

## The Development of English Vocabulary Learning Ability among Grade 4 Students through Communicative Language Teaching Combined with Language Games: A Case Study of Anuban Chantarat School, Sahatsakhan District, Kalasin Province

Kamonchanok Ounsim<sup>1</sup>, Poosit Boontongtherng<sup>2</sup> and Tipaporn Sujaree<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Master of Education Program (Curriculum and Instruction), Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

<sup>2,3</sup> Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

E-mail: Kamonchanok.oun@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-1191-0701>

E-mail: posit.boon@hotmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-6472-4968>

E-mail: Tipaporn.s012501@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0411-5174>

Received 01/12/2024

Revised 04/06/2025

Accepted 05/07/2025

### Abstract

**Background and Aims:** Vocabulary is a crucial factor in learning any language. Therefore, developing vocabulary is essential for language learning. If learners lack vocabulary knowledge, it is difficult to succeed in developing their communicative language use. The objective of this study was to: (1) examine the effectiveness of vocabulary learning activities using a communicative language teaching (CLT) approach combined with language games based on the 80/80 efficiency; (2) compare students' vocabulary learning abilities before and after the intervention; and (3) investigate students' satisfaction with the vocabulary learning development.

**Methodology:** This is experimental research. The population and sample consisted of 16 grade 4 students at Anuban Chantarat School, Sahatsakhan District, Kalasin Province, selected by cluster random sampling. The research instruments used were: 1) a set of lesson plans, 2) language games, 3) a vocabulary learning ability test, and 4) a student satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test.

**Results:** It was found that: 1) the effectiveness of the vocabulary learning activities using the CLT approach combined with language games was 84.00/82.92, which met the expected efficiency of 80/80; 2) the students' post-test vocabulary learning scores were significantly higher than their pre-test scores at the .01 level; and 3) the students reported a high level of satisfaction with the vocabulary learning activities (Mean = 4.50, S.D. = 0.52).

**Conclusion:** Organizing English vocabulary learning activities to develop the abilities of grade 4 students by using the communicative language teaching method with language games was effective according to the set efficiency. The students had a significantly higher ability to learn vocabulary at the .01 statistical level and were very satisfied with the learning management.

**Keywords:** Communicative Language Teaching (CLT); English Vocabulary Learning; Language Games; Student Satisfaction

## การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา

กมลชนก อุ่นสิม<sup>1</sup>, ภูษิต บุญทองเถิง<sup>2</sup> และทิพาพร สุจารี<sup>3</sup>

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการเรียนการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

<sup>2,3</sup> อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

### บทคัดย่อ

**ภูมิหลังและวัตถุประสงค์ :** คำศัพท์เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ทุกภาษา ดังนั้นการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ภาษา หากผู้เรียนขาดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็ยากที่จะประสบความสำเร็จในการพัฒนาการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา

**ระเบียบวิธีวิจัย :** เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลจันทร์ตน์ อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 16 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) เกมทางภาษา 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานใช้ t-test

**ผลการวิจัย :** พบว่า 1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา มีประสิทธิภาพ 84.00/82.92 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2. ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.50$ ; S.D. =0.52)

**สรุปผล:** การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** วิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร; ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์; เกมทางภาษา; ความพึงพอใจ

### บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบันคงปฏิเสธไม่ได้ว่าการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้นเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารการศึกษา การแสวงหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่มาจากสื่อต่างประเทศ การประกอบอาชีพ ตลอดจนเป็นสิ่งจำเป็น ในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในยุคโลกาภิวัตน์ การเรียนภาษาต่างประเทศต้องอาศัยกระบวนการคิดและการฝึกฝนในการใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในและนอกชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริงทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เหมาะสมกับ

กาลเทศะสังคมและวัฒนธรรมของการใช้ภาษานั้น ๆ นอกจากนั้นยังต้องเน้นความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศที่เรียนเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพื่อเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ และในการศึกษาต่อรวมทั้งการประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560)

