



ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



โดย
นายสาธิต โภคี

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE EFFECTS OF LEARNING MANAGEMENT TO IMPROVE
KNOWLEDGE AND RETENTION OF ENGLISH VOCABULARY
THROUGH FLASHCARDS TECHNIQUES FOR FIFTH GRADERS



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Department of Curriculum and Instruction

Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดย นายสาธิต โภคี

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ดร. สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร. ปัญชลี วาสนสมสิทธิ์)

61254311 : การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คำสำคัญ : เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์, ความคงทนในการจำคำศัพท์, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นาย สาธิต โภคี: ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ 2) เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ ตำบลยายชา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นห้องเรียนแบบ On-site จำนวนนักเรียน 43 คน ที่ได้มาจากการเลือกมาเป็นแบบกลุ่ม (Intact-group comparison) โดยเลือกจากนักเรียนที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-2019) ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 2 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ 2) บัตรคำศัพท์สำหรับครู จำนวน 20 คำ และสำหรับนักเรียน จำนวน 160 ใบ จำนวน 6 ชุด 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 23 ข้อ และใช้เพื่อวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ 5) แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ผลวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้การรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกันกับการทดสอบหลังเรียน 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ โดยภาพรวมทั้งหมดนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับ มาก

61254311 : Major ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Keyword : TECHNICAL AND VOCABULARY FLASHCARDS/ ENGLISH VOCABULARY ACHIEVEMENT AND RETENTION/ GRADE 5 STUDENTS

MR. Sathit POKEE : The Effects of Learning Management to Improve Knowledge and Retention of English Vocabulary through Flashcards Techniques for Fifth Graders Thesis advisor : Assistant Professor Suneeta Kositchaivat, Ph.D.

The purposes of the research were to: 1) compare the students' vocabulary learning achievement before and after learning by technical flashcards; 2) study the retention of students after learning by using technical flashcards and 3) explore the students' satisfaction toward teaching by using technical flashcard and English subject.

The sample was 43 grade 5 students at Watsanphet School who can study on site in the Covid-19 situation. They were selected by simple random. The duration of the experiment was 2 weeks. The instruments consisted of: 1) lesson plans; 2) teachers' flashcards are 20 and students' flashcards are 160 ; 3) a vocabulary pre-test, post-test and retention test are 23 items and 4) a questionnaire on satisfaction toward teaching by using flashcards technique.

The research result were: 1) the students' vocabulary learning achievement after using flashcards technique was significantly higher than before at the .05 level; 2) the students' retention in teaching vocabulary after using flashcards technique for 2 weeks was not different from the post-test and 3) the students' satisfaction toward teaching by using flashcards technique were at the high level.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจาก ผศ.ดร.สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย รวมทั้ง อาจารย์ ดร.สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์ ประธานสอบกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ รศ. ดร.ปัญญาลี วาสนสมสิทธิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ส่งผลให้การศึกษาการค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาของทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการสอนภาษานานาชาติทุกท่านที่ให้ความรู้ เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตและประสบการณ์ที่หาไม่ได้จากที่ใด ขอขอบพระคุณเจ้าของหนังสือ วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่มที่ช่วยให้การศึกษาการค้นคว้าอิสระมีความสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณพี่ ๆ น้อง ๆ และเพื่อน ๆ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษทุกคนที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษาและกำลังใจตลอดมา

ขอขอบคุณโรงเรียนวัดสระเพชฌุที่ให้โอกาสผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลกรวิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัย จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณที่ปรึกษา ครอบครัวของข้าพเจ้า และบุคลากรโรงเรียนวัดสระเพชฌุทุกท่าน ผู้คอยให้คำแนะนำ ความรู้ และเป็นกำลังใจที่สำคัญยิ่งในการทำวิจัยในครั้งนี้ ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถฟันฝ่าอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้

คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากการศึกษาการค้นคว้าอิสระเล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแด่พระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำให้การสนับสนุนและให้กำลังใจอย่างดีเสมอมา

นาย สาธิต โภคี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	4
1.3 คำถามการวิจัย	4
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	4
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	7
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ.....	9
2.2 หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ.....	10
2.3 การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	11
2.4 บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษและเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์	18
2.5 การวัดและประเมินผลคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	20
2.6 ความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	21

2.7 ความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ.....	24
2.8 เกมการศึกษา.....	27
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	30
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	36
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	36
3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	37
3.3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	37
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	37
3.5 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
3.6 การดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล.....	45
3.7 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ.....	46
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์.....	49
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์.....	49
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์	50
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	54
สรุปผลการวิจัย.....	54
อภิปรายผล.....	55
ข้อเสนอแนะ.....	58
รายการอ้างอิง.....	59
ภาคผนวก.....	69
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	70

ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	72
ภาคผนวก ค แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	122
ภาคผนวก ง การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	132
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	142
ภาคผนวก ฉ ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์.....	144
ประวัติผู้เขียน.....	146



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 รูปแบบการวิจัย (one-group pretest posttest design).....	37
ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์	49
ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์	50
ตารางที่ 4 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ รวม 4 ด้าน	50
ตารางที่ 5 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ในแต่ละด้าน.....	51
ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Animals การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์	133
ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Occupations การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์.....	134
ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของ บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน (LUCKY GAME) ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์.....	135
ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของบัตรคำศัพท์ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์.....	136
ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์	137

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตร
คำศัพท์..... 139

ตารางที่ 12 ผลการหาค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในการ
จัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ 141

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนและก่อนเรียน 143

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคงทนผลการเรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์ 143



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของโลก และในปัจจุบันภาษาอังกฤษคือภาษานานาชาติ เป็นภาษาที่มีมนุษย์บนโลกใช้ติดต่อสื่อสารกันเป็นหลักมากที่สุดในโลก เป็นภาษาหลักของประชากรกว่า 360 ล้านคน อีกทั้งยังเป็นภาษาที่สองของประชากรกว่า 750 ล้านคนทั่วโลก นอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังถือเป็นภาษาทางการของ 61 ประเทศ และเป็นภาษาหลักในหลายรัฐทั่วโลกอีกด้วย จึงถือเป็นภาษากลางที่ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างประชากรในประเทศต่างๆ ทั้งในส่วนของ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทำให้สื่อต่างๆ ที่เผยแพร่ในระดับนานาชาติจะใช้ภาษาอังกฤษทั้งสิ้น ไม่ว่าจะแต่ละคนหรือแต่ละประเทศจะมีภาษาเป็นของตัวเอง แต่เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับคนอื่นที่มาจากต่างภาษาวัฒนธรรม ทุกคนจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษ (บริษัท เอจี เอ็ดดูเคชั่น จำกัด, 2565) ภาษาอังกฤษยังจัดได้ว่าเป็นภาษาสากล (International Language) ที่จำเป็นและผู้นิยมใช้ทั่วโลก ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่สำคัญที่สามารถทำให้มนุษยชาติสามารถสื่อสารกันได้ นอกจากนี้หลายๆ ประเทศใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง ใครที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ดีก็จะมีโอกาสได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั่วโลก ภาษาอังกฤษถูกใช้ในหลายกิจกรรม เช่น การเมืองการปกครอง การดำเนินชีวิตประจำวัน เป็นต้น ภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นหนึ่งวิชาหลักที่ทุกโรงเรียนต้องจัดสอนให้กับนักเรียน นักเรียนที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดีสามารถมีโอกาสได้งานง่ายยิ่งขึ้น (Oxford Royale Academy, 2017)

ด้านการศึกษาของประเทศไทยนั้นกระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายเร่งปฏิรูปการเรียนรู้อย่างระบบให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ สร้างเสริมสมรรถนะและทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและใช้ เป็นเครื่องมือในการแสวงหาองค์ความรู้เพื่อการพัฒนาตน อันจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และการเตรียมความพร้อมรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในปี พ.ศ. 2558 เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานขึ้นเพื่อให้ทุกภาคส่วนได้ตระหนักถึงความจำเป็นที่จะต้องเร่งรัดปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะตามที่กำหนด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้กำหนดแนว

ปฏิบัติในการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามนโยบายในแต่ละด้านเพื่อให้สถานศึกษานำไปดำเนินการให้บรรลุเป้าหมาย (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) ในการเรียนภาษาคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญมาก เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่านและทักษะการเขียน (Hatch and Brown, 1995) คำศัพท์ยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารเพราะเป็นสิ่งที่นักเรียนใช้สื่อความหมาย ความรู้สึกนึกคิด ความต้องการหรือความรู้ต่าง ๆ หากไม่รู้อำนาจศัพท์ไม่สามารถนำไปใช้เรียบเรียงประโยคเพื่อสื่อสารหรือบอกความต้องการได้หรือหากรู้คำศัพท์ไม่มากพอการสื่อสารอาจไม่สามารถดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

ผู้วิจัยเป็นครูสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับปัญหาในชั้นเรียนจากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ที่ตนเองได้เรียนไปแล้ว จึงส่งผลต่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการเลื่อนชั้นขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในทุกปีสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติกำหนดให้มีการทดสอบระดับชาติ (O-NET) รายวิชาภาษาอังกฤษขึ้นทุกปี ซึ่งนักเรียนทุกคนจะต้องเข้ารับการทดสอบระดับชาติ (O-NET) และในทุกปีผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้ทบทวนมาตรฐานการเรียนรู้ให้กับนักเรียนก่อนเข้ารับการทดสอบ ปัญหาที่พบคือ นักเรียนมีผลการทดสอบที่ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของระดับจังหวัดและระดับประเทศ จากการสัมภาษณ์นักเรียนเมื่อผ่านการทดสอบแล้ว นักเรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหาเดียวกัน คือ ไม่รู้คำศัพท์จึงทำให้ไม่สามารถทำแบบทดสอบได้ ผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) รายวิชาภาษาอังกฤษ 3 ปีซ้อนหลัง ปีการศึกษา 2560 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 35.92 ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 36.34 ปีการศึกษา 2561 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 37.26 ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 39.24 ปีการศึกษา 2562 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 27.33 ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 34.42 และผลการทดสอบในปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยมิได้นำผลการทดสอบมารายงาน เนื่องมาจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จึงไม่มีนักเรียนเข้ารับการทดสอบในปีการศึกษาดังกล่าว จากข้อมูลดังกล่าวที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่าในทุก ๆ ปีการศึกษานักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ ดังนั้นครูผู้สอนควรพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ให้กับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ เพราะความรู้เรื่องคำศัพท์มีประโยชน์ต่อทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเน้นหลักไปที่ให้ผู้เรียนได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน พร้อมทั้งเตรียมความพร้อมเพื่อก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการแข่งขันใน

อนาคต และในบางครั้งการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับคำศัพท์ในชั้นเรียนได้รับความสนใจน้อยลง และละเลยการสอนคำศัพท์จึงก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนในหลายด้าน เพราะนักเรียนไม่รู้และไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์นั่นเอง

นอกจากนี้พบว่านักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่สามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ จึงทำให้การสื่อสารไม่ประสบผลสำเร็จ ซึ่งมีสาเหตุมาจากการขาดความสนใจในการเรียนรู้ ครูส่วนใหญ่เน้นให้นักเรียนท่องศัพท์ จึงทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจ การเรียนคำศัพท์มีความสำคัญในฐานะเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ สำหรับการเรียนภาษาอังกฤษ ยิ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ หน้าที่ และการใช้คำศัพท์ได้มากเพียงใด ย่อมนำมาใช้ในการฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน จนเกิดทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษได้ดี ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่นักเรียนควรต้องเรียนรู้คำศัพท์ให้ได้ก่อนจึงจะช่วยให้การเรียนรู้ทักษะอื่น ๆ ประสบความสำเร็จในการสื่อสารได้ตามเป้าหมายของหลักสูตร สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียน ควรจัดโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติที่เป็นไปตามธรรมชาติ จึงจะทำให้เด็กมีความพึงพอใจที่ดีต่อการเรียนรู้ ดังนั้นในการสอนภาษาอังกฤษ ครูจึงจำเป็นต้องมีทักษะในการจัดกระบวนการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้มากโดยผ่านการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมสอดคล้องกับระดับและความต้องการของนักเรียน อันจะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มากขึ้น บรรลุวัตถุประสงค์อย่างแท้จริง สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558)

นอกจากนี้การจดจำของนักเรียนที่ผ่านมาเกิดจากจากท่องจำผ่านตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว จึงทำให้การจำของนักเรียนมีความยาก แต่ถ้าการจดจำผ่านรูปภาพและตัวหนังสือร่วมกันจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ดังนั้นบัตรคำศัพท์เป็นสื่อการเรียนที่มีประสิทธิภาพที่สามารถช่วยปูพื้นฐานการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน เน้นให้นักเรียนใช้ทักษะการจดจำและทักษะการฟังผ่านบัตรคำศัพท์ ซึ่งประกอบด้วยทั้งคำศัพท์และรูปภาพ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและที่สำคัญช่วยกระตุ้น ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เนื่องจากบัตรคำศัพท์สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนได้หลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้บัตรคำศัพท์เป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งที่มีราคาไม่แพง หรือสามารถจัดทำขึ้นเองโดยมีขั้นตอนหรือกระบวนการที่ไม่ยุ่งยาก นอกจากนี้ยังสามารถพกพาหรือหีบจับไปที่ไหนก็ได้ทั้งภายในห้องเรียนหรือภายนอกห้องได้ บัตรภาพและบัตรคำช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา Lewis (2010)

ด้วยความเป็นมาและเหตุผลข้างต้น การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่สำคัญมาก การที่นักเรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ นักเรียนสามารถสื่อความหรือสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ในเบื้องต้นถึงแม้ว่าจะใช้โครงสร้างทางภาษาไม่ถูกต้องสมบูรณ์ก็ตาม แต่สามารถเข้าใจได้ นอกจากนี้ การรู้คำศัพท์มาก ๆ เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะอื่น ๆ ของภาษาอังกฤษ ทั้งทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะอ่าน และทักษะการเขียน ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษจึงพัฒนาการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ (ทีวิทยาคม) ด้วยความเชื่อว่าการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์จะสามารถทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้อย่างรวดเร็วและคงทน อีกทั้งนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ด้วยเทคนิคการใช้ บัตรคำศัพท์
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังจากการเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

1.3 คำถามการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. นักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์หรือไม่
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ อยู่ในระดับใด

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนเรียนมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์อยู่ในระดับมาก

1.5 ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ ตำบลยายชา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 56 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 1 และห้อง 2 เป็นห้องเรียนแบบ On-site โรงเรียนวัดสรรเพชญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 43 คน ที่ได้มาจากการเลือกมาแบบกลุ่ม (Intact-group comparison) โดยเลือกจากนักเรียนที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส โควิด 2019

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นปัจจัยนำเข้า ขั้นกระบวนการ และขั้นผลลัพธ์ที่ได้

ปัจจัยนำเข้า (INPUT)	กระบวนการ (PROCESS)	ผลลัพธ์ (OUTPUT)
<ul style="list-style-type: none"> ➔ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พุทธศักราช 2551 ➔ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถาบันภาษาอังกฤษ สพฐ. ➔ การสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ➔ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ การจัดทำแผนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ➔ การกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ➔ การออกแบบบัตรคำศัพท์สำหรับครูที่ใช้ในการสอน ➔ การออกแบบบัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนที่ใช้ในการเล่นเกมส์ 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ➔ ความพึงพอใจต่อการเรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ➔ ความคงทน

เนื้อหาและระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้กำหนดเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้คำศัพท์ 2 หมวดหมู่ คือ สัตว์ และอาชีพ โดยวิธีการเลือกหัวข้อคำศัพท์ได้มาจากการประชุมแลกเปลี่ยนความรู้ภายในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศทั้งภายในโรงเรียนและภายนอกโรงเรียน สาเหตุที่เลือกหัวข้อ สัตว์ และอาชีพ เนื่องจากเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียน นักเรียนสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาในการทดลอง 6 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยไม่รวมระยะเวลาการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ชั่วโมงที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Wonderland of Animals 1 โดยครูผู้สอนใช้บัตรคำศัพท์สำหรับครูประกอบด้วยด้วยรูปภาพและคำศัพท์ จำนวน 10 ใบในการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ได้แก่ Magic eyes, Lip reading, flash, and slowly ตามลำดับ

ชั่วโมงที่ 2 และ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Wonderland of Animals 2 และ Wonderland of Animals 3 โดยครูจะทบทวนคำศัพท์ด้วยบัตรคำศัพท์สำหรับครูโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ คือ What's missing? และจากนั้นให้นักเรียนใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน ชุดละ 80 ใบ ประกอบด้วยบัตรคำศัพท์คำถาม 40 ใบ ประกอบด้วย ประโยคคำถามและรูปภาพ และบัตร

คำศัพท์คำตอบ 40 ใบ ประกอบด้วยประโยคคำตอบและรูปภาพ โดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

ชั่วโมงที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Occupations Hunting 1 โดยครูผู้สอนใช้บัตร

คำศัพท์สำหรับครูประกอบด้วยด้วยรูปภาพและคำศัพท์ จำนวน 10 ใบในการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ได้แก่ Magic eyes, Lip reading, flash, and slowly ตามลำดับ

ชั่วโมงที่ 5 และ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Occupations Hunting 2 และ Occupations Hunting 3 โดยครูจะทบทวนคำศัพท์ด้วยบัตรคำศัพท์สำหรับครูโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ คือ What's missing? และจากนั้นให้นักเรียนใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน ชุดละ 80 ใบ ประกอบด้วยบัตรคำศัพท์คำถาม 40 ใบ ประกอบด้วย ประโยคคำถามและรูปภาพ และบัตรคำศัพท์คำตอบ 40 ใบ ประกอบด้วยประโยคคำตอบและรูปภาพ โดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ หมายถึง วิธีการในการใช้บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์และอาชีพ เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ และเทคนิคจะช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้เร็วขึ้นและคงทนมากยิ่งขึ้น สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ดังนี้ Flash, Slowly, What's missing?, Magic eyes, Lip reading บัตรคำศัพท์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1 บัตรคำศัพท์สำหรับครู เพื่อใช้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเทคนิคการใช้บัตร

ศัพท์ คือ Magic eyes, Lip reading, flash, slowly, and What's missing? โดยบัตรคำศัพท์ประกอบด้วยภาพและคำศัพท์อยู่ในใบเดียวกัน โดยภาพอยู่ด้านบนและคำศัพท์อยู่ใต้ภาพ มีขนาด 4x6 นิ้ว

1.2 บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน เพื่อใช้ในการเล่นเกม LUCKY GAME เรื่อง สัตว์ โดยบัตรคำศัพท์ประกอบด้วย บัตรที่เป็นประโยคคำถามสีแดง จำนวน 40 ใบ และบัตรประโยคคำตอบสีเขียว จำนวน 40 ใบ รวมทั้งสิ้น 80 ใบ ใน 1 ชุด เรื่อง อาชีพ โดยบัตรคำศัพท์ประกอบด้วยบัตรที่เป็นประโยคคำถามสีแดง จำนวน 40 ใบ และบัตรประโยคคำตอบสีเขียว จำนวน 40 ใบ รวม

ทั้งสิ้น 80 ใบ ใน 1 ชุด เม็ดกระดุมที่ใช้เป็นตัวแทนของเงิน โดยมีกติกาในการใช้บัตรคำศัพท์ในการเล่นเกม มีผู้เล่น 5-8 คน

2. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งวัดและประเมินผลด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ แบบทดสอบเป็นแบบเขียนตอบสั้นคำศัพท์ 16 ข้อ 16 คะแนน เติมบทสนทนาให้สมบูรณ์ 2 ข้อ 4 คะแนน และแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 23 ข้อ 25 คะแนน และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ทางการจำ หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 25 ข้อ โดยเว้นระยะในการสอบ 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบวัดระดับความรู้ฉบับเดียวกัน

3. ความคงทนในการจำ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรพรเพชญ์ ซึ่งวัดและประเมินผลจากความแตกต่างระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ทางการเรียนหลังเรียน และคะแนนหลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบวัดระดับความรู้ฉบับเดียวกัน

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดจากตอบสนองหรือเรียนรู้ด้วยการเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และวิชาภาษาอังกฤษ เช่น ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ พึงพอใจ ไม่พึงพอใจ ประทับใจ หรือไม่ประทับใจ

5. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรพรเพชญ์ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน และนำไปใช้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์
3. สถานศึกษามีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่พัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

- 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 2.2 หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
- 2.3 การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.4 บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษและเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์
- 2.5 การวัดและประเมินผลคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.6 ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.7 ความพึงพอใจ
- 2.8 เกมการศึกษา
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความสำคัญมากในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนการได้เหมาะสมกับนักเรียน และเป็นไปในมาตรฐานเดียวกัน

2.1.1 สาระและมาตรฐานเรียนรู้

สาระและมาตรฐานการเรียนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศประกอบด้วย 2 ส่วน คือ สาระมีทั้งหมด 4 สาระ และ มาตรฐานการเรียนรู้มีทั้งหมด 8 มาตรฐาน โดยแต่ละระดับชั้นจะใช้สาระและมาตรฐานการเรียนรู้เดียวกัน แต่จะแตกต่างกันในส่วนของตัวชี้วัด สำหรับงานวิจัยนี้ได้ทำการวิจัยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนั้น สาระและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องมีดังต่อไปนี้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ป.5/3 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน ได้แก่ กลุ่มคำ ประโยคผสม ข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ และเป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ ๗๕๐-๘๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551)

2.1.2 คุณภาพนักเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระบุคุณภาพของเรียนไว้ 4 ระดับ คือ จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำหรับงานวิจัยนี้นักเรียนต้องมีคุณภาพหลังจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายละเอียดดังนี้

มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐-๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551)

2.2 หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรสถานศึกษา การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความสำคัญมากในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนการได้เหมาะสมกับนักเรียน และเป็นไปในมาตรฐานเดียวกัน

2.1.1 สาระและมาตรฐานเรียนรู้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศประกอบด้วย 2 ส่วน คือ สาระมีทั้งหมด 4 สาระ และ มาตรฐานการเรียนรู้มีทั้งหมด 8 มาตรฐาน โดยแต่ละระดับชั้นจะใช้สาระและ

มาตรฐานการเรียนรู้เดียวกัน แต่จะแตกต่างกันในส่วนของตัวชี้วัด สำหรับงานวิจัยนี้ได้ทำการวิจัยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนั้น สาระและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องมีดังต่อไปนี้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ป.5/3 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน ได้แก่ กลุ่มคำ ประโยคผสม ข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ และเป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ ๗๕๐-๙๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551)

2.1.2 คุณภาพนักเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระบุคุณภาพของเรียนไว้ 4 ระดับ คือ จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สำหรับงานวิจัยนี้นักเรียนต้องมีคุณภาพหลังจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายละเอียดดังนี้

มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐-๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551)

2.3 การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การเรียนรู้ภาษาไม่ว่าจะภาษาใด ๆ ก็ตาม คำศัพท์ถือเป็นหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ภาษา การรู้คำศัพท์สามารถต่อยอดการเรียนรู้ทักษะอื่น ๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ดังนั้น การสอนคำศัพท์ถือมีความสำคัญในการเรียนรู้ภาษาเป็นอย่างมาก

2.2.1 ความหมายของคำศัพท์

การจะสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ ต้องรู้และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์อาจมีความแตกต่างกันในแต่ละบริบท นักวิจัยหลายท่านได้ให้รายละเอียดความหมายของคำศัพท์ไว้ดังนี้

คำศัพท์ หมายถึง คำ คำเดี่ยว กลุ่มคำ หรือวลี สำหรับภาษาใดภาษาหนึ่งที่ถูกใช้ในภาษาพูดหรือภาษาเขียน ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นอะไร ซึ่งสอดคล้องกับ Hiebert and Kamil (2005) ที่นิยามคำศัพท์ ว่าหมายถึง คำ หรือกลุ่มคำ ที่ฟัง พูด อ่าน และเขียนแล้วสามารถเข้าใจความหมายของคำ หรือกลุ่มคำนั้น ๆ ได้ คำศัพท์นั้นยังมีความสำคัญมากที่จะเป็นพื้นฐานในกระบวนการของการสื่อสาร และการเรียนรู้คำศัพท์ในปริมาณที่เพียงพอสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคลอื่นได้และทำให้ได้รับความรู้ใหม่ๆ Benjamin and Crow (2009) และเพื่อสื่อสารในแต่ละภาษาระหว่างมนุษย์ในแต่ละชนชาติหรือภาษานั้น ๆ Hatch and Brown (1995) พรยาพร (2555)

