



รายงานผลการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้

แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

รายวิชา ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัสวิชา 30000-1203

โดย

นางสาวจิตติมาพร จันทร์ลา

ตำแหน่ง ครู

สาขาวิชา ภาษาอังกฤษ

วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการใช้กระบวนการวิจัย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 30 การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถวิจัย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา และกระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้มาตรฐานการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2555 เพื่อการประกันคุณภาพภายใน มาตรฐานที่ 5 ด้านนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัย ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 ระดับคุณภาพในการบริหารจัดการนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัยของครู ประเด็นพิจารณา ข้อ 2 ให้สถานศึกษาดำเนินการให้ครูทุกคน จัดทำนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัย

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้เรียนและครูผู้สอนในการนำกระบวนการวิจัยมาใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและจัดเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลงานทางวิชาการต่อไป

(นางสาวจิตติมาพร จันทร์ลา)

ครู

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

รหัสวิชา 30000-1203

วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ผู้วิจัย นางสาวจิตติมาพร จันทร์ลา ตำแหน่ง ครู

หน่วยงาน วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัย 2) แบบประเมินความพึงพอใจ ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักศึกษา (32.80) สูงกว่าก่อนเรียน (14.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยนักศึกษาเห็นพัฒนาการของตนเองอย่างชัดเจนจากการจำคำศัพท์ผ่านกิจกรรมเกม 2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$) = 4.79 โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ บรรยากาศในการเรียนมีความสนุกสนาน ($\bar{X}$) = 4.90 การสังเกตพฤติกรรมเพิ่มเติม พบว่า นักศึกษาที่ปกติไม่ค่อยมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีความพยายามที่จะชนะในเกมด้วยการค้นหาความหมายของคำศัพท์จากพจนานุกรมออนไลน์มากขึ้น มีการช่วยเหลือกันภายในกลุ่มเพื่อทำภารกิจในเกมให้สำเร็จ ซึ่งเป็นทักษะซอฟต์แวร์สเกลที่จำเป็นในงานช่าง

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษา เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ครั้งนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณา ช่วยเหลือ สนับสนุนด้านการจัดการศึกษา จากนายประสงค์ อุบลวัตร ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี และขอขอบคุณ นางสาวพงษ์โสภา พงษ์สุขล หัสนาแผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ ปรีกษา ตรวจสอบ และแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณ คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ที่ได้อำนวยความสะดวกในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ ครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ ประสิทธิ์ ประสาทวิชาความรู้ตลอดมา ทำยสุดนี้ขอขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ และครอบครัวที่เป็นกำลังใจให้การสนับสนุน และผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จครั้งนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมติฐานการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการศึกษา.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการศึกษา.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	25
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	25
ระยะเวลาในการวิจัย.....	25
แบบแผนที่ใช้ในการวิจัย.....	25
เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	26
การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	31
บรรณานุกรม.....	35
ภาคผนวก.....	38

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคโลกาภิวัตน์และการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรม การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการผลิตกำลังคนที่มีทักษะสมรรถนะสูง (High Performance) โดยเฉพาะในสายอาชีวศึกษาซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศ ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสภาพเศรษฐกิจสังคมที่เชื่อมโยงกันทั่วโลก ภาษาอังกฤษได้กลายเป็นเครื่องมือสื่อสารสากลที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับบุคลากรสายช่างเทคนิค ไม่เพียงแต่ใช้ในการแสวงหาความรู้จากคู่มือปฏิบัติงานหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่จากต่างประเทศ แต่ยังรวมถึงการติดต่อสื่อสารในสถานประกอบการระดับนานาชาติ อย่างไรก็ตาม สภาพการจัดการศึกษาในปัจจุบันยังพบความท้าทายในการจูงใจให้ผู้เรียนในสายอาชีพเห็นความสำคัญและมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลต่อขีดความสามารถในการแข่งขันในตลาดแรงงาน

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 ได้วางแนวทางสำคัญในการจัดการศึกษา โดยเน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ นอกจากนี้ยังเน้นการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มุ่งผลิตและพัฒนาากำลังคนระดับเทคนิคให้มีสมรรถนะวิชาชีพที่เข้มแข็ง มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ โดยจุดมุ่งหมายของหลักสูตรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ทางทฤษฎีและทักษะปฏิบัติในระดับที่นำไปประกอบอาชีพได้จริง รวมถึงมีความสามารถในการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนการสอนในระดับ ปวส. จึงต้องเน้นการบูรณาการความรู้แขนงต่างๆ เพื่อประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนางานในสายอาชีพอย่างเป็นระบบ

วิชาภาษาอังกฤษในหลักสูตร มีลักษณะวิชาที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเน้นการใช้คำศัพท์เทคนิค (Technical Terms) จุดมุ่งหมายสำคัญคือเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย อย่างไรก็ตาม จากสภาพปัญหาที่ผ่านมา นักศึกษา ปวส. 1 สาขาช่างก่อสร้าง วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี มักประสบปัญหาขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ รู้สึกว่าเนื้อหาคำศัพท์เทคนิคมีความยากและน่าเบื่อ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย (ความสำคัญของสื่อการเรียนการสอน หรือเอกสารการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) จึงเป็นนวัตกรรมการสอนที่ตอบโจทย์การเรียนรู้

ของผู้เรียนสายอาชีพได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นแนวคิดที่นำเอาองค์ประกอบและกลไกของเกม มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ท้าทาย สนุกสนาน และลดความวิตกกังวล ในการเรียนภาษาและพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ จึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มาใช้เป็น เครื่องมือหลักในการถ่ายทอดเนื้อหาคำศัพท์และทักษะภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค เพื่อช่วยลดอุปสรรค ด้านเจตคติลบต่อวิชาภาษาอังกฤษ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้น ที่จะศึกษา การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ทั้งนี้ เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษา สายอาชีพให้มีประสิทธิภาพสูงสุด และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถนะทางภาษาที่สอดคล้องกับ ความต้องการของตลาดแรงงานในอุตสาหกรรมช่างก่อสร้างต่อไป

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 อยู่ในระดับมาก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
2. ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้เวลาในการทดลองสอนสัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที เป็นเวลา 12 สัปดาห์รวมทั้งสิ้น 12 คาบในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหา เรื่องใช้ในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

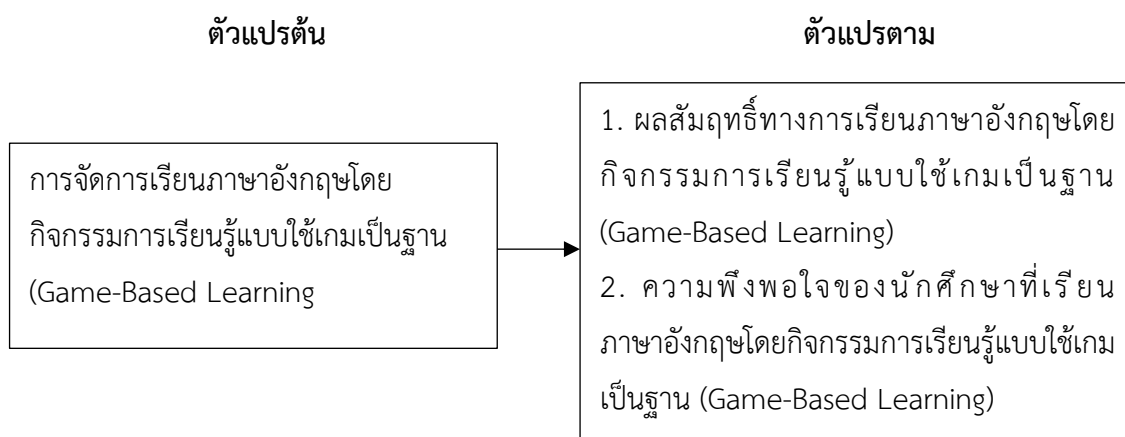
เรื่องที่ 1 Career in Industrial Technology

เรื่องที่ 2 Industrial Tools and Functions

เรื่องที่ 3 Industrial Tools and Descriptions

เรื่องที่ 4 Safety Precautions

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้:

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการนำองค์ประกอบ กลไก และกระบวนการของเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยมีการกำหนดกติกา ภารกิจ และการให้รางวัล ซึ่งประกอบด้วย [เลือกประเภทเกมที่ครูใช้ เช่น เกมตอบคำถามผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot เกมบอร์ดคำศัพท์ หรือเกมจำลองสถานการณ์] เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการจดจำคำศัพท์และเข้าใจเนื้อหาภาษาอังกฤษสำหรับงานก่อสร้างได้ดียิ่งขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนที่นักศึกษาได้รับจากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ความสามารถทางภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นตามจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยเปรียบเทียบจากคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน (Post-test)

3. ภาษาอังกฤษ หมายถึง เนื้อหาสาระภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะวิชาชีพ เช่น คำศัพท์เรียกชื่อเครื่องมือและอุปกรณ์ บัญชีสัญลักษณ์ความปลอดภัย และรูปประโยคพื้นฐานที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างปฏิบัติงาน

4. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ณ วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งแสดงออกในด้านความสนุกสนาน ความเข้าใจในเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และบรรยากาศในชั้นเรียน โดยวัดจากแบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษาระดับ ปวส. 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น และสามารถจดจำคำศัพท์เฉพาะทางที่จำเป็นต่อวิชาชีพได้แม่นยำกว่าการเรียนแบบเดิม
2. นักศึกษาเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ลดความวิตกกังวล และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมากขึ้น
3. ครูได้แนวทางและรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ที่เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษาสายอาชีพ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการชั้นเรียน ทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนมีความสนุกสนานและน่าสนใจ ลดปัญหาการขาดเรียนหรือความไม่สนใจในห้องเรียน
4. วิทยาลัยเทคนิคพุนนังมีนวัตกรรมการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย ซึ่งสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับสาขาวิชาช่างอื่นๆ ได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษา การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการดำเนินการ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษ
 - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 1.3 เทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.4 การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
 - 1.5 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ
2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 2.1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 2.2 วัตถุประสงค์ของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้
 - 2.3 ความสำคัญของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้
 - 2.4 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 2.5 ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม
 - 2.6 ประโยชน์และข้อจำกัดของการเรียนรู้โดยใช้เกม
3. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 3.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 3.2 การวัดความพึงพอใจ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของคำศัพท์

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562) กล่าวว่า คำศัพท์ หมายถึง เสียงที่ประกอบกันจากหน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยจนเป็นเสียงที่สามารถสื่อความหมายได้ จนทำให้การออกเสียงของคำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารสามารถสื่อสารความหมายในภาษาได้ คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ชนิด คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

สาริศ ศรีระวัตร (2565) กล่าวว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล

Concise Oxford English Dictionary (2008) กล่าวว่า คำศัพท์ หมายถึง คำที่ใช้ในภาษาใดภาษาหนึ่งหรือในขอบเขตของกิจกรรมหนึ่ง

สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง หน่วยของภาษาที่เกิดจากการรวมกันของกลุ่มเสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่จัดรูปแบบขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อสาร โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ คือ รูปคำ (Form) และ ความหมาย (Meaning) เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือสื่อสารในบริบทของภาษาใดภาษาหนึ่งโดยเฉพาะ นอกจากนี้ คำศัพท์ยังครอบคลุมถึงกลุ่มคำเฉพาะทางที่ใช้ในขอบเขตกิจกรรมต่าง ๆ หรือคำที่มีความหมายซับซ้อนซึ่งจำเป็นต้องมีการแปลหรือตีความเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานอย่างหนึ่งทางภาษา ซึ่งผู้ที่ศึกษาภาษานั้น ๆ จะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกก่อนเรียนรู้ในเรื่องที่ยากขึ้นต่อไปเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ ฝึกฝนทักษะด้านการอ่าน การฟัง การพูดการเขียน ตลอดจนการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และมีนักวิชาการอีกท่านหนึ่งที่ทำให้ความเห็นแตกต่างกันออกไป

ขวัญพัฒน์ เอกนราจิรารัตน์ (2561) กล่าวว่า ความสำคัญของคำศัพท์ในการเรียนภาษาการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างและคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา

ยุกตะนันท์ ดินาน (2563) กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาและเป็นองค์ประกอบหลักในทักษะการฟัง พูด อ่าน หรือเขียน ผู้เรียนจึงควรที่จะมีความรู้ด้านคำศัพท์หรือคลังคำศัพท์ให้มากพอเพื่อใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ หากไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์เพียงพอจะประสบปัญหาในการเรียนรู้ภาษา ดังนั้นคำศัพท์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรให้ความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน

ภทรสุดา สุริยะไชย (2565) กล่าวว่า คำศัพท์นั้นสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนภาษาการรู้คำศัพท์อย่างกว้างขวาง จะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีความหมายและมีประสิทธิภาพ

McCarthy (1990) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาษาในฐานะที่เป็นองค์ประกอบหลักในด้านความหมายและถูกนำมาพิจารณาในการสอนภาษาต่างประเทศในการเรียนรู้ภาษาจะไม่สามารถลดองค์ประกอบอื่น ๆ ให้เหลือเพียงการเรียนรู้คำศัพท์เท่านั้น เพราะผู้เรียนจะประสบความสำเร็จไม่ได้หากขาดความรู้ทางไวยากรณ์หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ในการแสดงความหมายของคำศัพท์ด้วยวิธีที่หลากหลายและสมบูรณ์แบบ

Ghadessy (1998) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียงแต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้

McCarthy & O'Dell (2002) กล่าวว่า ความรู้คำศัพท์ที่ช่วยในการอ่านเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารจากตำรา และเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า คำศัพท์ ถือเป็นหน่วยพื้นฐานและหัวใจสำคัญอันดับแรกในการเรียนรู้ภาษา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญที่จะต่อยอดไปสู่ทักษะที่ซับซ้อนขึ้น ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน หากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ที่กว้างขวางและเพียงพอ จะช่วยให้สามารถสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่ว มีประสิทธิภาพ และสามารถสร้างหน่วยภาษาที่ใหญ่ขึ้นอย่างวลีหรือประโยคได้ในทางกลับกัน หากขาดความรู้ด้านคำศัพท์ ย่อมเป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจเนื้อหาจากตำราหรือการสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าคำศัพท์จะเป็นองค์ประกอบหลักในการถ่ายทอดความหมาย แต่การเรียนรู้ภาษาที่สมบูรณ์ไม่อาจพึ่งพาเพียงคำศัพท์อย่างเดียวได้ จำเป็นต้องใช้ควบคู่ไปกับความรู้ด้าน ไวยากรณ์ โครงสร้าง และระบบเสียง เพื่อให้การสื่อสารมีความหมายที่ครบถ้วนและถูกต้องตามบริบท ดังนั้นคำศัพท์จึงเปรียบเสมือนเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในกระบวนการเรียนการสอนและการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน

1.3 เทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วรภัต ชัยขจรวัฒน์ (2565) กล่าวว่า เทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. กิจกรรมในการสอนคำศัพท์ผ่านเกม เป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ที่ยากหรือมีปริมาณมากได้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน ลดความเบื่อหน่ายและเพิ่มความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ พร้อมช่วยฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีรางวัล หรือการเลื่อนระดับเพื่อความท้าทาย โดยมักเริ่มจากระดับง่ายและค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากให้มากขึ้น ผู้เล่นจะต้องมีโอกาสในการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมทำให้ผู้เรียนมุ่งความสนใจกับกิจกรรมที่จัดขึ้นจนลืมไปว่ากำลังเรียนอยู่

ทำให้เกิดความรู้โดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกมยังส่งเสริมให้ความรู้ที่ได้มีความคงทน โดยในการทำกิจกรรมจะต้องมีการกำหนดกฎกติกาการเล่นและมีจุดมุ่งหมายในการเล่น เพื่อการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

2. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้แผนผังคำศัพท์ เป็นการสอนโดยใช้แผนผังแสดงการจัดกลุ่มคำศัพท์หลาย ๆ คำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกันให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ผู้สอนสามารถใช้แผนผังคำศัพท์เป็นสื่อการสอนโดยให้ผู้เรียนเขียนและจัดกลุ่มคำศัพท์เอง เมื่อจบกิจกรรมควรให้ผู้เรียนนำคำศัพท์ไปแต่งประโยค เพื่อทบทวนความหมายและไวยากรณ์แล้วจึงให้ผลสะท้อนกลับกับผู้เรียน โดยแผนผังคำศัพท์นี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนและเพิ่มความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้

3. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยบูรณาการการสอนแบบธรรมชาติ (The Natural Approach) มีหลักการสำคัญคือ ให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาที่สองเหมือนการที่เด็กเล็กเรียนรู้ภาษาที่หนึ่งโดยธรรมชาติ เน้นการสอนคำศัพท์ผ่านการใช้สื่อ เช่น รูปภาพ วัตถุจริง วิดีทัศน์ การใช้ท่าทาง เป็นต้น ผู้เรียนจะต้องฟังก่อนการพูด และจะพูดเมื่อรู้สึกพร้อม ๆ กับการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ลดความวิตกกังวล ไม่บังคับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี สามารถพูดคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ

4. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้ใบงานกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนการใช้คำศัพท์ผ่านการทำใบงานกิจกรรม เช่น Scrambled Letters และ Group the things

5. กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นการนำซอฟต์แวร์มาใช้ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ โดยเป็นการให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง เป็นเสมือนทั้งครูผู้สอนและเครื่องมือช่วยสอน ซึ่งการเรียนรู้ผ่านซอฟต์แวร์นี้ เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จและเป็นเครื่องมือที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่ อาทิ โปรแกรมการฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกฝนการใช้คำศัพท์ และเกม เป็นต้น

6. กิจกรรมการสอนคำศัพท์ แบบเน้นงานปฏิบัติเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ไม่เน้นความรู้ด้านไวยากรณ์แต่จะเน้นการเชื่อมโยงความรู้จากการทำกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันภายนอกห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นแนวคิดการสอนที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีแนวความเชื่อว่า ขณะที่เรียนรู้ จิตใต้สำนึกจะซึมซับความหมายของเนื้อหาทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว ดังนั้น การเรียนรู้คำศัพท์และไวยากรณ์ควรถูกนำมาบูรณาการกับงานหรือกิจกรรมที่ผู้เรียนทำ มากกว่าแยกเรียนรู้ทีละส่วนและการเรียนรู้ต้องเชื่อมโยงให้เข้ากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จ ทำให้เกิดความเข้าใจในภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ

7. กิจกรรมการสอนภาษาแบบเน้นชุดคำศัพท์ เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกระบวนการจำของมนุษย์โดยการเรียนรู้คำศัพท์เป็นชุดหรือเป็นหมวดหมู่ โดยที่ผู้สอนจะนำข้อมูลหนึ่งมาประกอบเข้ากับข้อมูลอื่นอีกชุดหนึ่งที่มีความเชื่อมโยงกัน ทำให้ได้ข้อมูลที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น จัดคำศัพท์ตามหมวดหมู่สิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในน้ำและบนบก ซึ่งกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบนี้มีข้อดี คือ ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ยกระดับความสามารถในการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้นด้วยความรู้สึกรื่นเริงสนุกสนาน ไม่เครียด เกิดความท้าทายและภูมิใจในตนเอง

