



การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

โดย

นายจรัส จันทะ

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา  
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2562  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

โดย

นายจรัส จันทร์เทศ



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

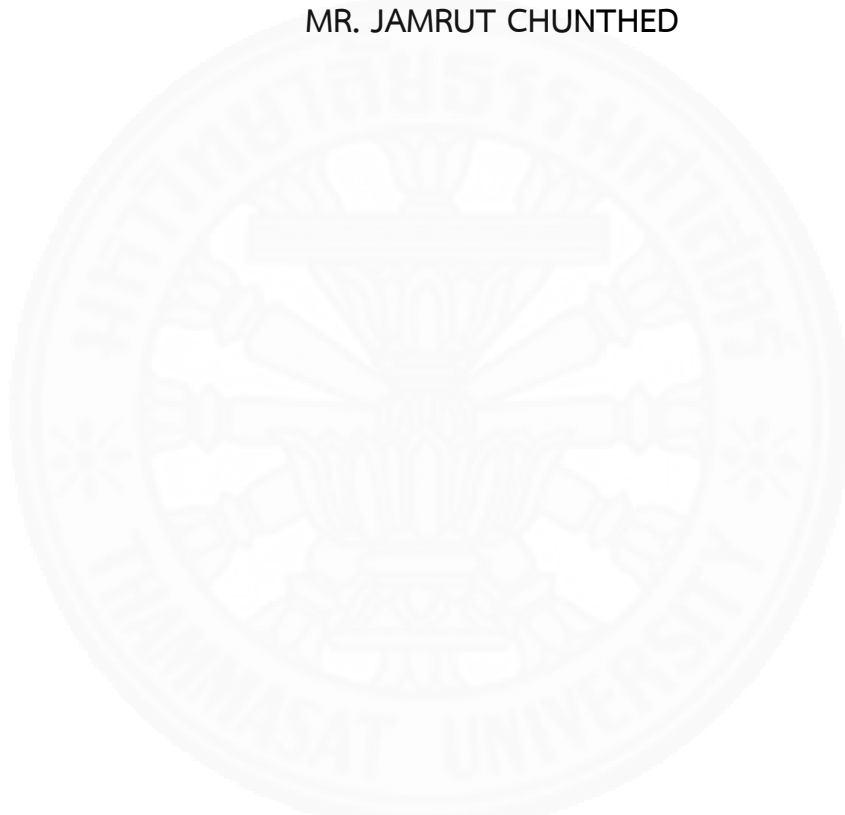
ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

DESIGNING A BOARD GAME TO PROMOTE ENGLISH VOCABULARY  
LEARNING FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

BY

MR. JAMRUT CHUNTHED



AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE  
REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION  
IN LEARNING SCIENCES AND EDUCATIONAL INNOVATION  
FACULTY OF LEARNING SCIENCES AND EDUCATION  
THAMMASAT UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2019  
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

การค้นคว้าอิสระ

ของ

นายจำรัส จันทะ

เรื่อง

การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 21 กันยายน พ.ศ. 2563

ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ  
หลัก

(อาจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ โสภณศิริรักษ์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ  
ร่วม

(อาจารย์ ดร.ลินดา เยห์)

คณบดี

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ชื่อผู้เขียน	นายจรัส จันทะ
ชื่อปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	วิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา วิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	ดร.เสมอภาณุ โสภณศิริรักษ์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระร่วม	ดร.ลินดา เยห์
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบ พัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากการใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนอาสาสมัครระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เรื่อง อาชีพ (Jobs) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทีแบบอิสระ (t-test dependent) ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและมากตามลำดับ 2) หลังจากการใช้บอร์ดเกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นและมีผลการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ไม่ต่างจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** บอร์ดเกม, การออกแบบบอร์ดเกม, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Independent Study Title	DESIGNING BOARD GAME TO PROMOTE ENGLISH VOCABULARY LEARNING FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS
Author	Mr.Jamrut Chunthed
Degree	Master of Education
Major Field/Faculty/University	Learning Sciences and Educational Innovation Learning Sciences and Education Thammasat University
Independent Study Advisor	Samoekan Sophonhiranrak, Ph.D.
Independent Study Co-Advisor	Linda Yeh, Ph.D.
Academic Years	2019

### ABSTRACT

The objectives of this independent study were to design, develop and study the efficiency of the board game to promote English vocabulary learning for junior high school students, and to investigate the satisfaction levels after the using a boardgame. The participants were 20 junior high school students from a school in Pranakhon Si Ayutthaya province by volunteering. The instruments used in this research were 1) a board game, 2) board game assessment tools, 3) vocabulary tests, and 4) a board game satisfaction survey form. Statistics used in this study were descriptive statistics; mean, percentages, standard deviation and t-test for dependent samples. The results of the study were as follows: 1) the efficiency of the board game was excellent as quality level, 2) the students' post-test score after using a board game was higher than pre-test, but vocabulary retention score after 1 week was not different compared with post-test score and 3) the students' satisfaction after using a board game was at high level.

**Keywords:** board game, board game design, English vocabulary learning,

## กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ โสภณศิริธัญรักษ์ และอาจารย์ ดร.ลินดา เยห์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำให้คำปรึกษา ชี้แนะและสั่งสอน ตลอดจนผลักดันจนทำให้การค้นคว้าอิสระสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ รศ.ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล ประธานกรรมการสอบค้นคว้าอิสระที่ได้ให้ความกรุณาในการพิจารณา ให้คำแนะนำในการปรับปรุงพัฒนาการค้นคว้าอิสระที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการดำเนินการค้นคว้าอิสระครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา กรัณยาธิกุล, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บริบูรณ์ ชอบทำดี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภวรรณ ชาติมนตรี, อาจารย์เกรียงไกร สกกุลประเสริฐศรี, ดร.ประนอม กรีอารีย์ และอาจารย์สมกมล หมั่นวิชา ที่ได้ให้ความกรุณาในการเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความถูกต้องทางด้านสื่อและเนื้อหาในบอร์ดเกม และให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินการค้นคว้าอิสระฉบับนี้อย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่บ่มเพาะวิชาความรู้ แนวคิดที่สร้างมุมมองในการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวกในการดำเนินการค้นคว้าอิสระฉบับนี้

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณครอบครัว ครูบาอาจารย์ พี่ตู่ กร น้องนัท น้องกอล์ฟ เพื่อน ๆ เพื่อนร่วมงาน ตลอดจนเพื่อน LSEd ทุกคน ที่สนับสนุนให้กำลังใจ และมีส่วนทำให้การดำเนินการทุกอย่างสำเร็จไปด้วยดี

นายจรัส จันทเทศ

(4)

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(8)
สารบัญภาพ	(9)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 คำถามการค้นคว้าอิสระ	6
1.3 วัตถุประสงค์ของการค้นคว้าอิสระ	6
1.4 ตัวแปรที่ศึกษา	7
1.4.1 ตัวแปรต้น	7
1.4.2 ตัวแปรตาม	7
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	7
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ	9
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	11
2.1.1 ความหมายและประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	11



2.1.2	กระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	12
2.1.3	แนวทางการจัดการเรียนการสอนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	15
2.2	แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม	19
2.2.1	ความหมายของเกม	20
2.2.2	ประเภทของเกม	21
2.2.3	บอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	22
2.2.4	แนวคิดในการออกแบบเกม (Game Design)	24
2.2.5	กระบวนการออกแบบเกม (Game Design Process)	27
2.2.6	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยบอร์ดเกม	29
2.3	ความคงทนในการจดจำ	31
2.3.1	ความหมายของความคงทนในการจดจำ	31
2.3.2	ขั้นตอนในการจดจำ	32
2.3.3	กระบวนการในการจดจำ	33
2.3.4	การวัดความคงทนในการจดจำ	34
บทที่ 3	วิธีดำเนินการค้นคว้าอิสระ	38
3.1	การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง	38
3.2	เนื้อหา	39
3.3	ระยะเวลาในการดำเนินการ	39
3.4	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ	40
3.4.1	เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ	40
3.4.2	ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ	40
3.4.2.1	บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	40
3.4.2.2	แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ และด้านเนื้อหา	41
3.4.2.3	แบบสอบถามความพึงพอใจ	42
3.4.2.4	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทน ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	43
3.5	แบบแผนที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ	43

	(6)
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล	44
3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	47
บทที่ 4 ผลการค้นคว้าอิสระ	49
4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	50
4.1.1 ลักษณะเกม	50
4.1.2 วัตถุประสงค์การเรียนรู้	50
4.1.3 การจบเกม	50
4.1.4 กลไกเกม	51
4.1.5 อุปกรณ์เกม	51
4.1.5.1 อุปกรณ์กลาง	51
4.1.5.2 อุปกรณ์ของผู้เล่น	51
4.1.6 ขั้นตอนการพัฒนาเกม	52
4.1.6.1 การศึกษากลุ่มเป้าหมาย	52
4.1.6.2 การวิเคราะห์เนื้อหา	52
4.1.6.3 การพัฒนาเกม	52
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
4.2.1 ผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ และด้านเนื้อหา	57
4.2.1.1 ผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ	57
4.2.1.2 ผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านเนื้อหา	60
4.2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนเรียนและหลังเรียน	62
4.2.3 ผลการเปรียบเทียบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังจากที่ผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์	63

	(7)
4.2.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	64
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	67
5.1 สรุปผลการศึกษา	67
5.2 อภิปรายผล	69
5.3 ข้อเสนอแนะ	74
5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้	74
5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป	75
รายการอ้างอิง	77
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก คู่มือการใช้งานบอร์ดเกม	93
ภาคผนวก ข บอร์ดเกมรูปแบบสื่อพิมพ์ (Printable Board Game)	101
ภาคผนวก ค เครื่องมือในการศึกษา	163
ภาคผนวก ง การวิเคราะห์เนื้อหาคำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs)	182
ภาคผนวก จ รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	187
ภาคผนวก ฉ หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ	189
ภาคผนวก ช การประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ	196
ภาคผนวก ซ คณะกรรมการทดสอบและความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	214
ประวัติผู้เขียน	218

