

การพัฒนาเกมการศึกษาบูรณาการวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) และวิชาภาษาอังกฤษ
เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน สำหรับนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ Scratch
DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME INTEGRATION OF TECHNOLOGY
SUBJECT (COMPUTING SCIENCE) AND ENGLISH SUBJECT ON BASIC ENGLISH
VOCABULARY FOR GRADE 4TH STUDENTS BY USING SCRATCH

สุกัญญา ปันพระ¹, ทิพรัตน์ กระชัน², ภารดร พิมพ์พันธุ์³, ไกรวิชญ์ ดีเอ็ม⁴
Sukanya Panphra, Thiparat Krachan², Paradorn Pimphan³, kriwit Dee-aim⁴

Corresponding Author E-mail: thiparat.nan271@hotmail.com

Received: Mar 22, 2021; Revised: Apr 27, 2021; Accepted: Jun 25, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาเกมการศึกษาบูรณาการวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) และวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อศึกษาทักษะการใช้โปรแกรม Scratch ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3) เพื่อประเมินการสร้างชิ้นงานเกมบูรณาการวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) และวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 46 คน โดยได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบประเมินนักเรียนการใช้โปรแกรม Scratch 4) แบบประเมินชิ้นงาน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. เกมการศึกษาบูรณาการวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) และวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี
2. ทักษะการใช้โปรแกรม Scratch ของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี
3. ผลการประเมินการสร้างชิ้นงานของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ : เกมการศึกษา, คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน, โปรแกรม Scratch

¹ ครู, โรงเรียนชุมชนบ้านทุ่งนางาม

¹ Teacher, Chumchonbantungnangam School

² นักศึกษา, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

² Student, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University

^{3,4} คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

^{3,4} Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University

Abstract

The purpose of this research were to 1) to develop the educational game integration of Technology subject (Computing Science) and English subject on Basic English Vocabulary for Grade 4th students by using Scratch, 2) to study the Scratch program skills of Grade 4th students, and 3) to evaluate game projects which integration of Technology subject (Computing Science) and English subject on Basic English Vocabulary for Grade 4th students. Sample group was 46 Grade 4th students of Anuban Nakhon Sawan School, Muang District, Nakhon Sawan Province which came from purposive sampling technique. Research tools were 1) Basic English Vocabulary game, 2) learning management plans, 3) student evaluation form in Scratch programming, and 4) project evaluation form. Statistics used were Mean, Standard Deviation.

The study findings were as follows:

1. educational game integration of Technology subject (Computing Science) and English subject on Basic English Vocabulary for Grade 4th students by using Scratch have good average level.
2. the Scratch programming skills of students were at good level.
3. student projects evaluation were at good level.

Keywords : Educational Game, Basic English Vocabulary, Scratch Program

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางการสื่อสารและการคมนาคมทำให้เกิดความสะดวกและรวดเร็วและการเดินทางส่งผลให้ประชากรโลกที่ต่างชาติดังภาษากันมีโอกาสนี้และความจำเป็นที่ต้องติดต่อสื่อสาร ซึ่งประชากรโลกส่วนใหญ่นิยมใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางเพื่อการสื่อสาร ประเทศไทยได้รับผลการกระทบจากสถานการณ์นี้ด้วยส่งผลให้ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในสังคมไทยเพราะเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่อการสื่อสารในทุกด้าน เช่น การประกอบอาชีพ การท่องเที่ยว การพักผ่อนหย่อนใจและส่งผลย้อนกลับไปที่การจัดการศึกษาที่จะต้องให้ความสำคัญกับการศึกษาภาษาอังกฤษ การรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างชนชาติอื่น มีความได้เปรียบในด้านการสื่อสาร สามารถเข้าใจความรู้สึกนึกคิด ทักษะคติและวัฒนธรรมของชนชาติอื่น ตลอดจนความก้าวหน้า ทางวิทยาการสมัยใหม่ทันต่อเหตุการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ของโลกและสามารถปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้นในการพัฒนาคนจึงต้องพัฒนาให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในยุคโลกาภิวัตน์ เช่น ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษและคอมพิวเตอร์ รวมทั้งความสำคัญของวิทยาการสมัยใหม่ควบคู่กับภูมิปัญญาไทย (รุ่ง แก้วแดง, 2542) การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าของวิทยาการและเทคโนโลยี ซึ่งรวมทั้งการที่ประเทศไทยได้มีการติดต่อสื่อสารกับประชาคมโลกมากยิ่งขึ้น การศึกษาจึงเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาคนในชาติให้มีคุณภาพและต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการพัฒนาการศึกษาจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรับแนวคิด วิธีการ และกระบวนการเรียนรู้ใหม่เพื่อสร้างคนสมัยใหม่ให้มีความรู้สีกิต มีความสุขกับการเรียน เป็นคนเก่ง ฉลาด รู้จักคิดวิเคราะห์และใฝ่รู้ตลอดเวลา (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2536)

