



การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์
WORDWALL เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและ
ความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุสุริยเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2565



**LEARNING MANAGEMENT USING THE NATURAL APPROACH AND
GAMES ON 'WORDWALL' WEBSITE TO ENHANCE PRIMARY
LEVEL 5 STUDENTS' VOCABULARY SKILLS
AND LEARNING ENGAGEMENT**

BY

KANYANUT WISETNAN

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

**OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION
SURYADHEP TEACHERS COLLEGE**

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2022

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์

WORDWALL เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและ
ความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดย

กัญญาณัฐ วิเศษนันท์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2565

รศ.ดร.มารุต พัฒผล
ประธานกรรมการสอบ

ดร.นิภาพร สกุลวงศ์
กรรมการ

ดร.ชิตชไม วิสูตรกุล
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต. หญิง ดร.วรรณิ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

22 กรกฎาคม 2565

Thesis entitled

**LEARNING MANAGEMENT USING THE NATURAL APPROACH AND
GAMES ON 'WORDWALL' WEBSITE TO ENHANCE PRIMARY
LEVEL 5 STUDENTS' VOCABULARY SKILLS
AND LEARNING ENGAGEMENT**

by

KANYANUT WISETNAN

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

Rangsit University
Academic Year 2022

Assoc.Prof. Marut Patphol, Ed.D.
Examination Committee Chairperson

Nipaporn Sakulwongs, Ed.D.
Member

Chidchamai Visuttakul, Ed.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

July 22, 2022

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดีเนื่องมาจากได้รับความอนุเคราะห์ ความเมตตา กรุณา ความเอาใจใส่ และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากอาจารย์ ดร.ชิตชไม วิสตุกุล อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ที่เสียสละเวลาให้ความรู้ ชี้แนะแนวทาง ให้ข้อคิดเห็น ส่งเสริมให้กำลังใจ ให้ข้อเสนอแนะ และคำปรึกษาอันเป็นประโยชน์อย่างดีในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด ระยะเวลาการทำวิจัย ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.นิภาพร สกุลงค์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.สันติ กิจลือเกียรติ นางนภา ฮกทา และ ดร.มณฑิรทอง กุลวงศ์ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย พร้อมทั้งคำแนะนำที่ทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู บุคลากรทุกท่านและนักเรียนทุกคน โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ให้ความร่วมมือและเป็นกำลังใจอย่างดียิ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัวที่ให้การสนับสนุน ความปรารถนาดี คอยช่วยเหลือ เป็นกำลังใจสำคัญและเป็นแรงบันดาลใจพร้อมทั้งคอยส่งเสริมในการทำ วิจัยมาโดยตลอดจนทำให้ประสบความสำเร็จในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบคุณค่าและประโยชน์ ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เพื่อเป็นการน้อมรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดาและบูรพาคุณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ ประสาทวิชาความรู้ด้วยความเคารพยิ่ง

กัญญาณัฐ วิเศษนันท์

ผู้วิจัย

- 6304378 : กัญญาณัฐ วิเศษนันท์
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกม
 ในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและ
 ความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 หลักสูตร : ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.ชิตชไม วิสุตกุล

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall 2) เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 34 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ 4) แบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติ t-test for dependent samples และวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.51, S.D. = 0.68)

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 161 หน้า)

คำสำคัญ: การสอนภาษาแบบธรรมชาติ, เกมในเว็บไซต์ Wordwall, ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความสนใจในการเรียน

ลายมือชื่อนักศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

6304378 : Kanyanut Wisetnan
 Thesis Title : Learning Management Using the Natural Approach and Games on
 ‘Wordwall’ Website to Enhance Primary Level 5 Students’ Vocabulary
 Skills and Learning Engagement
 Program : Master of Education in Curriculum and Instruction
 Thesis Advisor : Chidchamai Visuttakul, Ed.D.

Abstract

This research aimed to 1) compare primary level 5 students’ vocabulary skills before and after learning through a combination of the natural approach and games available on www.wordwall.net, 2) compare their learning engagement before and after the treatment, and 3) explore their satisfaction towards the learning management through the approach. The samples were a class of 34 students studying in primary level 5 at a public school in Ayutthaya Province, the number of which was obtained through cluster random sampling. The instruments included 1) 8 learning management plans, 2) a vocabulary skill test, 3) a learning engagement assessment form, 4) a learning engagement interview, and 5) a questionnaire on students’ satisfaction towards the learning management. Data were analyzed using standard deviation, the dependent sample t-test, and content analysis.

The result revealed that 1) the students’ post test scores were higher than their pre-test scores with a significance level of .01. 2) The students were found to have higher learning engagement after treated with a combination of the natural approach and games. 3) Finally, their satisfaction towards the approach was at the highest level with a mean score of 4.51 (S.D. = 0.68).

(Total 161 pages)

Keywords: Natural Approach, Wordwall, Vocabulary Skills, Learning Engagement

Student’s Signature Thesis Advisor’s Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ฉ
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.3 คำถามการวิจัย	5
1.4 สมมติฐานการวิจัย	6
1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย	6
1.6 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
1.8 นิยามคำศัพท์	9
บทที่ 2	
ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	11
2.1 การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ	11
2.2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	13
2.3 ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	18
2.4 แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ	24
2.5 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม	27
2.6 ความสนใจในการเรียน	37
2.7 ความพึงพอใจ	40
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	42

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	46
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	47
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	47
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	53
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	54
3.6 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	55
บทที่ 4	
ผลการวิจัย	56
4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการ สอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall	56
4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการ สอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwal	60
4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ เรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall	66
บทที่ 5	
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	69
5.1 สรุปผลการวิจัย	69
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	70
5.3 ข้อเสนอแนะ	73
บรรณานุกรม	75

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก	84
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	85
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	87
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	140
ภาคผนวก ง เอกสารการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	159
ประวัติผู้วิจัย	161



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.1	แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกม ในเว็บไซต์ Wordwall จากหนังสือ New Express 5	7
2.1	มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	13
2.2	มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	14
2.3	มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็น ในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน	14
2.4	มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ	15
2.5	มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่าง ถูกต้องและเหมาะสม	15
2.6	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลก ทัศน์ของตน	16
2.7	มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม	16
2.8	มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก	16
2.9	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง	17
3.1	แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกม ในเว็บไซต์ Wordwall จากหนังสือ New Express 5	48

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.1	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เป็นรายบุคคล (n=34) โดยผู้วิจัยมีวิธีการแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน โดยมีเกณฑ์และวิธีการแบ่งกลุ่ม คือ คะแนนก่อนเรียนของนักเรียน	57
4.2	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ของนักเรียนทั้งชั้น (n=34)	60
4.3	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ของนักเรียนทั้งชั้น (n=34)	61
4.4	ผลการสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	63
4.5	ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall	66

สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	6
2.1	วิธีการสร้างแบบทดสอบของเกม	31
2.2	สมัครสมาชิก	32
2.3	แบบเกม	32
2.4	ตัวอย่างเกม	33
2.5	คะแนนของเกม	33
2.6	เกมแบบทดสอบ	34
2.7	เกมหาคู่	34
2.8	เกมคำสลับอักษร	35
2.9	เกมจับคู่	35



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนี้หลายประเทศทั่วโลกได้พัฒนาทั้งในด้านวัตถุ สังคม การศึกษา เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยีไปอย่างกว้างขวาง ทำให้ประเทศต่าง ๆ ต้องมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลและสื่อสารในด้านต่าง ๆ ระหว่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารแลกเปลี่ยนด้านการค้า การศึกษา รวมไปถึงด้านสังคมและเศรษฐกิจ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารเพื่อเป็นสื่อกลางในการติดต่อ ดังที่ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 ก) ได้กล่าวว่า ภาษานั้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของโลก เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนระหว่างประเทศ และพัฒนาการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีศักยภาพที่มีประโยชน์ต่อประเทศชาติมากขึ้น สามารถเรียนรู้ความแตกต่างของวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ได้ทั้งเรื่องของสังคม การศึกษา และการเมือง เศรษฐกิจ ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารได้ ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาต่างประเทศที่สำคัญและแพร่หลายไปอย่างกว้างขวางมากที่สุดในชุมชนโลก และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดความรู้เหล่านี้ในด้านสติปัญญา การแสวงหาความรู้ ความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ การศึกษา การประกอบอาชีพ การค้าขายและธุรกิจ เมื่อมีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ จึงต้องรู้ชัดถึงเรื่องการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจภาษา เพื่อการติดต่อสื่อสารกับประเทศที่ไม่ได้พูดภาษาเดียว ภาษามีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์ เพราะมนุษย์มักจะเชื่อมโยงถ้อยคำต่าง ๆ กับความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์ที่ต้องการที่จะถ่ายทอดออกมา และการสื่อสารภาษาอังกฤษนั้น เป็นการสื่อสารที่ผู้พูดต้องใช้ความสามารถทางด้านภาษาหลายด้านประกอบกันและถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นคำพูดเพื่อให้ผู้ฟังสามารถฟังอย่างเข้าใจ

นักเรียนส่วนมากคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่เรียนยาก รู้สึกเบื่อหน่าย เลยไม่พยายามที่จะสะกดคำ หรือจดจำคำศัพท์ จึงเป็นปัญหาของการอ่านภาษาอังกฤษไม่ได้ ซึ่งทักษะด้านคำศัพท์

ภาษาอังกฤษเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งของนักเรียนเพราะยิ่งรู้คำศัพท์มากเท่าไร จะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษได้มากขึ้น การเรียนรู้คำศัพท์เป็นสิ่งที่สำคัญ ผู้เรียนต้องฝึกฝนทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ และในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้ง 4 ด้านคือ ปัญหาด้านคำศัพท์ เนื่องจากทักษะด้านคำศัพท์ไม่มากพอ จึงเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน รวมไปถึงถึงทักษะด้านต่าง ๆ คือ ทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่าคำศัพท์เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (ศศิมาพร หลักล้าพันธ์, 2555) สภาพปัญหาของการเรียนภาษาอังกฤษที่ครูผู้สอนมักประสบ คือ นักเรียนไม่สนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและไม่ค่อยให้ความร่วมมือเนื่องจากสาเหตุนักเรียนไม่มีแรงจูงใจในการเรียน และครูผู้สอนไม่มีวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาก่อนที่จะเรียนมากพอสมควร รวมไปถึงสภาพของห้องเรียนยังคงเป็นห้องเรียนที่ขาดสีสัน หรือโปสเตอร์ภาษาอังกฤษยังไม่เพียงพอ และสิ่งที่สำคัญคือครูผู้สอนยังขาดเทคนิคการสอน การใช้เกม ใช้เพลง รูปภาพ หรือใช้สื่อมัลติมีเดีย สาเหตุที่กล่าวมา ทำให้เด็กไม่กล้าพูด ไม่กล้าแสดงออก หรือรู้สึกเบื่อหน่าย (มนัสวี ดวงลอย, 2558) ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับวัยความสามารถของนักเรียน ความถนัดในการเรียนช่วยให้นักเรียนเกิดความพอใจในการเรียน ควรมีเทคนิคในการสอนที่ให้นักเรียนสามารถทำความเข้าใจกับสิ่งที่กำลังเรียนอยู่ หรือเป็นการสอนที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน รวมถึงสภาพแวดล้อมของนักเรียนด้วย (ฤทธิไกร ไชยงาม, กันยารัตน์ ไวคำ, และหทัย ไชยงาม, 2561) ปัญหาส่วนหนึ่งของนักเรียนที่ไม่มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษคือเนื้อหาที่เรียนมุ่งเน้นให้นักเรียนให้ความสำคัญกับไวยากรณ์เป็นหลัก ทำให้นักเรียนเลือกที่จะจดจำแต่เนื้อหาที่ต้องออกสอบเท่านั้น นักเรียนจึงไม่สามารถนำความรู้ไปแก้ไขสถานการณ์จริงได้และเกิดความเบื่อหน่ายที่จะเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (ณัฐญา หุ่นน้อย, 2561)

ปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนครูควรตระหนักถึงเทคนิคการสอนคำศัพท์ที่เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ และส่งเสริมความคิดของนักเรียนในการนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ (ฐปทอง กว้างสวัสดิ์, 2559) และอีกประการหนึ่งที่สำคัญพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ แม้ว่านักเรียนจะท่องคำศัพท์บ่อยครั้งแต่ก็ไม่สามารถบอกความหมายของสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากความสามารถของนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน นักเรียนแต่ละคนจึงไม่สามารถที่จะเรียนรู้ได้เท่ากัน ความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนจึงแตกต่างกัน นักเรียนส่วนมากไม่กล้าที่จะแสดงออกหรือการเข้าร่วมกิจกรรม เพราะกลัวที่จะสื่อสารผิด ฟังผิด หรืออ่านผิด (นภาพร ชลารักษ์, 2559)

ดังนั้น ครูผู้สอนควรมีการเตรียมการสอนให้พร้อมอยู่เสมอ ต้องมีการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับนักเรียน รู้จักแสวงหาความรู้อยู่เสมอ ทั้งในด้านการจัดการเรียนการสอนและศึกษาจิตวิทยาเกี่ยวกับนักเรียนเพื่อในการเข้าใจและเข้าถึงผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้ดีขึ้น (รสรินทร์ ปิ่นแก้ว และ ภาณุวัฒน์ ศิริบุษย์, 2560) สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนส่วนใหญ่ นั้น นักเรียนยังประสบปัญหาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ กล่าวคือ มีความรู้ในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ค่อนข้างน้อย ไม่สามารถที่จะจดจำคำศัพท์ได้ โดยมีสาเหตุมาจากครูผู้สอนเน้นการแปลหรือให้นักเรียนเน้นการท่องจำมากกว่าการให้นักเรียนทำความเข้าใจกับบทอ่าน นอกจากนี้ นักเรียนยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ นักเรียนส่วนใหญ่จึงเลือกเน้นการท่องจำคำศัพท์เฉพาะที่จะทำในข้อสอบ (โสภณา บัวศรี, 2562)

จากการศึกษาเอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่ามีแนวการสอนอย่างหนึ่งที่น่าสนใจและสามารถนำมาผสมผสานเชื่อมโยงเข้ากับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้ คือ แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ (The Natural Approach) คิดค้นโดย Stephen Krashen และ Tracy Terrell เป็นแนวการสอนภาษา โดยมีหลักการสำคัญคือ นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาที่สองได้โดยธรรมชาติของนักเรียนเอง โดยจะเน้นการสอนคำศัพท์โดยการใช้สื่อในการเรียนการสอน เช่น สื่อรูปภาพ วัตถุจริง สื่อวิดีโอ หรือการใช้ท่าทางร่วมกับการสอน แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติจะเน้นให้นักเรียนฟังก่อนพูด ผู้สอนจะต้องสังเกตความเข้าใจของนักเรียนจากการสังเกตจากท่าทางหรือคำสั่งถึงความถูกต้อง แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติเน้นการเรียนรู้จากสิ่งที่เกิดในชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยนำสิ่งที่นักเรียนประสบในชีวิตประจำวัน รวมถึงวัฒนธรรมการดำรงชีวิตของนักเรียน โดยนักเรียนจะคิดค้นกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (อัจฉรา ผิวพรรณ, เพ็ญพิศุทธิ์ ใจสนิท, และศิริภรณ์ สองแสน, 2560) นอกจากนี้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาตินี้ยังเน้นให้ผู้สอนสร้างสภาพแวดล้อมในห้องเรียนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ทางภาษาโดยการลดความตื่นเต้นหรือความรู้สึกต่อต้านทางอารมณ์ของนักเรียน โดยผู้สอนจะไม่บังคับให้นักเรียนสื่อสารจนกว่านักเรียนจะพร้อมเพื่อเป็นการลดความเครียดของนักเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสนใจในประเด็นการเสริมแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ จึงได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมด้านภาษาผ่านเว็บไซต์ ซึ่งเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน และเป็นสิ่งใกล้ตัวผู้เรียนอีกด้วย ทั้งยังเป็นสาเหตุสำคัญที่จะช่วยพัฒนาทักษะภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น โดยเกมที่

ผู้วิจัยนำมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนร่วมกับการสอนแบบธรรมชาติ คือ เกมในเว็บไซต์ Wordwall

เว็บไซต์ Wordwall เป็นเว็บไซต์หนึ่งสำหรับการเรียนการสอน โดยจัดอยู่ในประเภทของเกมที่สามารถใช้เป็นที่สำหรับการเรียนการสอนได้ ผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์ Wordwall สามารถลงทะเบียนใช้งานได้ฟรี แต่มีข้อจำกัดเสียเงินเป็นรายเดือนหากต้องการที่จะใช้แบบทดสอบอื่น ๆ นอกจากที่เว็บไซต์ได้กำหนดไว้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในเว็บไซต์ Wordwall เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่เราให้ความสนใจและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่นักเรียน โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย เกมในเว็บไซต์ Wordwall สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ได้ การนำเกมเข้ามาร่วมในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา เกมช่วยทำให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ (Wordwall, 2021) โดยในเว็บไซต์ Wordwall มีเกมทั้งหมด 44 แบบ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกไม่มีค่าใช้จ่าย แต่มีข้อจำกัดให้กับผู้สร้าง คือ ผู้สร้างเลือกสร้างเกมได้เพียง 5 เกมจาก 18 เกม ได้แก่ เกมแบบทดสอบ, เกมหาคู่, การเรียงลำดับกลุ่ม, คำสลับอักษร, ค้นหาคำ, แบบทดสอบภาพ, จับคู่, เปิดกล่อง, คู่ที่ตรงกัน, ทำให้ไม่สับสนปนเป, คำที่ขาดหายไป, ไฟแบบสุ่ม, เกมตอบคำถาม, ล้อสุ่ม, การไล่ล่าเขาวงกต, แผนภาพที่มีป้ายกำกับ, จริงหรือเท็จ และพลิกไทล์ และส่วนที่สองคือ แม่แบบโปรเป็นเกมที่ต้องเสียเงินเป็นรายเดือน 26 เกม ได้แก่ ตีตัวคู่, แฟลชการ์ด, ทำลูกโป่งให้แตก, เพชฌฆาต, เครื่องบิน, จัดประเภท, จัดอันดับ, คำไขว้, ทำให้ไม่ยุ่งเหยิง, สายพานลำเลียง, แม่เหล็กคำ, แผนผังที่นั่ง, สูงหรือต่ำกว่า, ชนะหรือแพ้แบบทดสอบ, แผนภาพแมงมุม, ระดมสมอง, กลุ่มและทีม, แผ่นสเก็ตซ์, ลำดับการตั้งคำที่ต้องการ, วาดกระเบื้อง, ชูค, รายการตรวจสอบ, การระดมสมองประเภท, สายพานลำเลียงที่ถูกต้อง, ระดับการจัดอันดับ และตัวสร้างคณิตศาสตร์ โดยเกมในเว็บไซต์ Wordwall นี้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ถึง 32 ภาษา ความเหมาะสมของผู้เล่นเกมในเว็บไซต์ Wordwall ที่ต้องการพัฒนาทางด้านภาษาจะอยู่ในระดับประถมศึกษา และเหมาะสำหรับบุคคลที่ต้องการพัฒนาตนเองด้านคำศัพท์ เพราะเว็บไซต์ Wordwall เน้นในเรื่องเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีทั้งระดับง่ายไปจนถึงระดับยาก ซึ่งเกมในเว็บไซต์ Wordwall เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่มีกิจกรรมต่าง ๆ ให้นักเรียนได้ร่วมเล่น หรือแข่งขันกัน จะทำเป็นกิจกรรมการสอนก็ได้ ครูผู้สอนสามารถใช้ในการสร้างสื่อการสอนประเภทเกมออนไลน์ยอดนิยมในรูปแบบ 4.0 ซึ่งเป็นโมเดลใหม่ของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจประเทศไทยที่มุ่งปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การระบาดของโรคไวรัสโควิด 19 ที่สถานศึกษาในประเทศไทยส่วนใหญ่ต้องใช้ในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์เกือบ 100% ซึ่งข้อดีของการเรียนออนไลน์

ก็คือ สะดวก ไม่ต้องเดินทางไปไหน และลดความเสี่ยง แต่ข้อเสียก็เหมือนกัน (NoLedgeess, 2021)

จากสภาพปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีทักษะและความเข้าใจในการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดต่อตัวนักเรียนและเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.3.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.3.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียน

1.4.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียน

1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยในการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ดังนี้



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.6 ขอบเขตของการวิจัย

1.6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.6.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 66 คน แบ่งเป็นเพศชาย 39 คน เพศหญิง 27 คน ที่มีอายุระหว่าง 10 -11 ปี ซึ่งเป็นผู้เรียนที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษในระดับเก่ง ปานกลางและอ่อนละกัน

1.6.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 34 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

1.6.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากหนังสือ New Express 5 (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2563) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำนวน 1 หน่วย คือ Wonderful land ประกอบด้วย 6 เรื่อง ได้แก่ Landmark in Asia, Landmark in Europe, Tourist attraction in Asia, Tourist attraction in Europe, Thanksgiving Day และ Thanksgiving mission โดยผู้วิจัยได้นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที ใช้จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมจำนวน 4 สัปดาห์ ดังนี้

ตารางที่ 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall จากหนังสือ New Express 5

สัปดาห์ที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (นาที)
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Landmark in Asia (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-แบบทดสอบ)	60
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Landmark in Europe (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-แบบทดสอบ)	60
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Tourist attraction in Asia (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-หาคู่)	60
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Tourist attraction in Europe (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-หาคู่)	60
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Thanksgiving Day (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-คำสลับอักษร)	60

ตารางที่ 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall จากหนังสือ New Express 5 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (นาที)
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Thanksgiving Day (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-คำสลับอักษร)	60
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Thanksgiving mission (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-จับคู่)	60
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Thanksgiving mission (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-จับคู่)	60

1.6.3 ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2) ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

1.6.4 ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยตั้งแต่เดือนมกราคม 2565 ถึงเดือนมีนาคม 2565

1.6.5 สถานที่ในการวิจัย

โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 นักเรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น หลังจากเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

1.7.2 ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall มาบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนของนักเรียนได้

1.8 นิยามคำศัพท์

การสอนภาษาแบบธรรมชาติ หมายถึง การสอนที่เน้นการเรียนจากธรรมชาติของนักเรียน ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ผ่านการพูด ฟัง อ่าน เขียน โดยอาศัยประสบการณ์ของนักเรียนเอง ซึ่งขั้นตอนที่ผู้วิจัยนำมาใช้ครั้งนี้มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนเรียน เป็นขั้นที่ครูผู้สอนมีจุดประสงค์ให้นักเรียนเกิดความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน โดยครูผู้สอนจะเริ่มจากการเล่าเรื่อง แสดงรูปภาพ แสดงวัตถุจริง หรือคำถามง่าย ๆ เพื่อจะกระตุ้นให้นักเรียนทบทวนเนื้อหาหรือความรู้เดิมของนักเรียนกับความรู้ใหม่ที่ครูผู้สอนจะสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ขั้นที่ 2 ขั้นระหว่างเรียน ในขั้นนี้ผู้สอนจะมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน หรือเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแยกแยะ และขั้นที่ 3 ขั้นหลังการเรียน ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมเพื่อเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะสรุปเนื้อหาที่เรียนและให้นักเรียนเล่นเกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อฝึกทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้

