



Using the Word Clues Guessing Game to Enhance Students' Business English Vocabulary Knowledge through Game-based Learning Activities

Makawan Nakjan

Phetchaburi Rajabhat University, Thailand

E-mail: mnakjan34@hotmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-8421-6067>

Received 06/05/2026

Revised 24/05/2026

Accepted 30/06/2026

Abstract

Background and Aims: Developing students' business vocabulary skills is crucial for professional communication and future careers. Business vocabulary helps students effectively understand documents, meetings, and organizational communications. Furthermore, it boosts confidence in using English and enhances their competitiveness in the global job market. This study has the purpose to: 1) determine the effectiveness of using the Word Clues Guessing Game to enhance English business vocabulary knowledge and comprehension of students majoring in Business English, and 2) examine the students' satisfaction with learning management utilizing the game-based instructional activities.

Methodology: The research used a quasi-experimental design, with the sample consisting of 33 first-year Business English students selected through purposive sampling. The research instruments were: 1) lesson plans incorporating the Word Clues Guessing Game to enhance business vocabulary knowledge and comprehension, 2) a multiple-choice test measuring knowledge of vocabulary properties related to business vocabulary administered as a pretest and posttest, and 3) a questionnaire used for assessing the students' satisfaction with the use of the Word Clues Guessing Game for learning the vocabulary.

Results: The findings revealed that; 1) the instructional effectiveness utilizing the Word Clues Guessing Game for developing the vocabulary knowledge and comprehension of the students (E_1-E_2) was at 81.82/92.40 higher than the preset criteria, 2) the students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level, and 3) the students' overall satisfaction with the learning management utilizing the Word Clues Guessing Game to enhance their business vocabulary knowledge and comprehension was overall at the highest level ($\bar{x}=4.60$, $S.D.=0.59$).

Conclusion: The use of a Word Clues Guessing Game enhances not only vocabulary knowledge but also thinking skills, communication, and learning motivation through psychological elements such as competition, technology integration, and rewards. It also promotes collaborative learning, encouraging students to express themselves, learn from peers, and share responsibility in teamwork. Additionally, it allows teachers to provide immediate feedback while maximizing





opportunities for authentic English use, thereby improving essential skills such as speaking, listening, interpreting, and critical thinking.

Keywords: Business English Terminology Development; Word Clues Guessing Game; Learning Activities

การใช้เกมทายคุณสมบัติของคำเพื่อพัฒนาทักษะคำศัพท์ทางธุรกิจของนักศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้

มัชวาน นาคจัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การพัฒนาทักษะคำศัพท์ทางธุรกิจของนักศึกษามีความสำคัญต่อการสื่อสารในสายงานอาชีพ และการทำงานในอนาคต คำศัพท์ทางธุรกิจช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าใจเอกสาร การประชุม และการติดต่อสื่อสารในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังช่วยเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษและสร้างโอกาสในการแข่งขันในตลาดแรงงานระดับสากล งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิผลของการใช้เกมทายคุณสมบัติของคำ (Word Clues Guessing Game) ในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ทางธุรกิจของนักศึกษาศาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ และ 2) ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ทางธุรกิจด้วยเกม

ระเบียบวิธีการวิจัย งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) โดยมีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่นักศึกษาศาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 33 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทายคุณสมบัติคำ เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ทางธุรกิจ แบบทดสอบวัดความรู้คุณลักษณะของคำศัพท์เป็นแบบปรนัย เกี่ยวกับคำศัพท์ธุรกิจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยการใช้เกม

ผลการวิจัย: ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิผลของการใช้เกมทายคุณสมบัติของคำในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ทางธุรกิจของนักศึกษามีประสิทธิภาพ (E_1-E_2) อยู่ที่ย่อยละ 81.82/92.40 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) 2) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจของนักศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทายคุณสมบัติของคำเพื่อพัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางธุรกิจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$, S.D.=0.59)

สรุปผล: การใช้เกมทายคุณสมบัติคำศัพท์ช่วยพัฒนาทั้งความรู้ด้านคำศัพท์ ทักษะการคิด การสื่อสาร และแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านการแข่งขัน การให้รางวัล การใช้เทคโนโลยี การการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานเป็นทีม การได้รับผลสะท้อนกลับทันที และการสร้างโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษที่ช่วยพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การตีความ และการคิดวิเคราะห์

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางธุรกิจ; เกมทายคุณสมบัติของคำ; กิจกรรมการเรียนรู้

บทนำ

คำศัพท์ทางธุรกิจ (Business Terms) ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารและการปฏิบัติงานในบริบททางธุรกิจและวิชาชีพ เนื่องจากผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์เฉพาะทางเพื่อใช้ในการศึกษา การทำงาน และการสื่อสารในสถานการณ์จริง อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (English as a Foreign Language: EFL) โดยเฉพาะนักเรียนและนักศึกษาไทย มักประสบปัญหาในการจดจำและทำความเข้าใจคำศัพท์ทางธุรกิจที่มีลักษณะเป็นนามธรรมและมีความหมายเฉพาะทาง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ไม่น่าพึงพอใจ ทั้งนี้ งานวิจัยหลายชิ้นได้

ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ โดยเฉพาะในรายวิชาที่เน้นการจดจำคำศัพท์และการนำไปใช้ในบริบทจริง จากแนวโน้มการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในวงการศึกษา เนื่องจากเป็นแนวทางที่สามารถเพิ่มความสุข สนุกสนาน ความท้าทาย และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านองค์ประกอบของเกม เช่น การแข่งขัน การให้รางวัล และการโต้ตอบระหว่างผู้เรียน ซึ่งส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ยังช่วยลดความตึงเครียดในการเรียน ทำให้เนื้อหาที่ซับซ้อนเข้าใจง่ายและใกล้ตัวมากยิ่งขึ้น

หนึ่งในกิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวได้คือ เกมทายคำจากคุณสมบัติ (Word Clues Guessing Game) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความหมายของคำศัพท์ผ่านคำใบ้หรือคุณลักษณะของคำ โดยกิจกรรมลักษณะนี้ไม่เพียงช่วยส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ทางธุรกิจ แต่ยังช่วยพัฒนาการมีส่วนร่วม การสื่อสาร และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการประยุกต์ใช้เกมทายคำจากคุณสมบัติ (Word Clues Guessing Game) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาทักษะคำศัพท์ทางธุรกิจของผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ โดยมุ่งหวังว่ากิจกรรมดังกล่าวจะสามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมทายคุณสมบัติของคำ
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกมทายคุณสมบัติของคำ

การทบทวนวรรณกรรม

1. ความสำคัญของเกมในการสอนคำศัพท์แก่ผู้เรียน

งานวิจัยด้านการสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนชี้ให้เห็นว่า “เกม” เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เลวิส (Lewis, 1999) อธิบายว่า โดยธรรมชาติผู้เรียนชื่นชอบการเล่นเพราะทำให้สนุกสนานเพลิดเพลิน เกมจึงเป็นบริบทที่เอื้อต่อการค้นพบ (discovery) การทดลอง (experimentation) และการปฏิสัมพันธ์ (interaction) กับสิ่งแวดล้อม การใช้เกมในชั้นเรียนไม่เพียงเพิ่มแรงจูงใจ แต่ยังสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ (naturally) ในทำนองเดียวกัน ฮาร์เมอร์ (Harmer, 2008) ชี้ว่าความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอย่างคล่องแคล่วจำเป็นต้องอาศัยทั้งความรู้ด้านโครงสร้างภาษาและความสามารถในการประมวลผลข้อมูลอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนจึงควรได้รับการฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและเหมาะสมกับพัฒนาการ เพื่อสนับสนุนการประมวลผลข้อมูลและการใช้ภาษาแบบทันที (real-time processing) อัลเลน (Allen, 1983) เห็นว่าเกมมีบทบาทสำคัญในการสอนคำศัพท์ เพราะเกมจะเน้นคำศัพท์ที่จำเป็นต่อการบรรลุเป้าหมายของกิจกรรม ขณะที่ Huyen & Nga, (2003) และ Uberman (1998) เห็นพ้องว่าเกมสร้าง

บรรยากาศที่สนุกและผ่อนคลาย ส่งผลให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ เวอร์นอน (Vernon, 2012) ยังระบุว่า เกมช่วยเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของเด็ก ทำให้การทบทวนคำศัพท์ (repetition) ไม่น่าเบื่อ เกมที่มีการเคลื่อนไหวทางกาย (physical movement) ยังช่วยกระตุ้นความตื่นตัวของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กที่มีช่วงความสนใจสั้น

สรุปเชิงวิเคราะห์ได้ว่าเกมมีคุณลักษณะที่มีประโยชน์ต่อการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องออกแบบเกมให้อำนวยความสะดวกแก่การเรียนรู้ภาษาที่สอดคล้องกับหลักการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ เช่น นักศึกษาคนไทย และเมื่อออกแบบเกมสำหรับสอนภาษาอังกฤษสำหรับเนื้อหาและทักษะที่เป็นเป้าหมายแล้ว เกมนั้นยังต้องได้รับการตรวจสอบและศึกษาประสิทธิภาพด้วยเพื่อการนำไปปรับปรุงและประยุกต์ใช้ต่อไป รวมทั้งต่อยอดในการพัฒนาเกมอื่นๆ สำหรับการเรียนรู้ภาษาต่อไป

2. การประยุกต์ใช้เกมในการสอนคำศัพท์

การนำเกมมาใช้ในชั้นเรียนจำเป็นต้องคำนึงถึงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมอย่างเหมาะสม โดย สก็อต และ ยีตริเบิร์ก (Scott & Ytreberg, 2004) เน้นความสำคัญของการจัดกลุ่มผู้เรียน เนื่องจากเด็กชอบทำงานร่วมกับเพื่อน การจัดกลุ่มช่วยส่งเสริมความร่วมมือและบรรยากาศการแข่งขันอย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม ฟิลลิปส์ (Phillips, 1993) เห็นว่าการจัดกลุ่มผู้เรียนที่มีขนาดใหญ่เกินไปอาจก่อให้เกิดความวุ่นวายและลดประสิทธิภาพการเรียนรู้ ในการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีขั้นตอนสำคัญคือการอธิบายกติกาและขั้นตอนการเล่นอย่างชัดเจน ครูจึงมีบทบาทสำคัญในการกำหนดเป้าหมาย อธิบายคำสั่ง และควบคุมเวลา หากไม่มีคำอธิบายที่ชัดเจน เกมอาจกลายเป็นเพียงกิจกรรมที่เสียเวลาโดยไม่บรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้ แนวคิดนี้สอดคล้องกับหลักการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Gamification) ที่เสนอโดยคาร์ล แคปปี้ (Kapp, 2012) ซึ่งระบุว่า การนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในบริบทการศึกษา ต้องมีการออกแบบอย่างเป็นระบบ มีเป้าหมายชัดเจน และเชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้