นอกจากนี้ คำศัพท์ ยังหมายถึง เสียงที่ประกอบกันขึ้นจากหน่วยเสียงต่าง ๆ หลาย ๆ หน่วยจนเป็นเสียงที่สื่อความหมายได้ ที่เปล่งออกมาหรือเขียน สามารถใช้ในการสื่อความหมายของภาษาใดภาษาหนึ่ง พรสวรรค์ สืบอ (2550) สมพร วราวิทย์ศรี (2541) นอกจากนี้ คำศัพท์ยังเป็นเป็นกลุ่มเสียงหนึ่งที่ใช้ในการสื่อความหมาย ซึ่งอาจมีทั้งพยางค์ คำโดด คำประสม ส่วนวน ที่ปรากฏในภาษานั้น ๆ ที่สื่อให้ทราบถึงคน สัตว์ พืช สิ่งของ อาการ ลักษณะของอาการ ลักษณะต่าง ๆ ของ ธรรมชาติ ความหมายของคำศัพท์มี 4 ประการ ดังนี้

“1) ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical meaning) ได้แก่ ความหมายของคำ วลี หรือประโยคใด ๆ ตามที่ได้บัญญัติไว้หรือรวบรวมไว้ในพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง เช่น This can is red. I can speak English. Can ในประโยคทั้งสองเป็นคำนามและคำกริยา แต่คำใน 2 ประโยคมีความหมายแตกต่างกันออกไป

2) ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological meaning) ได้แก่ ความหมายทางไวยากรณ์ของคำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังจะสามารถเดาความหมายได้ยาก เช่น เมื่อ s ไปต่อท้ายคำนาม เช่น girls, boys จะแสดงความเป็นพหูพจน์ของคำนามนั้น ๆ แต่ถ้า s ไป ต่อท้าย run ในประโยค She runs home. จะช่วยให้ความหมายทางไวยากรณ์ว่าการกระทำ ได้กระทำเป็นปกติ

3) ความหมายที่เกิดจากการเรียงคำ (Syntactical meaning) ได้แก่ ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปแล้วแต่การเรียงลำดับของคำ เช่น a schoolgirl แตกต่างจาก a

girl school ซึ่ง a schoolgirl หมายถึงเด็กนักเรียนแต่ a girl school นั้น หมายถึงโรงเรียนหญิงล้วน

4) ความหมายตามน้ำเสียง (Intonation meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปตามการออกเสียงหรือน้ำเสียงขึ้นลงของผู้พูดที่ได้เปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ เช่นคำว่า really ถ้าเสียงค่อนต่ำเป็นการบอกเล่าที่ทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อยแล้วแต่น้ำเสียงที่เปล่งออกมา ถ้าเสียงสูงเป็นคำถามเชิงไม่แน่ใจ” (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ คำ กลุ่มคำและกลุ่มเสียง อาจเป็นได้ทั้ง คำเดี่ยว คำประสม หรือ วลี เมื่อเปล่งเสียงหรือเขียนจะต้องมีความหมาย สามารถใช้สื่อความหมายและสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ในภาษาใดภาษาหนึ่ง

2.2.2 ความสำคัญของคำศัพท์

คำศัพท์ในทุก ๆ ภาษาเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องเรียนรู้เป็นลำดับแรก ๆ ในการเรียนรู้ภาษานั้น ๆ เมื่อนักเรียนทราบหรือตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์สามารถทำให้นักเรียนต่อยอดสู่ทักษะการใช้ภาษาในทุก ๆ ทักษะได้ดียิ่งขึ้น

คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาต่าง ๆ ที่ขาดไม่ได้ในการเรียนรู้ภาษาใดภาษาหนึ่ง ซึ่งทำหน้าที่สื่อความหมายถึงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดในภาษา เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อสารได้ (จิราพร สุขกรง, 2553) และสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ (เพ็ญภา ตลับกลาง, 2562; แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558; รมณียา สรรธรรมจรรยา, 2558; จิราพร สุขกรง, 2553)

คำศัพท์เป็นเครื่องมือของการสื่อสาร เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นคำศัพท์ถือเป็นปัจจัยหลักที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารตามสถานการณ์ต่างๆ เพ็ญภา ตลับกลาง (2562) แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) รมณียา สรรธรรมจรรยา (2558) และจิราพร สุขกรง (2553) อีกทั้ง ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ได้ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ได้ดียิ่งขึ้น อภิเชษฐ ขาวเผือก (2558) Mc Carthy (1997) ;

สรุปได้ว่าความสำคัญของคำศัพท์ คือ คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาเพราะสามารถเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ยิ่งไปกว่านั้น การรู้คำศัพท์สามารถใช้ในการสื่อสารระหว่างมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.3 ประเภทของคำศัพท์

ประเภทของคำศัพท์สามารถแบ่งออกได้หลายประเภทตามบริบทของการใช้งาน คำศัพท์หนึ่งคำอาจมีหน้าที่ของคำได้หลายประเภท นอกจากนี้คำหนึ่งคำอาจมีได้หลายความหมาย ซึ่งแล้วแต่ว่าคำศัพท์คำนั้นเกิดขึ้นกับบริบทใด นักวิชาการหลายท่านได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. Content words คือ คำประเภทที่เราบอกความหมายได้โดยไม่ต้องขึ้นอยู่กับโครงสร้าง อาจจะถูกพูดได้ว่า เป็นคำศัพท์ที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น daughter, box, pen ฯลฯ อย่างไรก็ตาม คำศัพท์ประเภทนี้อาจเปลี่ยนความหมายไปได้ เมื่ออยู่ในตำแหน่งที่ต่างกันในประโยค ตัวอย่างเช่น

1.1 This can is red.

1.2 He can swim.

จะเห็นว่า can ในประโยคที่หนึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม แปลว่า “กระป๋อง” ส่วนในประโยคที่

สองทำหน้าที่เป็นคำกริยา แปลว่า “สามารถ”

1.3 She has long hair.

1.4 She has breakfast.

จะเห็นว่า has ในประโยคที่สามทำหน้าที่เป็นกริยา แปลว่า “มี” ส่วนในประโยคที่สี่ก็ยังมีทำหน้าที่เป็นคำกริยาแต่แปลว่า “รับประทาน หรือกิน” (Edgar and others, (1999)

2. Function words เป็นคำศัพท์ที่ไม่มีมีความหมายในตนเองหรือมีความหมายใน ตัวเองน้อยมากเมื่ออยู่เป็นคำโดด แต่เมื่อนำคำเหล่านี้ไปประกอบในประโยคแล้วจะทำให้ประโยคนั้นสมบูรณ์ และได้ใจความถูกต้องตามโครงสร้างของภาษา ได้แก่คำประเภทต่อไปนี้ คำนำหน้านาม (Articles) เช่น a, an, the คำบุพบท (Prepositions) เช่น in, on, to, of คำสรรพนาม (Pronouns) เช่น I, me, he, she คำแสดงความเป็นเจ้าของ (Possessive Adjectives) เช่น my, his, her คำสรรพนามบ่งชี้ (Demonstratives) เช่น this, that, these สรรพนามเชื่อมความ (Relative Pronouns) เช่น who, that, which คำเชื่อมประโยค (Conjunction) เช่น and, but, that, as คำกริยาช่วย (Auxiliary Verb) เช่น be, have, do คำประเภทนี้มีการใช้มากกว่าคำประเภท Content words คือ 1 ใน 100 คำที่คัดเลือกว่ามีประโยชน์ จะมีอยู่ประมาณ 95 คำ ที่เป็น Function words คำประเภทนี้ สอนให้เขาให้ยาก การสอนเพียงให้รู้ความหมายหรือคำแปลไม่ได้ผลต่องให้นักเรียนได้สังเกตเห็นดังนั้นการเรียนรู้อำนาจเหล่านี้จึงไม่เหมาะสมที่จะเรียนรู้จากการแปลคำศัพท์นั้นตรง ๆ แต่ควรเรียนรู้จากรูป

ประโยค เพราะความหมายของคำเหล่านี้จะเปลี่ยนไปตามวัตถุประสงค์ของผู้พูด และประโยคที่นำไปประกอบ เช่น สังเกตคำว่า on ซึ่งเป็นคำบุพบทในประโยคต่อไปนี้ Edgar and others (1999)

2.1 I go to school on time. (timing)

2.2 We went to England on plane. (inside)

2.3 The doll is on the table. (position)

จะเห็นได้ว่า on ทั้ง 3 ประโยคถูกนำไปใช้ในบริบทที่แตกต่างกัน โดยปกติแล้ว on เป็นคำบุพบท มีความหมายว่า อยู่บน แต่เมื่อนำไปใช้ในบริบทที่แตกต่างกันในบางประโยคจึงมีความหมายเปลี่ยนไป ดังนี้

2.1 on ใช้กับ เวลา หมายความว่า ตรงเวลา

2.2 on ใช้กับ ยานพาหนะ หมายความว่า อยู่ในยานพาหนะที่มีลักษณะปิด

ล้อมทั้งหมด

2.3 on ใช้กับตำแหน่ง หมายความว่า อยู่บน

3. Active Vocabulary เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนได้ใช้และเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายได้ ส่วนมากพบในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เช่น Important Necessary และ Consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ จะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ จนสามารถนำไปปรับใช้ได้ถูกต้อง สุโร พงษ์ทองเจริญ (2526) ศรีวิชัย สุวรรณกิตติ (2522) และนันทิยา แสนสิน (2527) โดยเฉพาะทักษะขั้น Productive คือ ทักษะการพูด และทักษะการเขียนนอกจากครูจะสอนให้นักเรียนได้เข้าใจความหมายแล้ว จะต้องสอนให้นักเรียนสามารถใช้คำนั้นในประโยค ตัวอย่าง Active Vocabulary เช่น boy, eat, go, school, drink, water บำรุง ไตรรัตน์ (2524)

4. Passive Vocabulary เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนในระดับชั้นนั้น ๆ ไม่ค่อยพบเห็นหรือนาน ๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟังและการอ่าน นอกจากนี้เป็นคำศัพท์ที่ควรเรียนรู้เฉพาะความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่น Elaborate Fascination และ Contrastive คำศัพท์เหล่านี้เมื่อนักเรียนเรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active Vocabulary สุโร พงษ์ทองเจริญ (2526) ศรีวิชัย สุวรรณกิตติ (2522) และนันทิยา แสนสิน (2527) การสอน Passive Vocabulary ครูสอนเพียงให้รู้แต่ความหมาย (Recognize) ที่ใช้ประโยคนั้นก็เพียงพอ เน้นให้นักเรียนฟังและอ่านได้เข้าใจ โดยไม่เน้นให้นักเรียนเอาคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน ตัวอย่าง Passive Vocabulary เช่น mass, government, power, electric เป็นต้น บำรุง ไตรรัตน์ (2524)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า สำหรับงานวิจัยนี้ประเภทของคำศัพท์ที่ใช้สอน ประกอบด้วยคำศัพท์ 2 ประเภท ได้แก่ 1) Content words คือคำศัพท์ที่เราสามารถบอกความหมายได้ มีความหมายตามพจนานุกรม 2) Active vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนสามารถพบเห็นและใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งคำศัพท์จะสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่ระบุจำนวนของคำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้ไว้อย่างชัดเจน

2.2.4 การสอนคำศัพท์

การสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพนั้นมีวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนที่หลากหลาย นักเรียนแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการในการรับรู้และเรียนรู้คำศัพท์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องจัดกิจกรรมการสอนคำศัพท์ให้หลากหลายและสอดคล้องกับวัยนักเรียน ผู้วิจัยหลายท่านได้ออกแบบและคิดค้นวิธีหรือเทคนิคการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. การสอนคำศัพท์โดยการให้คำนิยาม (Definition) การสอนศัพท์ใหม่สำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศนั้น ครูผู้สอนไม่ควรเน้นการเขียนหรืออ่านสะกดคำ แต่ควรให้นักเรียนได้รู้จัก และเข้าใจความหมายของคำก่อน แล้วจึงสอนโครงสร้างของคำและการใช้คำในบริบทต่าง ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอน ครูควรช่วยให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง โดยใช้ประโยคง่าย ๆ ในการแสดงความหมายของคำศัพท์นั้นครูอาจสอนโดยครูบอกลักษณะหรือคำจำกัดความของคำนั้น ๆ หรือการให้คำนิยาม เช่น a foreigner และ a barber ในตัวอย่างประโยค เช่น - “A foreigner is a person who comes from another country. A barber is a person who cuts hair for men.” แสงระวี ตอนแก้วบัว (2558: 199) อิสรา สารระงาม (2530:78-82) และสุไร พงษ์ทองเจริญ (2526: 151-152) นอกจากนี้เทคนิคในการสอน การให้คำนิยาม (Definition) มีตัวชี้แนะได้แก่ be, is, an, are, was, were, mean, refer ตัวอย่าง A monitor is a machine that is used to check or record things. ในขณะที่มีตัวชี้แนะก็ยังมีข้อความหรือวลีเชิงแนะแสดงความหมายหรือนิยาม ไม่ว่าจะข้างหน้าหรือข้างหลังหลังของข้อความนั้น ๆ คำเชื่อมเหล่านี้ได้แก่ to be, to mean, to define, to refer to, to be called, to be defined as, to consist of, to be seen as, to be described as, to be thought of, to be regarded as, which means ตัวอย่าง “ A falling star that reaches the earth without burning up is called a meteorite. เสียม โตรรัตน์ และบำรุง โตรรัตน์ (2543)

2. การสอนคำศัพท์โดยการยกตัวอย่าง (Example) คือ การอธิบายคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยเพื่อให้นักเรียนเข้าใจหรือเห็นภาพมากยิ่งขึ้น โดยจำเป็นต้องใช้หลักการและเหตุผลประกอบเพื่อการ

เดาความหมาย โดยสามารถสังเกตได้จาก คำเชื่อมหรือตัวชี้แนะ เช่น such as, like, either, especially, particularly, for example and for instance หรือเครื่องหมายวรรคตอน เช่น colon (:), comma (,) , dash (-) ตัวอย่าง Electrical appliances such as electric pots, washing machine, an electric blender, are needed in most homes. เสียงม โตรัตน์ และ บำรุง โตรัตน์ (2543)

3. การสอนคำศัพท์โดยการใช้ของจริงหรือรูปภาพ คำศัพท์บางหมวดหมู่ เช่น ผัก ผลไม้ อาหาร เครื่องดื่ม สี หรือสิ่งของวัสดุต่าง ๆ ภายในห้องเรียน เช่น เช่น โต๊ะ เก้าอี้ ประตู หน้าต่าง กระดานดำ ซอกล็ก ฝาผนัง ไม้บรรทัด ปฏิทิน พัดลม ไม้กวาด ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งของที่สามารถใช้ของจริงได้ จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจความของคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น แต่ในบางหมวดหมู่ก็ไม่สามารถหาของจริงได้ เพื่อตัดปัญหายุ่งยากในการหาหรือเก็บรักษาสิ่งของเหล่านี้ ครูส่วนมากนิยมใช้วิธี วาดคร่าว ๆ บนกระดาน หรือถ้าครูไม่มีความสามารถในการวาดภาพก็อาจใช้บัตรภาพแทนก็ได้ อาจเป็นภาพที่มาจากนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์จัดพิมพ์เป็นสีสวยงาม ทำให้ดึงดูดความสนใจนักเรียนได้ดี ซึ่งเป็นวิธีง่าย ๆ ประหยัดเวลา และสะดวก ปัจจุบันเทคโนโลยีมีความทันสมัยมากขึ้นรูปภาพจากนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์อาจเป็นสิ่งที่ไม่เป็นที่นิยม ครูอาจใช้ สไลด์ (slide) ซึ่งสามารถหารูปภาพจากสื่อออนไลน์และเสมือนจริงมากที่สุดนำเสนอให้นักเรียนเห็นผ่านสไลด์ เหล่านี้ช่วยครูในการสอนความหมายของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี สุโร พงษ์ทองเจริญ (2526) แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) พัชรประภา อุดลยวิทย์ (2527) และบำรุง โตรัตน์ (2524)

4. การสอนคำศัพท์โดยใช้ท่าทางประกอบหรือการเคลื่อนไหว เป็นวิธีการสอนที่ง่ายอีกวิธีการหนึ่งแต่คำศัพท์ในการสอนอาจมีจำกัดในการสอน เพราะคำศัพท์โดยส่วนมากจะต้องเป็นคำศัพท์ประเภท Action words เช่น eat, read, และ drink ซึ่งครูสามารถทำท่าตีม้ น้ำ กินข้าว หรือ อ่านหนังสือได้ เป็นต้น หรือคำคุณศัพท์แบบพรรณนา (descriptive adjectives) เช่น tall, thin, fat, happy, big ครูสามารถใช้ท่าทางโดยการกางมือทั้งสองข้างทำ เป็นรูปวงกลมใหญ่ๆ หรือการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Gestures) เช่น ใช้มือช่วยแสดงคำบุพบทที่แสดงสถานที่ก็อธิบายได้โดยการเคลื่อนไหวเช่น The book is on the table. The pencil is on the book. The book is under the pencil. The pencil is behind the book. เป็นต้น สุโร พงษ์ทองเจริญ (2526) และบำรุง โตรัตน์ (2524)

สำหรับงานวิจัยนี้ การสอนคำศัพท์ โดยการสอนจากใช้ของจริงหรือบัตรภาพและคำ (flashcard) การ สอนโดยวิธีการสอนนี้เป็นการประหยัดเวลาในการเตรียมการสอน และสามารถเก็บ

สื่อการสอนไว้ใช้ได้ยาวนาน อีกทั้งยังมีเทคนิคต่าง ๆ มากมายในการใช้บัตรภาพและคำในการสอนคำศัพท์ เพื่อสีสันทันและความท้าทายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.4 บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษและเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

บัตรคำศัพท์ เป็นสื่อการเรียนการสอนพื้นฐานประเภทหนึ่งที่สามารถจัดทำได้ง่ายและสามารถใช้ได้ในระยะเวลายาวนาน อีกทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้ได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการสอนคำศัพท์ใหม่ การทบทวน หรือการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ บัตรคำศัพท์ แสดงให้เห็นภาพที่เสมือนจริงจึงสามารถทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์และความหมายของคำนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

2.4.1 ความหมายของ บัตรคำศัพท์

บัตรคำศัพท์ เป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถใช้ได้ทุกยุคทุกสมัย เป็นสื่อการสอนที่ผลิตได้ง่าย แต่มีสามารถใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการขึ้นบทเรียนใหม่ การฝึกฝน และการทบทวน บัตรคำศัพท์ มีความหมายและลักษณะดังนี้

บัตรคำศัพท์ หมายถึง บัตรที่ทำจากกระดาษประกอบด้วยคำศัพท์และรูปภาพ หรือภาพวาด Insaniyah (2003) นอกจากคำศัพท์แล้วอาจเป็นวลีหรือประโยครวมอยู่กับรูปภาพหรือภาพวาดที่ที่สีสันทันสวยงามสะดุดตา เสมือนของจริงอยู่ในบัตรใบเดียวกัน Sayanto (2008) และ Maryam (2012)

นอกจากนี้ บัตรคำศัพท์ หมายถึง เครื่องมือหรือสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่ช่วยในการสอนคำศัพท์ ง่ายต่อการใช้ แต่มีประสิทธิภาพที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ได้ดี และช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น Edwards (2006) Olenick and Pear (1980) นอกจากนี้ บัตรคำศัพท์ มีประโยชน์มากสำหรับครูและนักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น Maryam (2012) Sivakorn (2561)

บัตรคำศัพท์ เป็นเครื่องมือที่ใช้ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น บัตรคำศัพท์ที่ครูต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ คำศัพท์นั้นอาจจะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับ วัตถุ สิ่งของ สัตว์ สถานที่ ฯลฯ ใช้ในการฝึกฝนคำศัพท์ทั้งการอ่าน การเขียน รวมถึงการจดจำคำศัพท์ Dolch (2001)

สำหรับงานวิจัยนี้ บัตรคำศัพท์ หมายถึง บัตรที่ทำจากกระดาษขนาด 4x6 นิ้ว ประกอบด้วยรูปภาพที่มีสีสันทันสวยงาม ภาพเสมือนจริง และคำศัพท์อยู่ในบัตรเดียวกัน โดยรูปภาพอยู่ด้านบนและคำศัพท์อยู่ใต้รูปภาพใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ฝึกฝน และทบทวน

2.4.2 เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

เทคนิคในการใช้ บัตรคำศัพท์ มีด้วยกันหลายรูปแบบซึ่งทุก ๆ รูปช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ เทคนิคจะช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้เร็วขึ้นและคงทนมากยิ่งขึ้น สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ดังนี้ Flash, Slowly, What's missing?, Magic eyes, Lip reading Star Teaching Training, online (2021)

ตาวิเศษ (Magic eyes)

-ใช้บัตรคำศัพท์สอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามทีละคำ และติดบัตรคำศัพท์บนกระดานในแนวเดียวกัน

-ให้นักเรียนอ่านออกเสียงแบบมีจังหวะอีก 1-2 ครั้ง หรือจนกว่านักเรียนจะอ่านได้คล่อง

-ดึงคำศัพท์ออกทีละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงเป็นจังหวะเหมือนเดิม จนกว่าจะไม่เหลือบัตรคำบนกระดาน

นำเสนอแบบรวดเร็ว (Flash)

-ใช้บัตรคำศัพท์สอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามทีละคำ จากนั้นครูนำเสนอบัตรคำศัพท์อีกครั้งอย่างรวดเร็วและให้นักเรียนตอบ

นำเสนอแบบช้าช้า (Slowly)

-ใช้บัตรคำศัพท์สอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามทีละคำ จากนั้นครูนำเสนอบัตรคำศัพท์อย่างช้าช้าทีละนิด ๆ และให้นักเรียนตอบ

ฉันทายไปไหน (What's missing)

-ใช้บัตรคำศัพท์สอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามทีละคำ จากนั้นติดบัตรคำศัพท์บนกระดาน
-ให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามบัตรคำศัพท์ที่ติดบนกระดานอีกครั้ง จากนั้นให้นักเรียนหลับตา และดึงบัตรคำศัพท์ออกครึ่ง 1 คำ หรือมากกว่าก็ได้ จากนั้นให้นักเรียนตอบว่าบัตรคำศัพท์ไปไหนหายไป

อ่านปากของฉันทาย (Lip reading)

-ใช้บัตรคำศัพท์สอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามทีละคำ จากนั้นติดบัตรคำศัพท์บนกระดาน
-ให้นักเรียนมองที่ปากของครู จากนั้นครูอ่านคำศัพท์โดยไม่มีเสียง และให้นักเรียนตอบ
สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ทั้งหมด 5 วิธี ได้แก่ ตาวิเศษ (Magic eyes), นำเสนอแบบรวดเร็ว, (Flash), นำเสนอแบบช้าช้า (Slowly), ฉันทายไปไหน (What's missing) และอ่านปากของฉันทาย (Lip reading)

2.5 การวัดและประเมินผลคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่สุด ไม่ว่าจะ เป็นภาษาของตนเอง หรือภาษาอื่น การมีคลังคำศัพท์ในระบบความจำของสมองเป็นจำนวนมากทำให้สามารถพัฒนาและต่อยอดในทักษะด้านอื่น ๆ ได้ดี ทั้งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง และการพูด ทุกทักษะล้วนต้องใช้คำศัพท์ในการสื่อความสื่อหรือสาท้งสิ้น ดังนั้นจึงต้องมีการวัดและประเมินผลในการเรียนรู้คำศัพท์ เพื่อทดสอบนักเรียนว่าประสบผลสำเร็จในการเรียนหรือไม่ การวัดและประเมินผลคำศัพท์ถือว่ามี ความสำคัญมากที่จะสะท้อนถึงผลสัมฤทธิ์ได้อย่างแท้จริง

2.5.1 ความหมายของการวัดและประเมินผลคำศัพท์

การวัดและประเมินผลคำศัพท์ หมายถึง การวัดว่านักเรียนเรียนรู้คำศัพท์มากน้อยเพียงใด จำได้หรือไม่ นอกจากนี้ การสอนและการวัดประเมินผลเป็นสิ่งที่ควบคู่กันในการสอนภาษาต่างประเทศ รูปแบบของการวัดและประเมินผลจึงต้องสอดคล้องกับรูปแบบการสอน (พิริยาพร กาละ, 2558; แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558)

2.5.2 วิธีการวัดและประเมินผลคำศัพท์

การวัดและประเมินผลการจำคำศัพท์ (Recognition Test) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด ลักษณะของการวัดและประเมินผลจะมีคำตอบที่นักเรียนนึกอยู่ปรากฏให้เห็น สรุปได้ดังนี้

