

ชื่อเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks)
โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning)

ผู้วิจัย วรัชยา ขอนทอง

ปีการศึกษา 2567

การพัฒนาความสามารถด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียน ด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวนทั้งสิ้น 70 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ต่อการพัฒนาความสามารถด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ได้คุณด้วย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 21 คน ปีการศึกษา 2567 มีเครื่องมือที่ใช้ในการคำนวณ ได้แก่ แบบทดสอบหลังเรียน ใบงาน แบบ

มีผลสรุปการเข้าร่วม ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.7 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) อยู่ในระดับมากที่สุด

ความเข้มแข็งและความสำคัญ

ตามที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภาคพื้นแพร่ เขต 1 ได้จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนบูรณาการ ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยใช้ผลสัมฤทธิ์เป็นเครื่องมือ ออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน เพื่อเป็นการส่งเสริม พัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครู และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน นำไปจัดการเป็นระบบที่มีองค์ประกอบและจุดเด่นเพื่อการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาสู่การปฏิบัติ ปีการศึกษา 2567 ในด้านที่ 1 การส่งเสริมการบริหารวิชาการโดยคุณครู จำนวนที่ 1 ส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหนองหัวไร่ตั้งในเขตการศึกษา วิทยาหรือภาคพื้นทวีป เวชียศาสตร์ศึกษา หลักสูตรสถานศึกษา ร่วมกับในระหว่างที่ชี้วัดระหว่างทาง-ปลายทางผลกรการเรียนรู้ของคณะครูวิชาที่จะนำบูรณาการ และมีการกำหนดสาระการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการในแต่ละระดับที่ตามความเหมาะสม และความต้องการของนักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน มาจัดการเรียนรู้ไม่เรียนอย่างมีความทุกขั้นขึ้น โดยสาระการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 คือ เรื่อง น้ำสมุนไพร มีความสอดคล้องกับหลักสูตรของท้องถิ่น ยิงจะสอดคล้องกับนักเรียนสามารถนำประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งน้ำสมุนไพรในปัจจุบันมีมากมายชนิด และยังมีคุณประโยชน์มากมายเช่นกัน โดยการทำน้ำสมุนไพรสามารถนำมาเป็นยารักษาโรคหรือใช้เพื่อสุขภาพที่ดีได้ ในการทำน้ำสมุนไพร ผู้เรียนจะจดจำความเข้าใจเกี่ยวกับสมุนไพรแต่ละชนิด สรรพคุณ ประโยชน์และความสำคัญของน้ำสมุนไพร การทำน้ำสมุนไพร ทั้งกระบวนการน้ำสมุนไพร ตลอดจนการบรรจุภัณฑ์เพื่อความปลอดภัยจากคอมพิวเตอร์น้ำสมุนไพร

โลกในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการใช้เครื่องมืออย่างหลากหลายในการแสวงหาความรู้ ซึ่งทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละปีมีความสำคัญอย่างมาก ในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กยุคใหม่ การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักที่มีการใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่ง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะจัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ และเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงองค์ความรู้และก้าวทันโลก รวมถึงพัฒนาตนเองเพื่อนำไปใช้ในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และเพื่อปรับปรุงคุณภาพของตัวเรา กระแสวิชาชีพการได้ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นที่จะต้องเร่งรัดพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้ทันต่อขีดความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในระดับมาตรฐาน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นจุดเน้นในการส่งเสริม พัฒนาผู้เรียนในด้านกระบวนการเรียนรู้ เน้นเทคนิค และการใช้สื่อหรือเครื่องมือสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาภายใต้หลักการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับทิศทางพัฒนาประเทศและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร, 2565) ซึ่งจะต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทที่ครูผู้สอนและนักเรียนไปพร้อม ๆ กัน โดยครูจะเป็นเพียงผู้ชี้แนะความรู้และคอย ช่วยเหลือ สักดั้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างความความรู้อย่างดี และประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง

การเรียนรู้ผู้ศึกษาที่เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะการสื่อสาร (ฟัง พูด อ่าน เขียน) นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอ จะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษาอื่นได้ การรู้คำศัพท์และใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษา และการเรียนรู้คำศัพท์ควบคู่ไปกับการขยายขอบข่ายคำศัพท์จะสามารถพัฒนาการเรียนภาษาและจัดเรียงคำโดยง่ายโดยคุณครู (เสถียรและจรรยาพร, 1997 อ้างถึงใน ณัฐชนัน อินทรมณี, 2564)

หนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดี คือ เกม เพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานและเรียนรู้ในกระบวนการ การออกเสียงของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค ช่วยสร้างบริบทให้เด็กมีความหมายมากขึ้น นักเรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุก อดทนอดทนในการออกเสียง และกล้าในบทบาท นอกจากนี้ เกมบางประเภทไม่ได้จัดการเรียนรู้ไปในภาษาและทางพฤติกรรมไปพร้อม ๆ กัน การมีความร่วมมือ ความเสียสละ ความสามัคคี รวมไปถึงความกล้าแสดงออก ซึ่งจะนำไปสู่ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ภาษาได้ (เวไล กัญญา, 2562 อ้างถึงใน อารมย์ศิริ พลรักษา, 2561) ซึ่งมีความสอดคล้องกับประเด็นที่กล่าวถึง การรวมภาษาควรเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมของนักเรียน มีการใช้กิจกรรมที่สื่อถึงให้นักเรียนสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ นั่นคือ การเล่นเกม (ประเนต สุวีริสดี, 2539 อ้างถึงใน ณัฐชนัน อินทรมณี, 2564)