3. ตัวอย่างเกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์

จากการทบทวนวรรณกรรมจากงานวิจัยของ บาคช์ (Bakhsh, 2016) พบว่าเกมที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เกมทายคำโดยอธิบายความหมายโดยไม่ใช้คำต้องห้าม (Hot Potatoes Game) เกมทบทวนคำศัพท์จากบทเรียนก่อนหน้า (Memory Challenge Game) เกมบอกคำศัพท์ตามหัวข้อแบบต่อเนื่อง (Last One Standing Game) เกมวาดภาพเพื่อสื่อความหมายของคำ (Pictionary Game) และ เกมทายคำจากคำจำกัดความหรือคำพ้องความหมาย (Bingo Game) เป็นต้น เกมเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ผ่านการใช้ซ้ำ (repetition) ในบริบทที่สนุกสนาน และส่งเสริมการใช้ทั้งการเรียนรู้คำศัพท์เชิงรับรับรู้รับทราบ (receptive) และเชิงสร้างเสริม (productive)

4. ความท้าทายในการใช้เกม

แม้เกมจะมีข้อดีหลายประการ แต่ก็มี ความท้าทายในการจัดการเรียนการสอน บราวน์ (Brown, 2001) ชี้ว่าครูต้องเข้าใจลักษณะนิสัยของผู้เรียนเพื่อควบคุมบรรยากาศในชั้นเรียน เด็กนักเรียนหรือผู้เรียนวัยต่างๆ อาจส่งเสียงดังหรือควบคุมยากเมื่อเกิดความตื่นเต้น ฮาร์เมอร์ (Harmer, 2001) ให้แนวคิดเสริมว่า เด็กมีช่วงความสนใจสั้น (short attention) จึงควรใช้กิจกรรมที่หลากหลาย (variety) และมีความคิดสร้างสรรค์ (creative) นอกจากนี้ครูยังต้องสร้างสมดุลระหว่างเวลา จำนวนคำศัพท์ ประเภทเกม และการใช้ภาษาแม่ของผู้เรียนในการสื่อสาร ทั้งนี้เพื่อมุ่งในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดและเป็นธรรมชาติมากที่สุด ซึ่ง เคปป์ (Kapp (2012) กล่าวว่า การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วม

ของผู้เรียนในชั้นเรียน ขณะที่ Bakhsh (2016) พบว่า การใช้กิจกรรมเชิงเกมในการเรียนภาษาอังกฤษช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การศึกษายังชี้ให้เห็นว่าการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนช่วยให้ห้องเรียนน่าสนใจและดึงดูดผู้เรียนมากขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการโต้ตอบ การแข่งขันระหว่างกัน และมีสมาธิในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอีกด้วย

5. การเชื่อมโยงกับเกมทายคุณสมบัติของคำ (Connection of Word Clues Guessing Game)

เกมทายคุณสมบัติของคำเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ลักษณะหรือคุณสมบัติของคำศัพท์ก่อนจะทายคำว่าเป็นคำอะไร ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของบอนเวลล์ และ ไอสัน (Bonwell & Eison, 1991) ที่เน้นการมีส่วนร่วมทางความคิดของผู้เรียน กิจกรรมลักษณะนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการประมวลผลเชิงลึก (Levels of Processing Theory) ของ ไครค์ และ ลอคฮาร์ท (Craik & Lockhart, 1972) ที่เสนอว่า การวิเคราะห์ความหมายเชิงลึกช่วยให้การจดจำมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เมื่อประยุกต์ใช้กับคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางธุรกิจ ซึ่งมักมีลักษณะเป็นนามธรรมและเฉพาะทางหรือเฉพาะธุรกิจ (specific purpose) เกมทายคุณสมบัติสามารถช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยง “คำศัพท์” กับ “แนวคิด” และ “สถานการณ์จริง” ได้อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ภาษาเฉพาะทาง (ESP) ของ ดัดเลย์-อีวานส์ และ เซนต์จอห์น (Dudley-Evans & St John, 1998) ที่เน้นการเรียนรู้ภาษาในบริบทวิชาชีพ