1. เลือกคำศัพท์ให้สอดคล้องกับรูปภาพที่ปรากฏ
2. เลือกรูปภาพให้สอดคล้องกับคำศัพท์ที่ปรากฏ
3. เลือกคำศัพท์ให้ตรงกับความหมายที่กำหนด
4. ฟังคำศัพท์แล้ววงกลมล้อมรอบคำที่ถูกต้อง
5. ดูภาพแล้วอ่านออกเสียงคำศัพท์
6. ฟังครูอ่านออกเสียงแล้วเลือกภาพที่ถูกต้อง

Nation (1990) พิริยาพร กาละ (2558) และ แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558)

การวัดและประเมินผลคำศัพท์การระลึก (Recall Test) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด นักเรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง Nation (1990) พิริยาพร กาละ (2558)

สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้หลักการวัดและประเมินผลคำศัพท์ด้วยวิธีการแบบการจำคำศัพท์ (Recognition Test) ลักษณะของแบบทดสอบ ดังนี้

- 1.เลือกคำศัพท์ให้สอดคล้องกับรูปภาพที่ปรากฏ
- 2.เลือกรูปภาพให้สอดคล้องกับคำศัพท์ที่ปรากฏ

2.6 ความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความคงทนของการจำเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่จะสามารถดึงความรู้หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเรียนหรือผ่านมาแล้ว นำมาใช้ได้ใหม่หรือกล่าวซ้ำได้อีกครั้งหรือหลายครั้ง ความคงทนในการจำของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน บางคนจำได้ดีจำได้นาน บางคนจำได้ชั่วคราว รวมทั้งขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่นักเรียนประสบโดยตรงว่ามีจุดเด่นหรือจุดที่จะกระตุ้นให้เกิดความจำได้อย่างคงทนหรือไม่

2.6.1 ความหมายของความคงทนในการจำ

ความคงทนของการจำ หมายถึง ความสามารถของสมองมนุษย์ในการระบุหรือระลึกได้ ในสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ที่รับรู้มาแล้ว รวมทั้งองค์ความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ผ่านมา โดยสามารถนำออกมาใช้ได้ตามต้องการหลังจากทิ้งระยะเวลา ไว้ช่วงหนึ่ง ปัญจลักษณ์ ถวาย (2556) พิณทิพย์ ทวยเจริญ(2546) สิริอร วิชชาวุธ (2554) และ Adam (1969)

ความคงทนของการจำ หมายถึง การบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ของสมองจากการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือเก็บสิ่งที่เรียนรู้ไว้ได้เป็นระยะเวลานาน และจัดเก็บไว้ในสมองในส่วนของความจำ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ โดยสามารถระลึกถึงเพื่อนำออกมาใช้ได้ วรรณิ ลิ้มอักษร (2543) สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2556) เพ็ญนภา ตลับกลาง (2562) และ ธนภฤต โพธิ์ซี (2555)

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายของ ความคงทนของการจำ ไว้ว่า ความสามารถของสมองในการเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ระเบียบ หรือเก็บข้อมูลสิ่งที่ต่างที่ได้จากการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการเชิงโครงสร้างเริ่มตั้งแต่การรับข้อมูล การบันทึกข้อมูล และการเรียกข้อมูล และต้องนำกลับมาใช้ใหม่ได้เมื่อต้องการ สุพรรณิ ศรีปาน (2555) ธนภรณ์ ไพรสวรรณ (2558)

นอกจากนี้ ความคงทนของการจำยังหมายถึง กระบวนการทางจิตใจที่ตอบสนองต่อสิ่งที่เรียนรู้มาแล้วในอดีตให้เห็นอีกในปัจจุบัน และแสดงออกมาได้อย่างถูกต้อง อุบลรัตน์ เพ็งสถิต (2535) สุชา จันทน์เอม (2541)

สำหรับงานวิจัยนี้ ความคงทนของการจำหมายถึง ความสามารถของสมองที่จะจดจำหรือระลึกได้ในสิ่งที่เรียนมาแล้วหรือประสบการณ์ต่างๆที่รับรู้มาแล้ว โดยสามารถแสดงออกมาในปัจจุบันได้อย่างถูกต้องหลังจากทิ้งระยะเวลาไว้ช่วงหนึ่ง

2.6.2 ประเภทของความจำ

ประเภทของความจำแบ่งออกได้หลายประเภท แต่ละประเภทมีวิธีการหรือกระบวนการที่แตกต่างกัน สิ่งเร้าที่มากกระตุ้น รวมทั้งการแสดงออกหรือพฤติกรรมที่มีต่อสิ่งเร้าเหล่านั้นสามารถส่งผลให้เกิดความจำที่แตกต่างกัน

1. ความจำจากการสัมผัส (Sensory Memory) เป็นความจำที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาที่สั้นมาก เกิดจากการสัมผัสด้วยสายตาได้ (มองเห็น) มีเสียงให้ได้ยิน หรือสัมผัสได้ด้วยอวัยวะสัมผัสอื่น ๆ จากนั้นจะเก็บข้อมูลไว้ประมาณ 1 ถึง 3 วินาที จากนั้นสมองจะประมวลผลและตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรกับข้อมูลนั้น ถ้าข้อมูลนั้นไม่ได้มีความหมาย หรือไม่นำข้อมูลเข้าสู่ความจำระยะสั้น เมื่อเวลาผ่านไปเล็กน้อยข้อมูลทั้งหมดที่เป็นความจำจากการสัมผัสก็จะถูกลืมไป วรณีย์ ลิ้มอักษร (2551) วรณีย์ ลิ้มอักษร (2555) และ สุพรรณณี ศรีปาน (2555)

2. ความจำระยะสั้น (Short Term Memory) หรือบางครั้งเรียกว่า ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เป็นความจำที่บุคคลมีความใส่ใจหรือเอาใจใส่ หรือข้อมูลนั้นมีความหมายต่อบุคคลนั้น โดยมีการทบทวนหรือท่องจำข้อมูลซ้ำ ซึ่งสามารถเก็บข้อมูลได้ครั้งละ 7 หน่วย เท่านั้น แต่อาจจัดข้อมูลเป็นกลุ่มๆ เพื่อเพิ่มปริมาณการจำ เช่น การจำเบอร์โทรศัพท์ จำรหัสบัตรประชาชน โดยเราจะบันทึกข้อมูลนั้นลงบนพื้นที่ว่างในสมองทันที ซึ่งจะจำได้ในช่วงระยะเวลา 2-3 นาที จนถึง 2-3 วัน ถ้าต้องการให้ข้อมูลอยู่ในสมองนานขึ้นต้องถ่ายโอนข้อมูลดังกล่าวไปส่วนที่เป็นระบบความจำระยะยาวแต่ก็ยังมีวิธีการที่จะยืดเวลาให้ข้อมูลคงอยู่ในระบบความจำระยะสั้นได้นานขึ้นเล็กน้อย โดยการจดจำข้อมูลหรือท่องจำข้อมูลซ้ำ ๆ ซึ่งสามารถจำได้ไม่นานมากนัก การลืมนั้นก็จะเกิดขึ้นได้อีก วรณีย์ ลิ้มอักษร (2551) วรณีย์ ลิ้มอักษร (2555) และ สุพรรณณี ศรีปาน (2555)

3. ความจำระยะยาว (Long Term Memory) ระบบความจำที่สามารถเก็บข้อมูลเอาไว้ได้นาน เป็นชั่วโมง เป็นวัน เป็นเดือน เป็นปีหลายปีหรือบันทึกไว้ตลอดช่วงชีวิตของคนเราได้ สามารถเก็บข้อมูลได้จำนวนมากมายประมาณ 100 ล้านล้านข้อความ สามารถนำข้อมูลต่าง ๆ ที่บันทึกไว้ในส่วนของความจำระยะยาวมา

สร้างสัมพันธ์เชื่อมโยงกันได้ โดยผ่านขั้นตอนการเกิดความจำสัมผัสและความจำระยะสั้นมาแล้ว เมื่อมีการทบทวนข้อมูลซ้ำ ๆ การเชื่อมโยงข้อมูล ก็จะทำให้เกิดความจำระยะยาว วรณิ ลิ้มอักษร (2551) วรณิ ลิ้มอักษร (2555) และ สุพรรณิ ศรีปาน (2555)

สำหรับงานวิจัยนี้ มีออกแบบกิจกรรมกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนผ่านกระบวนการจำทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ ความจำจากการสัมผัส (Sensory Memory) ความจำระยะสั้น (Short Term Memory) ความจำระยะยาว (Long Term Memory) มีกิจกรรมที่หลากหลายและมีความเหมาะสมกับนักเรียน นักเรียนจะต้องใช้ข้อมูลหลายครั้ง และเชื่อมโยงข้อมูลในการกิจกรรมซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเกิดระบบความจำแบบ ความจำระยะยาว (Long Term Memory)

2.6.3 การวัดความคงทนทางการเรียนรู้

การวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือในการจำ มีนักวิชาการหลายท่านนำเสนอแนวทางหรือวิธีการในการวัดความคงทนในการเรียนรู้ไว้หลายประเภท แต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน นำไปใช้ในสถานการณ์ที่ไม่เหมือนกัน

การวัดความคงทนในการเรียนรู้สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.การระลึกได้ (Recall) ให้นักเรียนทดสอบในสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้ออกมาแล้ว โดยไม่ให้โอกาสทบทวน และสิ่งที่จะตอบหรือบอกต้องไม่มีอยู่ในการรับสัมผัสในขณะนั้น เช่น ข้อสอบแบบอัตนัย ที่ผู้เรียนต้องนำเสนอบทตอบด้วยตนเอง

2.การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบที่มีการกำหนดคำถามและคำตอบไว้ให้เลือกตอบหรือกล่าวได้ว่า คือ การนำสิ่งเร้ามาอยู่ตรงหน้า หรือในอยู่ในขณะที่รับสัมผัสแล้วจำได้ เช่น ข้อสอบแบบปรนัย

3.การเรียนรู้ซ้ำ (Relearning) การให้นักเรียนเรียนในสิ่งที่เรียนมาแล้วซ้ำ ๆ จนกว่าจะจำได้ครบสมบูรณ์ Houston (1983) Ellis (1999) ลีรอร วิชาวุธ (2554) ไสว เลี่ยมแก้ว (2528) และ ชัยพร วิชาวุธ(2525)

สำหรับงานวิจัยนี้ การวัดความคงทนทางการเรียนรู้ ผู้วิจัยจะใช้การวัดแบบ การจำได้ (Recognition) ด้วยแบบทดสอบเป็นแบบเขียนตอบสั้นคำศัพท์ 16 ข้อ 16 คะแนน เติมบทสนทนาให้สมบูรณ์ 2 ข้อ 4 คะแนน และแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 23 ข้อ 25 คะแนน

2.5.4 ระยะเวลาในการวัดความคงทนของการจำ

การวัดความความคงทน ซึ่งจะต้องหมายความว่าต้องใช้ระยะเวลาช่วงหนึ่งที่จะวัดปริมาณของสิ่งต่าง ๆ ว่าจะยังคงอยู่เหมือนเดิม แตกต่างหรือไม่แตกต่างไปจากเดิมหรือไม่ ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำ มีนักทฤษฎีและผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดและวิธีการไว้ ดังนี้

ระยะเวลาในการทดสอบความคงทนของการจำควรจัดหลังจากการเรียนรู้ในช่วง 1 นาทีจนถึงหลายวันหรือหลายสัปดาห์ Gregore (1987) นอกจากนี้ Atkinson and Shiffrin (1968) ได้ระบุระยะเวลาไว้อย่างชัดเจนว่าควรเว้นระยะห่างจากการทดสอบครั้งแรกประมาณ 14 วัน เพราะเป็นระยะที่เวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือเกิดความคงทนในการจำ สอดคล้องกับ สิริวัชร เพ็ญพิทักษ์ (2555) กล่าวว่า เวลาที่ใช้ในการทดสอบความจำส่วนใหญ่จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน ยิ่งไปกว่านั้น โสภา บุญยศรีสวัสดิ์ (2520) ได้ศึกษาถึงอิทธิพลของช่วงเวลาที่มีความเชื่อมั่นของการทดสอบช่วงเวลา โดยแบ่งเวลาออกเป็น 5 ช่วง ได้แก่ 3 วัน, 7 วัน, 15 วัน, 30 วัน และ 60 วัน ผลปรากฏว่า การทดสอบซ้ำในช่วงเวลา 15 วัน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นสูงที่สุด

จากข้อมูลข้างต้นในงานวิจัยนี้จะใช้ระยะห่างของเวลาในการทดสอบครั้งแรกและครั้งที่ 2 เป็นระยะเวลาโดยประมาณ 2 สัปดาห์ หรือ 14 วัน

2.7 ความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ความพึงพอใจ คือ สภาพความรู้สึกทางด้านจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็นผลทำให้เกิดมีท่าทีหรือมีความคิด เห็นรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากสำหรับนักเรียนบริบทของประเทศไทย นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจที่ไม่ค่อยดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญมาก ครูสอนต้องออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนเกิดความรู้สึกอยากที่จะเรียนและเห็นความสำคัญต่อวิชาภาษาอังกฤษ หรือกล่าวอีกนัยว่า มีความพึงพอใจที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

2.7.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ หมายถึง ความพร้อมทางจิตใจหรือความโน้มเอียงของจิตใจ ความชอบของบุคคลที่แสดงออกต่อวัตถุ สิ่งของ สถานการณ์ ซึ่งแสดงออกทางความรู้สึกและอารมณ์ และสามารถแสดงออกทั้งในทางที่ชอบหรือไม่ชอบ ทั้งในทางบวก (Positive) และ ทางลบ (Negative) Good (1973) บุญธรรม กิจปรีดาวิสุทธิ (2535) Anastasi (1976) และ พิรุณโพรย สำโรงทอง (2554)

นอกจากนี้ยังหมายถึง สุขภาพทางจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์อันทำให้บุคคลที่มีท่าทีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และแสดงออกมาในทางที่พอใจเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์ (2533)

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ความคิดเห็น ภายในของบุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ที่ได้ผ่านมา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกของบุคคลหนึ่งเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง อาจแสดงออกได้ให้เห็นจากคำพูดหรือพฤติกรรม สุขชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2540) พรพรรณ วิริยะสกุลพันธ์ (2558) และ ไพศาล หวังพานิช (2526) หรือแสดงออกด้วยปฏิกิริยาโต้ตอบ โดยการประมาณค่าว่าชอบหรือไม่ชอบ แสงสุรี วาดวิจิตร (2554)

ความพึงพอใจ หมายถึง เป็นแนวโน้มที่บุคคลจะตอบสนองในทางที่พอใจหรือไม่พอใจต่อสิ่งของ สถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย (2549) ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2545)

สำหรับงานวิจัยนี้ ความพึงพอใจ หมายถึง แนวโน้มของความรู้สึกของบุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ที่ได้รับ และแสดงออกทางความรู้สึกทั้งในทางที่ชอบหรือไม่ชอบ หรือทั้งในทางบวก (Positive) และ ทางลบ (Negative)

2.7.2 องค์ประกอบของความพึงพอใจ

องค์ประกอบของความพึงพอใจที่สำคัญแบ่งไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. การรู้ (Cognition) หรือบางตำราเรียกว่า สติปัญญา ความเชื่อ ความคิด หรือความเข้าใจ (Cognitive Component) คือ ความคิดและความเชื่อของบุคคลที่มีต่อเป้าความพึงพอใจ โดยการรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ บุคคล หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ การรับรู้สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวนั้น ได้อย่างไร ในทางดีหรือไม่ดี ทางบวกหรือทางลบ ซึ่งจะก่อให้เกิดความพึงพอใจขึ้น หรือช่วยในการประเมินความพึงพอใจ ถ้าเรารับรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดีเราก็จะมีความพึงพอใจต่อสิ่งนั้นในทางที่ดี ในทางกลับกันถ้ารู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ไม่ดี เราก็จะมีความพึงพอใจที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น ณัฐวรรณ เวียนทอง (2554) พรพรรณ วิริยะสกุลพันธ์ (2558) พิรุณโพรย สำโรงทอง (2554) ศศิกาชจัน ชีณอม (2553) และ แสงสุรี วาดวิจิตร (2554)

2. ความรู้สึกหรืออารมณ์ (Feeling or Affective Component) คือ ความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้า ซึ่งเกิดการรับรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้ว จะทำให้เกิดความรู้สึกหรืออารมณ์ทั้งดีและไม่ดี ซึ่งความรู้สึกและอารมณ์นี้จะทำให้เกิดความพึงพอใจในทางใดทางหนึ่ง เช่น ความพอใจ ความชื่นชม ไม่ชอบ หรือรังเกียจ ความรู้สึกเหล่านี้เกิดขึ้นโดยมีความรู้ ความคิด หรือ

ประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ ญัฐวรรณ เวียนทอง (2554) พรพรรณ วิริยะสกุลพันธ์ (2558) พิรุณ โปรรย สำโรงทอง (2554) ศศิกาชจน์ ซีถนอม (2553) และ แสงสุรี วาดวิจิตร (2554)

3.แนวโน้มพฤติกรรม (Action Tendency) หรือ พฤติกรรม (Behavioral Component) คือ แนวโน้มในทางปฏิบัติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่สนับสนุนหรือคัดค้านต่อเป้าหมายความพึงพอใจ ถ้ามีเจตคติทางบวกต่อสิ่งเร้าพฤติกรรมก็พร้อมที่จะสนับสนุน ส่งเสริม ช่วยเหลือ หรือในทางตรงกันข้ามถ้ามีความพึงพอใจทางลบต่อสิ่งเร้า พฤติกรรมที่แสดงออกมาก็จะขัดขวาง ทำลาย หรือต่อสู้ เป็นต้น ญัฐวรรณ เวียนทอง (2554) พรพรรณ วิริยะสกุลพันธ์ (2558) พิรุณโปรรย สำโรงทอง (2554) ศศิกาชจน์ ซีถนอม (2553) และ แสงสุรี วาดวิจิตร (2554)

กล่าวโดยสรุป คือ องค์ประกอบของความพึงพอใจ เกิดจากกระบวนการ 3 องค์ประกอบ คือ การรับรู้จากการสัมผัสกับสิ่งเร้า จากนั้นจึงเกิดเป็นอารมณ์หรือความรู้สึกกับสิ่งเร้า นั้น ๆ ถ้ามีความรู้สึกที่ดีกับสิ่งเร้า นั้นพฤติกรรมจะแสดงออกทางด้านบวก เช่น ให้ความร่วมมือ สนใจ สนับสนุน เป็นต้น แต่ถ้ามีความรู้สึกที่ไม่ดีกับสิ่งเร้า นั้นพฤติกรรมจะแสดงออกทางด้านลบ เช่น ไม่ให้ความร่วมมือ ไม่สนใจ เบื่อ เป็นต้น

2.7.3 แบบวัดความพึงพอใจ

“แบบวัดความพึงพอใจ (Attitude Test) คือการวัดพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกต่อสิ่งเร้าซึ่งการวัดความพึงพอใจนั้นจะต้องมีการพิจารณาพฤติกรรมหรือการทำทาง ที่เขาตอบสนองหลาย ๆ ด้านเป็นที่ส่วนรวม เพราะความพึงพอใจสามารถแสดงออกได้หลายๆด้าน ดังนั้นในการสร้างควรรคานึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- 1.เป็นข้อความที่เป็นความคิดเห็นที่ได้แย้งได้ ไม่ใช่ข้อความเกี่ยวกับข้อเท็จจริง
- 2.แต่ละข้อความต้องมีความหมายสมบูรณ์และชี้ประเด็นได้อย่างชัดเจน
- 3.ภาษาที่ใช้ต้องง่าย ชัดเจน ไม่ใช่ศัพท์เฉพาะทางวิชาการมากเกินไป
- 4.ข้อความนั้นต้องเกี่ยวข้องกับปัญหา หรือเป็นการถามความพึงพอใจในปัญหาเดียวกัน

5.ไม่ควรใช้ประโยคปฏิเสธซ้อน ญัฐวรรณ เวียนทอง (2554, หน้า 30-31)

แบบวัดความพึงพอใจที่นิยมมี 3 ชนิด ได้แก่ แบบของเทอร์สโตน (Thurstone's Scale) แบบของลิเคิร์ท (Likert's Scale) และแบบของออสกูด (Osgood's Scale)”

สำหรับงานวิจัยนี้แบบวัดความพึงพอใจที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบวัดความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่าตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert's Scale) มีดังนี้

- 1) ตั้งวัตถุประสงค์ว่าต้องการศึกษาความพึงพอใจของใครที่มีต่อสิ่งใด
- 2) ให้ความหมายของความพึงพอใจที่จะศึกษานั้นให้เด่นชัดเพื่อให้ทราบว่าสิ่งที่เป็นข้อความทางความพึงพอใจที่ต้องการวัดคืออะไร ประกอบด้วยคุณลักษณะใดบ้าง เช่น จะวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ก็ต้องวิเคราะห์ให้ทราบว่าควรถามเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษเรื่องใดบ้าง
- 3) ทำการสร้างข้อความความพึงพอใจให้ครอบคลุมลักษณะต่าง ๆ ที่วิเคราะห์ได้ จำนวนข้อความที่สร้างควรมีประมาณ 20-30 ข้อความ ข้อความที่กล่าวถึงต้องประกอบด้วยด้านดี (ด้านบวก) และด้านไม่ดี (ด้านลบ)
- 4) ตรวจสอบข้อความที่สร้างขึ้นซึ่งอาจทำได้โดยผู้สร้างข้อความเอง หรือนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ ตรวจสอบ
- 5) ทำการทดลองก่อนขั้นตอนที่จะไปใช้จริง โดยการนำข้อความที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่ง เพื่อปรับปรุงแก้ไขก่อนจะบรรจุมาตรวัดความพึงพอใจ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2538, 106-108)”

มาตรการวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่าตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert's Scale) กำหนดความรู้สึกไว้เป็น 5 ช่วงหรือ 5 ระดับ ได้แก่ พอใจมากที่สุด พอใจมาก พอใจปานกลาง พอใจน้อย และพอใจน้อยที่สุด เป็นข้อคำถามด้านบวกระดับของคะแนนจะเริ่มจากมากไปน้อย คือ 5 4 3 2 1 ณัฐวรรณ เวียนทอง (2554) พรพรรณ วิริยะสกุลพันธ์ (2558) พิรุณโพรย สำโรงทอง (2554) ศศิภาชนัน ชีณอม (2553) และ แสงสุรีย์ วาดวิจิตร (2554)

2.8 เกมการศึกษา

เกมการศึกษา เป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นองเห็นได้ ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะต่างจากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ อาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ โดยกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาคือช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีจุดประสงค์เพื่อช่วยในการพัฒนาด้านสติปัญญานักเรียน สำหรับงานวิจัยนี้นักเรียนนำบัตรคำศัพท์มาใช้ในการเล่นเกม LUCKY GAME

2.8.1 ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมในการพัฒนาสติปัญญาของนักเรียนด้านการสังเกต การคิดอย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหาและการคิดรวบยอด โดยมีกฎเกณฑ์ และกติกาต่าง ๆ ในการเล่น นักเรียนสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ และต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2547) กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551) วรณิ วัจนสวัสดิ์ (2552) และ วรนาท รักสกุลไทย(2554)

เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานและความเพลิดเพลินให้กับนักเรียน มีกฎเกณฑ์ และกติกาไม่ซับซ้อนเข้าใจได้ง่าย ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่จำกัดเพศและวัย ช่วยกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้รวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน ดนู จีระเดชากุล (2553) นที เกิดอรุณ (2538) และ Dobson (1970)

เกมการศึกษา คือ ภาระงานหรือกิจกรรมการเล่นที่มีระเบียบ กฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ซับซ้อน รวมถึงจำนวนผู้เล่นด้วย โดยเป็นไปตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสนุกสนาน ร่าเริง มุ่งพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาการทางสังคม รู้จักการแก้ปัญหา รวมถึงส่งเสริมให้นักเรียนเกิดคุณธรรม คือ รู้จักน้ำใจของนักกีฬา คือ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ถอย ทิศนา ขมมณี (2543) นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2549) พวงทอง ไสยวรรณ (2530) Boocock (1981) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2537) และ เครือวัลย์ ทองมาก (2538)

เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ สร้างความสนใจให้กับนักเรียน และสนองต่อความต้องการตามวัยของเด็กอีกด้วย ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำ บทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว โดยมีกฎเกณฑ์ กติกาที่มีการกำหนดการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้ ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีเด็กเล่นคนเดียวหรือหลายคน แข่งขันกันหรือร่วมมือกัน สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) วัลนา ธรจักร (2544)

เกมการศึกษา คือ กิจกรรมที่ดำเนินไปโดยมีความร่วมมือหรือการแข่งขันมี กฎเกณฑ์ มีกติกา เล่นเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มก็ได้ เพื่อให้ถึงจุดหมายของเกมที่ตั้งไว้ นอกจากจะได้รับความสนุกสนานแล้วเด็กยังได้ฝึกการคิดหาเหตุผลและการแก้ปัญหาด้วย Rigxon (1981) Drumheller (1976) และ ยวรี ศิริธัญลักษณ์ (2542)