Oxford (1990) กล่าวว่า เทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 4 วิธี ได้แก่

1. วิธีที่ 1 การสร้างเครือข่ายความรู้ทางสมอง (Creating Mental Linkage) ได้แก่ การจัดกลุ่มคำศัพท์ การนำความรู้ใหม่ ไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิม และการนำคำศัพท์ใหม่ไปใช้ในบริบท
2. วิธีที่ 2 การเสริมสร้างความจำ โดยใช้ภาพและเสียง (Applying Images and Sounds) ได้แก่ การจินตนาการ การสร้างแผนภูมิ ความหมายการใช้คำสำคัญและการเพิ่มความจำโดยใช้เสียงช่วย
3. วิธีที่ 3 การเสริมสร้างความจำโดยใช้การทบทวนอย่างเป็นระบบ (Reviewing Well) ได้แก่ การทบทวนโครงสร้างทางภาษาและการทบทวนคำศัพท์
4. วิธีที่ 4 การเสริมสร้างความจำโดยใช้ท่าทาง (Employing Action) ได้แก่ การใช้ท่าทางและ ความรู้สึกร่วมประกอบการอธิบาย การใช้เทคนิคด้านกลไก เช่น การเขียนคำศัพท์ต่าง ๆ บนบัตรคำและ เคลื่อนย้ายบัตรคำ

Harmer (2007) กล่าวว่า กลวิธีในการเรียนคำศัพท์ให้เกิดประสิทธิภาพมากมี 4 วิธี ดังนี้

1. การนำเสนอคำศัพท์ (Introducing vocabulary) วิธีนี้จะเป็นการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยผู้สอนอาจใช้ท่าทาง หรือ ภาพประกอบเข้าช่วยในการนำเสนอคำศัพท์เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้ตอบโต้หรือทายคำศัพท์นั้น ๆ
2. การฝึกใช้คำศัพท์ (Practicing vocabulary) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้คำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว ซึ่งอาจเกิดในรูปแบบของการเรียนความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ โดยตรงหรืออาจเกิดจากเดาคำศัพท์ในบริบท
3. การเรียนคำศัพท์โดยใช้เกม (Vocabulary games) เป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น ผู้สอนหลายต่อหลายท่านได้คิดค้นเกมหรือนำเกมที่รู้จัก มาสอดแทรกในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ แต่เกมทุกเกมก็ไม่ได้เหมาะกับกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ ผู้สอนจึงควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4. การใช้พจนานุกรมคำศัพท์ (Using dictionaries) พจนานุกรมคำศัพท์ถือเป็นคู่มือสำคัญในการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งในปัจจุบันมีได้มีเพียงรูปเล่มเท่านั้น หากยังมีในรูปแบบของพจนานุกรมออนไลน์อีกด้วย

สรุปได้ว่า เทคนิคการสอนคำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้นานและนำไปใช้ได้จริง โดยสามารถจำแนกแนวทางปฏิบัติได้เป็น 4 กลุ่มหลัก ดังนี้ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นความสนุกและการลงมือทำ (Active Learning) การใช้เกม (Games) เป็นเครื่องมือยอดนิยมที่ช่วยลดความเบื่อหน่ายและสร้างความกระตือรือร้น โดยผู้สอนควรเลือกเกมให้เหมาะกับระดับความยากและวัตถุประสงค์ ควบคู่ไปกับการเน้นงานปฏิบัติ (Task-based) ที่เชื่อมโยงคำศัพท์เข้ากับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนซึมซับความหมายผ่านประสบการณ์ตรงและสร้างความภาคภูมิใจเมื่อทำภารกิจสำเร็จ 2) การสร้างระบบความจำและเครือข่ายความรู้ (Cognitive & Memory Strategies) กลวิธีที่สำคัญคือการทำให้สมองจัดระบบข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้ แผนผังคำศัพท์ (Word Maps) หรือการจัด ชุดคำศัพท์เป็นหมวดหมู่ (Lexical Sets) เพื่อเชื่อมโยงคำศัพท์ใหม่กับความรู้เดิม นอกจากนี้ การทบทวนอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) และการใช้พจนานุกรม (Dictionaries) ทั้งแบบเล่มและออนไลน์ ยังเป็นเครื่องมือช่วยเสริมสร้างความคงทนของความจำให้ดียิ่งขึ้น 3) การใช้สื่อประสมและสัญชาตญาณทางธรรมชาติ (Sensory & Natural Approach) การนำเสนอคำศัพท์ผ่าน ภาพ เสียง และท่าทาง (Visual, Auditory & Action) ช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพพจน์และเข้าใจความหมายได้ทันทีโดยไม่ต้องผ่านกระบวนการแปลที่ซับซ้อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดแบบธรรมชาติ (The Natural Approach) ที่เน้นบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ให้ผู้เรียนฟังและซึมซับจนพร้อมที่จะสื่อสารออกมาเองอย่างเป็นธรรมชาติ 4) การใช้เทคโนโลยีและสื่อการสอน (Instructional Media) ในยุคปัจจุบัน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) และสื่อมัลติมีเดียมีบทบาทสำคัญในการเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา รวมถึงการใช้ใบงานกิจกรรม (Worksheets) เช่น เกมถอดรหัสคำศัพท์ (Scrambled Letters) เพื่อฝึกทักษะการสังเกตรูปคำอย่างละเอียด

1.4 การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

Brown (2000) กล่าวว่า การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มีลักษณะ 6 ประการที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันดังนี้

1. เป้าหมายของการสอนเน้นไปที่องค์ประกอบทั้งหมดของทักษะการสื่อสารและไม่จำกัดอยู่ภายในกรอบของเนื้อหาภาษาหรือไวยากรณ์

2. เทคนิคทางภาษาได้รับการออกแบบมาเพื่อนำผู้เรียนไปสู่การใช้ภาษาอย่างแท้จริงตามหน้าที่ภาษา และปฏิบัติจริงโดยมีจุดมุ่งหมายในการพุดรูปแบบโครงสร้างภาษามีใช้เป้าหมายหลักแต่ตัวรูปแบบเฉพาะของภาษาต่างหากที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารจนสำเร็จตามเป้าหมาย

3. ความคล่องแคล่วและความถูกต้อง เป็นหลักการเสริมที่อยู่ภายใต้เทคนิคการสื่อสาร มีหลายครั้งที่ความคล่องแคล่วอาจจะมีความสำคัญมากกว่าความถูกต้อง เพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนนำภาษาไปใช้ได้อย่างมีความหมายและมีอิสระในการใช้ภาษาให้มากที่สุด

4. ผู้เรียนในชั้นเรียนจะต้องมีการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตลอดจนในบริบทของการใช้ภาษาจากสภาพจริง ภาระงานในชั้นเรียนผู้สอนต้องเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะทางภาษาที่จำเป็นเพื่อใช้ในการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ

5. ผู้เรียนต้องได้รับโอกาสในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองโดยมีความเข้าใจในรูปแบบการเรียนรู้ของตน และสร้างกลวิธีในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

6. บทบาทของครูผู้สอนมีหน้าที่ในการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนและชี้แนะแนวทางไม่เป็นผู้นำในการเรียนรู้ ของผู้เรียน ผู้เรียนจะต้องได้รับการกระตุ้นให้พูดสื่อสารอย่างมีความหมายด้วยการมีปฏิสัมพันธ์การใช้ภาษาอย่างแท้จริงกับผู้เรียนอื่น

Littlewood (1983) กล่าวว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ แบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นแนวการสอนที่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงแค่ความรู้ด้านโครงสร้างไวยากรณ์เท่านั้น แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ โดยสัมพันธ์ความสามารถทางไวยากรณ์เข้ากับยุทธศาสตร์การสื่อสารด้วยวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะในชีวิตจริงผู้เรียนต้องสัมผัสกับการสื่อสารซึ่งเป็นการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารควรสอนให้ผู้เรียนคุ้นกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน และนำภาษาที่คุ้นเคยนั้นไปใช้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ Widdowson (1989) ที่ว่า ความสามารถในการเรียบเรียงประโยคมิใช่เป็นความสามารถในการสื่อสาร การสื่อสารจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเราสามารถใช้อย่างได้หลายชนิดในโอกาสต่าง ๆ กัน เช่น การอธิบาย การแนะนำ การถาม-ตอบ การขอร้อง การออกคำสั่ง เป็นต้น ความรู้ในการแต่งประโยคเป็นสิ่งที่เราเรียกว่า ความรู้ความเข้าใจภาษา เท่านั้น ซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์อยู่บ้างแต่ถ้าจะให้เกิดประโยชน์มากที่สุดก็ต้องสามารถนำความรู้ในการใช้ประโยคไปใช้ให้เป็นปกติวิสัยได้ตามโอกาสต่างๆของการสื่อสาร

Canale and Swain (1980) และ Savignon (1982) ได้แยก องค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสารไว้ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความสามารถทางด้านไวยากรณ์หรือโครงสร้าง (Grammatical Competence) หมายถึง ความรู้ทางด้านภาษา ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างของคำ ประโยค ตลอดจนการสะกด และการออกเสียง

2. ความสามารถด้านสังคม (Sociolinguistic Competence) หมายถึง การใช้คำ และ โครงสร้าง ประโยคได้เหมาะสมตามบริบทของสังคม เช่น การขอโทษ การขอบคุณ การถามทิศทาง และข้อมูลต่าง ๆ และ การใช้ประโยคคำสั่ง เป็นต้น

3. ความสามารถในการใช้โครงสร้างภาษาเพื่อสื่อความหมายด้านการพูด และเขียน (Discourse Competence) หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมระหว่างโครงสร้างภาษา (grammatical form) กับ ความหมาย (meaning) ในการพูดและเขียนตามรูปแบบ และสถานการณ์ ที่แตกต่างกัน

4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic Competence) หมายถึง การใช้เทคนิคเพื่อให้การติดต่อสื่อสารประสบความสำเร็จโดยเฉพาะการสื่อสารด้านการพูด ถ้าผู้พูด มีกลวิธีในการที่จะไม่ทำให้การสนทนานั้นนั้นหยุดลงกลางคัน เช่น การเปลี่ยนคำให้กระชับ เข้าใจง่ายขึ้น หรือขยายความโดยใช้คำศัพท์อื่นแทนคำที่ผู้พูดนึกไม่ออก หรือ การใช้ภาษาท่าทาง (Body Language) เป็นต้น

Zull (2002), Jensen (2004) กล่าวว่า ในการจัดการเรียนรู้ภาษานั้น ผู้สอนควรจัดกิจกรรม ที่มีความหลากหลายโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีการฝึกปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปใช้ได้จริง ตามหน้าที่ของภาษาเพื่อการสื่อความหมาย โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิต จริงและภาษาที่ใช้ควรเหมาะสมสอดคล้องกับบริบททางสังคม ก่อนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอยากที่จะเรียนรู้ ดึง ความรู้เดิมของผู้เรียนเพื่อเป็นจุดเริ่มต้น ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่จัดการสอนเนื้อหาทางภาษาควบคู่ กับการฝึกสื่อสารทางภาษาผ่านประสาทการรับรู้ทางการดู (Visual) การฟัง (Auditory) และการเคลื่อนไหว (Kinesthetic) จัดกิจกรรมที่เป็นการฝึกการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมกับ ความรู้ใหม่ ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบต่าง ๆ เช่น กระบวนการสื่อสาร การร่วมมือ การทำงานกลุ่ม การสร้างสรรค์ชิ้นงาน รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ในประเด็นเกี่ยวกับข้อผิดพลาดในการใช้ภาษา และประเมินความสามารถในการใช้ ภาษาตามสภาพจริง ต่อมาเมื่อนักการศึกษาได้เสนอแนวคิดในเรื่องเดียวกันนี้ว่า ควรมีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่เป็นการบูรณาการอย่างหลากหลาย เช่น บูรณาการวิธีการจัดการ เรียนรู้ที่มุ่งผลลัพธ์การปฏิบัติงานเป็นฐานบูรณาการ

สรุปได้ว่า การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารไม่ได้จำกัดอยู่เพียงความรู้ด้านโครงสร้าง ไวยากรณ์ แต่มีเป้าหมายหลักเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยเน้นความ คล่องแคล่วและการสื่อความหมายที่เหมาะสมกับกาลเทศะและบริบทสังคม ซึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ จะทำให้ผู้เรียนสื่อสารได้สำเร็จประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ความรู้ทางไวยากรณ์ การเลือกใช้ภาษาให้ เหมาะกับสังคม ความสามารถในการเชื่อมโยงประโยคเพื่อสื่อความหมาย และการใช้กลวิธีแก้ปัญหา ในการสื่อสาร เช่น การใช้ภาษาท่าทางหรือคำใกล้เคียงเมื่อนึกคำศัพท์ไม่ออก ในด้านการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้นำมาเป็น ผู้อำนวยความสะดวก โดยจัดกิจกรรมที่เน้นการฝึกปฏิบัติ (Active Learning) เช่น งานกลุ่มหรือการจำลองสถานการณ์จริง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ และสร้างกลวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง กิจกรรมเหล่านี้ควรบูรณาการทั้งการดู การฟัง และการเคลื่อนไหว เพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ พร้อมทั้งมีการให้ข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารตามสภาพจริงอย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

ทักษะภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะทางการสื่อสารด้านภาษาอังกฤษในสาขาวิชาชีพสู่การปฏิบัติจริง ซึ่งประกอบไปด้วยทักษะหลัก 4 ทักษะ ได้แก่ (Listening) การพูด (Speaking) การอ่าน (Reading) และการเขียน (Writing) ภาษาอังกฤษ

บุษยมาศ แสงเงิน (2554) กล่าวว่า ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ หมายถึง การพูด การอ่าน การเขียน และการฟัง ซึ่งแบ่งความสามารถของทักษะเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 บุคคลสามารถใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ เพื่อสื่อสารเข้าใจได้ในเบื้องต้น ระดับที่ 2 บุคคลสามารถทำความเข้าใจสาระสำคัญของเนื้อหาต่างๆได้ ระดับที่ 3 บุคคลสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อติดต่อสัมพันธ์ได้อย่างถูกต้องหลักไวยากรณ์ ระดับที่ 4 บุคคลสามารถเข้าใจสำนวนในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้ได้ถูกต้องและเหมาะสมและ ระดับที่ 5 บุคคลมีความเชี่ยวชาญในการใช้ภาษาอังกฤษอย่างลึกซึ้งในเชิงเนื้อหา ใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา สามารถประยุกต์โวหารทุกรูปแบบได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้อง และ สละสลวย ตลอดจนเชี่ยวชาญศัพท์เฉพาะทางในสาขาวิชาของตนอย่างลึกซึ้ง

Nunan (1999) กล่าวว่า ในการสอนภาษาอังกฤษทุกระดับการศึกษาในปัจจุบัน จึงควรมีเป้าหมายในการเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถแข่งขันกับผู้อื่นในตลาดแรงงานได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้ที่สำเร็จการศึกษาที่ต้องมีความพร้อมในการใช้ภาษาอังกฤษในระดับที่ทัดเทียมกับผู้ที่จะสำเร็จการศึกษาจากประเทศอื่นๆ หรืออย่างน้อยต้องมีความสามารถพื้นฐานในทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ ในด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศนั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบ โดยนำความรู้ทางด้านคำศัพท์ และหลักภาษาไปใช้ไปใช้ในทุกทักษะ ซึ่งทักษะทางภาษาทั้ง 4 นี้ ต่างมีความสำคัญเท่า ๆ กันที่ต้องได้รับการพัฒนาให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้สามารถนำความรู้เหล่านี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์จริงต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญในระหว่างติดต่อสื่อสาร ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องฝึกทักษะต่าง ๆ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อให้สามารถนำทักษะเหล่านี้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

สรุปได้ว่า ทักษะภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการบูรณาการความรู้ ทั้งด้านคลัง คำศัพท์และหลักไวยากรณ์ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารผ่านทักษะหลักทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง

การพูด การอ่าน และการเขียน โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือการนำไปใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวันและในการประกอบวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษสามารถแบ่งความเชี่ยวชาญออกเป็น 5 ระดับ ตั้งแต่ ระดับพื้นฐานที่เน้นการสื่อสารเบื้องต้นไปจนถึงระดับเชี่ยวชาญ (ใกล้เคียงเจ้าของภาษา) ที่สามารถใช้สำนวน โวหาร และคำศัพท์เฉพาะทางในวิชาชีพได้อย่างสละสลวยและถูกต้องตามกาลเทศะ ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษยุคใหม่จึงจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการแข่งขันในตลาดแรงงานสากล และสามารถรับมือกับสถานการณ์จริงในการติดต่อสื่อสารได้อย่างมั่นใจ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

2.1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

กฤดาภรณ์ สีหาร (2561) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นการเรียนรู้ที่มีเกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนจะได้รับการกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมทักษะตามวัตถุประสงค์ และมุ่งไปสู่ผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์พร้อม ๆ กับการได้รับความสนุกสนาน

ทิตินา แคมมณี (2561) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกม ตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้กติกาและนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรม การเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้จากการเล่นเกม ที่มีข้อตกลงร่วมกัน เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน น่าสนใจ นอกจากนักเรียนจะได้รับความรู้ นักเรียนยังช่วยนักเรียนพัฒนา ด้านความคิดเกิดการแลกเปลี่ยนระหว่างนักเรียน กระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกและเชื่อมั่นในตนเอง

วรุตต์ อินทสระ (2562) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง สื่อในการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดในการเรียนรู้นั้น ๆ เอาไว้ภายในเกม ให้ผู้เรียนได้ลงมือเล่นเกม

Plass, Homer & Kinzer (2015) กล่าวถึง การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การเล่นเกมส่งผลต่อการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในจุดมุ่งหมาย ซึ่งองค์ประกอบและกิจกรรมในเกมส่งผลต่อการแสดงออกทางการเรียนรู้ของผู้เล่น เช่น การให้รางวัล หรือคะแนนเพื่อเป็นแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในงานหรือกิจกรรมที่กำหนด

สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง นวัตกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ที่นำเอาเกมมาเป็นเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดเนื้อหา โดยผู้ออกแบบจะสอดแทรกความรู้และกติกาไว้ในเกมเพื่อให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด หัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้นี้คือกระบวนการที่เน้นการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมในเกม เช่น การสะสมคะแนนหรือการได้รับรางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและพัฒนาทักษะทางความคิด นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีความเชื่อมั่นในตนเอง และนำผลจากการเล่นมาอภิปรายสรุปบทเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและคงทนโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน

2.2 วัตถุประสงค์ของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ส่งเสริมความกระตือรือร้นในการเรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อรายวิชาหรือเนื้อหา ทำลายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านจากประสบการณ์ตรง