การเรียนรู้คำศัพท์ไม่เพียงพอหรือการเลือกใช้คำศัพท์ที่ไม่เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ล้วนแล้วแต่ก่อให้เกิดผลกระทบในการสื่อสาร ทำให้เกิดการสื่อสารล้มเหลวและเกิดความเข้าใจไม่ตรงกันระหว่างพูดและผู้ฟังได้ ปัญหาในการสื่อสารทำให้การสื่อสารล้มเหลวได้ (สาคร พุทธิผล. 2546) ดังคำกล่าวของวิลคินส์ (Wilkins อ้างใน พรสวรรค์ สีป้อ. 2550) ที่ว่า “ ถ้าไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์เราก็จะสื่อสารได้ไม่มากนัก แต่ถ้าไม่รู้ศัพท์เราก็ไม่สามารถที่จะสื่อความหมายได้เลย ” จึงสามารถกล่าวได้ว่าการเรียนรู้คำศัพท์นั้นมีความสำคัญ การทำความเข้าใจกับคำศัพท์นั้นต้องใช้ความคุ้นเคยโดยการได้ยินและการพบเห็นบ่อยครั้งทั้งรูปประโยค รูปแบบการใช้ และสถานการณ์ที่นำคำศัพท์แต่ละคำไปใช้อย่างเหมาะสม ก่อนที่จะใช้สามารถใช้ภาษาสื่อสารได้นั้น คำศัพท์นั้นจะติดอยู่ในคลังคำศัพท์ในสมองและสามารถที่จะนำมาใช้ได้ทันที

นอกจากนั้นผู้เรียนภาษาต่างประเทศจึงจำเป็นต้องพัฒนาให้มีคำศัพท์เพิ่มมากขึ้นเพื่อแสดงถึงการพัฒนาทางด้านภาษาของตน ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้มีประสิทธิภาพนั้นก็สมารถกล่าวได้ว่าการเรียนรู้คำศัพท์นั้นเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างยิ่ง การใช้ภาษาอย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง ในการเรียนรู้ภาษา แต่อย่างไรก็ตามถ้ามีข้อจำกัดทางด้านคำศัพท์ อาจส่งผลให้การเรียนรู้และพัฒนาภาษาได้ช้าลงหรือไม่ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ หรือกล่าวได้ว่าความเป็นเลิศทางด้านภาษาอังกฤษย่อมถูกจำกัดไปด้วย เพราะจะเกิดปัญหาในทักษะการฟัง คือฟังไม่ทันหรือ ฟังแล้วไม่เข้าใจจับใจความไม่ได้ แม้กระทั่งฟังออกทุกคำ แต่ไม่มีความหมายอย่างแท้จริง ในทักษะการอ่านก็ไม่สามารถเข้าใจได้ ไม่สามารถนำไปใช้อย่างทันที่ ฟังต้องใช้การเปิดพจนานุกรมตลอดเวลา ก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย

ด้วยเหตุนี้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงถือว่ามีสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (นเรศ สุรสิทธิ์. 2545) และอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลกระทบให้การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของเด็กไทยคือการขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งนักเรียนไม่สามารถนำคำศัพท์ที่รู้ไปใช้ในการติดต่อสื่อสารได้ เนื่องจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนเพราะรู้สึกว่าการเรียนไม่สนุกไม่เข้าใจเพราะครูผู้สอนเน้นการบันทึกท่องจำ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญนักเรียนต้องปฏิบัติตามคำสั่งครูจึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560)

จากปัญหาที่พบในโรงเรียนของผู้วิจัย พบว่าผู้เรียนยังขาดองค์ความรู้ในด้านการจดจำคำศัพท์ ไปจนถึงการถอดความหมาย ซึ่งจะส่งผลไปถึงการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ อีกด้วย ผู้วิจัยจึงค้นคว้าหาวิธีการสอนคำศัพท์และเทคนิคการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการสอนและการฝึกการใช้ภาษาในห้องเรียน ซึ่งพบว่าการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับเด็กพร้อมกับการใช้เกมทางภาษา จึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่เหมาะสมและช่วยให้พัฒนาให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้น แล้วยังเพิ่มความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อกับการเรียนอีกด้วย แต่ก็ยังคงต้องใช้ข้อจำกัดประกอบหลายอย่าง เช่น การฝึกทบทวนเป็นประจำ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วมากยิ่งขึ้น (อ้างอิง)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีนโยบายที่มุ่งให้การศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทยพัฒนาไปในทิศทางที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลกบนพื้นฐานความเป็นไทยอีกทั้งให้ความสำคัญกับการสร้างมาตรฐานเด็กไทย และได้กำหนดจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนที่ครอบคลุมทั้งในด้านความรู้ ความสามารถและคุณลักษณะ ดังนั้นการแสวงหา เทคนิค วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับ

ครูผู้สอนเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนตามจุดเน้นได้อย่างเป็นรูปธรรมสนองตามแนวนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นับเป็นเครื่องมือสำคัญ อันจะส่งผลให้การดำเนินงานตามนโยบายบรรลุเป้าหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การสอนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารและรับสารได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยใช้การสอนแบบ 3Ps ที่มี 5 ขั้นตอนตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เสนอแนะไว้ ประกอบด้วย 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เพื่อเป็นการปูพื้นความรู้เดิมที่ผู้เรียนเรียนมาแล้วเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาใหม่ และเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เนื้อหาใหม่ 2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นการนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยผู้สอน 3) ขั้นฝึก (Practice) เป็นการให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาที่ได้เรียนรู้ในขั้นการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง (Accuracy) และคล่องแคล่ว (Fluency) 4) ขั้นการใช้ภาษา (Production) เป็นการให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่เรียนมาในขั้นตอนก่อนหน้ามาฝึกใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว ในการใช้ภาษา โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรมนั้น ๆ ด้วยตนเอง 5) ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นการสรุปสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วในช่วงเวลานั้น ด้วยการให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ

จากการศึกษาในเรื่องของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถสรุปได้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนในเรื่องการสื่อสารนั้น ควรมีการเน้นให้นักเรียนเข้าใจในสถานการณ์จริง ๆ ที่นักเรียนมีโอกาสได้พบด้วยตนเอง มีการนำสื่อจริงมาช่วยสอนเพื่อให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ง่ายขึ้น มีการยกตัวอย่างสถานการณ์ต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหา ส่วนกิจกรรมที่จัดขึ้นนั้นควรเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ทำความสามารของผู้เรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ และให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เหมาะสมใกล้เคียงกัน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถใช้ภาษาได้เหมาะสม เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม และเป็นหลักการสอนที่เชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางภาษาและความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้โครงสร้างภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการสื่อสาร 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ขั้นฝึก (Practice) ขั้นการใช้ภาษา (Production) ขั้นสรุป (Wrap up)

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา กับเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## การทบทวนวรรณกรรม

### แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

#### ความหมายของแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ ดังนี้

Larsen-Freeman (2000) กล่าวว่า การสอนภาษาตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมทางภาษาของนักเรียนเป็นหลัก โดยอาศัยหลักการของภาษาศาสตร์เชิงสังคมวิทยา (Sociolinguistics) ซึ่งว่าด้วยเนื้อหาบริบท (Context) ภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละชุมชน ซึ่งเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ภาษาระหว่างนักเรียน-ครู และนักเรียน-นักเรียนเป็นสำคัญ โดยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความรู้สึกลอยอกแสดงออกทางภาษา หรืออยากทดลองใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายด้วยตนเอง ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งจะทำให้การพัฒนาภาษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นธรรมชาติ โดยครูมีหน้าที่เพียงคอยช่วยเหลือแนะนำและแก้ไขการใช้ภาษาที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน

องอาจ นามวงศ์ (2554) กล่าวว่า การสอนตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการสอนภาษาตามกระบวนการคิดของผู้เรียนและเป็นการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยเริ่มจากการฟังไปสู่การพูด การอ่านและการเขียนตามลำดับ โดยมีพื้นฐานแนวคิดมาจากแนวคิดที่ว่าภาษา คือ เครื่องมือในการสื่อสาร และมีเป้าหมายในการสอนภาษาคือ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสม เมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมโดยมีความสามารถที่จะรู้ได้ว่าเมื่อไรควรพูด ควรจะพูดอย่างไร กับใคร เมื่อไร ที่ไหน และในลักษณะอย่างไร