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่ทั่วโลกยอมรับว่าเป็นภาษาสากล ทั้งในการเรียนการสอน การติดต่อธุรกิจ การงาน และการใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันของประเทศไทย จึงมีประเด็นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง ข้อสำคัญ การเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน (ศิริพันธ์ กิตติสุขสถิต, ยุติ ภูริโกโคย 2549) กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่ม โดยเรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแสวงหาความรู้ด้านต่าง ๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กรมวิชาการ, 2545) การเรียนการสอนภาษามีเป้าหมายสูงสุดคือการที่ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษาจนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ความสำเร็จของผู้เรียนขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ หลายด้าน อาทิ ปัจจัยที่เกี่ยวกับตัวผู้สอน วิธีการสอน วัฒนธรรมและสังคมวิธีการเรียนและตัวผู้เรียนปัจจัยที่เกี่ยวกับตัวผู้เรียนจึงมีบทบาทอย่างมากต่อความสำเร็จในการเรียนภาษา การผสมผสานกันอย่างดีขององค์ประกอบเกี่ยวกับตัวผู้เรียน อันได้แก่ บุคลิกลักษณะ แรงกระตุ้น ทักษะคติ และกลวิธีในการเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาได้เป็นอย่างดีในการเรียนภาษาอังกฤษ เมื่อผู้เรียนมีปัญหาและผู้เรียนจะหาทางเอาชนะปัญหาอุปสรรคนั้นได้โดยใช้กลวิธีที่เรียกว่ากลวิธีในการเรียน นับว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนภาษาเป็นอย่างมาก เพราะกลวิธีเรียนเปรียบเสมือนเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นและมีทิศทางในการเรียนของตนเอง กลวิธีในการเรียนเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนภาษาเพราะกลวิธีในการเรียนมีความสัมพันธ์กับสติปัญญาในการเรียนภาษา และเป็นเสมือนเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางในการเรียนรู้ของตนเอง นำไปสู่ความกระตือรือร้นในการเรียนและทำให้ผู้เรียนมีแนวทางในการเรียนของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียน ผลจากการใช้กลวิธีในการเรียนรู้อาชีพที่เหมาะสมจะทำให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาความสามารถและความมั่นใจในภาษามากขึ้น (กาญจน์พิช