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ตารางวิเคราะห์เนื้อหาการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	39
3.2 แบบแผนในการค้นคว้าแบบกลุ่มเดี่ยวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	44
3.3 การดำเนินการจัดกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	45
4.1 การพัฒนาเกมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	53
4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อแบบประเมินบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	57
4.3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อแบบประเมินบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามองค์ประกอบรายด้าน	59
4.4 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อแบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	61
4.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียน	62
4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนและคะแนนสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์เมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์	63
4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 20 คน ที่ได้ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	64
4.8 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นรายด้าน	66

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ระบบการสร้างความหมายทางภาษา	13
2.2 กระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ตามแนวคิด Lexical Approach	13



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายไม่ว่าจะในวงการการศึกษาหรือวงการธุรกิจทั่วโลก แต่ละประเทศจึงให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยบรรจุไว้ในหลักสูตรโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาอื่น ๆ (Saeed Al-Sobhi & Preece, 2018) ประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน กระทรวงศึกษาธิการมีการบรรจุภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรในทุก ๆ ระดับชั้น โดยกำหนดยุทธศาสตร์เสริมสร้างสมรรถนะทางภาษาของนักเรียน เช่น การกำหนดชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น การดำเนินการหลักสูตรห้องเรียนภาษาอังกฤษ การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ การจัดตั้งศูนย์เครือข่ายภาษาอังกฤษและการจัดหาครูเจ้าของภาษา เป็นต้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2556) และยังกำหนดภาษาอังกฤษไว้ในนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการที่จะยกระดับทักษะภาษาอังกฤษให้เป็นการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนทุกคนและทุกวัย (English for all) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเริ่มมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 โดยการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเน้นการแปลไวยากรณ์ (grammar translation) กล่าวคือครูสอนแบบแปลความหมายเนื้อหา โครงสร้าง คำศัพท์ นักเรียนเรียนภาษาจากการจดจำ โครงสร้าง คำศัพท์แล้วทำแบบทดสอบ นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาวิธีการสอนแบบแปลไวยากรณ์ถูกใช้ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อยมาและยังคงนิยมใช้อยู่ในยุคปัจจุบัน (สุเทพ รัตนกุล, 2549) แม้ว่าเวลาจะผ่านไปหลายศตวรรษการจัดการเรียนการสอนแบบแปลไวยากรณ์ที่ใช้กันมานานยังไม่สามารถพัฒนานักเรียนและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาภาษาอังกฤษให้สอดคล้องตามตัวชี้วัดทางการศึกษาในแต่ละยุคสมัยได้ ผลการเรียนรู้และทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียนยังคงไม่ได้ตามมาตรฐานตัวชี้วัด เห็นได้จากผลการประเมินผลระดับชาติหรือนานาชาติที่มีการวัดผลเกิดขึ้น คะแนนเฉลี่ยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-net) ปีการศึกษา 2561 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ทดสอบระดับภาษาอังกฤษของนักเรียนภายในประเทศพบว่า ผลการทดสอบรายวิชาภาษาอังกฤษเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 29.45 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) ในขณะที่ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษแต่ละประเทศในปี 2018 ที่เก็บข้อมูลโดยองค์กร English First (EF) จำนวน 80 กว่าประเทศทั่วโลก ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยถูกจัดอันดับให้อยู่ใน

ระดับต่ำโดยจัดอยู่ในอันดับที่ 64 จาก 88 ประเทศทั่วโลก (English First, 2018) ซึ่งการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมีความชัดเจนว่ายังไม่สามารถช่วยพัฒนาทักษะหรือผลสัมฤทธิ์ทางความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ เนื่องจากการเรียนการสอนเน้นการให้จดจำไวยากรณ์ ท่องจำคำศัพท์ การทำแบบฝึกหัดมากเกินไปและพัฒนาทักษะเพียงด้านเดียวซึ่งขาดการพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะฟัง พูด อ่านและเขียน ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากบทเรียนที่ไม่น่าสนใจ การจัดการเรียนรู้ที่ไม่ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของรายวิชาภาษาอังกฤษ (Gentner, 2014) จึงส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ทำให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับปัญหาการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยสามารถสรุปประเด็นปัญหาได้ 3 ปัญหาหลัก ได้แก่ 1) ปัญหาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 3) นักเรียนมีคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อย

1) ปัญหาความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยปัญหาที่นักเรียนกำลังประสบอยู่ในด้านความรู้ความเข้าใจคำศัพท์คือการออกเสียงคำศัพท์ การสะกดคำ การจดจำคำศัพท์และความหมายของคำในบริบทที่เหมาะสม (Rohmatillah, 2014) การศึกษาของ ศรีจิตรา นวรัตน์ (2560) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้แบบสอบถามด้านความรู้ความเข้าใจด้านการสะกดคำและการจำแนกคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาจำนวน 310 คน พบว่านักเรียนนักศึกษาไทยมีระดับความสามารถในความรู้ความเข้าใจด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไทยอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าร้อยละ 50 การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ที่ร้อยละ 29.1 และความถูกต้องในการจำแนกศัพท์อยู่เพียงร้อยละ 24.7

2) ปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้เพียงระยะสั้นแม้ว่าจะมีการทบทวนและการท่องจำอยู่เสมอ (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2557) เมื่อมีการเปลี่ยนบริบทหรือในสถานการณ์ใหม่ เช่น เมื่อได้อ่านเรื่องราวเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษที่มีคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้แล้ว แต่ไม่สามารถระลึกนึกถึงคำศัพท์ได้จึงทำให้ไม่เข้าใจในเนื้อหาตลอดจนไม่สามารถเขียนประโยคจากคำศัพท์นั้นได้ (สำเนา ศรีประมงค์, 2547) ซึ่งการไม่สามารถในการจดจำคำศัพท์ทำให้ไม่สามารถต่อยอดในการเรียนรู้ในด้านทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่านและทักษะการเขียนได้ เนื่องจากไม่มีความแม่นยำในคำศัพท์นั้น (อนุภาพ ตลโสภณ, 2540)

3) นักเรียนมีคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อยเนื่องจากการไม่รู้คำศัพท์และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ปิยนุช อุดมเกียรติสกุล, 2559) ในการศึกษาปัญหาและอุปสรรค

ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยชั้นปีที่ 3 ที่ศึกษาระดับปริญญาตรีต่างคณะ จำนวน 50 คน พบว่า นักศึกษากว่าร้อยละ 90 มีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษต่ำ โดยการมีคลังคำศัพท์น้อยและมีคำศัพท์ที่ไม่เพียงพอ ไม่สามารถนึกถึงคำศัพท์ที่จะใช้สื่อสารออกไป ซึ่งเป็นเหตุให้ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษออกไปได้ (ณัฐธนรี ฤทธิรัตน์ และธัญภา ชิระมณี, 2014) และเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้ให้นักเรียนไม่สามารถต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ทางภาษาที่สูงขึ้นได้ซึ่งส่งผลกระทบต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียน (นันทกา ทาวุฒิ, 2543) และไม่สามารถต่อยอดทักษะไปสู่ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (fluency) (Nation, 2003)

จากปัญหาข้างต้นผู้ศึกษาได้พบปัญหานี้ในสถานการณ์จริงจากการสังเกต การทำแบบฝึกหัดและการทดสอบในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนมีความรู้พื้นฐานในด้านคำศัพท์ที่แตกต่างกัน นักเรียนส่วนมากไม่สามารถอ่านเนื้อหาได้อย่างเข้าใจ เนื่องจากไม่ทราบความหมายของคำศัพท์จากเนื้อเรื่อง ตลอดจนไม่สามารถใช้คำที่ในการเรียบเรียงแต่งประโยคได้ โดยนักเรียนไม่มีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอที่จะแปลความและเรียบเรียงประโยครวมไปถึงทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง และที่สำคัญที่สุดหลังจากการเรียนการสอนไปแล้ว พบว่า นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ และความคงทนของการจดจำคำศัพท์ระยะสั้นแม้ว่าจะมีการท่องคำศัพท์หรือมีกิจกรรมทบทวนอย่างสม่ำเสมอ สังเกตได้ว่าการทำกิจกรรมในชั้นเรียนสร้างความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ในชั้นเรียนได้แต่เมื่อเวลาผ่านไปนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์หรือนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้องโดยเฉพาะอย่างยิ่งในบทเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) ที่ประกอบไปด้วยกลุ่มคำศัพท์ที่เฉพาะไม่ได้ใช้บ่อยในชีวิตประจำวันและการออกเสียงและการสะกดคำที่ซับซ้อนขึ้นจึงเป็นเรื่องยากและเป็นปัญหาสำหรับนักเรียน ปัญหานี้จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขเพื่อให้นักเรียนทราบและจดจำคำศัพท์ได้เพื่อนำความรู้ไปใช้ในบทเรียนที่ซับซ้อนขึ้นในระดับที่สูงขึ้น และพัฒนาศักยภาพให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางที่มุ่งหวังให้นักเรียนเกิดทักษะทางภาษาอังกฤษที่เน้นทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องราวตนเองที่ประกอบด้วยคำศัพท์และเรื่องสิ่งต่าง ๆ รอบตัว งานอดิเรก สภาพอากาศ การศึกษา อาชีพ และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยกำหนดวงคำศัพท์จากหัวเรื่องข้างต้นในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2,100 - 2,250 คำ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551) และคลังคำศัพท์ในการวัดผลการศึกษาระดับชาติที่กำหนดไว้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 3,193 คำ ซึ่งคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพถูกรวบรวมสำหรับการวัดประเมินผล ในการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2555)

ปัญหาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษข้างต้นมีสาเหตุมาจากปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ ด้านครูผู้สอน ด้านนักเรียนและด้านการจัดการเรียนการสอน โดยทั้งสามปัจจัยล้วนเชื่อมโยงสัมพันธ์กันและผลต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ณภัทริน เกาพาน, ลดาวัลย์ วัฒนบุตร, สุณี



สาธิตานันต์ และสกล สรเสนา, 2554) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอนที่ขาดการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์กันในชั้นเรียนซึ่งการเรียนการสอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ ครูจึงควรจัดการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกฝนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Sunisa Sasum & Weeks, 2018) ซึ่งการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ที่เน้นการท่องจำคำศัพท์หรือทำแบบฝึกหัด ยังไม่สามารถทำให้เกิดการจดจำคำศัพท์ในระยะยาวได้ (ธูปทอง กว้างสวาสดี, 2549) ดังนั้นการใช้วิธีการสอนแบบเดิมคือการสอนแปลไวยากรณ์และคำศัพท์ด้วยการทำแบบฝึกหัดและการท่องจำจึงไม่สามารถตอบโจทย์การเรียนรู้คำศัพท์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในพื้นที่ชนบทที่จะขาดโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันจึงต้องการบรรยากาศและโอกาสในการใช้สื่อการเรียนรู้ในการฝึกภาษาที่ส่งเสริมความมั่นใจในการใช้ภาษาที่หลากหลายและสอดคล้องกับบริบทของนักเรียน (Tangkijmongkol, 2012)

จากสถานการณ์ที่พบประกอบกับประสบการณ์ตรงของผู้ศึกษาทำให้เห็นความสำคัญของปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์จะแก้ที่กระบวนการเรียนรู้อย่างเดียวไม่เพียงพอควรมีสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษด้วย สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยและสร้างความบันเทิงในการเรียนรู้ คือ บอร์ดเกม (board game) ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถจัดกระบวนการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติได้พูดได้สื่อสารระหว่างกัน เป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงและสร้างเสริมการมีส่วนร่วมที่เต็มไปด้วยความท้าทาย โดยเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมที่นักเรียนได้เล่น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกวัย (Wright, Betteridge & Buckby, 2006) โดยการจัดการเรียนรู้จะเป็นไปในลักษณะที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของนักเรียน มีความสนุกสนานเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ให้เห็นแจ้งด้วยตัวนักเรียนเอง เป็นการเรียนรู้ที่อย่างมีความหมายและคงทน (ทิตินา แคมมณี, 2555) คุณประโยชน์ของเกมต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาคือเกมมีการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการเล่น หากผู้เล่นต้องการที่จะได้รับชัยชนะในการเล่นหรือบรรลุจุดหมายจำเป็นจะต้องใช้ความสามารถทางภาษา ผู้เล่นจึงต้องเตรียมความพร้อมทางภาษาของตนเองมาให้ดีที่สุดเพื่อที่จะสามารถอยู่ในเกมและบรรลุเป้าหมายของเกมได้ซึ่งเป็นการเสริมสร้างทักษะทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว (Read, 2007) ผู้เล่นจะสนุกสนานจากการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเล่นและทักษะทางภาษาอังกฤษเกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการเล่น การศึกษาของ ญัฐวราพร เปลียนปราน และสุทัศน์ นาคจัน (2558) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า การใช้เกมสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์มากขึ้น นักเรียนมีความพึงพอใจ สนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น

นอกจากนี้การศึกษาของ Lee (2012) ได้ศึกษาการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยออกแบบบอร์ดเกม SMARTies นำมาใช้เพื่อวัดประเมินผลความรู้ความเข้าใจในบทเรียนภาษาอังกฤษ โดยพัฒนาจากเนื้อหาในหลักสูตรและแบบเรียนที่ใช้สอนในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ ลักษณะของเกมเป็นกระดานแล้วเดินหมากที่จะประกอบด้วยคำถามภาษาอังกฤษ เมื่อตอบถูกจะสามารถเดินหมากช่องต่อไปจนกว่าจะถึงจุดหมาย ศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาาระดับปีที่ 1 ถึงปีที่ 5 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในประเทศมาเลเซีย โดยเปรียบเทียบผลการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียนและสอบถามทัศนคติจากการเล่นเกม โดยครูให้นักเรียนได้เล่นเกมที่สามารถตัดสินใจ สร้างสมมติฐานได้ด้วยตนเอง ปรากฏความกังวลเมื่อเปรียบเทียบกับการวัดและประเมินผลแบบเดิม สร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้และเป็นสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและผลการศึกษาพบว่าหลังจากการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น นักเรียนมีการแสดงออกทางภาษาที่เพิ่มขึ้นทั้งด้านความรู้พื้นฐานเพิ่มขึ้นร้อยละ 46 การสะกดคำเพิ่มขึ้นร้อยละ 50.50 และด้านไวยากรณ์เพิ่มขึ้นร้อยละ 47.98 ซึ่งการสร้างบรรยากาศการเรียนภาษาที่สนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียนที่พบได้จากการเล่นเกมสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางภาษาได้ ยิ่งไปกว่านั้นบอร์ดเกมยังเป็นสื่อที่สามารถจำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เสมือนจริงสามารถสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ (ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ, ธีระวัฒน์ จันทิก และพิทักษ์ ศิริวงศ์, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับความมุ่งหวังของหลักสูตรที่ต้องการมุ่งเน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ทางด้านภาษาต่างประเทศจากสถานการณ์นำมาต่อยอดทางด้านการศึกษาและอาชีพ ให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551) จากการศึกษาเอกสารสามารถสังเกตได้ว่าบอร์ดเกมที่มีผู้ศึกษาไว้แล้วเป็นการนำเกมที่มีผู้พัฒนาแล้วมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเท่านั้น แต่ยังไม่มีการพัฒนาบอร์ดเกมจากบริบทที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสภาพแวดล้อมมากนัก ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะออกแบบพัฒนาบอร์ดเกมในการเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพ (Jobs) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

## 1.2 คำถามการค้นคว้าอิสระ

1.2.1 บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) มีองค์ประกอบและกลไกการเล่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างไร

1.2.2 บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ที่ออกแบบ และพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพบอร์ดเกมอยู่ในระดับใด

1.2.3 บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความคงทนในการจดจำได้หรือไม่

1.2.4 ความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับใด

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการค้นคว้าอิสระ

1.3.1 เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.3.2 เพื่อหาประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.3.3 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนเรียน หลังเรียน และความคงทนในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้บอร์ดเกม

1.3.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

## 1.4 ตัวแปรที่ศึกษา

### 1.4.1 ตัวแปรต้น

บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

### 1.4.2 ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจดจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. ความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องมีความหมายตามพจนานุกรมได้มาจากการวัดและประเมินผลผ่านแบบทดสอบหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) กับคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน

**บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs)** หมายถึง สื่อการจัดการเรียนรู้ในการฝึกฝนความสามารถทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการของเกมกระดานที่มีลักษณะรูปแบบการเล่นหรือการแข่งขันประกอบไปด้วย ผู้เล่น กฎ กติกา แบบแผน ระยะเวลา วัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนวิธีการและผลของการเล่นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของเกมที่กำหนดไว้

**ความคงทนในการจดจำคำศัพท์** หมายถึง คะแนนจากการทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้จากการทดสอบหลังจากการจัดการเรียนรู้ได้สิ้นสุดไปแล้วเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

**ประสิทธิภาพบอร์ดเกม** หมายถึง เกณฑ์ประสิทธิภาพของบอร์ดเกม เรื่อง อาชีพ (Jobs) ที่ได้จากการประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอนเกมและด้านเนื้อหา ทั้งหมด 3 คน

ด้วยแบบประเมินสี่และเนื้อหา มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด คำนวณคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง บอร์ดเกมมีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง บอร์ดเกมมีความเหมาะสมมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง บอร์ดเกมมีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง บอร์ดเกมมีความเหมาะสมน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง บอร์ดเกมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

**ความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมซึ่งสามารถวัดได้จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด คำนวณคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมายดังนี้**

ระดับ 5 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวนักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51-1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

## 1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.6.1 ได้สื่อนวัตกรรมรูปแบบบอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.6.2 ได้ทราบถึงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ที่พัฒนาในฐานะสื่อการเรียนรู้

1.6.3 ได้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและบริบทแวดล้อมที่จะช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

## บทที่ 2

### วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยบอร์ดเกม ดังนี้

#### 2.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1.1 ความหมายและประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1.2 กระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1.3 แนวคิดการจัดการเรียนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### 2.2 แนวการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

2.2.1 ความหมายของเกม

2.2.2 ประเภทของเกม

2.2.3 บอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2.2.4 แนวคิดในการออกแบบเกม (Game Design)

2.2.5 กระบวนการออกแบบเกม (Game Design Process)