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559) กล่าวว่า การสอนตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นหลักการสอนที่เชื่อมระหว่างความรู้ทางภาษาและความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้โครงสร้างภาษาเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสารสามารถใช้ภาษาได้เหมาะสม เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม

สรุปได้ว่า แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) หมายถึง แนวทางการจัดการเรียนการสอน หรือกรอบในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง มีเป้าหมายในการเรียนการสอน คือ มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถใช้ภาษาได้เหมาะสม เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม ตลอดจนสามารถนำเอาสมรรถนะวิสัยในการสื่อสารที่เกิดจากการเรียนรู้ และทักษะทางภาษาที่ได้รับการฝึกฝนจากกระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียนมาใช้ในการสื่อสารจริงในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์และบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้อง เน้นให้ผู้เรียนสามารถสื่อความหมายกับผู้อื่นได้ตรงกับความต้องการของตนเองได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ โดยใช้ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งจะทำให้การพัฒนาภาษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นธรรมชาติ โดยครูมีหน้าที่เพียงคอยช่วยเหลือแนะนำและแก้ไขการใช้ภาษาที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน

### เกมทางภาษา

#### ความหมายของเกม

ความหมายของเกมนั้นมียุ่หลากหลาย ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ ดังนี้

Dobson (1998) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวและเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้ง

เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะ บางส่วนของร่างกายและจิตใจ

หนังสือสารานุกรมชุดเวิลด์บุ๊ก (The World Book Encyclopedia. 1998) ได้กล่าวถึง ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการ เรียนรู้ให้เติบโตตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

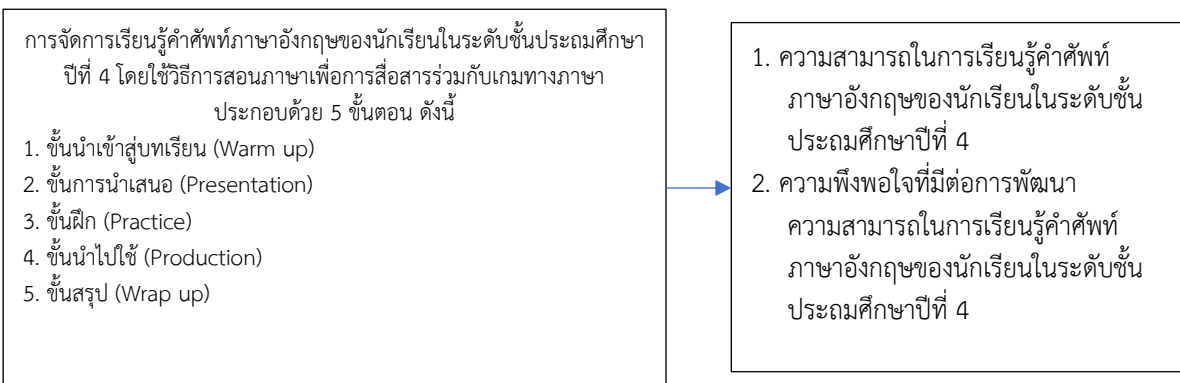
ณัฐมา จรุงเทียบ (2547) ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัย ทั้งหลายจึงได้สรุปความหมายของเกมไว้ดังนี้ เกมหรือการเล่น หมายถึง การเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อย ตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

Boocock (1981) ได้กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่มีกฎกติกาและวิธีการเล่นที่แน่นอนสามารถเล่นได้ทั้งกลุ่มหรือคนเดียวมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เล่น

สรุปได้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขันเพื่อการเรียนรู้ มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะ การนำเกมมาประกอบการสอนจะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นน่าสนใจไม่รู้สึกเบื่อหน่ายก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจำบทเรียนได้ง่าย เร็วและจำได้นาน การที่เด็กได้เล่นเกม นอกจากจะให้ความรู้ทางวิชาการแล้ว ยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายอีกด้วย

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา และสังเคราะห์ความรู้ที่ได้จากการศึกษามาสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### ระเบียบวิธีการวิจัย