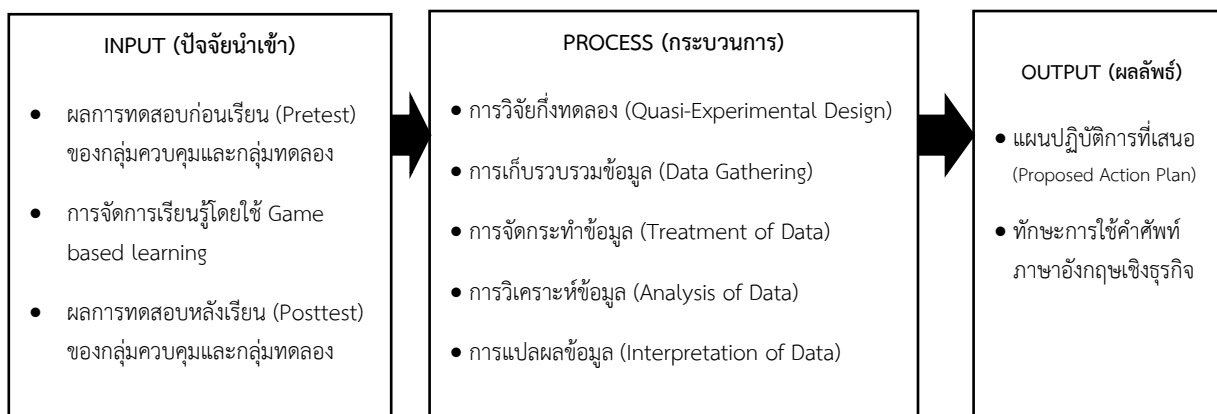
กล่าวได้ว่า กิจกรรมเกมถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนไปพร้อมกัน หากครูสามารถเลือกและออกแบบเกมได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและระดับของผู้เรียน ย่อมส่งผลเชิงบวกต่อกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะในวัยเด็กซึ่งการเล่นเป็นกลไกตามธรรมชาติของพัฒนาการ การเรียนรู้ผ่านเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง ค้นคว้า และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว อีกทั้งยังช่วยเพิ่มความหลากหลายของกิจกรรมในชั้นเรียน เสริมแรงจูงใจ และส่งเสริมการใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมายอย่างมีความหมาย นอกจากนี้ เกมภาษายังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี (ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, 2563)

ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมให้มีความเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น กิจกรรมที่มีลักษณะเคลื่อนไหว มีบทบาทสมมติ หรือมีเรื่องราวประกอบ จะช่วยให้ผู้เรียนซึมซับภาษาได้ดียิ่งขึ้น การนำเกมมาใช้ในชั้นเรียนจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างเพลิดเพลิน พร้อมทั้งเสริมสร้างความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคน ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาคลังคำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพ (วรารคณา, 2564) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จอห์นสัน (Johnson, 2001) ที่ชี้ให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบเกมสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำและทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังนั้น เกมจึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ ลดความตึงเครียด และดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ตลอดช่วงเวลาของการเรียนรู้

สำหรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี พบว่าผู้เรียนจำนวนมากมีพื้นฐานภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ โดยเฉพาะด้านคำศัพท์ ผู้เรียนมักประสบปัญหาการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสามารถในการนำภาษาไปประยุกต์ใช้ และทำให้ขาดความมั่นใจในการสื่อสาร จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะนำกิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะ การจดจำ และการสะกดคำของผู้เรียน โดยจะดำเนินการทดลองกับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏ

ภฏเพรชบุรี เพื่อศึษาผลของการใช้กิจกรรมเกมต่อการพัฒนาคำศัพท์ และนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนและการศึษาวิจัยในบริบทที่เกี่ยวข้องต่อไป

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดเชิงแผนภาพ (Conceptual Framework Diagram)

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ได้จัดทำในรูปแบบการวิจัยชั้นเรียน (Classroom Action Research) ที่มีนักศึกษาศาสาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง ในวิจัย ได้มาโดยวิธีการแบบสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 33 คนที่ศึกษาอยู่ในภาค การศึษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เนื่องจากกลุ่มดังกล่าวมีคุณลักษณะตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึษา กล่าวคือ เป็นผู้เรียนที่ต้องใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางธุรกิจโดยตรงในการเรียนและการเตรียมความพร้อมสู่บริบทวิชาชีพ ดังนั้น การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจึงพิจารณาจากความสอดคล้องกับประเด็นวิจัยมากกว่าการสุ่มแบบทั่วไป การใช้ วิธีสุ่มแบบเจาะจงมีความเหมาะสมในงานวิจัยเชิงการศึษา โดยเฉพาะเมื่อผู้วิจัยต้องการศึษาประสิทธิผลของ นวัตกรรมหรือรูปแบบการสอนกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ (Specific target population) กลุ่มนักศึกษาศาสา ภาษาอังกฤษธุรกิจมีพื้นฐานความรู้ด้านภาษาอังกฤษในระดับหนึ่งที่ต้องการการพัฒนา และมีความจำเป็นต้อง พัฒนาคำศัพท์เฉพาะทางด้านธุรกิจ จึงสามารถสะท้อนผลของการใช้เกมทายคุณสมบัติของคำศัพท์ (Word Clues Guessing Game) ต่อการพัฒนาทักษะคำศัพท์ได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การเลือกกลุ่มตัวอย่างลักษณะดังกล่าว ยังช่วยควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนบางประการ เช่น ความแตกต่างของพื้นฐานความสามารถรายบุคคล แรงจูงใจ และความพร้อมในการเรียนรู้คำศัพท์ธุรกิจ ซึ่งอาจส่งผลต่อผลการวิจัย หากใช้กลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายเกินไป ผล ที่ได้ อาจไม่สามารถสะท้อนประสิทธิภาพของกิจกรรมได้ตรงตามบริบทเป้าหมาย ดังนั้น การสุ่มตัวอย่างแบบ เจาะจงจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับการวิจัยครั้งนี้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึษา และสามารถอธิบาย ผลการทดลองในบริบทของผู้เรียนภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจได้อย่างมีเหตุผลและชัดเจน

2. รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) โดยมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองผ่านการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) ในขั้นตอนกระบวนการ ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทายคุณสมบัติของคำ (Word Clues Guessing Game) กับกลุ่มทดลอง ขณะที่กลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามรูปแบบปกติ จากนั้นทำการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ และแปลผลการทดลอง ผลลัพธ์ที่ได้จะนำไปสู่การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ (Proposed Action Plan) เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางธุรกิจให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดำเนินการวิจัย 6 สัปดาห์ในคาบเรียนปกติ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง จำนวน 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง

3. เครื่องมือวิจัย

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทายคุณสมบัติคำศัพท์ (Word Clues Guessing Game) จำนวน 6 แผน เป็นแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีรูปแบบเรียบง่าย สามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งในชั้นเรียนปกติและในรูปแบบออนไลน์ สำหรับการพัฒนาทักษะทางภาษาและการคิดเชิงวิเคราะห์ โดยผู้เรียนต้องอาศัยการสังเกต การเชื่อมโยงความหมาย และการตีความจาก “คุณสมบัติ” ที่ได้รับเพื่อคาดเดาคำศัพท์เป้าหมายอย่างมีเหตุผล เช่น เกม "What am I?" ที่ระบุคุณสมบัติ (เช่น "I am a cost that stays the same regardless of production levels" = Fixed Cost เป็นต้น) วัตถุประสงค์สำคัญของเกมคือการฝึกให้ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะเด่นหรือคุณสมบัติของสิ่งต่างๆ ได้อย่างชัดเจน พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม การคาดเดาความหมายคำศัพท์ และการใช้โครงสร้างภาษาที่ถูกต้อง เกมสามารถประยุกต์ใช้ได้กับเนื้อหาหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นคำศัพท์ทั่วไป ไวยากรณ์ อรรถศาสตร์ (semantics) ตลอดจนภาษาอังกฤษธุรกิจ เนื้อหาคำศัพท์เป้าหมายที่นักศึกษาจะเรียนรู้จำแนกได้ 6 กลุ่มเนื้อหา ได้แก่ คำศัพท์ที่ใช้ในสำนักงาน (Office Work) ทักษะการทำงาน (Job Skills) การจัดการ (Management) ข่าวและสื่อ (News and Media) การเดินทางธุรกิจ (Business Travel) และ การประชุม (Conference) โดยเน้นการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Semantic Understanding or Definition) ด้วยการค้นพบด้วยตนเองมากกว่าการพึ่งพาการแปลแบบคำต่อคำ (Word-for-Word Translation) เป็นสำคัญ

แนวทางการเล่นเกมแบบแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5-6 คน สามารถปรับสมาชิกกลุ่มหมุนเวียนเปลี่ยนกลุ่มได้หลายรูปแบบเพื่อสร้างความสมดุลในความสัมพันธ์และความร่วมมือ (Collaborative Learning) ระหว่างผู้เรียนอย่างกว้างขวาง รูปแบบพื้นฐานคือให้ผู้สอนหรือผู้เล่นหนึ่งคนเลือกคำศัพท์หนึ่งคำโดยไม่เปิดเผยคำตอบ จากนั้นจึงให้ข้อมูลเป็นคุณสมบัติที่ละข้อ เช่น หน้าที ลักษณะทางกายภาพ หรือบริบทการใช้งาน ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะต้องใช้ข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์และทายคำให้ถูกต้อง ยิ่งใช้จำนวนคำใบ้น้อยเท่าใดก็ยิ่งแสดงถึงความสามารถในการเชื่อมโยงความหมายได้ดี เหมาะสำหรับผู้เรียนระดับ A2-B1 เพราะช่วยเสริมคลังคำศัพท์และความเข้าใจบริบทการใช้ภาษา นอกจากนี้ เกมยังสามารถปรับใช้กับบริบทภาษาอังกฤษธุรกิจ โดยให้ใบผ่านหน้าที่และบทบาททางธุรกิจ เช่น การจัดการเงิน ความเสี่ยง หรือการคุ้มครอง ผู้เรียนต้องเชื่อมโยงคุณสมบัติเหล่านั้นกับคำศัพท์ทางธุรกิจที่เหมาะสม ซึ่งช่วยเสริมทั้งความรู้เชิงเนื้อหาและทักษะภาษาไปพร้อมกัน และ เพื่อเพิ่มความสนุกและแรงจูงใจ อาจกำหนดกติกาเพิ่มเติม เช่น ให้ใบได้ครั้งละหนึ่งคุณสมบัติ หากใบผิดอาจถูกหักคะแนน หรือ

ให้คะแนนพิเศษแก่ผู้ที่ย้ายถูกภายในเวลาที่กำหนด การกำหนดเงื่อนไขเช่นนี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายแต่ยังคงเป้าหมายทางวิชาการอย่างชัดเจน

การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเกมทายคุณสมบัติคำศัพท์ ใช้สื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ โปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ 프리เซนต์ชัน (PowerPoint Presentation) ระดับพื้นฐาน ที่สามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนปกติ (Onsite Learning) และ/หรือการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning)

1. แบบทดสอบ (Test) เป็นแบบทดสอบปรนัยเกี่ยวกับคำศัพท์ธุรกิจ (Business English Vocabulary) ครอบคลุมเนื้อหาทั้ง 6 หมวดหมู่ เป็นแบบทดสอบคู่ขนานจำนวน 2 ชุด ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และ แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ซึ่งผ่านทดสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