2.2.6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยบอร์ดเกม

#### 2.3 ความคงทนในการจดจำ

2.3.1 ความหมายของความคงทนในการจดจำ

2.3.2 ขั้นตอนในการจดจำ

2.3.3 กระบวนการจดจำ

2.3.4 การวัดความคงทนในการจดจำ

## 2.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### 2.1.1 ความหมายและประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ภาษาทุกภาษาของมนุษย์ทั่วโลกมีคำ (word) เป็นองค์ประกอบ โดยภาษาเริ่มต้นมาจากการเรียนรู้คำเป็นอันดับแรกและพัฒนาสืบต่อมาอย่างไม่หยุดนิ่ง มนุษย์เราจึงมีการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะในบริบทภาษาแม่หรือภาษาต่างประเทศ (Thornbury, 2002) คำศัพท์ (vocabulary) หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับคำและความหมายของคำที่มาจากส่วนประกอบของตัวอักษรอย่างมีความหมาย มีการบัญญัติคำศัพท์ ความหมายคำ การสะกดคำ ลักษณะการสื่อสาร และมีการใช้จริงในภาษา (Schmitt, 2000) โดยคำศัพท์จะมีลักษณะเป็นกลุ่มของคำที่มีความหมายเฉพาะที่ผู้ใช้ภาษามีความคุ้นเคยและใช้ในการสื่อสารทางภาษา (Hatch & Brown, 1995) ในหนึ่งประโยคสามารถแบ่งคำศัพท์ 2 หน่วยตามหน้าที่ของคำศัพท์ ได้แก่ หน่วยคำ (lexical unit) และหน่วยไวยากรณ์ (grammar unit) โดยหน่วยคำ คือ คำศัพท์ที่มีความหมายในประโยคและหน่วยไวยากรณ์ (grammar unit) คือ คำที่มีหน้าที่ตามรูปแบบโครงสร้างไวยากรณ์ในประโยค ตัวอย่างประโยค เช่น “A very romantic dragon slept in the nearby woods.” คำว่า dragon ตามรูปแบบหน่วยคำ หมายถึง สัตว์ในตำนานตามจินตนาการ และตามรูปแบบหน่วยไวยากรณ์ dragon มีหน้าที่เป็นประธานของประโยค (ศิริพร พงษ์สุรพิพัฒน์, 2540)

คำศัพท์แบ่งตามขอบเขตการใช้ภาษาในทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน ได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ คำศัพท์เพื่อการรับสาร (receptive) และคำศัพท์เพื่อการส่งสาร (productive) (Maskor & Baharudin, 2016) คำศัพท์เพื่อการรับสาร (receptive) หมายถึง คำศัพท์ที่มีเป้าหมายในการนำมาใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้จากสื่อรูปแบบการฟังหรือการอ่าน นักเรียนจะเข้าใจคำได้จากบริบทของบทเรียนเพื่อความเข้าใจในความหมายของคำนั้น ๆ แต่จะแตกต่างกันในบริบทชีวิตประจำวันของนักเรียน (Hatch & Brown, 1995) ลักษณะของการเรียนรู้ที่เน้นการจดจำคำศัพท์และความหมายเมื่อได้เห็นหรือได้ฟัง (Nation, 1990) ซึ่งเป็นเพียงการรับรู้คำศัพท์ที่นักเรียนยังไม่สามารถใช้สื่อสารได้อย่างคล่องแคล่ว (เด่นติศักดิ์ ดอกจันทร์, 2560) โดยนักเรียนจะรับรู้ความหมายคำศัพท์เพื่อที่จะให้เข้าใจในเนื้อหาที่ได้อ่านหรือฟังแต่ยังไม่สามารถนำมาใช้เขียนหรือพูดได้ และการเรียนการสอนจะเป็นลักษณะการสอนความหมายคำ การออกเสียง การสะกดคำจากคำศัพท์ในประโยค (Maskor & Baharudin, 2016) คำศัพท์ในการเรียนรู้เป็นคำศัพท์ที่ไม่ได้พบเห็นบ่อยนัก (passive vocabulary) การเรียนรู้คำศัพท์จึงเน้นการจดจำความหมายของคำ (recognize) (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558)



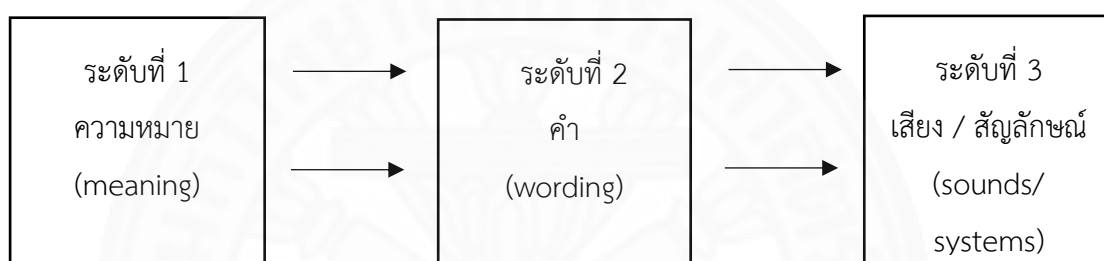
คำศัพท์เพื่อการสื่อสาร (productive) หมายถึง คำศัพท์ที่นักเรียนเรียนรู้แล้วสามารถนำคำศัพท์มาใช้ในการพูดหรือเขียนได้อย่างถูกต้อง (Hatch & Brown, 1995) คำศัพท์เป็นลักษณะคำที่นักเรียนเข้าใจและออกเสียงได้ สามารถใช้คำเหล่านี้ในการพูดและการเขียนได้เป็นอย่างดี นักเรียนสามารถสร้างคำที่จะแสดงความรู้สึกหรือความคิดที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้ (Webb, 2005) การใช้คำศัพท์แบบ productive แบ่งได้เป็น การใช้คำภายใต้กรอบกำหนด (controlled productive vocabulary) คือ สามารถใช้คำเมื่อมีบริบทแวดล้อมเสริมมาด้วย (clue) และเป็นรูปแบบที่สามารถใช้คำได้อย่างอิสระ (free productive vocabulary) คือ สามารถใช้คำได้อย่างเป็นธรรมชาติ มีการเลือกใช้คำศัพท์ได้เองที่เป็นรูปแบบการเขียนแบบอิสระ เป็นต้น (Maskor & Baharudin, 2016) คำศัพท์ทั้งแบบ receptive และ productive จึงเป็นคำที่เน้นการใช้ในชีวิตประจำวันหรือใช้ในการสื่อสาร (active vocabulary) (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) การเรียนรู้คำศัพท์ทั้งสองลักษณะล้วนมีความสัมพันธ์กันในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยการเรียนรู้คำศัพท์ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมความสามารถในการรู้คำศัพท์แบบ receptive ที่มีการจดจำในความจำระยะสั้น (short-term memory) พัฒนาไปสู่ความจำระยะยาว (long-term memory) จนกลายเป็นคำศัพท์เพื่อการสื่อสารซึ่งจะเป็นการนำภาษาไปใช้ได้ (เด่นติศกดิ์ ดอกจันทร์, 2560)

### 2.1.2 กระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การเรียนรู้คำมีความเกี่ยวข้องกับความสามารถในการจดจำคำและความหมายของคำได้เมื่อได้ยินหรือเมื่อได้เห็นคำนั้น ๆ (Nation, 1990) โดยความรู้ทางคำศัพท์ เป็นความรู้ในด้านความหมายของคำศัพท์ ความรู้เกี่ยวกับการสะกดคำ การรู้วิธีการใช้คำ และการรู้หน้าที่ของคำศัพท์ตามหลักไวยากรณ์ (เด่นติศกดิ์ ดอกจันทร์, 2560) ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในบริบทต่าง ๆ กระบวนการเชื่อมโยงคำศัพท์จะเกิดขึ้นเมื่อมีคลังคำศัพท์ที่สัมพันธ์ไปสู่คำอื่น ๆ ให้เข้ากับคำใหม่ที่ได้เรียนรู้ เช่น นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์คำใหม่ คำว่า amble จัดอยู่ในกลุ่มของลักษณะการเดิน นักเรียนสามารถสังเกตได้ว่าคำศัพท์นั้นเป็นกลุ่มเดียวกันกับลักษณะวิธีการในการเดินที่ต่างจากการเดินปกติ นั้นหมายความว่าในการเรียนคำศัพท์คำหนึ่งสามารถจัดให้เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน (Herrel, 2008) กระบวนการเรียนรู้คำศัพท์จะเป็นไปในลักษณะเป็นเส้นตรง (linear) คือ ไม่มีความซับซ้อนของคำ การเรียนรู้เน้นรูปแบบของคำศัพท์ การสะกดคำ การออกเสียง โครงสร้างทางหลักภาษา แล้วค่อยพัฒนาไปสู่กระบวนการที่มีความสมบูรณ์ทางภาษา (cycle) คือ การเข้าใจความคิดรวบยอดที่เชื่อมโยงคำศัพท์ไปสู่กระบวนการอื่น (รูปทอง กว้างสวัสดิ์, 2558) ในกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์นั้นไม่เพียงแต่การเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมาก แต่จะต้องจดจำคำศัพท์เหล่านั้นให้ได้ซึ่งจะต่างกับการเรียนรู้ไวยากรณ์เพราะไวยากรณ์จะเป็นระบบเกี่ยวข้องกับแบบแผนกฎเกณฑ์ แต่การเรียนรู้

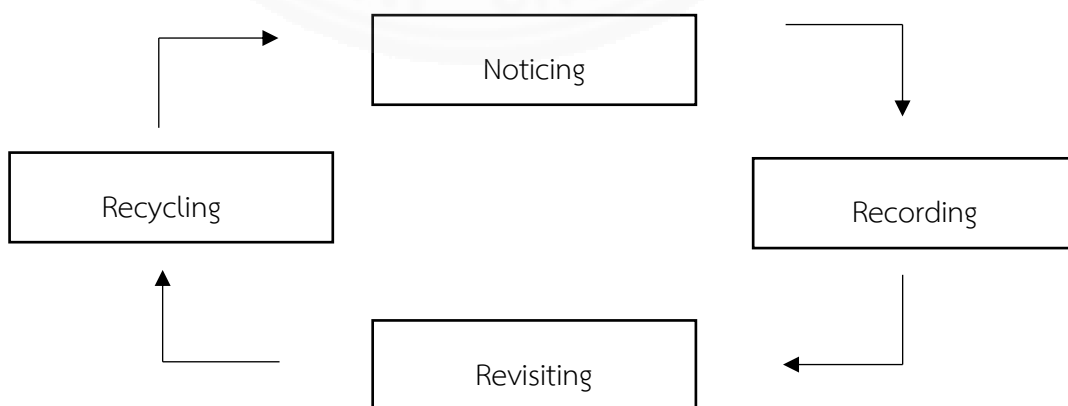
คำศัพท์จะเกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจในของบุคคลแต่ก็เชื่อมโยงกับความสร้างสรรค์และการใช้คำ ส่วนบุคคลด้วย (Nation, 1990)

