุยเสียงดัง	เหม่อมองออกนอกหน้าต่าง บางครั้ง	ตั้งใจฟังครูสอน และพูดคุยกับเพื่อนบางครั้ง	มุ่งมั่นและมีสมาธิในการฟังครูสอน ไม่ชวนเพื่อนคุย
กระตือรือร้น	ขี้เกียจ แอบหลับ และไม่สนใจกิจกรรม	ทำกิจกรรมกลุ่มแต่ไม่มีอารมณ์ร่วมสนุกกับเพื่อน	ทำกิจกรรมกลุ่มแต่ยังไม่ค่อยมีส่วนร่วมในกลุ่มเท่าที่ควร	นำเสนอตัวเองเป็นตัวแทนกลุ่ม ให้กำลังใจเพื่อนและมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมเต็มที่

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	0 – 4	ปรับปรุง
คะแนน	5 – 9	พอใช้
คะแนน	10 – 15	ดี
คะแนน	16 – 20	ดีมาก

9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบในชั้นเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

.....





โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1

แบบทดสอบวัดผลก่อนเรียน-หลังเรียน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิชา ภาษาอังกฤษ

รหัสวิชา อ13101

เวลา 30 นาที

คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน จำนวน 20 คะแนน

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ ที่นำมาจัดทำแบบทดสอบ

ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.1 ป.3/3 เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการที่ฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ

ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice) จำนวน 5 ข้อ

คำสั่ง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่สื่อความหมายตรงกับภาพให้ถูกต้องเพียง 1 ข้อ

1. Give me a _____, please?



- a. fried egg c. fried pork
b. sushi d. salad

2. Choose the sentence that best describes this picture.

- a. I am drinking milk.
b. I am brushing my teeth.
c. I am eating fruits.
d. I am exercising.



3. Could you tell me what are you doing in the evening?

- a. I am doing my homework.
b. I am getting up.
c. I am watering the plants.
d. I am setting the table.



4. There are three _____ in this picture.

- a. tigers
b. zebras
c. birds
d. giraffes



5. A: Where are they going?

B: They are

- a. going shopping
b. going for a picnic
c. going camping
d. going swimming



ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching) จำนวน 5 ข้อ

คำสั่ง : ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับคำศัพท์โดยนำตัวอักษรหน้าภาพ มาเขียนหน้าข้อความแต่ละข้อให้ถูกต้อง

..... 6. Rice and fried fish.

A.



..... 7. I set the table.

B.



..... 8. I go to bed early.

C.



..... 9. We go to the movies.

D.



..... 10. This is a tiger.

E.

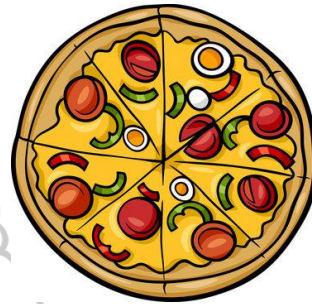


ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion) จำนวน 10 ข้อ

คำสั่ง : ให้นักเรียนนำคำจากกรอบด้านบน มาเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

a monkey	brush my teeth	fried chicken	go shopping	do my homework
go for a picnic	water the plants	a giraffe	wash my hands	pizza

11. I have _____ for lunch.



12. I _____ in the afternoon.



13. I _____ every day.



14. I _____ with my family.



15. It has a long neck. It can walk and eat leaves.

It is _____.



16. What food do you like?

I like _____.



17. Every Sunday I _____ at 9 a.m.



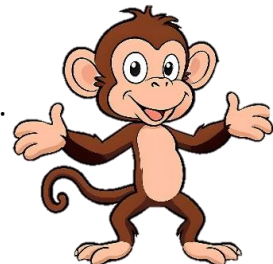
18. I _____ every day.



