



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกม
เป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MANAGEMENT BASED ON 2W3P
MODEL WITH GAME-BASED LEARNING TECHNIQUES TO PROMOTE
ENGLISH VOCABULARY AND SENTENCES READING SKILLS OF
4TH GRADE STUDENTS

ณัฐธิดา ตันโพธิ์

NATTIDA TONPHO

โรงเรียนบ้านบึงกาฬ

BANBUENGKAN SCHOOL

จังหวัดบึงกาฬ

BUENGKAN PROVINCE

Received: April 7, 2025

Revised: May 20, 2025

Accepted: May 26, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) เพื่อวัดระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้ (ดัชนีประสิทธิผล) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้โมเดล 2W3P ร่วมกับเกมเป็นฐาน 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบภาคปฏิบัติเป็นการอ่านออกเสียงคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ และ 3) แบบทดสอบการสะกดคำและบอกความหมายคำศัพท์ จำนวน 28 ข้อ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วย Dependent Samples t-test

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.66/79.38 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ดัชนีประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.6514 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 65.14 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) evaluate the effectiveness of the 2W3P learning management plan combined with game-based learning techniques against the 75/75 standard criterion, 2) assess the learning progress (effectiveness index) of Grade 4 students after applying the 2W3P model integrated with game-based learning; and 3) compare the English word and sentence reading skills of Grade 4 students before and after using the 2W3P model combined with game-based learning. The research target group consisted of 24 Grade 4/1 students from Ban Buengkan School, Muang Buengkan District, Buengkan Province. The research tools included: 1) six learning activity plans and 2) a vocabulary test, divided into two sections: 2.1) a practical test for reading aloud 12 vocabulary words, and 2.2) a spelling and meaning test for 28 vocabulary items. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing with a Dependent Samples t-test.

The research findings were as follows: 1) The effectiveness of the 2W3P learning management plan combined with game-based learning techniques for Grade 4 students was 80.66/79.38, which exceeded the 75/75 standard; 2) The effectiveness index of this learning management approach was 0.6514, which means that students showed a 65.14% progress; and 3) The students who received the 2W3P learning management plan with game-based learning techniques demonstrated significantly improved English word and sentence reading skills after the lesson compared to before, with a statistical significance at the .05 level.

Keywords: Instructional management based on 2w3p model, Game-based learning technique, The skills of reading words and sentences

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกยอมรับ ให้เป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านสังคม การเมือง การทูต และการทหาร อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาข้อมูล ข่าวสาร และความรู้เกือบทุกแขนง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการถ่ายทอดวิทยาการทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ซึ่งเผยแพร่โดยใช้ภาษาอังกฤษแทบทั้งสิ้น ยิ่งในยุคที่การศึกษาโยงใยกับการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกาภิวัตน์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีด้วยแล้ว ภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญอย่างมากอีกภาษาหนึ่ง ดังนั้นเพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา แสวงหาความรู้เพิ่มเติม และเพื่อการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อให้สามารถนำประเทศไปสู่การแข่งขันทางเศรษฐกิจ และสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ไทยไปสู่สังคม การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านขึ้นในตัวผู้เรียนได้แก่ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ซึ่งในการเรียนการสอนนั้นความรู้เรื่องคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้ศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่ง

สอดคล้องกับสติวิค (Stewich, 1972, p. 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างไวยากรณ์และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา (สาธิตา สังข์พงษ์, 2562, น. 36) ที่กล่าวว่าภาษาต่างประเทศนับเป็นวิชาที่สำคัญที่จะเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร ได้กล่าวไว้ว่าบทบาทและความสำคัญของภาษาอังกฤษเป็นแรงผลักดันให้คนเราต้องเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือ ในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ สิ่งสำคัญ คือการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

