



ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

22 กรกฎาคม 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน วรชยา ขอนทอง

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง

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

เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต
รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/607>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 22 กรกฎาคม 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทาง
ในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

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

ผู้วิจัย วรัชยา ขอนทอง

ปีการศึกษา 2567

การพัฒนาความสามารถด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียน ด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวนตัวอย่างละ 70 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) จำนวนตัวอย่าง คือ นักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 21 คน ปีการศึกษา 2567 มีเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน ได้แก่ แบบทดสอบหลังเรียน ใบงาน แบบ

มีผลสรุปการเข้าร่วม ดังนี้

1. นักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.7 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. นักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) อยู่ในระดับมากที่สุด

ความเข้มแข็งและความสำคัญ

ตามที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภาคพื้นแพร่เขต 1 ได้จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนบูรณาการ ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยใช้ผลสัมฤทธิ์เป็นเครื่องมือ ออกแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Active Learning) อย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน เพื่อเป็นการส่งเสริม พัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครู และพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน นำไปจัดการเป็นระบบที่มีองค์ประกอบและจุดเด่นเพื่อการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาสู่การปฏิบัติ ปีการศึกษา 2567 ในด้านที่ 1 การส่งเสริมการบริหารวิชาการโดยคุณครู จำนวนที่ 1 ส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหนองหัวไร่ตั้งในเขตการศึกษา วิทยาหรือภาคพื้นทวีป เวชชีของสถานศึกษา หลักสูตรสถานศึกษา ร่วมกับในระหว่างที่ชี้วัดระหว่างทาง-ปลายทางผลการเรียนรู้ของคณะครูวิชาที่จะนำบูรณาการ และมีการกำหนดสาระการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้บูรณาการในแต่ละระดับที่ตามความเหมาะสม และความต้องการของนักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน มาจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนอย่างมีความถูกต้อง โดยสาระการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือ เรื่อง น้ำสมุนไพร มีความสอดคล้องกับหลักสูตรของโรงเรียน ซึ่งจะสอดคล้องกับนักเรียนสามารถนำประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งน้ำสมุนไพรในปัจจุบันมีมากมายหลายชนิด และมีคุณค่าประโยชน์มากมายเช่นกัน โดยการทำน้ำสมุนไพรสามารถนำมาเป็นยารักษาโรคหรือใช้เพื่อสุขภาพที่ดีได้ ในการทำน้ำสมุนไพร ผู้เรียนจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับสมุนไพรแต่ละชนิด สรรพคุณ ประโยชน์และความสำคัญของน้ำสมุนไพร การทำน้ำสมุนไพร ทั้งกระบวนการทำน้ำสมุนไพร ตลอดจนการบรรจุภัณฑ์เพื่อความปลอดภัยจากคอมพิวเตอร์น้ำสมุนไพร

โลกในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการใช้เครื่องมืออย่างหลากหลายในการแสวงหาความรู้ ซึ่งทักษะภาษาอังกฤษถือเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก ในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาภายใต้หลักการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับทิศทางพัฒนาประเทศและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร, 2565) ซึ่งจะต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทที่ครูสอนและนักเรียนไปพร้อม ๆ กัน โดยครูจะเป็นเพียงผู้ชี้แนะความรู้และคอย ช่วยเหลือ สติทัศน์ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างความความรู้อย่างดี และประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง

การจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Active Learning) เป็นจุดเน้นในการส่งเสริม พัฒนาผู้เรียนในด้านกระบวนการเรียนรู้ เช่น เทคนิค และการใช้สื่อหรือเครื่องมือสื่อคองกับทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาภายใต้หลักการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับทิศทางพัฒนาประเทศและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร, 2565) ซึ่งจะต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทที่ครูสอนและนักเรียนไปพร้อม ๆ กัน โดยครูจะเป็นเพียงผู้ชี้แนะความรู้และคอย ช่วยเหลือ สติทัศน์ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างความความรู้อย่างดี และประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง

การจัดการเรียนรู้ผู้เรียนเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะการสื่อสาร (ฟัง พูด อ่าน เขียน) นักวิจัยจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอ จะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษาอื่นได้ การรู้คำศัพท์และใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษา และการเรียนรู้คำศัพท์ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ภาษาจะส่งผลต่อการพัฒนาการสื่อสารภาษาและจัดเรียงคำโดยง่ายของนักเรียน (เสถียรและจรัส, 1997 อ้างถึงใน ณัฐชนัน อินทรมณี, 2564)