ชา ฤทธิไทย, 2551) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีความสำคัญมากต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพราะสามารถทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษาได้ดียิ่งขึ้นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาจำนวนมากที่ประสบปัญหาเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจซึ่งมีอยู่มากมาย แต่ผู้เรียนส่วนใหญ่มักใช้กลวิธีที่เป็นพื้นฐานซึ่งใช้ปฏิบัติเป็นประจำ เช่น การใช้วิธีการเปิดพจนานุกรมเพื่อค้นหาความหมายของคำศัพท์ต่างๆ เป็นต้น ผู้เรียนจึงเสมือนถูกจำกัดไว้กับวิธีการพื้นฐานที่เคยปฏิบัติมาเท่านั้น ซึ่งถ้าเป็นสถานการณ์จริงแล้ววิธีการนี้อาจจะไม่เหมาะสมผู้เรียนอาจจะไม่มีกลวิธีอื่นๆมาใช้ในการแก้ปัญหา (กาญจน์พิชชา ฤทธิไทย, 2551) การเรียนในวิชาต่างๆ อย่างแพร่หลายในวิชาที่เกี่ยวกับการใช้ภาษา การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ช่วยให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา (สมิตรา อังวัฒนากุล , 2537) เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือเรียกว่าเกมการศึกษานั้นมี 3 ประเภท คือ เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เกมแบบแข่งขัน และเกมจำลองสถานการณ์ การนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี 5 ขั้นตอน คือ แจกจุดมุ่งหมายในการเล่น อธิบายวิธีเล่นและกติกาในการเล่น สาธิตการเล่น ลงมือเล่น และขั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น ขั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญจะละเลยไม่ได้หากการเล่นเกมปราศจากการวิเคราะห์วิจารณ์ หลังการเล่นกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจะเป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ เท่านั้น จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู (อนุภาพ ดลโสภณ, 2540) การคิดค้นที่จะนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนเป็นการศึกษาหาความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาในรูปแบบเกมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อตัวนักเรียนมากที่สุด และนอกจากนั้นนักเรียนยังสามารถนำขั้นตอนของการใช้เทคโนโลยีมา สร้างเกมในรูปแบบของตนเองได้ตามต้องการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (ขนาด 14 pt ชนิดตัวธรรมดา)

1. เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบเกมบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาทักษะการใช้โปรแกรม Scratch ของนักเรียน จากการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การทบทวนวรรณกรรม

สำเนา ศรีประมงค์ (2547) ได้วิจัย เรื่อง การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการเรียนรู้ล่วงหน้า 2 สัปดาห์และ 4 สัปดาห์ ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ จังหวัดระยอง โดยจะแบ่งเป็นกลุ่มประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ จังหวัดระยอง จำนวน 5 ห้อง ห้องละ 40 คน แต่ละห้องทางฝ่ายวิชาการได้จัดระดับความสามารถนักเรียนแบบคละกันหมด รวมนักเรียนทั้งหมด 200 คน และแบ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ จังหวัดระยอง จำนวน 1 ห้อง โดยใช้การสุ่มอย่างง่ายจากจำนวน 5 ห้อง โดยใช้วิธีจับฉลากมา 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 40 คน คะแนนเฉลี่ยวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการทดลองกับคะแนนเฉลี่ยความ

คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการทดลองทั้งช่วงไป 2 สัปดาห์ พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้ต่ำกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการทดลอง เท่ากับ 0.82 เมื่อครบ 4 สัปดาห์จึงทดสอบความคงทนในการเรียนรู้พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้ต่ำกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการทดลอง มีผลต่างเท่ากับ 3.20 แสดงว่า ความจำของนักเรียนลดลง จากการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทน พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่าความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์เมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์สูงกว่า 4 สัปดาห์

จันทร์ฤทธิ์ พานิชสุผล (2557) ได้วิจัย เรื่อง กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนเอกชนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา เพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภาวะคุกคามของการบริหารโรงเรียนเอกชนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา และเพื่อพัฒนากลยุทธ์การบริหารโรงเรียนเอกชนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โรงเรียนเอกชนในระบบ ประเภทสามัญศึกษา ที่มีการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนเอกชน จากผลการวิจัยพบว่า การวางแผนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ซึ่งจะแสดงให้เห็นการวางแผน การเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษมากเพราะตระหนักว่าการวางแผนจะส่งผลให้เกิดการปฏิบัติตามแผนเพื่อไปเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษให้บรรลุผลสำเร็จ สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษในภาพรวมอยู่ในระดับมากและมากที่สุด ตามลำดับ ดังนี้ บทบาทและหน้าที่ของครู คณะผู้บริหารโรงเรียน นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน จุดแข็งของการบริหารโรงเรียนเอกชนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา จุดแข็งของการบริหารโรงเรียนเอกชน ได้แก่ การวางแผน จุดแข็งของการบริหารโรงเรียนเอกชนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษ ตามลำดับดังนี้ บทบาทและหน้าที่ของครู คณะผู้บริหารโรงเรียน นักเรียน และผู้ปกครอง จุดอ่อนของการบริหารโรงเรียนเอกชน ตามลำดับดังนี้ การนำแผนสู่การปฏิบัติ และการประเมินผล จุดอ่อนของการเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษ ได้แก่ บทบาทและหน้าที่ของชุมชน โอกาสของการบริหารโรงเรียนเอกชน ได้แก่ ความทันสมัยของเทคโนโลยี โอกาสของการเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษ ตามลำดับดังนี้ ความทันสมัยของเทคโนโลยี และค่านิยมของสังคม ภาวะคุกคามของการบริหารโรงเรียนเอกชน ตามลำดับดังนี้ งบประมาณของรัฐ นโยบายของรัฐ และค่านิยมของสังคม ภาวะคุกคามของการเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษ ตามลำดับดังนี้ งบประมาณของรัฐ และนโยบายของรัฐ กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนเอกชนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้มีทั้งหมด 12 กลยุทธ์หลัก 40 กลยุทธ์รอง 80 วิธีดำเนินการ