#### 1. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

**ประชากร** คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลจันทร์รัตน์ สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กาลสินธุ์ เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 4 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนอนุบาลจันทรัตน์สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กาฬสินธุ์ เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 16 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 15 แผน รวม 15 ชั่วโมง

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ แบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

## 3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เกมการศึกษา ศึกษาหลักสูตรแกนการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ศึกษาทฤษฎีเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และยึดรูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของกรมวิชาการและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวภาษาเพื่อการสื่อสาร

3.2 วิเคราะห์หลักสูตรด้านเนื้อหา เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการศึกษาการสร้างแบบทดสอบ จากหนังสือแนวทางการสร้างข้อสอบภาษาอังกฤษ การทดสอบและการประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และ เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้

3.4 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ แล้วสร้างตารางวิเคราะห์ผลการเรียนที่คาดหวัง กำหนดจำนวนข้อ

3.5 ร่างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 15 แผน รวม 15 ชั่วโมง

2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ มีลักษณะเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อ

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

3.6 นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ปรับปรุงแก้ไขตามอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอแนะ

3.7 นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) พร้อมนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้สมบูรณ์ เพื่อพิจารณาความตรงเชิงโครงสร้าง ตลอดจนความชัดเจนของข้อความ และความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ตามที่ยินยอมไว้

3.8 นำผลการพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

3.9 นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียน อนุบาลจันทร์ตัน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ปีการศึกษา 2565 นำข้อมูลจากการทดลองใช้ไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha - Coefficient) ของครอนบาค (บุญชม ศรีสะอาด. 2556) ผลการหาคุณภาพเครื่องมือ พบว่า

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 15 แผน รวม 15 ชั่วโมง มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก
- 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ มีลักษณะเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อ ได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 – 1.00 มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.27-0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .0.28-0.86 และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยวิธีของโลเวท (Lovett) ผลปรากฏว่า แบบทดสอบทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.88
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 – 1.00 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.35-0.8.75 และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.97

3.10 นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมาปรับปรุงให้เสร็จสมบูรณ์ แล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบพิจารณาจัดพิมพ์และนำไปใช้เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากแบบการวิจัยข้างต้นได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทำการทดลองเป็นเวลา 3 สัปดาห์ ๆ ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ขอความร่วมมือกับผู้บริหารในการทำวิจัย
2. ผู้วิจัยทำการทดสอบ (Pretest) กับนักเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. นำแผนการจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศโดยใช้กรอบตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วยขั้นเตรียมความพร้อมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นการนำเสนอ (Presentation) ขั้นฝึก (Practice) ขั้นนำไปใช้ (Production) ขั้นสรุป (Wrap up) ร่วมกับเกมทางภาษา ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจนครบ
4. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปจนครบ 3 สัปดาห์แล้วผู้วิจัยทำการทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนฉบับเดียวกัน
5. ให้นักเรียนตอบแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อความเหมาะสมของวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษาสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
6. นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติการวัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ โดยคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบความสามารถทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษาก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยทดสอบที (Dependent Sample T-test)

3. หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนโดยการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางการศึกษา โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 หาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 โดยหาค่าร้อยละ

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบระหว่างเรียน

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ตามเกณฑ์ 80/80

คะแนน คนที่ (16 คน)	คะแนนทดสอบ							
	ก่อนเรียน (30)	ระหว่างเรียน (คะแนนเต็มครั้งละ 10 คะแนน)					หลังเรียน (30)	
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5		รวม
รวม	241	131	132	134	136	139	672	398
$\bar{X}$	15.06	8.19	8.25	8.38	8.50	8.69	42.00	24.88
S.D.	2.64	0.54	0.86	0.50	0.52	0.48	1.32	0.72
ร้อยละ	50.21	81.88	82.50	83.75	85.00	86.88	84.00	82.92

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) ได้จากการทดสอบระหว่างเรียน จำนวน 5 ครั้ง ได้คะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 42.00 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.00 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) ได้จากการทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย 24.88 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.92 แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 84.00/82.92

