



การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถ
และความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐานรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
Learning management using 2W3P techniques in combination with teaching games
to develop learning abilities and persistence in learning on basic vocabulary
in English courses. Grade 4

ปรียานูช วงเวียน

Preeyanoot Wongwian

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 4

Buriram Elementary Educational Service Area Office 4, Thailand

Corresponding author. Email: pnwong10@cas.ac.th

(Received: March 1, 2025; Revised: March 15, 2025; Accepted: March 18, 2025)

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐานรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 21 คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 6 คน นักเรียนหญิง 15 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ 3) แบบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 4) แบบวัดความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า Z (Wilcoxon signed-rank test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E1) คิดเป็น ร้อยละ 81.33 และมีประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E2) คิดเป็นร้อยละ 84.26 หรือ E1/E2 เท่ากับ 81.33/84.26 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกม ประกอบการสอน คะแนนทดสอบก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 556 คะแนน ($\mu = 13.23$, $\sigma = 1.63$) ส่วนคะแนน ทดสอบหลังเรียนในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 1,062 คะแนน ($\mu = 25.28$, $\sigma = 1.13$) และเมื่อนำคะแนนไป ทดสอบสมมติฐานในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน



ด้วยการทดสอบค่า Z (Wilcoxon-signed rank test) ผลปรากฏว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน พบว่า มีคะแนนสูงขึ้น โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 568 คะแนน ($\mu = 14.21$, $\sigma = 1.64$) ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียนใน ภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 1,070 คะแนน ($\mu = 26.30$, $\sigma = 1.17$) และเมื่อนำคะแนนไปทดสอบสมมติฐานในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่า Z (Wilcoxon-signed rank test) ผลปรากฏว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P; เกมประกอบการสอน; ความคงทน; คำศัพท์พื้นฐาน

Abstract

The objective of this study was to: 1) To study the effectiveness of learning management plans using the 2W3P technique in combination with teaching games to improve the ability and persistence of learning on basic vocabulary in English courses, grade 4, according to the specified criteria 80/80, 2) compare learning ability with the use of games in teaching for grade 4 students, 3) to compare the persistence of learning English words. during pre-lesson and post-school by using the 2 W3 P technique learning management method in combination with the use of teaching games for 4th grade students. and 4) study satisfaction with learning English vocabulary after learning by using the 2 W3 P technique learning management method in combination with the use of teaching games for 4th grade students. The sample used in this study was 4th grade students, Ban Nong Fa School, Selaphum District, Roi Et Province. Roi Et Primary Education Area Office District 3 Semester 2 Academic Year 2023. There were 21 students in 1 classroom divided into 6 male students and 15 female students, which were obtained by purposive sampling. The tools used in the study consisted of: 1) Learning management plan, 2) Vocabulary learning ability scale, 3) English vocabulary learning persistence test, 4) Satisfaction scale. Statistics used in data analysis include percentage, mean, standard deviation, and the Z-value test (Wilcoxon signed-rank test).

The results showed that:

1) the results of the analysis of the effectiveness of the learning management plan using the 2W3P technique in combination with teaching games to improve the ability and persistence of learning on basic vocabulary in English courses in grade 4, had a process efficiency (E1) of 81.33 percent and an outcome efficiency (E2) of 84.26 percent, or E1/E2 of 81.33/84.26, higher than the established benchmark of 80/80/144.

2) the vocabulary learning ability assessment of learning management using 2W3P techniques in combination with teaching games to develop the ability and persistence in learning basic vocabulary. The English course in grade 4, showed a higher score, with the overall pre-school test score being 556 points ($\mu = 13.23$, $\sigma = 1.63$). The overall post-test score was 1,062 ($\mu = 25.28$, $\sigma = 1.13$). Testing the hypothesis



of comparing pre-school and post-study achievement with the Z-value test (Wilcoxon-signed rank test), the results showed that students' post-study test scores were statistically significantly higher than before at the level of .05.