เกมการศึกษา หมายถึง เกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาที่เด็กชอบ นำมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาได้โดยยึดเนื้อหา และจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้น ๆ รุ่งอรุณ ลีชะวณิช (2555)

สำหรับงานวิจัยนี้ เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานช่วยส่งเสริมในการพัฒนาสติปัญญาของนักเรียน กระตุ้นความสนใจให้กับนักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยมีกระบวนการของกิจกรรมที่มีระเบียบ กฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ซับซ้อน มีการกำหนดการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้ ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน เล่นเป็นกลุ่ม หรือร่วมมือกันก็ได้

2.8.2 จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษา มีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น กระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียน สร้างสีสันและความสนุกสนานในการเรียน ลดความตึงเครียดในบางบทเรียนที่มีความยาก และยังมีนักวิจัยหลายท่านได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการศึกษาดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการสังเกต การเปรียบเทียบ และการจำแนก อย่างมีเหตุผล วไลพร เมฆไตรรัตน์ (2549) กระทรวงศึกษาธิการ (2540) ไพเราะ พุ่มมั้น (2551) สุณี บุญพิทักษ์ (2557) และ ราศี ทองสวัสดิ์ (2523)

2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติและเคารพตามกฎ กติกา ข้อตกลง ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรม เช่น ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัย วไลพร เมฆไตรรัตน์ (2549) สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) กระทรวงศึกษาธิการ (2540) และ นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2549)

3. เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานทำให้นักเรียนได้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคยและรู้สึกช่วยเหลือซึ่งกันและกัน วรตनु จิระเดชากุล (2551) นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2549) ถานันดร สุวรรณรัตน์ (2536) ขจรศรี ชาติกานนท์ (2540) และ Weed (1975)

4. เพื่อช่วยเร้าหรือกระตุ้นความสนใจในบทเรียนสำหรับนักเรียนกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียน เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536) ประพันธ์ จุมคำมูล (2541) และ กิจ ศรีพรหม (2544)

กล่าวโดยสรุป จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา คือ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพรวมถึงพัฒนานักเรียนให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ด้วย ทั้งด้าน การสังเกตอย่างมีเหตุผล การเคารพกติกา การทำงานร่วมกัน รวมทั้งกระตุ้นให้นักเรียนในในบทเรียน มีความสนุกสนานในการเรียน จึงทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่ตึงเครียด

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9.1 งานวิจัยภายในประเทศ

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยียนเขตกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนวัดเขยียนเขต อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ได้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 จำนวน 42 คน โดยใช้ระยะเวลาในการทดลองเป็นเวลา 3 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

2) ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก 3) ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ แตกต่างอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยสอบหลังเรียน

อภิเชษฐ์ ชาวเผือก (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษานบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริม ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2558 จำนวน 35 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษานบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 76.40/76.06 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เกมการศึกษานบนแท็บเล็ตเพื่อ ส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงามหลังเรียน (Mean = 22.83, S.D. = 2.74) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 14.37, S.D. = 4.33) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 3) ความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษานบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม อยู่ในระดับมาก (Mean = 2.89, S.D. = 0.47) 4.) ความคงทนของการจำโดยใช้เกมการศึกษานบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำภาษาอังกฤษของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม พบว่านักเรียนมีความคงทนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน (Mean = 22.83, S.D. = 2.74) และหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ (Mean = 19.03, S.D. = 5.11) ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รมณียา สุธรรมจรรยา (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการใช้แอปพลิเคชัน สำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขยายโอกาสขนาดใหญ่ของรัฐบาลสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 โรงเรียน มีนักเรียนจำนวน 30 คน จำนวน 1 ห้องเรียนโดยการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 78.93/79.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับ มาก

ธนกฤต โพธิ์ชี (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาความจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม(เจริญผลวิทยาเวศม์) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการออกแบบและสร้างมัลติมีเดียสำหรับพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพ 84.33/85.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดีย พบว่าคะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดียของนักเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และผลการศึกษาความคงทนในการจำของนักเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนและคะแนนหลังเรียนระยะ 1 สัปดาห์มีค่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมมัลติมีเดีย พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.82 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

จิราพร สุขกรง (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ ความคงทน และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน กลุ่มแรก คือ กลุ่มทดลองซึ่งเรียนรู้

ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และกลุ่มที่สอง คือ กลุ่มควบคุมซึ่งเรียนรู้คำศัพท์โดยการสอนตามปกติ ผลของการวิจัย คือ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับระดับ .05 3) นักศึกษากลุ่มทดลองมีความพึงพอใจเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยนักศึกษากลุ่มทดลองแสดงความคิดเห็นว่า เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถสะกดคำและเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ได้ดีขึ้น เกมยังช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษ และทำให้นักศึกษาค้นเคยกับการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้เป็นอย่างดี

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 16 คน ปีการศึกษา 2553 เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบรายกรณี ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เท่ากับ 76.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 70.00 2) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนที่ได้จากการโดยใช้เกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยมในทุกด้าน 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมระดับมากในทุกด้าน

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น (2558) ทำการศึกษา ผลการโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ของ โรงเรียนบ้านท่าบ่อ อำเภอนาทะโก จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 36 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สิรินทร เพ็ชรพิทักษ์ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้เกมคอมพิวเตอร์และผจญภัยร่วมกับเทคนิคช่วยจำ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ที่เรียนวิชาภาษาจีนพื้นฐาน 1 จำนวน 71 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์และผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์และผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์และผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ พบว่าคะแนนความคงทนในการจำแตกต่างจากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ยลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์และผจญภัยที่มีเทคนิคช่วยจำอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์และผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41

2.9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Alabsi (2016) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้บทบาทสมมติในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งได้ศึกษากับนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีช่วงอายุ 15-16 ปี ใน Al-Madinah จำนวน 3 ห้อง ห้องละ 20 คน ห้องที่ 1 คือกลุ่มทดลองและห้องที่ 2-3 คือกลุ่มควบคุม โดยภาษาแม่ของนักเรียนเหล่านี้คือภาษาอาราบิก ผลการศึกษาพบว่าไม่มีค่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่อย่างไรก็ตามคะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุม จากหลักฐานดังกล่าวสามารถอ้างอิงได้ว่าการใช้บทบาทสมมติสามารถช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

Alshammari (2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้เกมเป็นฐานในการเพิ่มการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งได้ศึกษากับนักศึกษาในมหาวิทยาลัย Western Illinois University จำนวน 26 คน เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ที่มาจากหลากหลายประเทศและวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่าไม่มีค่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติแต่อย่างไรก็ตามผลของการใช้ เกมเป็นฐานโดยใช้บัตรคำสามารถเพิ่มความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

Dickerson (1976) ได้เปรียบเทียบความจำด้านคำศัพท์ จากการสอนโดยเกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย และเกมที่ใช้สติปัญญาหรือเกมเฉื่อย กับการสอนแบบธรรมดา เพื่อเป็นการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 ของโรงเรียนรัฐบาล ในเมืองโคลัมโบ ประเทศศรีลังกา จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนเรียนคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น

จนครบคำใหม่ 40 คำ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าอีกสองกลุ่ม ส่วนกลุ่มนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำที่สุดทั้งเพศหญิงและเพศชาย

Huyen and Nga (2000) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของนักเรียนในประเทศเวียดนาม จำนวน 20 คน โดยการร่วมสังเกตการณ์ของผู้สอน จากการสัมภาษณ์ผู้สอนและนักเรียนจาก HUF School พบว่านักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ทางการเรียนโดยใช้เกมได้มากขึ้นและนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนโดยใช้เกม

Lewis (1976) ได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนคำศัพท์กับนักเรียนระดับ 8 จากโรงเรียนรัฐบาลในเมืองเฟรดเดอริก ประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 18 วัน กลุ่มหนึ่งสอนโดยใช้เกมแข่งขันเป็นทีม กลุ่มสองสอนโดยสอนโดยใช้เกมแข่งขันเป็นทีมและสอนปกติรวมกัน กลุ่มที่สามสอนตามปกติ ผลการทดลองพบว่า วิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทำให้ผลการเรียนภาษาแตกต่างกัน

Pinter (1997) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ ด้นสะกดคำโดยใช้เกมภาษา ของนักเรียนระดับ 3 ในรัฐเพนซิลวาเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ใช้เวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ พบว่า นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้ตำราเรียน

Maryam Komachali (2012) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้บัตรภาพและบัตรคำในกาเรียนรู้อำนาจนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนหญิงจำนวน 50 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน และกลุ่มควบคุม 25 คน จากผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์หลังเรียน 16.72 และก่อนเรียน 14.28 ซึ่งผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์หลังเรียน 16.72 ซึ่งสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม นักเรียนกลุ่มควบคุมมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์หลังเรียน 14.28

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์โดยใช้บัตรคำศัพท์ สามารถสรุปได้ว่าการสอนคำศัพท์สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถด้านคำศัพท์มากขึ้น การใช้บัตรคำศัพท์เพียงอย่างเดียวในการจัดการเรียนการสอนอาจจะยังไม่เพียงพอที่ช่วยให้ผู้เรียนได้จดจำคำศัพท์ได้ จึง

ต้องใช้กลวิธีหรือเทคนิคต่าง ๆ ในการใช้บัตรคำศัพท์ โดยใช้เกม ซึ่งมีการสร้างกติกาและการแข่งขัน จึงทำให้การเรียนนั้นมีความท้าทายมากยิ่งขึ้น นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตได้



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ (ทีวิทยาคม) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์และความคงทนของการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ในการจัดการเรียนการสอน โดยจะดำเนินการศึกษาวิจัยตามรายละเอียดในหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 ระเบียบวิธีวิจัย
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.6 การดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล
- 3.7 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ ตำบลยายชา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 56 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 1 และห้อง 2 เป็นห้องเรียนแบบ On-site โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 43 คน ที่ได้มาจากการเลือกมาแบบกลุ่ม (Intact-group comparison) โดยเลือกจากนักเรียนที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส โควิด 2019

3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

3.3 ระเบียบวิธีวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ เป็น การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) ใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (one-group pretest posttest design) มีรูปแบบการวิจัย ดังนี้ (สถิติและวิธีการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ, 2548)

ตารางที่ 1 รูปแบบการวิจัย (one-group pretest posttest design)

กลุ่ม	ก่อนเรียน	การทดลอง	หลังเรียน	สอบซ้ำ
หลังเรียน	O ₁	X	O ₂	O ₃

เมื่อ	O ₁	คือ	การทดสอบก่อนเรียน
	O ₂	คือ	การทดสอบหลังเรียน
	O ₃	คือ	การทดสอบหลังเรียนที่เรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์
	X	คือ	การเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 1 ชั่วโมง ระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง

3.4.2 บัตรคำศัพท์ประกอบด้วย 2 หมวด ได้แก่ หมวดสัตว์ และหมวดอาชีพ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ บัตรคำศัพท์สำหรับครู 20 ใบ และบัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน 80 ใบ

3.4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 23 ข้อ ใช้เวลาในการทำฉบับละ 50 นาที เพื่อใช้วัดความรู้คำศัพท์และความคงทนของการจำคำศัพท์

3.4.4 แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ

3.5 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.5.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและหลักสูตรสถานศึกษาปี 2564 โรงเรียนวัดสรเพชฌุ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2. ศึกษาทฤษฎี หลักการและรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์โดยการสอดแทรกเข้าไปในขั้นตอนหรือกระบวนการสอน

3. เขียนแผนการจัดการการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ เรื่อง Occupation (อาชีพ) 3 แผน และ Animal (สัตว์) 3 แผนแผนการจัดการเรียนรู้ละ 1 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Wonderland of Animals 1 โดยครูผู้สอนใช้บัตรคำศัพท์สำหรับครูประกอบด้วยด้วยรูปภาพและคำศัพท์ จำนวน 10 ใบในการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ได้แก่ Magic eyes, Lip reading, flash, and slowly ตามลำดับ

ชั่วโมงที่ 2 และ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Wonderland of Animals 2 และ Wonderland of Animals 3 โดยครูจะทบทวนคำศัพท์ด้วยบัตรคำศัพท์สำหรับครูโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ คือ What's missing? และจากนั้นให้นักเรียนใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน ชุดละ 80 ใบ ประกอบด้วยบัตรคำศัพท์คำถาม 40 ใบ ประกอบด้วย ประโยคคำถามและรูปภาพ และบัตรคำศัพท์คำตอบ 40 ใบ ประกอบด้วยประโยคคำตอบและรูปภาพ โดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

ชั่วโมงที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Occupations Hunting 1 โดยครูผู้สอนใช้บัตรคำศัพท์สำหรับครูประกอบด้วยตัวรูปภาพและคำศัพท์ จำนวน 10 ใบในการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ได้แก่ Magic eyes, Lip reading, flash, and slowly ตามลำดับ

ชั่วโมงที่ 5 และ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Occupations Hunting 2 และ Occupations Hunting 3 โดยครูจะทบทวนคำศัพท์ด้วยบัตรคำศัพท์สำหรับครูโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ คือ What's missing? และจากนั้นให้นักเรียนใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน ชุดละ 80 ใบ ประกอบด้วยบัตรคำศัพท์คำถาม 40 ใบ ประกอบด้วย ประโยคคำถามและรูปภาพ และบัตรคำศัพท์คำตอบ 40 ใบ ประกอบด้วยประโยคคำตอบและรูปภาพ โดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด โดยรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้สามารถดูรายละเอียดได้ที่ภาคผนวก

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข หรือเพิ่มเติมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนั้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบและประเมินคุณภาพความถูกต้องและเหมาะสมเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีเกณฑ์ดังนี้

แน่ใจว่าแผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจว่าแผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา	ให้คะแนน 0

แน่ใจว่าแผนการสอนไม่สอดคล้องกับเนื้อหา ให้คะแนน -1

โดยตามเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จากนั้นนำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปรับแก้ไขความถูกต้องในการใช้ภาษา และคำสั่งในการทำกิจกรรมกับนักเรียนบางคำสั่งมีความไม่ชัดเจน

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านแล้วนั้น ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสระเกษ จำนวน 20 คน ที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-2019)

8. ปรับปรุงแก้ไข แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์หลังจกทดลองใช้ให้สมบูรณ์

9. นำบัตรคำศัพท์ที่ผ่านการทดลองลองใช้ (Tryout) ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสระเกษ จำนวน 43 คน ที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-2019)

3.5.2 บัตรคำศัพท์

การสร้างบัตรคำศัพท์ เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสระเกษ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักการ ทฤษฎี และขั้นตอนในการสร้างบัตรคำศัพท์
2. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและหลักสูตรสถานศึกษาปี 2564 ในการคัดเลือกคำศัพท์ที่จะมาสร้างบัตรคำศัพท์

3. สร้างบัตรคำศัพท์ เรื่องอาชีพและสัตว์ ดังนี้

- 3.1 บัตรคำศัพท์สำหรับครูใช้ในการสอนหมวดสัตว์และอาชีพประกอบด้วยตัวรูปภาพและคำศัพท์ หมวดละ 10 ใบ รวมทั้งสิ้น 20 ใบ

3.2 บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนเล่นเกม LUKY GAME หมวดสัตว์และ อาชีพ ประกอบด้วยบัตรคำศัพท์สีแดงมีคำถามและรูปภาพ บัตรคำศัพท์สีเขียวมีคำตอบและรูปภาพ หมวดละ 80 ใบ มีทั้งหมด 6 ชุด รวมทั้งสิ้น 480 ใบ โดยรายละเอียดของบัตรคำศัพท์สามารถดู รายละเอียดได้ที่ภาคผนวก

4. นำบัตรคำศัพท์ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความ ถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข หรือเพิ่มเติมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

5. นำบัตรคำศัพท์ ที่สร้างขึ้นที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนั้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบและประเมินคุณภาพความถูกต้องและเหมาะสม เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีเกณฑ์ดังนี้

แน่ใจว่าบัตรคำศัพท์สอดคล้องกับเนื้อหา ให้คะแนน +1

ไม่แน่ใจว่าบัตรคำศัพท์สอดคล้องกับเนื้อหา ให้คะแนน 0

แน่ใจว่าบัตรคำศัพท์ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา ให้คะแนน -1

โดยตามเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จากนั้นนำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญให้ ปรับรูปภาพให้ชัดเจนเหมาะสม เพิ่มสีสันให้สวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน

6. ปรับปรุงแก้ไขบัตรคำศัพท์ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน โดย ผู้เชี่ยวชาญให้ปรับขนาดและความชัดเจนของรูปภาพ รวมทั้งขนาดของตัวอักษรคำศัพท์ให้ปรับให้มี ขนาดที่ใหญ่ขึ้น

7. นำบัตรคำศัพท์ ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผ่านการ ตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านแล้วนั้น ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ จำนวน 20 คน ที่สามารถมาเรียน On site ที่ โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-2019)

8. ปรับปรุงแก้ไข บัตรคำศัพท์ หลังจากทดลองใช้ให้สมบูรณ์ โดยการปรับปรุงความ แข็งแรงของบัตรคำศัพท์จากเดิมที่ใช้กระดาษแข็งเพียงอย่างเดียว แก้ไขโดยการนำบัตรคำศัพท์ ทั้งหมดไปเคลือบพลาสติกใสให้มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้น

9. นำบัตรคำศัพท์ที่ผ่านการทดลองลองใช้ (Tryout) ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรพรเพชญ จำนวน 43 คน ที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-2019) โดยบัตรคำศัพท์ของครูจะใช้ในการสอนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ และบัตรคำศัพท์ของนักเรียนจะใช้ในการเล่นเกม LUCKY GAME

3.5.3 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรพรเพชญ เป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบสั้นคำศัพท์ 18 ข้อ เติมบทสนทนาให้สมบูรณ์ 6 ข้อ และแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 6 ข้อ รวมทั้งสิ้น 30 ข้อ ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. ศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบจากตำรา และเอกสารต่าง ๆ
2. ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ และ/หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. วิเคราะห์บทเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และนำผลการวิเคราะห์ไปสร้างแบบทดสอบให้มีความสอดคล้องกับบทเรียน และจุดประสงค์
4. สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแบบทดสอบแบบเขียนตอบสั้นคำศัพท์ 18 ข้อ เติมบทสนทนาให้สมบูรณ์ 6 ข้อ และแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 6 ข้อ รวมทั้งสิ้น 30 ข้อ โดยเนื้อหาของแบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
5. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข หรือเพิ่มเติมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
6. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบและประเมินคุณภาพความถูกต้องและเหมาะสมเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีเกณฑ์ดังนี้

แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์ ให้คะแนน +1

ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์ ให้คะแนน 0

แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องจุดประสงค์ ให้คะแนน -1

โดยตามเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จากนั้นนำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปรับแก้ไข เรื่องตัวलग เนื่องจากมีการขึ้นนำคำตอบมากเกินไป ข้อคำถามบางข้อ มีความกำกวม คำตอบในบางข้อสามารถตอบได้หลายคำตอบ แบบทดสอบบางข้อไม่ตรงกับ วัตถุประสงค์

7. นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัด สรรเพชญ จำนวน 20 คน ที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการ แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-2019)

8. นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการทดลอง ใช้ (Try out) มาทำการตรวจให้คะแนนและวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

-ค่าความยากง่าย (p)

-ค่าอำนาจจำแนก (r)

เลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกที่มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และทำการคัดเลือกข้อสอบที่มีผลการวิเคราะห์ผ่าน จำนวน 23 ข้อ เป็นแบบเขียนตอบ สั้นคำศัพท์ 16 ข้อ 16 คะแนน เต็มบทสนทนาให้สมบูรณ์ 2 ข้อ 4 คะแนน และแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 23 ข้อ 25 คะแนน

9. นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาหาค่าความ เชื่อมั่น โดยใช้ สูตร KR-20 (Kuder Richardson) โดยรายละเอียดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถดูรายละเอียดได้ที่ภาคผนวก

10. นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านขั้นตอนทั้ง หมดแล้วไปใช้ในการทดลองจริงเพื่อทำการวิจัย กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ จำนวน 43 คน ที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-2019)

3.5.4 ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ในการเรียนรู้ มีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมากำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบสอบถาม

2. สร้างแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ในการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ของ (Likert Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ ได้แก่

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยได้กำหนดการแปลความหมายไว้ดังนี้ สำนักวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2559)

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง พึงพอใจมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง พึงพอใจน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3. นำแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ในการเรียนรู้คำศัพท์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข หรือเพิ่มเติมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4. นำแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนั้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบและประเมินคุณภาพความถูกต้องและเหมาะสมของประเด็นรายการประเมินและความถูกต้องของภาษาแล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีเกณฑ์ดังนี้

แน่ใจว่าประเด็นรายการประเมิน และภาษามีความเหมาะสม ให้คะแนน

+1

ไม่แน่ใจว่าประเด็นรายการประเมิน และภาษามีความเหมาะสม ให้คะแนน

0

แน่ใจว่าประเด็นรายการประเมิน และภาษามีความไม่เหมาะสม ให้คะแนน -

1

โดยตามเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จากนั้น นำแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปรับแก้ไขข้อคำถามในด้านที่ 1 การจัดการเรียนการสอนที่มีความใกล้เคียงกันให้ตัดออก 1 ข้อคำถาม และปรับแก้ไขความถูกต้องของคำและประโยค โดยรายละเอียดของแบบวัดความพึงพอใจสามารถดูรายละเอียดได้ที่ภาคผนวก

5. นำแบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผ่านขั้นตอนที่แล้วไปใช้ในการทดลองจริง หลังจากนักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ 6 ชั่วโมงแล้ว กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ จำนวน 43 คน ที่สามารถมาเรียน On site ที่โรงเรียนได้ตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-2019)

3.6 การดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.6.1 ขั้นตอนเตรียมการ

1. ผู้วิจัยนำจดหมายราชการจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่งถึงผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสรรเพชญ์ เพื่อขออนุญาตในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6.2 ขั้นตอนการทดลอง

1. ชี้แจงนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยแจ้งถึงวัตถุประสงค์ วิธีการเรียน ข้อตกลงต่าง ๆ ในการใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ร่วมกับเกมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
2. ทำการทดสอบก่อนเรียนวัดระดับความจำของคำศัพท์ภาษาอังกฤษกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบจำนวน 23 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 50 นาที ตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
3. ตรวจคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วนำไปวิเคราะห์ค่าทางสถิติ
4. ดำเนินการสอนตามแผนการเรียนรู้ทั้งหมด 6 แผนการเรียนรู้ ๆ ละ 1 ชั่วโมงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ระยะเวลา 2 สัปดาห์
5. ทำการทดสอบหลังเรียนวัดระดับความจำของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบจำนวน 23 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 50 นาที ตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. ตรวจสอบคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนแล้วนำไปวิเคราะห์ค่าทางสถิติ
7. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความพึงพอใจต่อเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ โดยจะให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า ของ (Likert Scale)
8. หลังจากการเรียนรู้โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์ ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความคงทนทางการจำของคำศัพท์ โดยใช้แบบทดสอบเดิมโดยการสลับข้อและตัวเลือก
9. เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วนำผลการทดสอบก่อนเรียนและผลการทดสอบหลังเรียน ผลคะแนนการวัดความพึงพอใจ รวมทั้งผลคะแนนแบบทดสอบความคงทนทางการจำไปวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักการทางสถิติต่อไป

3.7 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

3.7.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) ของบัตรคำศัพท์ (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 33)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. การหาค่าความสอดคล้องโดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบ (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 33)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

3. การหาค่าความยาก (Level of difficulty : p) และค่าอำนาจจำแนก (discrimination index : r) ของแบบทดสอบ (บงกช, 2563, ออนไลน์: 5-8)

$$P = \frac{R}{N}$$

$$r = \frac{R_H - R_L}{N_{HL}}$$

4. การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR 20 ของคูเดอร์ ริชาร์จ (Kuder-Richardson) (วรรณิ์ เกมเกตุ, 2555: 222)

$$r = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - m \frac{\left(1 - \frac{m}{n} \right)}{S_t^2} \right]$$

3.7.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) ของ Flashcard และเกม (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 33)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard Deviation: S.D.) (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 47)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

7.1.3 การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้

1. การวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งใช้ t-test แบบ (Paired-Sample T-test) (ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม, 2562: 47)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}} ; df = n - 1$$

