Vichakan.net
https://publish.vichakan.net

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

22 กรกฎาคม 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน วรัชยา ขอนทอง

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง
การพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning)
เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/607
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 22 กรกฎาคม 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

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

ผู้วิจัย วรัชยา ขอนทอง

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) ใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 21 คน ปีการศึกษา 2567 มีเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน ได้แก่ แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน ใบงาน เกม

มีผลสรุปการใช้นวัตกรรม ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.7 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพอพึงใจต่อการพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) อยู่ในระดับมากที่สุด

ความเป็นมาและความสำคัญ

ตามที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ได้จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนบูรณาการ ให้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน เพื่อเป็นการส่งเสริม พัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครู และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน นำไปสู่การเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายและจุดเน้นเพื่อการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาสู่การปฏิบัติ ปีการศึกษา 2567 ในด้านที่ 1 การส่งเสริมการบริหารวิชาการในสถานศึกษา จุดเน้นที่ 1 ส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหนองหัววัวได้ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์สภาพปัญหา บริบทของสถานศึกษา หลักสูตรสถานศึกษา รวมกับวิเคราะห์ตัวชี้วัดระหว่างทาง-ปลายทาง/ผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาที่จะนำมาบูรณาการ และมีการกำหนดสาระการเรียนรู้ในหน่วยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในแต่ละระดับชั้นตามความเหมาะสม และความต้องการของนักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน มาจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนอย่างมีคุณภาพทุกชั้นเรียน โดยสาระการเรียนรู้ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือ เรื่อง น้ำสมุนไพร มีความสอดคล้องกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง อันจะส่งผลให้นักเรียนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการดำเนินชีวิตประจำวันได้ ซึ่งน้ำสมุนไพรในปัจจุบันมีมากมายหลายชนิด และยังมีคุณประโยชน์อีกมากมายเช่นกัน โดยการทำน้ำสมุนไพรสามารถนำมาเป็นหนึ่งในทักษะอาชีพที่นักเรียนสามารถทำได้ ในการทำน้ำสมุนไพร ผู้เรียนจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับสมุนไพรแต่ละชนิด สรรพคุณ ประโยชน์และความสำคัญของน้ำสมุนไพร การทำน้ำสมุนไพร ทักษะการคั้นน้ำสมุนไพร ตลอดจนการแนวทางปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยจากการคั้นน้ำสมุนไพร

โลกในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการใช้เครื่องมืออย่างหลากหลายในการแสวงหาความรู้ ซึ่งทักษะภาษาอังกฤษถือเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก ในศตวรรษที่ 21 และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ในปัจจุบัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีการใช้อย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่ง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องจัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ และเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงองค์ความรู้และการพัฒนาตน รวมถึงพัฒนาตนเองเพื่อนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และเพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นที่จะต้องเร่งรัดพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้คนไทยมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในระดับมาตรฐาน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นจุดเน้นในการส่งเสริม พัฒนาครูผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้ เพิ่มเทคนิค และการใช้สื่อนวัตกรรมที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาภายใต้หลักการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร, 2565) ซึ่งจะต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาททั้งครูผู้สอนและนักเรียนไปพร้อม ๆ กัน โดยครูจะเป็นเพียงผู้ที่อำนวยความสะดวก ช่วยเหลือ ผลักดันให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างความความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง

การเรียนรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะการสื่อสาร (ฟัง พูด อ่าน เขียน) นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอ จะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษานั้นได้ การรู้คำศัพท์และใช้คำศัพทในสถานการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษา และการเรียนรู้คำศัพท์ควบคู่ไปกับความหมายของคำศัพท์จะสามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาและจัดเรียงคำได้อย่างถูกต้องมากขึ้น (แอลเลนและวอลเลต, 1997 อ้างถึงใน ณัฐนัย ฮินทรสมใจ, 2564)

หนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดี คือ เกม เพราะจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้ในการออกเสียง การบอกความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค ช่วยสร้างบริบทให้ภาษามีความหมายมากขึ้น นักเรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุก ลดความวิตกในเรื่องการออกเสียง และหลักไวยากรณ์ นอกจากนี้ เกมสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งในทางภาษาและทางพฤติกรรมไปพร้อม ๆ กัน การให้ความร่วมมือ ความเสียสละ ความสามัคคี รวมไปถึงความกล้าแสดงออก ซึ่งจะนำไปสู่ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ภาษาได้ (นวิสา ถัลยา, 2552 อ้างถึงใน อารกรณ์ศิริ พลรักษา, 2561) ซึ่งมีความสอดคล้องกับประมอม ที่กล่าวว่า กิจกรรมทางภาษาควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหว การมีส่วนร่วมของนักเรียน มีการใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงในนักเรียนสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ นั่นคือ การใช้เกม (ประมอม สุรัสวดี, 2539 อ้างถึงใน ณัฐนัย ฮินทรสมใจ, 2564)

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านหนองหัววัว ครูผู้สอนพบว่า นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้และสะกดคำศัพท์ไม่ถูกต้อง โดยสังเกตและตรวจสอบจากการทำแบบฝึกหัดและใบงานต่าง ๆ ส่งผลให้ไม่สามารถอ่านและเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง ไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ทำให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ (ฟัง พูด อ่าน เขียน) ได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ครูผู้สอนได้มีความตระหนักและเห็นความสำคัญของหลักสูตรบูรณาการเพื่อเชื่อมโยงหน่วยการเรียนรู้เรื่อง น้ำสมุนไพร กับรายวิชาต่าง ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา ครูผู้สอนมีความสนใจในการนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) มาใช้เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในหน่วยบูรณาการ สาระการเรียนรู้ เรื่อง น้ำสมุนไพร ลูการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและมีความสนุกสนานในการทำมากขึ้น จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพจากการได้เล่นและเรียนไปพร้อม ๆ กัน รวมทั้งเป็นการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากที่มาและความสำคัญ ประกอบกับสภาพปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้สอนในฐานะที่เป็นครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหัววัว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 มีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จึงได้นำสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และประสบการณ์ต่าง ๆ ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล เพื่อนำไปสู่ความคงทนในการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นตามลำดับ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (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

ด้านกลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหัววัว ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 21 คน

ด้านระยะเวลา

มิถุนายน – กรกฎาคม 2567

อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อการพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) พบว่า นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.7 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) เป็นที่ยอมรับว่า สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐนัย ฮินทรสมใจ (2564) ได้ทำการวิจัยการใช้คำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบอหอย พบว า ความสามารถในการสะกดคำศัพท์และจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของอารกรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ที่ได้พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบุทมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอไพร่ีขัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 พบว า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว าก่อนเรียนอย างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจในการพัฒนาความสามารถด้านการสะกดคำและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง น้ำสมุนไพร (Herbal drinks) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) จากแบบสอบถามความพึงพอใจ อยู่ระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐนัย ฮินทรสมใจ (2564) ได้ทำการวิจัยการใช้คำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบอหอย พบว านักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะเพื่อการต่อยอดนวัตกรรม

1. ผู้บริหารสถานศึกษา ควรนำนวัตกรรมไปวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สร้างความตระหนักให้กับคณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการดำเนินงานส่งเสริมการมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และทักษะอาชีพของนักเรียน

2. ครู ควรนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ ควรจัดสาระการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา ตลอดจนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน และควรมีการเปรียบเทียบในการใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างและหลากหลายมากขึ้น เพื่อเปรียบทียบผลการพัฒนาที่ทำให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด

3. นักเรียน ควรมีการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และทักษะอาชีพของนักเรียน ความรับผิดชอบ ความตระหนักรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถอยู่ในสังคมแห่งโลกาภิวัตน์ได้

4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based learning) ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจ ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการเล่นให้เข้าใจอย่างชัดเจน และก่อนเริ่มกิจกรรมเกม ผู้สอนควรอธิบายวิธีการเล่นในแต่ละขั้นให้ผู้เรียนได้ทราบ และต้องคำนึงถึงเวลาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชั้นว่ามีเพียงพอสำหรับการเล่นเกมเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ และปฏิบัติได้อย่างทั่วถึง

เอกสารอ้างอิง

ณัฐนัย ฮินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

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

จังหวัดกำแพงเพชร.

อารกรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนบุทมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอไพร่ีขัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/607
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 22 กรกฎาคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 07.05 น.