



การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

The Development of English Vocabulary Learning Media for Upper Primary School Students

นายธนภัทร วงศ์สายปัน

Thanapat Wongsaipan

นางสาวกมลทิพย์ สีขาว

Kamonthip Srikhaw

นายพิษณุ ต้นศิริ

Phitsanu Tonsiri

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

ปีการศึกษา 2569

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

The Development of English Vocabulary Learning Media for Upper Primary School Students

ธนภัทร วงศ์สายปัน

กมลทิพย์ สีขาว

พิษณุ ต้นศิริ

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

ปีการศึกษา 2569

หัวข้อโครงงาน **การ**พัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย

นักศึกษา นายธนภัทร วงศ์สายปัน **รหัสประจำตัว** 67216080029

นางสาวกมลทิพย์ สีขาว **รหัสประจำตัว** 67216080022

นายพิษณุ ต้นศิริ **รหัสประจำตัว** 67216080013

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรฐกิจสร้างสรรค์

กลุ่มอาชีพ ศิลปกรรมและการออกแบบ

สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

ปีการศึกษา 2569

ครูที่ปรึกษา นางสาวปิยธิดา ใจวัง

ครูที่ปรึกษาร่วม นายบุญญาฤทธิ์ แก้วดาว

บทคัดย่อ

โครงงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้น ประถามศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง จำนวน 24 คน โดยใช้วิธีการเลือแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ 1) สื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย 2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า สื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.00 อยู่ในระดับดี และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายได้

Thesis Title	The Development of English Vocabulary Learning Media for Upper Primary School Students	
Student	Mr.Thanapat Wongsaipan	**Student ID**. 67216080029
	Ms.Kamonthip Srikhaw	**Student ID**. 67216080022
	Mr.Phitsanu Tonsiri	**Student ID.** 67216080013
Program	Vocational Certificate	
Subject Area	Digital graphics projects	
Occupational Group	Arts and Creative Economy	
Major	Digital graphics	
Academic Year	2569	
Advisor	Ms.Piyathida Jaiwang	
Co-Advisor	Mr.Boonyarit Kaewdaw	

Abstract

The objectives of this project were 1) to design learning media that help develop English language skills for upper primary school students, and 2) to study students' satisfaction with the English learning media. The sample group consisted of 24 sixth-grade students in the first semester of the 2026 academic year at Chumchon Ban Buak Phong School, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) English vocabulary learning media for upper primary school students, and 2) a student satisfaction assessment form regarding the English vocabulary learning media. The results of the research revealed that the developed English vocabulary learning media received a quality evaluation from experts with an overall mean of 4.00, which is at a good level. Furthermore, the students' satisfaction with the English vocabulary learning media showed an overall mean of 4.48, also at a good level. This indicates that the developed learning media are appropriate and can be utilized to promote English vocabulary learning for upper primary school students.

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานเรื่อง “พัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา ความช่วยเหลือ และการสนับสนุนจากหลายฝ่าย คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือและให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงงาน จนทำให้โครงงานฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ ครูที่ปรึกษา นางวิยาดา ชนาธินาถพงศ์ ที่ให้การอบรมและดูแลอย่างดีเสมอมา ครูที่ปรึกษาโครงงาน นางสาวปิยธิดา ใจวัง และครูที่ปรึกษาร่วม นายบุญญาฤทธิ์ แก้วดาว ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดการดำเนินโครงงาน รวมถึงให้ความรู้และแนวทางในการพัฒนาโครงงานให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ที่สุด

ขอขอบพระคุณ คณะครูทุกท่านในสาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ที่ได้ถ่ายทอดความรู้ตลอดจนให้คำแนะนำและความช่วยเหลือในการจัดทำโครงงาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาเกมการ์ดครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คณะครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านบวกโป่ง ที่ให้ความอนุเคราะห์และความร่วมมือในการนำเกมการ์ดไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงให้ความช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลและประเมินผลความพึงพอใจ อันเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้จัดทำสามารถนำผลที่ได้รับมาวิเคราะห์และปรับปรุงโครงงานให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ครอบครัว ที่คอยให้กำลังใจ สนับสนุน และช่วยเหลือคณะผู้จัดทำตลอดระยะเวลาการศึกษาและการดำเนินโครงงาน

ท้ายที่สุดนี้ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณ ทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องและให้ความช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญทำให้โครงงานฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี หากโครงงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดหรือข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับคำแนะนำและข้อเสนอแนะไว้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

นายธนภัทร วงศ์สายปัน
นางสาวกมลทิพย์ สีขาว
นายพิษณุ ต้นศิริ
คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญ (ต่อ)	จ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช

บทที่ 1 บทนำ

ที่มาและความสำคัญ
วัตถุประสงค์ของการวิจัย
ขอบเขตของการวิจัย
ข้อจำกัด
สมมติฐานการวิจัย
นิยามศัพท์เฉพาะ
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4
สื่อการเรียนรู้	5
เกมเพื่อการเรียนรู้	7
เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้	8
คู่มือการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้	10
โปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้	11
ข้อมูลทั่วไปและบริบทการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง	13
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	14
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	17
กรอบแนวคิดในการวิจัย	18

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 19
ตัวแปรที่ศึกษา 19
ระเบียบวิธีวิจัย 20
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 20
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ 21
การเก็บรวบรวมข้อมูล 23
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 24

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 26

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 28

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินโครงงาน 31
อภิปรายผล 33
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป 36

บรรณนานุกรม 37

ภาคผนวก 38
ก. ขั้นตอนการผลิต 39
ข. รูปภาพการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยผู้เชี่ยวชาญ 41
ค. รูปภาพการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อภาษาอังกฤษ 44
ง. รายละเอียดการหาคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายโดยผู้เชี่ยวชาญ 46
จ. รายละเอียดการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 49

ประวัติผู้จัดทำ 52

สารบัญตาราง

ตาราง **หน้า**

4.1 ผลวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 26
4.2 ผลวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้านการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ 27
4.3 ผลวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้านการใช้งานและประโยชน์โดยผู้เชี่ยวชาญ 27
4.4 ผลการวิเคราะห์ทั้ง 3 ด้าน 28
4.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านความสวยงามและน่าสนใจ 28
4.6 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่น 29
4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 30
4.8 ผลการวิเคราะห์ทั้ง 3 ด้าน 30

สารบัญภาพ

2.1 สื่อการเรียนรู้ 5
2.2 สื่อการเรียนรู้ 6
2.3 ประเภทของสื่อการเรียนรู้ 7
2.4 ประเภทของเกมเพื่อการเรียนรู้ 7
ภาพที่ 2.5 เกมเพื่อการเรียนรู้ 7
2.6 เกมการ์ดจับคู่ 8
ภาพที่ 2.7 เกมการ์ดตอบคำถาม 8
ภาพที่ 2.8 หลังการ์ด 9
ภาพที่ 2.9 การ์ดคำศัพท์ 9
ภาพที่ 2.10 การ์ดคำถาม 9
ภาพที่ 3.1 รูปแบบการ์ดคำศัพท์ 21
ภาพที่ 3.2 รูปแบบการ์ดคำถาม 21
ภาพที่ 3.3 รูปแบบโปสเตอร์ 21
ภาพที่ 3.4 รูปแบบปก คู่มือการเล่น 21
ภาพที่ ก.3 ลงสีการ์ด 40
ภาพที่ ก.4 ออกแบบคู่มือการเล่น 40
ภาพที่ ก.1 ร่างแบบการ์ด 40
ภาพที่ ก.2 ร่างแบบการ์ด 40
ภาพที่ ข.1 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 42
ภาพที่ ข.2 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 42
ภาพที่ ข.3 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3 43
ภาพที่ ค.1 ผู้ประเมินคนที่ 1 45
ภาพที่ ค.2 ผู้ประเมินคนที่ 2 45
ภาพที่ ค.3 ผู้ประเมินคนที่ 3 45
ภาพที่ ค.4 ผู้ประเมินคนที่ 4 45
ภาพที่ ค.5 ผู้ประเมินคนที่ 5 45

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีความสำคัญต่อการสื่อสารและการเรียนรู้ในปัจจุบัน เนื่องจากมีบทบาททั้งในด้านการศึกษา การทำงาน การติดต่อสื่อสาร และการเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ การมีพื้นฐานภาษาอังกฤษที่ดีจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนเริ่มพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านภาษาและสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นได้ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงถือเป็นพื้นฐานสำคัญ เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน หากผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอ ย่อมช่วยให้สามารถทำความเข้าใจและนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้อย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายยังพบข้อจำกัดบางประการ เนื่องจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีจำนวนมากและมีความแตกต่างจากภาษาไทยทั้งด้านการออกเสียง การเขียน และความหมาย หากผู้เรียนต้องจดจำคำศัพท์จากการท่องจำเพียงอย่างเดียว อาจทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายและจดจำคำศัพท์ได้ยาก นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ที่มีสื่อประกอบไม่หลากหลายอาจทำให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเรียนรู้และทบทวนคำศัพท์อย่างจำกัด ดังนั้น การนำสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนมาใช้ จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยสร้างความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้

สื่อการเรียนรู้ที่มีภาพประกอบและกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสามารถนำคำศัพท์และภาพประกอบมาจัดเป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สังเกต จดจำ และจับคู่คำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กัน ขณะเดียวกัน หนังสือภาพที่ประกอบด้วยคำศัพท์ ภาพ คำอ่าน และคำแปล สามารถใช้เป็นสื่อสำหรับศึกษาคำศัพท์และทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง ส่วนโปสเตอร์คำศัพท์ที่จัดเนื้อหาตามหมวดหมู่ สามารถนำมาใช้เป็นสื่อสำหรับให้ความรู้และช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นคำศัพท์ในแต่ละหมวดหมู่อย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้

จากที่มาและความสำคัญดังกล่าว คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง ตำบลน้ำชำ อำเภอสูงเม่น จังหวัดแพร่ โดยพัฒนาสื่อการเรียนรู้จำนวน 3 รูปแบบ ได้แก่ เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์