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ด้วยเทคนิคการใช้ บัตรคำศัพท์ 2) เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังจากการเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยในลักษณะเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) ใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (one-group pretest posttest design) ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ เป็นเวลา 2 สัปดาห์ ๆ ละ 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที 2) แบบทดสอบประเมินความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 23 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 50 นาที เพื่อใช้วัดความรู้คำศัพท์ของนักเรียนและเพื่อใช้วัดความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ผลการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ โดยนำคะแนนความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนและหลังการศึกษามาเปรียบเทียบโดยใช้ t-test Dependent ปรากฏผลตามตารางดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์

การทดสอบ	N	Score	\bar{X}	S.D.	df	t
ก่อนเรียน	43	25	4.23	3.154	42	-24.506*
หลังเรียน	43	25	17.16	3.909		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P < .05$)

จากตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X} = 17.16, S.D. = 3.909$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 4.23, S.D. = 3.154$) โดยทดสอบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 12.93 คะแนนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์

ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยนำคะแนนความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนและหลังการสอบหลังเรียน อีก 14 วัน มาเปรียบเทียบโดยใช้ t-test Dependent ปรากฏผลตามตารางดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์

การทดสอบ	N	score	\bar{X}	S.D.	df	t
หลังเรียนครั้งที่ 1	43	25	17.16	3.909	42	.813
หลังเรียนครั้งที่ 2	43	25	17.02	3.997		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P < .05$)

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนครั้งที่ 1 ($\bar{X} = 17.16$, S.D. = 3.909) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนครั้งที่ 2 ($\bar{X} = 17.02$, S.D. = 3.997) โดยวัดความคงทนหลังเรียนครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2 โดยระยะเวลาห่างกัน 14 วัน ผลการวิเคราะห์พบว่าผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยหลังเรียนครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ จำนวน 43 คน มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญที่มีต่อการเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ รวม 4 ด้าน

ลำดับ	ข้อความถาม	\bar{X}	S.D.	ระดับความเห็น
1	ด้านการจัดการเรียนการสอน	4.53	0.613	พึงพอใจมากที่สุด
2	ด้านคำศัพท์	4.21	0.795	พึงพอใจมาก
3	ด้านผู้สอน	4.49	0.657	พึงพอใจมาก
4	ภาพรวมของการจัดการเรียนการสอน	4.63	0.650	พึงพอใจมากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.47	0.680	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรพรเพชญ์ ต่อการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D.=0.680) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ ภาพรวมของการจัดการเรียนการสอน นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D.=0.650) รองลงมาด้านการจัดการเรียนการสอน นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D.=0.613) ด้านผู้สอน นักเรียนมีความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D.=0.657) และลำดับสุดท้ายด้านคำศัพท์ ($\bar{X} = 4.21$, S.D.=0.795)

นอกจากนี้ นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในประเด็นคำถาม 1) การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษระดับใด นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มีประโยชน์มาก กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ สามารถจำคำศัพท์ได้เร็ว และยาวนาน 2) นักเรียนคิดว่าคำศัพท์ทั้งหมดในบทเรียนนี้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า คำศัพท์มีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และสามารถพบเจอคำศัพท์เหล่านี้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 5 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรพรเพชญ์ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ในแต่ละด้าน

ลำดับ	ข้อความคำถาม	\bar{X}	S.D.	ระดับความเห็น
ด้านการจัดการเรียนการสอน				
1	การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ทำให้บทเรียนสนุกและน่าสนใจ	4.58	0.545	พึงพอใจมากที่สุด
2	การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน	4.49	0.703	พึงพอใจมาก
3	การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์	4.53	0.592	พึงพอใจมากที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	ระดับความเห็น
	ใช้บัตรคำศัพท์มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน เรียนรู้ได้ง่าย และจดจำคำศัพท์ได้นาน			
รวมเฉลี่ย		4.53	0.613	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านคำศัพท์				
1	คำศัพท์มีความยากง่ายเหมาะสมกับวัย	4.05	0.754	พึงพอใจมาก
2	จำนวนของคำศัพท์มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.37	0.691	พึงพอใจมาก
3	คำศัพท์ที่เรียนรู้สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน	4.21	0.940	พึงพอใจมาก
รวมเฉลี่ย		4.21	0.795	พึงพอใจมาก
ด้านผู้สอน				
1	ผู้สอนสอนอย่างมีลำดับขั้นตอน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	4.53	0.631	พึงพอใจมากที่สุด
2	ผู้สอนสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้	4.77	0.527	พึงพอใจมากที่สุด
3	ผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้	4.16	0.814	พึงพอใจมาก
รวมเฉลี่ย		4.49	0.657	พึงพอใจมาก
ภาพรวมของการจัดการเรียนการสอน				
1	นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มากน้อยเพียงใด	4.58	0.731	พึงพอใจมากที่สุด
2	ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มากน้อยเพียงใด	4.67	0.566	พึงพอใจมากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.63	0.650	พึงพอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรพรพรรณ ต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ รายละเอียดดังนี้

ด้านการจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, $S.D.=0.613$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ทำให้บทเรียนสนุกและน่าสนใจ นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, $S.D.=0.545$) รองลงมาคือ การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน เรียนรู้ได้ง่ายและจดจำคำศัพท์ได้นาน นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, $S.D.=0.592$) และลำดับสุดท้ายการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$, $S.D.=0.703$)

ด้านคำศัพท์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.21$, $S.D.=0.795$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ จำนวนของคำศัพท์มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.37$, $S.D.=0.691$) รองลงมาคือ คำศัพท์ที่เรียนรู้สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.21$, $S.D.=0.940$) และลำดับสุดท้ายคำศัพท์มีความยากง่ายเหมาะสมกับวัย นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.05$, $S.D.=0.754$)

ด้านผู้สอน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$, $S.D.=0.657$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ ผู้สอนสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$, $S.D.=0.527$) รองลงมาคือ ผู้สอนสอนอย่างมีลำดับขั้นตอน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, $S.D.=0.631$) และลำดับสุดท้ายผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.16$, $S.D.=0.814$)

ภาพรวมของการจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, $S.D.=0.650$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มากน้อยเพียงใด นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, $S.D.=0.566$) รองลงมาคือ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มากน้อยเพียงใด นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, $S.D.=0.731$)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ด้วยเทคนิคการใช้ บัตรคำศัพท์ 2) เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังจากการเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยในลักษณะเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) ใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (one-group pretest posttest design) ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ เป็นเวลา 2 สัปดาห์ ๆ ละ 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที 2) แบบทดสอบประเมินความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 23 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 50 นาที เพื่อใช้วัดความรู้คำศัพท์ของนักเรียนและเพื่อใช้วัดความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยขอเสนอผลการสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้การรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.16 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.909 สูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ

3.154 โดยทดสอบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 12.93 คะแนนโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ที่กำหนดไว้คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.16 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.909 และทดสอบหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.02 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.997 ไม่แตกต่างกัน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดไว้คือ นักเรียนเรียนมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ จำนวน 43 คน โดยภาพรวมทั้งหมดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.680 ซึ่งมีความพึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาความพึงพอใจรายด้านพบว่า ด้านภาพรวมของการจัดการเรียนการสอนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.650 รองลงมาคือด้านการจัดการเรียนการสอนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.613 ต่อมาคือด้านผู้สอนมีความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.657 และลำดับสุดท้ายด้านคำศัพท์มีความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.795 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ที่กำหนดไว้คือ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์และวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้การรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.16 สูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าเฉลี่ยผลการเรียนรู้การรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 12.93 คะแนน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจาก การใช้บัตรคำศัพท์ทั้ง 2 ประเภทได้แก่ บัตรคำศัพท์สำหรับผู้สอนซึ่งประกอบด้วยรูปภาพที่มีความเหมือนจริง ใกล้เคียงกับของจริงมากที่สุด มี คำศัพท์ประกอบรูปภาพ ซึ่งนักเรียนเห็นได้อย่างภาพและคำศัพท์อย่างชัดเจน และบัตรคำศัพท์ สำหรับนักเรียนซึ่งประกอบด้วยข้อความ ข้อคำถามและรูปภาพประกอบเหมือนจริง ประกอบกับการใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ได้แก่ Magic eyes, Lip reading, flash, slowly, and What's missing? สอดคล้องกับงานของ Youngceity (2562) ว่า บัตรคำศัพท์เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้ เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เพราะในบัตรคำศัพท์จะมีคำศัพท์ที่หลากหลาย ประกอบกับ รูปภาพต่าง ๆ ที่ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองซีกขวาในด้านการจดจำ ให้เด็กมีความเข้าใจใน คำศัพท์คำนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น เพื่อเป็นพื้นฐานของพัฒนาการด้านต่าง ๆ ในอนาคตของเด็กต่อไปซึ่ง ตรงกับทฤษฎีของบลูม Bloom's Taxonomy (1956) ขั้นที่ 1 คือความรู้ที่เกิดจากความจำ (knowledge) คือ ความสามารถของสมองในการระลึกได้ จำความรู้ สารสนเทศ แสดงรายการได้ ระบุบอกชื่อได้ ซึ่งเป็นความจำระยะยาว และขั้นที่ 2 ความเข้าใจ (Comprehend) คือ ความสามารถ ของสมองในการแปลความหมายสามารถเข้าใจระหว่างคำศัพท์ เสียงที่ได้ยินกับรูปภาพได้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ Maryam Komachali (2012) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้บัตรภาพและบัตรคำใน การเรียนรู้คำศัพท์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนกลุ่ม ทดลองมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์หลังเรียน 16.72 และก่อนเรียน 14.28 ซึ่งผลสัมฤทธิ์การ เรียนรู้ด้านคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้าน คำศัพท์หลังเรียน 16.72 ซึ่งสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม นักเรียนกลุ่มควบคุมมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ด้านคำศัพท์หลังเรียน 14.28 สรุปได้ว่า ผลของการใช้บัตรคำศัพท์สามารถช่วยส่งเสริมให้นักเรียนจดจำ คำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เสริมบทสนทนา ข้อคำถามและข้อคำตอบในบัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนที่ ใช้เล่นเกม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น โดยข้อคำถามและคำตอบจะสอดคล้อง กับคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการต่อยอดให้นักเรียนได้นำคำศัพท์ที่เรียนรู้มาใช้พัฒนา ตนเองในการใช้ภาษาอังกฤษในระดับประโยค

2. การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจากที่ได้ เรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เมื่อผ่านไประยะหนึ่ง โดยทดสอบนักเรียนด้วยแบบวัดความ คงทนในการจำคำศัพท์ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบหลังเรียน ผลปรากฏว่าความคงทนในการ จำคำศัพท์ของนักเรียนหลังจากการเรียนรู้โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ผ่านไป 14 วัน ไม่แตกต่างกัน

เป็นผลเนื่องจากเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ได้แก่ Magic eyes, Lip reading, flash, slowly, and What's missing? และบัตรคำศัพท์สำหรับเล่น LUCKY GAME ทำให้นักเรียนได้เห็นภาพเสมือนจริงพร้อมคำศัพท์ นักเรียนทำกิจกรรมโดยใช้บัตรคำศัพท์หลาย ๆ ครั้ง ตั้งแต่ชั้นการเรียนรู้คำศัพท์จากครูผู้สอน จนกระทั่งเรียนรู้คำศัพท์จากการเล่นเกมนานหลาย ๆ รอบ การที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในบทเรียน ได้นำคำศัพท์ที่เรียนรู้ไปใช้ในการเล่นเกม สิ่งเหล่านี้จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความจำระยะยาว ซึ่งสอดคล้องกับ วรณีย์ ลิ้มอักษร (2555) และ สุพรรณิศรีปาน (2555) ว่า ความจำแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ความจำจากการสัมผัส (Sensory Memory) ซึ่งเกิดจากการสัมผัสด้วยสายตาได้ (มองเห็น) มีเสียงให้ได้ยิน หรือสัมผัสได้ด้วยอวัยวะสัมผัสอื่น ๆ 2) ความจำระยะสั้น (Short Term Memory) หรือบางครั้งเรียกว่า ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เป็นความจำที่บุคคลมีความใส่ใจหรือเอาใจใส่ โดยมีการทบทวนหรือท่องจำข้อมูลซ้ำ ๆ 3) ความจำระยะยาว (Long Term Memory) ระบบความจำที่สามารถเก็บข้อมูลเอาไว้ได้นาน โดยต้องผ่านขั้นตอนการเกิดความจำสัมผัสและความจำระยะสั้นมาแล้ว เมื่อมีการทบทวนข้อมูลซ้ำ ๆ การเชื่อมโยงข้อมูล ก็จะทำให้เกิดความจำระยะยาว และสอดคล้องกับ สิริวัชร เพ็ชรพิทักษ์ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้เกมคอมพิวเตอร์และผลจูงใจร่วมกับเทคนิคช่วยจำ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ศึกษาศาสตร์มาหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ที่เรียนวิชาภาษาจีนพื้นฐาน 1 จำนวน 71 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์และผลจูงใจที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ พบว่าคะแนนความคงทนในการจำไม่แตกต่างจากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ยลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ที่มีต่อการเรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ โดยภาพรวมทั้งหมดนักเรียนมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ กิจกรรมการเรียนการสอนมีความสนุกสนาน มีความท้าทาย โดยมีกฎ กติกาในการเรียนรู้ มีบรรยากาศเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดการแข่งขัน เพื่อให้ตนเองเป็นผู้ชนะ ได้รับรับคำชื่นชม หรือรางวัล ดังนั้นการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ สามารถจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ซึ่งตรงกับทฤษฎีของ Kotler and Armstrong (2002) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความ

ต้องการของตนเอง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรตัญญู จีระเดชากุล(2551) และ Weed (1975) กล่าวว่า การจัดการเรียนที่ดีผู้สอนควรสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานทำให้นักเรียนได้เกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคยและรู้สึกช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ ผู้สอนควรสร้างสื่อการสอนหรือบรรยากาศชั้นเรียนที่ช่วยเร้าหรือกระตุ้นความสนใจในบทเรียนสำหรับนักเรียนให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อจำกัด

1.1 การจัดกลุ่มในการเล่นเกมนั้น ถ้าให้นักเรียนจัดกลุ่มเองนักเรียนจะจับกลุ่มกันตามความสามารถ ทำให้กิจกรรมดำเนินไปไม่พร้อมกัน เนื่องจากบางกลุ่มเข้าใจ กฎ กติกา ได้ช้า

1.2 ระยะเวลาในการในการทำกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 การจัดกลุ่มควรจัดกลุ่มใหม่ให้นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน

2.2 การเล่นเกมควรกำหนดเวลาที่แน่ชัด เพื่อป้องกันการเล่นเกมแล้วล่วงเลยเวลา

2.3 ออกแบบบัตรคำศัพท์แบบออนไลน์เพื่อให้นักเรียนได้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา

2.4 ควรมีการศึกษาเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูด และทักษะการเขียน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมวิชาการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การ
รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: เบรนเบสบุ๊คส์
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2543). *การจัดการเครือข่าย : กลยุทธ์สู่ความสำเร็จทางการปฏิรูป
การศึกษา*. กรุงเทพฯ : ชัคเชส มีเดีย.
- ขจรศรี ขาดิกานนท์. (2540). *เอกสารประกอบการสอน กท. 531 ภาษาไทยในโรงเรียนมัธยมศึกษา*.
กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ
- เครือวัลย์ ทองมาก. (2538). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย*. วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ณัฐวรรณ เวียนทอง. (2554). *การศึกษาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความพึง
พอใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดนุ จีระเดชากุล. (2541). *นันทนาการสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- จิราวดี รัตน์ไพฑูรย์ชัย. (2554). *ก้าวสู่ AEC ภาษาอาเซียนจำเป็นจริงหรือสถาบันระหว่างประเทศเพื่อ
การค้าและพัฒนา*. เข้าถึงเมื่อ 26 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [www.itd.or.th/
weeklyarticles? download=246%3Aar](http://www.itd.or.th/weeklyarticles?download=246%3Aar)
- จิราพร สุขกรง. (2553). *ผลสัมฤทธิ์ ความคงทนและความพึงพอใจทางการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ*. วิทยานิพนธ์ (ศศ.
ม. (การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ))–มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- จุฬารัตน์ เอื้ออำนวย. (2549). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยพร วิชชาวรุ . (2525). *การวิจัยเชิงจิตวิทยา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม. (2562). *การประเมินความต้องการจำเป็นในการผลิตบัณฑิตหลักสูตรศึกษา
ศาสตรบัณฑิต (5 ปี)*. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- ถ้านันดร สุวรรณรัตน์. (2530). “เกม”. สารพัฒนาหลักสูตร. 26,5 (พฤศจิกายน) 6-9
- ทัศนาศา แคมมณี. (2545). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ : ดานสุทธาการพิมพ์.
- นที เกิดอรุณ. (2538). *การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มี ความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและการใช้แบบฝึก*. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- นันทิยา แสนสิน. (2527). *การสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นิตินันต์ ขวัญบุญ. (2549). *การพัฒนาเกมการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชนกฤต โพธิ์ซี. (2555). *ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศน์)*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชนภรณ์ ไพรสวรรณ. (2558). *ผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบควบคุมบทเรียนโดยโปรแกรมกำหนด (Program Control) เรื่องระบบย่อยอาหารที่ส่งผลต่อความคงทนในการจำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การค้นคว้าอิสระ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- บริษัท เอจี เอ็ดดูเคชั่นจำกัด สถาบันสอนภาษาอังกฤษ ENGLUO THAILAND (2565). *ความสำคัญของภาษาอังกฤษ*, สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2565, จาก <https://engluothailand.com/importance-of-english/>
- บำรุง ไตรรัตน์. (2524). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. นครปฐม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. พิมพ์ครั้งที่ 2.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2535). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2556). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน*. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประพันธ์ จุมคำมูล. (2543). *ครุมืออาชีพตาม พ.ร.บ. 2542*. วารสารวิชาการ, 3(2), 23–24.

ประไพ สุวรรณสารคุณ. (2553). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (มกราคม - มิถุนายน 2554).

พยุ่ง ชำนาญคิด. (2540). การศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ เขตการศึกษา 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พวงทอง ไสยวรรณ. (2530). กิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาอนุบาลศึกษา วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

พรพรรณ วิริยะสกุลพันธ์. (2558). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน และความพึงพอใจต่อการอ่านภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี เค ดับเบิลยู แอล พลัส (KWL - Plus) กับ การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์สมุทพรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). *สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ-นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่*. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

พิณทิพย์ ทวยเจริญ. (2546). *การพูดภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์*. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 2.

พิรุณไพบร์ สำโรงทอง. (2554). *การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู*. ม.ป.ท. : ม.ป.พ

เพ็ญนภา ตลับกลาง. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต. การค้นคว้าอิสระ. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยศิลปากร.*

ไพศาล หวังพาณิชย์. (2526). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ไพเราะ พุ่มมัน. (2551). *การพัฒนาคุณภาพนักเรียนระดับปฐมวัยสู่ผลงานทางวิชาการ*.

พิมพ์ลักษณ์, กรุงเทพฯ: พี แอนด์ พี.

มนต์ชัย เทียนทอง. (2548). *สถิติและวิธีการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ*. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ยุวรี ศิริธัญญาลักษณ์. (2542). *ผลการใช้กิจกรรมเกมและกิจกรรมนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา ชลบุรี.

มนต์ชัย เทียนทอง. (2554). *การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธ์. (2544). *รูปแบบการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตสังกัดมหาวิทยาลัยสวนภูมิภาค. โรงเรียนสาธิตพิบูลบำเพ็ญ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.*

ราศีทองสวัสดิ์. (2523). *การจัดตารางกิจกรรมประจำวัน. เข้าใจเด็กรักก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รมณียา สุธรรมจรยา. (2558). *ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2. การค้นคว้าอิสระ. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยศิลปากร.*

แรมสมร อยู่สถาพร. (2539). *การสร้างเสริมวินัยในตนเอง. ใน หนูน้อยน่ารัก. ทิศนา ขัมมณีและวาริณี ระจิตร. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

รุ่งอรุณ ลียะวนิชย. (2555). *ผลของการใช้เกมคณิตศาสตร์ ในการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสำนึกด้านจำนวนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิทยานิพนธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

เรืองศักดิ์ อัมไพพนธ์. (2536). *100 Language Games. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ :ไทยวัฒ นานาพานิช*

วไลพร เมฆไตรรัตน์. (2549). *การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย. นครสวรรค์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.*

วรนาท รักสกุลไทย. (2548). *ไฮสโคป (High Scope) กับการพัฒนาเด็กปฐมวัยในรวมนวัตกรรม ทฤษฎีการศึกษาปฐมวัยสู่การประยุกต์ใช้ในห้องเรียน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สาราเด็ก.*

วรรณพร ศิลาขาว. (2539). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้อำนาจภาษา อังกฤษของนักเรียนชนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช่แบบฝึกหัดที่มีเกม และไม่มีเกม*

- ประกอบการสอน. ปริญญาโทพนชศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรรณิ แกมเกต. (2555). วิธีวิทยาการวิจัยเชิงพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณิ วัจนสวัสดิ์. (2552). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ลอตโต. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรรณิ ลิ้มอักษร. (2543). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 5). สงขลา: นำศิลป์โฆษณา
- วัลนา ธรจักร. (2544). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริง. ปริญญาโทพนชศ.ม. (การศึกษา ปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศศิภาจนันท์ ชีถนอม. (2553). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจต่อการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา (รูปแบบที่ 1) ที่ใช้สื่อการสอนซึ่งเน้นวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการสอนแบบเดิม. วิทยานิพนธ์ สาขาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศศิธรรณ สุวรรณ และคิด พงศทัต. (2541). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศรีวิชัย สุวรรณกิติ. (2522). วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- ศักดิ์ไทย สุรกีจาวร. (2545). จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล, สืบค้นเมื่อ 6 กรกฎาคม 2564, จาก <dfile:///C:/Users/Owner/Downloads/CEFR%20Manual%20for%20Primary%20Level2.pdf>
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). Board game universe จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพฯ : แชลมอน.
- สิรินธร เพ็ชรพิทักษ์. (2555). ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยร่วมกับเทคนิคช่วยจำวิชา ภาษาจีนพื้นฐาน 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. Veridian E-Journal, SU Vol.6 No. 1 January –

April 2013

สิริอร วิชชาวุธ. (2554). *จิตวิทยาการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เสงี่ยม ไตรรัตน์. (2538). *แนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. สารพัฒนาหลักสูตร
15, 123 (ตุลาคม-ธันวาคม) : 49.

สมพร วราวิทยศรี. (2541). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ วิชา
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนต่ำจากการสอน โดยใช้
แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ*. วิทยานิพนธ์ศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา).
มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สังเวียน สฤชดิกุล. (2521). *วิธีการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุกิจ ศรีพหรม. (2544). *เกมกับการเรียนการสอน*. วารสารวิชาการ 4(5), 73-75

สุนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ:
ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119. เทคนิคพรีนติ้ง.

สุชา จันทน์เอม. (2541). *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2540). *ระเบียบวิธีการวิจัยสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ : เพ็ญฟู
พรีนติ้ง.

สุมิตรา อังวัฒนากุล. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. พิมพ์ครั้งที่ 4.

สุรพันธ์ กุศลส่ง. (2543). *การเปรียบเทียบความสามารถและทัศนคติในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ
ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการตามแนวทฤษฎีธรรมชาติประกอบกับการจัด
กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรี
นครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สุพรรณิ ศรีปาน. (2555). *เกมสื่อกสมองสำหรับผู้สูงอายุผ่านโปรแกรมประยุกต์เว็บเพื่อส่งเสริม
ความจำและสุขภาพจิต*. วิทยานิพนธ์ (วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ))
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2556). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

สุณี บุญพิทักษ์. (2557). *วิจัยชั้นเรียนปฐมวัย: หลักปฏิบัติจากประสบการณ์*. กรุงเทพฯ: ส.เอเชียเพลส.

สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). *วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ : ประมวลศิลป์.

แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

แสงสุรี วาดวิจิตร. (2554). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โครงการศึกษาพหุภาษา ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาที่เรียนโดยการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) กับคู่มือ*. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2547). *คู่มือการปฏิบัติงานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.

ไสว เลี่ยมแก้ว. (2528). *ความจำของมนุษย์ทฤษฎีและวิธีการสอน*. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

โสภา ชานะมูล. (2550). *“ชาติไทย” ทศนะปัญญาชนหัวก้าวหน้า*. กรุงเทพฯ: มติชน.

อภิเชษฐ์ ขาวเฟือก. (2558). *การพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม*. การค้นคว้าอิสระ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น. (2558). *ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยไข่มองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการจัดการหลักสูตรและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

อิสรา สารงาม. (2530). *การสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อุบลรัตน์ เฟื่องสถิต. (2535). *จิตวิทยาพัฒนาการประยุกต์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.

