



รายงานผลการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การแก้ปัญหาการอ่าน,เขียน,จำความหมายของศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่ได้ของนักศึกษา ชั้น
ปวส.1 สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3 วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรมโดยใช้เกมส์

โดย

นางสาวรัตนฐาภัทร เพ็ชรไพศาล

ตำแหน่ง ครู

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์

วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



แก้ไขด้วย WPS Office

คำนำ

รายงานการวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาด้านทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. 1 สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3 ในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม โดยมุ่งเน้นไปที่การแก้ปัญหาคำศัพท์ การเขียน และการจดจำความหมายของคำศัพท์เทคนิค ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดความรู้ในสายวิชาชีพโดยผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ ควบคู่กับการใช้สื่อการนำเสนอคำศัพท์และมีรูปภาพประกอบเพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม

ผลการดำเนินงานพบว่านักศึกษามีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อคณาจารย์และผู้สนใจในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

(นางสาวรัตนฐาภัทร เพ็ชรไพศาล)

ครู

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	2
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	3
บทที่ 4 ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล	4
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาวิจัย	6



ชื่อผู้วิจัย นางสาวรัตนฐาภัทร เพ็ชรไพศาล

ตำแหน่ง ครู

หน่วยงาน วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ปีการศึกษา ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

หัวข้อวิจัย: การแก้ปัญหาคำอ่าน การเขียน และการทำความเข้าใจของคำศัพท์ภาษาอังกฤษเทคนิค โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวส.1 สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้เกม
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้เกม

กลุ่มเป้าหมายคือภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 13 คน

เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน เกมการศึกษาภาษาอังกฤษ (เช่น Word Bingo, Technical(Pictionary))และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนคำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และมีความสนุกสนานในการเรียนรู้มากขึ้น



กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาเรื่องการแก้ปัญหาการอ่าน,เขียน,จำความหมายของศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่ได้ของนักศึกษา ชั้น ปวส.1
สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3

วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรมโดยใช้เกมส์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้ณาและการสนับสนุน
อย่างดียิ่งจากผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี นายประสงค์ อุบลวัตร และหัวหน้าแผนกวิชาสามัญสัมพันธ์
ที่ได้ส่งเสริมให้ครูผู้สอนสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมวิชาชีพที่ให้คำปรึกษาด้านเทคนิคการสอนและที่สำคัญที่สุดขอขอบคุณนักศึกษาชั้น ปวส. 1
สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3 ทุกคน

ที่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มความสามารถ จนทำให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

นางสาวรัตนฐาภัทร เพ็ชรไพศาล



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นของงานการวิจัย

ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้สอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงระดับชั้น ปวส. 1 สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3 วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ภาคเรียนที่ 2 ในปีการศึกษา 2568 จำนวน 13 คน

ผู้วิจัยได้พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ไม่สามารถอ่านเขียน และบอกความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ปรับวิธีเรียน เปลี่ยนวิธีสอน โดยให้นักเรียนแต่ละคนเป็นผู้สอนคำศัพท์ให้เพื่อนๆ และใช้สื่อการเรียนเป็นบัตรคำและรูปภาพประกอบ

ความมุ่งหมายของการทำวิจัย

เพื่อแก้ปัญหาการอ่านเขียนและบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นักศึกษาระดับชั้นปวส.1 สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3 ภาคเรียนที่ 2 ในปีการศึกษา 2568 โดยใช้วิธีสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อนและใช้บัตรคำพร้อมรูปภาพประกอบ

ความสำคัญของการทำวิจัย

เพื่อให้ นักศึกษาระดับ ชั้นปวส. 1 สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3 ภาคเรียนที่ 2 ในปีการศึกษา 2568 อ่านและเขียนคำศัพท์ และทราบความหมายของศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75

ขอบเขตของการศึกษา

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถอ่าน เขียน และทราบความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

นักศึกษาชั้นปวส. 1 สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ภาคเรียนที่ 2 ในปีการศึกษา 2568 จำนวน 13 คน

ตัวแปรที่ใช้ แบบทดสอบคำศัพท์

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา ระหว่างวันที่ 10 พฤศจิกายน - 10 มกราคม 2569



บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนในทุกช่วงชั้น ซึ่งสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ทุกคนต้องเรียนและจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัดและตามความสนใจอีกด้วย

อีกทั้งในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ

ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพและยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของภาษา

การจัดการเรียนการสอนภาษาจึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลายทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย

อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Life long learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่นๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544 : 1)

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และเพื่อการประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544 : 1)

การสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรนั้น

ผู้สอนจะต้องสอนให้ผู้เรียนใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

จึงจำเป็นต้องมีการฝึกฝนทักษะพื้นฐานที่สัมพันธ์กัน ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนซึ่งจากการสำรวจสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษพบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยมีความสำคัญมากและเป็นปัญหาขั้นพื้นฐานอันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านต่างๆคือนักเรียนสะกดคำภาษาอังกฤษไม่เป็นนักเรียนบางคนเขียนภาษาไทยกำกับไว้ได้คำเวลาอ่านนักเรียนก็มักจะอ่านภาษาไทยแทนภาษาอังกฤษส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถอ่านคำนั้นๆได้จริงสังเกตได้ว่าผู้เรียนที่อ่านคำได้อย่างถูกต้องด้วยความเข้าใจนั้นเป็นผู้ที่สะกดคำเป็นซึ่งเมื่อสะกดคำเป็นสามารถอ่านคำได้ก็จะสามารถเขียนได้ตามลำดับ

