



การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภोजะนะ จังหวัดสงขลา

Development of English Reading Vocabulary Skill by Using the Thai and English Alphabet Reading Skill Development Packages with Games of Primary Grade 2 Students in Traptaneewitthaya School Chana District Songkhla Province.

สุกัลยา หล้าเหลี่ยม^{1*}, และชุตินา จันทรจิตร์²
Sukalya Lomlem^{1*}, and Chutima Chantarajit²

¹ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต, สาขาวิชาชีพครู, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

¹ Graduate Diploma Program Student, Teaching Profession, Songkhla Rajabhat University.

² อาจารย์, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

² Lecturer, Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University.

* Corresponding author, E-mail: Sukalyalom1989@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียน โดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภोजะนะ จังหวัดสงขลา กับเกมนท์ร้อยละ 70 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภोजะนะ จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา จำนวน 33 คน ด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกมนท์ร้อยละ 70 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกมนท์ร้อยละ 70 จำนวน 20 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกมนท์ร้อยละ 70 จำนวน 13 คน 2) ก่อนเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 5 คะแนน คะแนนต่ำสุด 0 คะแนน คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.18 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.33 และหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 19 คะแนน คะแนนต่ำสุด 10 คะแนน คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.42 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.61 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์



แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกม, ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ

Abstract

The purpose of this research were : 1) to compare of English reading vocabulary skills after studying by using the Thai and English alphabet reading skill development packages with games of primary Grade 2 students in Traptaneewittaya School Chana District Songkhla Province with 70% criteria, 2) to compare of English vocabulary reading skills before and after learning by using the Thai and English alphabet reading skill development packages with games of primary Grade 2 students in Traptaneewittaya School Chana District Songkhla Province. The research sample comprised 33 students cluster sampling from a grade 2 class of Traptaneewittaya School. Research tools were lesson plans, teaching media, the Thai and English alphabet reading skill development packages with games and the learning achievement tests 20 items. Analytical statistics were percentage, mean, and standard deviation.

The results of the research were as follows:

1. After learning by using the Thai and English alphabet reading skill development packages with games. Students have an overall average score of 70 percent higher than the criteria. When considering the scores individually, found that 20 students have scores higher than the criteria of 70% and 13 students have scores below the threshold of 70%

2. Before studying by using the Thai and English alphabet reading skill development packages with games. Students get the highest score of 5 points, minimum score 0 points, average score (\bar{x}) 1.18 points and standard deviation (SD) 1.33 and after learning by using the Thai and English alphabet reading skill development packages with games. Students scored a maximum of 19 points, a minimum of 10 points, average score (\bar{x}) 14.42, and standard deviation (S.D.) 2.61, indicating that. After learning by using the Thai and English alphabet reading skill development packages with games. Students had higher academic achievement than before.

Keyword: English reading vocabulary skills, games, the Thai and English alphabet reading skill development packages

บทนำ

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใดๆ ก็ตาม ความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญมาก (McCarthy, 1997) การจดจำคำศัพท์ได้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สอง เพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน (Krashen & Terrel,



1983) และไม่ได้หายไปกว่าการเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค ตลอดจนความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ผู้เรียนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจในเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรก ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญส่วนหนึ่งในการเรียนภาษาและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูดและเขียน ซึ่งสามารถช่วยให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การเรียนรู้คำศัพท์จึงสมควรให้ความสำคัญเทียบเท่ากับองค์ประกอบการเรียนรู้อื่น ๆ (กรมวิชาการ, 2546) แต่ก่อนที่จะท่องจำความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ นักเรียนต้องสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ให้ได้ก่อน หากนักเรียนยังอ่านคำศัพท์ไม่ได้ก็จะไม่สามารถท่องจำคำศัพท์นั้นได้เช่นเดียวกัน ดังนั้นการอ่านคำศัพท์จึงเป็นอันดับแรกของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนในบริบทของประเทศไทย ซึ่งเป็นประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษมาแต่กำเนิด การอ่านจึงถือเป็นสิ่งจำเป็นอันดับแรกมากกว่า การฟัง การพูดและการเขียน ซึ่งจะนำไปสู่การท่องจำความหมายของคำศัพท์เพื่อใช้ในการฟัง การพูดและการเขียนต่อไป