19. We _____ every weekend.



20. It can jump. It can climb trees. It is _____.



ตัวอย่างกระดาษคำตอบ

กระดาษคำตอบแบบปรนัย

ชื่อ/Name นามสกุล/Surname

ชั้น/Class วิชา/Subject ชุด/Set (ถ้ามี)

ตอนที่ 1

ก	ข	ค	ง	จ
A	B	C	D	E
1	2	3	4	5

- 1. ○ ○ ○ ○ ○
- 2. ○ ○ ○ ○ ○
- 3. ○ ○ ○ ○ ○
- 4. ○ ○ ○ ○ ○
- 5. ○ ○ ○ ○ ○

ตอนที่ 2

ก	ข	ค	ง	จ
A	B	C	D	E
1	2	3	4	5

- 6. ○ ○ ○ ○ ○
- 7. ○ ○ ○ ○ ○
- 8. ○ ○ ○ ○ ○
- 9. ○ ○ ○ ○ ○
- 10. ○ ○ ○ ○ ○

ตอนที่ 3

- 11. _____
- 12. _____
- 13. _____
- 14. _____
- 15. _____

- 16. _____
- 17. _____
- 18. _____
- 19. _____
- 20. _____

เฉลยแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ



โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1

แบบทดสอบวัดผลก่อนเรียน-หลังเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
วิชา ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ13101 เวลา 30 นาที

คำชี้แจง แบบทดสอบมีจำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน จำนวน 20 คะแนน

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ ที่นำมาจัดทำแบบทดสอบ

ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการที่ฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ

ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice) จำนวน 5 ข้อ

คำสั่ง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่สื่อความหมายตรงกับภาพให้ถูกต้องเพียง 1 ข้อ

1. Give me a _____, please?



- a. fried egg c. fried pork
b. sushi d. salad

3. Could you tell me what are you doing in the evening?



- a. I am doing my homework.
b. I am getting up.
c. I am watering the plants.
d. I am setting the table.

2. Choose the sentence that best describes this picture.



- a. I am drinking milk.
b. I am brushing my teeth.
 c. I am eating fruits.
d. I am exercising.

4. There are three _____ in this picture.

- a. tigers
b. zebras
c. birds
 d. giraffes



5. A: Where are they going?

B: They are

- a. going shopping
b. going for a picnic
 c. going camping
d. going swimming



ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching) จำนวน 5 ข้อ

คำสั่ง : ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับคำศัพท์โดยนำตัวอักษรหน้าภาพ มาเขียนหน้าข้อความแต่ละข้อให้ถูกต้อง

..... **D** 6. Rice and fried fish.



..... **E** 7. I set the table.



..... **B** 8. I go to bed early.



..... **C** 9. We go to the movies.



..... **A** 10. This is a tiger.

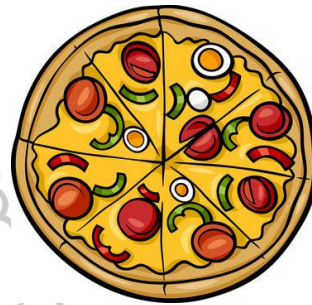


ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion) จำนวน 10 ข้อ

คำสั่ง : ให้นักเรียนนำคำจากกรอบด้านบน มาเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

a monkey	brush my teeth	fried chicken	go shopping	do my homework
go for a picnic	water the plants	a giraffe	wash my hands	pizza

11. I have pizza for lunch.



12. I do my homework in the afternoon.



13. I wash my hands every day.



14. I go shopping with my family.



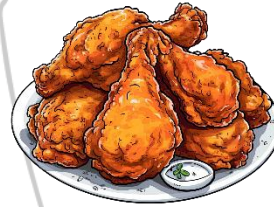
15. It has a long neck. It can walk and eat leaves.

It is **a giraffe** .



16. What food do you like?

I like **fried chicken** .



17. Every Sunday I **water the plants** at 9 a.m.



18. I **brush my teeth** every day.



19. We **go for a picnic** every weekend.



20. It can jump. It can climb trees. It is **a monkey** .



ภาคผนวก ง

ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือ

- การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม
- การประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ในการประเมินผลสัมฤทธิ์
- ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยการทดสอบ T-test