3) Comparative analysis of vocabulary learning persistence before and after class from the vocabulary learning ability assessment model of learning management using the 2W3P technique in combination with teaching games to improve learning ability and persistence in learning on basic vocabulary. The overall pre-school test score was 568 points ($\mu = 14.21$, $\sigma = 1.64$), while the overall post-school test score was 1,070 points ($\mu = 26.30$, $\sigma = 1.17$). Comparing pre-school and post-study achievement with the Z (Wilcoxon-signed rank test), the results showed that students' post-study test scores were statistically significantly higher than before at the .05 level.

Keywords : 2W3P Learning Management; Teaching Games; Persistence; Basic Vocabulary

1. บทนำ

การศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคนและประเทศให้มีความเจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าซึ่งสังคมไทยในปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง มีหลากหลายรูปแบบให้คนในสังคมได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอย่างรวดเร็วโดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาพัฒนาการจัดการศึกษาให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาเพื่อให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก เป็นภาษาที่สองที่คนในสังคมไทยควรจะต้องศึกษาและเห็นคุณค่าในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารในด้านการศึกษาหรือการประกอบอาชีพ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นในชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทย (นุสรา ยาบา, 2564) กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กล่าวถึงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆในการแสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นสาระสำคัญทางด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยผู้เรียนต้องมีทักษะสำคัญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน สิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะเหล่านี้ได้คือ ผู้เรียนต้องมีความรู้และความจำเกี่ยวกับคำศัพท์เพื่อเป็นพื้นฐานให้ผู้เรียนมีทักษะที่ดีในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันพบว่า ผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษยังอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ ซึ่งเห็นได้ชัดจากการทดสอบรายวิชาภาษาอังกฤษระดับชาติ (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในช่วง 3 ปีย้อนหลัง ที่ผ่านมาพบว่า ในปี พ.ศ. 2562 มีคะแนนค่าเฉลี่ย 39.24 ปี พ.ศ. 2563 มีคะแนนค่าเฉลี่ย 43.55 และ พ.ศ. 2564 มีคะแนนค่าเฉลี่ย 39.22 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านหนองฟ้าอำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ไม่สามารถบรรลุเป้าหมาย ของหลักสูตรที่วางไว้ เนื่องจากคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติชั้น พื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ปีการศึกษา 2564 สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สทศ. (2553) รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน 2 (Ordinary National Educational Test: O-net) ในระดับประเทศได้คะแนนเฉลี่ย 39.24 คะแนน ในระดับ สพป.ร้อยเอ็ด เขต 3 ได้คะแนนเฉลี่ย 34.80 คะแนน ซึ่งจากเป้าหมายของหลักสูตรที่กำหนดไว้ คือในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (อังกฤษ) ต้องได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 50.00 คะแนนขึ้นไป (โรงเรียนบ้านหนองฟ้า, 2564) ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ไม่บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรคือนักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์และนำคำศัพท์มาใช้ได้

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น นอกจากการเรียนรู้คำศัพท์จะเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนรู้ภาษาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้แล้ว กระบวนการหรือขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้อีกมีความจำเป็นเช่นกัน เนื่องจากผู้สอนต้องมีการวางแผนเตรียมการสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและมีประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ประภาศิริ จิตต์อารี (2547) ที่กล่าวว่าการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้สอดคล้องกับสไตล์การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ใช้ในการฟังและการอ่านโดยฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมีการนำเข้าสู่บทเรียนเช่น กิจกรรมเพลง เกม ก่อนขั้นนำเสนอเนื้อหา ขั้นฝึกปฏิบัติ ฝึกทักษะการฟังและอ่านออกเสียงตามครู การแสดงท่าทางประกอบ การแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์จำลองซึ่งอยู่ในขั้นสุดท้ายเป็นกิจกรรมที่นักเรียนจำนวนมากชอบและเกิดการเรียนรู้ได้ดี และจากงานวิจัยของ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537) ซึ่งกล่าวว่าการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมีขั้นตอนสำคัญคือ ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากกรู้อยากเรียนในบทใหม่ ขั้นการนำเสนอในขั้นนี้ครูเป็นผู้ให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน โดยการนำเสนอ คำศัพท์ใหม่ เนื้อหาใหม่ให้ผู้เรียนเข้าใจทั้งรูปแบบความหมายและเป็นแบบอย่างที่ต้องในการออกเสียง ขั้นการฝึก ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วโดยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาที่ถูกต้องและคล่องแคล่ว และหากเห็นว่าผู้เรียนมีข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาให้ผู้สอนแก้ไขข้อผิดพลาดหลังจากการฝึกของผู้เรียนเพื่อไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกเสียความมั่นใจ ขั้นการใช้ภาษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน ในขั้นนี้เน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมครูคอยให้ความช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนต้องการหรือเมื่อเกิดข้อผิดพลาดขึ้น และขั้นสรุปเป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง จุดประสงค์คือเพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้อาจจะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ภูษงค์ มัชฌิมา (2559) ในการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิคการสะกดคำร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ค่าดัชนีประสิทธิผลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำภาษาอังกฤษร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยร่วมอยู่ในระดับมากที่สุด