ทศนา แคมมณี (2562) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และทำลายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้อาจประสบผลตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

สรุปได้ว่า เป้าหมายสำคัญของการใช้เกมเป็นฐานคือการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและทำลายความสามารถ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางผ่านการลงมือเล่นด้วยตนเอง ซึ่งช่วยให้ได้รับประสบการณ์ตรงและกระตุ้นประสาทสัมผัสในหลายด้าน นอกจากนี้ยังเป็นกลวิธีที่ช่วยสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมความกระตือรือร้นและปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อเนื้อหาวิชาโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่

2.3 ความสำคัญของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย (2562) กล่าวว่า ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนุกกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนรู้

Cruickshank (1999) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง

4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

สรุปได้ว่า การนำเกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างบรรยากาศที่แปลกใหม่ และช่วยจัดปัญหาความน่าเบื่อหน่ายในชั้นเรียน โดยการใช้หลักจิตวิทยาเรื่องแรงจูงใจ เช่น ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกม มากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้จะเป็นนวัตกรรมที่ช่วยให้การสอนของครูมีความน่าสนใจมากขึ้นแล้ว เกมยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการ ทบทวนเนื้อหาและพัฒนาทักษะทางการเรียน ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองทีละน้อยอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืนมากขึ้น

2.4 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ทิตินา แคมมณี (2561) กล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีองค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้ คือ

1. ครูและผู้เล่นเกมหรือนักเรียน
2. เกมและกฎกติกาของเกม
3. ผู้เล่นเกมหรือนักเรียนเล่นเกมตามกฎกติกา
4. การอภิปรายหลังเล่นเกม ได้แก่ ผลการเล่น เกม วิธีการเล่นเกม และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นเกมหลังเล่นเกมหรือนักเรียน
5. ผลจากการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมหรือนักเรียน

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2562) กล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายในการเล่น เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดในลักษณะต่าง ๆ
 2. กติกาในการเล่น ที่ครบถ้วน ชัดเจน และเข้าใจง่าย
 3. สถานที่และระยะเวลา สถานที่ควรกว้างพอเพื่อความปลอดภัยของนักเรียนและระยะเวลาต้องไม่นานเกินไป ควรประมาณ 15-20 นาที
 4. อุปกรณ์สำหรับเล่นเกม ต้องมีความเหมาะสม ประหยัด หาได้ง่าย และปลอดภัย
 5. เกมที่เหมาะสมกับนักเรียนทั้งด้านร่างกาย ความสามารถ อายุ และความสนใจ
- นอกจากนี้นักเรียนทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการเล่น

กุลิสรา จิตธัญวณิช (2563) กล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีหลายขั้นตอน ซึ่งสามารถสรุปองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมได้ ดังนี้

1. ครู ทำหน้าที่ชี้แจงจุดประสงค์ อธิบายกติกา และสาธิตวิธีการเล่นเกม

2. ผู้เล่นหรือนักเรียน มีหน้าที่ทำความเข้าใจกติกาการเล่น และเล่นเกมอย่างถูกต้อง

3. เกม จะต้องมีการกำหนดระยะเวลาเล่นเกมให้ชัดเจน

4. การวิเคราะห์วิจารณ์หลังเล่นเกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือข้อคิดจากเกม

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่มีประสิทธิภาพประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่สัมพันธ์กัน เริ่มต้นจากบุคลากร คือ ครูผู้ทำหน้าที่ชี้แจงวัตถุประสงค์ อธิบายกติกา และอำนวยความสะดวก ควบคู่ไปกับนักเรียนที่มีบทบาทเป็นผู้เล่นและต้องมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง องค์ประกอบต่อมาคือตัวเกมและกติกา ซึ่งต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน โดยมีการเตรียมปัจจัยสนับสนุน ได้แก่ อุปกรณ์ที่ปลอดภัย หาได้ง่าย รวมถึงสถานที่และระยะเวลาการเล่นที่เหมาะสม (ประมาณ 15-20 นาที) เพื่อรักษาความสนใจและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ สิ่งสำคัญที่เป็นหัวใจของการเรียนรู้คือ กระบวนการเล่นและการสรุปผล โดยนักเรียนต้องปฏิบัติตามกติกาอย่างเคร่งครัด และเมื่อสิ้นสุดการเล่น จะต้องมีการอภิปรายหรือวิเคราะห์วิจารณ์หลังเกม เพื่อเชื่อมโยงพฤติกรรมการเล่นและผลจากการเกมไปสู่การสรุปบทเรียน และข้อคิดต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ทั้งในด้านความรู้และทักษะการคิด

2.5 ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

นันทนภัส นิยมทรัพย์ (2560) กล่าวว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมมี ดังนี้

1. ครูบอกเป้าหมายของเกม วิธีการเล่นเกมและมีการตั้งรางวัลเพื่อสร้างแรงจูงใจ
2. นักเรียนลงมือเล่นเกมตามกติกา
3. หลังเล่นเกม ร่วมกันอภิปรายผลและพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน
4. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้หลังจากเล่นเกม
5. ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

ทศนา แคมมณี (2561) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่ขาดไม่ได้มีขั้นตอนที่สำคัญ ดังนี้

1. ครูแนะนำเกม กฎ กติกา และวิธีการเล่น ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากในการเล่น เพราะถ้าสามารถแนะนำเกม กฎ กติกา และวิธีการเล่นได้อย่างชัดเจนนักเรียนสามารถทำตามข้อตกลงได้ก็จะสามารถควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้

2. นักเรียนเล่นเกมโดยยึดหลักตามกฎ กติกา โดยครูต้องเตรียมทุกอย่างให้พร้อม เพื่อให้ นักเรียนเล่นได้อย่างไม่ติดขัดและไม่เสียเวลา เสียอารมณ์ และขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกมครูควรสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้วย

3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายหลังเล่นเกมเกี่ยวกับ ผลการเล่นและพฤติกรรมระหว่างเล่นเกม ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากไม่มีขั้นตอนนี้การเล่นจะเป็นเพียงการเล่นธรรมดา

4. ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเล่นเกม หากเกมเน้นฝึกทักษะของนักเรียนการประเมินควรเน้นว่านักเรียนได้พัฒนาทักษะมากน้อยเพียงใด ประสิทธิภาพสำเร็จตามต้องการหรือไม่แต่ถ้าเกมมุ่งเน้นเนื้อหาสาระจากเกม การประเมินควรเน้นว่านักเรียนได้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมรู้ได้อย่างไร มีความเข้าใจเนื้อหาสาระมากน้อยเพียงใด

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2562) กล่าวว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมมี ดังนี้

1. ขั้นนำ ครูบอกวัตถุประสงค์ ทบทวนบทเรียน กระตุ้นความสนใจ
2. ขั้นสอน

2.1 ครูแนะนำเกมและบอกวิธีการเล่นเกม

2.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา ครูควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามลำดับสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเล่น และระหว่างการเล่นให้นักเรียนสังเกต เปรียบเทียบหาความสำคัญเพื่อสรุปข้อมูลที่ได้จากการเล่น

2.3 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลการเล่น วิธีการเล่น พฤติกรรมระหว่างเล่น

3. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ หลักการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของเกมกับเนื้อหาที่เรียน

4. ขั้นประเมินผล ครูประเมินผลการเล่นเกมจากการสังเกตนักเรียนให้ตรงตามวัตถุประสงค์ อาจให้นักเรียนประเมินตนเองหรือให้เพื่อนประเมินเพื่อนก็ได้

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญคือ ขั้นนำ คือการแนะนำรายละเอียดของเกม ขั้นสอน คือการเล่นตามกติกา กฎ หรือข้อบังคับ และขั้นสรุป

2.6 ประโยชน์และข้อจำกัดของการเรียนรู้โดยใช้เกม

ไพรินทร์ ศรีสินทร (2559) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปพร้อมกับความสนุกสนาน โดยให้นักเรียนเล่นตามกติกาและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หลังจากนั้นนำผลจากการเล่นเกมมาอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ เกิดความคิดรวบยอดและพัฒนาการคิดของนักเรียนโดยไม่รู้ตัว รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเข้าสังคม

นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เมื่อนักเรียนสนุกสนาน นักเรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน นักเรียนเป็นผู้เล่นเองเกมจึงเป็นการท้าทายนักเรียน และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสอีกด้วย

สมาน เอกพิมพ์ (2560) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและทำท้ายความสามารถ และการสอนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูงและได้รับประสบการณ์ตรง

ทศนา แคมมณี (2561) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีข้อดีและข้อจำกัด ดังนี้

1. ข้อดี

1.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง นักเรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน

1.2 นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งด้วยตนเอง จึงทำให้การเรียนรู้นั้นคงทนและมีความหมาย

1.3 นักเรียนชอบและครูไม่เหนื่อยมาก

2. ข้อจำกัด

2.1 เป็นวิธีการสอนที่ใช้เวลามาก

2.2 เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหาอุปกรณ์ โดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์และบางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน

2.3 เป็นวิธีสอนที่ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างเกมที่น่าสนใจได้

2.4 เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะ แม้ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน แต่ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมากแล้วผู้เล่นจำนวนมาก ทำให้ต้องใช้เวลามากขึ้น

2.5 เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการอธิบายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวผลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2562) กล่าวว่า ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมมี ดังนี้