เกมในเว็บไซต์ Wordwall หมายถึง เป็นเว็บไซต์ที่สร้างแบบทดสอบด้านการเรียนการสอน ประเภทเกมออนไลน์ หรือผู้สอนสามารถสร้างใบงานให้นักเรียนทำได้โดยการสร้างแบบฝึกหัดผ่านเว็บไซต์นี้ ลักษณะของเว็บไซต์ เป็นการจัดรูปแบบของหน้าเว็บที่มีรูปแบบและลักษณะที่ไม่ซ้ำซ้อนและใช้งานได้อย่างสะดวกและมีเกมทั้งหมด 32 ภาษา โดยมีรูปแบบเกมที่มากกว่า 18 แบบ ซึ่งเกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้มีจำนวน 4 เกม ได้แก่ เกมแบบทดสอบ, หาคู่, คำสลับอักษร และจับคู่ ซึ่งมีเกณฑ์ในการเลือกเกมทั้ง 4 เกม คือ ความเหมาะสมของวัยนักเรียน ความสนใจ เนื้อหาที่นำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้ ความจำและความเข้าใจ ในด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ใน โครงสร้าง ภาษาอังกฤษ เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหาจากหนังสือ New Express 5 จำนวน 1 หน่วย คือ Wonderful Land โดยเนื้อหาที่จะสอนคือคำศัพท์สิ่งของที่ใช้ในการเดินทาง ของฝาก ของที่ระลึก และสถานที่สำคัญทั้งเอเชียและยุโรป ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจ ยินดีและเต็มใจในการร่วมมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ซึ่งวัดได้จากแบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบประเมินตนเองเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง จำนวน 6 ข้อ

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจ และมีแรงจูงใจให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน และยอมให้ความร่วมมือต่อการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุดใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมใน
เว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอใน
หัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ
- 2.2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 2.3 ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.4 แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ
- 2.5 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
- 2.6 ความสนใจในการเรียน
- 2.7 ความพึงพอใจ
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

2.1.1 การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย

ในสังคมประเทศไทยปัจจุบันเป็นสังคมที่เป็นข้อมูลข่าวสาร และการเรียนการสอน
ภาษาต่างประเทศในประเทศไทยมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เพราะเป็น
เครื่องมือในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ การศึกษา และการประกอบอาชีพ ทั้งนี้ภาษาต่าง
ประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้ กำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ
โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ และสามารถใช้อย่างมีประสิทธิภาพในการ
สถานการณ์ต่าง ๆ ได้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551) ภาษาอังกฤษยุคเก่าเริ่มต้นขึ้น

ในช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 5 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่พวกเอง โกลแซกซันเข้ามาสร้างวัฒนธรรมในบริเทน จนถึงปี ค.ศ. 1066 เป็นช่วงเวลาที่พวกนอร์มันจากฝรั่งเศสเข้ามาครอบครองบริเทน (Klarer, 2003) ภาษาอังกฤษมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานเช่นเดียวกับภาษาอื่น ๆ ในโลก วิวัฒนาการของภาษาอังกฤษไม่ได้หยุดนิ่งอยู่กับที่ หากแต่จะเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาโลกทางธุรกิจ และเป็นที่ยอมรับและตระหนักขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะเมื่อการค้าขายระหว่างประเทศขยายขอบเขตได้อย่างกว้างขวาง คนในโลกยอมรับภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางและนิยมใช้กันมากที่สุด ภาษาอังกฤษเริ่มเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยในสมัยรัชกาลที่ 5 เพราะได้มีการขยายวงกว้างออกไปสู่ประชาชน เนื่องจากมีโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษและวิชาการต่าง ๆ โดยมีคำยืมภาษาอังกฤษเข้ามาในภาษาไทยอย่างกว้างขวาง รวมไปถึงสภาพทางภูมิศาสตร์ คือการมีอาณาเขตที่ใกล้เคียงกัน จึงทำให้มีการติดต่อสื่อสารกัน (เกษมพัฒน์ พูลสวัสดิ์, 2560)

2.1.2 การเรียนรู้ภาษาที่สอง

ความหมายของการเรียนรู้ภาษาที่สอง

การเรียนรู้ภาษาที่สอง คือ การเรียนภาษาที่ไม่ใช่ภาษาแม่ของผู้พูด แต่จะเป็นการมาเรียนรู้ในภายหลัง โดยปกติแล้วจะเป็นภาษาต่างประเทศแต่อาจจะเป็นภาษาอื่นที่ไม่ใช่ภาษาในบ้านเกิดก็ได้ ภาษาที่สองสามารถเป็นภาษาที่โดดเด่นได้ เนื่องจากภาษาที่โดดเด่นไม่จำเป็นต้องเป็นต้องภาษาที่ผู้พูดใช้มากที่สุดหรือคุ้นเคยที่สุด (ศักดิ์สิทธิ์ แสงบุญ, 2555)

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2560, น. 176) กล่าวถึงความหมายของภาษาที่สองไว้ดังนี้ ภาษาที่สอง หมายถึง เป็นภาษาที่ผู้พูดเรียนรู้และใช้งานในฐานะภาษาต่างประเทศหรือเป็นภาษาที่ใช้ในประเทศบ้านเกิดแต่ไม่ใช่ภาษาแม่ของผู้พูดก็ได้ เป็นภาษาเพื่อการติดต่อสื่อสารและมีบทบาทสำคัญเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และเพื่อการเมืองการปกครอง

การเรียนรู้ภาษาที่สอง คือ บุคคลที่เรียนรู้ภาษาอีกภาษาหนึ่งเพิ่มเติมนอกเหนือภาษาแม่หรือภาษาแรกของตนเอง ภาษาที่เรียนรู้เพิ่มเข้ามานั้นเรียกว่าภาษาที่สอง (L2) ถึงแม้ว่าภาษาที่เรียนนั้นอาจเป็นภาษาที่สาม หรือภาษาที่สิบของผู้เรียนก็ตาม ก็ยังคงเรียกว่าเป็นภาษาที่สอง (Saville-Troike, 2008, p. 2)

2.1.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้ภาษาที่สอง

การเรียนรู้ภาษาที่สองช่วยพัฒนาระดับของศักยภาพของสมองให้ก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มคนวัยรุ่น การเรียนรู้ภาษาที่สองจะช่วยให้สามารถทำงานได้เก่งกว่าคนที่เรียนภาษาแม่แค่เพียงภาษาเดียว และการเรียนรู้ภาษาที่สองทำให้เข้าใจในวัฒนธรรมและนำมาสู่ความเข้าใจในองค์กรต่างชาติ (Littleswan, 2019)

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ภาษาที่สองเป็นการเรียนรู้ภาษาอื่นนอกเหนือจากภาษาแม่ หรือภาษาแรก และมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษา บุคคลที่เรียนรู้ภาษาที่สองจะมีทักษะการดำเนินชีวิตและมีทักษะในการใช้ภาษา และสามารถที่จะสื่อสารได้มากกว่าหนึ่งภาษา

2.2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตารางที่ 2.1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
1.1	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำง่าย ๆ ที่ฟังและอ่าน
	2. อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
	3. ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน
	4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนาและนิทานง่าย ๆ หรือเรื่องสั้น ๆ

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตารางที่ 2.2 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดง
ความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
1.2	1. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
	2. ใช้คำตั้ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำง่าย ๆ
	3. พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ
	4. พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว
	5. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตารางที่ 2.3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ
โดยการพูดและการเขียน

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
1.3	1. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
	2. เขียนภาพ แผนผัง และแผนภูมิแสดงข้อมูลต่าง ๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน
	3. พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตารางที่ 2.4 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
2.1	1. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
	2. ตอบคำถาม/บอกความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่าย ๆ ของเจ้าของภาษา
	3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตารางที่ 2.5 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
2.2	1. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ (order) ตามโครงสร้างประโยค ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
	2. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลอง ของเจ้าของภาษากับของไทย

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ตารางที่ 2.6 มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
3.1	1. คำนึงว่า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตารางที่ 2.7 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
4.1	1. ฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตารางที่ 2.8 มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด
4.2	1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

ตารางที่ 2.9 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และ คำแนะนำง่าย ๆ ที่ฟังและอ่าน	คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน ภาษาท่าทาง และคำแนะนำในการเล่นเกม การวาดภาพ หรือการทำอาหารและเครื่องดื่ม
ป.5	2. อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการ	ประโยค ข้อความ และบทกลอน การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออกเสียง เช่น - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค - การออกเสียงเชื่อมโยง (Linking Sound) ในข้อความ - การออกเสียงบทกลอนตามจังหวะ
ป.5	3. ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน	กลุ่มคำ ประโยคผสม ข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมายและความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ และเป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 750-950 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)
ป.5	4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา และนิทานง่าย ๆ หรือเรื่องสั้น ๆ	ประโยค บทสนทนา นิทาน หรือเรื่องสั้น ๆ คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร - Yes/No Question

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข

จากตารางแสดงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ข้างต้นแสดงให้เห็นว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบถึงการสอน และ

การประเมิน และเป็นสิ่งที่จะช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด

2.3 ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3.1 ความหมายของคำศัพท์

ราชบัณฑิตยสถาน (2556, น. 158) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า คือ กลุ่มเสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนขึ้นหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปลเป็นกลุ่มเสียงที่มีความหมาย

Wilkins (1976 อ้างถึงใน อุไรวรรณ ศรีธวัช, 2559) ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า คือ กลุ่มเสียง กลุ่มคำ ซึ่งคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึก ความต้องการ การมีความรู้หรือความสามารถใช้คำศัพท์ ถือเป็นปัจจัยหลักที่บ่งบอกถึงว่าบุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากพอ

สรุปได้ว่า ศัพท์ภาษาอังกฤษหมายถึงคือกลุ่มเสียงเสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนขึ้นหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดเป็นคำที่มีความหมาย

2.3.2 วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้คำศัพท์

พรสวรรค์ สิปโป (2550, น. 130-131) ได้เสนอจุดประสงค์ในการสอนคำศัพท์ไว้ ดังนี้

- 1) เพื่อให้ให้นักเรียนออกเสียงและเขียนคำนั้น ได้อย่างถูกต้อง
- 2) เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมาย เพื่อคำนึงถึงวัฒนธรรมที่แตกต่างระหว่างภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ
- 3) เพื่อให้ให้นักเรียนนำไปใช้ในโครงสร้างแบบต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง
- 4) เพื่อให้นักเรียนได้รู้คำศัพท์นั้น ๆ เป็นคำประเภทไหน

Siriwan and Yenseranee (2013, p. 79) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ ไว้ดังนี้

- 1) เพื่อความหมายของคำศัพท์ใหม่
- 2) เพื่อความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของคำศัพท์ใหม่

3) เพื่อขยายวงคำศัพท์ให้เพิ่มมากขึ้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดประสงค์ของการเรียนรู้คำศัพท์ คือ ทำให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง รู้ความหมายของคำ และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง

2.3.3 ความสำคัญของคำศัพท์

Siriwan and Yenseranee (2013, p. 81) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า ผู้เรียนภาษา กับทักษะด้านคำศัพท์ สามารถที่จะประสบผลสำเร็จได้หลากหลายในชั้นเรียน สังคม และการรับรู้ภาษาที่สอง ดังนั้น ผู้เรียนที่มีทักษะด้านคำศัพท์ที่กว้าง จะสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง ทั้งยังสามารถแสดงความคิดเห็น ความคิด และความรู้สึก

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวว่า การเรียนภาษาต่างประเทศการเรียนรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดเพราะคำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งในภาษาใดภาษาหนึ่งที่ทำหน้าที่สื่อความหมายในภาษาและเป็นพาหะของการสื่อสาร

Burns and Lowe (1966 อ้างถึงใน อุไรวรรณ ศรีวิวงศ์, 2559) คำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ถ้าผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ จะประสบปัญหาในการสื่อความหมายและความต้องการ ไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟัง และทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร

จากความสำคัญของคำศัพท์สามารถสรุปได้ว่าคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาต่าง ๆ ที่มีความสำคัญที่ควรเรียนรู้ในลำดับแรก ๆ ของการเรียนรู้ภาษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ติดต่อสื่อสารกันได้ถือได้ว่าคำศัพท์นั้นสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอย่างยิ่ง

2.3.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บุษบา ใจคำ (2553) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) คำศัพท์ที่เรียนรู้โดยตรง คือ คำศัพท์ที่ครูต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ความหมาย โดยครูให้ความหมายตรงกันข้าม รวมถึงเป็นการสอนคำศัพท์ให้กับนักเรียนโดยตรง

2) คำศัพท์ที่เรียนรู้ทางอ้อม คือ คำศัพท์ที่นักเรียนต้องเรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เช่น การเรียนรู้จากการอ่านหนังสือ การเรียนรู้จากบทสนทนาในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้จากการสนทนาในห้องเรียน และนอกห้องเรียน การเรียนรู้จากการพบเห็นคำศัพท์จากสื่อต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ซึ่งการเรียนรู้คำศัพท์ประเภทนี้ เป็นการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ที่จะช่วยให้เข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี

Edgar et al. (1999, pp. 37-38 อ้างถึงใน ญัฐวลัย จันทรสิงห์, 2553, น. 23) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ต้องขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม

2) คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายในตัวเอง (Function Words) ได้แก่ คำนำหน้า คำบุพบท คำสรรพนาม คำประเภทเหล่านี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่นที่สามารถบอกความหมายได้แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกฝนการใช้โครงสร้าง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประเภทของคำศัพท์แบ่งได้ 2 ประเภท คือ คำศัพท์ที่เรียนรู้โดยตรงเป็นการสอนคำศัพท์ให้กับนักเรียนได้โดยตรง และคำศัพท์ที่เรียนรู้ทางอ้อม คือ คำศัพท์ที่นักเรียนเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมของตนเอง

2.3.5 องค์ประกอบของความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถจำแนกได้เป็นหลายประเภท ส่วนใหญ่นักวิชาการ จำแนกประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, น. 128-130) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ว่า ต้องมีดังนี้ คำศัพท์คำหนึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning) ทั้งรูปคำและความหมายมีองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1) รูปคำ (Form) ประกอบด้วย การออกเสียง (Pronunciation) การสะกดคำ (Spelling) การผันคำ (Inflections) และการแปลงคำ (Derivations)

1.1) การออกเสียง (Pronunciation) ดังที่กล่าวข้างต้นแล้วว่า คำหนึ่งคำจะประกอบด้วยหน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยมารวมกัน คือ หน่วยเสียงพยัญชนะ หน่วยเสียงสระ เป็นต้น เมื่อหน่วยเสียงรวมเป็นคำ การออกเสียงคำภาษาอังกฤษก็มีลักษณะที่แตกต่างจากคำไทย คือ เสียงเน้น (Stress) ซึ่งเป็นปัญหาต่อผู้เรียนที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่หนึ่ง ผู้สอนจึงต้องตระหนักถึงเรื่องนี้เป็นอย่างมาก และการฟังเจ้าของภาษาไม่รู้เรื่องเป็นสาเหตุหนึ่งมาจากความไม่เคยชิน

1.2) การสะกดคำ (Spelling) นอกจากหน่วยเสียงรูปคำยังประกอบด้วย การสะกดคำ ก่อนสอนเรื่องการสะกดคำควรควรให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้องเพราะในบางคำไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน เช่น Through กับ Though Two กับ Twin หรือ Row กับ Now เป็นต้น

1.3) การผันคำ (Inflections) การผันคำเกิดขึ้นเมื่อคำเปลี่ยนรูปแต่ความหมายยังคงเดิมแต่สิ่งที่แตกต่าง คือ ไวยากรณ์

1.4) การแปลงคำ (Derivations) คำในภาษาอังกฤษเป็นจำนวนมาก เกิดการเติม วิภัติ และปัจจัย (Prefixes and Suffixes) วิภัติ คือ หน่วยคำที่เติมหน้าคำ และปัจจัย คือ หน่วยคำที่เติมท้ายคำ การที่ผู้เรียนรู้วิภัติและปัจจัยทำให้ผู้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น

2) ความหมาย (Meaning) ความหมายของคำภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย ความหมายในเชิงต่าง ๆ 4 ประการ ได้แก่ ความหมายตรงตัว (Basic and Literal Meanings) ความหมายแฝง (Connotation) ความหมายเชิงภาพพจน์ (Figurative Meanings) และความสัมพันธ์ทางความหมาย (Semantic Relation) ดังนี้

2.1) ความหมายตรงตัว (Basic and Literal Meanings) ความหมายตรงตัว คือ ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) แต่อย่างไรก็ตาม คำภาษาอังกฤษคำหนึ่ง อาจมีความหมายมากกว่าหนึ่งความหมาย เช่น She set the tray down on the table. กับ Have you set a date for wedding? set ที่ปรากฏอยู่ในประโยค 2 ประโยค นี้มีความหมายที่แตกต่างกันในประโยคแรก Set ความหมายตรงกับ Put Down และประโยคหลัง หมายถึง Decide การที่คำ ๆ หนึ่งมีความหมายมากกว่าหนึ่งความหมายนี้มักเป็นปัญหาต่อผู้เรียน

2.2) ความหมายแฝง (Connotation) นอกจากความหมายตรงตัวแล้ว คำภาษาอังกฤษยังมีคำที่มีความหมายแฝง เช่นคำ Childlike และ Childish ทั้งสองคำนี้มีความหมายใกล้เคียงกันแต่ Childish มีความหมายแฝงที่เป็นลบ เป็นต้น

2.3) ความหมายเชิงภาพพจน์ (Figurative Meanings) เป็น ความหมายเชิงเปรียบเทียบ เช่น John worked like a bee. Winter undressed the tree. He has a stone face. ความหมายเชิงเปรียบเทียบนี้ผู้อ่านหรือผู้ฟังต้องตีความเองเพราะไม่ได้มีความหมายตรงไปตรงมา

2.4) ความสัมพันธ์ทางความหมาย (Semantic Relation) ประกอบด้วย

2.4.1) คำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonym) คือ คำที่สามารถนำไปแทนที่กันได้ ในข้อความโดยข้อความเดิมความหมายไม่เปลี่ยนแปลง

2.4.2) คำที่มีความหมายตรงข้าม (Antonym) ตัวอย่างของคำที่มีความหมายตรงข้ามกัน เช่น Dead และ Alive Male และ Female เป็นต้น

2.4.3) คำปรากฏร่วมจำเพาะ (Colocation) คือคำที่ต้องใช้ร่วมกัน เช่น เราใช้ A High Building ไม่ใช่ Tall Building หรือ Do Homework ไม่ใช่ Make Homework

2.4.4) คำลูกกลุ่ม (Hyponym) หมายถึง คำประเภทเดียวกัน เช่น Marigold Rose Carnation Sunflower

จากองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถสรุปได้ว่า คำศัพท์แบ่งออกเป็นหลายประเภท ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น การแบ่งตามวิธีการรู้ความหมายของคำศัพท์ หรือตามลักษณะการนำไปใช้

2.3.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, น. 199) กล่าวว่า การสอนศัพท์ใหม่สำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศนั้น ครูผู้สอนไม่ควรเน้นการเขียนหรืออ่านสะกดคำ แต่ควรให้นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจความหมายของคำก่อน แล้วจึงสอน โครงสร้างของคำและการใช้คำในบริบทต่าง ๆ การแสดงความหมายของคำศัพท์นั้นครูอาจสอนโดยวิธีดังต่อไปนี้

- 1) ให้นักเรียนฟังการสนทนาจากสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงคำศัพท์ที่เรียนรู้ทางอ้อม เช่น คำศัพท์พื้นฐานใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน
- 2) ให้นักเรียนศึกษาคำจากบัตรภาพและบัตรคำ
- 3) ครูใช้วิธีการวาดภาพบนกระดาน
- 4) ครูแสดงท่าทางไปคำสำหรับการสอนความหมายของคำศัพท์ที่แสดงกริยาท่าทาง
- 5) ครูบอกลักษณะหรือคำจำกัดความของคำนั้น ๆ
- 6) ครูสอนความหมายโดยใช้คำศัพท์ในบริบท
- 7) ครูสอนความหมายของคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมโดยสร้างบริบทหรือสถานการณ์ขึ้น
- 8) ครูพื่อนักเรียนไปศึกษาเรียนรู้นอกสถานที่
- 9) ใช้คำตรงข้าม
- 10) การใช้คำเหมือน
- 11) การแปลความหมาย

- 12) ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์นั้นทีละคำตามครูระบุและให้นักเรียนสะกดคำตามลำดับ
- 13) เกมคำศัพท์

พิมพีใจ เจริญศรี (2558) ได้ให้แนวคิดไว้ว่า วิธีการสอนคำศัพท์เป็นการจัดการที่มีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ฟัง อ่าน และเขียนในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

- 1) เรียนรู้และจำกัดคำศัพท์ได้ดี เมื่อความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ได้รับการนำเสนออย่างแจ่มชัดเป็นรูปธรรม เช่น ใช้รูปแสดง ใช้การกระทำ หรือใช้วัตถุจริง
- 2) คำศัพท์ที่นำมาสอน ถ้านำเสนอในบริบทโดยที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์อื่นจะทำให้ผู้เรียนจำคำศัพท์นั้นได้ดีกว่า

สรุปได้ว่า การสอนคำศัพท์เพื่อให้นักเรียนมีความรู้คำศัพท์อย่างลึกซึ้ง คือ สามารถออกเสียงได้อย่างถูกต้อง นักเรียนสามารถสะกดคำได้อย่างถูกต้อง รู้วิธีการใช้คำศัพท์ร่วมกับคำอื่น และสามารถใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ นำไปใช้ได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์ต่าง ๆ

2.3.7 การทดสอบและวัดผลด้านภาษา

การวัดและประเมินผลเป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นประการหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนและเกี่ยวข้องตลอดเวลา เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ครูผู้สอนได้ตรวจสอบคุณภาพของการสอนและคุณภาพของการเรียนของนักเรียนว่าเป็นอย่างไร

Harmer (2010) ได้ให้เหตุผลว่า ผู้เรียนจำเป็นต้องสอบเพื่อวัดความสามารถด้านภาษาอังกฤษของตน เพื่อจัดหาห้องเรียนที่เหมาะสมกับระดับความรู้ของตนเองเมื่อเข้าโรงเรียน ซึ่งการสอบวัดความสามารถ มีดังนี้