Adams, Jack A. (1969). *Human Memory*. New York : McGraw – Hill.

Alabsi, T. (2016). *The Effectiveness of Role Play Strategy in Teaching Vocabulary*.
Theory and practice in language studies. 6(2), 227-234.

Alshammari, N. A. (2013). *A Quantitative Study of the Impact of Immersive
GameBased Learning on Enhancing Vacabulary Instruction and Acquisition
for English Language Learners*.

Anastasi, Anne. (1976). *Psychological Testing*. New York : Macmillan

Atkinson; R.C.; & Shiffrin, R.M. (1968). *Human Memory : A Proposed System and Its
Control Processes*. *The Psychology of Learning and Motivation : Advanced in
Research and Theory*. New York: Academic Press. pp. 89 – 195

Bloom B S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives, the classification of
educational goals – Handbook I: Cognitive Domain. New York: McKay.

Boocock, S. Sarane; & Schild, E.O. (1981). *Simulation Games in Learning California*.
Sage Publications, Inc.

Crow, & A.W.Crow. (1980). *Introduction to Education*. New Delhi: Eurage Publishing
House.

Dale, Edgar and others. (1999). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Rotherham :
Field Educational Publication Incorporated.

Dickerson, D. P. (1997). *A Comparison of the Use of the Active Games Learning
Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of
Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-
Grade Children with Limited Sight Vocabularies*. *Dissertation Abstracts*, 32(10),
64-65.

Dolch W. (2001). *Dolch Word*. (Online). Available : <http://www.dolchword.net>. 27
October 2007.

Dobson. J., (1970). *Try One of My Game Forum*. May-June. 9-11.

- Drumheller, S. J. (1972). *Curriculum making as a game designing task*. *Technology* 1976, 13-17
- Ellis, R. (2003). *Task-Based Language Learning and Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Good, Carter V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill Book.
- Gregory, R.J. (1987). *Adult Intellectual Assessment*. Newton: Allyn and Bacon.
- Haghtalab Hamed, Ahrari Maryam & Amirusefi Rasool. (2011). *Survey Relationship Between Customer Relationship Management and Service Quality, Satisfaction and Loyalty (Case Study Mellat Bank)*. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, Vol.3 (Issue 6), pp. 439-448.
- Hatch J. and Brown W. (1995). *Vocabulary, Semantics and Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Houston, J.P.; et al. (1983). *Invitation to Psychology*. 2nd ed. U.S.A.: Academic Press
- Kamil, Michael L. and Hiebert, Elfrieda H. (2005). *Teaching and Learning Vocabulary Bringing Research to Practice*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2002). *Principles of marketing*. NJ : Prentice Hall.
- Lewis, M. (2000). *Teaching Collocation: Further development in the Lexical Approach*. Michael Lewis (ed). Hove, England : Language Teaching Publication
- Maryam Komachali. (2012). *The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge*. *International Education Studies* Vol. 5, No. 3; June 2012.
- McCarthy, B. (1997). *Using 4 MAT System to Bring Learning Styles to School*. *Educational Leadership*. 48(2) : 31-37
- Nation, I.S.P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York : Newbury House.
- Oxford Royale Academy. (2017) Reason to Attend a Summer School. Retrieved 19 July 2022, from <https://www.oxford-royale.co.uk/article/why-attend-summer-school.html>.
- Pinter, D.K. (1997). *The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement*

of the Third Grades. Dissertation Abstracts International. 2 : 710 – A
Youngcity. (2562). สื่อการสอนส่งเสริมทักษะการจำ, สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2565, จาก
<https://www.youngcity.com/article/learning/flash-cards-for-kids.html>



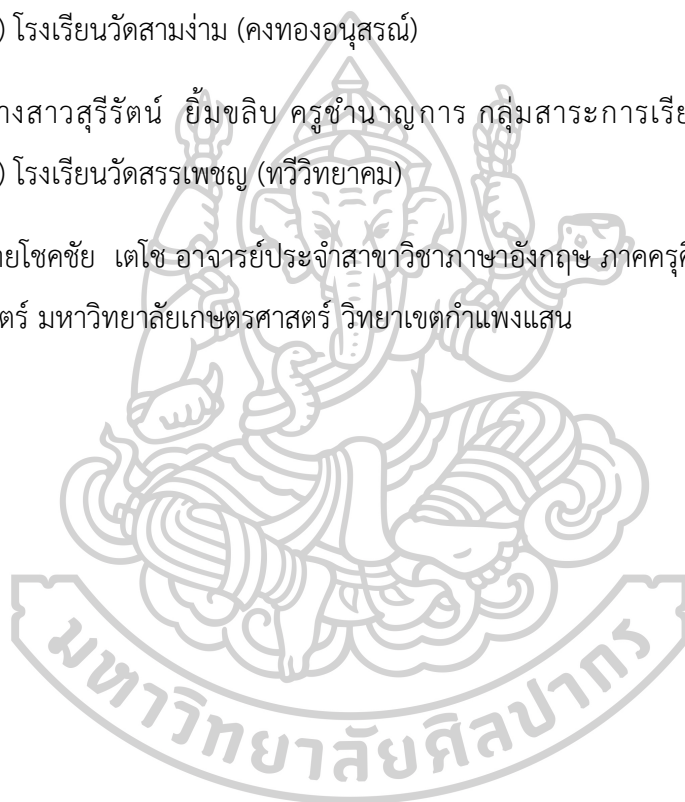


ภาคผนวก



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC)

1. นางปทิตตา สาทรกิจ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบวรนิเวศศาลายา ในพระสังฆราชูปถัมภ์
2. นางสาววันดี เมืองแก้วฟ้า ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัยนครปฐม (พระตำหนักสวนกุหลาบมัธยม)
3. นางสาวอรณิช วงศ์ศรีนาค ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนวัดสามง่าม (คงทองอนุสรณ์)
4. นางสาวสุรรัตน์ ยิ้มขลิบ ครูชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ (ทวีวิทยาคม)
5. นายโชคชัย เตโซ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Wonderland of Animals และ Occupations Hunting
2. บัตรคำศัพท์สำหรับครู
3. บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน (LUCKY GAME)
4. แบบทดสอบวัดการเรียนรู้การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนหลังเรียน
5. แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์



1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Wonderland of Animals และ Occupations Hunting

Unit 1 : Wonderland of Animals

Subject: English 5 (E 15101) Foreign Language Department

Class/Level: Primary 5

Academic Year: 2021

Time: 60 minutes

Teacher: Mr.Sathit Pokee

Learning Standards and Indicators

Standard F1.1: Understanding of and capacity to interpret what has been heard and read from various types of media, and ability to express opinions with proper reasoning.

Gr 5/1 Accurately read aloud the given sentences, the paragraphs and the short poems by observing the principles of reading.

Gr 5/3 Draw/Match the picture or signs with the meanings of sentences and the short paragraphs heard or read.

Standard F1.3: Ability to present data, information, concepts and views about various matters through speaking and writing

Gr 5/1 Speak/write to give information about themselves and matters around them.

Conceptual Learning

Accurately speak/write and remember the vocabulary and conversation of animals.

Materials

Flashcards, Lucky game

Objectives

1.Students can accurately speak/write the vocabulary of animals.

2.Student can correctly speak/write sentences below.

1.Do you like a/an (kind of animal)?	1.Yes, I like a/an (kind of animal). / No, I don't like a/an (kind of animal).
2.How many (kind of animal) do you see?	2. I see (number) (kind of animal) (-s/-es).
3.Who likes a/an (kind of animal)?	3. (Name) likes a/an (kind of animal).
4.What color is this (kind of animal)?	4.The (kind of animal) is (color and color).

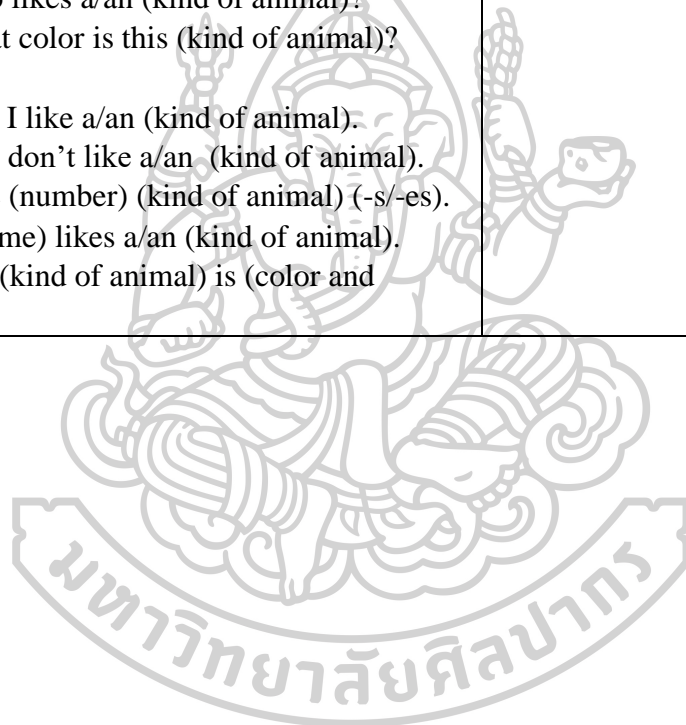
Vocabulary

-crocodile	-dinosaur
-dove	-koala
-mosquito	-ostrich

-peacock -rhino
 -shrimp -alligator

Assessment

Objective	Measuring	Tools
Students can speak/write the vocabulary of animals.	Do the test	Pre-test Post-test
Student can correctly speak/write sentences below. 1.Do you like a/an (kind of animal)? 2.How many (kind of animal) do you see? 3.Who likes a/an (kind of animal)? 4.What color is this (kind of animal)? 1.Yes, I like a/an (kind of animal). / No, I don't like a/an (kind of animal). 2.I see (number) (kind of animal) (-s/-es). 3. (Name) likes a/an (kind of animal). 4.The (kind of animal) is (color and color).	Do the test	Pre-test Post-test



Lesson Plan Template: Wonderland of animal 1**Class/Level:** Primary 5**Academic Year:** 2021**Time:** 60 minutes**Teacher:** Mr.Sathit Pokee**Objectives**

By the end of the lesson the students will be able to accurately speak/write and remember the vocabulary and conversation of animals.

Stage	Timing	Interaction	Procedure	ICQs
Warmer	5 mins	T-Ss	1.Let two students in each round try to watch some parts of animal then the students tell the teacher and their friends “What is the animal?”. (Maybe in Thai if the students don’t know the vocabulary)	-Can you answer in Thai if you don’t know in English?
Lead in	15 mins	T-Ss	1. Teacher shows one flashcard and let students say. After sticking flashcards on the board. 2. Teacher use Magic eyes technique with all flashcards. 2.1 The teacher shows one flashcard and lets all students read aloud. 2.2 The teacher sticks flashcard on the board. (The teacher may call students to stick flashcard on the board) 2.3 The teacher takes out flashcard from the board and lets students speak without flashcards. 2.4 The teacher does the procedures 2.1 -2.3 with all flashcards. 2.5 This is not flashcard on the board. The teacher will point to the position that the pictures were. The students speak the vocabulary in the position. If they can speak correctly, the picture will be stucked back.	-When do you say the word? - If I have already read aloud, what will you do?
Main task	20 mins	Ss-Ss T-Ss	1. Teacher use Lip reading technique with all flashcards. 1.1 The teacher sticks all flashcard on the board. 1.2 Let students read all vocabulary aloud again. 1.3 Lets students work in pair. The teacher	-How many students do

Stage	Timing	Interaction	Procedure	ICQs
			<p>gives a paper to each pair for writing the answer.</p> <p>1.4 Lets students look at teacher's mouth. The teacher read a word with no sound for two times.</p> <p>1.5 The students write the answer in your paper.</p> <p>1.6 Lest check the answer together</p> <p>2.The teacher use Flash and slowly techniques with all flashcards.</p> <p>2.1 The teacher rapidly shows flashcard or slowly show flashcard to students.</p> <p>2.2 Lets students answer after the teacher says "go" by raising your hand.</p>	<p>to this activity?</p> <p>-How many times do I say the word?</p> <p>-Where do you write the answer?</p> <p>-When do you raise your hand?</p> <p>-When do you say the word?</p>
Error correction	5 mins	T-Ss	1. Teacher shows flashcard and asks all or some students to answer true/false.	What will you say after I show flashcard?
Feedback	5 mins	T-Ss	1. Teacher shows flashcard again and lets all or some students read aloud.	-When I show flashcard, what will you do?
Production	10 mins	Ss-Ss	<p>1. Let students make groups of 4.</p> <p>2. The teacher gives pictures and words to each group.</p> <p>3. Lets students correctly match picture and words together. The activity will stary until I say go.</p> <p>4. If the students finish their job, all students in the group must raise their both hands. The teacher will go that group, and check the answer.</p>	<p>-How many students are there in your group?</p> <p>-Can you match each picture?</p> <p>If you finish your work, what will you do?</p>

*ICQs means Instruction concept questions.

Lesson Plan Template: Wonderland of animal 2**Class/Level:** Primary 5**Academic Year:** 2021**Time:** 60 minutes**Teacher:** Mr.Sathit Pokee**Objectives**

By the end of the lesson the students will be able to accurately speak/write the vocabulary and conversation of animals.

Stage	Timing	Interaction	Procedure	ICQs
Warmer	5 mins	T-Ss	<p>1.The teacher use What's missing? technique to review the vocabulary.</p> <p>1.1 The teacher shows flashcard and lets students read aloud, then the teacher sticks flashcards on the board.</p> <p>1.2 Lets students close their eyes then the teacher takes out 1 or 2 flashcards.</p> <p>1.3 Lets students open their eyes then teacher say "go". The students answer What's missing?</p>	<p>-Can you open your eyes?</p> <p>-When can you open your eyes?</p>
Lead in	10 mins	T-Ss	<p>1.The teacher explains how to play Lucky Game.</p> <p>1.1 The teacher presents sentences that students have to say for playing the game.</p> <p>Question</p> <p>1.Do you like a/an (kind of animal)?</p> <p>2.How many (kind of animal) do you see?</p> <p>3.Who likes a/an (kind of animal)?</p> <p>4.What color is this (kind of animal)?</p> <p>Answer</p> <p>1. Yes, I like a/an (kind of animal). / No, I don't like a/an (kind of animal).</p> <p>2.I see (number) (kind of animal) (-s/-es).</p> <p>3. (Name) likes a/an (kind of animal).</p> <p>4.The (kind of animal) is (color and color).</p> <p>1.2 The teacher presents a video of how to play Lucky Game.</p>	<p>-How many questions are there?</p>
Main task	45 mins	Ss-Ss	<p>1.Lets students play Lucky Game by themselves.</p> <p>2.The teacher will facilitate the students during the activity.</p>	<p>-How many members are there in your team?</p>
Error correction		T-Ss		
Feedback				
Production				

Lesson Plan Template: Wonderland of animal 3**Class/Level:** Priary 5**Academic Year:** 2021**Time:** 60 minutes**Teacher:** Mr.Sathit Pokee**Objectives**

By the end of the lesson the students will be able to accurately speak/write the vocabulary and conversation of animals.

Stage	Timing	Interaction	Procedure	ICQs
Warmer	5 mins	T-Ss	<p>1.The teacher use What's missing? technique to review the vocabulary.</p> <p>1.1 Teacher shows flashcard and lets students read aloud then teacher sticks flashcard on the board.</p> <p>1.2 Lets students close their eyes after that teacher take out 1 or 2 flashcards.</p> <p>1.3 Lets students open their eyes after teacher say go. The students answer What's missing?</p>	<p>-Can you open your eyes?</p> <p>-When can you open your eyes?</p>
Lead in	5 mins	T-Ss	<p>1.The teacher explains how to play Lucky Game.</p> <p>1.1 The teacher presents sentences that students have to say for playing game.</p> <p>Question</p> <p>1.Do you like a/an (kind of animal)?</p> <p>2.How many (kind of animal) do you see?</p> <p>3.Who likes a/an (kind of animal)?</p> <p>4.What color is this (kind of animal)?</p> <p>Answer</p> <p>1.Yes, I like a/an (kind of animal). / No, I don't like a/an (kind of animal).</p> <p>2.I see (number) (kind of animal) (-s/-es).</p> <p>3. (Name) likes a/an (kind of animal).</p> <p>4.The (kind of animal) is (color and color).</p> <p>1.2 The teacher presents a video or explain of how to play Lucky Game again.</p>	<p>-How many questions are there?</p>
Main task	50 mins	Ss-Ss	<p>1.Lets students play Lucky Game by themselves.</p> <p>2. The teacher will facilitate the students during the activity.</p>	<p>-How many members are there in your team?</p>
Error correction		T-Ss		
Feedback				
Production				

Unit 2 : Occupations Hunting

Subject: English 5 (E 15101) Foreign Language Department

Class/Level: Primary 5

Academic Year: 2021

Time: 60 minutes

Teacher: Mr.Sathit Pokee

Learning Standards and Indicators

Standard F1.1: Understanding of and capacity to interpret what has been heard and read from various types of media, and ability to express opinions with proper reasoning.

Gr 5/1 Accurately read aloud the given sentences, the paragraphs and the short poems by observing the principles of reading.

Gr 5/3 Draw/Match the picture or signs with the meanings of sentences and the short paragraphs heard or read.

Standard F1.3: Ability to present data, information, concepts and views about various matters through speaking and writing

Gr 5/1 Speak/write to give information about themselves and matters around them.

Conceptual Learning

Accurately speak/write and remember the vocabulary of occupations.

Materials

Flashcards, Lucky game

Objectives

- 1.Students can accurately speak/write the vocabulary of occupations.
- 2.Student can correctly speak/write sentences below.

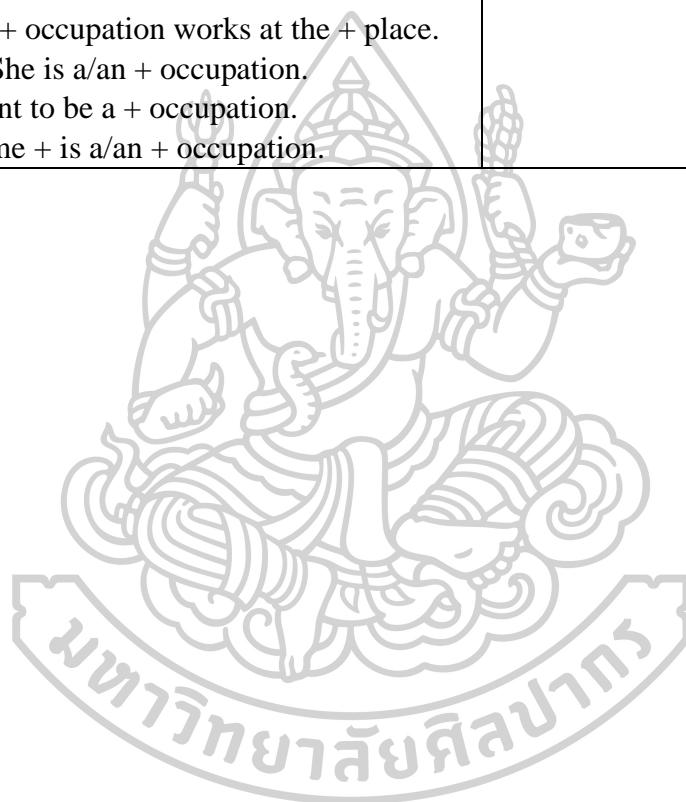
1.Where does (occupation) work?	1.The + occupation works at the + place.
2.What does he/she do?	2.He/She is a/an + occupation.
3.What do you want to be in the future?	3.I want to be a + occupation.
4.Who is a/an + occupation?	4. Name + is a/an + occupation.

Vocabulary

-accountant	-vet
-firefighter	-author
-mail carrier	-waiter
-pilot	-waitress
-secretary	-operator

Assessment

Objective	Measuring	Tools
Students can accurately speak/write the vocabulary of occupations.	Do the test	Pre-test Post-test
Student can correctly speak/write sentences below. 1. Where does (occupation) work? 2. What does he/she do? 3. What do you want to be in the future? 4. Who is a/an + occupation? 1. The + occupation works at the + place. 2. He/She is a/an + occupation. 3. I want to be a + occupation. 4. Name + is a/an + occupation.	Do the test	Pre-test Post-test



Lesson Plan Template: Occupation Hunting 1**Class/Level:** Primary 5**Academic Year:** 2021**Time:** 60 minutes**Teacher:** Mr.Sathit Pokee**Objectives**

By the end of the lesson the students will be able to accurately speak/write and remember the vocabulary and conversation of occupations.

Stage	Timing	Interaction	Procedure	ICQs
Warmer	5 mins	T-Ss	1.Let some students in each round look some instruments then the students tell the teacher and their friend “What is this occupation?). (Maybe in Thai if the students don’t know the vocabulary)	-What will you do when teacher shows some instruments? -Can you answer in Thai if you don’t know in English?
Lead in	15 mins	T-Ss	1. Teacher shows one flashcard and let students say. After sticking flashcards on the board. 2. Teacher use Magic eyes technique with all flashcards. 2.1 The teacher shows one flashcard and lets all students read aloud. 2.2 The teacher sticks flashcard on the board. (The teacher may call students to stick flashcard on the board) 2.3 The teacher takes out flashcard from the board and lets students speak without flashcards. 2.4 The teacher does the procedures 2.1 -2.3 with all flashcards. 2.5 This is not flashcard on the board. The teacher will point to the position that the picture were. The students speak the vocabulary in the position. If they can speak correctly, the picture will be stucked back.	-When do you say the word? - If I have already read aloud, what will you do?
Main task	20 mins	Ss-Ss T-Ss	1. Teacher use Lip reading technique with all flashcards. 1.1 The teacher sticks all flashcard on the board. 1.2 Let students read all vocabulary aloud again. 1.3 Lets students work in pair. The teacher	-How many students do

Stage	Timing	Interaction	Procedure	ICQs
			<p>gives a paper to each pair for writing the answer.</p> <p>1.4 Lets students look at teacher's mouth. The teacher read a word with no sound for two times.</p> <p>1.5 The students write the answer in your paper.</p> <p>1.6 Lest check the answer together</p> <p>2.The teacher use Flash and slowly techniques with all flashcards.</p> <p>2.1 The teacher rapidly shows flashcard or slowly show flashcard to students.</p> <p>2.2 Lets students answer after the teacher says "go" by raising your hand.</p>	<p>to this activity?</p> <p>-How many times do I say the word?</p> <p>-Where do you write the answer?</p> <p>-When do you raise your hand?</p> <p>-When do you say the word?</p>
Error correction	5 mins	T-Ss	1. Teacher shows flashcard and asks all or some students to answer true/false.	What will you say after I show flashcard?
Feedback	5 mins	T-Ss	1. Teacher shows flashcard again and lets all or some students read aloud.	-When I show flashcard, what will you do?
Production	10 mins	Ss-Ss	<p>1. Let students make groups of 4.</p> <p>2. The teacher gives pictures and words to each group.</p> <p>3. Lets students correctly match picture and words together. The activity will stary until I say go.</p> <p>4. If the students finish their job, all students in the group must raise their both hands. The teacher will go that group, and check the answer.</p>	<p>-How many students are there in your group?</p> <p>-Can you match each picture?</p> <p>If you finish your work, what will you do?</p>

*ICQs means Instruction concept questions.

Lesson Plan Template: Occupation Hunting 2**Class/Level:** Primary 5**Academic Year:** 2021**Time:** 60 minutes**Teacher:** Mr.Sathit Pokee**Objectives**

By the end of the lesson the students will be able to accurately speak/write the vocabulary and conversation of occupations.