2. แบบทดสอบคำศัพท์รายสัปดาห์หลังการเรียนรู้คำศัพท์ในหัวข้อต่างๆ ตามแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนด เพื่อประเมินประสิทธิภาพ (Efficiency) ของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ (Satisfaction Questionnaire) ในการเรียนรู้ของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มทดลองในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 10 ข้อคำถาม ซึ่งเกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพ แรงจูงใจ และการเสริมแรงการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเกมทายคุณสมบัติคำศัพท์ (Word Clues Guessing Game)



ภาพที่ 2 รูปลักษณะของเกม

4. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล

แบบทดสอบคำศัพท์ถูกสร้างขึ้นโดยผู้วิจัย และได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) จำนวน 3 ท่าน จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการโดยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างเข้ารับการปฐมนิเทศชี้แจงเกี่ยวกับการศึกษาวิจัย และเข้ารับ

การทดสอบเรียนก่อนดำเนินการวิจัย (Pre-test) ลำดับต่อไป นักศึกษาเข้าเรียนตามตารางเรียนรายสัปดาห์ปกติในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดย 6 สัปดาห์แรกเป็นการดำเนินกิจกรรมเพื่อการวิจัยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจตามแผนการที่กำหนด หลังเสร็จการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใน 6 สัปดาห์แล้ว นักศึกษารับการทดสอบความรู้คำศัพท์ (Post-test) และทำแบบสอบถามความพึงพอใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเกมทายคุณสมบัติคำศัพท์

Table 1 ผลการวิเคราะห์คะแนนความสอดคล้อง (IOC)

ลำดับ	ประเด็นที่ใช้วิเคราะห์	การประเมินค่า IOC โดย			รวม	ค่า IOC
		ผู้เชี่ยวชาญ				
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านเนื้อหาการเรียนภาษาอังกฤษ						
1.	ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	1	1	1	3	1.00
2.	ความรู้ด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษ	1	1	1	3	1.00
3.	ความเหมาะสมของการใช้คำศัพท์	1	1	0	2	0.67
4.	ความถูกต้องของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	1	0	1	2	0.67
5.	การพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	0	1	1	2	0.67
					ค่าเฉลี่ย	0.80
ด้านเนื้อหาในการออกแบบเกม						
6.	ความเหมาะสมของเนื้อหาในเกม	1	1	1	3	0.67
7.	รูปภาพที่ใช้ในเกม	0	1	1	2	1.00
8.	แรงจูงใจในการเรียนรู้จากเกม	1	1	1	3	1.00
9.	การบูรณาการเกมเข้ากับบทเรียน	0	1	1	2	0.67
10.	กติกาและการประเมินคะแนน	1	1	1	3	1.00
					ค่าเฉลี่ย	0.87
					ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	0.78

ข้อมูลที่เป็นคะแนนจากแบบทดสอบและแบบสอบถามได้รับการวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) หาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าร้อยละ (Percentage)

1. การวิเคราะห์ t-test ของผลการทดสอบหลังเรียนกับก่อนเรียน
2. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E1/E2) โดยตั้งเกณฑ์ที่ (80/80)
3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับ (Levels) ที่ตั้งไว้

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่านักเรียนสามารถระบุความหมายของคำศัพท์ได้แม่นยำขึ้น โดยเฉพาะคำที่เกี่ยวข้องกับบัญชีและการตลาด เนื่องจากในขณะเล่นเกม นักเรียนต้องวิเคราะห์คุณสมบัติ (Clues) และหน้าที่ (Functions) ของคำศัพท์นั้นๆ ไม่ใช่แค่การท่องจำคำแปล

Table 2 ผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
Pre-test	33	12.15	2.05	40.20	.000*
Post-test		18.48	1.20		

*significance level 0.01

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษากลุ่มในการวิจัยมีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า ($\bar{x}$ = 18.48, S.D. = 1.20) คะแนนเฉลี่ยในแบบทดสอบก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 12.15, S.D. = 2.05) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีพัฒนาการด้านความรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้นจากการเรียนรู้ด้วยเกมทายคุณสมบัติ (Word Clues Guessing Game) แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนและก่อนเรียน ($\bar{D}$ = 6.33, S.D.= 0.09)

ดังนั้น ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้มีพัฒนาการด้านความรู้คำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญหลังจากเล่นเกมทายคุณสมบัติคำศัพท์ (Word Clues Guessing Game) แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมดังกล่าวมีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้คำศัพท์ และผลการวิเคราะห์นี้ให้คำตอบที่ชัดเจนต่อวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1

Table 3 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างและหลังเรียน

	n	Percentage	Criteria	E1/E2	result
E1	33	81.82	80/80	81.82/92.40	higher
E2		92.40			

จากตารางที่ 3 พบว่าค่าร้อยละของคะแนนระหว่างเรียนของนักศึกษาที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจจากการเรียนรู้ด้วยเกมทายคุณสมบัติ (Word Clues Guessing Game) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 81.82 (E1) และมีค่าร้อยละของคะแนนหลังการเรียน อยู่ที่ร้อยละ 92.40 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ที่ 80/80