อีกทั้งการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์และจำคำศัพท์ได้นั้น ครูผู้สอน ต้องมีสื่อประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ เพื่อให้ นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน มีความสุขและยัง ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน สามารถสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดีโดย จริญญาพร ศรีพิทักษ์ พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง (2551) ได้กล่าวว่ารูปภาพ เกม และปริศนาอักษรไขว้ต่างๆได้ถูกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการสะกดคำแก่นักเรียน นักศึกษา ซึ่งนักการศึกษาและนักวิจัยได้หันมาใช้ เกมการสอน (Academic Game) เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนกันมากขึ้น เพราะการใช้เกมประกอบการสอนนั้นจะช่วยให้ นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจ ด้วยตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับบทบาท การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการ เรียนรู้เป็นไปด้วยความเข้าใจสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ญัฐวราพร เปลียนปราน (2558) ที่กล่าวว่า เกม



ประกอบการสอนมีประโยชน์ในการ กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้นและหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้ เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์แบบ ประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนาน เหมาะสมและมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอน ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนรักและสนุกกับวิชา ภาษาอังกฤษ การสอนให้มีวิธีการหรือการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนานมีชีวิตชีวา ดังนั้นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง

การจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นขั้นตอน โดยมีการสร้างแรงจูงใจ (Warm up) นำเสนอเนื้อหา (Presentation) ฝึก (Practice) นำไปใช้ (Production) และสรุปผล (Wrap up) ซึ่งเป็นลำดับ ขั้นตอนตามกระบวนการเรียนรู้แบบ 2W3P ที่ชัดเจน เป็นขั้นตอนที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้และเป็นการพัฒนาร่างกายสติปัญญาของผู้เรียน อีกทั้งสามารถนำเกมเข้ามาใช้ตามขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แบบ 2W3P ซึ่งอยู่ในขั้นฝึก (Practice) เพื่อเป็นการพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน 4 รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า เพื่อช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และความ คงทนในการจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐานรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2.2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารและใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม โดยผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) มีจุดมุ่งหมายเพื่อทบทวนความรู้ที่ผู้เรียนเรียนมาแล้ว และเพื่อให้เกิดความพร้อมและอยากเรียนรู้บทเรียนใหม่ผู้สอนต้องเตรียมเนื้อหาเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้นๆ เมื่อเห็นว่าผู้เรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และกระตือรือร้นที่จะเรียนแล้วก็เริ่มสอนเนื้อหาต่อไป กิจกรรมในขั้นนี้สามารถใช้ได้หลากหลาย เช่น เล่นเกม ปริศนาคำทาย

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ในขั้นนี้ผู้สอนจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่ เนื้อหาใหม่ ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย และกิจกรรมที่เหมาะสม ประกอบด้วย การให้ฟังเนื้อหาใหม่ให้ฝึกพูดตาม ผู้สอนต้องเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ Informant (ผู้ให้ความรู้) แม้จะไม่เน้นไวยากรณ์มากนัก แต่ต้องพยายามให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดในรูปแบบภาษาที่ถูกต้อง (Accuracy) ด้วย

ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วจากขั้นนำเสนอเนื้อหา โดยมีวัตถุประสงค์ให้ใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการให้คำปรึกษา (Fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ช่วงนี้เป็นโอกาสที่ผู้สอนจะแก้ไขข้อผิดพลาดการใช้ภาษาของผู้เรียน ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังจากฝึก เพราะหากทำระหว่างที่ผู้เรียนกำลังลองฝึกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้ภาษาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้

ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้กับสถานการณ์ต่างๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) และเกิดความสนุกสนาน ขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม โดยผู้สอนคอยให้ความช่วยเหลือถ้าผู้เรียนผิดพลาด อย่าขัดจังหวะให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจ กิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน เป็นต้น

ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง ในขั้นนี้จุดประสงค์เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะคืออาจให้ผู้เรียนนำเสนอรายงานกลุ่ม การทำแบบฝึกหัด สรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้วก็ได้จากกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2559)

4. วิธีการดำเนินการศึกษา

4.1 วิธีการดำเนินการศึกษา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) 3 วงรอบ ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1.1 การสร้างแผนการดำเนินงาน ประกอบด้วยผู้ที่เกี่ยวข้องในโรงเรียน

4.1.2 การสร้างทีม โดยในแต่ละทีม ประกอบด้วยสมาชิก

4.1.3 การดำเนินงานในวงรอบที่ 1-3

ขั้นวางแผน (P) Planning - วิเคราะห์ชิ้นงานนักเรียน (กำหนด 1 ปัญหา)

- ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นดำเนินการ (A) Action - เปิดชั้นเรียน

ขั้นสังเกตการณ์ (O) Observation - สังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูล



ขั้นสะท้อนผล (R) Reflecting - สรุปและอภิปรายผล

4.2 กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา

กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 21 คน 1 ห้องเรียน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 6 คน นักเรียนหญิง 15 คน

4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย

4.3.1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน รวม 3 ชั่วโมง ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Occupations	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง I know many feelings	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Opposite words	จำนวน 1 ชั่วโมง

4.3.2. แบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4.3.3. แบบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4.3.4. แบบประเมินความพึงพอใจ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า จำนวน 12 ข้อ

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 21 คน โดยมีวิธีเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.4.1. ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษาทำแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และแบบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ก่อนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า แล้วนำแบบวัดมาตรวจให้คะแนน โดยใช้เกณฑ์ตอบถูกให้ข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกในข้อเดียวกัน ให้ 0 คะแนน และบันทึกคะแนนเพื่อใช้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

4.4.2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า โดยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 3 แผน จำนวน 3 ชั่วโมง

4.4.3. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเนื้อหาครบแล้ว ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษาทำแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบคนละชุดกับแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วนำแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ มาตรวจให้คะแนน โดยใช้เกณฑ์ตอบถูกให้ข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกในข้อเดียวกันให้ 0 คะแนน และบันทึกคะแนนเพื่อใช้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test)

4.4.4. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเนื้อหาครบแล้ว ผ่านไป 2 สัปดาห์ ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษาทำแบบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบคนละชุดกับแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วนำแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ มาตรวจให้คะแนน โดยใช้เกณฑ์ตอบถูกให้ข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกในข้อเดียวกันให้ 0 คะแนน และบันทึกคะแนนเพื่อใช้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test)

4.4.5 ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา ทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า จำนวน 12 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert มี 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.5.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า โดยใช้การหาค่า E_1/E_2

4.5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยค่าสถิติการทดสอบค่า Z (Wilcoxon signed-rank test)

4.5.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยค่าสถิติการทดสอบค่า Z (Wilcoxon signed-rank test)

4.5.4 วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



5. สรุปผลการวิจัย

5.1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐานรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E1) คิดเป็นร้อยละ 81.33 และมีประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E2) คิดเป็นร้อยละ 84.26 หรือ E1/E2 เท่ากับ 81.33/84.26 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