หนังสือการเตรียมตัวนักเรียนผู้เรียนทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ดี คือ เกม เพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานที่จะเรียนรู้ในกรณีของเสียง การออกเสียงของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค ช่วยสร้างบริบทในภาษาที่มีความหมายมากขึ้น นักวิจัยจะต้องมีแนวโน้มในการจัดการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุก สนทนาพูดคุยในโอกาสเอื้ออำนวย และหลีกเลี่ยงการตำหนิ นอกจากนั้น เกมบางประเภทไม่ได้จัดการเรียนรู้ไปในภาษาและทางพฤติกรรมไปพร้อม ๆ กัน การมีความร่วมมือ ความเสียสละ ความสามัคคี รวมไปถึงความกล้าแสดงออก ซึ่งจะนำไปสู่ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ภาษาได้ (เวสาลี กัญญา, 2562 อ้างถึงใน อารมย์ศิริ พลอักษรา, 2561) ซึ่งมีความสอดคล้องกับประเด็นที่กล่าวถึง การรวมภาษาควรเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมของนักเรียน มีการใช้กิจกรรมที่สื่อถึงให้นักเรียนสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ นั่นคือ การเล่นเกม (ประเนต สุวีริสดี, 2539 อ้างถึงใน ณัฐชนัน อินทรมณี, 2564)

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

ครูผู้สอนได้วิเคราะห์ความหนักและเห็นความสำคัญของการสื่อสารภาษาเพื่อการเชื่อมโยงกับการเรียนรู้เรื่อง น้ำสมุนไพร กับรายวิชาต่าง ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา ครูผู้สอนมีความสนใจในการนำการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Active Learning) โดยการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) มาใช้เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ เรื่อง น้ำสมุนไพร การจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียน พัฒนาการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความสนุกสนานในการทำทั้งหมด ซึ่งจะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขจากการได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน รวมทั้งเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและเพิ่มประสิทธิภาพมากขึ้น

จากที่มาและความสำคัญ ประกอบกับสภาพปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้เรียนในฐานะที่เป็นครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหัวไร่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภาคพื้นแพร่เขต 1 มีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จึงได้นำสาระการเรียนรู้ของเรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และประสบการณ์ต่าง ๆ ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีความหมายและเพิ่มประสิทธิภาพ และประสิทธิภาพของครูผู้สอนในการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นตามลำดับ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียน ด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 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

นักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหัวไร่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 21 คน

คำระยะเวลา

มิถุนายน - กรกฎาคม 2567

อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนการสอนเพื่อการพัฒนาความสามารถด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) พบว่า นักวิจัยที่แบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.7 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ตามวัตถุประสงค์ 1 ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) เป็นที่นิยมเพราะ สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐชนัน อินทรมณี (2564) ได้ทำการวิจัยที่ใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองพอ พบว่า ความสามารถในการผลิตค่าศัพท์และการจดจำศัพท์หลังเรียนด้วยแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบกิจกรรมของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และงานวิจัยของอารมย์ศิริ พลอักษรา (2561) ที่ได้พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเชื่อมโยงสำหรับนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองพอ พบว่านักวิจัยมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจในการพัฒนาความสามารถด้านการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) จากแบบสอบถามความพึงพอใจ อยู่ระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐชนัน อินทรมณี (2564) ได้ทำการวิจัยที่ใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ของนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองพอ พบว่านักวิจัยมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะเพื่อการต่อยอดนวัตกรรม

1. ผู้บริหารสถานศึกษา ควรนำนวัตกรรมไปปรับใช้หาแนวทางในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สร้างความตระหนักให้กับคณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักวิจัย เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการดำเนินงานส่งเสริมให้มีประสิทธิภาพที่ระดับปีในศตวรรษที่ 21 และทักษะอาชีพของนักวิจัย
2. ครู ควรนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ครูจัดการการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจของนักวิจัย โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา ตลอดจนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน และควรมีการเปรียบเทียบในการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างและหลากหลายมากขึ้น เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาที่ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิภาพสูงสุด
3. นักวิจัย ควรมีการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และทักษะอาชีพของนักวิจัย ความรับผิดชอบ ความเคารพครู เพื่อให้นักเรียนสามารถอยู่ในสังคมแห่งโลกาภิวัตน์ได้
4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้เรียน (Game-Based learning) ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจ ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการเล่นให้เข้าใจอย่างชัดเจน และก่อนเริ่มกิจกรรมแรก ผู้สอนควรอธิบายวิธีการเล่นในแต่ละขั้นให้นักเรียนได้ทราบ และต้องคำนึงถึงเวลาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นไม่ให้เพียงพอกับการแลกเปลี่ยนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ และปฏิบัติได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

ณัฐชนัน อินทรมณี. (2564). การใช้นักคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการผลิตค่าและการจดจำศัพท์ของนักวิจัยชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

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

จังหวัดกำแพงเพชร.

อารมย์ศิริ พลอักษรา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเชื่อมโยงสำหรับนักวิจัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนชุมชนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