ดังนั้นการสะกดคำจึงเป็นพื้นฐานสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องวางรากฐานการสะกดคำให้นักเรียนเข้าใจอย่างถ่องแท้รวมถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้องสำหรับนักเรียนที่สะกดคำภาษาอังกฤษไม่เป็นนี้มีผลทำให้ทักษะการเรียนภาษาอังกฤษด้านอื่นๆไม่บรรลุเป้าประสงค์ทางการศึกษาด้วย

อีกทั้งอาจนำไปสู่ความล้มเหลวในการเรียนการสอนซึ่งแสดงให้เห็นจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ตกต่ำของนักเรียนที่มีจุดอ่อนในเรื่องของการสะกดคำ ดังนั้นการสอนสะกดคำภาษาอังกฤษ ครูควรสอนแบบทักษะสัมพันธ์ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนให้สอดคล้องกัน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนนักศึกษาชั้นปวส. 1 สาขางานเทคนิคอุตสาหกรรม กลุ่ม 3 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีช่างอุตสาหกรรม ภาคเรียนที่ 2 ในปีการศึกษา 2568 จำนวน 13 คน

เครื่องมือในการวิจัย

1. วิธีการสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน
2. บัตรคำ รูปภาพ ของคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการเรียน
3. แบบฝึกหัดเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการเรียน
4. แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการเรียน

ขั้นตอนการดำเนินการ

ระยะเวลาดำเนินงานวิจัย ภาคเรียนที่ 2/2568 จำนวน 5 สัปดาห์ หลังจากเรียนประจำบทแล้ว

1. ทำการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการเรียน(ก่อนเรียน)
2. แบ่งกลุ่มผู้เรียนและจับฉลากประเภทของคำศัพท์เพื่อเตรียมทำสื่อนำเสนอคำศัพท์และค้นรูปภาพประกอบ ฝึกออกเสียงให้ถูกต้องจากเกมส์ที่กำหนด เพื่อเตรียมนำเสนอหน้าชั้นเรียน
3. นักเรียนศึกษาคำศัพท์คำศัพท์จากเกมส์ที่กำหนดให้และรูปภาพประกอบ
ผู้สอนสรุปแก้ไขให้นักเรียนซักถาม
4. ทำการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการเรียน(หลังเรียน)
5. บันทึกสังเกตพฤติกรรมนักเรียน นักเรียนสนใจและสนุกสนานกับการเรียนวิธีนี้จำคำศัพท์ได้ดีขึ้น
6. เปรียบเทียบคะแนนทดสอบ 2 ครั้ง ชมเชยนักเรียนทุกคนที่มีการพัฒนา



บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการปรับวิธีเรียนเปลี่ยนวิธีสอนโดยใช้เกมส์และสื่อผสม พร้อมทำรูปภาพประกอบคำศัพท์พบว่า

1. นักเรียนชอบที่จะเรียนแบบนี้มากกว่า เพราะสนุกกับการเล่นเกมส์
2. นักเรียนได้มีโอกาสฝึกออกเสียงศัพท์แต่ละคำ และได้ฝึกสะกดคำศัพท์แต่ละคำด้วย
3. นักเรียนทุกคนจำชื่อ และความหมายคำศัพท์ได้แม่นยำขึ้นเพราะมีบัตรคำและรูปภาพประกอบสวยงาม และมีการเตรียมตัวมาอย่างดีเพื่อสอนเพื่อนๆ
4. นักเรียนทุกคนมีโอกาสฝึกอ่านฝึกเขียนด้วยตนเองจากบัตรคำของเพื่อน
5. นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้นที่มีโอกาสได้แสดงออกและภาคภูมิใจที่เพื่อนๆสนใจมีส่วนร่วมในงานของตนเอง
6. จากการได้รับความชื่นชมจากครูและเพื่อนๆในชั้นเรียนทำให้นักเรียนมีความสนใจใฝ่รู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น



บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษา

จากตารางแสดงผลการดำเนินการ พบว่า การสอบครั้งที่ 1 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 ไม่ผ่านเกณฑ์ 10 คน คิดเป็นร้อยละ 87.5 การสอบครั้งที่ 2 มีนักเรียนสอบผ่านเกณฑ์ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 และนักเรียนแต่ละคนมีคะแนนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 40-50

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สอนต้องใช้เวลานานขึ้นเรียนในการให้คำปรึกษา ฝึกออกเสียง ตรวจสอบแก้ไขงานให้นักเรียน
2. ขณะที่นักเรียนกำลังทำกิจกรรมอยู่ ถ้าเกิดความผิดพลาด อย่ารีบแก้ไขจะทำให้เรียนขาดความมั่นใจ ให้แก้ไขหลังจากที่พูดเสร็จเรียบร้อยแล้ว
3. ให้คำยกย่องชมเชยนักเรียนทุกคน
4. ควรมีการนำเทคโนโลยี เช่น แอปพลิเคชัน Flashcard ออนไลน์ (เช่น Quizlet) มาประยุกต์ใช้เพิ่มเติมในอนาคต



ภาคผนวก



ตารางแสดงผลความก้าวหน้าในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการเรียน

เลขที่	สอบครั้งที่ 1 คะแนนที่ได้ เต็ม 10	สอบครั้งที่ 2 คะแนนที่ได้ เต็ม 10	ร้อยละของคะแนน ที่เพิ่มขึ้น	หมายเหตุ
1	4	8	40	
2	5	10	50	
3	4	9	50	
4	3	8	50	
5	2	6	40	
6	6	10	60	
7	3	8	50	
8	4	9	40	
9	4	9	40	
10	6	9	40	
11	4	9	40	
12	4	9	40	
13	3	8	50	