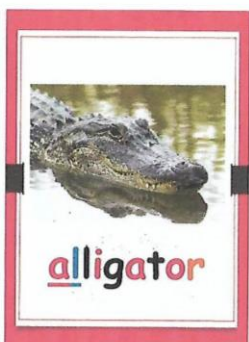
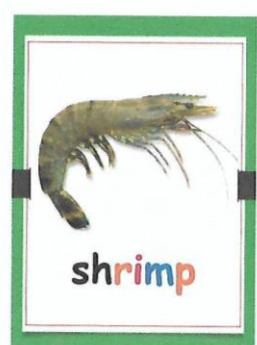
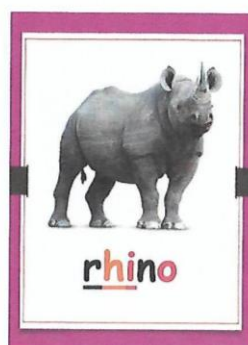
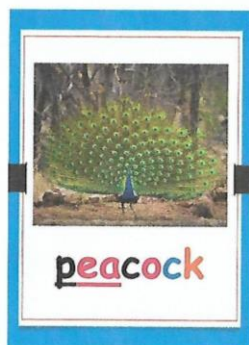
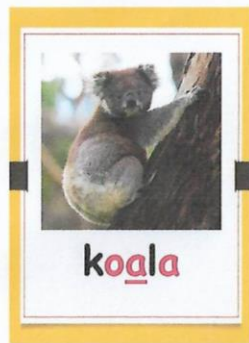
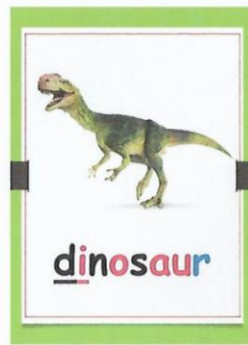
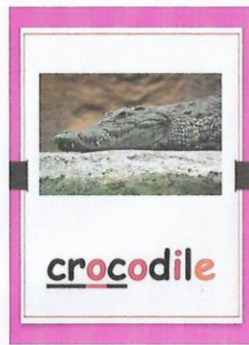
Stage	Timing	Interaction	Procedure	ICQs
Warmer	5 mins	T-Ss	<p>1.The teacher use What's missing? technique to review the vocabulary.</p> <p>1.1 The teacher shows flashcard and lets students read aloud, then the teacher sticks flashcards on the board.</p> <p>1.2 Lets students close their eyes then the teacher takes out 1 or 2 flashcards.</p> <p>1.3 Lets students open their eyes then teacher say "go". The students answer What's missing?</p>	<p>-Can you open your eyes?</p> <p>-When can you open your eyes?</p>
Lead in	10 mins	T-Ss	<p>1.The teacher explains how to play Lucky Game.</p> <p>1.1 The teacher presents sentences that students have to say for playing the game.</p> <p>Question</p> <p>1.Where does (occupation) work?</p> <p>2.What does he/she do?</p> <p>3.What do you want to be in the future?</p> <p>4.Who is a/an + occupation?</p> <p>Answer</p> <p>1.The + occupation works at the + place.</p> <p>2.He/She is a/an + occupation.</p> <p>3.I want to be a + occupation.</p> <p>4. Name + is a/an + occupation.</p> <p>1.2 Teacher present video of how to play Lucky Game.</p>	<p>-How many questions are there?</p>
Main task	45 mins	Ss-Ss	<p>1.Lets students play Lucky Game by themselves.</p> <p>2.The teacher will facilitate the students during the activity.</p>	<p>-How many members are there in your team?</p>
Error correction		T-Ss		
Feedback				
Production				

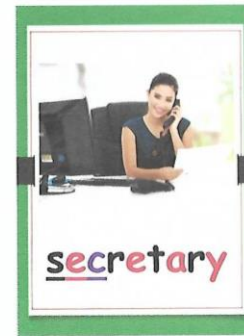
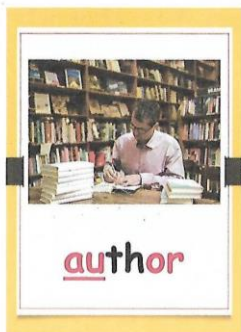
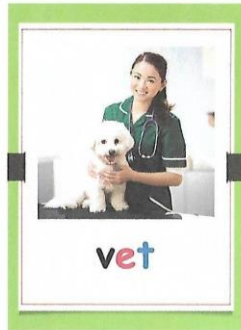
Lesson Plan Template: Occupation Hunting 3**Class/Level:** Primary 5**Academic Year:** 2021**Time:** 60 minutes**Teacher:** Mr.Sathit Pokee**Objectives**

By the end of the lesson the students will be able to accurately speak/write the vocabulary and conversation of occupations.

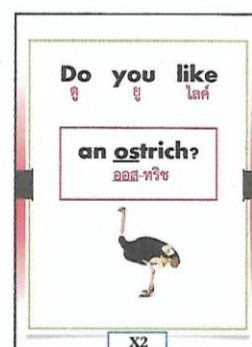
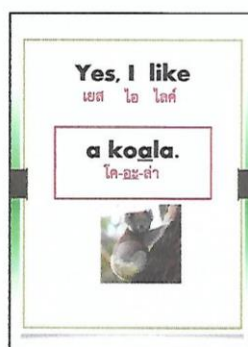
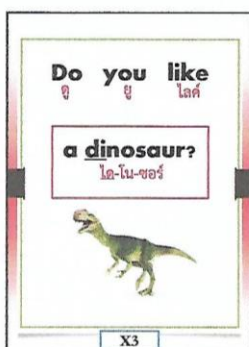
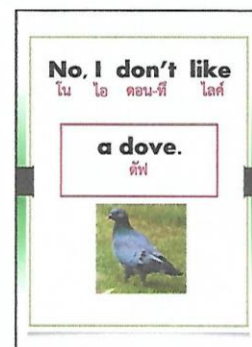
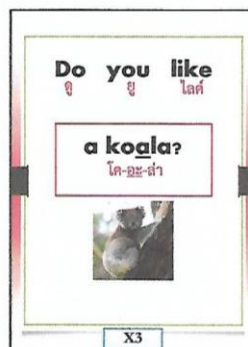
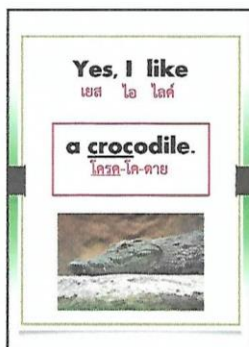
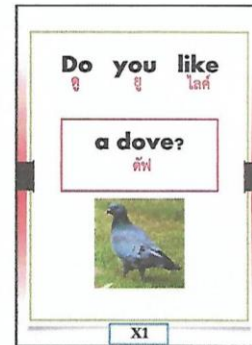
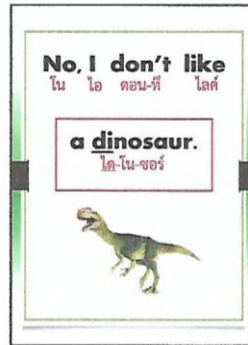
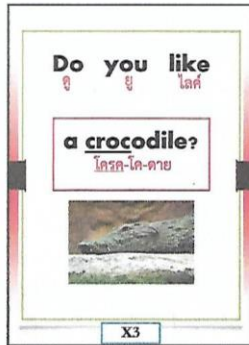
Stage	Timing	Interaction	Procedure	ICQs
Warmer	5 mins	T-Ss	<p>1.The teacher use What's missing? technique to review the vocabulary.</p> <p>1.1 Teacher shows flashcard and lets students read aloud then teacher sticks flashcard on the board.</p> <p>1.2 Lets students close their eyes after that teacher take out 1 or 2 flashcards.</p> <p>1.3 Lets students open their eyes after teacher say go. The students answer What's missing?</p>	<p>-Can you open your eyes?</p> <p>-When can you open your eyes?</p>
Lead in	5 mins	T-Ss	<p>1.The teacher explains how to play Lucky Game.</p> <p>1.1 The teacher presents sentences that students have to say for playing game.</p> <p>Question</p> <p>1.Where does (occupation) work?</p> <p>2.What does he/she do?</p> <p>3.What do you want to be in the future?</p> <p>4.Who is a/an + occupation?</p> <p>Answer</p> <p>1.The + occupation works at the + place.</p> <p>2.He/She is a/an + occupation.</p> <p>3.I want to be a + occupation.</p> <p>4. Name + is a/an + occupation.</p> <p>1.2 Teacher present video or explain of how to play Lucky Game.</p>	<p>-How many questions are there?</p>
Main task	50 mins	Ss-Ss	<p>1.Lets students play Lucky Game by themselves.</p> <p>2. The teacher will facilitate the students during the activity.</p>	<p>-How many members are there in your team?</p>
Error correction		T-Ss		
Feedback				
Production				

2. บัตรคำศัพท์สำหรับครู






3. บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน (LUCKY GAME)



Yes, I like
เยส ไอ โดค


an ostrich.
ออสทริช



X2

Do you like
ดู ยู โดค


a peacock?
พี-ค็อก



X2

No, I don't like
โน ไอ ดอน-ที โดค


an alligator.
ออลลิเกเตอร์



X2

Do you like
ดู ยู โดค


a mosquito?
มาสกี-ไต่



X4

No, I don't like
โน ไอ ดอน-ที โดค


a peacock.
พี-ค็อก



X2

Do you like
ดู ยู โดค


a rhino?
ไร-โน



X2

No, I don't like
โน ไอ ดอน-ที โดค


a mosquito.
มาสกี-ไต่



X4

Do you like
ดู ยู โดค


an alligator?
ออลลิเกเตอร์



X3


Yes, I like
เยส ไอ โดค

a rhino.
ไร-โน




X2

Do you like
 ฮิว ยู ไคค์
 a shrimp?
 ชูม




X2

I see two
 โอ ซี ทู
 peacocks.
 พีค็อก-ซี




X2

How many
 ฮาว แมนนี่
 shrimps ?
 ชูม-ซี
 do you see?
 ฮิว ยู ซี




X6

Yes, I like
 เยส ไอ ไคค์
 a shrimp.
 ชูม




How many
 ฮาว แมนนี่
 rhinos ?
 ไค-ไฟ-ซี
 do you see?
 ฮิว ยู ซี




X4

I see six
 ไอ ซี ซิกซ์
 shrimps.
 ชูม-ซี

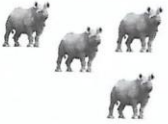


How many
 ฮาว แมนนี่
 peacocks
 พีค็อก-ซี
 do you see?
 ฮิว ยู ซี




X2

I see four
 ไอ ซี โฟร์
 rhinos.
 ไค-ไฟ-ซี




How many
 ฮาว แมนนี่
 alligators ?
 ออลลิเกททอ-ซี
 do you see?
 ฮิว ยู ซี



X3

I see three
ไอ ซี พี


alligators.
อัลลิกะทอริส



How many
ฮาว แมนนี่

dinosaurs ?
ไดโนซอร์ส

do you see?
ดู ยู ซี



X2

I see four
ไอ ซี โฟร์


doves.
ด๊ฟ



How many
ฮาว แมนนี่

crocodiles.
ครอคโคไดลิส


do you see?
ดู ยู ซี



X2

I see two
ไอ ซี ทู


dinosaurs.
ไดโนซอร์ส



How many
ฮาว แมนนี่

koalas ?
โคอาล่า


do you see?
ดู ยู ซี



X1

I see two
ไอ ซี ทู


crocodiles.
ครอคโคไดลิส



How many
ฮาว แมนนี่

doves ?
ด๊ฟ


do you see?
ดู ยู ซี




X4

I see three
ไอ ซี พี

koalas.
โคอาล่า




How many
 ฮาว แมนนี่
mosquitos ?
 มาส-คี-ไค-สี่
do you see?
 ดู ยู ซี




X3

I see six
 ไอ ซี ซิกซ
ostriches.
 ออส-ทริซ-เชส




Who likes
 วู ไค-สี่
a dinosaur ?
 ไค-โน-ซอร์




X3

I see two
 ไอ ซี ทู
mosquitos.
 มาส-คี-ไค-สี่




Who likes
 วู ไค-สี่
a crocodile ?
 ไค-รอก-ไค-ดาบ




X2

John likes
 จอห์น ไค-สี่
a dinosaur.
 ไค-โน-ซอร์




How many
 ฮาว แมนนี่
ostriches ?
 ออส-ทริซ-เชส
do you see?
 ดู ยู ซี




X1

Peter likes
 ปีเตอร์ ไค-สี่
a crocodile.
 ไค-รอก-ไค-ดาบ




Who likes
 วู ไค-สี่
a dove ?
 ดัฟ



X2

Nana likes
นานา ไท้-สี่


a dove.
ด๊ฟ



X5

Who likes
ฮู ไท้-สี่


a mosquito ?
มอส-คี-ไต่



X5

Peter likes
ปีเตอร์ ไท้-สี่


an ostrich.
ออส-ทริซ



X5

Who likes
ฮู ไท้-สี่


a koala ?
โค-อลา



X3

Sam likes
แซม ไท้-สี่


a mosquito.
มอส-คี-ไต่



X5

Who likes
ฮู ไท้-สี่


a peacock ?
พี-ค็อค



X2

Zuzan likes
ซูซาน ไท้-สี่


a koala.
โค-อลา



X3

Who likes
ฮู ไท้-สี่


an ostrich ?
ออส-ทริซ



X3

Nana likes
นานา ไท้-สี่


a peacock.
พี-ค็อค



X2

Who likes
ชู โลก์-สี


a rhino ?
ไร-โน



X1

Zuzan likes
ซูซาน โลก์-สี


a shrimp.
ขริม



X2

What color is
วอท คัลเลอร์ สีต


this alligator ?
คีส อลล-จี-เก-ทอ



X2

John likes
จอห์น โลก์-สี


a rhino.
ไร-โน



X1

Who likes
ชู โลก์-สี


an alligator ?
อลล-จี-เก-ทอ



X2

The alligator
ติ อลล-จี-เก-ทอ


is black.
สีต แบล็ค



X2

Who likes
ชู โลก์-สี


a shrimp ?
ขริม



X1

Sam likes
แซม โลก์-สี

an alligator.
อลล-จี-เก-ทอ



X2

What color is
วอท คัลเลอร์ สีต

this shrimp ?
คีส ขริม




X3

The **shrimp**
 เดอะ ชริมป์
 is gray.
 อีส เกรย์



X3

What color is
 วอท คัลเลอร์ อีส
 this **rhino** ?
 ดีส ไโร-ไน์




X3

The **ostrich**
 ดิ ออส-ทริซ
 is black.
 อีส แบล็ค




What color is
 วอท คัลเลอร์ อีส
 this **peacock** ?
 ดีส พี-ค็อก



X5

The **rhino**
 เดอะ ไโร-ไน์
 is gray.
 อีส เกรย์




What color is
 วอท คัลเลอร์ อีส
 this **mosquito** ?
 ดีส มาส-คี-ไต์



X4

The **peacock**
 เดอะ พี-ค็อก
 is blue and green.
 อีส บลู แอนด์ กรีน




What color is
 วอท คัลเลอร์ อีส
 this **ostrich** ?
 ดีส ออส-ทริซ




X3

The **mosquito**
 เดอะ มาส-คี-ไต์
 is black.
 อีส แบล็ค




What color is
วอท คัลเลอร์ อีส
this koala?
ทิส โคอะล่า




X1

The dove
เดอะ ดัฟ
is gray.
อีส เกรย์




X5

What color is
วอท คัลเลอร์ อีส
this crocodile?
ทิส โครคโคตาย




X5

The koala
เดอะ โคอะล่า
is gray.
อีส เกรย์




X3

What color is
วอท คัลเลอร์ อีส
this dinosaur?
ทิส ไดโนซอร์




X3

The crocodile
เดอะ โครคโคตาย
is gray.
อีส เกรย์




X3

What color is
วอท คัลเลอร์ อีส
this dove?
ทิส ดัฟ




X2

The dinosaur
เดอะ ไดโนซอร์
is brown.
อีส บราวน์




X2

Where does an
 แว . คาส
accountant work?
 แอค-เค๊า-เงิ่น เวิร์ค




X2

She is an
 ซึ อีส แอน
accountant.
 แอค-เค๊า-เงิ่น




Who is an
 ซึ อีส
accountant ?
 แอค-เค๊า-เงิ่น




X3

The **accountant**
 ดี แอค-เค๊า-เงิ่น
works at the office.
 เวิร์ค-สึ แอท ออฟฟิศ




What do you want to
 วอท ดู ซึ วอนทึ ซึ
be in the future?
 บี อีน เดอะ ฟิวเจอร์




X5

Zuzan is an
 ซูซาน อีส แอน
accountant.
 แอค-เค๊า-เงิ่น




What does
 วอท คาส
she do?
 ซึ ซึ




X1

I want to be
 ไอ วอนทึ ซึ บี
an accountant.
 แอน แอค-เค๊า-เงิ่น




Where does an
 แว คาส
author work?
 ออ-ธอร์-วอร์ค




X5


The author
 ติ ออ-เออ
 works at the office.
 เวิร์ค-สึ แอท ออฟฟิศ




What do you want to
 วอท ดู ยู วอนทึ ยู
 be in the future?
 บี อิน เดอะ ฟิวเจอร์




Peter is an
 ปีเตอร์ อีส แอน
author.
 ออ-เออ




What does
 วอท ดาส
 he do?
 ฮี ดู




I want to be
 ไอ วอนทึ ยู บี
 an author.
 แอน ออ-เออ




Where does an
 แว ดาส
operator work?
 ออ-เออ-เวอ-เวอ-เวอ เวิร์ค



He is an
 ฮี อีส แอน
author.
 ออ-เออ



Who is an
 ฮู อีส
author ?
 ออ-เออ



The operator
 ติ ออ-เออ-เวอ-เวอ-เวอ
 works at the office.
 เวิร์ค-สึ แอท ออฟฟิศ



What does
 เธอ ทำ
 she do?

 X2

I want to be
 โ้ วนที่ ุ้ ี่
 an operator.
 แอน แอน-วน-อ-อ


 X2

Where does a
 ้ ำ
 vet work?
 ำ ำ-ำ-ำ

 X2

She is an
 ี่ ี่ส แอน
 operator.
 แอน-วน-อ-อ

 X2

Who is an
 ุ้ ี่ส
 operator?
 แอน-วน-อ-อ

 X2

The vet works
 ำ ำ ำ-ำ-ำ
 at the pet clinic.
 แอน ำ-ำ-ำ

 X2

What do you want to
 วนที่ ุ้ ุ้ วนที่ ุ้
 be in the future?
 ี่ ี่น ำ ำ-ำ-ำ

 X3

Nana is an
 ำ ี่ส แอน
 operator.
 แอน-วน-อ-อ

 X2


What does
 วนที่ ทำ
 she do?
 ี่ ุ้

 X1

She is a
 ชี ยี่ส สะ
vet.
 เวท




Who is
 ชู ยี่ส
 a **vet?**
 เวท



X2

The **firefighter**
 เตะส ไฟไฟไฟไฟไฟไฟ
 works at fire station.
 เวทไฟ เตะส ไฟไฟไฟ เตะสไฟไฟ



What do you want to
 วอท ชู ชู วอนที ชู
 be in the future?
 บี อีน เตะส ฟิวเจอร์




X5

Nanny is a
 นานนี ยี่ส สะ
vet.
 เวท



What does
 วอท ดาต
 he do?
 ฮี ชู




X1

I want to be
 ไอ วอนที ชู บี
 a **vet.**
 สะ เวท




Where does a
 แว ดาต
firefighter work?
 ไฟไฟไฟไฟไฟไฟ เตะสไฟ



X2

He is a
 ฮี ยี่ส สะ
firefighter.
 ไฟไฟไฟไฟไฟไฟ




What do you want to
 ວາດ ຈູ ບູ ວອນທີ່ ບູ
 be in the future?
 ປີ ອິນ ເອະ ຈິນຈອດ



X5

Bob is a
 ບັອບ ອິສ ອະ
 firefighter.
 ໄພ-ເອະ-ໄພ-ເວີ



What does
 ວາດ ຈູ
 he do?
 ສີ ຈູ




X1

I want to be
 ໄອ ວອນທີ່ ບູ ປີ
 a firefighter.
 ອະ ໄພ-ເອະ-ໄພ-ເວີ




Where does a
 ແວ ຈູ ອະ
 mail carrier work?
 ເມັດ ແກ-ຈູ-ເອັຍ ເວີດ




X2

He is a
 ສີ ອິສ ອະ
 mail carrier.
 ເມັດ ແກ-ຈູ-ເອັຍ




Who is a
 ບູ ອິສ
 firefighter?
 ໄພ-ເອະ-ໄພ-ເວີ



X3

The mail carrier
 ເອະ ເມັດ ແກ-ຈູ-ເອັຍ
 works at the route.
 ເວີດ ສີ ແທ ບູ




What do you want to
 ວາດ ຈູ ບູ ວອນທີ່ ບູ
 be in the future?
 ປີ ອິນ ເອະ ຈິນຈອດ




X5

I want to be
 โข วอนที พู ปี
 a **mail carrier.**
 ฮะ เมล แมค-ซี-เยอ



Where does a
 แว คาส
waitress work?
 เวต-เวรส เวิร์ค




X2

She is a
 ชู ฮีส ฮะ
waitress.
 เวต-เวรส




Who is a
 ชู ฮีส
mail carrier?
 เมล แมค-ซี-เยอ



X3

The **waitress**
 เดอะ เวต-เวรส
 works at the restaurant.
 เวิร์ค-สึ แอท เรส-ทอ-เร็นท




What do you want to
 วอท ชู พู วอนที พู
 be in the future?
 บี ฮีน เดอะ ฟิวเจอรี




X5

John is a
 จอห์น ฮีส ฮะ
mail carrier.
 เมล แมค-ซี-เยอ




What does
 วอท คาส
 she do?
 ชู ฮู




X1

I want to be
 โข วอนที พู ปี
 a **waitress.**
 ฮะ เวต-เวรส



Who is a
 ชู อีส


waitress ?
 เวย์ส-เวียส



X3

The waiter
 เวย์ส-เวียอ

works at the restaurant.
 เวย์ส-เวียอ-ทึ แบท เวย์ส-เวียอ-ทึ



What do you want to
 วอนทึ ชู ชู วอนทึ ชู


be in the future?
 ชู อีส เวย์ส-เวียอ เวย์ส-เวียอ



X5


Katty is a
 แคทที อีส อะ

waitress.
 เวย์ส-เวียส



What does
 วอนทึ คาส

he do?
 ชู ชู



X1


I want to be
 โด วอนทึ ชู ชู

a waiter.
 อะ เวย์ส-เวียอ



Where does a
 เวย์ส-เวียอ คาส


waiter work?
 เวย์ส-เวียอ เวย์ส-เวียอ



X2


He is a
 ชู อีส อะ

waiter.
 เวย์ส-เวียอ



Who is a
 ชู อีส


waiter ?
 เวย์ส-เวียอ



X3

Teddy is a
เท็ดดี้ อีต อ่ะ

waiter.
เวทเอร์



What does
วอท ดาส

he do?
ฮี ดู



X1

I want to be
ไอ วอนท์ บู บี

a **pilot.**
อะ ไท-สิอท



Where does a
แว ดาส

pilot work?
ไท-สิอท เวิร์ค



X2


He is a
ฮี อีต อ่ะ

pilot.
ไท-สิอท



Who is a
ฮู อีต

pilot ?
ไท-สิอท



X3

The **pilot**
เดอะ ไท-สิอท

works on a plane.
เวิร์ค-สึ ออน เพลน



What do you want to
วอท ดู บู วอนท์ บู

be in the future?
บี อีน เดอะ ฟิวเจอร์




X5

Zam is a
แซม อีต อ่ะ

pilot.
ไท-สิอท




Where does a
แหว คาส
secretary work?
เสก-เสวท-ทาจี เหว็ด




X2

She is a
 ซี อีส อะ
secretary.
เสก-เสวท-ทาจี




Who is a
 ฮู อีส
secretary ?
เสก-เสวท-ทาจี



X3

The **secretary**
เดอะ เสก-เสวท-ทาจี
 works at the office.
เหว็ด-สึ แอท ออฟฟิศ




What do you want to
วอท ฮู ฮู วอนทึ ฮู
 be in the future?
บี อิน เดอะ ฟิวเจอร์




X5

Harry is a
แฮรี่ อีส อะ
secretary.
เสก-เสวท-ทาจี




What does
วอท คาส
 she do?
ฮู ฮู



X1

I want to be
ไอ วอนทึ ฮู บี
 a **secretary.**
อะ เสก-เสวท-ทาจี



กติกาในการเล่นเกม LUCKY GAME

1. แบ่งกลุ่มในการเล่นกลุ่มละ 5-8 คน
2. ทอยลูกเต๋าในแต่ละเกมเพื่อเลือกผู้นำในการเล่น (ใครได้แต้มมากที่สุดเป็นผู้นำ) ถ้าเสมอกันให้ทอยใหม่จนกว่าจะได้ผู้ชนะ
3. ให้ผู้นำวางกล่องเงินกองกลางไว้จุดตรงกลาง
4. ให้ผู้นำสลับการ์ดคำถาม (สีแดง) และวางไว้ (ในการ์ดคำถามสีแดงจะประกอบด้วยคำถาม รูปภาพ และอัตราการได้เงิน ได้แก่ X1 X2 และ X3)
5. ให้ผู้นำสลับการ์ดคำตอบ (สีเขียว) และแจกให้สมาชิกเป็นจำนวนคนละ 3 ใบ โดยวิธีการแจกให้แจกวนครั้งละ 1 ใบ จนกว่าจะครบคนละ 3 ใบ (เริ่มแจกที่หัวหน้าก่อน) (ในการการ์ดสีเขียวประกอบด้วยคำตอบ และรูปภาพ ที่สอดคล้องกับการ์ดคำถามนั้น ๆ)
6. เมื่อทุกคนได้การ์ดสีเขียวครบจำนวน 3 ใบแล้ว ให้ทุกคนหยิบการ์ดทั้งหมดขึ้นมา และห้ามให้เพื่อนสมาชิกในทีมเห็นเด็ดขาด
7. ให้ผู้นำหยิบการ์ดคำถามขึ้นมา 1 ใบ และเปิดออกพร้อมอ่านคำถามให้สมาชิกฟัง
8. เมื่อผู้นำอ่านคำถามเสร็จแล้ว ให้ทุกคนดูการ์ดคำตอบ(สีเขียว) ของตนเองว่าใครมีคำตอบที่ตรงกับคำถามข้อนี้ ถ้าใครมีให้อ่านออกเสียงดัง ๆ โดยถ้าผู้ที่เปิดการ์ดคำถาม(สีแดง)มีคำตอบเป็นของตนเองก็จะได้รับ 10 แต้ม หรือถ้าคำตอบอยู่กับสมาชิกคนอื่นก็จะได้รับ 5 แต้ม แต่ถ้าไม่มีใครมีคำตอบเลยให้เก็บการ์ดคำถามไว้ด้านล่างสุดของกองคำถาม (ถ้ามีสมาชิกในทีมคนใดมีคำตอบตรงกับคำถามให้สมาชิกคนนั้นหยิบการ์ดคำตอบเพิ่ม 1 ใบ เพื่อให้ตนเองมีบัตรคำตอบ 3 ใบตลอด **ยกเว้นบัตรคำตอบหมดก็ไม่ต้องหยิบเพิ่ม**)
9. การได้รับเงินจากการตอบคำถามให้ดูที่การ์ดคำถามว่าระบุอัตราไว้เท่าไร ถ้าระบุไว้ X2 ก็นำแต้มที่ตนเองได้ในครั้งนั้นคูณกับอัตราส่วนที่ระบุ ก็จะได้เงินจากกองกลาง เช่น ผู้เปิดการ์ดคำถามมีคำตอบเองได้รับ 10 แต้ม และที่การ์ดคำถามระบุไว้ X2 จะได้รับเงิน 20 บาท เป็นต้น
10. จากนั้นให้ผู้เล่นคนถัดไปเริ่มเล่นเกมโดยจะต้องหยิบการ์ดคำถามสีแดงขึ้นมา เล่นแบบเดิมจนกว่าการ์ดคำถาม(สีแดง)จะหมด
11. การแพ้ชนะ ผู้เล่นคนใดมีจำนวนเงินมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

หมายเหตุ

เกมชุดที่ 1

การ์ดคำถาม(สีแดง) ประกอบด้วยคำถามดังนี้	การ์ดคำตอบ (สีเขียว) ประกอบด้วยคำตอบดังนี้
1.Do you like a/an (kind of animal)?	1.Yes, I like a/an (kind of animal). / No, I don't like a/an (kind of animal).
2.How many (kind of animal) do you see?	2. I see (number) (kind of animal) (-s/-es).
3.Who likes a/an (kind of animal)?	3. (Name) likes a/an (kind of animal).
4.What color is this (kind of animal)?	4.The (kind of animal) is (color and color).