Table 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์

Questionnaire items	$\bar{x}$	SD
1. Word Clues Guessing Game could motivate learners to learn the vocabulary enthusiastically.	4.55	.50
2. Word Clues Guessing Game provided opportunities for learners to practice vocabulary in the classroom.	4.48	.56
3. Word Clues Guessing Game stimulated learners' needs and interests.	4.42	.61

Questionnaire items	$\bar{x}$	SD
4. Word Clues Guessing Game provided interesting and fun tasks for learning the target language.	4.58	.49
5. Word Clues Guessing Game provided tasks that help learners develop not only speaking ability but also writing skills on vocabulary.	4.36	.65
6. Word Clues Guessing Game encouraged learners to have more motivation when speaking the target language.	4.40	.62
7. Word Clues Guessing Game provided a relaxed atmosphere to promote the use of the target language.	4.52	.51
8. Word Clues Guessing Game could attract attention from the learners.	4.47	.57
9. Word Clues Guessing Game could improve the learners' vocabulary knowledge.	4.60	.49
10. Word Clues Guessing Game encouraged learners to actively participate and interact with their classmates during vocabulary learning	4.50	.55

จากตารางที่ 4 แสดงค่าสถิติเชิงพรรณนาเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมทายคุณสมบัตินี้ (Word Clues Guessing Game) จำนวน 3 ด้าน โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงสุดไปต่ำสุดพบว่า เกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ด้วยความกระตือรือร้นในระดับสูงที่สุด Word Clues Guessing Game could improve the learners' vocabulary knowledge. ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.49) รองลงมาคือ เกมช่วยกระตุ้นความต้องการและความสนใจของผู้เรียน Word Clues Guessing Game provided interesting and fun tasks for learning the target language. ($\bar{x}$ = 4.58, S.D. = 0.49) และสุดท้าย เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาเป้าหมาย Word Clues Guessing Game could motivate learners to learn the vocabulary enthusiastically. ($\bar{x}$ = 4.45, S.D. = 0.55) ซึ่งผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เกมสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมทายคุณสมบัตินี้ (Word Clues Guessing Game) สามารถพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางธุรกิจของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ในบริบทภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (ESP) เกมทายคุณสมบัตินี้ช่วยให้เกิด

การเชื่อมโยงข้อมูลในสมอง (Cognitive Linking) ตามหลักการของ Oxford Academic (ELT) ที่ระบุว่าการเรียนรู้ผ่านบริบทและการแก้ปัญหาช่วยเพิ่มความจำระยะยาว

ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Lewis (1999) อ้างอิงในบทความวิจัยของ เตนดิสต์ ดอกจันทร์ (2558) ในหัวข้อวิจัยเรื่อง “วิธีการสอนภาษาแบบเน้นศัพท์: จุดเน้นที่ท่วงจรการรู้คำศัพท์” ที่ชี้ว่า “เกม” เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านบริบทที่มีความหมายและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Nguyen Thi Thanh Huyen และ Katarzyna Uberman (1998, 2003) ที่กล่าวว่าเกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น เนื่องจากลดความวิตกกังวลและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสนับสนุนแนวคิด Active Learning ของ Bonwell และ Eison (1991) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการคิด วิเคราะห์ และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยเกมทายคุณสมบัติเปิดโอกาสให้ผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ (analytical thinking) และการเชื่อมโยงความหมาย (semantic association) แทนการท่องจำเพียงอย่างเดียว ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (deep processing) ตามทฤษฎี Levels of Processing ของ Craik และ Lockhart (1972)

ในด้านทัศนคติของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นในเชิงบวกต่อการใช้เกมในระดับสูง โดยเฉพาะด้านแรงจูงใจ ความสนใจ และบรรยากาศในการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ยมากกว่า 4.25 ทุกข้อ) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Vernon (2012) ที่ระบุว่าเกมช่วยเพิ่มความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แม้ว่าผลการวิจัยจะชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการใช้เกม แต่ก็ยังมีข้อจำกัดบางประการ เช่น การควบคุมเวลาในชั้นเรียน การจัดการพฤติกรรมของผู้เรียน และความแตกต่างของระดับความรู้พื้นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของ Wright et al (2006) ที่เน้นว่าผู้สอนต้องมีทักษะในการบริหารจัดการชั้นเรียน และออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

โดยสรุป การใช้เกมทายคุณสมบัติคำศัพท์ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิด การสื่อสาร และแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนภาษาในศตวรรษที่ 21 โดยมีองค์ประกอบเชิงจิตวิทยาการเรียนรู้ (Learning behaviors) ที่สำคัญ ได้แก่ การใช้สื่อการเรียนรู้ตามยุคสมัยของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การแข่งขัน และการให้รางวัลในความสำเร็จระหว่างเล่นเกมที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ประการต่อมาคือการเรียนรู้แบบร่วมมือของผู้เรียน (Collaborative learning) ด้วยการแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนช่วยกันคิดซึ่งสามารถสร้างความกล้าแสดงออก (Encouragement) การเรียนรู้จากเพื่อน (Peer Learning) และความรู้สึกร่วมรับผิดชอบและร่วมในความสำเร็จ (Sharing Responsibility and Success) ประการสุดท้ายได้แก่การที่ผู้สอนได้มีโอกาสนำผลสะท้อนกลับ (Feedback) ในการเรียนรู้อย่างทันทีในขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมการได้สร้างโอกาสการใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนรู้มากที่สุดเป็นไปตามหลักการของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ภาษาในบริบทภาษาเป้าหมายให้มากและเป็นธรรมชาติที่สุด โดยหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาแม่ของผู้เรียนในการเรียนรู้ การใช้เกมนี้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศของนักศึกษาไทยยังช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านอื่นๆ ที่สำคัญอีกหลายด้าน ได้แก่