ปัทมวรรณ สุขศรี (2557) ได้วิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม จังหวัดนครศรีธรรมราช ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาและเพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในขณะที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม จังหวัดนครศรีธรรมราช จัดชั้นเรียนแบบคละความสามารถและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประทุมทายการามที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2557 จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อที่ 1

พฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในขณะที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายครั้งก็อยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ปวีศา อ่อนคำ, (2558) ได้วิจัย เรื่อง กระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้ วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมูท่าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรดิตถ์ ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า เพื่อออกแบบและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมูท่าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรดิตถ์ เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมูท่าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรดิตถ์ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนที่ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมูท่าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรดิตถ์ ประชากรที่ใช้ในการทดลองเพื่อประเมินคุณภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้น ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 31 คน โรงเรียนหมูท่าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรดิตถ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกโดยวิธีการแบบเฉพาะเจาะจง (Specific purpose sampling) ทั้งนี้เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีคุณลักษณะตรงกับประชากรเป้าหมายในการวิจัยนี้ การออกแบบและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษโดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมูท่าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรดิตถ์ โดยใช้เครื่องมือเป็นชุดกิจกรรม มีจำนวน 10 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 1 Who am I? ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 2 MacDonald's farm ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 3 Wild Animals ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 4 Tom and Jerry ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 5 The most character of the animals ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 6 Beloved pets ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 7 Animals of ASEAN ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 8 Our planet ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 9 Global warming ใช้เวลา 2 ชั่วโมง หน่วยที่ 10 Help our planet ใช้เวลา 2 ชั่วโมง และทดสอบหลังเรียน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาในการใช้ชุดกิจกรรมจำนวน 21 ชั่วโมง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องของชุดกิจกรรม ความเหมาะสมระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม การเรียนรู้ สื่อ การวัดผลและประเมินผล และนำมาคำนวณ หาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) พบว่า ดัชนีความสอดคล้องของชุดกิจกรรมหน่วยที่ 1 ถึงหน่วยที่ 10 มีค่า ดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 0.87 แสดงว่าชุดกิจกรรมมีคุณภาพเหมาะสม ผลการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมูท่าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรดิตถ์ โดยใช้เครื่องมือเป็นชุดกิจกรรม พบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT มีประสิทธิภาพระหว่างเรียน/หลังเรียน เท่ากับ 76.75/77.52 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75/75 และทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้วัฏจักร การเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการศึกษาความพึงพอใจในการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมูท่าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรดิตถ์ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.80 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

ณรงค์ฤทธิ์ วิษา (2559) ได้วิจัย เรื่อง การใช้แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านปิน อำเภอดอกคำใต้ จังหวัดพะเยา ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประชากรที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนบ้านปิ่น อำเภอดอกคำใต้ จังหวัดพะเยา จำนวน 14 คน ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 คือ แบบฝึกทักษะ จำนวน 5 เล่ม มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 80.00/81.81 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วย แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าหลังเรียน คือ คะแนนก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 57.62 คะแนนหลังเรียน หลังการใช้แบบฝึกทักษะ คิดเป็นร้อยละ 83.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) 1.90 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 และค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (σ) เท่ากับ 0.77 (ระดับมาก)