ภาษาอังกฤษ หนังสือภาพที่ประกอบด้วย ภาพ คำศัพท์ คำอ่าน และคำแปล และโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในแต่ละหมวดหมู่ เพื่อให้ผู้เรียนมีสื่อที่สามารถใช้เรียนรู้และทบทวนคำศัพท์ได้อย่างหลากหลาย รวมถึงสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทั้งนี้การพัฒนาสื่อดังกล่าวมุ่งเน้นให้มีเนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ประชากร

ประชากรได้แก่ นักเรียนในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 74 คน

1.3.2 กลุ่มตัวอย่าง

ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน สำหรับการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

1.3.3 ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ที่ได้เลือกมาแบบเจาะจง เป็นผู้เชี่ยวชาญจากสาขาดิจิทัลกราฟิกที่มีประสบการณ์และความรู้ด้านการออกแบบสื่อ เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้น

1.4 ข้อจำกัด

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง จังหวัดแพร่ เท่านั้น ทำให้ผลการวิจัยอาจไม่สามารถอ้างอิงไปยังนักเรียนในพื้นที่หรือช่วงวัยอื่นได้ทั้งหมด

2. เนื้อหาของเกมการ์ดมุ่งเน้นเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการจำแนกหมวดหมู่คำศัพท์ จึงยังไม่ครอบคลุมทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น เช่น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

1.5 สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น ได้แก่ เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หนังสือภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และโปสเตอร์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคุณภาพและความเหมาะสมต่อการนำไปใช้เป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับมากขึ้นไป

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น ได้แก่ เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หนังสือภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากขึ้นไป

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง สื่อที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้และการทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หนังสือภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีการนำเสนอคำศัพท์ ภาพ คำอ่าน และคำแปลที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

2. เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้น โดยใช้คำศัพท์และภาพประกอบที่มีความสัมพันธ์กัน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกสังเกต จดจำ และจับคู่คำศัพท์กับภาพหรือคำที่เกี่ยวข้อง ผ่านการเล่นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

3. โปสเตอร์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามหมวดหมู่ พร้อมภาพประกอบและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ โดยออกแบบให้มีความชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสำหรับใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีรูปแบบหลากหลาย ประกอบด้วยเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หนังสือภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2. ครูและสถานศึกษาสามารถนำสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายได้

3. ได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ผสมผสานการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ สิ่งพิมพ์ และกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นต่อไปได้

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “พัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากหนังสือ และข้อมูลเอกสารต่างๆ รวมทั้งผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปเป็นสาระสำคัญได้ตามลำดับดังนี้

2.1 คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2.2 สื่อการเรียนรู้
2.3 เกมเพื่อการเรียนรู้
2.4 เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้
2.5 คู่มือการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้
2.6 โปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้
2.7 ข้อมูลทั่วไปและบริบทการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง
2.8 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2.10 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1.1 ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กลุ่มคำหรือคำต่างๆ ที่ใช้เป็นหน่วยพื้นฐานในการสื่อความหมายของภาษาอังกฤษ โดยผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ทั้งรูปของคำ การออกเสียง ความหมาย และการนำคำไปใช้ให้เหมาะสมกับบริบท ความรู้ด้านคำศัพท์จึงไม่ได้หมายถึงเพียงการจำคำแปลเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความสามารถในการจดจำและเข้าใจลักษณะของคำ ตลอดจนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

สำหรับการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา คำศัพท์ควรเป็นคำที่ผู้เรียนสามารถพบเห็นหรือเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัวและชีวิตประจำวันได้ เช่น สัตว์ สิ่งของ ผลไม้ กีฬา และอาชีพต่างๆ การนำคำศัพท์มาจัดเป็นหมวดหมู่และนำเสนอร่วมกับภาพหรือกิจกรรม จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคำกับความหมายได้ง่ายขึ้น

ดังนั้น ในโครงงานนี้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงหมายถึง คำศัพท์ที่คณะผู้จัดทำคัดเลือกและจัดหมวดหมู่ให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และนำมาใช้เป็นเนื้อหาหลักในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทั้งเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ หนังสือภาพที่ประกอบด้วยคำศัพท์ ภาพ คำอ่าน และคำแปล และโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แต่ละหมวดหมู่

2.1.2 ความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นพื้นฐานที่ผู้เรียนต้องใช้ในการพัฒนาทักษะทางภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจข้อมูลและสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น โดยมีงานวิชาการที่กล่าวถึงความสำคัญของความรู้คำศัพท์ต่อทักษะทั้ง 4 ด้าน และชี้ว่าความรู้ด้านคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง

นอกจากนี้ การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายยังสามารถช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียนได้ งานวิจัยเกี่ยวกับนักเรียนระดับประถมศึกษาพบว่าการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์สามารถช่วยพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์และทำให้นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น การนำคำศัพท์มานำเสนอผ่านสื่อที่มีภาพประกอบ กิจกรรมการเล่น และการจัดข้อมูลเป็นหมวดหมู่ จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

สำหรับโครงงานนี้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงเป็น เนื้อหาหลักที่เชื่อมโยงสื่อทั้ง 3 รูปแบบเข้าด้วยกัน โดยเกมการ์ดช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการจับคู่และการมีส่วนร่วม หนังสือภาพช่วยให้สามารถศึกษาคำศัพท์ผ่านภาพ คำอ่าน และคำแปล ส่วนโปสเตอร์ช่วยให้สามารถมองเห็นและทบทวนคำศัพท์ที่จัดเป็นหมวดหมู่ได้อย่างชัดเจน

2.2 สื่อการเรียนรู้

2.2.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

สิ่งต่างๆ ที่นำมาใช้เป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนรู้ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหา ความรู้ หรือประสบการณ์ไปยังผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น สื่ออาจอยู่ในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ ภาพ เสียง วิดีโอ เกม หรือสื่อรูปแบบอื่นๆ โดยการเลือกใช้สื่อควรคำนึงถึงเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

สำหรับโครงงานนี้ สื่อการเรียนรู้หมายถึง สื่อที่คณะผู้จัดทำพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเรียนรู้และทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านภาพ คำศัพท์ คำอ่าน คำแปล และเกมการ์ดจับคู่ภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 2.1 สื่อการเรียนรู้



ภาพที่ 2.2 สื่อการเรียนรู้

2.2.2 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้มีส่วนช่วยให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถมองเห็นหรือมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้มากกว่าการเรียนจากคำอธิบายเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะผู้เรียนระดับประถมศึกษา การใช้ภาพ สี ตัวอักษร และกิจกรรมที่เหมาะสม สามารถช่วยดึงดูดความสนใจและทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกในการเรียนรู้ นอกจากนี้ สื่อยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนเนื้อหาและช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนได้ดีขึ้น

ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สื่อที่มีภาพประกอบและคำแปลสามารถช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายได้ง่ายขึ้น ขณะที่สื่อที่มีกิจกรรมหรือเกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ใช้ความรู้ที่เรียนมา

2.2.3 ประเภทของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สามารถแบ่งได้หลายประเภทตามรูปแบบและวิธีการนำเสนอ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพและกราฟิก สื่อดิจิทัล สื่อเสียง สื่อวิดีโอ และสื่อที่มีกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม การเลือกใช้สื่อแต่ละประเภทควรพิจารณาจากลักษณะของเนื้อหา จุดประสงค์ของการเรียนรู้ และความเหมาะสมกับผู้เรียน

สำหรับโครงงานนี้เลือกใช้สื่อหลายรูปแบบร่วมกัน ได้แก่ เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หนังสือภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และโปสเตอร์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ศัพท์ผ่านทั้งการเล่น การดูภาพ การอ่าน และการทบทวนคำศัพท์



ภาพที่ 2.3 ประเภทของสื่อการเรียนรู้

2.3 เกมเพื่อการเรียนรู้

2.3.1 ความหมายของเกมเพื่อการเรียนรู้

กิจกรรมที่นำรูปแบบและลักษณะของเกมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ โดยมีการกำหนดกติกา วิธีการเล่น และเป้าหมายของกิจกรรมไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการเล่น เกมเพื่อการเรียนรู้สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูลจากผู้สอน แต่ได้ลงมือปฏิบัติ การคิด ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาภายใต้กติกา

ดังนั้นในโครงงานนี้เกมเพื่อการเรียนรู้คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่นำรูปแบบของเกมมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมุ่งให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วมในกิจกรรม และสามารถเรียนรู้หรือทบทวนคำศัพท์ผ่านการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสมกับช่วงวัย



ภาพที่ 2.4 ประเภทของเกมเพื่อการเรียนรู้



ภาพที่ 2.5 เกมเพื่อการเรียนรู้

2.3.2 ลักษณะของเกมเพื่อการเรียนรู้

เกมเพื่อการเรียนรู้ควรมีลักษณะที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจวิธีการเล่นและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม โดยควรกำหนดกติกาและเป้าหมายของเกมให้ชัดเจน มีขั้นตอนการเล่นที่ไม่ซับซ้อน

สำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เกมที่นำมาใช้ควรมีรูปแบบที่น่าสนใจ มีภาพหรือองค์ประกอบที่ช่วยดึงดูดความสนใจ และใช้กติกาที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ควรมีขั้นตอนมากเกินไปจนทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน

2.3.3 องค์ประกอบของเกมเพื่อการเรียนรู้

เกมเพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญหลายส่วน ได้แก่ จุดประสงค์ของเกม เนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ อุปกรณ์หรือสื่อที่ใช้ กติกาและวิธีการเล่น เป้าหมายของเกม และผลลัพธ์จากการเล่น องค์ประกอบเหล่านี้ควรมีความสัมพันธ์กัน เพื่อให้เกมสามารถดำเนินไป ตามขั้นตอนและนำไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้

2.3.4 ประโยชน์ของเกมเพื่อการเรียนรู้

เกมเพื่อการเรียนรู้สามารถช่วยสร้างความสนใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมมากกว่าการรับฟังหรืออ่านเนื้อหาเพียงอย่างเดียว การเล่นเกมยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิด การตัดสินใจ การสังเกต และการจดจำ

ในด้านการเรียนภาษาอังกฤษ เกมสามารถนำมาใช้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนคำศัพท์ในรูปแบบที่หลากหลาย ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะการใช้ภาพและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายได้ง่ายขึ้น