แบบสรุปค่าเฉลี่ยผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยการใช้บอร์ดเกม จำนวน 5 แผน จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้					X	S.D.
	1	2	3	4	5		
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้							
1) กำหนดองค์ประกอบของแผนครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00
2) การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00
3) องค์ประกอบภายในแผนการจัดการเรียนรู้มีความสัมพันธ์ สอดคล้องกัน	5	5	4	5	5	4.93	0.26
2. การเขียนองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละประเด็น							
1) สาระสำคัญ							
(1) เขียนสาระสำคัญของเนื้อหาบทเรียน ได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน	5	5	5	4	5	4.87	0.35
2) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด							
(1) ระบุตัวชี้วัดได้ครบถ้วน สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน	5	5	5	4	5	4.93	0.26
3) จุดประสงค์การเรียนรู้							
(1) สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	4.93	0.26
(2) สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	5	5	4	5	5	4.93	0.26
(3) สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน	5	5	4	5	5	4.93	0.26
(4) ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย	5	5	4	5	5	4.93	0.26
(5) มีความชัดเจนแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดกับตัวผู้เรียน และนำไปสู่การวัดประเมินผล	5	5	4	5	4	4.93	0.26
4) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม							
(1) การเลือกบอร์ดเกมเป็นสื่อมีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(2) วิธีการเล่นเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(3) มีการใช้บอร์ดเกมที่หลากหลาย	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(4) ขนาคข้อมูล คำชี้แจง กติกาการเล่นชัดเจน	5	5	5	4	5	4.93	0.26
(5) คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสื่อมีความถูกต้องเหมาะสมต่อผู้เรียน	5	5	5	4	5	4.93	0.26

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้					X	S.D.
	1	2	3	4	5		
5) สารการเรียนรู้							
(1) สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(2) สะท้อนให้เห็นว่ามีการคำนึงถึงความรู้เดิมของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00
6) กิจกรรมการเรียนรู้							
(1) มีลำดับขั้นตอนชัดเจน สะท้อนให้เห็นวิธีสอนที่ใช้	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(2) มีการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(3) เหมาะสมกับเนื้อหาของบทเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(4) มีความหลากหลาย	4	4	5	5	5	4.80	0.41
(5) เหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(6) สามารถสร้างแรงจูงใจ และสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(7) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(8) ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(9) สามารถนำไปสู่การบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.93	0.26
(10) เหมาะสมกับเวลา และมีความยืดหยุ่น	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(11) มีการจัดการชั้นเรียนที่หลากหลายทั้งกิจกรรมเดี่ยว เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม	4	5	5	4	4	4.60	0.51
7) การวัดและประเมินผล							
(1) มีการวัดและประเมินผลครบทุกจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(2) วิธีการและเครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(3) มีการวัดผลทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00
(4) แบบวัดประเมินผลตรงตามทักษะที่กำหนดในจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00
8) ภาคผนวก							
(1) นำสื่อที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้มาแนบเป็นหลักฐานอย่างครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	0.00
รวมค่าเฉลี่ย	4.93	4.97	4.96	4.97	4.96	4.96	0.04
S.D.	0.02	0.03	0.07	0.03	0.07	0.04	0.00

เกณฑ์การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

4.50 – 5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับพอใช้

ต่ำกว่า 1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับควรปรับปรุง



สรุปผลแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ในการประเมินผลสัมฤทธิ์




(index of item-objective congruence: IOC)








โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้








-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้น ไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด




0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่กำหนด

ข้อสอบ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			รวม	ค่า IOC	สรุป
		1	2	3			
<p>ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)</p> <p>คำสั่ง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่สื่อความหมายตรงกับภาพให้ถูกต้องเพียง 1 ข้อ</p> <p>1. Give me a _____, please?</p>  <p>a. fried egg c. fried pork</p> <p>b. sushi d. salad</p>	<p>ต 1.1 ป.3/1</p> <p>ต 1.1 ป.3/3</p>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<p>2. Choose the sentence that best describes this picture.</p>  <p>a. I am drinking milk.</p> <p>b. I am brushing my teeth.</p> <p>c. I am eating fruits.</p> <p>d. I am exercising.</p>	<p>ต 1.1 ป.3/1</p> <p>ต 1.1 ป.3/3</p>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<p>3. Could you tell me what are you doing <u>in the evening</u>?</p>  <p>a. I am doing my homework.</p> <p>b. I am getting up.</p> <p>c. I am watering the plants.</p> <p>d. I am setting the table.</p>	<p>ต 1.1 ป.3/1</p> <p>ต 1.1 ป.3/3</p>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อสอบ	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			รวม	ค่า IOC	สรุป
		1	2	3			
4. There are three _____ in this picture. a. tigers c. birds b. zebras d. giraffes 	ต 1.1 ป.3/1 ต 1.1 ป.3/3	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5.  A: Where are they going? B: They are a. going shopping b. going for a picnic c. going camping d. going swimming	ต 1.1 ป.3/1 ต 1.1 ป.3/3	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching) คำสั่ง : ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับคำศัพท์โดยนำตัวอักษรหน้าภาพ มาเขียนหน้าข้อความแต่ละข้อให้ถูกต้อง	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4						
..... 6. Rice and fried fish A. 		1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
..... 7. I set the table. B. 		1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
..... 8. I go to bed early. C. 		1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
..... 9. We go to the movies. D. 		1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
..... 10. This is a tiger. E. 		1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion) คำสั่ง : ให้นักเรียนนำคำจากกรอบด้านบน มาเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>a monkey brush my teeth fried chicken go shopping do my homework</p> <p>go for a picnic water the plants a giraffe wash my hands pizza</p> </div>							