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านหนองหัวไร่ ครูผู้สอนพบว่า นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้และจดจำคำศัพท์ไม่ถูกต้อง โดยสังเกตและตรวจสอบจากการทำแบบฝึกหัดและใบงานต่าง ๆ ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถอ่านและเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง ไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ทำให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ (ฟัง พูด อ่าน เขียน) ได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ครูผู้สอนได้วิเคราะห์ความหนักและเห็นความสำคัญของการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อเชื่อมโยงกับการเรียนรู้เรื่อง น้ำสมุนไพร กับรายวิชาต่าง ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา ครูผู้สอนมีความสนใจในการนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) มาใช้เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ เรื่อง น้ำสมุนไพร การจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียน พัฒนาการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความสนุกสนานในการทำมากขึ้น จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขจากการได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน รวมถึงเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและเพิ่มประสิทธิภาพมากขึ้น

จากที่มาและความสำคัญ ประกอบกับสภาพที่กล่าวมา ทำให้ผู้สอนในฐานะที่เป็นครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหัวไร่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภาคพื้นแพร่ เขต 1 มีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จึงได้นำสาระการเรียนรู้ของเรื่อง เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) เพื่อให้เด็กนักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และประสบการณ์ต่าง ๆ ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีความหมายและเพิ่มประสิทธิภาพ และประสิทธิผล เพื่อนำไปใช้ความสนใจในการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นตามลำดับ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียน ด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ต่อการพัฒนาความสามารถด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning)

ขอบเขตการศึกษา

ด้านเนื้อหา

หลักสูตรบูรณาการ การศึกษาปลอดภัยและมีคุณภาพ สาระการเรียนรู้วิถีชีวิตในครอบครัว ชุมชนและท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) รายวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 9 ชั่วโมง ประกอบด้วย

เรื่อง Type of herbs จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่อง Parts of herb จำนวน 1 ชั่วโมง

เรื่อง Thai herbal drinks จำนวน 1 ชั่วโมง

เรื่อง Color of herbal drinks จำนวน 1 ชั่วโมง

เรื่อง I like herbal drinks. จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่อง Do you like herbal drinks? จำนวน 1 ชั่วโมง

เรื่อง What is your favorite herbal drinks? จำนวน 1 ชั่วโมง

คำคุณศัพท์เกี่ยวกับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหัวไร่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 21 คน

คำระยะเวลา

มิถุนายน – กรกฎาคม 2567

อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนการสอนเพื่อการพัฒนาความสามารถด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) พบว่า นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.7 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ตามวัตถุประสงค์ 1 ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) เป็นที่นิยมเพราะ สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนววิจัยของ ณัฐชนัน อินทรมณี (2564) ได้ทำการวิจัยที่ใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสังเกตและการจดจำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองพอ พบว่า ความสามารถในการสังเกตคำศัพท์และการจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบกิจกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าระดับร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และงานวิจัยของอารมย์ศิริ พลรักษา (2561) ที่ได้พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมให้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านขุนเขาซึ่งมีพัฒนา อย่างน้อยร้อยละ สี่ห้าถึงเจ็ดสิบที่การจัดการศึกษาประถมศึกษาชายเขต ๒ เขต 3 พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลการศึกษาค้นคว้าเพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการสังเกตและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) จากแบบสอบถามความพึงพอใจ อยู่ระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐชนัน อินทรมณี (2564) ได้ทำการวิจัยที่ใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสังเกตและการจดจำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองพอ พบว่านักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะเพื่อการต่อยอดนวัตกรรม

1. ผู้บริหารสถานศึกษา ควรนำนวัตกรรมไปปรับใช้หาแนวทางในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สร้างความตระหนักให้กับคณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการดำเนินงานส่งเสริมให้มีประสิทธิภาพที่ระดับปีในศตวรรษที่ 21 และทักษะอาชีพของนักเรียน
2. ครู ควรนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรจัดการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา ตลอดจนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน และควรมีการเปรียบเทียบในการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างและหลากหลายมากขึ้น เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาที่ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด
3. นักเรียน ควรมีการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และทักษะอาชีพของนักเรียน ความรับผิดชอบ ความเคารพครู เพื่อให้นักเรียนสามารถอยู่ในสังคมแห่งโลกาภิวัตน์ได้
4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจ ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการเล่นให้เข้าใจอย่างชัดเจน และถ้อยเนื้อถึงกิจกรรม ผู้สอนควรอธิบายวิธีการเล่นในแต่ละขั้นให้นักเรียนได้ทราบ และต้องคำนึงถึงเวลาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นไม่ให้เพียงพอกับการแลกเปลี่ยนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ และปฏิบัติได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

ณัฐชนัน อินทรมณี. (2564). การใช้นิทานคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสังเกตและการจดจำศัพท์ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร. (2565). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนมีทักษะศตวรรษที่ 21

จังหวัดกำแพงเพชร.

อารมย์ศิริ พลรักษา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนขุนเขาซึ่งมีพัฒนา อย่างน้อยร้อยละ สี่ห้าถึงเจ็ดสิบที่การจัดการศึกษาประถมศึกษาชายเขต ๒ เขต 3. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