2.4 ประเภทของเกมการ์ด

เกมการ์ดสามารถแบ่งออกได้หลายประเภทตามลักษณะและกติกาของการเล่น เช่น เกมการ์ดจับคู่ เกมการ์ดตอบคำถาม เกมการ์ดเรียงลำดับ และเกมการ์ดที่ใช้การวางแผนหรือการตัดสินใจ แต่ละประเภทมีลักษณะการเล่นและจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน การเลือกประเภทของเกมการ์ดจึงควรพิจารณาจากเนื้อหา วัตถุประสงค์ และกลุ่มผู้เล่นเป็นสำคัญ



ภาพที่ 2.6 เกมการ์ดจับคู่



ภาพที่ 2.7 เกมการ์ดตอบคำถาม

เกมการ์ดจับคู่เป็นรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ เนื่องจากสามารถกำหนดให้ผู้เรียนจับคู่คำศัพท์กับภาพหรือสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน

ทำให้ผู้เรียนต้องใช้การสังเกตและการจดจำในการเล่น อีกทั้งยังสามารถออกแบบให้มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

2.4.3 องค์ประกอบของเกมการ์ด

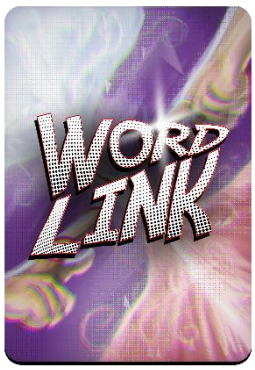
เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การ์ด เนื้อหาหรือข้อมูลที่อยู่บนการ์ด กติกา วิธีการเล่น จำนวนผู้เล่น และเป้าหมายของเกม โดยการ์ดควรมีการออกแบบที่ชัดเจน สามารถแยกแยะข้อมูลได้ง่าย

ในส่วนของกติกาและวิธีการเล่นควรมีความชัดเจนและไม่ซับซ้อนจนเกินไป เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเริ่มเล่นได้ด้วยตนเองหรือได้รับคำแนะนำเพียงเล็กน้อย นอกจากนี้ จำนวนการ์ดและจำนวนผู้เล่นควรมีความเหมาะสมกับระยะเวลาในการเล่นและช่วงวัยของผู้เรียน

2.4.4 หลักการออกแบบเกมการ์ด

การออกแบบเกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้ควรคำนึงถึงทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบการเล่น และการออกแบบกราฟิก โดยเนื้อหาที่นำเสนอควรมีความถูกต้องและเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน ส่วนกติกาควรมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และไม่ซับซ้อนจนเกินไป

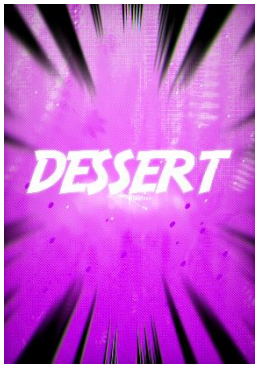
ในด้านการออกแบบกราฟิก ควรเลือกใช้สี ภาพประกอบ ตัวอักษร และองค์ประกอบต่างๆ ให้เหมาะสมกับลักษณะของเกมและวัยของผู้เรียน สำหรับการ์ดที่ใช้ในโครงงานนี้ เลือกใช้รูปแบบกราฟิกที่มีลักษณะสีสันหลากหลาย โดยใช้ภาพคำศัพท์นั้นๆให้โดดเด่น เอฟเฟกต์แสงและการเคลื่อนไหว รวมถึงพื้นผิวและลวดลายแบบการ์ตูน เพื่อสร้างความน่าสนใจและทำให้เกมมีเอกลักษณ์



ภาพที่ 2.8 หลังการ์ด



ภาพที่ 2.9 การ์ดคำศัพท์



ภาพที่ 2.10 การ์ดคำถาม

2.4.5 ประโยชน์ของเกมการ์ดต่อการเรียนรู้

เกมการ์ดสามารถช่วยสร้างความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมโดยตรง นอกจากนี้ยังสามารถช่วยส่งเสริมทักษะด้านการสังเกต การจดจำ และการคิด

สำหรับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมการ์ดสามารถใช้เป็นสื่อสำหรับการเรียนรู้และทบทวนคำศัพท์ โดยเฉพาะการนำภาพมาใช้ร่วมกับคำศัพท์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายได้ง่ายขึ้น อีกทั้งการเล่นร่วมกับผู้อื่นยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมมากขึ้น

2.5 คู่มือการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้

2.5.1 ความหมายของคู่มือการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้

เอกสารหรือสื่อประกอบเกมที่จัดทำขึ้นเพื่ออธิบายรายละเอียดของเกมให้ผู้เล่นสามารถทำความเข้าใจและปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับจุดประสงค์ของเกม อุปกรณ์ที่ใช้ วิธีการเล่น ลำดับขั้นตอน กติกา เงื่อนไขการชนะหรือสิ้นสุดเกม รวมถึงข้อมูลที่จำเป็นต่อการเล่น คู่มือจึงทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างผู้สร้างเกมกับผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้วิธีใช้สื่อได้ด้วยตนเอง และช่วยลดความสับสนระหว่างการเล่น

สำหรับเกมเพื่อการเรียนรู้ คู่มือไม่ได้มีหน้าที่เพียงอธิบายวิธีเล่นเท่านั้น แต่ยังควรเชื่อมโยงวิธีเล่นเข้ากับจุดประสงค์ด้านการเรียนรู้ เนื่องจากเกมถูกออกแบบให้ผู้เรียนได้รับทั้งประสบการณ์จากการเล่นและความรู้จากเนื้อหาที่อยู่ภายในเกม การกำหนดกติกาและขั้นตอนอย่างชัดเจนจึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้กิจกรรมเกมดำเนินไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ งานวิจัยด้านการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ให้ความสำคัญกับการกำหนดเป้าหมายของเกม กติกา และคำแนะนำที่ผู้เล่นสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน

สำหรับโครงงานนี้ คู่มือการเล่นเกมทำหน้าที่เป็นสื่อสนับสนุนการใช้สื่อเกมการ์ดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจัดทำขึ้นเพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจกติกา ขั้นตอน และวิธีการเล่นเกมได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ คู่มือยังรวบรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คำแปลภาษาไทย และภาพประกอบที่สอดคล้องกับคำศัพท์ภายในเกม เพื่อให้นักเรียนสามารถตรวจสอบความหมายและทบทวนคำศัพท์ได้ทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการเล่นเกม ดังนั้น คู่มือจึงมีส่วนช่วยให้การใช้เกมการ์ดเป็นไปอย่างเป็นระบบ และลดความสับสนระหว่างการเล่น

2.5.2 ความสำคัญของคู่มือการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้

คู่มือการเล่นเกมมีความสำคัญต่อการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการใช้สื่อและสามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างเป็นขั้นตอน หากเกมมีกติกาหรือวิธีเล่นที่ไม่ชัดเจน ผู้เล่นอาจเข้าใจกติกาแตกต่างกัน ส่งผลให้การเล่นไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของเกม ดังนั้น คู่มือจึงเป็นส่วนช่วยสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้เล่นและช่วยให้การดำเนินเกมมีความเป็นระบบ

นอกจากนี้ คู่มือยังสามารถช่วยให้ครูหรือผู้ดูแลกิจกรรมสามารถนำเกมไปใช้กับผู้เรียนได้สะดวกขึ้น เพราะมีข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์ ขั้นตอน และกติกาอยู่ในที่เดียวกัน งานวิจัยเกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้พบว่าการมีเอกสารหรือคู่มือที่อธิบายกติกาและวิธีดำเนินกิจกรรมสามารถช่วยเตรียมผู้เรียนก่อนเข้าสู่การเล่น และช่วยให้การดำเนินกิจกรรมในแต่ละครั้งมีความสม่ำเสมอมากขึ้น

สำหรับโครงงานนี้ คู่มือมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากสื่อเกมการ์ดคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีทั้ง การ์ดคำศัพท์และการ์ดคำถาม ผู้เล่นจึงจำเป็นต้องเข้าใจลำดับการเล่น วิธีการจับคู่คำศัพท์ และเงื่อนไขต่างๆ ก่อนเริ่มเล่น คู่มือจึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้อย่างถูกต้อง และทำให้การเรียนรู้คำศัพท์เกิดขึ้นควบคู่ไปกับการเล่นเกม

2.5.3 องค์ประกอบของคู่มือการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้

2.5.4 ประโยชน์ของหนังสือภาพต่อการเรียนรู้

หนังสือภาพสามารถช่วยให้เนื้อหามีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น โดยเฉพาะเนื้อหาที่ต้องอาศัยการจดจำ เช่น คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้ภาพร่วมกับข้อความช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เห็นกับข้อมูลที่อ่าน และสามารถใช้ภาพเป็นตัวช่วยในการทบทวนและจดจำเนื้อหา

สำหรับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หนังสือภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์พร้อมความหมาย การออกเสียง และภาพประกอบได้ในสื่อเดียว ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาและทบทวนคำศัพท์ได้อย่างเป็นระบบ

ดังนั้น หนังสือภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษในโครงงานนี้จึงมีบทบาทเป็นสื่อที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเน้นการนำเสนอข้อมูลผ่าน คำศัพท์ ภาพ คำอ่าน และคำแปล ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

2.6 โปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้

2.6.1 ความหมายของโปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้

โปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้เป็นสื่อที่ใช้สำหรับนำเสนอข้อมูลหรือความรู้ในรูปแบบที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน โดยอาศัยการจัดวางข้อความ ภาพประกอบ สี และองค์ประกอบกราฟิกเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อสารเนื้อหาให้ผู้เรียนสามารถรับข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โปสเตอร์สามารถนำไปใช้ในห้องเรียนหรือบริเวณที่ผู้เรียนสามารถมองเห็นได้เป็นประจำ จึงเหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลที่ต้องการให้ผู้เรียนพบเห็นและทบทวนได้อยู่เสมอ

สำหรับโครงงานนี้ โปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้ หมายถึง สื่อที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้นเพื่อรวบรวมและนำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามหมวดหมู่ โดยใช้คำศัพท์ ภาพประกอบ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาจัดวางร่วมกัน เพื่อให้นักเรียนสามารถมองเห็น ทำความเข้าใจ และทบทวนคำศัพท์ได้ง่าย