ข้อสอบ	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			รวม	ค่า IOC	สรุป
		1	2	3			
11. I have _____ for lunch. 							
12. I _____ in the afternoon. 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
13. I _____ every day. 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
14. I _____ with my family. 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15. It has a long neck. It can walk and eat leaves. It is _____ 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
16. What food do you like? I like _____ 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
17. Every Sunday I _____ at 9 a.m. 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อสอบ	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			รวม	ค่า IOC	สรุป
		1	2	3			
18. I _____ every day. 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19. We _____ every weekend. 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
20. It can jump. It can climb trees. It is _____. 	ต 1.1 ป.3/3 ต 1.1 ป.3/4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้



ตารางแสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษ

ข้อที่	ความยาก	แปลผล	อำนาจจำแนก กลุ่ม สูง-กลุ่มต่ำ 27%	แปลผล	แปลผลคุณภาพของ ข้อสอบ
1	0.57	ใช้ได้	-0.23	ทั้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
2	0.57	ใช้ได้	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.50	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.64	ใช้ได้	-0.07	ทั้ง	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
5	0.55	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.43	ใช้ได้	-0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.70	ใช้ได้	0.73	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.77	ใช้ได้	0.60	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.59	ใช้ได้	0.60	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.55	ใช้ได้	0.37	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.59	ใช้ได้	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.73	ใช้ได้	0.53	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.68	ใช้ได้	0.67	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.68	ใช้ได้	0.63	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.64	ใช้ได้	0.70	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.64	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.73	ใช้ได้	0.37	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.70	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.68	ใช้ได้	0.57	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.75	ใช้ได้	0.30	ใช้ได้	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบ

P	min	0.4318
	max	0.7727
r	min	0.2333
	max	0.7333

KR-20 Reliability

0.7317

คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยใช้ T-test

Paired Samples Statistics

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	12.68	3.88	4.61	2.36	12.94 *	0.0000
หลังเรียน	17.30	3.80				

T-test

Paired Samples

Statistics

	Mean	N	Std. Deviation
Pair 1 Pre-test	12.68	44	3.88
Posttest	17.30	44	3.80

Paired Samples Test

	Paired Differences			t	df	Sig.(2-tailed)	Sig.(1-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1 Posttest - Pretest	4.61	2.36	0.36	12.9422	43	0.0000	0.0000

คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test
1	18	20
2	6	8
3	18	20
4	15	20
5	4	6
6	11	19
7	17	18
8	15	20
9	16	20
10	10	18
11	15	20
12	9	11
13	14	18
14	13	20
15	4	8
16	17	18
17	6	13
18	14	19
19	16	20
20	17	20
21	5	12
22	13	16
23	15	19

คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test
24	14	19
25	14	20
26	9	15
27	12	19
28	12	20
29	16	20
30	6	15
31	10	14
32	14	20
33	13	15
34	15	20
35	18	19
36	15	20
37	11	12
38	15	20
39	11	20
40	10	20
41	14	16
42	15	20
43	10	14
44	16	20
ค่าเฉลี่ย	12.68	17.30
S.D.	3.88	3.80

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อสกุล	นางสาวนริศรา ทองสุขุม
วัน เดือน ปี เกิด	10 เมษายน 2538
สถานที่เกิด	จังหวัดนครราชสีมา
ที่อยู่ปัจจุบัน	106 หมู่ 7 ตำบลโนนสูง ถนนอุดร-ขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี 41330
ประวัติการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี พ.ศ. 2560
ประวัติการทำงาน	ครู คศ.1 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี

