

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โดยใช้เกมการสอน กับการสอนแบบปกติ

นายรังสรรค์ กาญจนสาร

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

ในการวิจัยการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการสอน กับการสอนแบบปกติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลำสาละ (ราษฎร์บำรุง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาปี 2559 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1). เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมการสอนและการสอนแบบปกติ 2). เพื่อความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมการสอนและการสอนแบบปกติ โดยมีประชากรคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 60 คน ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนลำสาละ (ราษฎร์บำรุง)

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1). จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนโดยใช้เกมการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ 2). จากการวิเคราะห์ข้อมูล ความพึงพอใจในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนโดยใช้เกมการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ

1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้ความจำ ความเข้าใจในด้านความหมาย ของคำศัพท์ การสะกดคำ
2. เกมการสอน หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีการ แข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลาย

ความนำ

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใดๆ ก็ตามความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่ง

ที่มีความสำคัญมาก (McCarthy, 1997 : 73) การจดจำคำศัพท์ได้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการ เรียนรู้ภาษาที่สอง เพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน (Krashen & Terrel, 1983 : 12) และไม่ค่อยไปกว่าการเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค ตลอดจนความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ผู้เรียนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจในเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรก ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญส่วนหนึ่งในการเรียนภาษาและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด และเขียน ซึ่งสามารถช่วยให้สื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงสมควรให้ความสำคัญ เทียบเท่ากับองค์ประกอบการเรียนรู้อื่น ๆ (กรมวิชาการ, 2551 : 6)

ความสำคัญและปัญหาของคำศัพท์ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มีผู้ศึกษาปัญหาต่างๆ เพื่อ นำมาปรับปรุงในการสอนคำศัพท์ไว้ เช่น ประนอม สุรัสวดี (2539 : 32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการ เรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วม และสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียน เรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการ เรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

จากปัญหาที่ผู้วิจัยประสบและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียน ผู้วิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ อยู่ในเกณฑ์ต่ำ (กรมวิชาการ, 2551 : 2) ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ ครูส่วนมากมักสอนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ อยู่ในเกณฑ์ต่ำ (กรมวิชาการ, 2551 : 2) ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ ครูส่วนมากมักสอนคำศัพท์เน้นการบันทึกท่องจำ จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานไม่เข้าใจ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญปฏิบัติตามเน้นการบันทึกท่องจำ จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานไม่เข้าใจ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ ปฏิบัติตาม คำสั่งของครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่สามารถ จะนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้องและเหมาะสม ขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย

ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะคำศัพท์ประกอบการเรียน การสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนลำสาละ (ราษฎร์บำรุง) เพราะการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์จะทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรู้ อยากเรียน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด ฟัง อ่าน และเขียน อีกทั้งเพื่อ

กระตุ้นและสร้างความสนใจของนักเรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่ เรียนรู้ อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาการภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมการสอนและการสอนแบบปกติ
2. เพื่อความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมการสอนและการสอนแบบปกติ

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 60 คน ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนลำสาละ (ราษฎร์บำรุง) สำนักงานเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากเข้ากลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง จำนวน 30 คน ซึ่งนักเรียนทั้ง 2 ห้องเรียนมีความรู้เท่าเทียมกันโดยดูจากผลทดสอบของภาคเรียนที่ผ่านมา

ตัวแปรตัว

แปรต้น คือ วิธีการสอนทั้ง 2 วิธี ได้แก่ การสอนโดยใช้เกมการสอน และการสอนแบบปกติ

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเรียนรู้ 2 รูปแบบ ดังนี้

1.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการสอน จำนวน 2 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 4 ชั่วโมง

1.2 แผนการจัดการเรียนแบบปกติ จำนวน 2 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 4 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถและประเมินผลการเรียนรู้แบบเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

การสร้างเครื่องมือวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย วิจัยมีรายละเอียด ดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้คำศัพท์ประกอบการสอน

1.1. ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษาอังกฤษ

1.2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ

1.3. ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา และคำศัพท์ในบทเรียน จากหนังสือเรียน New Express 3 บทที่ 7 เรื่อง Places around me และ บทที่ 8 เรื่อง Home sweet home

1.4. สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ตามเนื้อหา

1.5. นำแผนการสอนที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 คน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข ซึ่งได้มีการแก้ไขขั้นตอนการสอนบาง ขั้นตอน และรูปแบบประโยคที่ใช้ในการสนทนาบางบท

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด เป็น แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวนแบบทดสอบ 30 ข้อ

2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากหนังสือดังต่อไปนี้

2.1.1 แนวการสร้างข้อสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์โสธร). 2539)

2.1.2 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์โสธร.2540) 39

2.1.3 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์(สำออง หิรัญบุรณะ.2542)

2.1.4 การพัฒนาข้อสอบการเรียนรู้คำศัพท์ให้เป็นมาตรฐาน (อัจฉรา วงศ์โสธร.254) 2.2 นำคำศัพท์จากบทเรียนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 30 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2543 : 117) ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้นำคะแนนที่ได้แทนค่าในสูตร

$$IOC = N \sum R$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถาค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ข้อสอบนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะ ของกลุ่มพฤติกรรม นั้น ค่าดัชนี IOC ของข้อสอบใดน้อยกว่า 0.5 ข้อสอบนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำมา ปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น บุญเชิด ภิญ โญอนันตพงศ์ (2526 : 89-91)