- 1) การสอบวัดระดับ (Placement Test) เป็นการสอบเพื่อระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน มีประโยชน์อย่างยิ่งในการจัดห้องเรียนให้แก่ผู้เรียน
- 2) การสอบวัดความก้าวหน้าของผู้เรียน (Progress Test) เป็นการสอบวัดความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนว่ามีความเข้าใจในบทเรียนมากน้อยเพียงใด
- 3) การสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test) มีการวัดผลและประเมินผลหลากหลายรูปแบบ วัดตามความสามารถทั้ง 4 ทักษะ ในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์

4) การสอบแบบสาธารณะ (Public Examination) เช่น TOEFL, TOEIC เป็นการสอบวัดความเชี่ยวชาญด้านการใช้ภาษา เพื่อใช้ในการสมัครงานหรือเรียนต่อ

สรุปได้ว่า การทดสอบและวัดผลด้านภาษาสามารถทำได้หลายวิธีและควรเลือกใช้ที่ตรงกับจุดประสงค์ การทดสอบและวัดผลด้านภาษามีหลายลักษณะแต่ละชนิดมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด การทดสอบและวัดผลด้านภาษาจะช่วยให้ครูผู้สอนพัฒนาการและความสามารถของผู้เรียนได้

2.4 แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ

2.4.1 ความหมายการสอนภาษาแบบธรรมชาติ

การสอนภาษาแบบธรรมชาติ เป็นการสอนที่พยายามใช้ภาษาเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ การติดต่อสื่อสารและเป็นการนำสิ่งที่นักเรียนประสบในชีวิตประจำวัน หรือการดำรงชีวิตของนักเรียนแต่ละคนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจากสิ่งที่เป็นธรรมชาติ และจากสิ่งที่เป็นอยู่จริงในชีวิตประจำวัน นักการศึกษาได้ให้นิยามและความหมายไว้ดังนี้

Goodman (1986) ได้ให้ความหมายของการสอนภาษาโดยเน้นพื้นฐานประสบการณ์ว่าการพัฒนาการเรียนการสอนนั้นควรเป็นไปตามธรรมชาติของนักเรียน มนุษย์เราสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และสามารถสื่อสารได้ตั้งแต่กำเนิด และจะพัฒนามากขึ้นเมื่อสิ่งที่เรารู้จักนั้นมีความหมาย การจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดีควรคำนึงถึงนักเรียนเป็นหลัก ความสนใจของนักเรียน และตอบสนองกับความรู้เดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้ว จะช่วยทำให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่ เกิดความเข้าใจบทเรียนใหม่ ๆ ได้เร็วและง่ายขึ้น

Hirshman (1995 อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์, 2542) กล่าวว่า ภาษาแบบองค์รวม คือ การนำองค์ประกอบของทุก ๆ ภาษา มาใช้ในการสื่อความหมายรวมถึงทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จะเห็นได้ว่าการสอนแบบธรรมชาติทำให้เด็กมีทักษะทางภาษาทุกด้านและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา ทำให้การเรียนภาษาง่ายขึ้นและมีความหมายต่อผู้เรียน

Goodman (1980 อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) กล่าวว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติเป็นการสอนการอ่านและการเขียน ไม่ควรที่จะแยกออกเป็นทักษะย่อยแต่

ควรที่จะให้โอกาสให้นักเรียนได้ค้นหาสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และเรื่องของการสื่อสารนั้นภาษาเป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการถ่ายทอดความหมายของผู้เรียน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ถ่ายทอดความคิดด้วยวิธีที่น่าสนใจ เช่น การสนทนา วาดภาพ ศิลปะ และทำทาง เป็นต้น

สุภัทรา คงเรือง (2560) กล่าวว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติ เป็นปรัชญาการสอนภาษาแนวทางหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงคุณลักษณะหน้าที่ของภาษา และพัฒนาการทางภาษาของผู้เรียน เป็นการสนับสนุนให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอย่างมีความหมาย เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการฟังสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบธรรมชาตินั้น หมายถึง การสอนที่เน้นการเรียนจากธรรมชาติของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ผ่านการพูด ฟัง อ่าน เขียน โดยที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเรียนรู้และอาศัยประสบการณ์ของผู้เรียนเอง

2.4.2 ความสำคัญของการสอนภาษาแบบธรรมชาติ

สุมินตรา อังวัฒนากุล (2540) กล่าวว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติ เป็นวิธีการสอนที่เลียนแบบภาษาแม่ของนักเรียน ครูต้องจัดประสบการณ์สอนให้นักเรียนคุ้นเคยกับสิ่งที่เรียนมามากที่สุด เน้นภาษาพูดเป็นหลักสำคัญกว่าทักษะอื่น ๆ และจะไม่สนใจในการเปรียบเทียบโครงสร้างภาษาที่สองกับภาษาของผู้เรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551) กล่าวว่า ความสำคัญของการสอนภาษาแบบธรรมชาติคือการพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาให้เหมาะสมตามวัย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาประสบการณ์สำหรับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้แนวทางที่เหมาะสมสำหรับการใช้ภาษา และเป็นพื้นฐานในการเรียน การเรียนการสอนภาษาแบบธรรมชาติทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนรู้และมั่นใจในตนเองมากยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า การสอนภาษาธรรมชาตินั้นทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางภาษาทุกด้านอย่างสัมพันธ์ต่อเนื่องกันทั้งการฟังการพูดการอ่านและการเขียน จากการเรียนดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา ดังนั้นการสอนภาษาแบบธรรมชาตินี้จึงมีความสำคัญ

ต่อการสร้างความสนใจในการฟังการพูดพร้อมทั้งสามารถพัฒนาการทางภาษาด้านการพูดเพิ่มได้เช่นกัน

2.4.3 ลักษณะของห้องเรียนที่ใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ

นฤมล ยอดศรี (2559) กล่าวว่า ลักษณะของห้องเรียนที่ใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ผู้เรียนควรมีสิ่งแวดล้อมที่เป็นตัวหนังสือ มีกิจกรรมปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครู มีโอกาสเลือกและทำงานที่ชอบและสนใจ เพราะฉะนั้นห้องเรียนของการจัดกิจกรรมภาษาแบบธรรมชาติจึงควรมีมุมหนังสือมุมบทบาทสมมติ มีหนังสือปริมาณที่เพียงพอต่อจำนวนและความต้องการของนักเรียน โดยจัดให้ผู้เรียนขอยืมหนังสือไปอ่านกับผู้ปกครองที่บ้าน และครูสนับสนุนให้ผู้ปกครองอ่านหนังสือให้ลูกฟังที่บ้านเพราะเป็นการฝึกถึงความรับผิดชอบสำหรับผู้เรียนด้วย มุมหนังสือในห้องเรียนจึงมีความจำเป็นและเป็นหัวใจที่สำคัญอย่างยิ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาแบบธรรมชาติ เนื่องจากนักเรียนจะได้ใกล้ชิดและแวดล้อมไปด้วยหนังสือ เพื่อให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับหนังสือ ลักษณะของห้องเรียนที่ใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติมีความคล้ายคลึงกับห้องเรียนปกติ เพียงแต่กิจกรรมนั้นจะมีการใช้ภาษาและตัวหนังสือมากขึ้น

สรุปได้ว่า ห้องเรียนสำหรับการเรียนการสอนแบบธรรมชาตินั้นจะต้องเน้นการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ทางด้านทักษะการฟังการพูดการอ่านและการเขียนโดยการเรียนรู้เป็นไปอย่างอิสระขึ้นอยู่กับความสนใจของผู้เรียน จากการจัดห้องเรียนในลักษณะนี้เนื่องจากการเรียนรู้ที่ดีตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาตินั้นเกิดจากการได้สำรวจสิ่งแวดล้อมได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวการได้ลงมือกระทำปฏิบัติด้วยตนเองและทราบผลการกระทำด้วยตนเอง

2.4.4 แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติเพื่อการสอนภาษาอังกฤษ

วารลี โกศัย (2554) การพัฒนาความสามารถทางภาษาของนักเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนภาษาแบบธรรมชาติ กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถทางภาษาอังกฤษทั้งด้านการฟังและการพูดสูงขึ้น โดยควรที่จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมการใช้ภาษาอย่างมีความหมาย ครูควรอ่านนิทานหรือบทความให้นักเรียนฟังทุกวันเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาใหม่ ๆ ดังนั้นการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมในห้องเรียนทำให้นักเรียนเหมือนอยู่ในโลกของตัวหนังสือ หรือสัญลักษณ์ที่มีต่อการเรียนรู้ ต้องมีการจัดมุมที่ส่งเสริมการใช้ภาษาอย่างมีความหมายต่อนักเรียน

นีนา อีสมิง (2560) กล่าวว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติเป็นการทำกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการรับรู้ที่เป็นไปตามธรรมชาติของนักเรียนเช่นเดียวกับการเรียนการสอนภาษาแรก โดยจะเริ่มจากปัจจัยการป้อนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ ไม่บังคับให้ผู้เรียนเกิดความวิตกกังวล และมีผลต่อการกระตุ้นความใส่ใจและการสังเกตที่มีต่อความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของอยู่ในระดับดีมาก

อรณภัทร์ มากทรัพย์ (2564) กล่าวว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติสามารถพัฒนาทักษะ 4 ด้านของภาษาอังกฤษได้ นั่นคือ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน โดยเรียนรู้ได้จากการเล่าเรื่องและการอ่านบทความ หรือเป็นการสอนจากสิ่งที่เป็นธรรมชาติของผู้เรียนได้ประสิทธิผลสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางภาษาอังกฤษของนักเรียนได้

สรุปได้ว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติเพื่อการสอนภาษาอังกฤษส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การอ่าน การพูด และการเขียน การสอนภาษาแบบธรรมชาติเกิดจากการเรียนรู้ที่อยู่รอบตัว ประสบการณ์ หรือสภาพแวดล้อมโดยรอบตัว

2.5 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.5.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2554, น. 145) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่า เป็นการเล่นที่ช่วยให้นักเรียนเป็นผู้มีความสังเกต ช่วยให้เห็น ได้ ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว

พิมพ์พร ฟองหล้า (2554, น. 91) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมคือกระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยนักเรียนต้องเล่นตามกติกาที่กำหนด

ขวัญชนก แก้วสี (2555) กล่าวว่า ปัจจุบันโลกได้เปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วในยุคของข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ มีการพัฒนาและปรับตัวให้ก้าวทันเทคโนโลยี และมนุษย์เราสามารถนำทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวของนักเรียนมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทของเกมมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และมีรูปแบบที่หลากหลายเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ในกลุ่มของนักเรียน และมีประโยชน์

ต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนแบบพัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ ทำให้เกิดสื่อการสอนแบบใหม่ ซึ่งปัญหาที่พบได้บ่อยคือความเบื่อหน่าย ความรู้สึกที่ไม่สนุกต่อการเรียน และการหนังสือที่มีจำนวนมาก ปัญหาเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่ครูต้องให้ความสำคัญกับการสอนเพิ่มขึ้นในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน

ประหยัด จิระวรพงศ์ (2555 อ้างถึงใน Kasineepuipui, 2012) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ โดยครูจะต้องสอดแทรกเนื้อหาของหลักสูตรนั้นเอาไว้ในเกมนั้นด้วย

จากความหมายของวิธีการสอนโดยใช้เกม สรุปได้ว่าเป็นวิธีการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ วิธีการสอนโดยใช้เกมนั้นมีลักษณะที่เล่นเพื่อการเรียนรู้ และเป็นกระบวนการที่ผู้สอนที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกมหรือหลังเล่นเกม ซึ่งปัจจุบันการนำวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นเรื่องที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยที่ต้องให้ผู้เล่นเกมเคารพกฎหรือกติกาของเกม

2.5.2 จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2552, น. 44-45) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

- 1) ส่งเสริมการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบ
- 2) ส่งเสริมประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
- 3) ส่งเสริมการแก้ปัญหา
- 4) ช่วยให้เกิดกรอบแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้
- 5) เกิดความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย และความซื่อสัตย์

อุทัย สงวนพงศ์ (2553, น. 1) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

- 1) เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนรักการเล่นและกิจกรรมสื่อนั้น ๆ
- 2) เพื่อประสานสัมพันธ์ของอวัยวะต่าง ๆ
- 3) เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม
- 4) เพื่อเปิดโอกาสฝึกให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ

- 5) เพื่อพัฒนาทักษะของกล้ามเนื้อตาและกล้ามเนื้อแขน
- 6) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 7) เพื่อส่งเสริมให้รู้จักการทำงานร่วมกัน

ชาญชัย ชมดิษฐ์ (2556, น. 95) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

- 1) เพื่อสร้างความสนุกสนานและความพอใจให้กับนักเรียน
- 2) เพื่อสร้างสมรรถภาพทางร่างกาย
- 3) เพื่อเป็นที่ผ่อนคลายทางด้านอารมณ์และจิตใจของนักเรียน
- 4) เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อเพื่อนร่วมเล่น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2558, น. 15) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาไว้ดังนี้

- 1) ฝึกให้นักเรียนรู้จักการแบ่งแยกและให้ข้อสังเกต
- 2) ฝึกการจัดประเภท
- 3) ฝึกการคิดหรือวางแผนอย่างมีเหตุผล
- 4) ฝึกความมั่นใจในการแก้สถานการณ์
- 5) ฝึกการสัมผัสต่าง ๆ เช่น การมองเห็น และการไต่ยีน
- 6) ฝึกการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อบุคคลอื่น รู้จักเชื่อเหลือ
- 7) ได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2554, น. 13-16) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่นเกม คือ เป็นสิ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เรียนรู้กับตนเองว่าชอบหรือไม่ชอบทำอะไร เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น รู้จักการแบ่งปัน การรอคอย หรือการตัดสินใจต่าง ๆ และเป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของนักเรียน นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน เบิกบาน เพราะได้เล่นตามที่ตนเองต้องการ ช่วยให้เกิดความตึงเครียดด้านจิตใจ และช่วยให้นักเรียนได้ค้นหาความสามารถพิเศษของตนเอง ว่ามีความสามารถในด้านการจดจำ ช่วยพัฒนารูปแบบการคิดของนักเรียน ในขณะที่เล่นเกมจะช่วยฝึกคิดไปด้วย ทำให้นักเรียนมีโอกาสค้นหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา และส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและแสดงออกโดยเสรี ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก กล้าคิดมากยิ่งขึ้น

จากวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่พร้อมทั้ง 4 ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนักเรียนได้สังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ และการเชื่อมโยง ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการพัฒนานักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

2.5.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

สุชาติ ทังสศิริสิมา และสถาพร ชันโต (2555) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียน คือ เป็นการนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเล่นเกมจะช่วยให้นักเรียนได้ใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย มีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา และมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนานักเรียนได้หลายด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะและด้านเจตคติ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ครูสามารถนำมาเลือกใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

เนตรภิส นุกุลกิจ, เบญจวรรณ สรรเพ็ชร, และญาณิศา สุทธิผาสุข (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาการด้านคำศัพท์ที่แม่นยำมากขึ้น สามารถที่จะเขียนสะกดคำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและสามารถกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียงได้ การใช้เกมเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจ มีความกระตือรือร้น เพลิดเพลิน ทำให้รู้สึกไม่น่าเบื่อ มีความท้าทาย และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีได้ ซึ่งทำให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน

2.5.4 เกมที่ใช้ในการวิจัย

เกมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เกมในเว็บไซต์ Wordwall เป็นเกมที่สามารถเล่นผ่านเว็บไซต์ จากคอมพิวเตอร์หรือจากโทรศัพท์มือถือแบบหน้าจอสัมผัสของผู้เรียน เป็นเว็บไซต์ที่มีประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ักเรียน โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย เกมในเว็บไซต์ Wordwall สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ได้ การนำเกมเข้ามาร่วมในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา เกมช่วยทำให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ โดยมีเกมทั้งหมด 44 แบบ โดย

แบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกไม่มีค่าใช้จ่าย แต่มีข้อจำกัดให้กับผู้สร้าง คือ ผู้สร้างเลือกสร้างเกมได้เพียง 5 เกมจาก 18 เกม ได้แก่ เกมแบบทดสอบ, เกมหาคู่, การเรียงลำดับกลุ่ม, คำสลับอักษร, ค้นหาคำ, แบบทดสอบภาพ, จับคู่, เปิดกล่อง, คู่ที่ตรงกัน, ทำให้ไม่สับสนปนเป, คำที่ขาดหายไป, ไฟแบบสุ่ม, เกมตอบคำถาม, ล้อสุ่ม, การไล่ล่าเขาวงกต, แผนภาพที่มีป้ายกำกับ, จริงหรือเท็จ และพลิกไทล์ และ ส่วนที่สอง คือ แม่แบบโปรเป็นเกมที่ต้องเสียเงินเป็นรายเดือน 26 เกม ได้แก่ ตีตัวตุน, แฟลชการ์ด, ทำลูกโป่งให้แตก, เพชฌฆาต, เครื่องบิน, จัดประเภท, จัดอันดับ, คำไขว้, ทำให้ไม่ยุ่งเหยิง, สายพานลำเลียง, แม่เหล็กดำ, แผนผังที่นั่ง, สูงหรือต่ำกว่า, ชนะหรือแพ้แบบทดสอบ, แผนภาพแมงมุม, ระดมสมอง, กลุ่มและทีม, แผนสเก็ตซ์, ลำดับการตั้งคำที่ต้องการ, วาดกระเบื้อง, ชูด, รายการตรวจสอบ, การระดมสมองประเภท, สายพานลำเลียงที่ถูกต้อง, ระดับการจัดอันดับ และตัวสร้างคณิตศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้อธิบายวิธีการสร้างและเกมที่เลือกนำมาใช้ในการวิจัย ดังนี้

1) วิธีการสร้างแบบทดสอบของเกมในเว็บไซต์ Wordwall

1.1) เข้าเว็บไซต์ Wordwall.net

1.2) แล้วกดที่คำว่า Sign Up to Start Creating (ตามลูกศร ดังรูป)




รูปที่ 2.1 วิธีการสร้างแบบทดสอบของเกม

ที่มา: Wordwall, 2021

1.3) หากยังไม่เป็นสมาชิก ก็สมัครให้เรียบร้อย โดยกรอกข้อมูล

Log in to Wordwall

 **Sign in with Google**

OR

Email or username

Password

Remember me?

Log in

[Forgot your password?](#)

[Sign up with licence key](#)






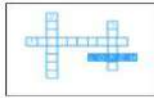
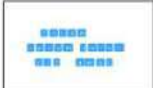

[Sign up for free basic account](#)

รูปที่ 2.2 สมัครสมาชิก

ที่มา: Wordwall, 2021

1.4) สามารถเลือกแบบเกมที่ต้องการจะสอนให้กับนักเรียน

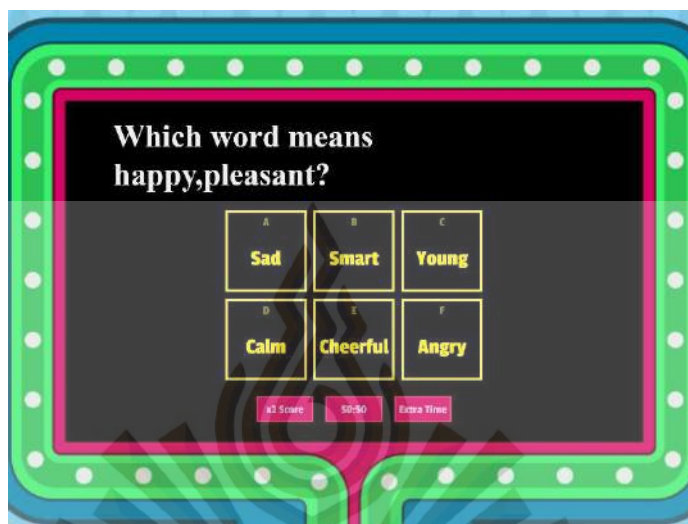
1. Pick a Template

	Quiz Test your audience with a series of questions		Sentence maker Explore a series of sentences that are split into words
	Group sort Categorize items under group headings		Rank order Places a series of items in a particular order
	Opinion scale Express opinion by placing items on a sliding scale		Crossword Solves clues to reveal words connected in a criss-cross lattice
	Word maker Explore a series of words that are split into letters		Simple cards Play with a set of stackable cards

รูปที่ 2.3 แบบเกม

ที่มา: Wordwall, 2021

1.5) ระบบจะให้ใส่รายละเอียดเนื้อหาที่ต้องการจะทดสอบผู้เรียน เราจะตั้งโจทย์คำถามให้กับผู้เรียนในช่องของคำถาม และตัวเลือกก็ใส่ตรงช่องคำตอบ และเลือกตัวเลือกที่ถูกต้อง เมื่อดำเนินการข้อแรกเสร็จแล้ว ให้คลิกที่คำว่า เพิ่มคำถามเพื่อดำเนินการทำข้อถัดไป



รูปที่ 2.4 ตัวอย่างเกม

ที่มา: Wordwall, 2021

1.6) เมื่อสร้างแบบทดสอบเสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบจะนำไปไว้ที่หน้าสำหรับแชร์ให้ผู้เล่นเมื่อผู้เล่นได้ทำการเล่นเกมแบบทดสอบเสร็จ ระบบจะส่งคะแนน ชื่อ และเวลาที่ผู้เล่นกดส่งมาเพื่อให้ผู้สอนทำการเก็บรวบรวมคะแนนของผู้เล่น

ลีดเดอร์บอร์ด ตัวเลือก ▾

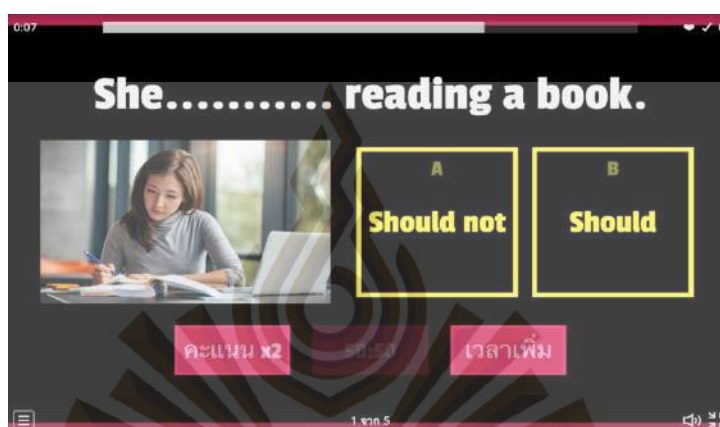
อันดับ	ชื่อ	คะแนน
ที่ 1	TAWAN	948
ที่ 2	Master	829
ที่ 3	สรธร อุตสิงห์	824
ที่ 4	Adisorn	813
ที่ 5	Narit Sohpa	745
ที่ 6	Thanakit Chakkaew	715
ที่ 7	Master Nutthaphat	631
ที่ 8	Oil	255
ที่ 9	Go	128
ที่ 10	-	-

รูปที่ 2.5 คะแนนของเกม

ที่มา: Wordwall, 2021

2) เกมในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย 4 เกม ได้แก่ เกมแบบทดสอบ, หาคู่, คำศัพท์อักษร และจับคู่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1) เกมแบบทดสอบ คือ ชุดคำถามหลายตัวเลือก โดยผู้วิจัยต้องเลือกแม่แบบและสร้างคำถามที่สอดคล้องกับเนื้อหา และคำตอบที่ถูกต้องและคำตอบผิด ให้ผู้เล่นอ่านโจทย์คำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด และระบบจะเลื่อนไปในข้อต่อไป



รูปที่ 2.6 เกมแบบทดสอบ

ที่มา : Wordwall, 2021

2.2) เกมหาคู่ คือ ผู้สร้างต้องตั้งคำถามขึ้นมาเป็นคำศัพท์หรือประโยคที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ผู้สอนต้องการที่จะสอน จากนั้นให้ผู้เล่นเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพื่อเล่นข้อถัดไป



รูปที่ 2.7 เกมหาคู่

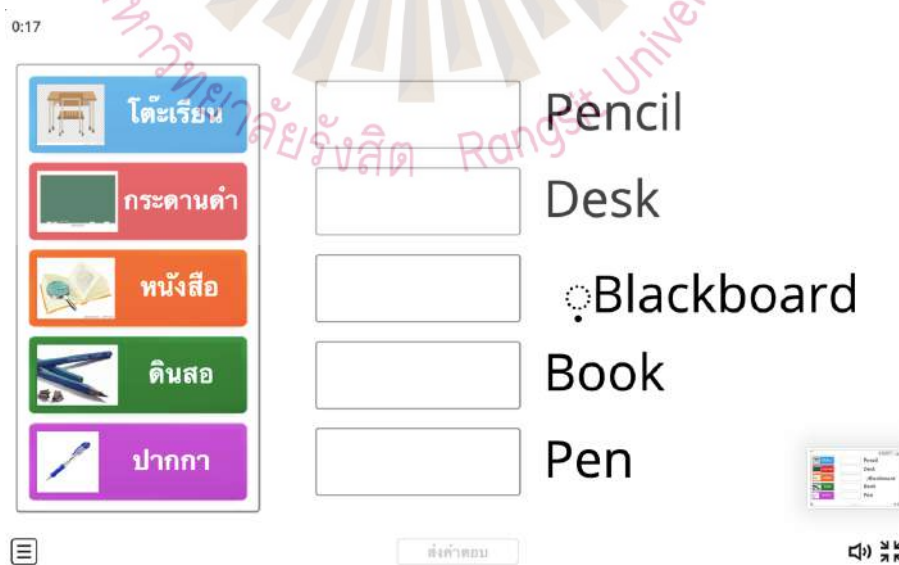
ที่มา: Wordwall, 2021

2.3) เกมคำสลับอักษร คือ ผู้สร้างจะสร้างคำศัพท์ให้สลับตำแหน่งกัน และให้ผู้เล่นเลื่อนตัวอักษรแต่ละตัวให้เรียงได้ถูกต้อง จึงจะสามารถเล่นข้อถัดไปได้



รูปที่ 2.8 เกมคำสลับอักษร
ที่มา: Wordwall, 2021

2.4) เกมจับคู่ คือ ผู้เล่นต้องลากรูปภาพจากซ้ายมือมาในช่องที่อยู่ขวามือให้ถูกต้องและครบทุกข้อ



รูปที่ 2.9 เกมจับคู่
ที่มา: Wordwall, 2021

เกมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย 4 เกม ได้แก่ เกมแบบทดสอบ, หาคู่, คำสลับอักษร และจับคู่ เกมทั้ง 4 แบบช่วยในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน เนื่องจากเกมทั้ง 4 แบบเป็นเกมที่เหมาะสมกับการพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียน เป็นเกมที่ส่งเสริมความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอีกด้วย เพราะช่วยกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา และช่วยในเรื่องของความจำมากขึ้น ไม่เน้นการท่องจำแต่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากรูปภาพที่อยู่ในเกมนั้นเอง และสามารถเล่นบนอุปกรณ์ที่เปิดใช้งานบนเว็บไซต์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแบบหน้าจอสัมผัส โดยสามารถให้นักเรียนเล่นแยกกันหรือเป็นกลุ่มก็ได้ เกมที่ผู้วิจัยเลือกมามีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ทำการจัดการเรียนรู้และความเหมาะสมของผู้เล่น และมีความเชื่อมโยงกับแนวการสอนแบบธรรมชาติคือนักเรียนต้องใช้ความรู้ที่เรียนมา เพื่อเล่นเกมให้ถูกต้องโดยต้องอาศัยประสบการณ์ที่เรียนมาหรือประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมของนักเรียนในการเล่น และการใช้เกม 4 แบบ ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปสำหรับเนื้อหาหรือความสามารถคำศัพท์ของนักเรียนในการเล่น

2.5.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ทิตินา แคมมณี (2552) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีข้อดี ดังนี้

- 1) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนได้รับความสนุกเพลิดเพลิน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม
- 2) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนไม่เหนื่อยมาก และนักเรียนชอบ

พงษ์เทพ บุญศรี โรจน์ (2552) กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่า เกมเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความคล่องและความสามารถรอบตัว สามารถช่วยให้นักเรียนประสบผลสัมฤทธิ์ได้กว้างขวาง ดังนี้

- 1) เกมช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้มาก
- 2) เกมส่วนใหญ่ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร
- 3) เกมให้ความสนุกสนาน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีผลการเรียนที่ไม่ค่อยดีนัก
- 4) เกมใช้พื้นฐานทางวิชาการหลาย ๆ ด้าน ซึ่งสามารถที่จะบูรณาการทักษะหลาย ๆ ด้านเข้าด้วยกัน

สุจิต เพียรชอบ (2554) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

- 1) เกมภาษาช่วยให้นักเรียนได้ภาษาอย่างคล่องแคล่ว
- 2) เกมช่วยให้นักเรียนพัฒนาร่างกาย การใช้มือ และตา
- 3) เกมช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา ฝึกการตัดสินใจ และการแก้ปัญหา

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2556) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

- 1) ช่วยให้เกิดความคิดอย่างมีเหตุผลหรือเป็นการพัฒนาทางด้านความคิด
- 2) ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาในด้านต่าง ๆ เช่น การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน
- 3) สามารถช่วยในการทบทวนเนื้อหา
- 4) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกหรือกล้าที่จะตอบคำถามมากขึ้น
- 5) ช่วยในการวัดผลการเรียนการสอน
- 6) ช่วยให้เกิดความสนุกสนาน และสามารถคลายเครียดได้
- 7) ช่วยส่งเสริมความสนใจของนักเรียน และใช้เป็นกิจกรรมในการนำเข้าสู่บทเรียน

เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

- 8) ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี
- 9) ฝึกความรับผิดชอบ
- 10) ช่วยให้ผู้สอนเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจน

สรุปได้ว่า การใช้เกมจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้ฝึกทักษะด้านคำศัพท์และความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน เนื่องจากจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนาน และสามารถสร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

2.6 ความสนใจในการเรียน

2.6.1 ความหมายของความสนใจในการเรียน

พิชิต ฤทธิจรูญ (2551) ได้กล่าวถึงความสนใจในการเรียนว่า เป็นการประเมินถึงศักยภาพว่าจะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมหนึ่ง

พิชญ์ พงษ์ศรี (2552) ได้กล่าวถึงความสนใจในการเรียนว่า ความสนใจในการเรียน คือ นักเรียนที่มีพฤติกรรมที่มุ่งในการเรียนเป็นหลัก โดยจะมีพฤติกรรม คือ มีการทำแบบฝึกหัดตามที่ครูสั่ง การฟังครูพูดขณะเรียน มีความเอาใจใส่จริงและตั้งใจจริงในชั้นเรียน

ปรัชญา แก้วแก่น (2555) ได้กล่าวถึงความสนใจว่า ความสามารถของสภาวะจิตที่จะเลือกตอบสนองต่อสิ่งที่กระตุ้นที่จำเพาะและต้องการประสานการทำงานของเซลล์ประสาทแต่ละเซลล์ กลายเป็นความใส่ใจ

วิศุณีย์ แทนประเสริฐสุข (2528 อ้างถึงใน พิชญ์ ลิ้มพะสุตร, 2555) ได้กล่าวถึงความสนใจในการเรียนว่า เป็นความสนใจ การมีสมาธิ มีจิตใจที่จดจ่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในห้องเรียน ได้แก่ การแสดงความสนใจ เอาใจใส่ต่อการเรียนการสอน การร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนด

นัทธ์ อัคราภรณ์ (2545 อ้างถึงใน พิชญ์ ลิ้มพะสุตร, 2555) ได้กล่าวถึงความสนใจในการเรียนว่า การกระทำของผู้เรียนในลักษณะต่าง ๆ ที่แสดงออกมาในขณะที่เรียน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น กล่าว พูด หรือกล้าทำ การปฏิบัติตามคำสั่งต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้นในชั้นเรียน

คูตีต โพธิ์พันธ์ และเสรี ชัดเข้ม (2559) ได้กล่าวถึงความสนใจว่า เป็นการทำงานที่สำคัญของสมองด้านวิทยาการปัญญา เนื่องจากส่งผลกระทบต่อกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเพิ่มหรือลดการทำงานของสมองที่เชื่อมโยงระหว่างสมองกับพฤติกรรมของมนุษย์

ณัฐปภัฏ แซ่เอี้ย (2562) ได้กล่าวถึงความสนใจในการเรียนว่า เป็นการที่นักเรียนแสดงออกถึงความสนใจเอาใจใส่ต่อการเรียน เมื่อได้รับงานที่มอบหมาย ก็มีความกระตือรือร้นที่จะทำงานที่ได้รับมอบหมาย ไม่ละเลยหรือหลีกเลี่ยงงานที่ได้รับมอบหมาย

Baars (1997, as cited in Schmidt, 2010) ได้กล่าวถึงความสนใจว่า เป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในทุกอย่างของการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ความสนใจในการเรียนเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ และเป็นการกระทำของนักเรียนในลักษณะต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงความสนใจ จดจ่อกับการเรียน และมี

ส่วนร่วมกับการเรียน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะมีสมาธิในการให้ความใส่ใจได้ดี ครูจึงต้องจัดบรรยากาศการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความใส่ใจ

2.6.2 การวัดความสนใจในการเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2548, น. 68 อ้างถึงใน พิษณุ ลิ้มพะสุตร, 2555, น. 20) ได้สรุปผลการประเมินคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนซึ่งเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนโดยเครื่องมือมีลักษณะ เป็นมาตรประเมินค่าโดยให้ครู และผู้ปกครองประเมินนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามให้ผู้ประเมินใส่ ตัวเลขในระดับที่ตรงกับการปฏิบัติของผู้ถูกประเมินตามความเป็นจริง ซึ่งให้ผู้ประเมินทำการประเมิน ซ้ำ ถึง 3 ครั้งแล้วคูณผลสรุปการประเมิน โดยได้แบ่งระดับการปฏิบัติเป็น 3 ระดับ คือ 1 หมายถึง ปฏิบัติน้อย หรือไม่เคยปฏิบัติ 2 หมายถึง ปฏิบัติเป็นบางครั้ง และ 3 หมายถึง ปฏิบัติเป็นประจำ

พิทักษ์ วงแหวน (2546, น. 68-71 อ้างถึงใน พิษณุ ลิ้มพะสุตร, 2555, น. 21) ได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมใฝ่เรียน จำนวน 25 ข้อ แบบวัดเป็นแบบ Rating Scale 5 ระดับ เกณฑ์การให้คะแนน ถ้าเป็นข้อความทางบวกให้คะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 เมื่อเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ บ่อยที่สุด บ่อย ปานกลาง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคยเลย ตามลำดับ ข้อความทางลบให้ คะแนน 1, 2, 3, 4, และ 5 เมื่อเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ บ่อยที่สุด บ่อย ปานกลาง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคยเลย ตามลำดับ และรวมคะแนน

นิภา วงษ์สุรภินันท์ (2548, น. 60 อ้างถึงใน พิษณุ ลิ้มพะสุตร, 2555, น. 21) ได้สร้างแบบวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนสำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 โดยคุณลักษณะของเครื่องมือเป็นแบบสถานการณ์ 3 ตัวเลือก โดยวัดในด้านการเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ด้านความอยากรู้อยากเห็น ด้านตั้งใจอย่างมีสติ ด้านกล้าคิดริเริ่ม ด้านเพียรพยายาม ด้านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ด้านมีเหตุผล โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ให้ 3, 2, 1 คะแนน เมื่อเลือกตอบในตัวเลือกที่แสดงถึงการมีคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนสูง ปานกลาง ต่ำ ตามลำดับ

จากการศึกษาการวัดความสนใจในการเรียน พบว่า การวัดส่วนใหญ่ได้สร้างแบบวัดเป็นแบบ Rating Scale แต่ขึ้นอยู่กับผู้วิจัยว่าจะเลือกเป็นแบบสถานการณ์ที่ตัวเลือก โดยส่วนมากจะเป็น 3 ระดับ และ 5 ระดับ โดยมีลักษณะเป็น 3, 2, 1 คะแนน เมื่อเลือกตอบในตัวเลือกที่แสดงถึงการมีคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนสูง ปานกลาง ต่ำ ตามลำดับ และ 5, 4, 3, 2 และ 1 เมื่อเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ

บ่อยที่สุด บ่อย ปานกลาง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคยเลยตามลำดับ โดยผู้วิจัยได้นำการวัดความสนใจในการเรียนมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ โดยการจัดทำเครื่องมือแบบสอบถามความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยผู้วิจัยได้ตั้งจุดประสงค์และขอบเขต ว่าต้องการวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยให้คะแนนเป็น 5 4 3 2 และ 1 ตามลำดับ

2.7 ความพึงพอใจ

2.7.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า เป็นความรัก ความชอบใจ และพึงใจ หรือพอใจ ชอบใจ

ปริญญา จรรย์ชต์ และคณะ (2546) กล่าวว่า iva ความสำเร็จ หมายถึง ทำทางความรู้สึกชอบหรือทัศนคติในทางที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น หรือได้รับมอบหมายให้ทำโดยผลตอบแทนที่ได้รับรวมทั้งสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นปัจจัยทำให้เกิดความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ

วารุณี ภาชนนท์ (2551) ได้ศึกษาทฤษฎีมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) ซึ่งเขาได้ตั้งข้อสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของบุคคลไว้ดังนี้

- 1) มนุษย์เราย่อมมีความต้องการอยู่เสมอและไม่สิ้นสุด
- 2) ความต้องการของคนซ้ำซ้อนกัน บางทีความต้องการหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วยังไม่สิ้นสุดก็เกิดความต้องการด้านอื่นขึ้นอีก
- 3) ความต้องการของบุคคลจะเรียงเป็นลำดับขั้นจากต่ำไปหาสูงตามลำดับความสำคัญ

จิตตินันท์ เตะชะคุปต์ (2555) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นอารมณ์ที่แสดงออกถึงความรู้สึกในทางบวกของมนุษย์ เป็นการเปรียบเทียบการรับรู้จากสิ่งที่ได้รับ หรือเป็นการคาดหวังเกี่ยวกับสิ่งที่จะได้รับ

น้ำลิน เทียมแก้ว (2555) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกชอบ หรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดี ต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ เมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

จากความหมายของความพึงพอใจดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น หรือทัศนคติของบุคคลที่เป็นผู้รับบริการและได้รับการตอบสนองที่ตรงกับความคาดหวังหรือดีเกินกว่าความคาดหวังของบุคคล

2.7.2 การวัดความพึงพอใจ

โยธิน แสงวงดี (2551, น. 9) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

- 1) การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างกว้างขวาง โดยให้กลุ่มบุคคลที่ต้องการแสดงความคิดเห็น ได้ลงความคิดเห็นลงในแบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็นของบุคคล
- 2) การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางหนึ่ง ซึ่งต้องมีเทคนิคความชำนาญของผู้สัมภาษณ์และใช้วิธีการที่ดีในการสัมภาษณ์สามารถทำให้ได้ข้อเท็จจริง
- 3) การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย โดยอาจสังเกตจาก การแสดงออกทางการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้นเป็นเครื่องมือที่สามารถวัดได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับความสะดวก เหมาะสมตลอดจนจุดมุ่งหมายของการวัดจึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือได้ โดยผู้วิจัยได้นำการวัดความพึงพอใจมาจัดทำเป็นเครื่องมือในการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall โดยการใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 15 ข้อ โดยแบ่ง แบบสอบถามความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.8.1 งานวิจัยในประเทศ

บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกรอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม

พัชรา พลเยี่ยม (2553) ได้ทำการวิจัยของชุดเกมประกอบการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนหลังเรียนกับก่อนเรียนและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกันที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

นุรอนี โตะ โยะ (2554) ได้ทำการวิจัยผลของการสอนตามแนวคิดวิถีธรรมชาติต่อความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับเตรียมความพร้อมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนตามแนวคิดวิถีธรรมชาติอยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนมีเจตคติ ต่อการเรียนภาษาอังกฤษในระดับมาก

อาทิตยา รัตนจันทร์ (2554) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มมีจำนวน 27 คนคิดเป็นร้อยละ 90 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดซึ่งมากกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ชมพู แก้วดวง และบัณฑิตา อินสมบัติ (2556) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์ตามแนวภาษารวมชาติที่มีต่อความสามารถ ด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวภาษารวมชาติที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยอยู่ในระดับดีและหลังได้รับการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปรวิศา นานุญจิตร (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังใช้วิธีการสอนใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนการทดลอง สถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบโดยรวมอยู่ในระดับ มาก และแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70

อัจฉรา พิวพรรณ และคณะ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติที่มีต่อพัฒนาการทางภาษาด้านทักษะการฟังและทักษะการพูด ของเด็กปฐมวัยที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่า มีค่าเฉลี่ยของพัฒนาการทางภาษาด้านทักษะการฟังหลังจากจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ โดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ร้อยละ 23.33

วีระยุทธ กองศูนย์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนบ้านนาโคกจังหวัดเลย ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษฝึกทักษะ

สาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.43/86.47 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 80/80 และ พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านและเขียนดีขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 86.47

โสภณา บัวศรี (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติเพื่อพัฒนาความรู้คำศัพท์และความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การศึกษาพบว่า นักเรียนมีความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการเรียนการสอนตามแนวการสอนแบบธรรมชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียน มีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังการเรียนการสอนตามแนวการสอนแบบธรรมชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Aleri (2010) ได้ศึกษาการใช้เกมประกอบการศึกษาคำศัพท์ในแง่ RAJABHATI ของการเป็นสื่อกลางเพื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ในบริบทของผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา โดยวิธีการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ถึง 20 คำหรือมากกว่านั้น โดยเล่นเกมประกอบการนำเสนอคำศัพท์ใหม่โดยใช้เกมศัพท์ 20 คำที่ชื่อว่า Twenty Questions, เกมทายความหมาย, รหัสผ่านและปริศนาอักษรไขว้ตามลำดับ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มควบคุมจะได้รับการสอนคำศัพท์โดยใช้วิธีการแบบดั้งเดิม แต่กลุ่มทดลองจะได้รับการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนได้ดีทำให้นักเรียนไม่รู้สึกกดดันในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ

Tuan (2012) ได้ศึกษาเรื่องการจัดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบว่าเกมมีผลต่อการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมแห่งหนึ่งในเวียดนาม โดยการสุ่มเลือกนักเรียนทั้งหมด 2 ชั้นเรียน เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองจะได้เล่นเกมเพื่อจำคำศัพท์ แต่กลุ่มควบคุมจะได้ทำแบบทดสอบโดยไม่ได้อ่านเกม พบว่ากลุ่มทดลองนั้นสามารถนึกคำศัพท์ได้หรือจำคำศัพท์ได้มากกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

Derakhshan and Khatir (2015) ได้ศึกษาเรื่องผลของเกมที่มีต่อกลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาพบว่าผู้เรียนชาวอิหร่านที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาจะรู้สึกเบื่อในบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์เพราะพวกเขาไม่เคยเรียนรู้การเขียนคำต่าง ๆ บนกระดานมาก่อน ครูผู้สอนจึงพยายามจัดกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจมากขึ้น โดยการเล่นเกมที่ประกอบการเรียนรู้ โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ประยุกต์ใช้เกมในชั้นเรียน สังเกตการสอน และสัมภาษณ์ทั้งผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่าเกมต่าง ๆ มีประสิทธิภาพในการช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ของพวกเขาได้เป็นอย่างดี

Walling (2015) ได้ศึกษาผลการเรียน โดยใช้เกมการศึกษาเป็นสื่อการสอนทุกชั้นตอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มนักเรียนที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกชั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์ การเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนกลุ่มอื่น

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนเป็นการใช้สื่อที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็กได้ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความรู้สึกร ความสนใจในการเรียนของนักเรียนได้ดี ปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกเบื่อหน่ายกับตัวหนังสือที่เป็นจำนวนมาก การนำเกมเข้ามาบูรณาการเข้าร่วมกับแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ทำให้นักเรียนเกิดความไม่เบื่อหน่ายและเกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้การสอนภาษาแบบธรรมชาติเหมาะสมสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษา เพราะแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติเป็นวิธีการที่สำคัญในการกระตุ้นนักเรียนหรือลดความกดดันของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและเปิดโอกาสให้ตนเองในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น เพราะแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติเป็นแนวการสอนที่สอนจากธรรมชาติของนักเรียนเองหรือสิ่งที่นักเรียนประสบในชีวิตประจำวัน

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall โดยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 66 คน แบ่งเป็นเพศชาย 39 คน เพศหญิง 27 คน ที่มีอายุระหว่าง 10 -11 ปี ซึ่งเป็นผู้เรียนที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษในระดับเก่งปานกลางและอ่อนคละกัน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 34 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในหน่วยการเรียนรู้: Wonderful Land จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที ใช้จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมจำนวน 4 สัปดาห์

3.2.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีลักษณะเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยตีค่าเป็นคะแนน 30 คะแนน

3.2.3 แบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบประเมินตนเองเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

3.2.4 แบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง จำนวน 6 ข้อ

3.2.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall จำนวน 15 ข้อ ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ในหน่วยการเรียนรู้: Wonderful Land จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบเรียน มีวิธีการดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1) ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนเรียน เป็นขั้นที่ครูผู้สอนมีจุดประสงค์