2.6.2 องค์ประกอบของโปสเตอร์

โปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ หัวข้อ เนื้อหา ภาพประกอบ ตัวอักษร สี และการจัดวาง โดยแต่ละองค์ประกอบควรทำงานร่วมกันเพื่อให้สามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน หัวข้อควรมีความโดดเด่นเพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าโปสเตอร์นำเสนอเรื่องใด ส่วนเนื้อหาควรสั้น กระชับ และจัดเป็นลำดับที่เข้าใจง่าย

ภาพประกอบมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายและสร้างความน่าสนใจให้กับโปสเตอร์ ขณะที่การเลือกใช้ตัวอักษรและสีควรคำนึงถึงความสามารถในการอ่านและความชัดเจนของข้อมูล การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ควรมีพื้นที่ว่างและลำดับความสำคัญที่เหมาะสม เพื่อไม่ให้ข้อมูลมีความหนาแน่นจนเกินไป

2.6.3 หลักการออกแบบโปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้

การออกแบบโปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้ควรให้ความสำคัญกับความชัดเจนและความเข้าใจง่ายของข้อมูล เนื้อหาควรมีการจัดลำดับจากข้อมูลสำคัญไปยังข้อมูลรอง และควรเลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีขนาดเหมาะสมกับระยะการมองเห็น รวมถึงเลือกใช้สีที่ช่วยสร้างความแตกต่างระหว่างส่วนต่าง ๆ ของข้อมูล

ภาพประกอบควรมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาและไม่ควรมีรายละเอียดมากจนทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน นอกจากนี้ ควรจัดวางองค์ประกอบให้มีความสมดุลและมีจุดเด่นที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้

สำหรับโครงงานนี้ ผู้จัดทำออกแบบโปสเตอร์โดยนำคำศัพท์มาแบ่งตามหมวดหมู่ และใช้ภาพประกอบเพื่อช่วยสื่อความหมาย โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของสี ตัวอักษร ภาพ และการจัดวาง เพื่อให้โปสเตอร์มีความสวยงาม น่าสนใจ และสามารถใช้เป็นสื่อสำหรับทบทวนคำศัพท์ได้จริง

2.6.4 ประโยชน์ของโปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้

โปสเตอร์เพื่อการเรียนรู้สามารถช่วยนำเสนอข้อมูลให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว โดยเฉพาะข้อมูลที่มีจำนวนไม่มากและสามารถจัดเป็นกลุ่มหรือหมวดหมู่ได้ นอกจากนี้ การติดตั้งโปสเตอร์ไว้ในบริเวณที่ผู้เรียนสามารถมองเห็นได้เป็นประจำ

สำหรับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้โปสเตอร์ที่มีคำศัพท์และภาพประกอบสามารถช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายและใช้เป็นสื่อสำหรับทบทวนได้ โดยการจัดคำศัพท์เป็นหมวดหมู่ยังช่วยให้เนื้อหามีความเป็นระเบียบและง่ายต่อการจดจำ

2.7 ข้อมูลทั่วไปและบริบทการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง

2.7.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาอังกฤษ

โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง ตั้งอยู่หมู่ที่ 2 ตำบลน้ำชำ อำเภอสูงเม่น จังหวัดแพร่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ เขต 1 เป็นสถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 บริบทโดยรอบของสถานศึกษาจัดอยู่ในพื้นที่ กึ่งชนบท ประชากรส่วนใหญ่ในชุมชนประกอบอาชีพเกษตรกรรม รับจ้างทั่วไป และหัตถกรรมท้องถิ่น

ในฐานะที่เป็น "โรงเรียนชุมชน" สถานศึกษาแห่งนี้จึงทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมของคนในท้องถิ่น ซึ่งส่งผลให้ลักษณะของนักเรียนมีความผูกพันกับวิถีชีวิตดั้งเดิมและวัฒนธรรมท้องถิ่นค่อนข้างสูง

2.7.2 ข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษา

จากการศึกษาเอกสารหลักสูตรสถานศึกษาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของโรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง พบว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย มุ่งเน้นการปฏิบัติตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยให้ความสำคัญกับทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสัดส่วนของครูผู้สอนที่จบวิชาเอกภาษาอังกฤษโดยตรงในโรงเรียนขนาดกลางและขนาดเล็กในพื้นที่ภูมิภาคมักมีจำกัด รูปแบบการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จึงยังคงเน้นการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเรียน และแบบฝึกหัด เป็นหลัก

2.7.3 ปัญหาด้านทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนวัย 10-12 ปี

1. ข้อจำกัดด้านสิ่งแวดล้อมทางภาษา นักเรียนในพื้นที่อำเภอสูงเม่นส่วนใหญ่ ใช้ภาษาไทยเหนือ และภาษาไทยกลางในการสื่อสารในชีวิตประจำวันเป็นหลัก ทำให้ขาดโอกาสในการสัมผัสหรือฝึกฝนภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน ส่งผลให้เกิดความรู้สึกว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องไกลตัว

2. ปัญหาการจำคำศัพท์แบบท่องจำและขาดการเชื่อมโยง การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนมักเกิดจากการท่องจำคำแปลในสมุดศัพท์ เพื่อใช้ในการสอบเก็บคะแนน ทำให้นักเรียนขาดทักษะในการจัดระเบียบกลุ่มคำศัพท์ เมื่อเวลาผ่านไปจึงเกิดอาการลืม และไม่สามารถดึงคำศัพท์ ออกมาใช้ในการสร้างประโยคหรือสื่อสารได้

2.7.4 ความสำคัญของสื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาประยุกต์ใช้ในพื้นที่

1. ส่งเสริมการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การนำสื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใช้ในโรงเรียนช่วยให้นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้และทบทวนคำศัพท์ผ่านรูปแบบที่หลากหลาย โดยเฉพาะการใช้ภาพ คำศัพท์ คำอ่าน และคำแปลร่วมกัน ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายได้ง่ายขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษต่อไป

2. สร้างความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน การนำสื่อที่มีรูปแบบน่าสนใจ เช่น เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ หนังสือภาพ และโปสเตอร์คำศัพท์ มาใช้ในการจัดกิจกรรม สามารถช่วยลดความจำเจจากการเรียนรู้ด้วยการท่องจำเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะเกมการ์ดที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เล่น สังเกต คิด และจับคู่คำศัพท์ร่วมกับเพื่อน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้มากขึ้น

2.8 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาสื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำเป็นต้องอาศัยแนวคิดและทฤษฎีทางการเรียนรู้และการออกแบบสื่อ เพื่อให้เกมสามารถตอบสนองต่อพัฒนาการของผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ผู้จัดทำจึงศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ การเรียนรู้โดยใช้เกม การสร้างความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาการทางสติปัญญา การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และหลักการออกแบบสื่อ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเกมการ์ด รวมถึงสื่อประกอบ ได้แก่ หนังสือคู่มือภาพและโปสเตอร์ให้ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.8.1 ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นแนวคิดที่ใช้ในการอธิบายว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงความรู้ ความสามารถ หรือพฤติกรรมได้อย่างไร การนำทฤษฎีการเรียนรู้มาใช้ในการออกแบบสื่อช่วยให้ผู้จัดทำสามารถกำหนดรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนได้ ไม่ได้เน้นเพียงความสวยงามหรือความสนุกของสื่อเท่านั้น แต่ยังคำนึงถึงว่าผู้เรียนจะได้รับความรู้และสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้อย่างไร

สำหรับโครงงานนี้ ผู้จัดทำเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือเล่นและการมีส่วนร่วม โดยผู้เรียนต้องสังเกตคำศัพท์ พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์กับหัวข้อ และเลือกการ์ดที่มีความสอดคล้องกัน กระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมมาประกอบการตัดสินใจ พร้อมทั้งได้ทบทวนคำศัพท์ซ้ำระหว่างการเล่น

ดังนั้น ทฤษฎีการเรียนรู้จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของโครงงาน เพราะช่วยให้การออกแบบเกมไม่ได้มุ่งเน้นเพียงความสนุก แต่มีเป้าหมายด้านการเรียนรู้ควบคู่กันไป (Wu et al., 2012)

2.8.2 ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เกม

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นแนวทางที่นำองค์ประกอบและกระบวนการของเกมมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอน โดยเกมจะต้องมีเป้าหมายด้านการเรียนรู้ที่ชัดเจน และกิจกรรมภายในเกมควรมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ แนวคิดนี้จึงแตกต่างจากการนำเกมมาใช้เพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว เพราะการออกแบบเกมต้องคำนึงถึงทั้งเป้าหมายการเรียนรู้และประสบการณ์ในการเล่น

งานศึกษาด้านการเรียนรู้โดยใช้เกมเสนอว่า การออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ควรพิจารณาทั้งด้านการคิด พฤติกรรม แรงจูงใจ ความรู้สึก และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เรียน โดยองค์ประกอบของเกมควรช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาอย่างเหมาะสม (Plass et al., 2015)

สำหรับโครงงานนี้ ผู้จัดทำได้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้โดยกำหนดให้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเล่น ผู้เรียนต้องนำความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มาพิจารณาและเลือกการ์ดให้สอดคล้องกับหัวข้อที่ได้รับ จึงเป็นการนำเนื้อหาการเรียนรู้เข้ามาอยู่ในกระบวนการเล่นโดยตรง

2.8.3 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองมีแนวคิดสำคัญว่า ผู้เรียนไม่ได้รับความรู้จากผู้สอนโดยตรงเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างความเข้าใจขึ้นจากประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติ และการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่เข้ากับความรู้เดิมของตนเอง

แนวคิดนี้มีความเหมาะสมกับการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสทดลองคิด ตัดสินใจ และเรียนรู้จากผลที่เกิดขึ้นระหว่างกิจกรรม งานทบทวนเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เกมพบว่า แนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นหนึ่งในพื้นฐานทางทฤษฎีที่ถูกนำมาใช้ในการออกแบบและศึกษาการเรียนรู้ผ่านเกมอย่างต่อเนื่อง (Ming-Chaun et al., 2013)