กระบวนการของการจำคำศัพท์เป็นกระบวนการที่ให้ความหมาย ผ่านคำและการตีความด้วยรูปแบบสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ เมื่อมีการใช้ภาษาเกิดขึ้นผู้เรียนจะมีการสร้างความหมายให้ผู้รับสารตีความจากเสียงหรือสัญลักษณ์ซึ่งเรียกว่าเป็นระบบการสร้างความหมายทางภาษา (semiotic system) โดยมีความเชื่อมโยงกัน 3 ระดับได้แก่ 1) ความหมาย (meaning) 2) คำ (wording) และ 3) เสียงหรือสัญลักษณ์ (sounds/symbols) (Halliday, 1978 อ้างใน เสาวลักษณ์รัตน์วิซซ์, 2556) ดังแผนภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 ระบบการสร้างความหมายทางภาษา

เมื่อมีการใช้ภาษาผู้ส่งสารจะเป็นผู้สร้างความหมาย ผ่านรูปแบบคำ จากนั้นผู้รับสารจะเป็นผู้ตีความจากคำพูดหรือสัญลักษณ์ที่สื่อสารกันเป็นระบบการสร้างความหมายที่มีคำเป็นสื่อกลางผ่านกระบวนการในการรู้คำศัพท์ (lexical approach) ที่เริ่มต้นด้วยการได้รู้เห็น (noticing) การบันทึกจดจำ (recording) การฝึกฝนทบทวน (revisiting) การใช้ซ้ำ (recycling) (เด่นติศักดิ์ ดอกจันทร์, 2560) ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 กระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ตามแนวคิด Lexical Approach

กระบวนการฝึกฝนคำศัพท์จึงเน้นการฝึกซ้ำ (recycling) อย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในบริบทที่แตกต่างกัน ในการเรียนการสอนครูจึงต้องออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ใช่เพียงการจำคำศัพท์แต่เป็นการเข้าใจในความหมายของคำที่สามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน สร้างความรู้สึกในการเป็นเจ้าของภาษาและจะสร้างเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด (Read, 2007) ในกระบวนการเน้นฝึกซ้ำเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวข้องกับ การรู้คิดหรือปรีชา (cognition) เป็นกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้อาศัยกระบวนการทางสมองมีผลจากพฤติกรรมรับรู้ การค้นคว้า การวิเคราะห์วางแผน การสังเคราะห์ จัดหมวดหมู่ การแปลความ การมีมุมมองต่อสิ่งรอบตัว ทั้งที่เป็นแบบนามธรรมและรูปธรรมรวมถึง การคิดตัดสินใจให้เหตุผลและการแก้ปัญหา การรู้คิดเชื่อมโยงกับการรับรู้ (perception) ความสนใจ (attention) การจดจำ (memory) ภาษา (language) และการคิด (thinking) ในการเรียนรู้ภาษามี การใช้กระบวนการนี้ในการรับข้อมูลและสร้างระบบภาษาจากสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการรู้คิด (cognitive process) เพื่อแปลผลข้อมูล (encoding) จัดเก็บเป็นข้อมูลและป้อนกลับข้อมูลนำไปใช้สื่อสาร กระบวนการรู้คิดก่อให้เกิดรูปแบบของการรู้คิดหรือความถนัดทางการรู้คิด (cognitive style) เกิดเป็นความถนัดและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ในทางภาษาศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับการรู้คิดโดยในทุกภาษาทั่วโลกประกอบไปด้วยมโนทัศน์หรือแนวคิดทางภาษาที่แตกต่างกันส่งผลให้มีระบบภาษาและมีวิธีการใช้ภาษาเฉพาะในแต่ละภาษาโดยมีลักษณะเชื่อมโยงกันทางภาษา (association) มีการจดจำรูปแบบโครงสร้างทางภาษา (pattern recognition) และประกอบเป็นลักษณะทางภาษาทั่วไป (generalization) การรู้คิดเป็นสิ่งที่กำหนดอัตลักษณ์ทางภาษา และสัมพันธ์กันจนเป็นวัฒนธรรมของภาษา (วิโรจน์ อรุณมานะกุล, 2563 ; Banisaeid, 2013 ; ทศนีย์ เมฆถาวรวัฒนา , 2553 ; วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล, 2558 ; Oxford, 1990) กระบวนการฝึกฝนเรียนรู้ภาษาจึงเป็นการฝึกซ้ำในเรื่องคำศัพท์และโครงสร้างภาษาเพื่อให้มีการใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติจนสามารถสื่อสารภาษาตามวัฒนธรรมของภาษา

ในการเรียนรู้คำศัพท์ กลวิธีการรู้คิด (cognitive strategy) เป็นหนึ่งในกลวิธีสร้างความรู้ความเข้าใจและการจดจำคำศัพท์เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นกระบวนการคิดภายในสมองที่เกิดจากกระบวนการต่าง ๆ ดังนี้ 1) การฝึกฝน (practicing) ฝึกซ้ำเน้นจดจำคำศัพท์ระบุคำศัพท์ ฝึกพูดหรือเขียนคำศัพท์อย่างเป็นระบบสม่ำเสมอ 2) การรับและส่งข้อมูล (receiving and sending message) ใช้แหล่งข้อมูล สื่อหรือเนื้อหาเพื่อรับและส่งข้อมูล เช่น การสืบค้นคำศัพท์ วลี หรือ โครงสร้างทางภาษาสรุปเนื้อหา 3) การวิเคราะห์และให้เหตุผล (analysis and reasoning) สร้างความเข้าใจในเนื้อหาโดยการให้เหตุผลในเรื่องนั้น ๆ วิเคราะห์เนื้อหา แปลผลเป็นข้อมูลและแสดงออกเป็นแนวคิด 4) การจัดทำรูปแบบการเรียนรู้ในการรับข้อมูลและป้อนข้อมูล

(creating structure for input and output) สร้างความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการจดบันทึก การเน้นย้ำเนื้อหา การสรุปใจความสำคัญของเนื้อหา เป็นต้น กลวิธีการรู้คิดสร้างความรู้ความเข้าใจผ่านการฝึกฝนในสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นความคิดทางภาษาเพื่อเปิดรับข้อมูลแล้วฝึกฝนเกิดเป็นผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ กระบวนการจดจำคำศัพท์เกิดขึ้นได้จากกลวิธีการรู้คิดอาศัยการฝึกฝนคำศัพท์ เช่นการออกเสียงคำศัพท์ การจดบันทึกรายการคำศัพท์ เป็นต้น โดยพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ได้นอกจากนั้นแล้วกลวิธีการรู้คิดเป็นกลวิธีที่เสริมสร้างความตระหนักรู้และการควบคุมกำกับตนเอง (self regulation) ซึ่งเป็นการกำหนดพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเองและเป็นปัจจัยในการจัดการเรียนรู้ (Banisaeid, 2013 ; ทรงศรี สรณสถาพร, 2560 ; อัญชลี ภิญโญพรสวรรค์, 2560 ; ทนงศักดิ์ กุตระกูล. 2560 ; ศิวินท์ นิจาณิษฐ์, 2560 ; อรุณี อรุณเรือง, ทรงศิริ วิชิรานนท์ และภาวิณี อุ๋นวัฒนา, 2560)

### 2.1.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การเรียนรู้คำศัพท์มีความสำคัญที่ควรสนับสนุนในการเรียนรู้ภาษาในชั้นแรกและเป็นไปได้ที่ยังไม่เน้นการวิเคราะห์หน้าที่โครงสร้างทางภาษาเท่าใดนัก แต่จะให้ความสำคัญในการจดจำ ผูกซ้ำ ในขั้นต้น เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจจะสามารถแผ่ขยายไปสู่การเน้นความหมายและกระบวนการสื่อสาร (Read, 2007) การรู้คำศัพท์นั้นมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าความรู้ความเข้าใจในไวยากรณ์ทางภาษา หากไม่มีการรู้คำศัพท์จะทำให้ไม่สามารถออกเสียงคำในประโยคตามโครงสร้างภาษาได้ ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน นักเรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้ในคำศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรกแล้วนำมาฝึกฝนจนสามารถสร้างประโยคต่อไปเพื่อพัฒนาต่อยอดไปสู่ความสามารถทางภาษาในระดับที่สูงขึ้น (ฐปทอง กว้างสวัสดิ์, 2558 ; บารุง ไตรรัตน์, 2524) ในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์จึงต้องกำหนดวัตถุประสงค์ให้นักเรียนมีความรู้ในความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ สามารถสะกดคำศัพท์ ออกเสียงคำศัพท์แล้วนำคำศัพท์ไปใช้ในการสร้างประโยคสื่อสารได้อย่างถูกต้อง (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) และนำไปสู่การพัฒนาในทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนต่อไป

ในการเรียนการรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ การเรียนรู้คำศัพท์โดยอ้อม (incidental learning) และการเรียนรู้คำศัพท์โดยตรง (intended learning) การเรียนรู้คำศัพท์โดยอ้อม คือ การเรียนรู้คำศัพท์แบบไม่ได้เจาจงที่จะรู้คำศัพท์นั้นๆ แต่เป็นการเรียนรู้คำศัพท์โดยบังเอิญที่ได้มาจากการได้ฟังหรืออ่านสื่อโดยไม่ได้ตั้งใจที่จะเรียนรู้คำนั้น เช่น การค้นพบคำศัพท์และความหมายของคำด้วยตนเองจากบริบทของสื่อและการเรียนรู้คำศัพท์โดยตรง คือ การเรียนรู้คำศัพท์โดยตรง เรียนคำศัพท์นั้น ๆ ด้วยวิธีการการท่องจำคำศัพท์หรือกลยุทธ์ที่สามารถจดจำคำนั้น ๆ เช่น การเขียนรายการคำศัพท์ การใช้สมุดพกคำศัพท์หรือการใช้บัตรคำศัพท์

เพื่อเป็นตัวช่วยในการจดจำคำศัพท์ เป็นต้น (Hulstijn, Hollander & Greidanus, 2004 ; Schmitt, 2000; Karami & Bowles, 2019) หลักการสำคัญในการสอนคำศัพท์ ครูควรพิจารณาความสำคัญของคำศัพท์ที่เป็นประโยชน์กับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าและนำไปใช้จริง โดยคำศัพท์ที่นำมาประกอบการเรียนการสอนนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้อาจจะเป็นคำศัพท์เชิงวิชาการทางการหรือคำศัพท์ทั่วไป (Nunan, 2003) โดยในเบื้องต้นครูจะต้องจัดการเรียนรู้คำศัพท์ในลักษณะที่เป็นนามธรรมและเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวผู้เรียน (รูปทอง กว้างสวาสดี, 2558) ครูจะเป็นผู้เลือกคำศัพท์ที่จะถูกใช้ในเนื้อหาของบทเรียน จำนวนคำศัพท์สามารถเพิ่มจากบทเรียนและสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน (Herrel, 2008) หลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ต้องเน้นความเชื่อมโยงของคำศัพท์กับความหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำได้ไม่ยากนัก (Read, 2007) ในการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ให้นำเสนอในรูปแบบภาษาพูดก่อนให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงแล้วนำเสนอในรูปแบบของการเขียน จากนั้นก็นำเสนอคำศัพท์ใหม่ในบริบทต่าง ๆ แล้วทบทวนคำศัพท์นั้นในกระบวนการฝึกศัพท์ (Haycraft, 1978) ซึ่งครูมีหน้าที่ในการที่จะหาวิธีการให้นักเรียนได้ใช้คำศัพท์ใหม่ในบริบทของห้องเรียนซึ่งนักเรียนเองจะถูกกระตุ้นให้มีวิธีการนำคำศัพท์ใหม่ไปใช้ในบริบทชีวิตประจำวัน (Herrel, 2008)

แนวคิดในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ตามลักษณะการเรียนรู้คำศัพท์ทั้งโดยอ้อมและโดยตรงลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงมีความแตกต่างกันออกไป การสอนคำศัพท์โดยอ้อม (incidental instruction) เน้นการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่จากสื่อต่าง ๆ ให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์จากบริบทสื่อ เน้นให้ผู้เรียนได้เดาความหมายคำศัพท์ (guessing) จากบริบท บริบทจะเป็นตัวช่วยการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเฉพาะการได้เห็นคำศัพท์ในบริบทที่หลากหลายจะสามารถเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยครูอาจให้นักเรียนอ่านบทความหรือเนื้อหาที่นักเรียนสนใจแล้วได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่จากเนื้อหา เป็นต้น การสอนคำศัพท์โดยตรง (intentional instruction) เน้นการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ผ่านกิจกรรมที่เน้นที่จะพัฒนาคำศัพท์โดยเฉพาะ เน้นการสอนแบบรายคำ เรียนรู้รากศัพท์และหน่วยคำ รวมถึงการใช้พจนานุกรมหาความหมายคำศัพท์และการบอกความหมายของคำศัพท์ การสอนคำศัพท์โดยตรงครูสามารถใช้เทคนิคการสอนคำศัพท์ตามรูปแบบของคำศัพท์ (teaching the form of a word) หรือสอนตามความหมายของคำ (teaching the meaning of a word) การสอนตามรูปแบบคำศัพท์ การจัดการเรียนการสอนเน้นการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านลักษณะของคำหรือรูปแบบคำผ่านประสาทสัมผัส 3 ช่องทางได้แก่ 1) การมองเห็น (visually) แสดงคำศัพท์ผ่านการเขียน ผ่านตัวอย่างรูปแบบปาก (mouth movement) เพื่อให้เห็นการพูดคำศัพท์ที่ถูกต้อง การใช้ตัวอักษรไม้หรือพลาสติกแสดงการสะกดคำ เป็นต้น 2) การสัมผัส (tactilely) ให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสโดยครู

สามารถใช้สื่อที่ทำให้นักเรียนได้รู้สึกถึงรูปแบบตัวอักษรในการสร้างคำ โดยการใช้ตัวอักษรไม้ การ์ด หรือกระดาษคำศัพท์ 3) การพูด (aurally) สอนคำศัพท์ด้วยการพูดคำศัพท์หรือสร้างคำผ่านการถอดรหัสด้วยคำพูด (aural code) เป็นต้น การสอนตามความหมายของคำ การจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนเข้าใจความหมายคำศัพท์สามารถทำได้ 3 รูปแบบ คือ 1) การสาธิต (demonstration) สาธิตให้เห็นความหมายของคำศัพท์ด้วยของจริง ทำทาง หรือการแสดงประกอบ 2) การใช้ภาพ (pictures) แสดงภาพให้เห็นความหมายของคำศัพท์ 3) การอธิบายความ (explanation) ทำได้โดยการให้คำจำกัดความของคำศัพท์ ใช้คำที่ความหมายเหมือนกัน (synonyms) หรือคำที่มีความหมายตรงข้าม (opposites) การใช้บริบทให้คำจำกัดความคำศัพท์ และการแปลความหมายโดยตรง การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ครูสามารถใช้เทคนิคในการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลายไม่จำเป็นจะใช้เทคนิคใดเทคนิคหนึ่งแต่สามารถผสมผสานเทคนิคในการวางแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (บุษบา กนกศิลป์ธรรม และอรรถพล คำเขียน, 2555 ; Alqahtani, 2015 ; Nation, 1974)

การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพนั้นต้องพิจารณาถึงเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเป้าหมายของการเรียนรู้คำศัพท์มุ่งที่การสะกดคำให้ถูกต้อง รู้หน้าที่ของคำและออกเสียงได้ถูกต้อง นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจความหมายคำศัพท์ จดจำและบอกถึงความหมายคำศัพท์ได้ พัฒนาไปสู่ความสามารถในการเข้าใจในบริบทและสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในทักษะทางภาษาอังกฤษในบริบทจริงได้ (ศิธร แสงธนู และสมคิด พงศทัต, 2521) ในการเลือกคำศัพท์ที่ครูนำมาใช้ในการเรียนการสอนบางส่วนมาจากหนังสือที่ใช้สอน แต่ครูสามารถเลือกคำศัพท์ในแหล่งอื่นที่เชื่อมโยงกับนักเรียนได้ โดยคำนึงถึงรูปแบบคำศัพท์ ได้แก่ คำศัพท์แบบเน้นการนำไปใช้ (active vocabulary) คือ คำศัพท์ที่นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจต่อคำศัพท์นั้นสามารถออกเสียงได้และสามารถนำไปใช้ในการพูดหรือเขียนได้ และคำศัพท์แบบเน้นการรับรู้ (passive vocabulary) คือ คำศัพท์ที่นักเรียนรู้และเข้าใจเมื่อพบเจอคำศัพท์จากบริบทต่าง ๆ แต่ยังไม่สามารถนำคำศัพท์นั้นไปใช้ได้เอง (Haycraft, 1978) จำนวนของคำศัพท์ที่ใช้ในแต่ละกิจกรรมขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และบริบทของนักเรียนในพื้นที่นั้น ๆ (Siyanova-Chanturia & Webb, 2016) ขณะเดียวกันการเลือกคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้ต้องพิจารณาเลือกคำศัพท์ที่พบบ่อยที่สุด (commonest words) ใช้อย่างแพร่หลายทั่วไปโดยสามารถนำมาจากหนังสือเรียนที่มีการจัดลำดับคำศัพท์ไว้แล้ว โดยพิจารณาจากความต้องการของนักเรียน (students' need) หากนักเรียนมีความต้องการที่อยากจะรู้คำศัพท์ใด ควรเสริมสร้างคุณค่าต่อการเรียนการสอนซึ่งจะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนจดจำที่ตนเองสนใจได้ ซึ่งการรู้ภูมิหลังความรู้ของนักเรียนจะช่วยให้ได้รู้ความต้องการของนักเรียนเรียนหรือสิ่งที่นักเรียนต้องการที่จะรู้ได้ อย่างไรก็ตามบริบทของชั้นเรียนที่ผู้เรียนมีความสนใจที่แตกต่างกันและ

หลากหลาย ในเบื้องต้นอาจจะเริ่มสอนคำศัพท์ทั่วไปโดยกระตุ้นให้เกิดความสนใจในระดับแรกและการเลือกคำจากหัวข้อเรื่อง (topic areas) โดยคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนจะเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่คุณเรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ภายในความคิดตนเองได้ (Haycraft, 1978)

ในบริบทการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ความสามารถด้านคำศัพท์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่จะทำให้กลายเป็นผู้ที่มีความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษา แต่ความแตกต่างกันในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาแม่และภาษาต่างประเทศคืออัตราการรู้คำศัพท์ ในบริบทภาษาแม่ จำนวนภาษาที่ป้อนเข้ามามีจำนวนมากทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างทันที แต่การเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาต่างประเทศมีการใช้ภาษาน้อยกว่า ตัวป้อนคำศัพท์ในภาษาที่สองจึงน้อยซึ่งทำให้ออกาสในการเรียนรู้คำศัพท์มีอย่างจำกัด (Sivanova-Chanturia & Webb, 2016) ดังนั้นในการออกแบบบทเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงต้องพิจารณาความคุ้นเคยเชื่อมโยงในด้านคำศัพท์กับตัวผู้เรียนและความแตกต่างในการเรียนรู้คำศัพท์ของห้องเรียนที่มีแตกต่างกัน การสอนคำศัพท์จำเป็นต้องมีทักษะที่พิเศษที่จะเชื่อมโยงคำศัพท์ที่ป้อนให้นำไปสู่การใช้จริงได้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากนักเรียนจะมีความคิดที่ว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศไม่เชื่อมโยงในการใช้นอกห้องเรียน ซึ่งผู้สอนจะต้องเป็นผู้สร้างและสนับสนุนให้เกิดการเชื่อมโยงไปสู่การสื่อสารนอกห้องเรียน (Allen, 1983)

ความแตกต่างจากการเรียนภาษาที่หนึ่งกับภาษาที่สอง จากแนวคิดของ Vysotsky พบว่าความแตกต่างของการเรียนรู้ภาษาภาษาแม่ (mother language) กับภาษาที่สอง (second language) คือ การเรียนรู้ภาษาแม่เด็กสามารถเรียนรู้ได้โดยตามธรรมชาติหรือเป็นอัตโนมัติในขั้นต้นแล้วจึงเรียนรู้ความซับซ้อนทางภาษา เช่น ลักษณะการออกเสียง โครงสร้างไวยากรณ์ เป็นต้น แต่การเรียนรู้ภาษาที่สอง นักเรียนจะต้องเรียนรู้วิธีการใช้ การออกเสียง และโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาก่อน สร้างความตระหนักของหลักการใช้ภาษาที่ถูกต้องก่อนการพัฒนาความคล่องแคล่วทางภาษา (fluency) อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (foreign language acquisition) เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญในหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ 1) ด้านระบบภาษา คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ 2) ด้านนักเรียน เช่น แรงจูงใจ กลวิธีในการเรียนภาษา 3) ด้านครูผู้สอนภาษา กลยุทธ์ ความรู้และประสบการณ์การจัดการเรียนการสอน 4) ด้านบริบทสภาพแวดล้อม เช่น สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศการใช้ภาษา เป็นต้น การเรียนรู้ภาษาที่สองจึงมีปัจจัยข้างต้นมาเกี่ยวข้องที่จะส่งผลให้การเรียนรู้ภาษาประสบความสำเร็จหรือประสบปัญหาในการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย การเรียนรู้ภาษาที่สองจึงมีความพยายามจัดการเรียนการสอนให้เป็นลักษณะเดียวกันกับการเรียนรู้ภาษาที่หนึ่งเพื่อให้สามารถเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษให้เป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติจึงมีแนวคิดการเรียนภาษาอังกฤษตามแนวธรรมชาติแบบองค์รวม (whole language approach) ที่จัดการเรียนการสอนให้เป็นไป

อย่างเป็นธรรมชาติของการเรียนรู้ภาษา นักเรียนใช้ประสบการณ์เดิมต่อยอดการเรียนรู้จากสื่อการสอนที่ที่มีความหมายในการสร้างภาษาสำหรับนักเรียน เรียนรู้จากภาพรวมของเนื้อหาแล้วจึงเรียนรู้โครงสร้างทางภาษา การจัดการเรียนการสอนภาษาที่สองนั้นมีข้อจำกัดในการสร้างบรรยากาศในการใช้ภาษาประกอบกับบริบทสิ่งแวดล้อมของภาษาที่มีความหลากหลายดังนั้นครูจึงต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของภาษาเป้าหมายและบริบทแวดล้อมของนักเรียน (กัญญา เพชรภรณ์, 2551 ; ศิริมา ปุรินทรภิบาล, 2553 ; บังอร พานทอง 2546)

## 2.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้ความสำคัญกับบทบาทของครูและนักเรียนในการจัดกระบวนการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ มีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนที่มีความถนัดและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน สื่อการเรียนรู้รูปแบบเกม เป็นหนึ่งในสื่อที่นักเรียนให้ความสนใจและใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบันทั้งรูปแบบออนไลน์ (online) หรือออฟไลน์ (offline) (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร, 2560) จึงมีแนวคิดที่นำเกมมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้หรือเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (game based learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำเกมมาเป็นสื่อและส่วนประกอบในกระบวนการเรียนการสอน ใช้การเล่นเป็นแรงขับให้เกิดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและการได้ปฏิบัติจากการเล่นเกม นักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาควบคู่ไปกับความสนุกสนานและสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน บรรยากาศในการเรียนรู้ไม่ใช่การเรียนแบบเน้นการท่องจำความรู้ ทำแบบฝึกหัดและทำแบบทดสอบ (วรรัตน์ อินทสระ, 2562) การเรียนรู้จะเป็นไปในลักษณะการศึกษาเชิงหรรษา (edutainment) คือการเรียนรู้ที่เน้นความบันเทิงและความสนุกสนาน ครูสามารถจัดการเรียนการสอนหรือออกแบบสื่อนวัตกรรมแนวใหม่ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ในตำราอย่างเดียว แต่จะเน้นการเปิดประสบการณ์เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพื่อเสริมสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ (ธีรรัตน์ รัตนวิสุทธิอมร, 2554)

เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ต้องผ่านกระบวนการออกแบบเกมเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้และเนื้อหาวิชา แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถออกแบบเกมให้เป็นรูปแบบเกมดิจิทัล ใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนเป็นสื่อกลางหรือรูปแบบเกมกระดาษที่ใช้บัตรคำเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ได้ จุดเด่นที่สำคัญของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานคือการเรียนรู้ควบคู่กับความสนุกสนานทำให้นักเรียนอยู่ในสถานะที่



ผ่อนคลายซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนรูปแบบปกติที่สร้างความเครียดและความกดดันให้กับสมอง เมื่อเกิดภาวะเครียดร่างกายจะผลิตสารคอร์ติซอล (cortisol) ที่จะทำให้เกิดภาวะเครียดที่มีผลต่อการปิดกั้นการเรียนรู้ ในทางกลับกันหากสมองมีความสุขและสนุกสนานร่างกายจะหลั่งสารเอ็นดอร์ฟิน (endorphins) หรือสารแห่งความสุขออกมา เมื่อหลั่งสารนี้ออกมาจะส่งผลต่อความสามารถของปฏิกิริยาตอบสนองและเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีผลต่อความสามารถในการจดจำให้ดียิ่งขึ้น (ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต, 2560 ; ภาสกร ไหลสกุล, 2558)

การเรียนรู้ด้วยเกมสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้ค้นพบโลกใหม่ของการเรียนรู้ที่เร้าให้เกิดความอยากที่จะเรียนรู้และทำให้อยากเล่นต่อไปแม้อยู่นอกห้องเรียน สามารถตอบสนองให้นักเรียนได้ใช้พลังงานส่วนเกินของช่วงวัย การใช้ร่างกาย ความคิด การแสดงออกทางอารมณ์ นอกจากนี้ยังช่วยสร้างบรรยากาศสิ่งแวดล้อมที่ไม่น่าหวั่นเกรงและมีภาวะกดดันในการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนรู้สึกสนุกสนานจะมีความกล้าที่จะเสี่ยง ลองผิดลองถูก หรือกล้าทำผิดพลาดได้โดยไม่รู้สีกว่าตัวเองล้มเหลว โดยเฉพาะในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนักเรียนจะสามารถข้ามผ่านความรู้สึกผิดพลาดเมื่อรู้สึกสับสนในการเรียนรู้คำหรือประโยคภาษาอังกฤษเป็นครั้งแรก โดยสามารถนำเกมมาเป็นสื่อของการจัดการเรียนการสอนได้ในทุกชั้นของกระบวนการสอน คือ ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชี้นสอนและขั้นสรุป ในชี้นำเข้าสู่บทเรียนครูสามารถนำเกมมาใช้จัดการเรียนรู้เพื่อที่จะกระตุ้นความสนใจ ความสงสัยใคร่รู้ของนักเรียนก่อนที่จะเข้าสู่บทเรียน ชี้นสอนนำเกมมาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดการคิดแก้ปัญหาผ่านสถานการณ์การเล่นเป็นไปเพื่อวัดความก้าวหน้าระหว่างการเรียนการสอน (formative assesment) และสุดท้ายคือในขั้นสรุป คือ การใช้เกมในการทดสอบความรู้ความเข้าใจผ่านการเล่นหลังจากการที่ได้เรียนรู้ (summative assesment) คือ การเล่นเกมเพื่อสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว (กฤษฎาภรณ์ สีหารี, 2551 ; พอล, 2547; ฌ็องญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559)

### 2.2.1 ความหมายของเกม

เกม (game) คือ การละเล่น หรือทำกิจกรรมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ประกอบไปด้วยกฎ แบบแผนการเล่นที่ชัดเจน มีทั้งที่เล่นคนเดียวหรือมากกว่าหนึ่งคนเพื่อความบันเทิง หรือเพื่อฝึกฝนทักษะที่สามารถพัฒนาในด้านการเรียนรู้ที่มีการดำเนินการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย (เกริก ท่วมกลางและจินตนา ท่วมกลาง, 2555 ; สุจริต เพียรชอบ, 2531) มีระบบกลไกเกมเป็นตัวเสริม เช่น การสุ่มหรือเรื่องของโชค (fate and luck) (Brathwaite & Schreiber, 2009) โดยกระบวนการในการเล่นกำหนดให้ผู้เล่นดำเนินกิจกรรมตามกติกา มีการนำแนวคิด