คำศัพท์ที่มีความสำคัญและสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการฟัง การพูดและการเขียนด้วย ในด้านการฟังและการพูด ถ้านักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ฟังไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้คำผิดความหมาย ทำให้การสื่อสารไม่ประสบผลสำเร็จ ส่วนทางด้านการเขียนนั้นผู้เรียนจะเขียนสะกดคำไม่ถูก และเขียนไม่ได้ใจความชัดเจน กล่าวคือถ้านักเรียนไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับศัพท์แล้ว นักเรียนจะเรียนภาษาให้ได้ดีทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนได้ยาก อย่างไรก็ตามการสอนคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เป็นการสื่อสารสำหรับกิจกรรมที่นักเรียนใช้ภาษาเป้าหมายเพื่อการสื่อสารให้สำเร็จตามเป้าหมาย คุณค่าของการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารนี้มีประโยชน์อย่างยิ่ง ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะในการสอนทักษะการสื่อสาร (ประยงค์ กลั่นฤทธิ์, 2563, น.18) ได้กล่าวว่าปัญหาที่นักเรียนไทยไม่สามารถเขียนเรื่องได้ถูกต้องนั้น อาจเนื่องมาจากไม่มีพื้นฐานที่สำคัญของการเขียน คือไม่รู้คำศัพท์ การสะกดคำ และโครงสร้างทางไวยากรณ์ ซึ่งกล่าวได้ว่าคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเรียนภาษา ถ้านักเรียนมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์ไม่มากพอ ก็จะเป็นอุปสรรคต่อการเขียนได้ รวมถึงการฝึกฝนในห้องเรียนไม่เพียงพอในการฝึกปฏิบัติ นอกจากนี้ก็ยังมีนักเรียนไม่กล้าที่จะออกเสียงในห้องเรียน ซึ่งการที่จะออกเสียงภาษาอังกฤษได้นั้น นักเรียนต้องมีการฝึกออกเสียงด้วยตนเองนอกห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ (รัชดา พงศ์ไพรัตน์, 2563, น.23) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้สื่อความถึงความรู้สึกนึกคิดถึงความต้องการ การมีความรู้และความสามารถใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่า บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศแตกต่างจากผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษา การพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนเองก็ต้องการเพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากเป็นสิ่งที่แสดงถึงพัฒนาการด้านภาษาของตนเอง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษาที่ต้องค่อย ๆ พัฒนาเพิ่มพูนไปทีละน้อยให้เหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนและเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญ คำศัพท์เป็นตัวกำหนดความสำเร็จในทักษะภาษาอื่น ๆ ผู้สอนจึงควรช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ แล้วจึงให้นำคำศัพท์นั้นไปใช้สำหรับการสื่อสารให้ถูกต้องตามหลักภาษา

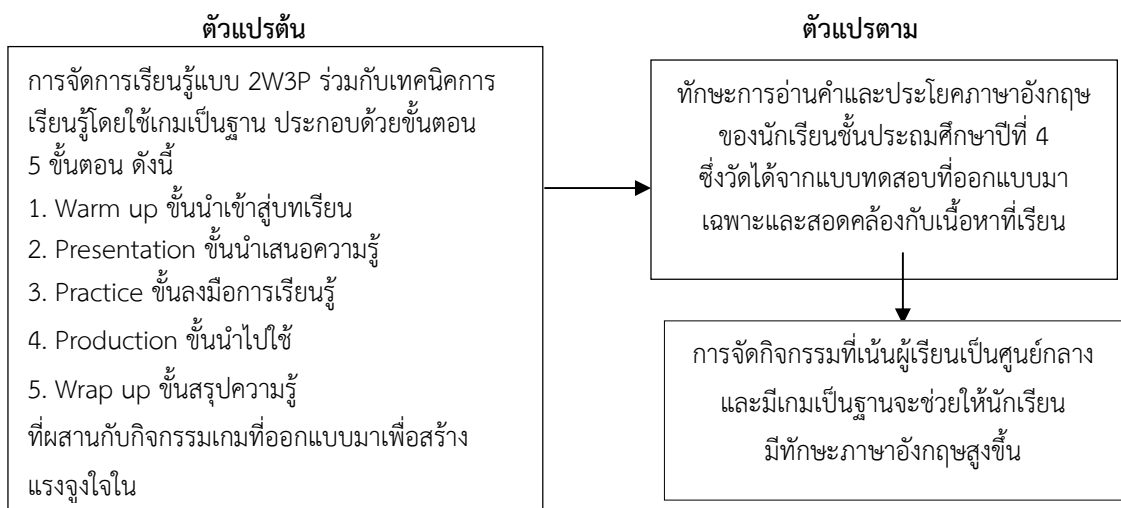
เกมบัตรคำ (FlashCard Game) เป็นเกมฝึกภาษาที่ช่วยให้นักเรียนกล้าสื่อเป็นภาษาอังกฤษได้ดีลักษณะของเกมบัตรคำเป็นชุดของบัตรที่ทำด้วยกระดาษแข็ง มีข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์ วลี ประโยคและรูปภาพที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ในบัตรเดียวกัน นักเรียนสามารถทำกิจกรรมในกลุ่มเล็ก เพื่อฝึกการใช้ภาษาและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างเพื่อน นอกเหนือไปจากการรู้จักคำศัพท์ ไวยากรณ์สอดคล้องกับ วิลลอฟบี้ (Willoughby, 1993) ที่กล่าวถึงผลของการใช้เกมบัตรคำว่าเป็นเกมที่ช่วยให้นักเรียนกล้าสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ เป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้ช่วยเหลือและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่กันและกัน เป็นการเรียนโดยไม่มีช่องว่างระหว่างวัย ซึ่ง

สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและที่สำคัญช่วยกระตุ้น ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เนื่องจากบัตรคำศัพท์สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนได้หลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้บัตรคำศัพท์เป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งที่มีราคาไม่แพง หรือสามารถจัดทำขึ้นเองโดยมีขั้นตอนหรือกระบวนการที่ไม่ยุ่งยาก นอกจากนั้นนักเรียนสามารถพกพาหรือหีบจับไปที่ไหนก็ได้ทั้งภายในห้องเรียนหรือภายนอกห้องได้ บัตรภาพและบัตรคำช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาสอดคล้องกับ ลาวิส (Lewis, 2010) ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษได้ตระหนักว่าคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปสู่ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้ได้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ในการวางแผน กำหนดแนวทางในการส่งเสริม และพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพสืบต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. เพื่อวัดระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้ (ดัชนีประสิทธิผล) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้โมเดล 2W3P ร่วมกับเกมเป็นฐาน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมเป็นฐาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านบึงภาพ ตำบลบึงภาพ อำเภอเมืองบึงภาพ จังหวัดบึงภาพ ปีการศึกษา 2567 จำนวน 51 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนบ้านบึงภาพ ตำบลบึงภาพ อำเภอเมืองบึงภาพ จังหวัดบึงภาพ ปีการศึกษา 2567 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เนื่องจากเป็นวิธีที่เหมาะสมกับสภาพจริงของการจัดห้องเรียนในโรงเรียนที่มีการแบ่งห้องเรียนไว้ชัดเจน ช่วยลดความยุ่งยากและเป็นการควบคุมตัวแปรที่รบกวนการทดลองได้ดี ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะเป็นตัวแทนประชากรอย่างแท้จริง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน แผนที่ 1 เรื่อง Food and Drink, แผนที่ 2 เรื่อง Free Time , แผนที่ 3 เรื่อง Interest/Opinion, แผนที่ 4 เรื่อง Travel, แผนที่ 5 เรื่อง Occupations, แผนที่ 6 เรื่อง Weather สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 แผน จำนวน 18 ชั่วโมง ผู้วิจัยสร้างโดยศึกษาหลักสูตรเพื่อวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัด แล้วกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน จากนั้นวิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมเลือกสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม ออกแบบการวัดและประเมินผลอย่างหลากหลายและสอดคล้องกับจุดประสงค์เพื่อสะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งพบว่า ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดี ทำการแก้ไขปรับปรุงและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่ จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.90/78.56