5.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า พบว่า มีคะแนนสูงขึ้น โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 556 คะแนน ($\bar{X} = 13.23$, S.D. = 1.63) ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียนในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 1,062 คะแนน ($\bar{X} = 25.28$, S.D. = 1.13) และเมื่อนำคะแนนไปทดสอบสมมติฐานในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่า Z (Wilcoxon-signed rank test) ผลปรากฏว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า พบว่า มีคะแนนสูงขึ้น โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 568 คะแนน ($\bar{X} = 14.21$, S.D. = 1.64) ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียนในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 1,070 คะแนน ($\bar{X} = 26.30$, S.D. = 1.17) และเมื่อนำคะแนนไปทดสอบสมมติฐานในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่า Z (Wilcoxon-signed rank test) ผลปรากฏว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.43) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือข้อ 9 ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.47) โดยลำดับที่สอง คือ ข้อ 6 ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.42) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือข้อ 3 ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.53)

6. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลการศึกษาดังนี้

6.1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐานรายวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E₁) คิดเป็นร้อยละ 81.33 และมีประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E₂) คิดเป็นร้อยละ 84.26 หรือ E₁/E₂ เท่ากับ 81.33/84.26 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ทั้งนี้ เป็นผลเนื่องมาจากเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ได้ผ่านกระบวนการและขั้นตอนการสร้างอย่างเป็น

ระบบ มีการศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมถึงคู่มือการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนการวิเคราะห์เนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้ใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกม ประกอบการสอน ที่นำมาบูรณาการผสมผสานเทคนิคและวิธีการเข้าด้วยกัน เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพ มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน มีการออกแบบการทดสอบสำหรับการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหา สาระ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ครอบคลุม ด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัยของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ มนรดา อัจฉนทิก (2559) ได้ศึกษาเรื่องการจัดการกิจกรรม การเรียนรู้แบบ 2W3P เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 91.28/88.68 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น มีค่าดัชนี ประสิทธิภาพ 0.6906 หมายความว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าหลังจากเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ กลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 69.06 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการ จัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.34, S.D.=0.62) และสอดคล้องกับการศึกษาของ ฤชงค์ มัชฌิโม (2559) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบกับการจัดการเรียนรู้ แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค การสะกดคำร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P มีค่าประสิทธิภาพ (E^1/E^2) เท่ากับ 93.56/76.88 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้

6.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบวัด ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนา ความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้าน หนองฟ้า พบว่า มีคะแนนสูงขึ้น โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 556 คะแนน ($m=13.23$, $\sigma=1.63$) ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียนในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 1,062 คะแนน ($m=25.28$, $\sigma=1.13$) และเมื่อนำคะแนนไปทดสอบ สมมติฐานในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่า Z (Wilcoxon-signed rank test) ผลปรากฏว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการ วิเคราะห์จะเห็นได้ว่าผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ในลักษณะที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแผนดังกล่าว ได้ให้ ความสำคัญกับความรู้พื้นฐานการเรียนรู้คำศัพท์ กิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ เนื้อหาและการเรียนรู้คำศัพท์ โดยมีแบบแผนการเรียนรู้ให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่ยากที่สุดจนกระทั่งไปสู่ความรู้ที่มีความ ซับซ้อนยิ่งขึ้น โดยครูจะจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความพร้อมของผู้เรียน สอดคล้องกับการศึกษาของ ฤชงค์ มัชฌิโม (2559) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบกับการจัดการเรียนรู้ แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการ สะกดคำร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมี ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำภาษาอังกฤษร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.76, S.D. = 0.40) และสอดคล้องกับกนกรรณ รอดคุ้ม (2557) ได้ศึกษาเรื่องผล การใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดตาก ผลการวิจัยพบว่าการใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นช่วยทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีมี ความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากยิ่งขึ้น ซึ่งผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อน เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนกับความคงทนใน



การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน และยังสอดคล้องกับ Dickerson (1997) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่งโดยการใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Game) เกมนิ่ง (Passive Game) และกิจกรรมการสอนปกติเป็นสื่อใน การเรียนการสอนแต่ละกลุ่มโดยกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ส่วน ต่างๆของร่างกาย กลุ่มเกมนิ่งเป็นการใช้กระดานคำ กลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด พบว่ากลุ่ม เกมเคลื่อนไหวได้รับผลสัมฤทธิ์มากกว่าอีกสองกลุ่มและกลุ่มเกมนิ่งได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่ม กิจกรรมปกตินอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Pinter (1998) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกม การศึกษากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลอง สอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำรา

6.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีคะแนนสูงขึ้น โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 568 คะแนน ($m = 14.21$, $\sigma = 1.64$) ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียนในภาพรวมมีคะแนนเท่ากับ 1,070 คะแนน ($m = 26.30$, $\sigma = 1.17$) และเมื่อนำคะแนนไปทดสอบสมมติฐานในการเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่า Z (Wilcoxon-signed rank test) ผลปรากฏว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ก่อนและหลังเรียนดังกล่าว บ่งบอกได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสได้เรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเอง จนกระทั่งเกิดความรู้ ความเข้าใจ การเรียนรู้คำศัพท์ เนื้อหาสาระของรายวิชา ได้ฝึกการคิดสร้างสรรค์ มีความภูมิใจในตนเอง และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน อีกทั้งเทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นในเรื่องความรู้ขั้นพื้นฐานของนักเรียน เมื่อนำมาบูรณาการกับกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามสมมติฐานที่ผู้ศึกษาตั้งไว้ สอดคล้องกับการศึกษาของ ธนิตา วัชรพิชิตชัย (2555) ได้ศึกษาเรื่องเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมืองจันทบุรี ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบ่งเป็นจำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 5/1 จำนวน 36 คน และห้อง 5/2 จำนวน 37 คน รวมทั้งสิ้น 73 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

6.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบ การสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฟ้า โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.43) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ

พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือข้อ 9 ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.47) โดยลำดับที่สอง คือข้อ 6 ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.42) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือข้อ 3 ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.53) สอดคล้องกับ มนรดา อ้อจันทิก (2559) ได้ศึกษาเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.62) และ ฤชงค์ มัชฌิโม (2559) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำภาษาอังกฤษร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.40)

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้

7.1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ในแต่ละกิจกรรมนั้น ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเวลาในการทำกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมให้เสร็จทันเวลา และเหลือเวลาเรียนในการสะท้อนผลการเรียน เพื่อปรับปรุงกระบวนการสอนต่อไป

7.1.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนให้เข้าใจรูปแบบและการเลือกใช้กิจกรรมได้อย่างเหมาะสมก่อนที่จะให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ ควรช่วยในการสรุปและเพิ่มเติมความรู้เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานเสร็จ และสรุปเพื่อประมวลความรู้ที่นักเรียนควรจะได้รับควรส่งเสริม หรือกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นของตนเองในระหว่างการอภิปรายกลุ่ม หรือการนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน และควรเป็นผู้คอยช่วยสนับสนุนเหลือผู้เรียนในทุกขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

7.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ควรการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาตัวแปรอื่น ๆ เช่น ทักษะการจำคำศัพท์ ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นต้น

7.2.2 ควรการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์พื้นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษ ร่วมกับรูปแบบการสอนอื่น ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย

8. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง. (2551). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู**. การศึกษาค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.



- ณัฐวรารพ เพลี่ยนปราณ. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 8(2); 1672-1684.
- ธนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรำไพพรรณี, จันทบุรี.
- ประกาศิรี จิตต์อารี. (2547). การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพื่อให้สอดคล้องกับสไตล์การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- นกวรณ รอดคุ้ม. (2557). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 จังหวัดตาก. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ภูงศ์ มัชฌิโม. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Dickerson, Dolorces Powley. (1997, April). A Comparision of the Use of the Active Games Learning Medium with Pasive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid -Year Fist Grade Children with Limited Sight Vocabulary. **Dissertation Abstracts International**. 36(10); 6456 – A.
- Pinter, Donna D.K. (1998, August). The Effects of and Academic Game on the Spelling Achievement of the Third Grades. **Dissertation Abstracts International**. 2: 710 –A.