รูปภาพ เกม และปริศนาอักษรไขว้ต่าง ๆ ได้ถูกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการสะกดคำแก่นักเรียน นักศึกษา ซึ่งนักการศึกษาและนักวิจัยได้หันมาใช้เกมการสอน (Academic Game) เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนกันมากขึ้น เพราะการใช้เกมประกอบการสอนนั้นจะช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด และตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับบทบาท การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้ เป็นไปด้วยความร่าเริงสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดาจำง, 2551) สื่อเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้นนอกจากนักเรียนจะได้เรียนทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองแล้ว เกมทักษะทางภาษาเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ การเรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้ตามหลักธรรมชาติของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลแต่ละคนโดยผ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วนได้แก่ ความรู้เดิม ความรู้ใหม่ และกระบวนการด้านสติปัญญา (Cognitive Structure) สร้างองค์ความรู้ทำความเข้าใจกับประสบการณ์ที่กระทำอยู่ นำมาประยุกต์กับความรู้เดิม และตรงกับแนวความคิดของจอห์น ดีวอี้ (John Dewey) ซึ่งเป็นต้นคิดในเรื่องของ “การเรียนรู้โดยการกระทำ” หรือ “Learning by Doing” (Dewey, 1963) อันเป็นแนวคิดที่แพร่หลาย การจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจัดกระทำนี้ นับว่าเป็นการเปลี่ยนบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเป็น “ผู้รับ” มาเป็น “ผู้เรียน” และเปลี่ยนบทบาทของครูจาก “ผู้สอน” หรือ “ผู้ถ่ายทอดข้อมูลความรู้” มาเป็น “ผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้” ให้ผู้เรียน เกมการศึกษาจึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริม และฝึกทักษะให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน นอกจากนี้วิธีการเล่น ยังช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมในด้านการช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคม อย่างมีความสุข

แนวคิดเกี่ยวกับการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ต้องคัดเลือกเกมที่นักเรียนสนใจ มีความสนุกสนานกับการเล่น โดยปฏิบัติตามคำสั่ง กติกาในการแข่งขันมีการตัดสินใจยุติธรรม เกมจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะความสามารถและอายุของนักเรียน พร้อมกับคำนึงถึงจุดประสงค์ที่ต้องการฝึกเขียนสะกดคำเป็นสำคัญ ในการเล่นก็ต้องจัดหมู่แข่งขัน ให้มีเด็กเก่ง เด็กอ่อนคละกันเหมาะสมกับขั้นตอนเวลา สถานที่ จุดมุ่งหมาย (มณฑาทิพย์ อัตปัญญา, 2542)

การนำเกมการศึกษามาใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย



และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึง ความยากง่ายของคำศัพท์ แบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนาน เหมาะสมและมีความน่าสนใจใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมมีจุดประสงค์แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร (เกศินี โชติเสถียร, 2553) ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนรักและสนุกกับวิชาภาษาอังกฤษ การสอนให้มีวิธีการหรือการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ดังนั้นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง

ชุดการสอนเป็นนวัตกรรมในการผลิตและการใช้สื่อการสอน ที่เริ่มมีบทบาทต่อการเรียนการสอนทุกระดับในปัจจุบันและในอนาคต เพราะชุดการสอนจะเป็นแนวทางใหม่ที่จะช่วยแก้ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะชุดการสอนเป็นระบบของการวางแผนการสอนที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของเนื้อหาวิชานั้น ๆ จึงทำให้เกิดประโยชน์และคุณค่าในการเรียนการสอนอย่างมาก โดยชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษนั้น จะประกอบด้วยใบความรู้และแบบฝึกหัดในแต่ละชุดรวมทั้งหมด 10 ชุด ซึ่งชุดที่ 1-3 จะเป็นชุดของสระในภาษาอังกฤษ โดยจะให้นักเรียนเริ่มเรียนรู้จากสระก่อน และนำไปสู่ชุดของพยัญชนะต่าง ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจของนักเรียนพร้อมกับมีสื่อที่เป็นรูปธรรม ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการใช้สื่อไปพร้อม ๆ กับชุดแบบฝึกทักษะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ อยากรู้ อยากเรียนและสนุกไปกับการเรียนรู้ การสอนที่เริ่มจากสระจัดเป็นการสอนที่เริ่มจากง่ายไปหายาก เมื่อนักเรียนรู้จักสระทั้งหมดแล้ว ซึ่งมีไม่กี่ตัวอักษร ต่อไปเมื่อนักเรียนได้รู้จักพยัญชนะนักเรียนก็สามารถที่จะอ่านผสมเป็นคำเองได้ โดยเทียบกับพยัญชนะที่เป็นภาษาไทย เช่น คำว่า Cat โดย C คือ ค , A คือ สระแอ และ T คือ ท เมื่อนำมาผสมกันแล้วก็จะอ่านได้ว่า “แคท” ทำให้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ อยู่ในเกณฑ์ต่ำ (กรมวิชาการ, 2546) ทั้งนี้ สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ครูส่วนมากมักสอนคำศัพท์เน้นการบันทึกท่องจำ จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานไม่เข้าใจ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ ปฏิบัติตามคำสั่งของครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่สามารถจะนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้องและเหมาะสม ขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กรมวิชาการ, 2546) ดังจะเห็นได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและการที่ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ หน้าที่ และการใช้คำศัพท์นั้นได้มากเท่าใด ย่อมนำมาใช้ในการพูด การอ่าน การเขียน จนเกิดทักษะการใช้ภาษาที่ดีได้ จึงมีความจำเป็นที่ผู้เรียนควรต้องรู้คำศัพท์ให้ได้ก่อน จึงจะช่วยให้การเรียนรู้ทักษะด้านอื่น ๆ ประสบผลสำเร็จในการสื่อสารได้ตามเป้าหมายของหลักสูตรและปัญหาที่พบจากการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนทรัพยากรนิเวศวิทยา พบว่า นักเรียนไม่เข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงของตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่ละตัว จึงไม่สามารถเทียบหรือผสมสระกับพยัญชนะได้ ทำให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ไม่ได้ อาศัยแค่การท่องจำคำศัพท์ แต่ไม่สามารถอ่านเองได้ และจากการที่ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีนักเรียนส่วนใหญ่อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เป็นคำง่าย ๆ ไม่ได้ โดยสังเกตจากการทดสอบอ่านคำศัพท์ที่ครูเขียนบนกระดาน และการ



อ่านคำศัพท์จากในหนังสือแบบเรียน ซึ่งพบว่านักเรียนร้อยละ 90 อ่านคำศัพท์ง่ายๆ เช่น cat, bat, apple ไม่ได้ ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถท่องจำคำศัพท์ได้ และอาจส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

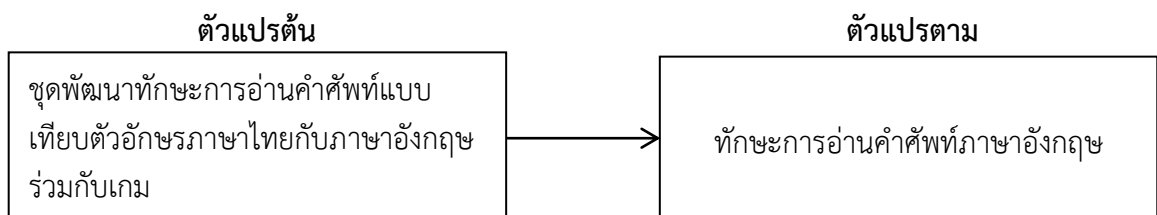
จากการศึกษาปัญหาการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น และประกอบกับผู้วิจัย ในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ จึงสนใจที่จะศึกษาการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา ซึ่งวิธีการสอนด้วยชุดเกมเป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อีกทั้งเพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. ทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ชุดการสอน
4. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมการศึกษา



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2562 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา จำนวน 158 คน 5 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ประจำปีการศึกษา 2562 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบ

กลุ่ม (Cluster sampling) โดยใช้วิธีการจับฉลาก เนื่องจากทั้ง 5 ห้องเรียน ประกอบด้วยนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เหมือน ๆ กัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ

1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง การอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 แผน

2) ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับเกม จำนวน 10 ชุด ได้แก่