2.2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติเป็นการอ่านออกเสียงคำศัพท์โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้ เริ่มจากการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ทราบว่าจะวัดพฤติกรรมใดของนักเรียน จากนั้นพิจารณารูปแบบของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ จำนวน 12 ข้อ ต่อมาจัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อกำหนดจำนวนข้อสอบให้ครอบคลุมทั้งเนื้อหาและระดับความคิดที่ต้องการวัด เมื่อกำหนดรูปแบบแล้วจึงเริ่มเขียนข้อสอบโดยยึดหลักการสร้างข้อสอบที่ดี คือ ข้อสอบต้องมีความชัดเจน ถูกต้องและไม่ชี้นำคำตอบ นำแบบทดสอบไปประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน คำนวณค่า IOC แล้วพิจารณาเลือกข้อที่มีค่า IOC พบว่า มีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป จากนั้นนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try-Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 39 คน นำคะแนนที่ได้มาหาค่าความยาก อำนาจจำแนก และความเชื่อมั่น พบว่า มีค่าความยากตั้งแต่ 0.28 ถึง 0.80 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.55 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.82

2.3 แบบทดสอบการสะกดคำและบอกความหมายคำศัพท์ ใช้แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และแบบจับคู่ จำนวน 28 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้ วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วพิจารณารูปแบบของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ จัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อกำหนดจำนวนข้อสอบให้ครอบคลุมทั้งเนื้อหาและระดับความคิดที่ต้องการวัด เมื่อกำหนดรูปแบบแล้วทำการเขียนข้อสอบ หลังจากเขียนข้อสอบเสร็จผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน คำนวณค่า IOC แล้วพิจารณาเลือกข้อที่มีค่า IOC พบว่า มีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป จากนั้นนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try-Out) กับนักเรียนที่

ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 39 คน นำคะแนนที่ได้มาหาค่าความยาก อำนาจจำแนก และความเชื่อมั่น พบว่า มีค่าความยากตั้งแต่ 0.35 ถึง 0.72 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.40 ถึง 0.91 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.86

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวัดผลก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบนี้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับคำศัพท์และประโยคพื้นฐานในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ และผ่านการทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือก่อนนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้แน่ใจว่าเครื่องมือนี้มีความเหมาะสมในการวัดผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.2 การสร้างสื่อเกมประกอบการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาสื่อเกมเพื่อใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนการสอน ซึ่งครอบคลุมทั้ง 6 แผนการสอน โดยมุ่งเน้นการใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน เกมที่สร้างขึ้น ได้แก่

1) Musical Flashcard Game เกมบัตรคำที่ใช้เสียงเพลงประกอบ เพื่อสร้างบรรยากาศสนุกสนานให้นักเรียนได้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) Ordering Game เกมจัดลำดับประโยคภาษาอังกฤษตามรูปแบบที่ถูกต้อง ส่งเสริมการเข้าใจโครงสร้างภาษา

3) Chain Chair Activity เกมที่ให้นักเรียนเรียงประโยคต่อกันเป็นสายโซ่ ช่วยพัฒนาทักษะการฟัง พูด และอ่านประโยคภาษาอังกฤษแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

3.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นที่ 2 ชี้นำเสนอ (Presentation) ขั้นที่ 3 ฝึก (Practice) ขั้นที่ 4 ขั้นการใช้ภาษา (Production) ขั้นที่ 5 ชี้นำสรุป (Wrap up) มาบูรณาการร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวนทั้งหมด 6 แผนการสอน โดยใช้เวลาดังกล่าว 18 ชั่วโมง (แผนละ 3 ชั่วโมง) กิจกรรมในแต่ละแผนได้รับการออกแบบให้มีความหลากหลาย สนุกสนาน และตรงตามพัฒนาการของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

3.4 การทดสอบหลังเรียน (Posttest) ภายหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 6 แผนแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษชุดเดียวกันกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การพิจารณาผลของการทดลองว่าเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยหรือไม่