2.4 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 เสนอการหาคะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 40 ข้อ คือ ตอบถูก ให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.6 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลำสาละ เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบโดยใช้สูตรอย่างง่าย 25% 40

2.7 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ ตามเกณฑ์ของ บราว (Brown. 1996)

2.8 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีคำนวณแบบคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร KR-20 (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543 : 123) รวมทั้งหาค่าสถิติ t – test for One Sample - ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบชุดที่ 1 คือ 0.86 ซึ่งวัดได้ว่าข้อสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

3.1แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียน การสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเกอร์ท (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับ ความชอบ หรือไม่ชอบของ นักเรียนที่มีต่อเกมที่เล่น โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ ชอบมาก ที่สุด ชอบมาก ชอบปานกลาง ชอบน้อย ชอบน้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การหาคะแนนดังต่อไปนี้

5 คะแนน หมายถึง ชอบมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ชอบมาก

3 คะแนน หมายถึง ชอบปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ชอบน้อย

1 คะแนน หมายถึง ชอบน้อยที่สุด

ในการพิจารณาว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมอยู่ในระดับใดจะพิจารณาจาก ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินตระกูล (2535 : 164) ดังนี้

4.50-5.00 = ชอบมากที่สุด

3.50-4.49 = ชอบมาก

2.50-3.49 = ชอบปานกลาง

1.50-2.49 = ชอบน้อย

1.00-1.49 = ชอบน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมการสอนและการสอนแบบปกติ ดังข้อมูลในตาราง

วิธีการเรียน	จำนวนนักเรียน (N)	X	S.D.	df	t	sig
การสอนแบบ ใช้เกม	30	23.63	2.006	59.000	12.279	.00
การสอนปกติ	30	15.06	2.143	57.693		.00

*** $p < .05$

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยของการเรียนรู้หลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองเท่ากับ 23.63 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.006 และผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบปกติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 15.06 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.143 ซึ่งสรุปผลได้ว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมการสอนสูงกว่าผลการเรียนของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมการสอนและการสอนแบบปกติ

วิธีการเรียน	จำนวนนักเรียน (N)	X	S.D.	df	t	sig
การสอนแบบ ใช้เกม	30	70.03	2.054	58.000	47.881	.00
การสอนปกติ	30	38.13	2.370	57.073		.00

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองเท่ากับ 70.03 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.054 และผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบปกติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 38.13 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.370 ซึ่งสรุปผลได้ว่า ผลการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกม การสอนสูงกว่าผลการเรียนของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

อภิปรายผล

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คะแนนเฉลี่ย ซึ่งเป็นไปตาม สมมุติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้ อย่างเข้าใจ และจดจำ ซึ่งจะเห็นได้จากการทำกิจกรรม และการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่ง คะแนนที่ได้นี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. 2. ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมการสอนซึ่งผลโดยรวมนั้น นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมมากกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 เนื่องจากนักเรียนมีความเข้าใจในวิธีการสอน ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและการทำกิจกรรม รวมทั้งปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและครูผู้สอน ซึ่งเป็นการส่งเสริมทักษะทางสังคม รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่มีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนและแสดงศักยภาพของตัวเองออกมาอีกด้วย

บรรณานุกรม

- กนิษฐา ระเวช. (2543). ความสัมพันธ์ระหว่างความร้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์ก้ความสามารถในการอ่าน
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุ๊คส์. เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. (2543). พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: นามมีบุ๊คส์.
ณัฐมา จรูเทียบ. (2547). การใช้กิจกรรมคำยภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสาน
มิตร.
ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุด “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนปกติ. สารนิพนธ์ กศ.ม. (วิชาเอก
เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
นภดล นพไธสง. (2536). ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการช่วยจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
นันทพร คชศิริพงษ์. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์แลความคงทนในการเรียนรูคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ
ระดับ มัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกม ประกอบ. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม.
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
น้ำทิพย์ นำเพชร. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากการที่นักเรียนเลือกคำศัพท์ ด้วย
ตนเองกับครูเลือกให้. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ต้น
อ้อ แกรมมี.
พีระพงศ์ บุญศรีและมาลี สุรพงษ์. (2540). เกม.กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์
มัลลิกา พวกพล. (2550). การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย
โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ สาขาจิตวิทยาและการแนะ
แนว มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ลา จวน กิติ. (2547). การใช้เกมเพื่อนพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยาก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปี ที่ 3.
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ สาขาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- วิชัย สายอินคำ. (2541). การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจดจำความหมายคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังทองวิทยาจังหวัดสุโขทัย. ศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- วิไลพร ธนสุวรรณ. (2531). เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, คณะ
ศึกษาศาสตร์ สาขามัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- เสงี่ยม เวียงคำ. (2550). การพัฒนาการเขียนสะกดคำยาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม.
ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ สาขาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่