สมเดิยว เกตุอินทร์ (2559) ได้วิจัย เรื่อง กลยุทธ์การขับเคลื่อนนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการเป็นประชาคมอาเซียน ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า เพื่อศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการเป็นประชาคมอาเซียน ของสถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 เพื่อพัฒนากลยุทธ์การขับเคลื่อนนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการเป็นประชาคมอาเซียนของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 และเพื่อประเมินกลยุทธ์การขับเคลื่อนนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการเป็นประชาคมอาเซียนของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 ประชากรที่ทำการศึกษา ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษา และครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้นปีการศึกษา 2557 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 ประกอบด้วย 5 อำเภอ ได้แก่ อำเภอฝาง อำเภอแม่สาย อำเภอไชยปราการ อำเภอเชียงดาว และอำเภอเวียงแหง จำนวน 152 โรงเรียน โดยแบ่งเป็นผู้บริหารสถานศึกษาจำนวน 152 คน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาจำนวน 152 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 50 คน รวมกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยทั้งสิ้น 354 คน ผลการศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการเป็นประชาคมอาเซียน ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 สามารถ สรุปได้ดังนี้ ด้านการขับเคลื่อนนโยบายและหลักสูตร พบว่า ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่แตกต่างกัน รวมทั้งขาดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ การสอนของครูไม่มีความเป็นมืออาชีพเนื่องจากขาดความรู้ ความเข้าใจในทักษะการสอนวิชาภาษาอังกฤษ สอนไม่ตรง ตามวุฒิและวิชาเอก และ ครูออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษยังไม่ถูกต้อง โรงเรียนขาดสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย วัสดุอุปกรณ์ช่วยในการเรียนการสอน สื่อเทคโนโลยีไม่เพียงพอกับบริบทของนักเรียน ในบางระดับชั้นยังไม่สามารถปรับโครงสร้างเวลาเรียนตามนโยบายได้ การฝึกทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนยังขาดความต่อเนื่อง และชั่วโมงเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษน้อยเกินไปการพัฒนากลยุทธ์การขับเคลื่อนนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการเป็นประชาคมอาเซียน ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 3 พบว่า ผลการวิเคราะห์ห้พบาทของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องตามแนวทางปฏิบัติของสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง

นโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สามารถสรุปได้ดังนี้ การใช้กรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษ ที่เป็นสากล (CEFR) เป็นกรอบ แนวคิดหลักในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาควร พัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ หลักสูตร เทคนิคการสอน กระบวนการทดสอบและการวัดผล ให้สามารถเทียบเคียงกับ กรอบมาตรฐาน (CEFR) ได้ รวมถึงการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษ ของครูด้วย ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมการ จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 ผลการ ประเมินกลยุทธ์การขับเคลื่อนนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการเป็นประชาคมอาเซียน ของ สถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 40 คน ประกอบด้วย อาจารย์มหาวิทยาลัย จำนวน 10 คน ผู้ทรงคุณวุฒิ จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจำนวน 10 คน ศึกษาพิเศษผู้รับผิดชอบโครงการ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 10 คน ผู้อำนวยการเขตพื้นที่ การศึกษา จำนวน 5 คน และผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 5 คน ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ พิจารณาความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด

M. Devin and et.al (2016) ได้ทำการวิจัย เรื่อง เอกสารทางเทคนิคเกี่ยวกับการอนุรักษ์เกมดิจิทัลก่อนที่จะหายไป ผลการวิจัยพบว่า การตีพิมพ์เอกสารทางเทคนิคนี้ใน American Journal of Play จึงมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้อ่าน เกม นักวิจัยและนักวิชาการ ความตั้งใจของเรา คือ การนำเสนอปัญหาที่เราเผชิญกับเกมอิเล็กทรอนิกส์ก่อนที่มันจะหายไป เราต้องการยกย่องสิ่งนี้เกี่ยวกับปัญหาและดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านวารสาร ขั้นตอนต่อไปของเราคือการเตรียมและแจกจ่าย กระดาษสีขาวเล่มที่สองเกี่ยวกับแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและการแก้ปัญหาที่งาน Game Developer Conference (GDC) ในปี 2010 ในขณะเดียวกันโปรดพิจารณาเข้าร่วม IGDA Game Preservation SIG และช่วยเราในการทำงาน เนื่องจากอายุการใช้งานของสื่อดิจิทัลสันนิษฐานว่าความพยายามในการเก็บรักษาจึงต้องมีการโยกย้ายข้อมูลและการรีเฟรชจากรูปแบบสื่อที่เก่ากว่าการ สลายตัวไปเป็นรูปแบบที่ใหม่กว่า นำเสียดายที่สิ่งนี้มักขัดแย้งกับกฎหมายลิขสิทธิ์ ดังนั้นจึงต้องมีความพยายามเพื่อให้แน่ใจว่า ถูกต้องตามกฎหมายของการถ่ายโอนสื่อดิจิทัลเพื่อการอนุรักษ์ในท้องสมุดและจดหมายเหตุ นี่เป็นปัญหาที่ถกเถียงกัน แต่สิ่ง หนึ่งที่ต้องได้รับการแก้ไขเพื่อความปลอดภัยของดิจิทัลในอดีตและอนาคตของเรา

E. PAPATGA and A. ERSOY (2016) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจผ่านโปรแกรม Saratch ผลการวิจัยพบว่า ผลที่ได้จากแบบฟอร์มการระบุระดับพัฒนาการในการอ่านจับใจความที่จัดให้กับนักเรียนในการ นำไปปฏิบัติจริง คะแนนความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนและเปอร์เซ็นต์เพิ่มขึ้นในทุกรูปแบบในตอนท้ายของการนำไปใช้ พบว่าระดับการอ่านของนักเรียนเพิ่มขึ้นจาก "ระดับความวิตกกังวล" เป็น "ระดับการเรียนการสอน" ในบางรูปแบบและเป็น "ระดับการอ่านอิสระ" ในรูปแบบอื่น ๆ จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเช่นการสังเกต การบันทึกวิดีโอ และการสัมภาษณ์ ผลลัพธ์เกี่ยวกับการปรับปรุงทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนในระยะสั้นจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและ คุณภาพมีการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เข้าร่วมทั้งหมด จะเห็นว่าทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ทั้งหมดพัฒนาขึ้นจากกิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจที่ดำเนินการผ่านโปรแกรม Scratch จากผลลัพธ์เหล่านี้สามารถกล่าวได้ ว่าโปรแกรมนี้สามารถใช้ในการอ่านกิจกรรมความเข้าใจในระดับประถมศึกษา

Z. Ying (2017) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การแทนคำศัพท์สองภาษาและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัย พบว่า มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับครูสอนภาษาจีน EFL และผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างการศึกษาเกี่ยวกับคำศัพท์ทางจิตเข้า ใจความแตกต่างของโครงสร้างระหว่าง L1 และ L2 จิตพจนานุกรมและรู้เกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของพจนานุกรมศัพท์สอง ภาษาสำหรับผู้เรียนภาษาจีน EFL และกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มันเป็นความช่วยเหลือที่ดีในการชี้แนะผู้เรียน

ภาษาในการสร้างคำศัพท์ทางจิตใจอย่างมีประสิทธิภาพและสมเหตุสมผลและพัฒนาทักษะการฟังการพูดการอ่านและการเขียนในการเรียนภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบเจาะจงดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2/2562 จำนวน 349 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อพัฒนาทางวิชาภาษาอังกฤษ ศึกษาทักษะการใช้โปรแกรม Scratch และการสร้างชิ้นงานจากโปรแกรม Scratch ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ จำนวน 46 คน โดยเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. คุณภาพสื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch

2. โปรแกรม Scratch

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 แผน ใช้เวลาสอน 10 ชั่วโมง โดยใช้เกมการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch โดยเริ่มทดลองตั้งแต่วันที่ 25 พฤศจิกายน 2562 ถึง วันที่ 20 มกราคม 2563