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง จะถูกนำมาวิเคราะห์ทางสถิติโดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิงสำหรับทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มไม่เป็นอิสระจากกัน (Dependent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลอง นอกจากนี้ยังอาจพิจารณาข้อมูลเชิงคุณภาพที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรมเพื่อใช้ประกอบการสรุปผลและอภิปรายผลการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดของการวิจัยที่ตั้งไว้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4.2 วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4.3. วิเคราะห์การเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 วิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยร้อยละ

5.3 วิเคราะห์การเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบสมมติฐานด้วย Dependent Samples t-test

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 ภาคเรียนที่ 1 ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏดังตาราง

ตารางที่ 1 ผลการประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้	เกณฑ์ 75/75
แผนที่ 1 Food and Drink	82.92
แผนที่ 2 Free Time	82.71
แผนที่ 3 Interest/Opinion	80.21
แผนที่ 4 Travel	80.83
แผนที่ 5 Occupations	76.46
แผนที่ 6 Weather	80.83

ตารางที่ 1 ผลการประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
ที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	เกณฑ์ 75/75
คะแนนจากการทำใบงาน ทดสอบย่อย และการประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ (E1)	80.66
การทดสอบหลังเรียน (E2)	79.38

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 80.66/79.38 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ค่า 80.66 หมายถึงคะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน (E1) ที่นักเรียนได้รับจากใบงานและการทดสอบย่อย ขณะที่ค่า 79.38 หมายถึงคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน (E2)

2. วิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏผลดังตาราง 2

ตารางที่ 2 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
ที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนน		ร้อยละ		E.I.
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
24	960	392	762	40.83	79.38	0.6514

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.6514 คิดเป็นร้อยละ 65.14 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 65.14

3. วิเคราะห์การเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ดังแสดงไว้ในตาราง 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานระหว่างก่อนเรียนและ
หลังเรียน

ตัวแปร	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	p
	M	SD	M	SD		
ทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษ	16.33	4.63	31.75	4.98	13.90*	.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการดำเนินงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. แผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพ 80.66/79.38 หมายความว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยเฉลี่ย 80.66 และมีประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนโดยเฉลี่ย 79.38 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมบัตรคำที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่กำหนดไว้ ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ (สาธิต โภคิ, 2565, น. 56) และผลการศึกษางานวิจัย (ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ, 2565, น.78) ที่พบว่าการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม แบบฝึกเสริมทักษะ บัตรภาพและบัตรคำ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรม และการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้จัดทำเกมบัตรคำ 2 เกม 1 กิจกรรม เพื่อจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้ใน 6 Topic โดยก่อนเล่นเกมผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ทั้งความหมาย การสะกดคำและการออกเสียงคำศัพท์ ก่อนศึกษากติกาการเล่นและขั้นตอนวิธีเล่นเกมอย่างละเอียด นักเรียนจึงสามารถเล่นได้อย่างไม่ติดขัด เป็นผลทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2. การศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.6514 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 65.14 ซึ่งเป็นไปตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษางานวิจัยของ (อุซงค์ มัชฌิโม, 2559, น.56) ที่พบว่าการสอนคำศัพท์ การเขียนคำศัพท์และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ เกม และบัตรภาพและบัตรคำ มีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางเรียน ในการศึกษาครั้งนี้เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นทุกคน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมบัตรคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งมีประสิทธิภาพ 80.66/79.38 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้และเป็นเพราะการสร้างเกมบัตรคำทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์จากหัวข้อเรื่องในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกมที่นำมาทดลองผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและแก้ไขปรับปรุงแล้วทั้งบัตรคำและกติกาในการเล่น เมื่อนักเรียนได้ทดลองจริง บรรยากาศในการเรียนจึงเป็นไปอย่างสนุกสนาน และนักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานของ (Youngceity, 2562) ว่าเกมบัตรคำศัพท์เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เพราะในเกมบัตรคำศัพท์จะมีคำศัพท์ที่หลากหลาย ประกอบกับรูปภาพต่างๆ ที่ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองซีกขวาในด้านการจดจำ ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในคำศัพท์คำนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น เพื่อเป็นพื้นฐานของพัฒนาการด้านต่าง ๆ ในอนาคตของนักเรียนต่อไป