- 2.1 การเทียบสระภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ a และ e
- 2.2 การเทียบสระภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ i และ o
- 2.3 การเทียบสระภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ u และ y
- 2.4 การเทียบพยัญชนะภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ B, C และ D
- 2.5 การเทียบพยัญชนะภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ F, G และ H
- 2.6 การเทียบพยัญชนะภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ J, K และ L
- 2.7 การเทียบพยัญชนะภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ M, N และ P
- 2.8 การเทียบพยัญชนะภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ Q, R และ S
- 2.9 การเทียบพยัญชนะภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ T, V และ W
- 2.10 การเทียบพยัญชนะภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ X, Y และ Z

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง การอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบที่ใช้ทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งใช้สำหรับทดสอบนักเรียนก่อนและหลังโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม เป็นแบบทดสอบชนิดเติมคำ จำนวน 20 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

4) สื่อการสอน ดังภาพ



ภาพประกอบที่ 1 สื่อการสอนทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 33 คน ด้วยแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 ชุด ชุดละ 1 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง จำนวน 1 แผนต่อสัปดาห์

3. ทดสอบหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ ครบตามที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งหนึ่ง

วิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยการหาค่าร้อยละ (Percentage)

2. เปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

การเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70

นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (ผ่านเกณฑ์ 14 คะแนน)
1	15	ผ่าน
2	15	ผ่าน
3	15	ผ่าน
4	12	ไม่ผ่าน
5	11	ไม่ผ่าน
6	10	ไม่ผ่าน
7	15	ผ่าน
8	16	ผ่าน
9	17	ผ่าน



นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (ผ่านเกณฑ์ 14 คะแนน)
10	18	ผ่าน
11	17	ผ่าน
12	15	ผ่าน
13	15	ผ่าน
14	16	ผ่าน
15	13	ไม่ผ่าน
16	19	ผ่าน
17	13	ไม่ผ่าน
18	19	ผ่าน
19	19	ผ่าน
20	11	ไม่ผ่าน
21	14	ผ่าน
22	14	ผ่าน
23	13	ไม่ผ่าน
24	12	ไม่ผ่าน
25	14	ผ่าน
26	12	ไม่ผ่าน
27	11	ไม่ผ่าน
28	10	ไม่ผ่าน
29	16	ผ่าน
30	17	ผ่าน
31	17	ผ่าน
32	12	ไม่ผ่าน
33	13	ไม่ผ่าน
\bar{x}	14.42	ผ่าน

ตารางที่ 1 ต่อ

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่า หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 20 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 13 คน ซึ่งนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนในกลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อน โดยนักเรียนในกลุ่มนี้จะอ่านภาษาไทยไม่คล่องและรู้จักพยัญชนะ-สระไทยยังไม่หมด ส่งผลให้การเรียนรู้โดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษทำได้ยาก ครูต้องแก้ไขด้วยการสอนภาษาไทยควบคู่กับการสอนภาษาอังกฤษ ทำให้ใช้ระยะเวลาอันยาวนานพอสมควรต่อการทำความเข้าใจของนักเรียน ผู้วิจัยจึงได้ขอความร่วมมือจากครูประจำชั้น



ให้เข้มงวดในเรื่องของการอ่านภาษาไทยของนักเรียน และสอนซ่อมเสริมให้กับนักเรียนในกลุ่มนี้ ขณะเดียวกันชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ จะมีประสิทธิภาพสูงมากสำหรับนักเรียนที่อ่านภาษาไทยคล่อง นักเรียนจะเกิดเรียนรู้ที่รวดเร็ว สอดคล้องกับผลการวิจัยที่กล่าวมา

การเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคะแนน ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม (n = 33)

คะแนน	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.
ก่อนเรียน	20	1.18	1.33
หลังเรียน	20	14.42	2.61

จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่า ก่อนเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) 1.18 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.33 และหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) 14.42 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.61 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยสรุปและนำเสนอตามลำดับดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

2. ก่อนเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 1.18 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.33 และหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 14.42 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.61 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภอจะนะ จังหวัดสงขลา กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่าหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์เป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์



แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการเรียนรู้จากพื้นฐานแบบเทียบตัวอักษรเป็นการเรียนรู้จากง่ายไปหายาก ทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจของนักเรียน และการใช้ชุดการสอนร่วมกับเกมจะช่วยเร้าและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ เนื่องจากชุดการสอนเป็นชุดสื่อประสมที่มีกิจกรรม และสื่อที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างเต็มที่ จึงทำให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ยังช่วยสนับสนุนและสนองตอบความแตกต่างระหว่างบุคคล เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนตนเองในด้านความกล้าแสดงออก ความคิดเห็น การตัดสินใจ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม พร้อมทั้งมีกระบวนการเกมเข้ามามีบทบาททำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน ช่วยให้นักเรียนสามารถตอบสนอง และจดจำความรู้หรือคำศัพท์ได้มากกว่าการเรียนแบบปกติ และขณะเดียวกันก็ยังมีนักเรียนที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวนหนึ่ง ซึ่งจัดเป็นนักเรียนในกลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อน ทำให้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ ไม่ได้ผลในระดับสูงกับนักเรียนในกลุ่มนี้ แต่ก็สามารถแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกในวิชาภาษาอังกฤษได้พอสมควร ซึ่งให้ผลอยู่ในระดับปานกลาง และทำให้ผ่านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ และเนื่องจากการนำเกมเข้ามาสอดแทรกในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนทุกคนทั้งที่อยู่ในกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนรู้การอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม เป็นชุดการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีประสิทธิผลต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทวีศักดิ์ กสิผล (2560) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกม มีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ และนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกม มีความพึงพอใจในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ เช่นเดียวกับงานวิจัยของณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ (2558) การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทรัพย์ธานีวิทยา อำเภोजะนะ จังหวัดสงขลา พบว่าหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม นักเรียนมีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าชุดพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์แบบเทียบตัวอักษรภาษาไทยกับภาษาอังกฤษร่วมกับเกม ช่วยให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากการทำให้สิ่งที่ชอบ หรือทำแล้วมีความสุขนั้น จะช่วยให้มนุษย์สามารถทำสิ่งนั้นได้ดีที่สุด นอกจากนี้การใช้ชุดการสอนร่วมกับเกม จะทำให้สภาพของห้องเรียนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาที่ผู้เรียนมีความเคลื่อนไหวสนใจในการเรียนและทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์อย่างเต็มที่ พร้อมทั้ง ชุดการสอน เป็นระบบการนำเสนอสื่อประสมที่สอดคล้องและสัมพันธ์กับ



จุดมุ่งหมายเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ของหน่วยใดหน่วยหนึ่งโดยเฉพาะ มีสื่อการสอนที่อยู่ในรูปวัสดุ อุปกรณ์ หรือวิธีการต่างๆ ที่จะช่วยสนับสนุนและส่งเสริมการเกิดการเรียนรู้เนื้อหาวิชาได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น หลังจากที่ได้เรียนรู้จากชุดการสอนแล้ว ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของเรไร เสาเวียง (2560) การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนด้วยเกมทางภาษา และการสอนแบบปกติ และยังช่วยให้นักเรียนมีความรู้ที่คงทน สามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างต่อเนื่อง ในการศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และงานวิจัยของปัทมาวดี ขจรเกียรติสกุล (2561) การพัฒนาชุดการสอน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนวิชา ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดการสอน

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). การศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสาร ตามหลักสูตรการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนาสำนักงาน พระพุทธศาสนาแห่งชาติ พ.ศ. 2546.
- เกศินี โชติเสถียร. (2553). การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน. กรุงเทพฯ : ภาคเทคโนโลยี การศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู. การค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ราชภัฏเพชรบุรี.
- ทวีศักดิ์ กสิผล. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปัทมาวดี ขจรเกียรติสกุล. (2561). การพัฒนาชุดการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ พื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. นครสวรรค์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3. โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- เรไร เสาเวียง. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการเรียนไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนด้วยเกมทางภาษาและ การสอนแบบปกติ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Dewey, J. (1963). Experience and Education. New York : Collier Books.



- Krashen, S. D., & Terrel, T. D. (1983). The Natural Approach Language Acquisition in the Classroom. U.K. : Pergamon Press
- McCarthy, B. (1997). A tale of four learner: 4 MAT learning styles. Eric Accession : NISC Discover Report, 46-51.