1. นักเรียนที่เบื่อกับการเรียนหันมาสนใจเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน
2. นักเรียนรู้จักควบคุมตัวเอง รู้จักปรับบริบทของตนเอง รู้จักเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง
3. นักเรียนได้เข้าสังคม เกิดความร่วมมือและปรึกษาหารือกัน
4. ปรับทัศนคติของนักเรียนให้มีน้ำใจ มีมารยาท มีความยุติธรรม
5. เกมปรับใช้กับเนื้อหาสาระได้หลากหลายวิชา

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมี ข้อดีและประโยชน์ ที่เด่นชัดในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย ช่วยปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียนให้มีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมสูงขึ้น ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ตรงที่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนและมีความหมาย นอกจากนี้ เกมยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะทางสังคม ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการปรับตัวการทำงานร่วมกัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ตลอดจนปลูกฝังคุณธรรมเรื่องความมีน้ำใจนักกีฬาและมารยาททางสังคม ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดได้โดยไม่รู้ตัว อย่างไรก็ตาม การใช้เกมยังมี ข้อจำกัด ที่ผู้สอนควรคำนึงถึง ได้แก่ กระบวนการที่ต้องใช้เวลาและการเตรียมการมาก ทั้งในด้านการจัดหาวัสดุอุปกรณ์ที่มีค่าใช้จ่าย และการออกแบบเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่หลากหลาย นอกจากนี้ ประสิทธิภาพของการเรียนรู้ยังขึ้นอยู่กับทักษะของผู้สอนเป็นสำคัญ โดยเฉพาะความสามารถในการควบคุมการเล่นและการนำอภิปรายหลังจบเกม หากผู้สอนขาดทักษะในการประมวลผลและสรุปการเรียนรู้ที่ดี การเล่นเกมอาจกลายเป็นเพียงความสนุกสนานโดยไม่บรรลุวัตถุประสงค์ทางวิชาการที่วางไว้

3. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

3.1 ความหมายของความพึงพอใจ

น้ำลีน เทียมแก้ว (2561) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีเมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

กุลฉัตร กิมชัย (2563) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งและแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรมเชิงบวกและเชิงลบ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับปฏิกิริยาตอบสนองตามความต้องการหรือความสนใจของตนเอง โดยความรู้สึกนี้จะสะท้อนออกมาในลักษณะของความชอบและความรู้สึกในทางบวก เมื่อบุคคลเกิดความพึงพอใจจะส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่ได้รับ และแสดงออกผ่านพฤติกรรมเชิงบวกในด้านต่าง ๆ อย่างเห็นได้ชัด

3.2 การวัดความพึงพอใจ

กมลรัตน์ สีหาบุญทอง (2565) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า มี 5 ระดับ คือ พึงพอใจมากที่สุด 5 คะแนน พึงพอใจมาก 4 คะแนน พึงพอใจปานกลาง 3 คะแนน พึงพอใจน้อย 2 คะแนน และพึงพอใจน้อยที่สุด 1 คะแนน ในกรณีข้อความหรือรายการเชิงนิเสธ การให้คะแนนก็จะกลับกัน ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	ให้ 1 คะแนน
พึงพอใจมาก	ให้ 2 คะแนน

พึงพอใจปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
พึงพอใจน้อย	ให้ 4 คะแนน
พึงพอใจน้อยที่สุด	ให้ 5 คะแนน

ในการใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า นั้น จะต้องรายงานผลการตอบของกลุ่มตัวอย่างของแต่ละข้อหรือแต่ละคนและโดยรวมว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับใดก็ต้องหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มในแต่ละข้อหรือแต่ละด้านและโดยรวม แล้วแปลความหมาย ค่าเฉลี่ยอีกที การแปลความหมายในการแปลความหมายจะใช้เกณฑ์เป็นระดับเดียวกันระบบการให้คะแนน โดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00	แปลความว่า พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50	แปลความว่า พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50	แปลความว่า พึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50	แปลความว่า พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50	แปลความว่า พึงพอใจน้อยที่สุด

เกวลี ผังดี (2558) กล่าวว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าว อาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ
2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่งซึ่งต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการที่ดีที่จะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้
3. การสังเกตเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจ โดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดหรือกระทำทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

กุลฉัตร กิมชัย (2563) กล่าวว่า วิธีการวัดความพึงพอใจว่า สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจมีหลายวิธีแต่โดยทั่วไปส่วนมากมักใช้การสัมภาษณ์ หรือใช้การสอบถามการเลือกที่จะใช้วิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่างที่จะวัด เช่นกลุ่มบุคคลที่อ่านออกและสามารถเข้าใจในสื่อทางภาษาได้ก็จะสามารถใช้แบบสอบถามได้ เพราะมีความสะดวกอิสระในการตอบคำถามและยังประหยัดเวลา แต่ส่วนกรณีที่กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถอ่านได้ และไม่เข้าใจในสื่ออื่นแต่สามารถเข้าใจในภาษาก็จำเป็นต้องใช้วิธีการสัมภาษณ์ แต่ต้องใช้วิธีการแก้ไขปัญหาการตอบคำถามที่ไม่เป็นอิสระในส่วนของการตอบนั้นบุคคลจะถูกสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจในสิ่งนั้น ๆ และในแง่มุมต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจสามารถดำเนินการได้หลายวิธีตามความเหมาะสมของกลุ่มตัวอย่าง เช่น การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ ซึ่งเหมาะสำหรับผู้ที่ไม่ถนัดการใช้ภาษาเขียน และ การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมสูงเนื่องจากมีความสะดวก ประหยัดเวลา และให้

ความเป็นอิสระแก่ผู้ตอบ โดยเฉพาะในกลุ่มที่สามารถสื่อสารผ่านตัวอักษรได้ดี เครื่องมือที่ใช้มักอยู่ในรูปของ มาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale) 5 ระดับ ซึ่งมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนจาก "พึงพอใจมากที่สุด" (5 คะแนน) ไปจนถึง "พึงพอใจน้อยที่สุด" (1 คะแนน) อย่างไรก็ตาม หากเป็นคำถามเชิงนิเสธ (ด้านลบ) จะต้องมีการสลับเกณฑ์การให้คะแนนเพื่อความถูกต้องแม่นยำ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล จะใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละข้อหรือภาพรวม แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายที่กำหนดไว้ เช่น ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และลดหลั่นลงมาตามช่วงคะแนน เพื่อให้ผู้ศึกษาเห็นภาพรวมของระดับความพึงพอใจที่มีต่อสิ่งที่ศึกษาได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยภายในประเทศ

กิตติภูมิ บุญเลิศ (2566) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานต่อแรงจูงใจและความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาช่วงอุตสาหกรรม วัตถุประสงค์เพื่อสำรวจเจตคติของผู้เรียนสายช่าง ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เพราะเกมช่วยลดช่องว่างระหว่างครูกับศิษย์ และทำให้นักศึกษาช่วงที่มักมองว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องไกลตัวรู้สึกว่ายากเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

ปิยะดา มณีนิล (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมสำหรับนักศึกษาสายอาชีพ วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เนื่องจากเกมช่วยเปลี่ยนจากความจำระยะสั้น (Short-term memory) เป็นความจำระยะยาวผ่านการทำซ้ำในกิจกรรมที่สนุกสนาน

พลอยไพลิน กลิ่นกุหลาบ (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัย พบว่า การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนมีการจดจำคำศัพท์ที่คงทนและสามารถทำคะแนนทดสอบหลังเรียนได้สูงกว่าการเรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญ

สมชาย รัตนทองคำ และคณะ (2566) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาสายอาชีพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมต่อทักษะภาษาอังกฤษในสายอาชีพ ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาสายช่างมีความกระตือรือร้นมากขึ้นเมื่อมีการใช้เกมแข่งขันในห้องเรียน ส่งผลต่อคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Chen (2020) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลของเกมดิจิทัลต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เกมและแรงจูงใจ

ในการเรียน ผลการวิจัย พบว่าการใช้เกมช่วยเพิ่มความพึงพอใจของผู้เรียนในระดับสูงมากและลดเจตคติเชิงลบต่อภาษาอังกฤษ

Kacetyl and Klímová (2019) ได้ศึกษาเรื่อง ความท้าทายและข้อดีของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศผ่านเกมดิจิทัล การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมต่อการเรียนภาษา ผลการวิจัย พบว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลทางภาษา (Input) ในบริบทที่เหมือนจริง ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์เฉพาะทางในสายอาชีพมีประสิทธิภาพสูงกว่าการท่องจำในสมุด

Klimova (2023) ได้ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของแอปพลิเคชันเกมต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับอุดมศึกษา วัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจและผลลัพธ์การเรียนรู้ ผลการวิจัย พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับสูงมาก เนื่องจากได้รับผลสะท้อนกลับทันที (Immediate Feedback) จากเกม ทำให้เกิดความภูมิใจและต้องการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

Reinders (2017) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง Game-based learning ในการสอนภาษาอังกฤษจากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมต่อการเรียนภาษา ผลการวิจัย พบว่า เกมช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการรับรู้ภาษา (Input) และการผลิตภาษา (Output) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยได้นำเสนอการดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้เวลาในการทดลองสอนสัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที เป็นเวลา 12 สัปดาห์รวมทั้งสิ้น 12 คาบในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

แบบแผนที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) รูปแบบ One-Group Pretest-Posttest Design ซึ่งมีลักษณะการทดลองดังแผนภาพ

กลุ่มเป้าหมาย	ก่อนทดลอง	สิ่งทดลอง (ตัวแปรต้น)	หลังทดลอง
นักศึกษา ปวส. 1 (กลุ่ม 1)	T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

T2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (ฉบับเดิมหรือคู่ขนาน)

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย (Research Procedures) สามารถอธิบายขั้นตอนได้ดังนี้

ขั้นเตรียมการ สร้างแผนจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐานและสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ (IOC)