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ผสานกับการใช้เกม

ช่วยสร้างแรงจูงใจและลดความเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกและสนใจการเรียนมากขึ้น ส่งผลให้ทักษะการอ่านดีขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ (ณัชชาภรณ์ สารโจน์, 2566, น.59) และ ผลการศึกษา (ชินทรทิพย์ ปฏิมาประกร, 2565, น.63) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบฝึกทักษะ เกมและบัตรคำมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และอาจเป็นเพราะการใช้เกมบัตรคำช่วยให้เกิดการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเกมบัตรคำที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นได้นำเสนอวงคำศัพท์และจำนวน เกมบัตรคำในแต่ละแผนการเรียนรู้ไม่มากหรือยากเกินไป คำศัพท์ที่นำเสนอเป็นสิ่งใกล้ตัวนักเรียน ก่อนที่จะเล่นเกม บัตรคำนักเรียนได้เรียนรู้ความหมาย รูปคำ และการออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำ รวมทั้งประโยคที่จะใช้ในการเล่นเกม แล้ว แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นได้ยึดขั้นตอนการสอนเพื่อการสื่อสารอย่างถูกต้อง เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ ใหม่แล้ว จะได้รับการฝึกจนนักเรียนสามารถออกเสียงและรู้ความหมายได้ จึงนำคำศัพท์ไปสร้างสรรค์ภาษาในการ เล่นเกม เมื่อถึงขั้นตอนการเล่นเกมนักเรียนจึงใช้ภาษาได้ไม่ติดขัด ทำให้เกิดความสนุกสนาน อยากเรียนและอยาก ฝึกฝนต่อเนื่อง เมื่อดำเนินการเล่นเกมเป็นผลทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังที่ วิลลอบบี้ (Willoughby, 1993) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ไวยากรณ์พื้นฐานจากกิจกรรมเกมบัตรคำสำหรับนักเรียนที่เรียน ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของประเทศญี่ปุ่น พบว่านักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในบทสนทนามากขึ้น และนำภาษาไป ใช้ในห้องเรียนได้ โมเดล 2W3P และการใช้เกมอาจสามารถนำไปปรับใช้กับทักษะอื่นๆ เช่น การฟัง พูด และเขียน รวมทั้งกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ได้ โดยการปรับเนื้อหาและระดับความยากง่ายของกิจกรรมให้เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

- 1.1 การศึกษาครั้งนี้เป็นเพียงการทดลองโดยใช้เกมบัตรคำ 2 เกม สำหรับ 1 กิจกรรมการเรียนรู้เท่านั้น ครูผู้สอนควรได้พัฒนาเกมที่หลากหลาย
- 1.2 ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง ไม่ควรนำเสนอคำศัพท์มากเกินไป
- 1.3 ก่อนดำเนินการเล่น ครูต้องบอกนักเรียนให้ปฏิบัติตามกฎกติกาและใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุด
- 1.4 ขณะนักเรียนเล่นเกม ครูคอยดูแลอยู่ห่างๆ ไม่รบกวนสมาธินักเรียนและควรแก้ไขการใช้ภาษา ภายหลังเมื่อเกมจบแล้ว

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

- 2.1 ควรมีการทดลองเปรียบเทียบกิจกรรมการสอนคำศัพท์ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในระดับชั้นอื่นๆ
- 2.2 ควรศึกษาถึงเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม
- 2.3 ควรศึกษาการพัฒนาเกมเพื่อสอนภาษาในลักษณะอื่น ๆ เช่น สอนโครงสร้างภาษา หรือ Tenses ต่าง ๆ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ ส่งเสริมทักษะการอ่านคำและประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วย ความอนุเคราะห์จาก อาจารย์ ดร.ณัฐพล โยธา ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ให้ความช่วยเหลือด้วยความเอื้อเฟื้อเป็น อย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทุกท่าน ที่ได้ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัย ขอขอบคุณคณะครูโรงเรียนบ้านบึงกาฬทุกท่านที่ได้ให้ความรู้และประสบการณ์อันมีคุณค่ายิ่งต่อผู้วิจัยซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและการทำงานต่อไป