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ก่อนและหลังเรียนระหว่างหลังเรียนกับก่อนเรียน โดยใช้สถิติ t - test ในรูป Dependent Samples

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างหลังเรียนกับหลังเรียน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	Df	t	Sig.
ก่อนเรียน	16	30	15.06	2.65	15	15.020**	.000
หลังเรียน	16	30	24.88	20.72	15		

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนจากการทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมและรายด้าน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรม	4.41	0.61	มาก
ด้านประโยชน์	4.54	0.48	มากที่สุด
ด้านการนำไปใช้	4.55	0.48	มากที่สุด
โดยรวมทุกด้าน	4.50	0.52	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก ( $\bar{X} = 4.50$ ; S.D. =0.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน คือด้านการนำไปใช้ ( $\bar{X} = 4.55$ ; S.D. =0.48) และด้านประโยชน์ ( $\bar{X} = 4.54$ ; S.D. =0.48) และ ส่วนด้านการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.50$ ; S.D. =0.52)

### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา

ผู้วิจัย สรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.00 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) คิด เป็นร้อยละ 82.92 แสดงว่า

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 84.00/82.92

2. คะแนนจากการทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของ นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนใน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.50$ ; S.D. =0.52)

## อภิปรายผล

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 84.00/82.92 มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากเกม แผนการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้และได้ผ่านขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบโดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับแผน ความต้องการและความสนใจของผู้เรียนโดยผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน และ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง และ สอดคล้องกับพัฒนาการความต้องการและความสามารถของแต่ละบุคคล กิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดย นักเรียนเป็นผู้คิด แสดงออกและกระทำนำไปสู่การเรียนรู้ ครูเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะ ส่งเสริมให้กิจกรรมดำเนิน ไปตามจุดมุ่งหมาย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้ทฤษฎีพุทัญญา เป็นกระบวนการเรียนที่ครูใช้ สถานการณ์ปัญหา หรือเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ในบทเรียนสำหรับให้นักเรียนได้คิดวิธีการปฏิบัติจน เกิดการเรียนรู้ตามกรอบจุดประสงค์ของบทเรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้พฤติกรรมแสดงออก และปฏิบัติที่ เชื่อมโยงกับคุณลักษณะหรือตัวชี้วัดจุดประสงค์ การเรียนรู้ ที่แสดงถึงการใช้ความสามารถทางพุทัญญาใน ด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน มาปฏิบัติ ให้บรรลุผลในการเรียนรู้ โดยปรับใช้กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้แสดงออกใน ลักษณะต่างๆ อย่างหลากหลาย และสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจหรือความชอบของ ผู้เรียน จากเหตุผลและปัจจัยดังกล่าวจึงส่งผลให้การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนใน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา มีประสิทธิภาพ เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สามารถนำไปใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการวิจัยของปัญจ ลักษณะ ถวาย (2560) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุ ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 75.39 / 77.76 เป็นไปตามเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับชไมพร ชาญวิจิตร (2560) ได้ศึกษา การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มีผลต่อความสามารถด้านการฟังพูด และความมั่นใจในการ ใช้ภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร มีประสิทธิภาพ 79.82/77.75

2. คะแนนจากการทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่ปรากฏผลการวิจัยเช่นนี้ อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกลุ่มร่วมมือที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม ผู้เรียนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันในด้านบวก แต่ละคนมีโอกาสได้รับมอบหมายปฏิบัติของตนในลักษณะรายบุคคล ด้วย ความรับผิดชอบ มีการใช้แนวคิดด้านกระบวนการกลุ่ม และร่วมกันปฏิบัติงานของกลุ่มให้ประสบความสำเร็จในด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ (Savage and Armstrong, 2004) รวมทั้ง กิจกรรมการเรียนรู้ยังช่วยเสริมสร้างการร่วมมือและการช่วยเหลือกันในการเรียนของนักเรียน การจัดกิจกรรมเน้นให้นักเรียนใช้ความรับผิดชอบในการเรียนและการลงมือปฏิบัติร่วมกัน ผู้เรียนแต่ละคนมีโอกาสแสดงความรู้ความสามารถที่มีอยู่ของตน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานในกลุ่ม มากที่สุด กิจกรรมมีความหลากหลายในแต่ละขั้นตอน โดยเฉพาะการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ในกิจกรรมอย่างทั่วถึง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติทั้งในด้านการอ่าน การเขียน และทักษะทางภาษาอื่นอย่างต่อเนื่องและมีความหมายสำหรับผู้เรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิด ความสนใจกระตือรือร้นในการปฏิบัติงาน และได้รับความพอใจกับการเรียน สามารถเข้าใจเรื่อง ที่เรียนได้ง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น ปัจจัยเหล่านี้จะนำไปสู่ผลการเรียนที่ต้องการ จึงส่งผลให้การพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษามีคะแนนเฉลี่ยหลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับผลการวิจัยของบุญจลลักษณ์ ถวาย (2560) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับชไมพร ชาลุมวิจิตร (2560) ได้ศึกษา การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มีผลต่อความสามารถด้านการฟังพูด และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและ หลังเรียน โดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ย สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับชฎาพร ยางเงิน (2562) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46

3. ความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก แสดงว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา หลังการเรียนอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมทางภาษา เป็นเกมการแข่งขันที่เร้าใจ สร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนก่อนเป็นอันดับแรก การเล่นเกมจะกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เป็นการเร้าความสนใจ แล้วความสนใจนี้ทำให้นักเรียนมีใจจดจ่อในเรื่องที่เรียน นักเรียนมีความสุขกับการที่ได้ฝึกทักษะโดยมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้เกม ต่อจากนั้นเมื่อได้ออกมาแสดงลีลาท่าทาง ในการแข่งขันเกมแล้ว ยิ่งทำให้เกิดความตื่นเต้น น่าติดตาม กล้าแสดงออก มีไหวพริบ เพราะเกมทำ

ทายความสามารถ และในขณะเดียวกัน การได้ฝึกแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ในบรรยากาศที่น่าเรียนแล้ว นักเรียนได้แสดงออกอย่างพึงพอใจ เกิดความสนุกสนาน และการได้ เล่นเกมในหลายรูปแบบ การสรุปบทเรียน ที่นักเรียนรู้จัก จึงสร้างความตื่นเต้น น่าสนใจให้กับผู้เรียนเป็นอย่างดี เพราะนักเรียนเห็นความแปลกใหม่ ทำให้ เกิดความอยากรู้ อยากเห็น สอดคล้องกับคำกล่าวของอารี รังสินนท์ (2542) ที่กล่าวว่า การจัดการกระบวนการ เรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนร่วมกันคิด เสริมจินตนาการ และเรียนรู้โดยปฏิบัติจริง จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการ ด้านความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดพัฒนาในทุก ๆ ด้าน การเล่นจึงเป็นผลรวม ของกิจกรรมที่ทำให้เกิดการปรับตัวสำหรับนักเรียน ส่วนเพลงก็เป็นสิ่งที่นักเรียนชอบฟังอยู่แล้ว เมื่อครูนำเพลง และเกมมาประกอบการสอน จึงทำให้ความพึงพอใจมีมาก เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึง เครียด มีผลทำให้ความสนใจของนักเรียนมีมากขึ้นและพอใจที่จะเรียน เพราะเมื่อนักเรียนพอใจ ก็จะตั้งใจทำ กิจกรรมทุกอย่างด้วยความสุข วิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมประกอบการสอน จึงสร้างความ สนใจ และยอมส่งผลต่อการเรียน นักเรียนอยากร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตัวเอง เมื่อได้ทำกิจกรรม ดังกล่าวประสบผลสำเร็จก็มีความพึงพอใจและมั่นใจในตัวเอง ความพึงพอใจทางการเรียนแบบนี้จึงเกิดมากขึ้น เป็นการเรียนรู้ตามกฎแห่งผลของธอร์นไคค์ ที่ว่า “การเรียนรู้ด้วยความสนใจจะเกิดขึ้นได้หากอินทรีย์ได้รับการ ตอบสนองด้วยความพอใจ” และสอดคล้องกับคำกล่าวของกมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2542) ที่กล่าวว่า ความสนใจ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ หากกิจกรรมหรือประสบการณ์นั้นมีความเข้มข้นพอ การใช้กิจกรรมการเล่นจากเกม การแข่งขันที่ฝึกให้แสดงออก มีส่วนร่วมในการคิดเกมและกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่สร้างความพึงพอใจ ให้กับนักเรียนในขณะที่เรียนเป็นอย่างดี นักเรียนมีความสุขขณะที่เรียน บรรยากาศไม่น่าเบื่อหน่าย ทำให้ชวน ติดตามว่า ในคาบต่อไปครูจะมีเกมสนุกๆ อะไรให้เล่นอีก เมื่อนักเรียนสนใจก็จะตั้งใจทำกิจกรรมทุกอย่างอย่าง พึงพอใจและมีความสุข จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อวิธีการเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนมากขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของชไมพร ชาญวิจิตร (2560) ได้ศึกษา การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มีผลต่อ ความสามารถด้านการฟังพูด และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม เท่ากับ 4.30 อยู่ในระดับมาก สอดคล้อง กับผลการวิจัยของชฎาพร ยางเงิน (2562) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ได้แก่ นักเรียนกลุ่ม ตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก สอดคล้องกับสกวรัตน์ ยศพรมราช และเกวลี สร้อยสังวาลย์ (2565) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนา ทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัด กำแพงเพชร พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในการพัฒนา ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