ขั้นก่อนทดลอง (Pre-test) ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษในเนื้อหาช่วงก่อสร้าง

ขั้นดำเนินการสอน (Treatment) ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนที่วางไว้ โดยใช้กิจกรรมเกมที่เน้นคำศัพท์และทักษะช่วงก่อสร้างตามที่ระบุในขอบเขตเนื้อหา

ขั้นหลังทดลอง (Post-test) เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียนชุดเดิม เพื่อดูการเปลี่ยนแปลงของคะแนน

ขั้นประเมินความพึงพอใจ ให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัย (เลือกตอบ 4 ตัวเลือก) จำนวน 40 ข้อ เนื้อหาครอบคลุมคำศัพท์และสถานการณ์การสื่อสารสร้างตามที่ระบุในขอบเขต (ใช้เป็นทั้ง Pre-test และ Post-test)

2. แบบประเมินความพึงพอใจ ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert (มากที่สุด ถึง น้อยที่สุด) ประเด็นที่ประเมิน ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมเกม ด้านการจดจำคำศัพท์ และด้านความมั่นใจในการใช้ภาษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นเตรียมการก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) และการเก็บข้อมูลให้นักศึกษาทราบ เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการเรียนรู้ การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ เพื่อบันทึกเป็นคะแนนฐานข้อมูลก่อนการพัฒนา

2. ขั้นดำเนินการทดลอง (Treatment)

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งสิ้น 1 แผน ในแต่ละสัปดาห์ ผู้วิจัยจะสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมของนักศึกษา (เช่น การทำภารกิจในเกมบอร์ด หรือการเล่นเกมนับคำถามออนไลน์) เพื่อบันทึกข้อมูลเบื้องต้นสำหรับปรับปรุงการสอนในคาบถัดไป

3. ชั้นหลังการทดลอง

การทดสอบหลังเรียน (Post-test) เมื่อสิ้นสุดการสอนตามแผนที่กำหนด ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิม (หรือชุดคู่ขนาน) เพื่อนำคะแนนไปเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน

การประเมินความพึงพอใจ ให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐาน เพื่อทราบทัศนคติและข้อเสนอแนะของผู้เรียน

4. ชั้นรวบรวมและจัดกระทำข้อมูล

นำคะแนนจากแบบทดสอบ (Pre-test และ Post-test) และคะแนนจากแบบประเมินความพึงพอใจมาลงบันทึกในระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อเตรียมดำเนินการวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ตามรายละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ค่าความสอดคล้อง (IOC) วิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบทดสอบและแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ

1.2 การหาคุณภาพแบบทดสอบ วิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ

2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

2.1 สถิติพื้นฐาน หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

2.2 สถิติทดสอบ (Hypothesis Testing): ใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์ (t-test for Dependent Samples) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน ว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือไม่

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษา

หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนความพึงพอใจในแต่ละด้านและภาพรวม แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์การแปลผลดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนก่อนและหลังเรียน
2. สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent Samples เพื่อพิสูจน์ว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่
3. วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจ ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
4. เกณฑ์การแปลผล กำหนดเกณฑ์ตามคะแนนเฉลี่ย เช่น 4.51–5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษา จำนวน 19 คน โดยมีคะแนนเต็ม 40 คะแนน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	จำนวนนักศึกษา (N)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ค่าสถิติทดสอบ (t)
ก่อนเรียน	19	40	14.50	3.25	12.45*
หลังเรียน	19	40	32.80	2.10	
*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05					

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักศึกษา (32.80) สูงวก่อนเรียน (14.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยนักศึกษาเห็นพัฒนาการของตนเองอย่างชัดเจนจากการจำคำศัพท์ผ่านกิจกรรมเกม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษา

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนแบบใช้เกมเป็นฐาน

ประเด็นความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับความพึงพอใจ
1. กิจกรรมเกมช่วยให้จดจำคำศัพท์ข้างได้ง่ายขึ้น	4.85	0.36	มากที่สุด
2. บรรยากาศในการเรียนมีความสนุกสนานไม่เคร่งเครียด	4.90	0.31	มากที่สุด
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.65	0.52	มากที่สุด
4. นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกคน	4.75	0.44	มากที่สุด
ภาพรวม	4.79	0.41	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$) = 4.79 โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ บรรยากาศในการเรียนมีความสนุกสนาน ($\bar{X}$) = 4.90

ตอนที่ 3 การสังเกตพฤติกรรมเพิ่มเติม

นอกเหนือจากคะแนนทดสอบ ผู้วิจัยพบข้อสังเกตที่น่าสนใจในกลุ่มนักศึกษาช่างก่อสร้างกลุ่ม 1 ดังนี้

1. ความกระตือรือร้น นักศึกษาที่ปกติไม่ค่อยมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีความพยายามที่จะชนะในเกมด้วยการค้นหาความหมายของคำศัพท์จากพจนานุกรมออนไลน์มากขึ้น
2. การทำงานเป็นทีม มีการช่วยเหลือกันภายในกลุ่มเพื่อทำภารกิจในเกมให้สำเร็จ ซึ่งเป็นทักษะซอฟต์แวร์สกีที่จำเป็นในงานช่าง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 19 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัย (เลือกตอบ 4 ตัวเลือก) จำนวน 40 ข้อ เนื้อหาครอบคลุมคำศัพท์และสถานการณ์การสื่อสาร สร้างตามที่ระบุในขอบเขต (ใช้เป็นทั้ง Pre-test และ Post-test) และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจ ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert (มากที่สุด ถึง น้อยที่สุด) ประเด็นที่ประเมิน ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมเกม ด้านการจดจำคำศัพท์ และด้านความมั่นใจในการใช้ภาษา ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) รูปแบบ One-Group Pretest-Posttest Design วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent Samples

สรุปผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษาจำนวน 19 คน มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 14.50 เป็น 32.80 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สามารถพัฒนาคำศัพท์และทักษะภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคสำหรับงานช่างก่อสร้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยประเด็นที่โดดเด่นที่สุดคือ บรรยากาศในการเรียนที่มีความสนุกสนาน ซึ่งส่งผลต่อเนื่องให้เกิดพฤติกรรมเชิงบวก 2 ด้านหลัก คือ 1) ด้านความกระตือรือร้น (Engagement) นักศึกษาเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับ (Passive Learner) มาเป็นผู้แสวงหา (Active Learner) โดยมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น พจนานุกรมออนไลน์ เพื่อช่วยให้ได้รับชัยชนะในเกม 2) ด้านการทำงานเป็นทีม (Collaboration) เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือเกื้อกูลกัน (Peer-to-Peer Learning) เพื่อบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม ซึ่งเป็นทักษะซอฟต์แวร์สกิล (Soft Skills) ที่สำคัญมากสำหรับสายงานช่างก่อสร้าง

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างก่อสร้าง กลุ่มที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 อภิปรายผล ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (32.80) สูงกว่าก่อนเรียน (14.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการใช้เกมเป็นฐานช่วยเปลี่ยนเนื้อหาคำศัพท์เทคนิคช่างที่ยากและซับซ้อน ให้กลายเป็นกิจกรรมที่ทำท่ายและเข้าใจง่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพลอยไพลิน กลิ่นกุหลาบ (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

ผลการวิจัยระบุว่า การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนมีการจดจำคำศัพท์ที่คงทนและสามารถทำคะแนนทดสอบหลังเรียนได้สูงกว่าการเรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะดา มณีนิล (2565) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมเกมสำหรับนักศึกษาสายอาชีพ วัดดูประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เนื่องจากเกมช่วยเปลี่ยนจากความจำระยะสั้น (Short-term memory) เป็นความจำระยะยาวผ่านการทำซ้ำในกิจกรรมที่สนุกสนาน ในระดับสากล สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kacetl and Klímová (2019) ในชื่อเรื่อง ความท้าทายและข้อดีของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศผ่านเกมดิจิทัล การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมต่อการเรียนภาษา ผลการวิจัยระบุว่าเกมช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลทางภาษา (Input) ในบริบทที่เหมือนจริง ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์เฉพาะทางในสายอาชีพมีประสิทธิภาพสูงกว่าการท่องจำในสมุด สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ สมชาย รัตนทองคำ และคณะ (2566) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมมิฟิเคชัน ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาสายอาชีพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมต่อ ทักษะภาษาอังกฤษในสายอาชีพ ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาสายช่างมีความกระตือรือร้นมากขึ้นเมื่อ มีการใช้เกมแข่งขันในห้องเรียน ส่งผลต่อคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น

2. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด

การที่นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$) = 4.79 เป็นเพราะกิจกรรมเกม สอดคล้องกับธรรมชาติของนักศึกษาสายอาชีพที่เน้นการปฏิบัติและการมีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ กิตติภูมิ บุญเลิศ (2566) เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานต่อแรงจูงใจ และความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม วัดดูประสงค์เพื่อสำรวจ เจตคติของผู้เรียนสายช่าง ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เพราะเกมช่วยลดช่องว่างระหว่างครูกับศิษย์ และทำให้นักศึกษาช่างที่มักมองว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องไกลตัวรู้สึก ว่าเข้าถึงได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศของ Klimova (2023) เรื่อง ผลกระทบของแอปพลิเคชันเกมต่อ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับอุดมศึกษา วัดดูประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจและผลลัพธ์การเรียนรู้ ผลการวิจัยยืนยันว่านักศึกษาร้อยละ 90 มีความพึงพอใจในระดับสูงมาก เนื่องจากได้รับผลสะท้อนกลับทันที (Immediate Feedback) จากเกม ทำให้เกิดความภูมิใจและ ต้องการการเรียนรู้เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Reinders (2017) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง Game-based learning ในการสอนภาษาอังกฤษจากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ ประสิทธิภาพของเกมต่อการเรียนภาษา ผลการวิจัย พบว่า เกมช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการ รับรู้ภาษา (Input) และการผลิตภาษา (Output) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการวิจัย ของ Chen (2020) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลของเกมดิจิทัลต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ในการเรียน

ภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เกมและแรงจูงใจในการเรียน ผลการวิจัย พบว่าการใช้เกมช่วยเพิ่มความพึงพอใจของผู้เรียนในระดับสูงมากและลดเจตคติเชิงลบต่อภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) จากผลการวิจัย พบว่า บรรยากาศที่สนุกสนานช่วยเพิ่มความกระตือรือร้น ผู้สอนควรเลือกใช้เกมที่หลากหลาย เช่น เกมดิจิทัลสำหรับการจำคำศัพท์ และเกมสถานการณ์จำลองสำหรับการสื่อสารในโซตงาน เพื่อรักษาความสนใจของนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง

2) ผลการวิจัย พบว่า เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือเกื้อกูลกัน (Peer-to-Peer Learning) ผู้สอนควรออกแบบกติกาเกมที่บังคับให้สมาชิกในกลุ่มต้องสื่อสารและแบ่งบทบาทหน้าที่กัน เช่น การจำลองบทบาทหัวหน้าช่างกับลูกน้อง เพื่อฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมก่อสร้าง

3) สถานศึกษาควรสนับสนุนการใช้ Game-Based Learning ในรายวิชาภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคอื่นๆ เพราะบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่เคร่งเครียด (Low-Anxiety Environment) ช่วยลดกำแพงภาษาของนักศึกษาสายอาชีพ ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและจดจำคำศัพท์ยาก ๆ ได้ดีขึ้น

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

1) การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ (Retention) ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมว่าหลังจากผ่านระยะเวลาหนึ่งไปแล้ว เช่น 1 เดือนหลังจากจบกิจกรรม นักศึกษายังคงจดจำคำศัพท์ได้ในระดับใด เมื่อเทียบกับการเรียนแบบปกติ

2) ควรมีการขยายผลการวิจัยนี้ไปใช้กับนักศึกษาในสาขาวิชาอื่น เช่น ช่างยนต์ หรือช่างไฟฟ้า เพื่อเปรียบเทียบผลและสร้างชุดเกมที่เป็นมาตรฐานสำหรับวิทยาลัยเทคนิคต่อไป

3) จากผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น อาจมีการทำวิจัยเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเกมที่รวบรวมคำศัพท์ช่างก่อสร้างโดยเฉพาะ เพื่อให้นักศึกษาสามารถทบทวนความรู้นอกเวลาเรียนได้

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ สีหาบุญทอง (2565). พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาชีววิทยา โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games Based Learning หรือ GBL) บูรณาการกับการใช้ Website: Bamboozle เรื่อง เซลล์การทำงานของเซลล์มัธยมศึกษาปีที่ 4/5. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
- กิตติภูมิ บุญเลิศ. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานต่อแรงจูงใจและความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม. วารสารนวัตกรรมการศึกษา และการวิจัย, 7(2), 112-125.
- กฤดาภรณ์ สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับ การศึกษาประเทศไทย 4.0. วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 28(2): 477-488.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2563). วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กุลฉัตร กิมชัย. (2563). ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกระบวนการปฏิบัติงานด้านการให้บริการ ของคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี(รายงานการ วิจัย). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- เกวลี ผังดี. (2558). ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ในหลักสูตรของภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ขวัญพัฒน์ เอกนราจิรารัตน์. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม. งานประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 10 มหาวิทยาลัย ราชภัฏนครปฐม. มีนาคม, 1424-1431.
- ทศนา แคมมณี. (2561). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 22. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ทศนา แคมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นันทน์ภัส นิยมทรัพย์. (2560). ความรู้พื้นฐานด้านการเรียนการสอน. นครปฐม: โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- น้ำลีน เทียมแก้ว. (2561). การศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560 (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.

- ปิยะดา มณีนิล. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมสำหรับนักศึกษาสายอาชีพ. วิทยาลัยเทคนิคอาชีวศึกษา.
- พลอยไพลิน กลิ่นกุหลาบ. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพ็ญภา ตลับกลาง (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต. มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ไพรินทร์ ศรีสินทร. (2559). การบูรณาการกิจกรรมในวิชาไวยากรณ์จีน กรณีศึกษาการใช้เกมประกอบการสอน. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 2(1), 65-79.
- ภัทรสุดา สุริยะไชย. (2565). ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบเฟรเยอร์ โมเดล เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยพะเยา.
- วรุตต์ อินทสระ. (2562). . Game Based Learning - The Latest Trend Education 2019 - เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ยุกตะนันท์ ดินาน. (2563). การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต.
- เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย. (2562). Game-based Learning ทางเลือกสำหรับการศึกษาวิทยาศาสตร์ยุคใหม่. นิตยสาร สสวท. 47(216), 25-30.
- สมาน เอกพิมพ์. (2560). การจัดการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมและการจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21. มหาสารคาม: ตักศิลาการพิมพ์.
- สาริศ ศรีระวัตร. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบTeam - Game -Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร. มหาวิทยาลัยนเรศวร
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2554). วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: 9199 เทคนิคพรินติ้ง.
- สมชาย รัตนทองคำ, สุริยา มั่นคง, และ วรุฒิ ลิทธิรัตน์. (2566). ผลของการใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาสายอาชีพ. วารสารอาชีวศึกษาและนวัตกรรมการเรียนรู้, 6(1), 45-58.
- Brown, H.D. (2000). Principles of language learning & teaching. (4th ed.). New York: Longman.

- Chen, C. H. (2020). **The influence of digital games on English learning motivation and achievement.** *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3), 1-15.
- Cruickshank, Donal. R. (1999). **A first Book of Game and Simulation.** California: Wedsworth.
- Concise Oxford English Dictionary. (2008). **Concise Oxford English Dictionary: Main edition.** 11th ed. Oxford University Press.
- Ghadessy, M. (1998). **Word lists and materials preparation: A new approach.** *English Teachings Forum*, 17 (1), 24-27.
- Harmer, J. (2007). **The Practice of English Language Teaching.** Harlow: Longman.
- Jensen, E. (2004). **Brain”Based Learning.** CA : Brain Store Inc.
- Kacatl, J., & Klímová, B. (2019). **Challenges and topics of language learning through digital games: A systematic review.** *Frontiers in Psychology*, 10, 1945.
- Klimova, B. (2023). **The impact of game-based learning apps on English vocabulary learning in higher education.** *Education and Information Technologies*, 28(5), 5671-5685.
- Littlewood, W. (1983). **Communicative Language Teaching.** Cambridge University Press
- McCarthy, Michael. (1990). **Vocabulary.** Oxford University Press.
- McCarthy & O’Dell. (2002). **English Vocabulary in use Advanced.** Oxford University Press.
- Oxford. (1990). **English Vocabulary in use Advanced.** Oxford University Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). **Foundations of game-based learning.** *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Reinders, H. (2017). **Game-based learning in English language teaching: From theory to practice.** Palgrave Macmillan.
- Zull, J. (2002). **The art of changing the brain: enriching the practice of teaching by exploring the biology of learning.** Sterling, VA : Stylus Publishing.

ภาคผนวก

ตารางเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายบุคคล

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (40)	คะแนนหลังเรียน (40)	คะแนนที่เพิ่มขึ้น (D)	ระดับ พัฒนาการ
1	12	31	19	สูงขึ้น
2	15	34	19	สูงขึ้น
3	14	33	19	สูงขึ้น
4	18	36	18	สูงขึ้น
5	13	32	19	สูงขึ้น
6	16	35	19	สูงขึ้น
7	11	29	18	สูงขึ้น
8	15	33	18	สูงขึ้น
9	14	32	18	สูงขึ้น
10	17	35	18	สูงขึ้น
11	12	30	18	สูงขึ้น
12	15	34	19	สูงขึ้น
13	14	32	18	สูงขึ้น
14	13	31	18	สูงขึ้น
15	19	38	19	สูงขึ้น
16	16	35	19	สูงขึ้น
17	14	31	17	สูงขึ้น
18	17	34	17	สูงขึ้น
19	10	27	17	สูงขึ้น
รวม	275.5	623.2	347.7	-
ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	14.50	32.80	18.30	-
S.D.	2.10	3.25	-	-

ตารางบันทึกคะแนนความพึงพอใจรายบุคคล

คำชี้แจง: เกณฑ์การให้คะแนน คือ 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด

นักศึกษา คนที่	ข้อ 1 (จำ ศัพท์)	ข้อ 2 (สนุก)	ข้อ 3 (เวลา)	ข้อ 4 (ส่วน รวม)	เฉลี่ย รายบุคคล	ระดับความพึง พอใจ
1	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2	5	5	4	5	4.75	มากที่สุด
3	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4	5	5	4	4	4.50	มากที่สุด
5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7	4	5	4	4	4.25	มาก
8	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10	5	5	4	5	4.75	มากที่สุด
11	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
13	4	5	4	4	4.25	มาก
14	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
15	5	4	5	5	4.75	มากที่สุด
16	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
17	5	5	4	4	4.50	มากที่สุด
18	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
19	4	4	5	4	4.25	มาก
ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	4.85	4.90	4.65	4.75	4.79	มากที่สุด
S.D.	0.36	0.31	0.52	0.44	0.41	-