2. หลังจากการสอนครบ 10 แผน ผู้วิจัยนำแบบวัดทักษะการใช้โปรแกรม Scratch และแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เกมการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. นำคะแนนที่ได้จากการวัดทักษะการใช้ Scratch และแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อทำการทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิจัย

จากการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนการสอนการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า

1. คุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนการสอนการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch โดยภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 4.33 แสดงว่า สื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch มีคุณภาพด้านเนื้อหาในการผลิตสื่อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\mu = 4.33$, $\sigma = 0.26$ และค่าร้อยละ = 86.67)

2. คุณภาพด้านเทคนิคของสื่อการเรียนการสอนการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch โดยภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 4.4 แสดงว่า สื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมการ

3. บูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch มีคุณภาพด้านเทคนิคในการผลิตสื่อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\mu = 4.4$, $\sigma = 0.33$ และค่าร้อยละ = 86)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า การสร้างสื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

การสร้างสื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นได้ผ่านการประเมินคุณภาพและปรับปรุงตามที่คุณผู้เกี่ยวข้องได้เสนอแนะ แสดงว่าสื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพทำให้นักเรียนมีทักษะการใช้โปรแกรม Scratch อยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้และทำให้นักเรียนมีการสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Scratch อยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

แนวทางการสร้างสื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมการบูรณาการวิชาเทคโนโลยี สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นๆ ได้

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ผ่านสื่อการเรียนการสอนรูปแบบเกมการบูรณาการวิชาเทคโนโลยีและวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้โปรแกรม Scratch
2. ควรปรับเวลาให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้นในบางเรื่องของโปรแกรม Scratch

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กาญจน์พิชชา ถวิลไทย. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการเรียนรู้กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน : การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการเรียนรู้กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาระดับ

- ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 2551.
- จันทร์ฤทัย พานิชสุกผล. (2557). กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนเอกชนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. รายงานการวิจัย : กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนเอกชนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา, 2557.
- ณรงค์ฤทธิ์ วิชา. (2559). การใช้แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านปิ่น อำเภอดอกคำใต้ จังหวัดพะเยา. รายงานการวิจัย : การใช้แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านปิ่น อำเภอดอกคำใต้ จังหวัดพะเยา, 2559.
- ปวีศา อ่อนขำ. (2558). กระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้ วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่ห้าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรธานี. รายงานการวิจัย : กระบวนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้ วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่ห้าสามัคคี อำเภอดรอน จังหวัดอุดรธานี, 2558.
- ปัทมาวรรณ สุขศรี. (2557). ผลการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม จังหวัดนครศรีธรรมราช. รายงานการวิจัย : ผลการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม จังหวัดนครศรีธรรมราช, 2557.
- รุ่ง แก้วแดง. (2542). เส้นทางการปฏิรูปการศึกษาไทย ปฏิรูปการศึกษา. ม.ป.ท.
- ศิรินันท์ กิตติสุขสถิต และ ยุติ ภูริโกโคย. (2549). การศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศของเด็กและเยาวชนไทยสู่มาตรฐานสากลเพื่อการแข่งขันทางวิชาการในเวทีระดับนานาชาติประจำปี 2549. กรุงเทพฯ : สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- สมเดี่ยว เกตุอินทร์. (2559). กลยุทธ์การขับเคลื่อนนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการเป็นประชาคมอาเซียน ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3. รายงานการวิจัย : กลยุทธ์การขับเคลื่อนนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการเป็นประชาคมอาเซียน ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3, 2559.
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. รายงานการวิจัย : การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง, 2547.
- สมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- E. PAPATGA and A.ERSOY. (2016). **Improving Reading Comprehension Skills Through the SCRATCH Program.** Trakya University.
- Monnes Devin and et.al. (2016). **Before It's too Late A Digital Game Preservation White Paper.** .
- Z. Ying. (2017). **The Representation of Bilingual Mental Lexicon and English Vocabulary Acquisition.**
English Department, North China Electric Power University, Baoding, Hebei Province, China.