### ข้อเสนอแนะ

จากผลการพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

## 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 สามารถนำกิจกรรมเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาอังกฤษระดับประถมศึกษาได้ เพราะ เกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนโดยจะช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนการสอนทำให้เกิดการพัฒนาในการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนสูงขึ้นมากกว่าเดิม อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีเจตคติหรือทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

1.2 ในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเกมทางภาษา ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนในการสอนให้เข้าใจ มีการวางแผนการสอนอย่างละเอียด จะช่วยทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออกไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อิง ครูผู้สอนควรบริหารเวลาแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสมกับเรื่องที่จะนำมาสอน จะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออกไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

## 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

2.1 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อิงเกม เปรียบผลสัมฤทธิ์กับกิจกรรมการเรียนรู้อิงกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้วย

2.2 ควรมีการสร้างความรู้ความเข้าใจก่อนการเล่นและสรุปผลหลังการเล่นเกมทุกครั้งกับผู้เรียนเสมอ เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการเล่นและรู้ถึงผลความสำคัญในกิจกรรมการเล่น เป็นต้น

## เอกสารอ้างอิง

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2542). *แนวทางการสอนภาษาไทยเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

ชฎาพร ยางเงิน. (2562). *แนวทางการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ชไมพร ชาญวิจิตร. (2560). *การประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้อิงเกมแบบร่วมมือที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

ณัฐมา จรุงเทียบ. (2547). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อิงเกมตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาวิทยาศาสตร์*. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

นเรศ สุรสิทธิ์. (2545). *หลักการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์*. สุวีริยาสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9)*. สุวีริยาสาส์น.

ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2560). *ผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด.

พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). *การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

ไพศาล วรคำ. (2552). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สกาวรัตน์ ยศพรมราช, & เกวลี สร้อยสังวาลย์. (2565). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อิงเกมที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษา*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 14(1), 55-66.

- สาคร พุทธิผล. (2546). *วิธีการวิจัยทางการศึกษา*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2559). *คู่มือการใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุรวาท ทองบุ. (2550). *จิตวิทยาสำหรับครู*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- องอาจ นามวงศ์. (2554). *กลยุทธ์การสอนเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อารี รังสินนท์. (2542). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- Boocock, S. S. (1981). *The sociology of education*. Houghton Mifflin.
- Dobson, A. (1998). *Justice and the environment: Conceptions of environmental sustainability and dimensions of social justice*. Oxford University Press.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Savage, J., & Armstrong, P. (2004). *Effective teaching in secondary schools: A practical guide*. SAGE.
- The World Book Encyclopedia. (1998). *World Book*. World Book, Inc.