



Vichakan.net

<https://publish.vichakan.net>

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

7 ตุลาคม 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน นางสาวมุกโพลิน มาพันธุ์

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

ทางเว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/819>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 ตุลาคม 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต
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 ชัยวรารกรณ์, 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 หลังใช้เกมบิงโก (Bingo) สูงกว่าก่อนใช้เกมบิงโก (Bingo)

คำสำคัญ : การจำคำศัพท์, วิธีการสอนโดยใช้เกม (Game Method)

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/819>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 ตุลาคม 2567

พิมพ์ : วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2569 เวลา 07.51 น.