ในเกมการ์ดของโครงงาน ผู้เรียนไม่ได้มีหน้าที่เพียงอ่านหรือจำคำศัพท์ แต่ต้องนำความรู้เดิมมาพิจารณาว่าคำศัพท์ใดสัมพันธ์กับหัวข้อที่กำหนด เช่น เมื่อได้รับหัวข้อเกี่ยวกับสัตว์ ผู้เรียนต้องนึกถึงคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องและเลือกการ์ดที่เหมาะสม กระบวนการดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจจากการลงมือทำและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงระหว่างเล่น

ดังนั้น แนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตนเองจึงถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมของเกม โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง

2.8.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของฌอง เพียเจต์ อธิบายว่าความสามารถในการคิดของเด็กมีการพัฒนาเป็นลำดับขั้น โดยช่วงอายุประมาณ 7–12 ปีอยู่ในขั้นปฏิบัติการคิดด้านรูปธรรม ซึ่งเด็กสามารถใช้เหตุผลกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม สามารถจัดหมวดหมู่ เปรียบเทียบ และทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น (Erik Erikson., 1963)

กลุ่มเป้าหมายของโครงงานมีอายุประมาณ 10–12 ปี จึงอยู่ในช่วงปลายของขั้นดังกล่าวและกำลังพัฒนาไปสู่การคิดที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ สื่อที่ใช้ภาพ สิ่งของ หรือกิจกรรมที่สามารถมองเห็นและลงมือปฏิบัติได้จึงมีความเหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัยนี้

ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบสื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นเกมการ์ดจับคู่ โปสเตอร์ และหนังสือภาพ โดยเลือกใช้ ภาพประกอบ คำศัพท์ และการจับคู่ระหว่างข้อมูล ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสามารถมองเห็นและนำมาใช้ในการตัดสินใจได้โดยตรง การออกแบบลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับสิ่งที่เป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น

ทั้งนี้ อายุของเด็กแต่ละคนไม่ได้ทำให้พัฒนาการเกิดขึ้นในรูปแบบเดียวกันทั้งหมด ดังนั้น การใช้แนวคิดของเพียเจต์ในโครงงานจึงควรใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสื่อ ไม่ควรนำช่วงอายุมาเป็นเกณฑ์ตายตัวว่าผู้เรียนทุกคนจะมีความสามารถเหมือนกัน (Pierre R. Dasen 2022)

2.8.5 ทฤษฎีและหลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้

การออกแบบสื่อการเรียนรู้ควรคำนึงถึงเนื้อหา ผู้เรียน และรูปแบบการนำเสนอ โดยสื่อควรมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลสำคัญได้โดยไม่เกิดความสับสน การออกแบบจึงควรเลือกใช้ภาพ สี ตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบให้สัมพันธ์กับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย

สำหรับเด็กอายุ 10–12 ปี การออกแบบสื่อควรมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย แต่ไม่ควรใส่องค์ประกอบมากเกินไปจนทำให้ข้อมูลหลักถูกบดบัง ดังนั้น ผู้จัดทำจึงให้ความสำคัญกับการใช้ภาพที่สื่อความหมายได้ชัดเจน ตัวอักษรที่อ่านง่าย การแบ่งข้อมูลเป็นส่วน ๆ และการเลือกใช้สีที่มีความกลมกลืนและสบายตา

หลักการดังกล่าวถูกนำมาใช้กับสื่อทั้งหมดในโครงงาน ได้แก่ เกมการ์ด หนังสือภาพ และโปสเตอร์ให้ความรู้ เพื่อให้สื่อแต่ละชิ้นมีรูปแบบที่สอดคล้องกัน ทั้งในด้านสี รูปแบบตัวอักษร ภาพประกอบ และการจัดองค์ประกอบ

นอกจากนี้ การออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ควรให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาการเรียนรู้กับกลไกของสื่อ ไม่ควรแยกส่วนการเรียนรู้ออกจากการเล่นจนทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเป็นกิจกรรมคนละส่วน ด้านการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้เสนอว่าการบูรณาการเนื้อหาเข้ากับกลไกการเล่นเป็นประเด็นสำคัญของการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (Fengfeng et al., 2016)

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9.1 งานวิจัยในประเทศ

ศึกษาการใช้สื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 35 คน ใช้เกมคำศัพท์ประกอบการจัดการเรียนรู้เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแผนการสอน แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ และการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่าการนำเกมคำศัพท์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ผ่านเกมในระดับที่น่าสนใจ
(ภานรินทร์ ไทยจันทรารักษ์ และคณะ, 2021)

ศึกษาการนำสื่อภาษาอังกฤษมาใช้ในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 91 คน และเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันร่วมกับเกมภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำเกมมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมทักษะคำศัพท์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา (พุฒิมโนรดีกุล และคณะ, 2019)

2.9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ศึกษาประสิทธิผลของสื่อในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาชาวจีนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 27 คน โดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมากกว่าร้อยละ 90 มีพัฒนาการด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษหลังใช้เกมการ์ด และผู้วิจัยสรุปว่าเกมการ์ดสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้ (Abdulkhaleq et al., 2024)

งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้การเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเพื่อพัฒนาคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยศึกษางานวิจัยจำนวน 15 เรื่องที่เผยแพร่ในช่วงปี 2016–2021 ผลการทบทวนพบว่าการเลือกเกมควรพิจารณาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน บริบทของการเรียนรู้ เวลา เนื้อหา จุดประสงค์ และลักษณะของเกม และพบว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมมีแนวโน้มช่วยส่งเสริมแรงจูงใจ ความรู้ และทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียน (Jayarathna et al., 2026)

พัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบเกมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้เกมที่ประยุกต์จากเกมบันไดงู และใช้กระบวนการ ในการพัฒนา ผลการทดลองกับนักเรียนจำนวน 24 คนพบว่าความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนดีขึ้น และทั้งครูและนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อเครื่องมือดังกล่าว โดยเฉพาะด้านความน่าสนใจ การทำงานร่วมกัน และความเหมาะสมกับผู้เรียน (Sofiana et al., 2025)

2.9.3 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงงาน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การนำสื่อและเกมที่มีภาพประกอบมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วม ความสนใจ และการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้ งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศมีแนวทางที่สอดคล้องกันในด้านการนำเกมมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมและการลงมือปฏิบัติ โดยเฉพาะเกมการ์ดและเกมคำศัพท์ซึ่งสามารถนำเนื้อหาคำศัพท์มาผสมผสานกับกติกาของเกมได้

จากผลการศึกษาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงนำแนวคิดการใช้เกมและภาพประกอบมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง โดยไม่ได้จำกัดการเรียนรู้ไว้เฉพาะเกมการ์ด แต่พัฒนา สื่อ 3 รูปแบบ ได้แก่ เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ คู่มือการเล่นเกม และโปสเตอร์คำศัพท์ตามหมวดหมู่ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนคำศัพท์ผ่านรูปแบบที่หลากหลาย

2.10 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ตัวแปรตาม

1.เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2. เพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

บทที่ 3
วิธีการดำเนินงานวิจัย

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายได้ศึกษา แนวคิด ทฤษฎีจากหนังสือบทความ ข้อมูลเอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้ว ผู้วิจัยได้ดำ เนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3.2 ตัวแปรที่ศึกษา
3.3 ระเบียบวิธีวิจัย
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3.5 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 การศึกษา 2569 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมประชากรทั้งสิ้น 74 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน สำหรับประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

3.2.1 ตัวแปรต้น

ตัวแปรต้นที่ใช้ศึกษาในครั้งนี้ คือ สื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

3.2.2 ตัวแปรตาม

ตัวแปรตามที่ใช้ในการศึกษา คือ

1. คุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ความพึงพอใจของนักเรียน

3.3 ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยพัฒนาสื่อประกอบด้วย เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คู่มือการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ และโปสเตอร์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากนั้นนำสื่อที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพและข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือสำหรับประเมินคุณภาพและศึกษาผลจากการใช้สื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 2 ชนิด ดังนี้

3.4.1 แบบประเมินคุณภาพสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินคุณภาพสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ จัดทำขึ้นเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คู่มือการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ และโปสเตอร์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพของสื่อใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ลักษณะของแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตั้งแต่ระดับ 5 หมายถึง มีคุณภาพมากที่สุด ถึงระดับ 1 หมายถึง มีคุณภาพน้อยที่สุด และมีส่วนสำหรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงสื่อให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

3.4.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากได้ทดลองใช้สื่อ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน แบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ถึงระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด โดยพิจารณาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ความสวยงาม ความสนุกในการใช้งาน และประโยชน์ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.5 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผู้จัดทำได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงงาน เนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย โดยแบ่งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ มีรายละเอียดการสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

3.5.1 การให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการเลือกแบบสื่อ

ผู้จัดทำได้ออกแบบแนวทางของสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเบื้องต้นจำนวน 3 รูปแบบ โดยกำหนดให้แต่ละรูปแบบมีลักษณะการใช้สีที่แตกต่างกัน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการเลือกแนวทางการออกแบบสื่อที่ตนเองสนใจและรู้สึกว่าเหมาะสมกับการใช้งาน

ผู้จัดทำได้นำแบบร่างของสื่อทั้ง 3 รูปแบบมาให้กลุ่มเป้าหมายพิจารณาและเลือกแบบที่ต้องการ โดยอธิบายลักษณะของแต่ละรูปแบบให้นักเรียนเข้าใจก่อนการเลือก ทั้งนี้ การเลือกแบบของสื่อดังกล่าวครอบคลุมชิ้นงานที่จะนำไปใช้ในการดำเนินโครงงาน เพื่อให้รูปแบบของชิ้นงานมีความสอดคล้องกันและตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย



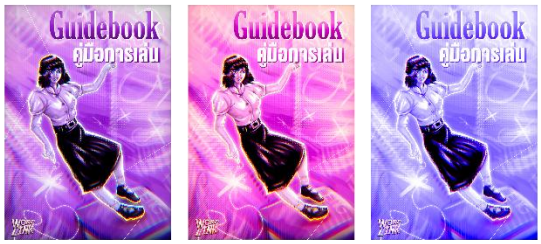
ภาพที่ 3.1 รูปแบบการ์ดคำศัพท์



ภาพที่ 3.2 รูปแบบการ์ดคำถาม



ภาพที่ 3.3 รูปแบบโปสเตอร์



ภาพที่ 3.4 รูปแบบปก คู่มือการเล่น

หลังจากรวบรวมผลการเลือกแบบจากนักเรียนแล้ว ผู้จัดทำได้นำรูปแบบที่ได้รับการเลือกมากที่สุดมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาชิ้นงานจริง โดยปรับปรุงรายละเอียดด้านสี รูปแบบตัวอักษร ภาพประกอบ การจัดวางองค์ประกอบ และองค์ประกอบอื่น ๆ ให้มีความเหมาะสม

กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากนั้นจัดทำชิ้นงานให้มีความสมบูรณ์และพร้อมสำหรับการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การดำเนินการดังกล่าวเป็นการเปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบสื่อ เพื่อให้ชิ้นงานที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของนักเรียน และสามารถนำไปใช้ในการทดลองและประเมินคุณภาพของสื่อตามวัตถุประสงค์ของโครงงานต่อไป

3.5.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้จัดทำได้สร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อใช้ตรวจสอบและประเมินคุณภาพของสื่อก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยกำหนดประเด็นการประเมินให้ครอบคลุมองค์ประกอบที่สำคัญของสื่อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา ประเมินความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องของคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ความชัดเจนของเนื้อหา การใช้ภาษา และความเหมาะสมของคำศัพท์กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

2. ด้านการออกแบบ ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบสื่อ การจัดวางองค์ประกอบ การใช้สี ตัวอักษร ภาพประกอบ ความชัดเจนและความสวยงามของสื่อ ตลอดจนความเหมาะสมของการออกแบบสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

3. ด้านการใช้ประโยชน์ ประเมินความเหมาะสมของสื่อในการนำไปใช้ประกอบการเรียนรู้ ความสะดวกในการใช้งาน ความสามารถในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความเหมาะสมในการนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

แบบประเมินกำหนดระดับความคิดเห็นเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
ระดับ 4 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับดี
ระดับ 3 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อย
ระดับ 1 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.5.3 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผู้จัดทำได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อศึกษาความคิดเห็นและความรู้สึกของนักเรียนหลังจากได้ทดลองใช้สื่อ โดยกำหนดข้อคำถามให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถในการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและมีความชัดเจน

แบบประเมินความพึงพอใจครอบคลุมประเด็นสำคัญ ได้แก่ ความสวยงามและน่าสนใจของสื่อ ความสนุกและความเพลิดเพลิน ความง่ายและความสะดวกในการใช้งาน ตลอดจนประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยกำหนดระดับความพึงพอใจเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3.5.4 การหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้จัดทำได้นำแบบประเมินคุณภาพสื่อและแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ข้อคำถาม ภาษา และรูปแบบของเครื่องมือ โดยปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามให้มีความชัดเจน เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของโครงงานและกลุ่มเป้าหมาย ก่อนนำเครื่องมือไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

สำหรับแบบประเมินคุณภาพสื่อ ผู้จัดทำได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการใช้ประโยชน์ จากนั้นนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อใช้พิจารณาระดับคุณภาพของสื่อ

สำหรับแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ผู้จัดทำได้นำแบบประเมินไปใช้หลังจากนักเรียนได้ทดลองใช้สื่อแล้ว จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาคำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อแปลผลระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ โดยนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่อใช้พิจารณาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการดำเนินโครงงาน เรื่อง “การสร้างสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย” ผู้จัดทำดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อและประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ผู้จัดทำดำเนินการจัดเตรียมสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีความพร้อมสำหรับการประเมิน โดยตรวจสอบความเรียบร้อยของเนื้อหา รูปแบบ และองค์ประกอบของสื่อ

2. นำสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมแบบประเมินคุณภาพสื่อ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการใช้ประโยชน์

3. รวบรวมผลการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อพิจารณาระดับคุณภาพของสื่อ

4. นำสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของโครงงาน โดยผู้จัดทำอธิบายวิธีการใช้งานและขั้นตอนการเล่นหรือการใช้สื่อให้นักเรียนเข้าใจก่อนเริ่มกิจกรรม

5. หลังจากนักเรียนได้ทดลองใช้สื่อแล้ว ผู้จัดทำดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยให้นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

6. รวบรวมแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อพิจารณาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ

7. นำผลการประเมินคุณภาพของสื่อจากผู้เชี่ยวชาญและผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมาสรุปผลและนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของโครงงาน

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หาค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยคำนวณจากสูตร ($\overline{X}$) ดังนี้

สูตร $$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนข้อมูล

หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

สูตร $$S.D. = \sqrt{\frac{\sum(X-\overline{X})^2}{N-1}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละค่า

$\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

N แทน จำนวนผู้ตอบแบบประเมิน

$\sum$ แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด

บทที่ 4
ผลการวิจัย

4.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

4.1.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 4.1 ผลวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเหมาะสมกับผู้เรียน	4.67	0.58	ดีมาก
คำศัพท์และคำแปลในสื่อมีความถูกต้องและสอดคล้องกัน	5	0	ดีมาก
เนื้อหาของสื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.33	0.58	ดี
สรุปคะแนน	4.67	0.33	ดีมาก

จากตาราง 4.1 พบว่าผลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.33 เมื่อพิจารณาจากข้อมูลแยกย่อยพบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ คำศัพท์และคำแปลในสื่อมีความถูกต้องและสอดคล้องกัน มีค่าเฉลี่ย 5 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0 รองลงมาคือ เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย 4.21 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.58 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือเนื้อหาของสื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.58

4.1.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 4.2 ผลวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
การออกแบบสื่อมีความสวยงามและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.33	0.58	ดี
การจัดวางองค์ประกอบของสื่อมีความเป็นระเบียบและเข้าใจง่าย	4.67	0.58	ดีมาก
สี ภาพประกอบ และตัวอักษรของสื่อมีความเหมาะสมและชัดเจน	3.67	0.58	ดี
สื่อมีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	4	1	ดี
สรุปคะแนน	4.17	0.43	ดี

จากตาราง 4.2 พบว่าผลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้านการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย 4.17 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.21 เมื่อพิจารณาจากข้อมูลแยกย่อยพบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ การจัดวางองค์ประกอบของสื่อมีความเป็นระเบียบและเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.58 รองลงมาคือ การออกแบบสื่อมีความสวยงามและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.58 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ สี ภาพประกอบ และตัวอักษรของสื่อมีความเหมาะสมและชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 3.67 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.58

4.1.3 ผลการประเมินคุณภาพสื่อด้านการใช้งานและประโยชน์โดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 4.3 ผลวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านการใช้งานและประโยชน์โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	0	ดี
สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำและความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.33	0.58	ดี
สื่อโดยรวมมีความเหมาะสมและนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้จริง	4	0	ดี
สรุปคะแนน	4.11	0.19	ดี

จากตาราง 4.3 พบว่าผลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้านการใช้งานและประโยชน์โดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย 4.11 ส่วนค่า

เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.33 เมื่อพิจารณาจากข้อมูลแยกย่อยพบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำและความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.58 รองลงมาที่มีค่าคะแนนเท่ากันคือ สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อโดยรวมมีความเหมาะสมและนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้จริง มีค่าเฉลี่ย 4 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0

4.1.4 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยรวม

ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ทั้ง 3 ด้าน

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหา	4.67	0	ดี
ด้านการออกแบบ	4.17	0.58	ดี
ด้านการใช้งานและประโยชน์	4.11	0	ดี
สรุปคะแนน	4.30	0.40	ดี

จากตาราง 4.4 พบว่าผลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย 4.30 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.40

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4.2.1 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านความสวยงามและน่าสนใจ

ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านความสวยงามและน่าสนใจ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
การ์ดเกมมีสีสันและรูปภาพที่สวยงาม น่าสนใจ	4.88	0.34	ดีมาก
รูปภาพและตัวอักษรบนการ์ดมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.54	0.51	ดีมาก
รูปแบบของการ์ดและอุปกรณ์ประกอบเกมมีความเหมาะสม	4.46	0.51	ดี
คะแนนรวม	4.63	0.22	ดีมาก

จากตาราง 4.5 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านความสวยงามและน่าสนใจ อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.63 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.10 เมื่อพิจารณาจากข้อมูลแยกย่อยพบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ การ์ดเกมมีสีสันและรูปภาพที่สวยงาม น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.88 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.34 รองลงมาคือ รูปภาพและตัวอักษรบนการ์ดมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.54 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.51 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ รูปแบบของการ์ดและอุปกรณ์ประกอบเกมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.46 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.51

4.2.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่น

ตารางที่ 4.6 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่น

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
เกมมีความสนุกและเพลิดเพลิน	4.46	0.51	ดี
กติกาและวิธีการเล่นมีความเข้าใจง่าย	4.46	0.51	ดี
การเล่นเกมร่วมกับเพื่อนมีความสนุกและน่าสนใจ	4.42	0.50	ดี
ระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเหมาะสม	4	0.72	ดี
คะแนนรวม	4.33	0.22	ดี

จากตาราง 4.6 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่น อยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.22 เมื่อพิจารณาจากข้อมูลแยกย่อยพบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด 2 รายการคือ เกมมีความสนุกและเพลิดเพลิน และ กติกาและวิธีการเล่นมีความเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.46 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.51 รองลงมาคือ การเล่นเกมร่วมกับเพื่อนมีความสนุกและน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.42 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.50 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.72

4.2.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
เกมช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น	4.38	0.49	ดี
เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์และความหมายได้ดีขึ้น	4.50	0.51	ดี
เกมช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	4.71	0.46	ดีมาก
คะแนนรวม	4.53	0.17	ดี

จากตาราง 4.7 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย 4.53 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.17 เมื่อพิจารณาจากข้อมูลแยกย่อยพบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ เกมช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ย 4.71 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.46 รองลงมาคือ เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์และความหมายได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.50 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.51 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เกมช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.38ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.49

4.2.4 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยรวม

ตารางที่ 4.8 ผลการวิเคราะห์ทั้ง 3 ด้าน

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
ด้านความสวยงามและน่าสนใจ	4.63	0.22	ดีมาก
ด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่น	4.33	0.22	ดี
ด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	4.53	0.17	ดีมาก
สรุปคะแนน	4.48	0.23	ดี