ให้นักเรียนเกิดความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน โดยครูผู้สอนจะเริ่มจากการเล่าเรื่อง แสดงรูปภาพ แสดงวัตถุจริง หรือคำถามง่าย ๆ เพื่อจะกระตุ้นให้นักเรียนทบทวนเนื้อหาหรือความรู้เดิมของนักเรียนกับความรู้ใหม่ที่ครูผู้สอนจะสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ขั้นที่ 2 ขั้นระหว่างเรียน ในขั้นนี้ผู้สอนจะมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน หรือเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแยกแยะ และขั้นที่ 3 ขั้นหลังการเรียน ในขั้นนี้ นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมเพื่อเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะสรุปเนื้อหาที่เรียนและให้นักเรียนเล่นเกมจากเว็บไซต์ Wordwall

สำหรับการนำเกมในเว็บไซต์ Wordwall มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เนื้อหา และสามารถนำมาร่วมใช้กับการสอนแบบธรรมชาติได้ จำนวน 4 เกม ได้แก่ เกมแบบทดสอบ เกมหาคู่ เกมสลับคำ และเกมจับคู่

3) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากหนังสือ New Express 5 โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบเรียน ใช้ในการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมจำนวน 4 สัปดาห์ ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall จากหนังสือ New Express 5

สัปดาห์ที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา(นาที)
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Landmark in Asia (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-แบบทดสอบ)	60
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Landmark in Europe (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-แบบทดสอบ)	60
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Tourist attraction in Asia (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-หาคู่)	60
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Tourist attraction in Europe (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-หาคู่)	60
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Thanksgiving Day (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-คำสลับอักษร)	60
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Thanksgiving Day (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-คำสลับอักษร)	60

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall จากหนังสือ New Express 5 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา(นาที)
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Thanksgiving mission (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-จับคู่)	60
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Thanksgiving mission (แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติและเกมใน Wordwall-จับคู่)	60

4) นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นทั้ง 8 แผน ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมในด้านสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดประเมินผล ใบความรู้ แบบประเมิน พฤติกรรมการเรียนรายบุคคล และทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์การเลือก คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทในด้านการศึกษา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) และประเมินความเหมาะสม เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยแผนการเรียนรู้มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

6) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 32 คน เพื่อทดสอบด้านเนื้อหาและเวลา

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และแนวการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2) ศึกษาเนื้อหาจุดประสงค์และเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสอนแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อสร้างแบบทดสอบ

3) สร้างแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกคำตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยตีค่าเป็นคะแนน 30 คะแนน ให้ครอบคลุมเนื้อหาวัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

4) นำแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมด้านเนื้อหา จุดประสงค์ และเวลาในการทำแบบทดสอบ แล้วนำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์การเลือก คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทในด้านการศึกษา เพื่อประเมินความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยแบบทดสอบมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งถือว่านำไปใช้ได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

5) ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 32 คน โดยเป็นการทดสอบรายบุคคล เพื่อนำคะแนนที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) โดยใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder -Richardson Mothod) พบว่าแบบทดสอบมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.50 - 0.80 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.73 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.90 จึงสามารถกล่าวได้ว่าเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

6) นำแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.3.3 แบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท คือ ส่วนที่เป็นคำตอบมีลักษณะกำหนดค่าระดับความรู้สึก ความคิดเห็น ทักษะคติ หรือพฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน กำหนดคำตอบเป็น 5 ระดับ ซึ่งมาตราส่วนใช้เป็นตัวเลขแสดงการจำแนกระดับพฤติกรรมได้ 5 ระดับ คือ 5, 4, 3, 2 และ 1 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มากปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 15 ข้อ

2) กำหนดประเด็นในการทำแบบประเมินและนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องเกี่ยวกับสำนวนภาษาเนื้อหาสาระของคำถามและความเหมาะสมที่จะนำไปประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

3) นำแบบประเมินความสนใจที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว นำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์การเลือก คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทในด้านการศึกษา เพื่อประเมินความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยพบว่าแบบประเมินความสนใจ มีค่าIOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่าแบบประเมินความสนใจสามารถนำไปใช้ได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

4) นำแบบประเมินความสนใจที่ผ่านการตรวจ ปรับปรุงเพื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.3.4 แบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษและกำหนดประเด็นในการทำแบบสัมภาษณ์โดยสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง จำนวน 6 ข้อ

2) เสนอแบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเหมาะสม รูปแบบ เนื้อหา และสำนวนที่ภาษาใช้ความสอดคล้องของข้อความคำถาม และความครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละด้าน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

3) เมื่อผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว จึงนำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์

การเลือก คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทในด้านการศึกษา เพื่อประเมินความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ และนำไปทดลองสัมภาษณ์กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยพบว่าแบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่าแบบประเมินความสนใจสามารถนำไปใช้ได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

4) นำแบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจปรับปรุงเพื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.3.5 แบบสอบถามความพึงพอใจ

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเป็นกรอบในการสร้างข้อคำถาม

2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 15 ข้อ โดยแบ่งแบบสอบถามความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเหมาะสมในการใช้จำนวนภาษาแสดงความพึงพอใจ ความสอดคล้องของข้อคำถาม และความครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละด้าน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4) เมื่อผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว จึงนำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์การเลือก คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทในด้านการศึกษา เพื่อประเมินความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ มีค่าIOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่าแบบแบบสอบถามความพึงพอใจสามารถนำไปใช้ได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

5) ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

จำนวน 32 คน เพื่อนำคะแนนที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 จึงสามารถกล่าวได้ว่าเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

6) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

7) นำผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมาพิจารณาหาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์การประเมินของ มนตรี วงษ์สะพาน (2563, น. 220) ซึ่งแปลความหมายของข้อมูลการประเมิน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 34 คน

3.4.1 ก่อนการทดลอง

1) ผู้วิจัยนำหนังสือขอความอนุเคราะห์การเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อการวิจัยเสนอต่อผู้บริหาร โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2) ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์ เนื้อหารายละเอียดขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลในการวิจัยครั้งนี้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4.2 ระหว่างการทดลอง

1) ผู้วิจัยทดสอบกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ฉบับก่อนเรียน เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ตรวจสอบให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนไว้ และให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบธรรมชาติร่วมกับเกม Wordwall จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบเรียน ใช้ในการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมจำนวน 4 สัปดาห์

3) ผู้วิจัยทดสอบกลุ่มตัวอย่างหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ฉบับหลังเรียน และให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษอีกครั้ง รวมถึงสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนเพื่อเป็นการเจาะลึกเนื้อหาความสนใจของนักเรียนในหัวข้อที่ผู้วิจัยต้องการ เป็นการสัมภาษณ์เพื่อให้นักเรียนได้อธิบายความรู้สึกที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบธรรมชาติร่วมกับเกม Wordwall ตรวจสอบให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ไว้

3.4.3 หลังการทดลอง

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ และเปรียบเทียบผลด้วยวิธีการทางสถิติ นำมาอภิปราย และสรุปผลการวิจัย

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยการหาคำนวนค่ามัธยมาเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) วิเคราะห์ผลต่างคะแนน และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลต่างคะแนนก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่าที่ t-test แบบ Dependent กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

3.5.2 วิเคราะห์แบบสัมพัทธ์ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3.5.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall วิเคราะห์โดยการหาคำนวณค่ามัธยฐานเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ตามเกณฑ์การประเมินของ มนตรี วงษ์สะพาน (2563, น. 220) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3.6 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

งานวิจัยเรื่องนี้ได้ผ่านการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินงานของ คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ดังเอกสารยื่นขออนุญาตวันการรับรองเลขที่ COA. No. RSUERB2022-007 (ภาคผนวก ง)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีทางสถิติดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall

4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall

4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall

4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ที่เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 34 คน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยนำคะแนนก่อนเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยแบ่งเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนสามารถแสดงข้อมูลได้ตามตารางที่ 4.1 – 4.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เป็นรายบุคคล (n=34) โดยผู้วิจัยมีวิธีการแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน โดยมีเกณฑ์และวิธีการแบ่งกลุ่ม คือ คะแนนก่อนเรียนของนักเรียน โดยมีผลดังนี้

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ทักษะด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ
			เพิ่ม
กลุ่มเก่ง			
1	27	30	3
2	26	30	4
3	26	29	3
4	26	29	3
5	24	27	3
6	24	28	4
7	24	28	4
8	23	27	4
9	22	28	6
10	21	26	5
รวม	ค่าเฉลี่ย 24.30 (S.D. = 1.94)	ค่าเฉลี่ย 28.20 (S.D. = 1.31)	ค่าเฉลี่ย 3.90 (S.D.= 0.99)
กลุ่มปานกลาง			
11	20	26	6
12	20	28	8
13	19	25	6
14	19	26	7
15	19	27	8
16	17	26	9
17	16	25	9

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เป็นรายบุคคล (n=34) โดยผู้วิจัยมีวิธีการแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน โดยมีเกณฑ์และวิธีการแบ่งกลุ่ม คือ คะแนนก่อนเรียนของนักเรียน โดยมีผลดังนี้ (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ทักษะด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ
			เพิ่ม
18	16	24	8
19	15	26	11
20	13	24	11
21	13	24	11
รวม	ค่าเฉลี่ย 17.00 (S.D.= 2.60)	ค่าเฉลี่ย 25.54 (S.D.=1.29)	ค่าเฉลี่ย 8.54 (S.D.=1.86)
กลุ่มอ่อน			
22	12	22	10
23	11	22	11
24	11	23	12
25	10	20	10
26	9	19	10
27	9	17	8
28	7	19	12
29	7	18	11
30	7	18	11
31	6	18	12
32	6	17	11
33	6	16	10

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เป็นรายบุคคล (n=34) โดยผู้วิจัยมีวิธีการแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน โดยมีเกณฑ์และวิธีการแบ่งกลุ่ม คือ คะแนนก่อนเรียนของนักเรียน โดยมีผลดังนี้ (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ทักษะด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ
			เพิ่ม
34	6	16	10
รวม	ค่าเฉลี่ย 8.23 (S.D.=2.20)	ค่าเฉลี่ย 19.15 (S.D.=2.30)	ค่าเฉลี่ย 10.61 (S.D.=1.12)
รวม 3 กลุ่ม	ค่าเฉลี่ย 15.87 (S.D. = 7.14)	ค่าเฉลี่ย 26.89 (S.D. = 1.86)	ค่าเฉลี่ย 10.88 (S.D. = 16.93)

จากตารางที่ 4.1 พบว่า การทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall มีผลการศึกษาดังนี้

1) คะแนนก่อนเรียน (Pre-test) ของนักเรียนมีค่าของคะแนนสูงสุดที่นักเรียนได้คือ 27 คะแนน และคะแนนต่ำที่สุดคือ 6 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยภาพรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 34 คน มีค่าเฉลี่ย 15.87 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.14)

2) คะแนนหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนมีค่าคะแนนสูงสุดที่นักเรียนได้คือ 30 คะแนน และคะแนนต่ำที่สุดคือ 16 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยภาพรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 34 คน มีค่าเฉลี่ย 26.89 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.86)

3) นักเรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพิ่มขึ้นทุกคน จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีค่าเฉลี่ย 10.88 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 16.93)

4) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่ม พบว่า นักเรียนในกลุ่มอ่อน มีค่าเฉลี่ยการเพิ่มขึ้นของคะแนนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมากกว่ากลุ่มอื่น โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยการเพิ่มขึ้นของคะแนนจากมากไปน้อยดังนี้ กลุ่มอ่อน มีค่าเฉลี่ย 10.61 (ส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน 1.12) กลุ่มปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 8.54 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.86) และกลุ่มเก่ง มีค่าเฉลี่ย 3.90 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.99) สรุปได้ว่า การเรียนการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมใน เว็บไซต์ Wordwall ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนที่ชอบเล่นเกมเกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะเล่นเกมเพื่อนำคะแนนมาแข่งขันกัน อีกทั้งแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติยังมีส่วนช่วยในการลดความกดดันหรือความประหม่าของนักเรียนได้ด้วยเช่นกัน

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมใน เว็บไซต์ Wordwall ของนักเรียนทั้งชั้น (n=34)

ทักษะด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	30	15.87	7.14	14.948	.000**
หลังเรียน	30	26.89	1.86		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักเรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมใน เว็บไซต์ Wordwall มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 26.89$, S.D.= 7.14) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 15.87$, S.D.= 7.14) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมใน เว็บไซต์ Wordwall

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้อาศัยแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ของนักเรียนทั้งชั้น (n=34)

ข้อ	รายการพิจารณา	ความสนใจในการเรียน ภาษาอังกฤษ		แปลผล
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	นักเรียนเริ่มค้นงานที่ได้รับมอบหมายทันที	3.79 (S.D.=0.68)	4.17 (S.D.=0.62)	เพิ่มขึ้น 0.38
2	นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	4.02 (S.D.=0.67)	4.64 (S.D.=0.59)	เพิ่มขึ้น 0.62
3	นักเรียนขอคำแนะนำจากครูหรือเพื่อนเมื่อไม่เข้าใจ	4.08 (S.D.=0.66)	4.38 (S.D.=0.73)	เพิ่มขึ้น 0.30
4	นักเรียนทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและเต็มใจ	4.08 (S.D.=0.66)	4.64 (S.D.=0.54)	เพิ่มขึ้น 0.56
5	นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ	4.14 (S.D.=0.82)	4.64 (S.D.=0.54)	เพิ่มขึ้น 0.50
6	นักเรียนช่วยเหลือและแนะนำเพื่อนในการทำกิจกรรมตามสมควร	4.08 (S.D.=0.71)	4.67 (S.D.=0.58)	เพิ่มขึ้น 0.59
7	นักเรียนสนใจศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง	4.08 (S.D.=0.93)	4.55 (S.D.=0.70)	เพิ่มขึ้น 0.47
8	นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจฟังคำถาม	3.85 (S.D.=0.89)	4.50 (S.D.=0.61)	เพิ่มขึ้น 0.65
9	นักเรียนมีการตอบคำถามได้ตรงประเด็น	3.85 (S.D.=0.82)	4.52 (S.D.=0.66)	เพิ่มขึ้น 0.67
10	นักเรียนตอบคำถามอย่างสม่ำเสมอ	4.41 (S.D.=0.78)	4.64 (S.D.=0.54)	เพิ่มขึ้น 0.23
11	นักเรียนเอาใจใส่กับงานที่ได้รับมอบหมาย	3.82 (S.D.=0.83)	4.52 (S.D.=0.66)	เพิ่มขึ้น 0.70
12	นักเรียนร่วมแก้ไขปัญหาและพยายามทำงานให้สำเร็จ	3.61 (S.D.=0.73)	4.73 (S.D.=0.51)	เพิ่มขึ้น 1.12

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ของนักเรียนทั้งชั้น (n=34) (ต่อ)

ข้อ	รายการพิจารณา	ความสนใจในการเรียน ภาษาอังกฤษ		แปลผล
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
13	นักเรียนส่งงานครบและตรงต่อเวลาที่ได้รับมอบหมาย	3.70 (S.D.=0.83)	4.64 (S.D.=0.54)	เพิ่มขึ้น 0.94
14	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย	3.47 (S.D.=0.61)	4.50 (S.D.=0.70)	เพิ่มขึ้น 1.03
15	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	3.76 (S.D.=0.74)	4.94 (S.D.=0.23)	เพิ่มขึ้น 1.18
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.92 (S.D.=0.74)	4.58 (S.D.=0.58)	เพิ่มขึ้น 0.66

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall มีผลการศึกษาดังนี้

1) ความสนใจฯ ก่อนเรียน ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ (ค่าเฉลี่ย=3.92, S.D.=0.74) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีข้อที่มีค่าเฉลี่ยความสนใจฯ มากที่สุด คือ ข้อ 10) นักเรียนตอบคำถามอย่างสม่ำเสมอ (ค่าเฉลี่ย=4.41, S.D.=0.78) และพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความสนใจฯ น้อยที่สุดจากรายการประเมินทั้งหมด คือ ข้อ 14) นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย (ค่าเฉลี่ย=3.47, S.D.=0.61)

2) ความสนใจฯ หลังเรียน ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ (ค่าเฉลี่ย=4.58, S.D.=0.58) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีข้อที่มีค่าเฉลี่ยความสนใจฯ มากที่สุด คือ ข้อ 15) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย=4.94, S.D.=0.23) และพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความสนใจฯ น้อยที่สุดจากรายการประเมินทั้งหมด คือ ข้อ 1) นักเรียนเริ่มดำเนินงานที่ได้รับมอบหมายทันที (ค่าเฉลี่ย=4.17, S.D.=0.62)

3) ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ใน

ระดับ (ค่าเฉลี่ย = 4.58, S.D. = 0.58) สูงกว่าก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ (ค่าเฉลี่ย = 3.92, S.D. = 0.74)

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมความคิดเห็นจากแบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของทดลองที่เรียนโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall จำนวน 12 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sample Random Sampling) สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.4 ผลการสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์		
	กลุ่มเก่ง	กลุ่มปานกลาง	กลุ่มอ่อน
1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	สนุกมาก ได้ฝึกพัฒนาคำศัพท์ไปพร้อมกับการได้เล่นเกมไม่รู้สึกเครียด	รู้สึกสนุก แต่ยังไม่รู้สึกไม่กล้าตอบคำถามบางในบางครั้ง กลัวผิดบ้างในบางคำ	ค่อนข้างสนุก แต่ยังคงไม่กล้าแสดงออกมาก เพราะกลัวการพูดผิด
2. นักเรียนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบใด	รูปแบบของเกม เพราะการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบของเกมมีความสนุกและไม่รู้สึกเครียดเลย	ชอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษแบบเกม เพราะไม่กดดัน	ชอบการเรียนแบบเกม หรือการเล่นนิทาน แต่ต้องให้ครูคอยช่วยในการแปลอยู่บ้าง
3. นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการนำเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้อะไรบ้าง	รู้สึกสนุกและผ่อนคลายไม่ต้องมานั่งจดจำคำศัพท์ทีละคำ และเกมเว็บไซต์ Wordwall มีทั้งระดับความยากง่ายในเลือกเล่น	รู้สึกสนุก ตื่นเต้น และอาจมีความกดดันบ้างในบางครั้ง เนื่องจากอาจกลัวคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์	รู้สึกสนุก และไม่ค่อยเครียด และอยากได้คะแนนเยอะ ๆ เพราะเกมมันสนุก

ตารางที่ 4.4 ผลการสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์		
	กลุ่มเก่ง	กลุ่มปานกลาง	กลุ่มอ่อน
4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูใช้ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร	มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ได้รู้สึกการมีความคิดแปลกใหม่ อยากค้นคว้าหาเกมเกี่ยวกับวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น เพราะรู้สึกว่ามันเองมีหลายมุมมองเกี่ยวกับเกมที่เกี่ยวข้องภาษาอังกฤษมากเพิ่มขึ้น	มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นกว่าเดิม เพราะมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูใช้ทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกหรือไม่ อย่างไร	กล้าแสดงออกมากขึ้นเรียน กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและกล้าที่จะตอบคำถาม ยกมือหรือเป็นอาสาตลอดเวลา	กล้าแสดงออกมากขึ้นและมีความพยายามในการตอบคำถาม หรือมีความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนกับครู	กล้าแสดงออกมากขึ้นกว่าเดิม แต่อาจมีความกดดันบ้าง เพราะยังกลัวว่าจะพูดผิด
6. วิชาภาษาอังกฤษมีประโยชน์กับนักเรียนหรือไม่ อย่างไร	มีประโยชน์อย่างมาก เพราะถ้าหากได้ภาษาอังกฤษมากเท่าไร ยิ่งเปิดโอกาสให้กับตัวเองมากขึ้นเท่านั้น	มีประโยชน์เพราะวิชาภาษาอังกฤษเคยเป็นวิชาที่ไม่ค่อยชอบเรียน เพราะกลัวการพูดผิดและจำคำศัพท์ไม่ได้ แต่พยายามและให้ความสำคัญกับวิชาภาษาอังกฤษ เพราะอยากพูดภาษาอังกฤษเก่ง	มีประโยชน์ เพราะเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ และต้องการพัฒนาตนเองในวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

จากตารางที่ 4.4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แสดงความคิดเห็นด้านความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ซึ่งผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนได้ว่านักเรียนชอบการเล่นเกมที่

วิชาภาษาอังกฤษ เพราะทำให้รู้สึกสนุก นักเรียนไม่มีความเครียดหรือกดดัน และนักเรียนให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์ของวิชาภาษาอังกฤษค่อนข้างมากและพร้อมที่จะพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

4.2.1 การแสดงความคิดเห็นเป็นรายบุคคล

“รู้สึกชอบการได้เล่นเกมเพื่อทบทวนคำศัพท์ เพราะทำให้เป็นการทบทวนความรู้ที่เรียนไปแล้ว” (นักเรียนคนที่ 1, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“ชอบการได้เล่นเกม เพราะทำให้สนุกจากที่รู้สึกเบื่อเกี่ยวกับเนื้อหาที่เยอะ พอได้เล่นเกมแล้วอยากเล่นทุกชั่วโมงเลย” (นักเรียนคนที่ 2, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“การได้เล่นเกมก็เหมือนเป็นการได้ทบทวนคำศัพท์ และได้คำศัพท์เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย” (นักเรียนคนที่ 3, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“ชอบที่ได้เล่นเกมมากๆ ทำให้เนื้อหาที่จะเรียนไม่รู้สึกน่าเบื่อ” (นักเรียนคนที่ 4, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“ชอบการได้เรียนและได้เล่นเกมด้วย ชอบความรู้ที่ได้แข่งขันกับเพื่อน เพราะอยากได้คะแนนเยอะ ๆ” (นักเรียนคนที่ 5, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“ชอบการเรียนแบบเล่นเกม และชอบการได้เล่นเกมเป็นคู่ เพราะคอยมีเพื่อนช่วยคิด จะได้คะแนนเยอะ ๆ” (นักเรียนคนที่ 6, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“ชอบการจัดบรรยากาศในห้อง ทำให้รู้สึกไม่กดดัน” (นักเรียนคนที่ 7, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“ชอบการที่ครูนำรูปภาพมาเปิดและถามก่อนว่าคืออะไร เพราะชอบการเดาหรือทายจากรูปภาพ” (นักเรียนคนที่ 8, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“คำศัพท์ที่ยาก ๆ ที่อยู่ในเนื้อหา ก็สามารถเขียนได้และจำได้เพราะตอนเล่นเกมเหมือนเป็นการทวนเนื้อหาอีกรอบ” (นักเรียนคนที่ 9, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“ชอบการเล่นเกมแล้วได้จับคู่กับเพื่อน ๆ หรือเล่นเป็นกลุ่ม เพราะเหมือนช่วยกันพาดบ คำถามเพื่อคะแนนจะได้เยอะ ๆ” (นักเรียนคนที่ 10, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“รูปแบบเกมที่ค่อนข้างเยอะ และระดับความยากที่ท้าทาย ทำให้รู้สึกกระตือรือร้นอยากจะทำเรียน เนื้อหาต่อไป” (นักเรียนคนที่ 11, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