เกมชุดที่ 2

การ์ดคำถาม(สีแดง) ประกอบด้วยคำถาม ดังนี้	การ์ดคำตอบ (สีเขียว) ประกอบด้วยคำตอบดังนี้
1.Where does (occupation) work?	1.The + occupation works at the + place.
2.What does he/she do?	2.He/She is a/an + occupation.
3.What do you want to be in the future?	3.I want to be a + occupation.
4.Who is a/an + occupation?	4. Name + is a/an + occupation.



4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนหลังเรียน



Pre-test









Animals and Occupations





Part 1 vocabulary

Direction: Write A-R in the box related to the pictures and clues. (18 points)

A	crocodile	J	alligator
B	dove	K	vet
C	firefighter	L	waiter
D	mail carrier	M	waitress
E	pilot	N	mosquito
F	koala	O	peacock
G	operator	P	shrimp
H	accountant	Q	ostrich
I	rhino	R	secretary

<p>1. </p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"><input style="width: 80px; height: 30px;" type="text"/></div>	<p>2. </p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"><input style="width: 80px; height: 30px;" type="text"/></div>
--	---

<p>3.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>4.</p>  <p><input type="text"/></p>
<p>5.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>6.</p>  <p><input type="text"/></p>
<p>7.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>8.</p>  <p><input type="text"/></p>
<p>9.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>10.</p>  <p><input type="text"/></p>

<p>11.</p>  <input data-bbox="590 548 726 627" type="text"/>	<p>12.</p>  <input data-bbox="1101 548 1236 627" type="text"/>
<p>13.</p>  <input data-bbox="590 907 726 985" type="text"/>	<p>14.</p>  <input data-bbox="1101 907 1236 985" type="text"/>

15. They calculate and check the account.

16. It has wings but it cannot fly. It runs very fast.

Part 2

Direction: Complete sentences. (4 points)

17. How many _____ do you see?

I see five _____.

18. What do _____ want to be in the future?

I want to be a _____.

Part 3 Dialog Completion

Direction: Read the dialog and choose the best choice. (5 points)

Dialog 1: In the living room.

Mother: What are you watching?

Son: I am watching crocodile documentary.

Mother: *Do you like a crocodile?*

Son: (19) _____

19.

- A. No, I don't like a rhino.
- B. No, I don't like a peacock.
- C. No, I don't like an alligator.
- D. No, I don't like a crocodile.

Dialog 4: In the classroom

Teacher: Hello everyone. Today, the topic is occupations.

Student: Wow... This topic is interesting.

Teacher: (20) _____

Student: *I want to be a firefighter.*

Teacher: Very good.

20.

- A. What do you want to be in the future?
- B. Who is a mail carrier?
- C. Where does a secretary work?
- D. What does a firefighter do?

Dialog 3: At the zoo**Guide:** Good afternoon students.**Students:** Good afternoon.**Guide:** This is the rhino zone.

(21)_____ . Please tell me.

Students: I know.....**Bob likes rhino.****Guide:** Perfect. (22)_____**Students:** **I see five rhinos.****Guide:** Well done.

21.

- A. How many rhinos do you see?
- B. Who likes a rhino?
- C. Where are rhinos?
- D. Do you like rhinos?

22.

- A. How many rhinos do you see?
- B. Who likes a rhino?
- C. Where are rhinos?
- D. Do you like rhinos?

Dialog 4: In the classroom

Teacher: Open your book on page 29 and read it together.

- Students:** 1. "Bee works at the hospital".
2. "Boy works at the post office".
3. "Bun works at the restaurant".

Teacher: (23) _____ . Please answer.

Students: *Bun*.

Teacher: Great job.

23.

- A. Who is a vet?
B. Who is a pilot?
C. Who is a secretary?
D. Who is a waitress?



.....

Post-test

Animals and Occupations









Part 1 vocabulary





Direction: Write A-R in the box related the picture and clues.

(18 points)

A	crocodile	J	alligator
B	dove	K	vet
C	firefighter	L	waiter
D	mail carrier	M	waitress
E	pilot	N	mosquito
F	koala	O	peacock
G	operator	P	shrimp
H	accountant	Q	ostrich
I	rhino	R	secretary

<p>1. </p> <p style="text-align: center;"><input style="width: 80px; height: 30px;" type="text"/></p>	<p>2. </p> <p style="text-align: center;"><input style="width: 80px; height: 30px;" type="text"/></p>
--	---

<p>3.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>4.</p>  <p><input type="text"/></p>
<p>5.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>6.</p>  <p><input type="text"/></p>
<p>7.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>8.</p>  <p><input type="text"/></p>
<p>9.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>10.</p>  <p><input type="text"/></p>

11.  <input data-bbox="592 551 724 624" type="text"/>	12.  <input data-bbox="1104 551 1236 624" type="text"/>
13.  <input data-bbox="592 909 724 983" type="text"/>	14.  <input data-bbox="1104 909 1236 983" type="text"/>

15. It has wings but it cannot fly. It runs very fast.

16. They calculate and check the account.

Part 2

Direction: Complete sentences. (4 points)

17. What do _____ want to be in the future?

I want to be a _____.

18. How many _____ do you see?

I see five _____.

Part 3 Dialog Completion

Direction: Read the dialog and choose the best choice. (5 points)

Dialog 1: In the classroom

Teacher: Open your book on page 29 and read it together.

- Students:** 1. "Bee works at the hospital".
 2. "Boy works at the post office".
 3. "Bun works at the restaurant".

Teacher: (19) _____ . Please answer.

Students: *Bun*.

Teacher: Great job.

19.

E. Who is a vet?

F. Who is a pilot?

G. Who is a secretary?

H. Who is a waitress?

Dialog 2: At the zoo

Guide: Good afternoon students.

Students: Good afternoon.

Guide: This is the rhino zone.

(20) _____ . Please tell me.

Students: I know..... *Bob likes a rhino*.

Guide: Perfect. (21)_____

Students: *I see five rhinos.*

Guide: Well done.

20.

E. How many rhinos do you see?

F. Who likes a rhino?

G. Where are rhinos?

H. Do you like rhinos?

21.

E. How many rhinos do you see?

F. Who likes a rhino?

G. Where are rhinos?

H. Do you like rhinos?

Dialog 3: In the living room.

Mother: What are you watching?

Son: I am watching crocodile documentary.

Mother: *Do you like a crocodile?*

Son: (22)_____

22.

E. No, I don't like a rhino.

F. No, I don't like a peacock.

G. No, I don't like an alligator.

H. No, I don't like a crocodile.

Dialog 4: In the classroom

Teacher: Hello everyone. Today, the topic is occupations.

Student: Wow...This topic is interesting.

Teacher: (23)_____

Student: *I want to be a firefighter.*

Teacher: Very good.

23.

E. What do you want to be in the future?

F. Who is a mail carrier?

G. Where does a secretary work?

H. What does a firefighter do?



5. แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

แบบสอบถาม

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5

รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

คำชี้แจง แบบสอบถามมี 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลสถานภาพทั่วไป

ตอนที่ 2 สอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไป โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความจริง

1. เพศ ชาย หญิง

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game

หัวข้อ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1.1 การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ทำให้บทเรียนสนุกและน่าสนใจ					
1.2 การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน					
1.3 การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน เรียนรู้ได้ง่ายและจดจำคำศัพท์ได้นาน					

1.4 นักเรียนคิดว่า การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษระดับใด

.....

.....

.....

หัวข้อ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2. คำศัพท์					
2.1 คำศัพท์มีความยากง่ายเหมาะสมกับวัย					
2.2 จำนวนของคำศัพท์มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน					
2.3 คำศัพท์ที่เรียนรู้สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน					

1.4 นักเรียนคิดว่าคำศัพท์ทั้งหมดในบทเรียนนี้มีเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

หัวข้อ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
3. ด้านผู้สอน					
3.1 ผู้สอนสอนอย่างมีลำดับขั้นตอน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย					
3.2 ผู้สอนสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้					
3.3 ผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้					

หัวข้อ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4.ภาพรวมของการจัดการเรียนการสอน					
4.1 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มากนักน้อยเพียงใด					
4.2 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มากนักน้อยเพียงใด					

😊 Thank you 😊



ภาคผนวก ค**แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ**

1. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแผนแผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของบัตรคำศัพท์สำหรับผู้สอน และบัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน (LUCKY GAME)
3. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
4. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

1. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแผนแผนการจัดการเรียนรู้

**แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ
แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
Unit 1 Animal แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 1 Animal แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 1 Animal แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 2 Occupation แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 2 Occupation แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				
Unit 2 Occupation แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3					
1	มาตรฐานการเรียนรู้				
2	จุดประสงค์การเรียนรู้				
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
4	กิจกรรมการเรียนรู้				
5	สื่อการเรียนรู้				
6	การวัดผลและประเมินผล				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ



2. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของบัตรคำศัพท์สำหรับผู้สอน และบัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน (LUCKY GAME)

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ

ของบัตรคำศัพท์สำหรับผู้สอน

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
Flashcard					
1	ความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา				
2	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
3	ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
5	ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน				
6	ความเหมาะสมของรูปแบบ				
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร				
8	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร				
9	ความเหมาะสมของรูปภาพ				
10	ใช้ง่าย สะดวก ลงทุนน้อย				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ
ของบัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน (LUCKY GAME)

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
Flashcard					
1	ความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา				
2	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
3	ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน				
4	ความเหมาะสมของเนื้อหา				
5	ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน				
6	ความเหมาะสมของรูปแบบ				
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร				
8	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร				
9	ความเหมาะสมของรูปภาพ				
10	ใช้ง่าย สะดวก ลงทุนน้อย				
11	ความเหมาะสมของจำนวนผู้เล่น				
12	คู่มือในการเล่นมีความอ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

3. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ
แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง Animal และ Occupation

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

หมายเหตุ

แบบทดสอบ Pre-test และ Post-test เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน โดยใช้วิธีการสลับตัวเลือก สลับข้อ

4. แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ
แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนใน
รายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

หัวข้อการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1.ด้านการจัดการเรียนการสอน				
1.1 การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ทำให้บทเรียนสนุกและน่าสนใจ				
1.2 การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน				
1.3 การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน เรียนรู้ได้ง่ายและจดจำคำศัพท์ได้นาน				
1.4 นักเรียนคิดว่า การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษระดับใด				
2.คำศัพท์				
2.1 คำศัพท์มีความยากง่ายเหมาะสมกับ				

หัวข้อการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
วัย				
2.2 จำนวนของคำศัพท์ที่มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน				
2.3 คำศัพท์ที่เรียนรู้สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน				
2.4 นักเรียนคิดว่าคำศัพท์ทั้งหมดในบทเรียนนี้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร				
3.ด้านผู้สอน				
3.1 ผู้สอนสอนอย่างมีลำดับขั้นตอน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย				
3.2 ผู้สอนสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้				
3.3 ผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้				
4.ภาพรวมของการจัดการเรียนการสอน				
4.1 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มากน้อยเพียงใด				
4.2 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์มากน้อยเพียงใด				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ง

การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนแผนการจัดการเรียนรู้
2. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของบัตรคำศัพท์
3. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์
4. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
5. ค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ



1. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนแผนการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Animals การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}
		1	2	3	4	5		
Unit 1 Animal แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1								
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
Unit 1 Animal แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2								
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
Unit 1 Animal แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3								
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Occupations การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิค การใช้บัตรคำศัพท์

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}
		1	2	3	4	5		
Unit 1 Occupations แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1								
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
Unit 1 Occupations แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2								
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
Unit 1 Occupations แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3								
1	มาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	กิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	สื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	การวัดผลและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

2. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของบัตรคำศัพท์

บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน (LUCKY GAME)

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของ บัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน (LUCKY GAME) ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}
		1	2	3	4	5		
1	ความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	ความเหมาะสมของรูปแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
8	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
9	ความเหมาะสมของรูปภาพ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
10	ใช้ง่าย สะดวก ลงทุนน้อย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
11	ความเหมาะสมของจำนวนผู้เล่น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
12	คู่มือในการเล่นเกมมีความอ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

บัตรคำศัพท์สำหรับผู้สอน

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของบัตรคำศัพท์ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}
		1	2	3	4	5		
1	ความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3	ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	ความเหมาะสมของรูปแบบ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
8	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
9	ความเหมาะสมของรูปภาพ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
10	ใช้ง่าย สะดวก ลงทุนน้อย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

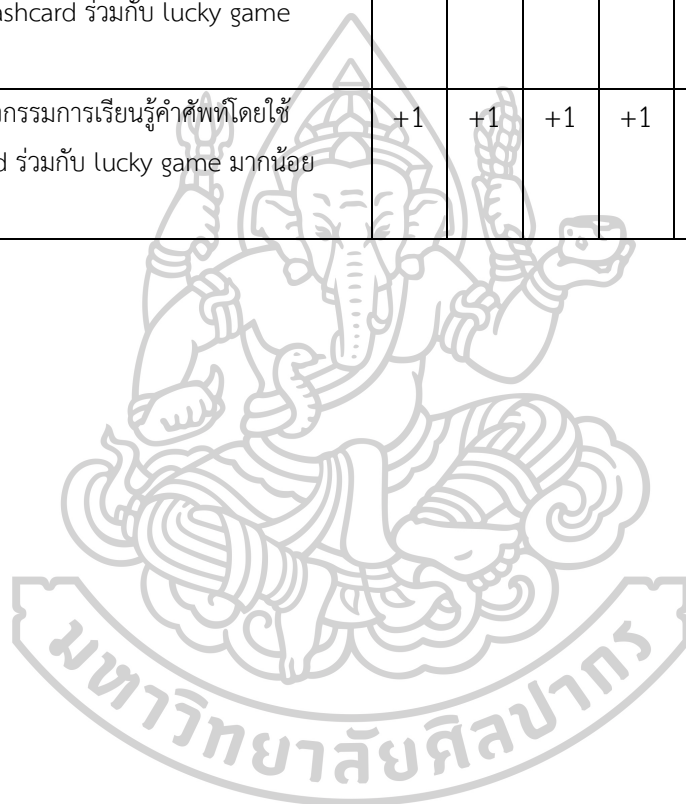


3. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}
		1	2	3	4	5		
1. ด้านการจัดการเรียนการสอน								
1.1	การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game ทำให้บทเรียนสนุกและน่าสนใจ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.2	การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
1.3	การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน เรียนรู้ได้ง่ายและจดจำคำศัพท์ได้นาน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.4	นักเรียนคิดว่า การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game มีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหรือไม่	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. คำศัพท์								
2.1	คำศัพท์ที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับวัย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.2	จำนวนของคำศัพท์ที่มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.3	คำศัพท์ที่เรียนรู้สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.4	นักเรียนคิดว่าคำศัพท์ทั้งหมดในบทเรียนนี้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
3. ด้านผู้สอน								
3.1	1.1 ผู้สอนสอนอย่างมีลำดับขั้นตอน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.2	1.2 ผู้สอนสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

ตารางที่ 10 (ต่อ) ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยการใช้ flashcard ร่วมกับ Lucky game

3.3	1.3 ผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4. ภาพรวมของการจัดการเรียนการสอน								
4.1	นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game ใดๆ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4.2	ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ flashcard ร่วมกับ lucky game มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	5	1



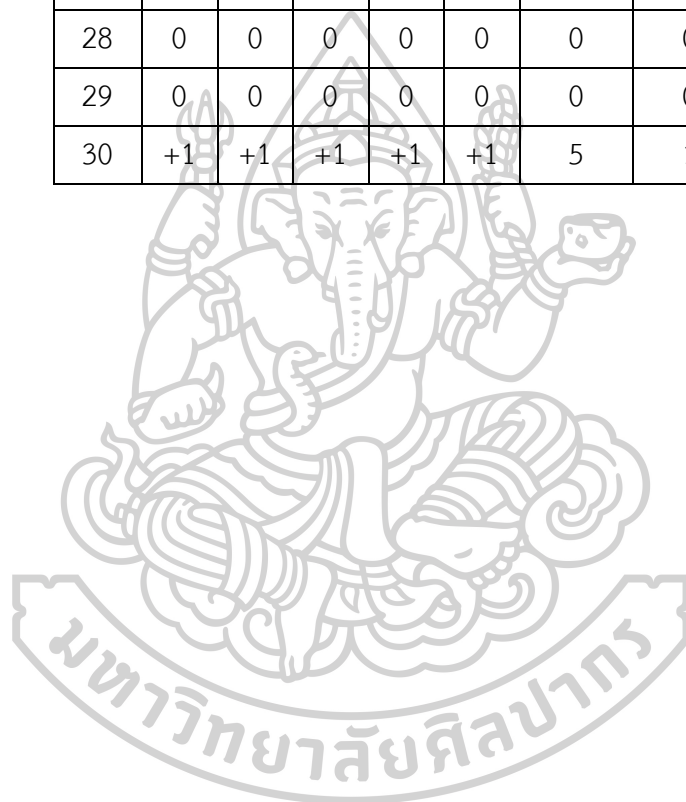
4. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตร
คำศัพท์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}
	1	2	3	4	5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2	+1	+1	+1	+1	+1	4	1
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
8	+1	+1	+1	+1	+1	4	1
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
19	0	+1	+1	+1	0	3	0.60
20	-1	0	0	0	-1	-2	-0.40
21	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
22	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
23	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
24	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
25	0	0	0	0	0	0	0

ตารางที่ 11 (ต่อ) ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	\bar{X}
	1	2	3	4	5		
26	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
27	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
28	0	0	0	0	0	0	0
29	0	0	0	0	0	0	0
30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1



6. ค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

ตารางที่ 12 ผลการหาค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 รหัสวิชา ต 15101 โดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	การนำไปใช้	ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	การนำไปใช้
1	0.80	0.40	ใช้ได้	16	0.70	0.60	ใช้ได้
2	0.55	0.10	ใช้ได้	17	0.55	0.50	ใช้ได้
3	0.50	0.20	ใช้ได้	18	0.65	0.30	ใช้ได้
4	0.80	0.40	ใช้ได้	19	0.55	0.50	ใช้ได้
5	0.80	0.20	ใช้ได้	20	0.45	0.10	ใช้ได้
6	0.80	0.40	ใช้ได้	21	0.45	0.10	ใช้ได้
7	0.75	0.10	ใช้ได้	22	0.60	0.60	ใช้ได้
8	0.75	0.30	ใช้ได้	23	0.55	0.70	ใช้ได้
9	0.55	0.10	ใช้ได้	24	0.45	0.70	ใช้ได้
10	0.75	0.30	ใช้ได้	25	0.75	0.10	ใช้ได้
11	0.65	0.10	ใช้ได้	26	0.75	0.30	ใช้ได้
12	0.75	0.30	ใช้ได้	27	0.50	0.40	ใช้ได้
13	0.75	0.30	ใช้ได้	28	0.65	0.50	ใช้ได้
14	0.80	0.40	ใช้ได้	29	0.65	0.10	ใช้ได้
15	0.55	0.10	ใช้ได้	30	0.60	0.60	ใช้ได้



ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนและก่อนเรียน

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE	4.23	43	3.154	.481
	POST	17.16	43	3.909	.596

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคงทนผลการเรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์

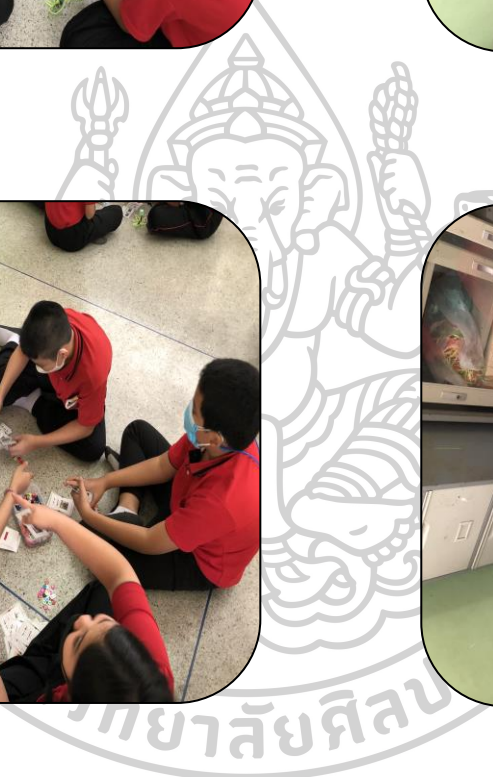
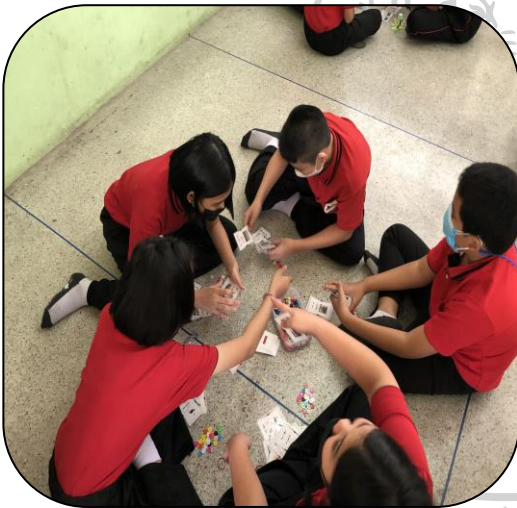
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POST	17.16	43	3.909	.596
	RETEN	17.02	43	3.997	.610





ภาคผนวก ฉ
ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สาริต โภคี
วัน เดือน ปี เกิด	26 กรกฎาคม 2535
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลไทรน้อย
วุฒิการศึกษา	2548 สำเร็จการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม
	2554 สำเร็จการศึกษาชั้นพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบวรนิเวศศาลายา ในพระสังฆราชูปถัมภ์ อำเภอศาลายา จังหวัดนครปฐม
	2559 สำเร็จการศึกษา ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษศึกษา อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม
	2561 ศึกษาต่อระดับมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ ภาควิชาการสอนภาษานานาชาติ มหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอมือง จังหวัดนครปฐม

