

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมและเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ

นักเรียนกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปรือโปร่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 6 จำนวน 26 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมจำนวน 9 แผน 2) เครื่องมือสะท้อนผลการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการสอนของครู แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนของนักเรียน แบบบันทึกสถานการณ์การจัดการเรียนการสอนและแบบทดสอบท้ายวงจร 3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษและเมื่อสิ้นสุดทั้ง 3 วงจร ได้ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วนำมาสรุปวิเคราะห์ ปรากฏผล ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียนเป็นขั้นที่สร้างและกระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อมของผู้เรียนด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย 2) ขั้นสอนซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 2.1) ชี้นำเสนอเนื้อหา ครูออกเสียงให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนออกเสียงตามโดยใช้ป้ายภาพ คำศัพท์เป็นสื่อในการเรียนรู้ 2.2) ขั้นฝึก ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นกลุ่มโดยใช้เกม 2.3) ชี้นำไปใช้ นักเรียนได้แข่งขันเกมในการทำกิจกรรมกลุ่ม 3) ขั้นสรุปครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปตามความหมายของคำศัพท์

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปรือโปร่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 6 โดยใช้เกมพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละของคะแนนเต็ม คือ คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 73.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 70

The objective of this research was to develop instructional activities of English Vocabularies for Pratomsuksa 3 Students using game.

The target group students were 26 Pratomsuksa 3 Students at Ban-nong-preu-prong School under jurisdiction of The Office of Nakon-rachasima Educational Service Area 6.

The instruments consisted of: 1) Nine English Lesson Management Plans by using game, 2) The Instrument for reflecting Instructional Management including: 2.1) The Teacher's Observational Record Form, 2.2) The Record Form of Instructional Management and The End Cycle Test, and 3) The Instrument for evaluating efficiency of Knowledge Management including: 3.1) The Learning Achievement Test of English Vocabularies using Game.

This research was an Action Research for developing instructional activities of English Vocabularies. After finishing three cycles, the students were tested their learning achievement of English Vocabularies. The, the data were concluded and analyzed as the following findings:

The research findings found that:

1. The development of instructional activities of Pratomsuksa 3 Students'

English Vocabularies using game included the instructional management stages: 1) Introduction, it was the stage for developing and encouraging the students' interest and readiness by various activities, 2) Instructional Stage including 3 steps: 2.1) Content Presentation, the teachers pronounced for students and the students pronounced after them using vocabularies cards as instructional media, 2.2) Practice Step, the students pronounced English Vocabularies by using game, and 2.3) Application Step, the students had game competition in group activities, and 3) Conclusion Stage, the teachers and students concluded the meaning of vocabularies together.

2. Pratomsuksa 3 Students' learning achievement of English Vocabularies by using game, Ban-nong-preu-prong School, under jurisdiction of The Office of Nakon-rachasima Educational Service Area 6, found that the students had their learning achievement scores of learning achievement of English Vocabularies higher than the specified criterion as percentage of full scores as 73.33%. Besides, there were 73.18% of students passing the criterion which was higher than the specified criterion as 70%.