“ชอบการใช้สื่อจากรูปภาพ เอรูปสถานที่สวย ๆ มาเปิด เพราะบางที่สถานที่ก็ไม่ได้เคยไป แต่สามารถตอบได้” (นักเรียนคนที่ 12, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 มีนาคม 2565)

4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจจากแบบสอบถาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางที่ 4.5 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายและน่าสนใจ	4.29	0.79	มาก
2. เนื้อหาที่เรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในบทเรียน	4.29	0.71	มาก
3. เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.59	0.06	มากที่สุด

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
4. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน	4.56	0.61	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ	4.52	0.66	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้กล้าแสดงออก	4.59	0.70	มากที่สุด
7. ห้องเรียนมีบรรยากาศที่ดีเอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	4.56	0.61	มากที่สุด
8. ครูใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยและน่าสนใจ	4.38	0.73	มาก
9. นักเรียนมีโอกาสในการใช้ภาษาและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.47	0.74	มาก
10. นักเรียนมีโอกาสซักถามและเสนอข้อคิดเห็น	4.47	0.66	มาก
11. นักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ	4.56	0.61	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
12. นักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.62	0.69	มากที่สุด
13. นักเรียนนำความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ได้ถูกต้อง	4.50	0.74	มาก
14. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.65	0.64	มากที่สุด
15. นักเรียนมีความรู้สึกชอบวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.62	0.69	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.51	0.68	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่า 4.51 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ผลปรากฏว่า มีข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด 4.65

คือ ข้อ 14 นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาก และพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุดจากรายการประเมินทั้งหมด คือ 4.29 เท่ากัน 2 ข้อ คือ ข้อ 1 เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายและน่าสนใจ และ ข้อ 2 เนื้อหาบทเรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในบทเรียน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ 2 ประเด็น คือ 1) นักเรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นรูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 34 คน ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียน และแสดงความคิดเห็นว่ารู้สึกสนุกและชอบกับการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ และสามารถพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

5.1.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซท์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถแสดงการอภิปรายผลได้ประเด็นต่าง ๆ ตามข้อค้นพบจากการวิจัยดังนี้

5.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซท์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้ว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซท์ Wordwall ช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมทั้งความรู้สึกสนุกสนานและผ่อนคลายที่ได้เล่นเกมจากเว็บไซท์ Wordwall และการจัดบรรยากาศห้องเรียนตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับ ชีรพงศ์ แก่นอินทร์ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดวิธีธรรมชาติที่เน้นการกระตุ้นความใส่ใจและการสังเกตที่มีต่อความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีธรรมชาติที่เน้นการกระตุ้นความใส่ใจภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัยมีความสอดคล้องกับงานวิจัยดังกล่าวคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจและเห็นความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้ภาษาแบบธรรมชาติ คือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นธรรมชาติของนักเรียน โดยให้นักเรียนเรียนรู้จากสิ่งที่อยู่รอบตัวหรือความรู้เดิมของนักเรียนเรียนรู้จากวัตถุจริง เช่น รูปภาพ ท่าทาง เป็นต้น และไม่ควรที่จะกดดันนักเรียนจนนักเรียนรู้สึกต่อต้านวิชาภาษาอังกฤษ โดยที่กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติมีจุดเน้นที่สำคัญ คือ รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนการสอนจากธรรมชาติของนักเรียนเอง โดยนักเรียนจะเรียนรู้จากความรู้เดิมที่มีอยู่หรือเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมในห้องเรียน และครูไม่ควรเพิกเฉยต่อความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนเป็นรายบุคคล ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูด คิด แสดงออกด้วยตัวของนักเรียนเอง (รติรัตน์ คล่องแคล่ว, 2551)

โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการบูรณาการแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติกับเกมในเว็บไซท์ Wordwall เชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ มีการแบ่งขั้นตอนการเรียนรู้ออกเป็น 3

ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนเรียน เป็นขั้นที่ครูผู้สอนมีจุดประสงค์ให้นักเรียนเกิดความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน โดยครูผู้สอนจะเริ่มจากการเล่าเรื่อง แสดงรูปภาพ แสดงวัตถุจริง หรือคำถามง่าย ๆ เพื่อจะกระตุ้นให้นักเรียนทบทวนเนื้อหาหรือความรู้เดิมของนักเรียนกับความรู้ใหม่ที่ครูผู้สอนจะสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ขั้นที่ 2 ขั้นระหว่างเรียน ในขั้นนี้ผู้สอนจะมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน หรือเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแยกแยะ และขั้นที่ 3 ขั้นหลังการเรียน ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมเพื่อเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะสรุปเนื้อหาที่เรียนและให้นักเรียนเล่นเกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อฝึกทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้

เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เป็นเว็บไซต์ที่สร้างแบบการเรียนการสอนประเภทเกมออนไลน์ โดยเกมที่มีผู้วิจัยเลือกมามีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ทำการจัดการเรียนรู้และความเหมาะสมของวัยผู้เล่น และมีความเชื่อมโยงกับแนวการสอนแบบธรรมชาติคือนักเรียนต้องใช้ความรู้ที่เรียนมาเพื่อเล่นเกมให้ถูกต้องโดยต้องอาศัยประสบการณ์ที่เรียนมาหรือประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมของนักเรียนในการเล่น เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เป็นเสมือนเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของนักเรียน นอกจากนั้นยังเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนาน ผ่อนคลายอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับพินิจญาภา ยืนยาว และณัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง (2560) ที่กล่าวว่า เกมสามารถพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียนได้ และการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานเพื่อให้ผู้เรียนสนใจสิ่งที่กำลังเรียนอยู่ และเป็นการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ และมีความสุขในการเรียน และเกมสามารถทำการเรียนการสอนในรูปแบบของออนไลน์ได้ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เกมเป็นสิ่งเร้าความสนใจ สร้างความสนุกสนาน และกระตุ้นความกระตือรือร้น เนื่องจากนักเรียนต้องการของรางวัลที่ได้จากเกม หรือคะแนนจากการเล่นเกม (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2551) การนำเกมเข้ารวมกับการเรียนการสอนนั้น ส่งผลต่อพัฒนาการทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักเรียนในกลุ่มอ่อนที่มีค่าเฉลี่ยการเพิ่มขึ้นของคะแนนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมากกว่ากลุ่มอื่น สามารถอธิบายได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการสำหรับนักเรียนในกลุ่มอ่อนมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ เนื่องจากกลุ่มอ่อนชอบในการเล่นและเกมเป็นสิ่งเร้าความสนใจในการทำคะแนนให้นักเรียนมีคะแนนที่สูงขึ้น

5.2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย = 4.58, S.D. = 0.58) สูงกว่าก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย = 3.92, S.D. = 0.74) เพิ่มขึ้นที่ค่าเฉลี่ย 0.66 สามารถอภิปรายได้ว่า การสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้รับความสนุกสนาน ไม่เครียดหรือกดดัน นักเรียนรู้สึกเห็นความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษและเริ่มที่จะเรียนรู้และพัฒนาตัวเองในเรื่องของคำศัพท์ รวมถึงการพูด การฟัง การอ่านด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ธนวัฒน์ อรุณสุขสว่าง (2558) ที่ได้กล่าวว่าความสนใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษจะมีประสิทธิผลนั้นต้องอาศัยการหาแนวทางการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ที่น่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนอยู่เสมอ บรรยากาศที่ไม่กดดัน สภาพแวดล้อมในห้องเรียน และที่สำคัญต้องยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมทั้งครูผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมกับนักเรียนด้วย สุคนธ์สินทรพานนท์ (2551) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งเร้าความสนใจ และสร้างบรรยากาศการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ดี และยังส่งผลต่อเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนอีกด้วย เพราะเกมเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน จึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลิน และสนุกสนาน

ผลการสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่านักเรียนชอบการเล่นเกมในวิชาภาษาอังกฤษ เพราะทำให้รู้สึกสนุก นักเรียนไม่มีความเครียดหรือกดดัน และนักเรียนให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์ของวิชาภาษาอังกฤษค่อนข้างมากและพร้อมที่จะพัฒนาตนเองอยู่เสมอ สอดคล้องกับอัจฉราพรรณ โพธิ์คุ้ม (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนการสอนโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ได้ และเกมจะช่วยให้ให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนานและฝึกฝนทักษะทางภาษาได้ดี อีกทั้งเกมยังช่วยจดจำบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นด้วย และสุภาวดี ปลายบัว (2559) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่น่าสนใจของนักเรียนเกือบทุกวัย โดยธรรมชาติแล้วนักเรียนจะอยู่นิ่งนาน ๆ ไม่ได้ ไม่ชอบในการนั่งเรียนเนื้อหาที่มาก และมองว่าเป็นสิ่งที่น่าเบื่อ เกมจึงเป็นสิ่งที่ช่วยในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และยังเกิดพัฒนาการด้านอารมณ์ความสนใจในการเรียนการสอนอีกด้วย

5.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและ

ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.51, S.D. = 0.68) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ผลปรากฏว่า มีข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ข้อ 14 นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.65, S.D. = 0.64) เนื่องจากการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนเกิดการสนใจในวิชาภาษาที่เรียนมากขึ้นและช่วยให้นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านการใช้ภาษา และการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนก็เป็นตัวช่วยในการเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้เช่นเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับ รัชฎยัมยี่ลีแนน (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เนื่องจากเกมทำให้นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้น ไม่น่าเบื่อและสนุกสนาน ช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ และยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น สามารถนำไปพัฒนาตัวเองได้ และพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุดจากรายการประเมินทั้งหมด เท่ากัน 2 ข้อ คือ ข้อ 1 เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายและน่าสนใจ (ค่าเฉลี่ย = 4.29, S.D. = 0.79) และ ข้อ 2 เนื้อหาบทเรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในบทเรียน (ค่าเฉลี่ย = 4.29, S.D. = 0.71) สาเหตุที่ผลประเมินต่ำสุด เกิดจากเนื้อหาในหนังสือที่นำมาจัดการเรียนการสอนเน้นในเรื่องของไวยากรณ์ นักเรียนบางส่วนจึงเน้นการท่องจำไวยากรณ์ และสิ่งที่จะเรียนรู้คำศัพท์ให้มากพอที่จะสามารถนำมาสื่อสารได้อย่างเข้าใจ สอดคล้องกับ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2555) ที่กล่าวว่า แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาและการพัฒนาทางด้านภาษาของนักเรียน เป็นแนวคิดทำให้นักเรียนเกิดความกล้าและความมั่นใจในตนเองในการใช้ภาษา ดังนั้นจะเห็นได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ครูผู้สอนต้องใช้ภาษาและท่าทางในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนอยู่ตลอดเวลา หรือเป็นการนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาร่วมด้วย เช่น สื่อรูปภาพ หรือสื่อจากวัตถุจริง เป็นต้น

5.3.1.2 ครูควรจัดระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ให้เพียงพอและต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับการจัดการเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านภาษาได้ดีขึ้น

5.3.1.3 การสร้างเกมภาษาอังกฤษในเว็บไซต์ Wordwall ครูควรใส่รูปภาพประกอบที่มีสีสันเพื่อทำให้เกมนั้นๆ น่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการทำแบบทดสอบจากเกมดังกล่าวมากยิ่งขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall กับกลุ่มนักเรียนระดับอื่นๆ หรือรายวิชาอื่น ๆ เพื่อที่จะสามารถนำการจัดการเรียนการสอนไปใช้กับนักเรียนในระดับอื่นได้เช่นกัน

5.3.2.2 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะอื่นที่หลากหมาย เช่น การสื่อสารภาษาอังกฤษ การฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน เป็นต้น

5.3.2.3 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ไปศึกษาเปรียบเทียบกับการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้หลากหลายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ก). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*.
กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ข). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *ยุทธศาสตร์สู่การปฏิบัติของกระทรวงศึกษาธิการ*. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2555). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรส
โปรดักส์.
- กุสุมา ล่าม้าย. (2539). การสร้างเจตคติในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. *วารสารศึกษาศาสตร์*,
11(1), 78-79.
- เกษมพัฒน์ พูลสวัสดิ์. (2560). *ประวัติศาสตร์ภาษาอังกฤษ: จุดกำเนิดและวิวัฒนาการจากอดีตถึง
ปัจจุบัน*. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 5(2), 100-102.
- ขวัญชนก แก้วลี. (2555). Games Based Learning สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย [Web log
message]. สืบค้นจาก <http://www.vcharkarn.com/blog/115588>
- จิตตินันท์ เฉชะคุปต์. (2555). พัฒนาการและการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัย. ใน *ประมวล
สาระชุดวิชาหลักการและแนวคิดทางการศึกษาปฐมวัย* (หน่วยที่ 5). นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ชมภู แก้วด้วง, และบัณฑิตา อินสมบัติ. (2556). ผลการจัดประสบการณ์ตามแนวภาษาธรรมชาติที่มี
ต่อความสามารถ ด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย. *วารสารวิชาการและวิจัย
สังคมศาสตร์*, 8(23), 103-114.
- ณัฐญา หุ่นน้อย. (2561). *ปัญหาและความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของ
พนักงานไทย:กรณีศึกษา บริษัท บีซีเนส ออนไลน์ จำกัด (มหาชน)* (Unpublished Master's
thesis). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ณัฐปคัลภ์ แซ่เอี้ย. (2562). พฤติกรรมการตั้งใจเรียนออนไลน์ในสถานการณ์โควิด-19ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์. สืบค้นจาก https://www.researchgate.net/profile/Psychology-And-Guidance-Silpakorn-2/publication/348364512_phvtikrrmkartangcireynxxnlinnisthankarnkhowid-19_khxngnaksuksamhawithyalaysilpakr_phrarachwangsnamcanthr/links/5ffabb8e92851c13fe0034df/phvtikrrmkartangcireynxxnlinnisthankarnkhowid-19_khxngnaksuksamhawithyalaysilpakr_phrarachwangsnamcanthr.pdf
- ณัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง. (2560). รายงานการวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันทึกของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, เพชรบุรี.
- ณัฐวลัย จันทร์สิงห์. (2553). ผลของการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (Unpublished Independent Study). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ดวงเดือน แสงชัย. (2543). การสอนภาษาอังกฤษระดับปฐมศึกษา. กรุงเทพฯ: โครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คุณิต โพธิ์พันธ์, และเสรี ชัดเข้ม. (2559). การเพิ่มความใส่ใจของนักเรียนจำนวาวิกโยธินโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ฝึกการเคลื่อนไหวของตาแบบติดตามวัตถุ: การศึกษาศักยภาพไฟฟ้าสมองสัมพันธ์กับเหตุการณ์. วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, 14(2), 1-18.
- ทิพวัลย์ มาแสง. (2532). การสอนภาษาอังกฤษสำหรับคนไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อักษร.
- ทิตนา เขมมณี. (2552). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนวัฒน์ อรุณสุขสว่าง. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษตามทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 (Unpublished Independent Study). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ธัญมัย สีแนน. (2560). รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธีรพงศ์ แก่นอินทร์. (2560). ผลของการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดวิธีธรรมชาติที่เน้นการกระตุ้นความใส่ใจและการสังเกตที่มีต่อความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, ปัตตานี.
- ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2559). กิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤมล ขอดศรี. (2559). การจัดกิจกรรมและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาแบบธรรมชาติผู้ห้องเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก http://km.nst3.go.th/data/research/25580219_153905_9704.pdf
- นวพร ชลารักษ์. (2559). บทบาทความเป็นครูกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาอีสเทอร์น, 9(1), 2-8.
- น้ำลิน เทียมแก้ว. (2555). รายงานการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2555. มหาสารคาม: สำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นีนา อีสมิง. (2560). ผลของการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดวิธีธรรมชาติที่เน้นการกระตุ้นความใส่ใจและการสังเกตที่มีต่อความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.
- นุรอานี โตะ โยะ. (2554). ผลของการสอนตามแนวคิดวิธีธรรมชาติต่อความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับเตรียมความพร้อม (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี, ปัตตานี.
- เนตรภิกษ นุฎถกิจ, เบญจวรรณ สรรเพ็ชร, และญาณิศา สุทธิผาสุข. (2564). รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี. ปราจีนบุรี: โรงเรียนปราจีนกัลยาณี.
- บุษบา ใจคำ. (2553). การใช้การสอนภาษาที่เน้นคำศัพท์ผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อเพิ่มพูนความรู้คำศัพท์และความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (Unpublished Independent Study). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ปรีวิศา นานบุญจิตร. (2557). ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ปรัชญา แก้วแก่น. (2555). กระบวนการความสนใจและการประยุกต์สำหรับการวิจัยทางวิทยาการปัญญา. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, 10(1), 1-10.
- ปริญญา จเรรัชต์ และคณะ. (2546). รายงานวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจของเกษตรกรผู้ผลิตและผู้ใช้เสปียงสัตว์จังหวัดสุพรรณบุรี. กรุงเทพฯ: กรมปศุสัตว์ กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ การเกษตร.
- พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์. (2552). บนเส้นทางการพัฒนาการคุณภาพการศึกษา. กรุงเทพฯ: สถาบันการส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์. (2552). รายงานการวิจัยเรื่อง เกมเพื่อการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สอดคล้องวิธีการสอนภาษาอังกฤษ: นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พลับพลึง พันธไชย. (2553). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารศึกษาศาสตร์ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น, 4(4), 2-7.
- พัชรา พลเยี่ยม. (2553). ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, 14(1), 326-329.
- พิชญาภา ยืนยาว, และณัฐวรรณ พุ่มศิษฐ์. (2560). รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(3), 904-920.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2551). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยการฝึกหัดครูมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- พิมพ์ใจ เจริญศรี. (2558). การศึกษากลยุทธ์การเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยที่มี ความสามารถทางการเรียนสูงในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 6 (Unpublished Independent Study). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- พิมพ์พร ฟองหล้า. (2554). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอน. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัย แม่โจ้.
- พิษณุ ลิ้มพะสุตร. (2555). พฤติกรรมการตั้งใจเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคพิเศษ (Unpublished Independent Study). มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์, ฉะเชิงเทรา.
- พิสนุ ฟองศรี. (2552). วิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- มนตรี วงษ์สะพาน. (2563). พื้นฐานการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม: ตักศิลาการพิมพ์.
- มนัสวี ดวงลอย. (2558). รายงานการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อปัญหาในการอ่านภาษาอังกฤษของ นักศึกษาของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอพีกราฟฟิกส์ดีไซน์.
- โยธิน แสงวดี. (2551). การวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย.
- รติรัตน์ คล่องแคล่ว. (2551). ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวทางภาษาแบบธรรมชาติ ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาไทยของเด็กปฐมวัย ไทยอีสาน (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- รสรินทร์ ปิ่นแก้ว, และภานุวัฒน์ ศิรินพงส์. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตจริง 1 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพประเภทวิชา อุตสาหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ, 18(1), 83-93.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่นส์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่นส์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ฤทธิไกร ไชยงาม, กันยารัตน์ ไวกำ, และหทัย ไชยงาม. (2561). ปัญหาและแนวทางการแก้ไขเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนภาษาอังกฤษของชุมชนเรียนรู้ทางวิชาชีพครูผู้สอนภาษาอังกฤษในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 12(2), 7-17.
- วราลี โกศัย. (2554). การพัฒนาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้รูปแบบการสอนภาษาแบบธรรมชาติในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กจังหวัดบุรีรัมย์ (Unpublished Doctoral dissertation). มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, ฉะเชิงเทรา.
- วารุณี ภาชนนท์. (2551). ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนต่อการดำเนินงานของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลในอำเภอแม่ใจ จังหวัดพะเยา (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.
- วีรยุทธ กองศูนย์. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาโคก จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(1), 1-7.
- ศศิมาพร หลักคำพันธ์. (2555). รายงานวิจัยเรื่อง สภาพ ปัญหา และแนวทางการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้อังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนสังกัดเทศบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ศักดิ์สิทธิ์ แสงบุญ. (2555). การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ: อดีตสู่ปัจจุบัน. *วารสารภาษาปริทัศน์*, 27, 89-104.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2560). *พจนานุกรมศัพท์ภาษาศาสตร์ (ภาษาศาสตร์ทั่วไป) ฉบับราชบัณฑิตยสภา*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *แนวทางการนำมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2558). *คู่มือสถานศึกษาเกี่ยวกับคณะกรรมการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2554). *แนวทางการประกันคุณภาพการศึกษา: เพื่อพร้อมรับการประเมินภายนอก*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.
- สุจริต เพียรชอบ. (2554). *สอนให้สนุก เป็นสุขกับการเรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ ทั้งสถิรสิมา, และสถาพร ชันโต. (2555). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 6(2), 168-175.
- สุภัทรา คงเรือง. (2560). *ผลการใช้กิจกรรมการอ่านตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ที่มีต่อความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวหนังสือและหนังสือของเด็กวัยอนุบาล*. สืบค้นจาก <http://www.happyreading.in.th/article/detail.php?id=1585>
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2554). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- สุภาวดี ปลายบัว. (2559). *รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนสาธิตอนุบาลราชวมงคล*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- สุมินตรา อังวัฒนากุล. (2540). *แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โสภณา บัวศรี. (2562). การใช้แนวการสอนแบบธรรมชาติเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์และความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 14(3), 358-366.
- อรณภัทร์ มากทรัพย์. (2564). *ผลการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเทคนิคการสลับภาษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการฟังและการพูดสำหรับเด็กวัยอนุบาล* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. (2556). *อ่านสนุก ปลูกสำนึก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา ผิวพรรณ, เพ็ญพิศุทธิ์ ใจสนิท, และศิวกรณ์ สองแสน. (2560). ผลการจัดประสบการณ์ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติที่มีต่อการทางภาษาด้านทักษะการฟังและทักษะการพูดของเด็กปฐมวัย ที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง. *วารสารบัณฑิตวิจัย*, 8(1), 99-113.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น. (2559). ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- อาทิตยา รัตนจันทร์. (2554). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, 4(1), 22-44.
- อุทัย สงวนพงศ์. (2553). สนุกกับเกม. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- อุไรวรรณ ศรีธีวงศ์. (2559). การใช้โครงการหนังสือพิมพ์โรงเรียนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- Derakhshan, A., & Khatir, E. D. (2015). The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 2(3), 39-47.
- Goodman, K. S. (1986). *What's whole in whole language?* Portsmouth, NH: Heinemann.
- Harmer, J. (2010). *The practice of English language* (3rd ed.). London: Longman.
- Kasineepuipui. (2012, September 7). Category Archives: Game-Based Learning (เกมการศึกษา) [Web log message]. Retrieved from <https://kasineepuipui.wordpress.com/category/game-based-learning-เกมการศึกษา/>
- Klarer, M. (2003). *An Introduction to Literary Studies*. London and New York: Routledge.
- Little Swan. (2019). 3 เหตุผลที่ในยุคนี้ ภาษาที่ 2 จำเป็นมากกว่ายุคก่อน และภาษาที่ 3 กำลังจะเป็นทักษะที่ถูกริเวส. Retrieved from <https://www.scholarship.in.th/three-reasons-to-study-a-second-language/>
- NoLedgeness. (2021). *Wordwall* รีวิวสร้างเกมเรียนออนไลน์ให้น่าเบื่อก็คือไป. Retrieved from https://intrend.trueid.net/article/wordwall-รีวิวสร้างเกมเรียนออนไลน์ให้น่าเบื่อก็คือไป-trueidintrend_235689
- Saville-Troike, M. (2008). *The Ethnography of Communication: An Introduction*. Oxford: Wiley-Blackwell.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Schmidt, J. A. (2010). *Flow in Education*. IL: Elsevier Ltd.
- Siriwan, M., & Yenseranee, P. (2013). Classroom-Related English Vocabulary Learning Strategy use of Undergraduate Students: A Case Study of Rajabhat Maha Sarakham University. *RMU.J. (Humanities and Social Sciences)*, 6(3), 29 – 42.
- Tuan, L. T. (2012). *Teaching Writing through Genre-based Approach. Theory and Practice in Language Studies*, 11(1), 1471-8.
- Walling, J. I. (2015). An Experimental Study of Conditions Which Affect Learning From Simulation Games in Speech Communication Instruction. *Dissertation Abstracts International*, (37), 6147-A.
- Wilkins, D.A. (1976). *Notional syllabuses*. Oxford: Oxford University Press.
- Wordwall. (2021). Retrieved September 19, 2021, from www.wordwall.net







รายนามผู้เชี่ยวชาญ

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. ดร.สันติ กิจลือเกียรติ | ผู้จัดการโรงเรียน
โรงเรียนวิภารัตน์ จังหวัดปทุมธานี |
| 2. อาจารย์นภา สกทา | ครูชำนาญการพิเศษ วิชาภาษาอังกฤษ
โรงเรียนเทศบาลวัดเขียน |
| 3. ดร. มณฑิธรทอง กุลวงศ์ | ครูชำนาญการพิเศษ วิชาภาษาอังกฤษ
โรงเรียนบ้านคลองหินปูน จังหวัดสระแก้ว |





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชา อ 15101

หน่วยที่ 7 Wonderful land เรื่อง Landmark in Asia

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

เวลา 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้

ด้านกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ได้
3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

การได้มีโอกาสไปเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศคือสิ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทำให้รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ ได้พบปะผู้คนต่างถิ่นทำให้เกิดการพัฒนาภาษาและมิตรภาพใหม่ ๆ ฝึกการวางแผนการเดินทาง รู้จักการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

a postcard, great, a city, a statue, a meter, a tourist, ancient building, belong to, giant, a waxed museum, a view, a wheel, subway, a coach

โครงสร้างประโยค

Present Tense

Where is he/she now?

