ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

7 ตุลาคม 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน นางสาวมุกไพลิน มาพันธุ์

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in the classroom ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง) เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/819
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 ตุลาคม 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in the classroom ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง)

ผู้วิจัย นางสาวมุกไพลิน มาพันธุ์

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบิงโก (Bingo) เรื่อง Things in classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง)

ผู้วิจัย นางสาวมุกไพลิน มาพันธุ์, นางสาวณิชภัทร ชัยวรากรณ์, นางขวัญดี เทอดวงศ์วรกุล

สาขาวิชา ภาษาอังกฤษ

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมบิงโก (Bingo) 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมบิงโก (Bingo) โดยมีประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบิงโก (Bingo) 2) แบบทดสอบความสามารถในการจดจำภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมเรื่อง Things in the classroom และ 3) เกมบิงโก (Bingo) ผ่านการหาคุณภาพด้านความตรง IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง) หลังจากได้ใช้เกมบิงโก เรื่อง Things in the classroom หลังใช้เกมบิง (Bingo) สูงกว่าก่อนใช้เกมบิงโก (Bingo)

คำสำคัญ : การจำคำศัพท์, วิธีการสอนโดยใช้เกม (Game Method)

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/819
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 ตุลาคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 25 พฤศจิกายน 2569 เวลา 19.33 น.