จากตาราง 4.8 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย 4.48 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.23

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

การดำเนินโครงงานเรื่อง “การสร้างสื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย” มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยกลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง จำนวน 30 คน และมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ทำการประเมินคุณภาพของสื่อในด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการใช้งานและประโยชน์ ผลการดำเนินงานสามารถสรุปได้ดังนี้

5.1.1 ผลการออกแบบและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ด้านเนื้อหามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.33 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ คำศัพท์และคำแปลในสื่อมีความถูกต้องและสอดคล้องกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0 แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาคำศัพท์และคำแปลที่นำมาใช้ในสื่อมีความถูกต้องและมีความสอดคล้องกัน ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ เนื้อหาของสื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับดี

ด้านการออกแบบ พบว่า สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.21 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การจัดวางองค์ประกอบของสื่อมีความเป็นระเบียบและเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 รองลงมาคือ การออกแบบสื่อมีความสวยงามและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ สี ภาพประกอบ และตัวอักษรของสื่อมีความเหมาะสมและชัดเจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 อยู่ในระดับ ปานกลาง

ด้านการใช้งานและประโยชน์ พบว่า สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.33 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำและ

ความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 รองลงมาคือ สื่อสามารถใช้งานได้ง่ายและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อโดยรวมมีความเหมาะสมและนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้จริง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0 อยู่ในระดับดี

จากผลการประเมินทั้ง 3 ด้าน สรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้จัดทำออกแบบและพัฒนาขึ้นมีคุณภาพดีถึงดีมากตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีจุดเด่นด้านความถูกต้องและความสอดคล้องของคำศัพท์และคำแปล การจัดวางองค์ประกอบของสื่อ และการส่งเสริมการจดจำและความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ ผลการประเมินยังสะท้อนให้เห็นถึงประเด็นที่สามารถนำไปปรับปรุง โดยเฉพาะด้านสี ภาพประกอบ และตัวอักษร เพื่อให้สื่อมีความเหมาะสมและชัดเจนยิ่งขึ้น

5.1.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า ด้านความสวยงามและน่าสนใจ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.10 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การ์ดเกมมีสีสันและรูปภาพที่สวยงาม น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 สะท้อนว่านักเรียนให้ความสนใจต่อการใช้สีและภาพประกอบของสื่อ ขณะที่รายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ รูปแบบของการ์ดและอุปกรณ์ประกอบเกมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51

ด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่น นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เกมมีความสนุกและเพลิดเพลิน และกติกาและวิธีการเล่นมีความเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72

ด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17 โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เกมช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 รองลงมาคือ เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์และความหมายได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ เกมช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

โดยสรุป ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนสะท้อนว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับดีถึงดีมาก โดยเฉพาะด้านความสวยงามและน่าสนใจของสื่อ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดจากข้อมูลที่ประเมิน รองลงมาคือด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่นตามลำดับ

5.2 อภิปรายผล

จากการดำเนินโครงงานเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย” สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของโครงงานและผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง จังหวัดแพร่ ได้ดังนี้

5.2.1 การออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการใช้งานและประโยชน์ พบว่า สื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดีถึงดีมาก โดยด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ย 4.17 และด้านการใช้งานและประโยชน์มีค่าเฉลี่ย 4.11 แสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบโดยรวมที่เหมาะสมสำหรับนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ด้านเนื้อหามีผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.67 ซึ่งเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับด้านอื่น ทั้งนี้ เนื่องจากสื่อมีการนำเสนอคำศัพท์ คำแปล และองค์ประกอบของเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกัน โดยรายการ “คำศัพท์และคำแปลในสื่อมีความถูกต้องและสอดคล้องกัน” ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุด 5.00 สะท้อนให้เห็นว่าการตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์และคำแปลเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนสามารถใช้สื่อเพื่อเชื่อมโยงคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับความหมายได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การจัดเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียนยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและไม่เกิดความสับสนในการเรียนรู้

ด้านการออกแบบมีผลการประเมินอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.17 โดยรายการ “การจัดวางองค์ประกอบของสื่อมีความเป็นระเบียบและเข้าใจง่าย” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.67 แสดงให้เห็นว่าการจัดองค์ประกอบของสื่ออย่างเป็นระบบมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นและทำความเข้าใจข้อมูลที่ปรากฏบนสื่อได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับหลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้และหลักการออกแบบกราฟิกที่ให้ความสำคัญกับการจัดวางองค์ประกอบ ความชัดเจนของข้อมูล และความเหมาะสมของรูปแบบสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

อย่างไรก็ตาม รายการ “สี ภาพประกอบ และตัวอักษรของสื่อมีความเหมาะสมและชัดเจน” มีค่าเฉลี่ย 3.67 ซึ่งเป็นรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในด้านการออกแบบ จึงสะท้อนว่าควรมีการปรับปรุงองค์ประกอบด้านสี ภาพประกอบ และตัวอักษรให้มีความชัดเจนและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเลือกขนาดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร ความแตกต่างระหว่างสีพื้นหลังกับข้อความ และการเลือกภาพประกอบที่ไม่ทำให้ข้อมูลหลักถูกลดความเด่นลง

ด้านการใช้งานและประโยชน์มีผลการประเมินอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.11 โดยรายการ “สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำและความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.33 แสดงให้เห็นว่าสื่อที่มีการนำเสนอคำศัพท์ร่วมกับภาพและกิจกรรมการเล่นสามารถช่วยสร้างบริบทในการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเชื่อมโยงคำศัพท์กับข้อมูลที่มองเห็นได้ง่ายขึ้น ขณะที่รายการด้านความสะดวกในการใช้งานและความเหมาะสมในการนำไปใช้จริงมีค่าเฉลี่ย 4.00 แสดงว่าสื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้ แต่ยังสามารถพัฒนาให้มีความสะดวกและเหมาะสมต่อการใช้งานมากขึ้นได้

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) ซึ่งให้ความสำคัญกับการนำกิจกรรมที่มีลักษณะของเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การใช้เกมการ์ดในโครงงานจึงช่วยเปลี่ยนการเรียนรู้คำศัพท์จากการจดจำเพียงอย่างเดียวไปสู่การเรียนรู้ผ่านการเล่น การสังเกต การเลือก และการเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพหรือความหมาย ส่งผลให้รูปแบบของสื่อมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

5.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อในระดับดีถึงดีมาก โดยด้านความสวยงามและน่าสนใจมีค่าเฉลี่ย 4.63 ด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่นมีค่าเฉลี่ย 4.33 และด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ย 4.53 ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าสื่อสามารถสร้างความสนใจและมีความเหมาะสมต่อการนำมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

ด้านความสวยงามและน่าสนใจมีค่าเฉลี่ย 4.63 อยู่ในระดับดีมาก โดยรายการ “การ์ดเกมมีสีสันและรูปภาพที่สวยงาม น่าสนใจ” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.88 แสดงให้เห็นว่าสีและภาพประกอบเป็นองค์ประกอบที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่ยังให้ความสำคัญกับสิ่งเร้าทางสายตาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้

นอกจากนี้ รายการ “รูปภาพและตัวอักษรบนการ์ดมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย” มีค่าเฉลี่ย 4.54 แสดงว่านักเรียนสามารถมองเห็นและทำความเข้าใจข้อมูลบนการ์ดได้ค่อนข้างดี

ด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่นมีค่าเฉลี่ย 4.33 อยู่ในระดับดี โดยรายการ “เกมมีความสนุกและเพลิดเพลิน” และ “กติกาและวิธีการเล่นมีความเข้าใจง่าย” มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.46 แสดงให้เห็นว่าสื่อสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความสนุกและช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมได้ นอกจากนี้ การเล่นร่วมกับเพื่อนมีค่าเฉลี่ย 4.42 ซึ่งสะท้อนว่าสื่อสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนได้ อย่างไรก็ตาม รายการ “ระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเหมาะสม” มีค่าเฉลี่ย 4.00 ซึ่งต่ำที่สุดในด้านนี้ จึงควรพิจารณาปรับระยะเวลาในการเล่นให้เหมาะสมกับช่วงเวลาของกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เช่น การกำหนดจำนวนรอบ จำนวนการ์ด หรือระยะเวลาในแต่ละรอบให้ชัดเจน

ด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ย 4.53 อยู่ในระดับดี โดยรายการ “เกมช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 4.71 แสดงให้เห็นว่าสื่อในรูปแบบเกมสามารถช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ ขณะที่รายการ “เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์และความหมายได้ดีขึ้น” มีค่าเฉลี่ย 4.50 และรายการ “เกมช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น” มีค่าเฉลี่ย 4.38 ผลดังกล่าวสะท้อนว่านักเรียนมองว่าสื่อสามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านกิจกรรมที่มีความสนุกและมีส่วนร่วม

ผลการประเมินความพึงพอใจดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกม เนื่องจากนักเรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูลจากสื่อ แต่ได้มีส่วนร่วมในการเล่น การสังเกต การเลือกคำศัพท์ และการปฏิบัติตามกติกาของเกม ทำให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่มองว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้จากประสบการณ์และการลงมือปฏิบัติของตนเอง การนำคำศัพท์มาใช้ในสถานการณ์ของเกมจึงช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงความหมายของคำศัพท์จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น

โดยสรุป ผลการอภิปรายแสดงให้เห็นว่า สื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นมีองค์ประกอบด้านเนื้อหา การออกแบบ และการใช้งานที่เหมาะสมในระดับดีถึงดีมาก และนักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อสื่อในระดับดีถึงดีมาก โดยเฉพาะด้านความสวยงามและความน่าสนใจ รวมถึงด้านประโยชน์และการส่งเสริมความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ ผลการประเมินยังชี้ให้เห็นแนวทางในการพัฒนาสื่อเพิ่มเติม ได้แก่ การปรับปรุงสี ภาพประกอบ และ

ตัวอักษรให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น รวมถึงการปรับระยะเวลาและรูปแบบการเล่นให้เหมาะสมกับบริบทของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป

ควรปรับปรุงสี ภาพประกอบ และตัวอักษรของสื่อให้มีความชัดเจนและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผลการประเมินคุณภาพด้านการออกแบบพบว่า รายการ “สี ภาพประกอบ และตัวอักษรของสื่อมีความเหมาะสมและชัดเจน” มีค่าเฉลี่ย 3.67 ซึ่งเป็นรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในด้านการออกแบบ จึงควรปรับขนาดและรูปแบบตัวอักษรให้สามารถอ่านได้ง่าย รวมถึงเลือกสีของตัวอักษรและพื้นหลังให้มีความแตกต่างกันอย่างเหมาะสม และเลือกภาพประกอบที่สื่อความหมายของคำศัพท์ได้ชัดเจน

ควรปรับปรุงรูปแบบและโครงสร้างของกล่องบรรจุสื่อให้มีความแข็งแรงและทนทานมากขึ้น เนื่องจากในการจัดทำชิ้นงานพบว่ารูปแบบกล่องยังไม่ค่อยแข็งแรง อาจเกิดการยุบหรือชำรุดได้เมื่อมีการใช้งานและเคลื่อนย้ายบ่อยครั้ง ดังนั้น ในการพัฒนาครั้งต่อไปควรเลือกใช้วัสดุที่มีความแข็งแรงมากขึ้น เช่น กระดาษแข็งที่มีความหนาเหมาะสม หรือวัสดุที่สามารถรองรับน้ำหนักของการ์ดและอุปกรณ์ภายในได้ รวมถึงควรออกแบบโครงสร้างกล่องให้สามารถเปิด–ปิดและจัดเก็บอุปกรณ์ได้สะดวก เพื่อเพิ่มอายุการใช้งานของสื่อ

ควรทดลองใช้สื่อกับนักเรียนกลุ่มอื่นหรือกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากขึ้นในการศึกษาครั้งต่อไป เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อจากผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันมากขึ้น และสามารถนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงสื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายในบริบทที่หลากหลาย

บรรณานุกรม

Ke, F., Xie, K., & Xie, Y. (2016). Game-based learning engagement: A theory- and data-driven exploration. British Journal of Educational Technology.

Li, M.-C., & Tsai, C.-C. (2013). Game-based learning in science education: A review of relevant research. Journal of Science Education and Technology.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist.

Sin, C. C., & Abdulkhaleq, M. M. A. (2024). Effectiveness of card games in English vocabulary learning among Chinese public primary school ESL students. International Journal of Emerging Issues in Social Science, Arts and Humanities.

ปรวิศา นำบุญจิตร์, ชาตรี มณีโกศล และผจงกาญจน์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2015) ศึกษาผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าเกมสามารถนำมาใช้พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และความพึงพอใจของนักเรียนได้

นริสา กัลยา และเพ็ญณี แนรอท (2009) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม

นกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2015)ศึกษาผลของการใช้เกมต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

อัญชนา คันศร (2022) ศึกษาการพัฒนาเกมมัลติมีเดียร่วมกับการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

อภิญญา รังวัดสา และรัฐสาน์ เลาหสุรโยธิน (2023) ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีทั้งการพัฒนาความรู้คำศัพท์ การทำงานเป็นทีม และความพึงพอใจ

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
ขั้นตอนการผลิต



ภาพที่ ก.1 ร่างแบบการ์ด



ภาพที่ ก.2 ร่างแบบการ์ด



ภาพที่ ก.3 ลงสีการ์ด



ภาพที่ ก.4 ออกแบบคู่มือการเล่น

ภาคผนวก ข
รูปภาพการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยผู้เชี่ยวชาญ



ภาพที่ ข.1 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1

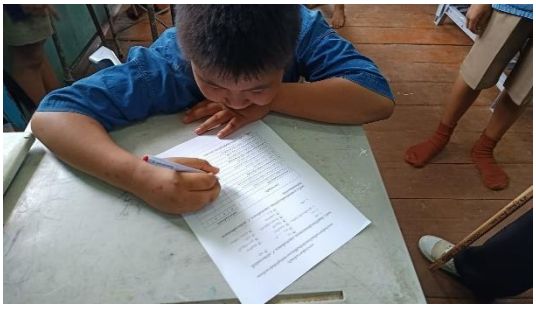


ภาพที่ ข.2 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

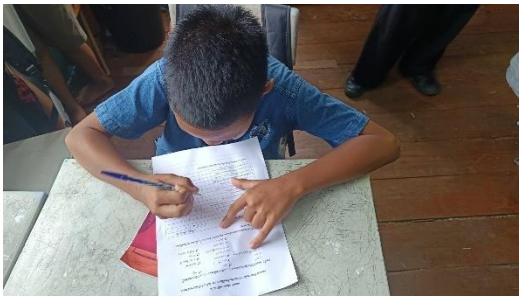


ภาพที่ ข.3 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

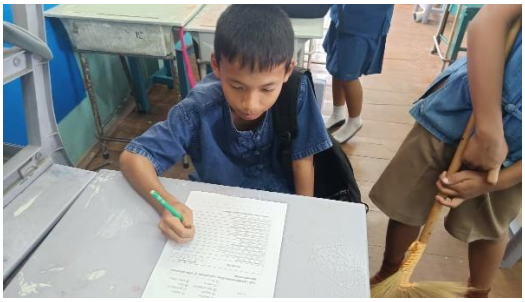
ภาคผนวก ค
รูปภาพการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อภาษาอังกฤษ



ภาพที่ ค.1 ผู้ประเมินคนที่ 1



ภาพที่ ค.2 ผู้ประเมินคนที่ 2



ภาพที่ ค.3 ผู้ประเมินคนที่ 3



ภาพที่ ค.4 ผู้ประเมินคนที่ 4



ภาพที่ ค.5 ผู้ประเมินคนที่ 5



ภาพที่ ค.6 ผู้ประเมินคนที่ 6

ภาคผนวก ง
รายละเอียดการหาคุณภาพของสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายโดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ ง.1 การประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	แปลผล
	1	2	3			
เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเหมาะสมกับผู้เรียน	4	5	5	4.67	0.58	ดี
คำศัพท์และคำแปลในสื่อมีความถูกต้องและสอดคล้องกัน	5	5	5	5	0	ดีมาก
เนื้อหาของสื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	5	4	4.33	0.58	ดี
สรุปคะแนน				4.67	0.33	ดีมาก

ตารางที่ ง.2 การประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านการออกแบบ

รายการประเมิน	แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	แปลผล
	1	2	3			
การออกแบบสื่อมีความสวยงามและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	4	4	4.33	0.58	ดี
การจัดวางองค์ประกอบของสื่อมีความเป็นระเบียบและเข้าใจง่าย	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
สี ภาพประกอบ และตัวอักษรของสื่อมีความเหมาะสมและชัดเจน	4	3	4	3.67	0.58	ดี
สื่อมีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	5	3	4	4	1	ดี
สรุปคะแนน				4.17	0.43	ดี

ตารางที่ ง.3 การประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านความสวยงามและน่าสนใจ

รายการประเมิน	แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	แปลผล
	1	2	3			
การ์ดเกมมีสีสันและรูปภาพที่สวยงาม น่าสนใจ	4	4	4	4.88	0.34	ดี
รูปภาพและตัวอักษรบนการ์ดมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	5	4.54	0.51	ดีมาก
รูปแบบของการ์ดและอุปกรณ์ประกอบเกมมีความเหมาะสม	4	4	4	4.46	0.51	ดี
สรุปคะแนน				4.63	0.22	ดีมาก

ภาคผนวก จ
รายละเอียดการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตารางที่ จ.1 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านความสวยงามและน่าสนใจ

รายการประเมิน	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ผลการประเมิน
เกมมีความสนุกและเพลิดเพลิน	117	4.88	0.34	ดีมาก
กติกาและวิธีการเล่นมีความเข้าใจง่าย	109	4.54	0.51	ดีมาก
การเล่นเกมร่วมกับเพื่อนมีความสนุกและน่าสนใจ	107	4.46	0.51	ดี
สรุปคะแนน		4.63	0.22	ดีมาก

ตารางที่ จ.2 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านด้านความสนุกและความสะดวกในการเล่น

รายการประเมิน	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ผลการประเมิน
เกมมีความสนุกและเพลิดเพลิน	107	4.46	0.51	ดี
กติกาและวิธีการเล่นมีความเข้าใจง่าย	107	4.46	0.51	ดี
การเล่นเกมร่วมกับเพื่อนมีความสนุกและน่าสนใจ	106	4.42	0.50	ดี
ระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเหมาะสม	96	4	0.72	ดี
สรุปคะแนน		4.33	0.22	ดี

ตารางที่ จ.2 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านประโยชน์และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ผลการประเมิน
เกมช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น	105	4.38	0.49	ดี
เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์และความหมายได้ดีขึ้น	108	4.50	0.51	ดี
เกมช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	113	4.71	0.46	ดีมาก
สรุปคะแนน		4.53	0.17	ดีมาก

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ นายธภัทร วงศ์สายปัน

เกิด 20 มกราคม 2551

ที่อยู่ 19/1 หมู่ที่ 1 ต.ห้วยอ้อ

อ.ลอง จ.แพร่ (54150)

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2563	ป.6	โรงเรียนบ้านแม่จองไฟ
พ.ศ. 2565	ม.3	โรงเรียนบ้านแม่จองไฟ
พ.ศ. 2567	ปวช.1	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
พ.ศ. 2569	ปวช.3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ (ปัจจุบัน)

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ นายภิษณุ ต้นศิริ

เกิด 28 ธันวาคม 2551

ที่อยู่ 161 หมู่ที่ 5 ต.ห้วยอ้อ

อ.ลอง จ.แพร่ (54130)

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2563	ป.6	โรงเรียนระเบียบพิทยา
พ.ศ. 2565	ม.3	โรงเรียนลองวิทยา
พ.ศ. 2567	ปวช.1	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
พ.ศ. 2569	ปวช.3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ (ปัจจุบัน)

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ นางสาวกมลทิพย์ สีขาว

เกิด 5 เมษายน 2552

ที่อยู่ 15/16 หมู่ที่ 9 ต.น้ำชำ

อ.สูงเม่น จ.แพร่ (54130)

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2563	ป.6	โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง
พ.ศ. 2565	ม.3	โรงเรียนชุมชนบ้านบวกโป่ง
พ.ศ. 2567	ปวช.1	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
พ.ศ. 2569	ปวช.3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ (ปัจจุบัน)