He/She is in China.

Where are you/they now?

I am in Bangkok now.

They are in Japan now.

Past Tense

Where was he/she last week?

He/She was in London.

How did he/she/you/they go there?

He/She/They flew in a plane.

What did he/she/you/they see?

He/She/I/They saw Merlion of Singapore.

การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้: การใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์

Wordwall

ขั้นตอน/เกมเว็บไซต์	กิจกรรมการเรียนรู้
Wordwall	
ขั้นที่ 1: ขั้นก่อนเรียน	<ol style="list-style-type: none"> ครูเริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพที่ครูนำมา หรือในหนังสือเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ ครูแสดงรูปภาพของสถานที่ต่าง ๆ พร้อมกับเปิดวิดีโอจาก YouTube ให้นักเรียนดูประกอบ ครูถามคำถามนักเรียนว่าสถานที่ที่อยู่ในรูปภาพหรือวิดีโอจาก YouTube เรียกว่าอะไร
ขั้นที่ 2: ขั้นระหว่างเรียน	<ol style="list-style-type: none"> ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์หรือเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว ครูนำรูปภาพสถานที่ต่าง ๆ มาแปะบนกระดาน พร้อมให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตาม ให้เรียนฝึกเขียน Postcard และบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพสถานที่
ขั้นที่ 3: ขั้นหลังการเรียน/ใช้เกมแบบทดสอบจากเว็บไซต์ Wordwall	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบบทดสอบ เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไป ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับเกริ่นเรื่องที่จะเรียนในครั้งถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ บัตรภาพ แถบประโยค
2. คลิปวิดีโอสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่าง ๆ จาก YouTube
3. เกมเว็บไซต์ Wordwall
4. หนังสือเรียน New Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	พฤติกรรมการออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด คะแนนจากแบบทดสอบวัดวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	สังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 15-30 = ผ่านเกณฑ์ 0-14 = ไม่ผ่านเกณฑ์
ด้านกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ได้ 3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้	ความคิดเห็น ทักษะคิด หรือ พฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้			
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) 5. นักเรียนมีระเบียบวินัย มุ่งมั่น และเอาใจใส่งานที่ได้รับมอบหมาย	การประเมินความสนใจในการเรียนของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หมายเหตุ การกำหนดเกณฑ์ การผ่านการประเมินไว้ในระดับดี (3) เพื่อท้าทายผู้เรียนให้ยกระดับคุณภาพชิ้นงานของตนหรือเพิ่มพูนทักษะให้สูงขึ้น ทั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์ควรพิจารณาความยากง่ายของจุดประสงค์การเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผลการจัดการเรียนรู้, ปัญหา/อุปสรรค, แนวทางแก้ไข)

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้สอน
...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หน่วยที่ 7 Wonderful land เรื่อง Landmark in Europe

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

รายวิชา อ 15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เวลา 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้

ด้านกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้
3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

การได้มีโอกาสไปเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศคือสิ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทำให้รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ ได้พบปะผู้คนต่างถิ่นทำให้เกิดการพัฒนาภาษา และมีมิตรภาพใหม่ ๆ ฝึกการวางแผนการเดินทาง รู้จักการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

a postcard, great, a city, a statue, a meter, a tourist, ancient building, belong to, giant, a waxed museum, a view, a wheel, subway, a coach

โครงสร้างประโยค

Where were you/they last week?

I was in Paris.

They were in France.

Was he/she in London last week?

Yes, he/she was.

No, he/she wasn't

Were you/they in Paris last week?

Yes, I was. /Yes, they were.

No, I wasn't. /No, they weren't.

Where did he/she/you/they go last week?

He/She/I/They went to London.

การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้: การใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์

Wordwall

ขั้นตอน/เกมเว็บไซต์	กิจกรรมการเรียนรู้
Wordwall	
ขั้นที่ 1: ขั้นก่อนเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพที่ครูนำมา หรือในหนังสือเกี่ยวกับสถานที่สำคัญและท่องเที่ยวในทวีปเอเชีย 2. ครูแสดงรูปภาพของสถานที่ต่าง ๆ พร้อมกับเปิดวิดีโอจาก YouTube ให้นักเรียนดูประกอบ 3. ครูถามคำถามนักเรียนว่าสถานที่ที่อยู่ในรูปภาพหรือวิดีโอจาก YouTube เรียกว่าอะไร
ขั้นที่ 2: ขั้นระหว่างเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์หรือเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว 2. ครูนำรูปภาพสถานที่ต่าง ๆ มาแปะบนกระดาน พร้อมให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตาม 3. ให้นักเรียนฝึกเขียน Postcard และบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพสถานที่
ขั้นที่ 3: ขั้นหลังการเรียน/ใช้เกมแบบทดสอบจากเว็บไซต์ Wordwall	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบบทดสอบ เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไป 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน 3. ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับเกริ่นเรื่องที่จะเรียนในครั้งถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ บัตรภาพ แถบประโยค
2. คลิปวิดีโอสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่าง ๆ จาก YouTube
3. เกมเว็บไซต์ Wordwall
4. หนังสือเรียน New Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	พฤติกรรมการออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด คะแนนจากแบบทดสอบวัดวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	สังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 15-30 = ผ่านเกณฑ์ 0-14 = ไม่ผ่านเกณฑ์
ด้านกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ได้ 3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้	ความคิดเห็น ทักษะคิด หรือพฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้			
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) 5. นักเรียนมีระเบียบวินัย มุ่งมั่น และเอาใจใส่งานที่ได้รับมอบหมาย	การประเมินความสนใจในการเรียนของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หมายเหตุ การกำหนดเกณฑ์ การผ่านการประเมินไว้ในระดับดี (3) เพื่อท้าทายผู้เรียนให้ยกระดับคุณภาพชิ้นงานของตนหรือเพิ่มพูนทักษะให้สูงขึ้น ทั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์ควรพิจารณาความยากง่ายของจุดประสงค์การเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผลการจัดการเรียนรู้, ปัญหา/อุปสรรค, แนวทางแก้ไข)

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้สอน

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชา อ 15101

หน่วยที่ 7 Wonderful land เรื่อง Tourist attraction in Asia

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

เวลา 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้

ด้านกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้
3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

การได้มีโอกาสไปเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศคือสิ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทำให้รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ ได้พบปะผู้คนต่างถิ่นทำให้เกิดการพัฒนาภาษาและมิตรภาพใหม่ ๆ ฝึกการวางแผนการเดินทาง รู้จักการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

Singapore, Pattaya, China, Bangkok, Plan, The Great wall, Merlion, Wat Phra Sri Rattana

Satadaram, Koh Phi Phi, Chiang Mai, Phuket, Japan

การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้: การใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

ขั้นตอน/เกมเว็บไซต์ Wordwall	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1: ขั้นก่อนเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพที่ครูนำมาเกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียน 2. ครูแสดงรูปภาพของสถานที่ต่าง ๆ พร้อมกับเปิดวิดีโอจาก YouTube ให้นักเรียนดูประกอบ 3. ครูถามคำถามนักเรียนว่าสิ่งที่อยู่ในรูปภาพ/วิดีโอ เรียกว่าอะไร
ขั้นที่ 2: ขั้นระหว่างเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์หรือเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว 2. ครูนำรูปภาพสถานที่ต่าง ๆ มาแปะบนกระดาน พร้อมให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตาม 3. ให้นักเรียนฝึกเขียน Postcard และบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพสถานที่
ขั้นที่ 3: ขั้นหลังการเรียน/ใช้เกมหาคู่จากเว็บไซต์ Wordwall	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบบทดสอบ เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไป 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน 3. ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับเกริ่นเรื่องที่จะเรียนในครั้งถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ บัตรภาพ แถบประโยค
2. คลิปวิดีโอสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่าง ๆ จาก YouTube
3. เกมเว็บไซต์ Wordwall
4. หนังสือเรียน New Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	พฤติกรรมการออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด คะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	สังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 15-30 = ผ่านเกณฑ์ 0-14 = ไม่ผ่านเกณฑ์
ด้านกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้ 3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้ 4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้	ความคิดเห็น ทักษะคิด หรือ พฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลออกของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) 5. นักเรียนมีระเบียบวินัย มุ่งมั่น และเอาใจใส่งานที่ได้รับมอบหมาย	การประเมินความสนใจในการเรียนของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หมายเหตุ การกำหนดเกณฑ์ การผ่านการประเมินไว้ในระดับดี (3) เพื่อท้าทายผู้เรียนให้ยกระดับคุณภาพชิ้นงานของตนหรือเพิ่มพูนทักษะให้สูงขึ้น ทั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์ควรพิจารณาความยากง่ายของจุดประสงค์การเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผลการจัดการเรียนรู้, ปัญหา/อุปสรรค, แนวทางแก้ไข)

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้สอน

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชา อ 15101

หน่วยที่ 7 Wonderful land เรื่อง Tourist attraction in Europe

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

เวลา 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้

ด้านกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้
3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

การได้มีโอกาสไปเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศคือสิ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทำให้รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ ได้พบปะผู้คนต่างถิ่นทำให้เกิดการพัฒนาภาษาและมิตรภาพใหม่ ๆ ฝึกการวางแผนการเดินทาง รู้จักการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

Meter, ruler, fever, clever, wheel, whale, white, while, London, The Crown Jewels, Eiffel Tower, Paris, France, Italy, Under World, Night Safari

โครงสร้างประโยค

Past Simple Tense (Subject + V2) โดยใช้ Question Words: What, When, Where, why, how + do / does + Subject + V. (infinitive) + สถานที่?

Where did he/she/you/they go last week?

He/She/I/They want to London.

How did he/she/you/they go there?

He/She/They flew in a plane.

What did he/she/you/they see?

He/She/I/They saw the Tower of London.

การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้: การใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์

Wordwall

ขั้นตอน/เกมเว็บไซต์ Wordwall	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1: ชั้นก่อนเรียน	1. ครูเริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพที่ครูนำมา หรือในหนังสือเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ 2. ครูแสดงรูปภาพของสถานที่ต่าง ๆ พร้อมกับเปิดวิดีโอจาก YouTube ให้นักเรียนดูประกอบ 3. ครูถามคำถามนักเรียนว่าสถานที่ที่อยู่ในรูปภาพหรือวิดีโอจาก YouTube เรียกว่าอะไร
ขั้นที่ 2: ชั้นระหว่างเรียน	1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์หรือเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว 2. ครูนำรูปภาพสถานที่ต่าง ๆ มาแปะบนกระดาน พร้อมให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตาม 3. ให้นักเรียนฝึกเขียน Postcard และบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพสถานที่
ขั้นที่ 3: ชั้นหลังการเรียน/ใช้เกมหาคู่จากเว็บไซต์ Wordwall	1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบบทดสอบ เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไป 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน 3. ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับเกริ่นเรื่องที่จะเรียนในครั้งถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ บัตรภาพ แถบประโยค
2. คลิปวิดีโอสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่าง ๆ จาก YouTube
3. เกมเว็บไซต์ Wordwall
4. หนังสือเรียน New Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	พฤติกรรมการออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด คะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	สังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 15-30 = ผ่านเกณฑ์ 0-14 = ไม่ผ่านเกณฑ์
ด้านกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ได้ 3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้	ความคิดเห็น ทศนคติ หรือ พฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้			
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) 5. นักเรียนมีระเบียบวินัย มุ่งมั่น และเอาใจใส่งานที่ได้รับมอบหมาย	การประเมินความสนใจในการเรียนของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หมายเหตุ การกำหนดเกณฑ์ การผ่านการประเมิน ไว้ในระดับดี (3) เพื่อท้าทายผู้เรียนให้ยกระดับคุณภาพชิ้นงานของตนหรือเพิ่มพูนทักษะให้สูงขึ้น ทั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์ควรพิจารณาความยากง่ายของจุดประสงค์การเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผลการจัดการเรียนรู้, ปัญหา/อุปสรรค, แนวทางแก้ไข)

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้สอน

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชา อ 15101

หน่วยที่ 7 Wonderful land เรื่อง Thanksgiving Day

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

เวลา 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้

ด้านกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ได้
3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

การได้มีโอกาสไปเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศคือสิ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทำให้รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ ได้พบปะผู้คนต่างถิ่นทำให้เกิดการพัฒนาภาษาและมิตรภาพใหม่ ๆ ฝึกการวางแผนการเดินทาง รู้จักการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

Thanksgiving Day, Holiday, The United States, November, Roast Turkey, Pumpkin, God

การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้: การใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์

Wordwall

ขั้นตอน/เกมเว็บไซต์	กิจกรรมการเรียนรู้
Wordwall	
ขั้นที่ 1: ขั้นก่อนเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพที่ครูนำมา หรือในหนังสือ 2. ครูแสดงรูปภาพ พร้อมกับเปิดวิดีโอจาก YouTube ให้นักเรียนดูประกอบ 3. ครูถามคำถามนักเรียนว่าที่อยู่ในรูปภาพหรือวิดีโอจาก YouTube เรียกว่าอะไร
ขั้นที่ 2: ขั้นระหว่างเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์หรือเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว 2. ครูนำรูปภาพสถานที่ต่าง ๆ มาแปะบนกระดาน พร้อมให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตาม 3. ให้นักเรียนฝึกเขียน Postcard และบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพ
ขั้นที่ 3: ขั้นหลังการเรียน/ใช้เกมคำสลับอักษรจากเว็บไซต์ Wordwall	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบบทดสอบ เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไป 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน 3. ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับเกริ่นเรื่องที่จะเรียนในครั้งถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ บัตรภาพ แถบประโยค
2. คลิปวิดีโอสถานที่สำคัญต่าง ๆ จาก YouTube
3. เกมเว็บไซต์ Wordwall
4. หนังสือเรียน New Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผล ของผู้เรียน	วิธีประเมิน/ เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	พฤติกรรมการออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด คะแนนจากแบบทดสอบวัดวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	สังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 15-30 = ผ่านเกณฑ์ 0-14 = ไม่ผ่านเกณฑ์
ด้านกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้ 3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้ 4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้	ความคิดเห็น ทักษะคิดหรือพฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) 5. นักเรียนมีระเบียบวินัย	การประเมินความสนใจในการเรียนของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชา	5 = มากที่สุด 4 = มาก

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผล ของผู้เรียน	วิธีประเมิน/ เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
มุ่งมั่น และเอาใจใส่งานที่ได้รับมอบหมาย		ภาษาอังกฤษ	3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หมายเหตุ การกำหนดเกณฑ์ การผ่านการประเมินไว้ในระดับดี (3) เพื่อท้าทายผู้เรียนให้ยกระดับคุณภาพชิ้นงานของตนหรือเพิ่มพูนทักษะให้สูงขึ้น ทั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์ควรพิจารณาความยากง่ายของจุดประสงค์การเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผลการจัดการเรียนรู้, ปัญหา/ อุปสรรค, แนวทางแก้ไข)

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้สอน

...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชา อ 15101

หน่วยที่ 7 Wonderful land Thanksgiving Day

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

เวลา 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้

ด้านกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้
3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

การได้มีโอกาสดูไปเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศคือสิ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทำให้รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ ได้พบปะผู้คนต่างถิ่นทำให้เกิดการพัฒนาภาษาและมิตรภาพใหม่ ๆ ฝึกการวางแผนการเดินทาง รู้จักการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

Thanksgiving Day, Holiday, The United States, November, Roast turkey, Pumpkin pie, God

โครงสร้างประโยค

- การทำกิจกรรมในสำคัญ เช่น They eat roast turkey.
- การใช้ Present Perfect Tense (Subject + has / have + V3)

การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้: การใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์

Wordwall

ขั้นตอน/เกมเว็บไซต์ Wordwall	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1: ขั้นก่อนเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพที่ครูนำมา หรือในหนังสือ 2. ครูแสดงรูปภาพ พร้อมกับเปิดวิดีโอจาก YouTube ให้นักเรียนดูประกอบ 3. ครูถามคำถามนักเรียนว่าสถานที่ที่อยู่ในรูปภาพหรือวิดีโอจาก YouTube เรียกว่าอะไร
ขั้นที่ 2: ขั้นระหว่างเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์หรือเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว 2. ครูนำรูปภาพ มาแปะบนกระดาน พร้อมให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตาม 3. ให้นักเรียนฝึกเขียน Postcard และบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพสถานที่
ขั้นที่ 3: ขั้นหลังการเรียน/ใช้เกมคำสลับอักษรจากเว็บไซต์ Wordwall	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบบทดสอบ เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไป 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน 3. ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับเกริ่นเรื่องที่จะเรียนในครั้งถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ บัตรภาพ แถบประโยค
2. คลิปวิดีโอวันสำคัญ จาก YouTube
3. เกมเว็บไซต์ Wordwall
4. หนังสือเรียน New Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	พฤติกรรมการออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด คะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	สังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 15-30 = ผ่านเกณฑ์ 0-14 = ไม่ผ่านเกณฑ์
ด้านกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้ 3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้ 4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้	ความคิดเห็น ทักษะคิด หรือพฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) 5. นักเรียนมีระเบียบวินัย มุ่งมั่น และเอาใจใส่งานที่ได้รับมอบหมาย	การประเมินความสนใจในการเรียนของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หมายเหตุ การกำหนดเกณฑ์ การผ่านการประเมินไว้ในระดับดี (3) เพื่อท้าทายผู้เรียนให้ยกระดับคุณภาพชิ้นงานของตนหรือเพิ่มพูนทักษะให้สูงขึ้น ทั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์ควรพิจารณาความยากง่ายของจุดประสงค์การเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผลการจัดการเรียนรู้, ปัญหา/อุปสรรค, แนวทางแก้ไข)

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้สอน
/...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชา อ 15101

หน่วยที่ 7 Wonderful land เรื่อง Thanksgiving mission

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

เวลา 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ที่ได้

ด้านกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้
3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

การได้มีโอกาสไปเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศคือสิ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทำให้รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ ได้พบปะผู้คนต่างถิ่นทำให้เกิดการพัฒนาภาษาและมิตรภาพใหม่ ๆ ฝึกการวางแผนการเดินทาง รู้จักการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

Thanksgiving mission, Letters, Pillows, Bed, Shoes

การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้: การใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

ขั้นตอน/เกมเว็บไซต์	กิจกรรมการเรียนรู้
Wordwall	
ขั้นที่ 1: ขั้นก่อนเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพที่ครูนำมา 2. ครูแสดงรูปภาพ พร้อมกับเปิดวิดีโอจาก YouTube ให้นักเรียนดูประกอบ 3. ครูถามคำถามนักเรียนเกี่ยวกับ Thanksgiving mission คืออะไร
ขั้นที่ 2: ขั้นระหว่างเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์หรือเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียน ไปแล้ว 2. ครูนำรูปภาพที่เกี่ยวกับ Thanksgiving mission มาแปะบนกระดาน พร้อมให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตาม 3. ให้นักเรียนฝึกเขียนคำศัพท์ และบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพ
ขั้นที่ 3: ขั้นหลังการเรียน/ใช้เกมจับคู่จากเว็บไซต์ Wordwall	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบบทดสอบ เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไป 2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน 3. ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับเกริ่นเรื่องที่จะเรียน ในครั้งถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ บัตรภาพ แถบประโยค
2. คลิปวิดีโอต่าง ๆ จาก YouTube
3. เกมเว็บไซต์ Wordwall
4. หนังสือเรียน New Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกรายความหมายของคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	พฤติกรรมการออกเสียง และบอกรายความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด คะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	สังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเสียงและบอกรายความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 15-30 = ผ่านเกณฑ์ 0-14 = ไม่ผ่านเกณฑ์
ด้านกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้ 3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้ 4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้	ความคิดเห็น ทักษะคิด หรือ พฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) 5. นักเรียนมีระเบียบวินัย มุ่งมั่น และเอาใจใส่งานที่ได้รับมอบหมาย	การประเมินความสนใจในการเรียนของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หมายเหตุ การกำหนดเกณฑ์ การผ่านการประเมินไว้ในระดับดี (3) เพื่อท้าทายผู้เรียนให้ยกระดับคุณภาพชิ้นงานของตนหรือเพิ่มพูนทักษะให้สูงขึ้น ทั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์ควรพิจารณาความยากง่ายของจุดประสงค์การเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผลการจัดการเรียนรู้, ปัญหา/อุปสรรค, แนวทางแก้ไข)

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้สอน
/...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หน่วยที่ 7 Wonderful land Thanksgiving mission

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

รายวิชา อ 15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เวลา 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้

ด้านกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ได้
3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน

สาระสำคัญ

การได้มีโอกาสไปเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศคือสิ่งที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทำให้รู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น ๆ ได้พบปะผู้คนต่างถิ่นทำให้เกิดการพัฒนาภาษาและมิตรภาพใหม่ ๆ ฝึกการวางแผนการเดินทาง รู้จักการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

Thanksgiving mission, Letters, Pillows, Bed, Shoes

โครงสร้าง

Tell your teacher and your classmates about you Thanksgiving mission.

การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้: การใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

ขั้นตอน/เกมเว็บไซต์ Wordwall	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 1: ขั้นก่อนเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเริ่มจากการเล่าเรื่องจากรูปภาพที่ครูนำมา 2. ครูแสดงรูปภาพของสิ่งที่จะเรียน พร้อมกับเปิดวิดีโอจาก YouTube ให้นักเรียนดูประกอบ 3. ครูถามคำถามนักเรียนว่าสิ่งที่ครูนำมาเปิดคืออะไร
ขั้นที่ 2: ขั้นระหว่างเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์หรือเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว 2. ให้เรียนฝึกเขียนจดหมายเกี่ยวกับ Thanksgiving mission และบอกเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพ
ขั้นที่ 3: ขั้นหลังการเรียน/ใช้เกมจับคู่จากเว็บไซต์ Wordwall	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมแบบทดสอบ เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนไป 3. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน 4. ครูสรุปเนื้อหาพร้อมกับเกริ่นเรื่องที่จะเรียนในครั้งถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ บัตรภาพ แถบประโยค
2. คลิปวิดีโอสถานที่ต่าง ๆ จาก YouTube
3. เกมเว็บไซต์ Wordwall
4. หนังสือเรียน New Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ 2. นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	พฤติกรรมการออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนด คะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	สังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้ แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 15-30 = ผ่านเกณฑ์ 0-14 = ไม่ผ่านเกณฑ์
ด้านกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนสามารถนำความรู้คำศัพท์เดิมมาประยุกต์เข้ากับเกมในเว็บไซด์ Wordwall ได้ 3. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้ 4. นักเรียนอ่านหรือวิเคราะห์บทความจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้	ความคิดเห็น ทักษะคิด หรือ พฤติกรรมที่แสดงออกของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผลของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) 5. นักเรียนมีระเบียบวินัย มุ่งมั่น และเอาใจใส่งานที่ได้รับมอบหมาย	การประเมินความสนใจในการเรียนของนักเรียน	แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หมายเหตุ การกำหนดเกณฑ์ การผ่านการประเมินไว้ในระดับดี (3) เพื่อท้าทายผู้เรียนให้ยกระดับคุณภาพชิ้นงานของตนหรือเพิ่มพูนทักษะให้สูงขึ้น ทั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์ควรพิจารณาความยากง่ายของจุดประสงค์การเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

บันทึกหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผลการจัดการเรียนรู้, ปัญหา/อุปสรรค, แนวทางแก้ไข)

ลงชื่อ.....อาจารย์ผู้สอน
/...../.....

แบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ 15101)

จำนวน 30 ข้อ

เวลา 20 นาที

คำชี้แจง 1. แบบทดสอบนี้มี 30 เป็นแบบเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

.....
Choose the correct answer.

1. Look at the picture. What is this called?



- 1) Postcard
- 2) Picture
- 3) Letter
- 4) Paper

2. Choose the best answer to complete the dialogue.



A: Where did she go?

B: She went to _____?

- 1) Bangkok
- 2) Wax museum
- 3) Subway
- 4) Building

3. A: What did they in Singapore?

B: They saw _____.

- 1) Big Ben
- 2) Merlion
- 3) Pyramids
- 4) The Great Wall

4. I am Paris now for a holiday. One of the things I should share with you is the Eiffel Tower. As you know, the tower is never straight. It was very exciting to be the top of the Eiffel Tower to see the view of Paris.

Where did the writer go?

- 1) Italy
- 2) China
- 3) France
- 4) Singapore

5. A: Where did she go?

B: _____.



- 1) Wat Phra Kaew
- 2) Koh Phi Phi

- 3) Damnoen Saduak Floating Market
- 4) Wat Chaiwatthanaram

6. Where is this?



- 1) Singapore
- 2) New York
- 3) Bangkok
- 4) Japan

7. I went to Pattaya Beach. I saw a lot of _____.



- 1) Wild animals
- 2) Foreigners
- 3) Old lady
- 4) Grandparents

8. What month is Thanksgiving Day?

- 1) September
- 2) December

- 3) November
 - 4) August
9. Look at the picture. What is this called?



- 1) Memories
 - 2) Diary
 - 3) Finally
 - 4) Candy
10. What color is the chair?

- 1) While
- 2) White
- 3) Write
- 4) With

11. Look at the picture. What is this called?



- 1) Sea fish
- 2) Seahorses
- 3) Leopards
- 4) Jelly fish

12. A: What did you see in Underwater World?

B: _____.

- 1) Tiger
- 2) Leopards
- 3) Jelly fish
- 4) Giraffe

13. A: What did you see in Night Safari?

B: _____.

- 1) Sea fish
- 2) Seahorses
- 3) Jaguars
- 4) Sharks

14. Where did she go?



- 1) Tower of London.
- 2) Wax museum
- 3) Madame Tussauds
- 4) Eiffel Tower

15. Where did she go?



- 1) Kho Phi Phi
- 2) Doi Inthanon
- 3) Khao Yai
- 4) Pattaya

16. Where is the place to watching a bird show?



- 1) Jurong Park
- 2) Sentora
- 3) The beach
- 4) Night market

17. Where is the place to watching sea fish?



- 1) The Underwater World
- 2) Night Safari
- 3) Fountain Garden
- 4) Jurong Park

18. I went to _____.



- 1) Pho Kradueng National Park
- 2) Doi Inthanon
- 3) Chiang Mai
- 4) Pattaya

19. I went to _____.



- 1) London
- 2) New York
- 3) Paris
- 4) Bangkok

20. Look at the picture. What is this called?



- 1) Father's Day
- 2) Mother's Day
- 3) Thanksgiving Day
- 4) Songkran Day

21. What continent is Singapore in?

- 1) Europe
- 2) Africa
- 3) North America
- 4) Asia

22. Where this is place?



- 1) Merlion
- 2) Gondola
- 3) Pattaya
- 4) Subway

23. Where this is place?



- 1) China
- 2) Italy
- 3) France
- 4) Bangkok

24. Look at the picture. What is this called?



- 1) City
- 2) Camp
- 3) Camera
- 4) Cabin

25. What did they see in Thanksgiving Day?

- 1) Tiger
- 2) Roast turkey
- 3) Mango
- 4) Parrot

26. What is postcard for?

- 1) Call
- 2) Eat
- 3) Drive
- 4) Write

27. What animal saw at Night Safari?

- 1) Elephant
- 2) Dinosaur
- 3) Whale
- 4) Shark

28. Thanksgiving mission is for who?

- 1) Dog
- 2) God
- 3) Car
- 4) Chair

29. Where is Damnoen Saduak Floating Market?

- 1) Bangkok
- 2) Paris
- 3) Ratchaburi
- 4) Phuket

30. Where is this place?



- 1) Gondola
- 2) The Crown
- 3) The Tower of London
- 4) Pattaya

31. Look at the picture. What is this called?



- 1) Roast turkey
- 2) Pizza
- 3) Hamburger
- 4) Fried rice

32. Look at the picture. What is this called?

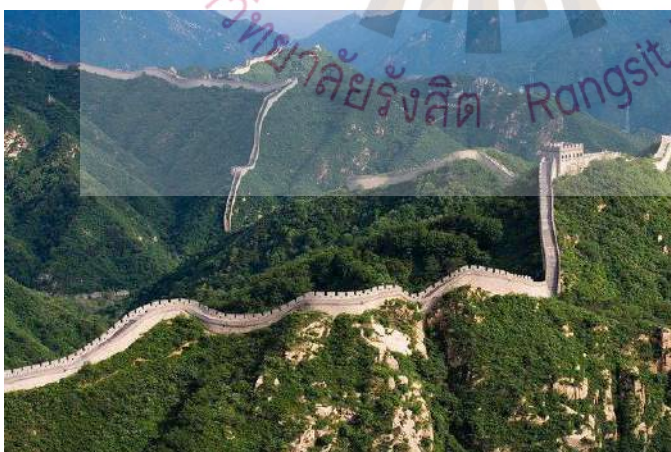


- 1) Roast turkey
- 2) Pineapple
- 3) Pumpkin pie
- 4) Lemon

33. Where is Doi Inthanon?

- 1) Chiang Mai
- 2) Bangkok
- 3) Singapore
- 4) Krabi

34. Where is this place?



- 1) Pattaya
- 2) The great wall
- 3) Merlion
- 4) Big Ben

35. Look at the picture. What is this called?



- 1) Subway
 - 2) Bus
 - 3) Plane
 - 4) Coach
36. What place is in Asia?
- 1) The great wall
 - 2) The Tower of London
 - 3) Gondola
 - 4) Pyramids
37. What continent is London in?
- 1) Europe
 - 2) Africa
 - 3) North America
 - 4) Asia

38. Look at the picture. What is this called?



- 1) Big Ben
- 2) The Statue of Liberty
- 3) Pyramids
- 4) The Great Wall

39. What continent is France in?

- 1) Europe
- 2) Africa
- 3) North America
- 4) Asia

40. What picture is Wat Pra Kaew.

1)



2)



3)



4)



แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ชื่อ-นามสกุล ชั้น เลขที่.....

วันที่

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความสนใจดังนี้

5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความสนใจ				
	5	4	3	2	1
1. นักเรียนเริ่มต้นงานที่ได้รับมอบหมายทันที					
2. นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น					
3. นักเรียนขอคำแนะนำจากครูหรือเพื่อนเมื่อไม่เข้าใจ					
4. นักเรียนทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและเต็มใจ					
5. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ					
6. นักเรียนช่วยเหลือและแนะนำเพื่อนในการทำกิจกรรมตามสมควร					
7. นักเรียนสนใจศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง					
8. นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจฟังคำถาม					
9. นักเรียนมีการตอบคำถามได้ตรงประเด็น					
10. นักเรียนตอบคำถามอย่างสม่ำเสมอ					
11. นักเรียนเอาใจใส่กับงานที่ได้รับมอบหมาย					
12. นักเรียนร่วมแก้ไขปัญหาและพยายามทำงานให้สำเร็จ					
13. นักเรียนส่งงานครบและตรงต่อเวลาที่ได้รับมอบหมาย					
14. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย					
15. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม					
รวมคะแนน					
รวมทั้งหมด					

แบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำถาม	ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์		
	กลุ่มเก่ง	กลุ่มปานกลาง	กลุ่มอ่อน
1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ			
2. นักเรียนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบใด			
3. นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการนำเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้			
4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูใช้ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร			
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูใช้ทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกหรือไม่ อย่างไร			
6. วิชาภาษาอังกฤษมีประโยชน์กับนักเรียนหรือไม่ อย่างไร			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ
โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจ ดังนี้

5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายและน่าสนใจ					
2. เนื้อหาบทเรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในบทเรียน					
3. เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน					
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
4. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน					
5. กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ					
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้กล้าแสดงออก					
7. ห้องเรียนมีบรรยากาศที่ดีเอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ					
8. ครูใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยและน่าสนใจ					
9. นักเรียนมีโอกาสในการใช้ภาษาและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
10. นักเรียนมีโอกาสซักถามและเสนอข้อคิดเห็น					
11. นักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
12. นักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น					
13. นักเรียนนำความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ได้ถูกต้อง					
14. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น					
15. นักเรียนมีความรู้สึกชอบวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น					
รวมคะแนน					
รวมทั้งหมด					

ให้นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูใช้

.....
.....

2. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูใช้

.....
.....

3. การเรียนด้วยวิธีแบบนี้มีประโยชน์กับนักเรียนอย่างไร

.....
.....







ภาคผนวก ก



ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ “การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ทั้งฉบับ (จำนวน 8 แผน)

รายการประเมิน (จำนวน 12 ข้อ)	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	การสรุปผล
	1	2	3			
1. แผนมีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
2. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3. กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4. แผนมีความสอดคล้องเหมาะสมกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
6. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถในวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7. เนื้อหาเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8. ความเหมาะสมของการใช้ภาษากับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9. สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้



การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นรายชื่อ



ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
1	Look at the picture. What is this called?  1) Postcard 2) Picture 3) Letter 4) Paper	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	Choose the best answer to complete the dialogue.  A: Where did she go? B: She went to _____. 1) Bangkok 2) Wax museum 3) Subway 4) Building	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3	A: What did they in Singapore? B: They saw _____. 1) Big Ben 2) Merlion 3) Pyramids 4) The Great Wall	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้



ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
4	<p>I am Paris now for a holiday. One of the things I should share with you is the Eiffel Tower. As you know, the tower is never straight. It was very exciting to be the top of the Eiffel Tower to see the view of Paris.</p> <p>Where did the writer go?</p> <p>1) Italy 2) China 3) France 4) Singapore</p>	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5	<p>A: Where did she go? B: _____.</p>  <p>1) Wat Phra Kaew 2) Koh Phi Phi 3) Damnoen Saduak Floating Market 4) Wat Chaiwatthanaram</p>	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
6	<p>Where is this?</p>  <p>1) Singapore 2) New York 3) Bangkok 4) Japan</p>	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้


ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
7	<p>I went to Pattaya Beach. I saw a lot of _____.</p>  <p>1) Wild animals 2) Foreigners 3) Old lady 4) Grandparents</p>	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
8	<p>What month is Thanksgiving Day?</p> <p>1) September 2) December 3) November 4) August</p>	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
9	<p>Look at the picture. What is this called?</p>  <p>1) Memories 2) Diary 3) Finally 4) Candy</p>	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

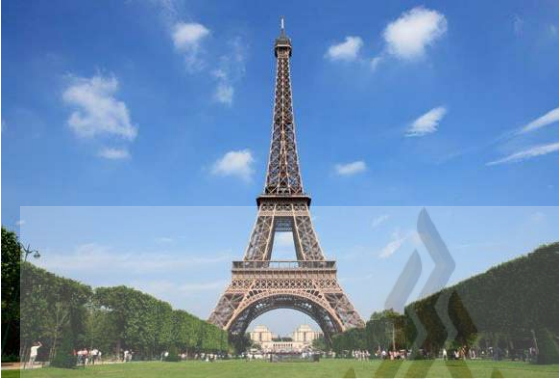

ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
10	What color is the chair? 1) While 2) White 3) Write 4) With	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
11	Look at the picture. What is this called?  1) Sea fish 2) Seahorses 3) Leopards 4) Jelly fish	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
12	A: What did you see in Underwater World? B: _____. 1) Tiger 2) Leopards 3) Jelly fish 4) Giraffe	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
13	A: What did you see in Night Safari? B: _____. 1) Sea fish 2) Seahorses 3) Jaguars 4) Sharks	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้


ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
14	Where did she go?  <ol style="list-style-type: none"> 1) Tower of London. 2) Wax museum 3) Madame Tussauds 4) Eiffel Tower 	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
15	Where did she go?  <ol style="list-style-type: none"> 1) Kho Phi Phi 2) Doi Inthanon 3) Khao Yai 4) Pattaya 	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้



ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
16	Where is the place to watching a bird show?  1) Jurong Park 2) Sentora 3) The beach 4) Night market	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
17	Where is the place to watching sea fish?  1) The Underwater World 2) Night Safari 3) Fountain Garden 4) Jurong Park	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้



ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
18	I went to _____.  1) Pho Kradueng National Park 2) Doi Inthanon 3) Chiang Mai 4) Pattaya	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
19	I went to _____.  1) London 2) New York 3) Paris 4) Singapore	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้


ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
20	Look at the picture. What is this called?  1) Father's Day 2) Mother's Day 3) Thanksgiving Day 4) Songkran Day	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
21	What continent is Singapore in? 1) Europe 2) Africa 3) North America 4) Asia	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
22	Where this is place?  1) Merlion 2) Gondola 3) Pattaya 4) Subway	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้

ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
23	Where this is place?  1) China 2) Italy 3) France 4) Paris	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
24	Look at the picture. What is this called?  1) City 2) Camp 3) Camera 4) Cabin	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
25	What did they see in Thanksgiving Day? 1) Tiger 2) Roast turkey 3) Mango 4) Parrot	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
26	What is postcard for? 1) Call 2) Eat 3) Drive 4) Write	-1	0	+1	0	0	ใช้ไม่ได้
27	What animal saw at Night Safari? 1) Elephant 2) Dinosaur 3) Whale 4) Shark	-1	0	+1	0	0	ใช้ไม่ได้
28	Thanksgiving mission is for who? 1) Dog 2) God 3) Car 4) Chair	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
29	Where is Damnoen Saduak Floating Market? 1) Bangkok 2) Paris 3) Ratchaburi 4) Phuket	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
30	Where is this place?  1) Gondola 2) New York 3) China 4) London	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
31	Look at the picture. What is this called?  1) Roast turkey 2) Pizza 3) Hamburger 4) Fried rice	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
32	Look at the picture. What is this called?  1) Roast turkey 2) Pineapple 3) Pumpkin 4) Lemon	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
33	Where is Doi Inthanon? 1) Chiang Mai 2) Bangkok 3) Singapore 4) Krabi	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
34	Where is this place?  1) Pattaya 2) The great wall 3) Merlion 4) Big Ben		+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
35	Look at the picture. What is this called?  1) Subway 2) Bus 3) Plane 4) Coach	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
36	What place is in Asia? 1) The great wall 2) The Tower 3) Gondola 4) Pattaya	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
37	What continent is London in? 1) Europe 2) Africa 3) North America 4) Asia	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
38	Look at the picture. What is this called?  1) Big Ben 2) The Statue of Liberty 3) Pyramids 4) The Great Wall	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
39	What continent is France in? 1) Europe 2) Africa 3) North America 4) Asia	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ข้อ	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
40	What picture is Wat Pra Kaew. 1)  2)  3)  4) 	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
1	นักเรียนเริ่มต้นงานที่ได้รับมอบหมายทันที	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3	นักเรียนขอคำแนะนำจากครูหรือเพื่อนเมื่อไม่เข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4	นักเรียนทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและเต็มใจ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5	นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
6	นักเรียนช่วยเหลือและแนะนำเพื่อนในการทำกิจกรรมตามสมควร	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
7	นักเรียนสนใจศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
8	นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจฟังคำถาม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
9	นักเรียนมีการตอบคำถามได้ตรงประเด็น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
10	นักเรียนตอบคำถามอย่างสม่ำเสมอ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
11	นักเรียนเอาใจใส่กับงานที่ได้รับมอบหมาย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
12	นักเรียนร่วมแก้ไขปัญหาและพยายามทำงานให้สำเร็จ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
13	นักเรียนส่งงานครบและตรงต่อเวลาที่ได้รับมอบหมาย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
14	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
15	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
1	นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	นักเรียนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบใด	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3	นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับการนำเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูใช้ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูใช้ทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
6	วิชาภาษาอังกฤษมีประโยชน์กับนักเรียนหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ	รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล
		1	2	3			
ด้านเนื้อหา							
1	เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายและน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	เนื้อหาบทเรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในบทเรียน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3	เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ด้านกิจกรรม							
4	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5	กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
6	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้กล้าแสดงออก	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
7	ห้องเรียนมีบรรยากาศที่ดีเอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
8	ครูใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยและน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
9	นักเรียนมีโอกาสในการใช้ภาษาและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
10	นักเรียนมีโอกาสซักถามและเสนอข้อคิดเห็น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
11	นักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
12	นักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
13	นักเรียนนำความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ได้อย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
14	นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
15	นักเรียนมีความรู้สึกรักชอบวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้



ภาควิชา

วิศวกรรมเครื่องกล

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University



COA. No. RSUERB2022-007

เอกสารรับรองโครงการวิจัย (Certificate of Approval)

โดย คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต

เอกสารรับรองเลขที่ : COA. No. RSUERB2022-007

ชื่อโครงการวิจัย : การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซด์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
THE LEARNING MANAGEMENT USING NATURAL APPROACH WITH GAMES ON WORDWALL TO DEVELOP ENGLISH VOCABULARY SKILL AND LEARNING INTEREST OF GRADE 5 STUDENTS

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวกัญญาณัฐ วิเศษนันท์

ชื่อนักวิจัยร่วม : ดร.ชิตชไม วิสุตกุล

หน่วยงานที่สังกัด : วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

วิธีทบทวน : พิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนแบบเร่งด่วน (Expedited Review)

เอกสารที่รับรอง : 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
3. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย
4. แบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์

วันที่รับรอง : 25 มกราคม 2565

วันที่หมดอายุ : 25 มกราคม 2567

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต ได้พิจารณาและมีมติรับรองเอกสาร ดังที่ระบุไว้ข้างต้น โดยยึดหลักจริยธรรม Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline และ International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ลงนาม 

(รองศาสตราจารย์ ดร. บานนิต กัญญาณัฐ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	กัญญาณัฐ วิเศษนันท์
วัน เดือน ปีเกิด	13 มีนาคม 2540
สถานที่เกิด	จังหวัดพังงา ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ, 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, 2565
ที่อยู่ปัจจุบัน	174 หมู่ที่ 6 ตำบลเขาฉกรรจ์ อำเภอเขาฉกรรจ์ จังหวัดสระแก้ว 27000
สถานที่ทำงาน	174 หมู่ที่ 6 ตำบลเขาฉกรรจ์ อำเภอเขาฉกรรจ์ จังหวัดสระแก้ว 27000
ตำแหน่งปัจจุบัน	ธุรกิจส่วนตัว