ขอขอบคุณพ่อแม่ ครอบครัว และญาติพี่น้องอันเป็นที่รักยิ่ง ที่คอยสนับสนุน ผลักดัน ช่วยเหลือและเป็นที่กำลังใจที่สำคัญยิ่งในทุกด้าน และสุดท้ายขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านบึงกาฬทุกคน ที่ให้ความร่วมมือตลอดมา คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากวิจัยฉบับนี้ขอมอบแด่บิดามารดา ครูอาจารย์ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนสนับสนุนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จทางการศึกษาและทำให้วิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง .

- ชรินทร์ทิพย์ ปฎิมาประกร. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบรู้2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ณัชชาภรณ์ สารโจน์. (2566). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.). พะเยา: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทิตนา ขมณี. (2551). ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา ดวงเงิน. (2547). การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม (การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม.). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2536). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: บริษัทต้นอ้อ จำกัด.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2524). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปัญญา สังขิรัมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์. (2550). สุดยอดวิธีสอนการงานอาชีพและเทคโนโลยีนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา วิธีการและกิจกรรมเสนอแนะ. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประภาวรรณ เจริญศิลป์. (2548). การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บัตรภาพและบัตรคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม.). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประยงค์ กลั่นฤทธิ์. (2563). การใช้ภาระงานสื่อสารในการพัฒนาประสิทธิภาพการพูดภาษาอังกฤษในห้องเรียนภาษา. วารสารชัยพฤกษ์ปริทัศน์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีที่ 2 ฉบับที่ 2. (กรกฎาคม-ธันวาคม 2563).
- ภาวินี ทองสูงเนิน. (2543). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภูงค์ มัชฌิโม. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ ค.ม.). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- รัชดา พงศ์ไพรัตน์. (2563). การใช้แฟลชการ์ดเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ รายวิชาสหศาสตร์ภาษาอังกฤษ. วารสารชัยพฤกษ์ภิรมย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีที่ 2 ฉบับที่ 1. (มกราคม-มิถุนายน 2563).
- ระวีวรรณ ศรีศรีรัมย์. (2523). หลักและเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษในมัธยม (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2542). 100 language game (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วัลภาภรณ์ คงถาวร. (2539). กิจกรรมการสอนเขียน, กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ชุดเสริมประสิทธิภาพครู เล่มที่ 6. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภา ตันทูลพงษ์. (2549). เกมภาษาเพื่อความเพลิดเพลิน. นนทบุรี: เกรท เอ็ดดูเคชั่น จำกัด.
- วิไลวรรณ ขนิษฐนันท์. (2530). ภาษาและภาษาศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิธร แสงธนู และคิต พงศพัทธ์. (2516). คู่มือครูภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ. (2565). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.). เพาะ: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สาธิต โภคี. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.). เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สาธิตา สังข์พงษ์. (2562). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานพื้นบ้าน ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2562).
- Geetha, B. R., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board game. *Child Development*, 79(2), 375–394.
- Lewis, M., & Ellis, S. (Eds.). (2009). *Phonics PRACTICE, RESEARCH AND POLICY* (2nd ed.). U.K.: CPI Antony Rowe
- Stevick, E. W. (1972). *Language learning: Teaching and learning English*. London: Longman Group Limited.
- Willoughby, S. E. (1993, May). Education Resources Information Center, Card game activities using grammar-based dialogues. *ERIC*.
<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/simpleSearch.jsp>
- Youngcity. (2562). สื่อการสอนส่งเสริมทักษะการจำ, สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2565, จาก
<https://www.youngcity.com/article/learning/flash-cards-for-kids.html>

ผู้เขียนบทความ

นางณัฐธิดา ตันโพธิ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านบึงกาฬ จังหวัดบึงกาฬ
Email: nattida509@gmail.com