- 1) ทักษะการอธิบายคำศัพท์ด้วยคำอื่นโดยการเปลี่ยนใช้คำเดิม (Paraphrasing Skills)
- 2) ทักษะการฝึกพูดและการสื่อสารอย่างมีความหมายจริง (Speaking in Meaningful Practice)
- 3) ทักษะการฟังและตีความคำอธิบาย (Listening and Interpreting Skills)
- 4) ทักษะการคิดวิเคราะห์จากคำใบ้เพื่อหาคำตอบ (Critical Thinking from Analyzing Clues)

5) ทักษะการร่วมมือ ทำงานเป็นทีม และการสร้างกลวิธี (Cooperative Teaming-work and Tactic Creation)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

1) ควรปรับระดับความยากของคำศัพท์ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อป้องกันความรู้สึกลำบากหรือง่ายเกินไป

2) ควรกำหนดกติกาและขั้นตอนของเกมให้ชัดเจน เพื่อให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและไม่เสียเวลา

3) ควรใช้เกมร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น ๆ เช่น การสอนแบบบริบท (context-based learning) หรือการใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มความหลากหลาย ควรมีการพัฒนาเกมคำศัพท์ที่ปรับเปลี่ยนได้ (Adaptive vocabulary game) เกมสะสมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เทคโนโลยีเอไอช่วย (AI-assisted Vocabulary Scaffolding) และ เกมเพื่อการเรียนรู้เพื่อติดตามความจำคำเฉพาะระยะยาว (ESP Lexical Retention Tracking) รวมทั้งการศึกษาเปรียบเทียบระดับการใช้ปัญญาเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อยกระดับคุณค่าทางวิชาการ เป็นต้น

4) สามารถนำเทคโนโลยี เช่น Kahoot! หรือ Quizizz มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเกม เพื่อเพิ่มความสุขและการมีส่วนร่วม

5) ควรจัดกลุ่มผู้เรียนอย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมความร่วมมือและลดความวุ่นวายในชั้นเรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1) ควรศึกษาผลของการใช้เกมในระยะยาว (long-term retention) เพื่อดูว่าผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ยาวนานเพียงใด

2) ควรเปรียบเทียบประสิทธิภาพของเกมประเภทต่าง ๆ เช่น เกมดิจิทัลกับเกมในห้องเรียน

3) ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังผู้เรียนในระดับอื่น เช่น มัธยมศึกษา หรือพนักงานในองค์กรธุรกิจ

4) ควรศึกษาผลของเกมต่อทักษะภาษาอื่น ๆ เช่น การพูด การเขียน หรือการสื่อสารเชิงธุรกิจจากบูรณาการแนวคิด (Gamification) กับเทคโนโลยีใหม่ เช่น AI หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น

3. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ (Practical Implications)

1) สถาบันการศึกษาควรสนับสนุนการใช้กิจกรรมเกมในการเรียนการสอนภาษา

2) ควรมีการอบรมครูเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรม การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

3) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ควรมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) มากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว หรือการเรียนรู้ที่เป็นแบบการรับรู้ (Receptive Learning)

โดยภาพรวม การใช้เกมทายคุณสมบัติคำศัพท์ถือเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางธุรกิจ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, & ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76–90. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edubuu/article/view/251324>
- เด่นศักดิ์ ดอกจันทร์. (2558). วิธีการสอนภาษาแบบเน้นศัพท์: จุดเน้นที่วงจรรู้คำศัพท์. ใน การประชุมวิชาการประจำปี สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศึกษาศาสตร์ ครั้งที่ 9 ประจำปี พ.ศ. 2558. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วรางคณา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- Allen, V. F. (1983). *Techniques in teaching vocabulary*. Oxford University Press.
- Bakhsh, S. A. (2016). Using games as a tool in teaching vocabulary to young learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120–128. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). The George Washington University. <https://eric.ed.gov/?id=ED336049>
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). Longman.
- Craik, F. I. M., & Lockhart, R. S. (1972). Levels of processing: A framework for memory research. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 11(6), 671–684. [https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(72\)80001-X](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(72)80001-X)
- Dudley-Evans, T., & St John, M. J. (1998). *Developments in English for specific purposes: A multi-disciplinary approach*. Cambridge University Press.
- Harmer, J. (2001). *The practice of English language teaching* (3rd ed.). Longman.
- Harmer, J. (2008). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games: The effectiveness of learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90–105.
- Johnson, A. (2001). *Teaching vocabulary through games: Research and practice*. Academic Press.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lewis, M. (1999). *Implementing the lexical approach: Putting theory into practice*. Language Teaching Publications.
- Phillips, S. (1993). *Young learners*. Oxford University Press.



- Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (2004). *Teaching English to children*. Longman.
- Uberman, A. (1998). The use of games for vocabulary presentation and revision. *English Teaching Forum*, 36(1), 20–27. <https://eric.ed.gov/?id=EJ595092>
- Vernon, S. A. (2012). *ESL games: 176 English language games for children: Make your teaching easy and fun*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511667145>