การดำเนินการของการเล่นและผลจากการเล่นสะท้อนกลับจนเกิดการอภิปรายเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด (ทศนา แคมมณี, 2554) รูปแบบจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือหลายคน แข่งขัน หรือจะเป็นการร่วมมือก็ได้ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) เกมมีองค์ประกอบหลัก คือ การปฏิสัมพันธ์ (interactive) เป้าหมาย (goal) และอุปสรรคเงื่อนไข (active obstacle) เป็นต้น (กิตติเรศ เพชรไวภูณัฐ, 2558) เกมที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะเป็นลักษณะของเกมการศึกษาที่มีความมุ่งหวังให้เกิดการเรียนรู้และมีความสุขสนุกสนานในการจัดการเรียนการสอน (ทศนา แคมมณี, 2555) ตามหลักจิตวิทยาเด็กปรารถนาที่จะได้เล่นที่จะสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้ ซึ่งเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่สามารถส่งเสริมกระบวนการคิด ความสามารถทักษะการตัดสินใจและสร้างความสนุกสนานได้ (ชัยวัฒน์ สิทธิรัตน์, 2558) การเล่นเกมทำให้เกิดการเรียนรู้สามารถประเมินผลจากเป้าหมายของการเรียนรู้ (goal learning) การเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (interactive learning) การถอดองค์ความรู้ (interpretation learning) ซึ่งการถอดองค์ความรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เล่นได้สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้านการแสดงความคิดเห็นต่อเกมหรือกระบวนการเกม โดยกระบวนการเกมให้คุณค่าผู้เล่นได้เป็นส่วนหนึ่งในเกมและให้อิสระในการตัดสินใจในการเล่น (วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ และกรุณา แยมพราย, 2557) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เล่นเป็นเจ้าขององค์ความรู้ที่สามารถนำตนเองเป็นส่วนหนึ่งของเกม นอกจากนั้นสุชาติ ทังสธิรสิมา และสถาพร ชันโต (2555) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 35 คน โดยผลการศึกษาระบุว่า นักเรียนมีผลคะแนนของการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ที่ร้อยละ 91.43 ที่ผ่านเกณฑ์และมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด (สุชาติ ทังสธิรสิมา และสถาพร ชันโต, 2555) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เกมสร้างความสนุกสนานและมีผลเชิงบวกในการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในรูปแบบของเกมที่ทำให้นักเรียนได้เล่นไปด้วย และได้เรียนรู้ไปพร้อมกันจะช่วยพัฒนาให้มีทักษะทางภาษาที่ดีขึ้นและมีความสุขและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ทั้งนี้เกมแต่ละประเภทนั้นมีความมุ่งหมายในการเล่นที่แตกต่างกันออกไป ในการจัดการเรียนการสอนจึงต้องเลือกเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ (ชัยวัฒน์ สิทธิรัตน์, 2558)

## 2.2.2 ประเภทของเกม

เกมการศึกษา แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) เกมรูปแบบที่ไร้การแข่งขัน เช่น เกมเพื่อการสื่อสาร การถามตอบ (ทศนา แคมมณี, 2555) โดยเกมรูปแบบนี้จะเน้นการร่วมมือกันและกันหรือสร้างความน่าสนใจในการเรียน

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษครูสามารถตั้งคำถามแล้วให้นักเรียนตอบ มีการกำหนดเวลาแล้วเสริมแรงด้วยรางวัลต่าง ๆ (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร, 2560)

2) เกมเพื่อการแข่งขัน ลักษณะเกมจะมีผลของการเล่นที่จะมีกลไกที่สร้างความสนุกสนาน คือ การแพ้ชนะ โดยจะเป็นการแข่งขันแบบเดี่ยว (individual contests) หรือแบบหมู่ (mass contests) ที่มีการให้สมาชิกในเกมรวมกลุ่มเพื่อปฏิบัติภารกิจร่วมกันให้บรรลุเป้าหมายเกม (เกริก ท่วมกลางและจินตนา ท่วมกลาง, 2555) ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้และมีความสนุกสนานในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร, 2560)

3) เกมรูปแบบจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่ผู้เล่นได้ใช้ความคิดการตัดสินใจเปรียบเสมือนเหตุการณ์จากสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะได้คิดและตัดสินใจจากการจำลองสถานการณ์ในเกม โดยมี 2 ลักษณะคือเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นจะเล่นและควบคุมได้ผ่านคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเกมที่เล่นด้วยกระดานหรือบอร์ดเกม (board game) โดยเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถรับบทบาทควบคุมการเล่นเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของเกมนั้นจริง ๆ โดยจะมีกระดาน หรือบอร์ดเป็นสื่อ (ทิตานา แชมมณี, 2555) ตัวอย่างเช่น เกม Have you ever heard of...? เป็นบอร์ดเกมคล้ายเกมบันไดงูที่นำเอาคำศัพท์ที่เคยสอนมาไว้ในบอร์ดแล้วพูดประโยคแสดงการเคยหรือไม่เคยเป็นภาษาอังกฤษที่ใช้กลไกการเดินทางด้วยลูกเต๋า เป็นต้น (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร, 2560)

### 2.2.3 บอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (board game) เป็นกลุ่มชุดวัตถุที่ถูกกำหนดไว้นำมาเชื่อมเข้ากับระบบของเกมที่สามารถดำเนินการได้อย่างใดอย่างหนึ่ง (Hunsucker, 2016) โดยการดำเนินการเล่นเกมจะต้องใช้วัสดุอุปกรณ์หรือตัวหมากของเกมวางตามพื้นที่บอร์ด หรือกระดานที่ใช้เล่น สามารถเคลื่อนหรือย้ายในพื้นที่ซึ่งจะเป็นไปตามข้อกำหนดของเกมนั้น (วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) โดยมักจะจำลองสถานการณ์มาสู่รูปแบบบอร์ดหรือกระดาน ตัวอย่าง เช่น เกมจำลองปัญหาความขัดแย้งหรือเกมเศรษฐี เป็นต้น (ทิตานา แชมมณี, 2554) บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้สำหรับคนในทุกวัยและจัดการเรียนรู้ได้ทุกเนื้อหาไม่เพียงเป็นเกมที่เล่นเพื่อความบันเทิงแต่เกมยังสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้มีความสนุกสนานและได้เนื้อหาวิชาความรู้และการนำไปใช้ (Treher, 2011)

บอร์ดเกมมีองค์ประกอบหลักได้แก่ 1) บอร์ด (board) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้เป็นศูนย์กลางที่ให้ผู้เล่นทุกคนได้เห็นที่จะให้ผู้เล่นได้วางหมากหรือตำแหน่งโดยเป็นสิ่งที่ผู้เล่นใช้ร่วมกัน 2) ตัวหมากของผู้เล่น (player token) เป็นหมากที่เป็นตัวละครในการเล่นของผู้เล่นที่แสดงการเป็น

ตัวแทนในเกมและตัวผู้เล่น 3) การ์ด (cards) การ์ดในเกมจะเป็นแหล่งข้อมูลที่จะมีคุณสมบัติพิเศษซ่อนอยู่ โดยในเกมอาจจะทำให้เป็นข้อมูลลับหรือเปิดเผยซึ่งจะเป็นไปตามข้อกำหนดของเกมหรือข้อตกลงระหว่างผู้เล่น 4) ตัวหมากพิเศษอื่น ๆ (other tokens) ในหลายๆเกมจะมีการนำตัวหมากอื่นเข้าไปในเกมที่จะเป็นหมากที่มีมูลค่าหรือคุณสมบัติพิเศษที่จะเป็นตัวเลือกเพิ่มในเกม (Hunsucker, 2016)

ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เกมช่วยให้เกิดการใช้ซ้ำทางภาษาที่ได้เรียนรู้มากกว่าการฝึกซ้ำด้วยการทำแบบฝึกหัด เป็นกระบวนการที่ได้ใช้ภาษาจริง สร้างการเรียนรู้ภาษาที่มีความหมาย (Wright, Betteridge & Buckby, 2006) ประโยชน์ของเกมในการพัฒนาภาษา คือ เกมมีภาษาเป็นเครื่องมือ หากผู้เล่นต้องการที่จะได้รับชัยชนะในการเล่น หรือบรรลุจุดหมายจำเป็นจะต้องมีความสามารถทางภาษา ผู้เล่นจึงต้องเตรียมความพร้อมทางภาษาของตนเองมาให้ได้เพื่อที่จะสามารถอยู่ในเกม และบรรลุเป้าหมายของเกมได้ ซึ่งเป็นเสริมสร้างทักษะทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว (Read, 2007) นอกจากนี้เป็นเครื่องมือที่ทำให้นักเรียนสามารถทบทวนและฝึกฝนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว ยังเป็นการช่วยเพิ่มพูนคำศัพท์ที่เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เช่น เกม word puzzles เกม scrambled words เป็นต้น (บำรุง โตรัตน์, 2524) ซึ่งความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาทางทักษะภาษาด้านอื่น ๆ โดยการศึกษาของ Fotini & Makrina (2017) ที่ได้ศึกษาการใช้บอร์ดเกมในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในกลุ่มนักเรียนที่มีอายุ 6 ปี : กรณีศึกษานักเรียนที่ไม่ได้มีความรู้ทางภาษาในเรื่องที่เรียนมาก่อน ผลการศึกษาระบุว่า การใช้บอร์ดเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจทำให้ความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์และสร้างการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนในกลุ่มทดลองมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นและมีการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีขึ้นให้ความร่วมมือกันในกลุ่มแม้บริบทเกมจะเป็นการแข่งขัน นอกจากนี้การศึกษาของ Kusriani (2012) ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกมบันไดงู (Snake Ladder) กับการสอนคำศัพท์แบบแปลความหมายคำ (translation) ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 60 คน กำหนดให้กลุ่มทดลอง คือ กลุ่มที่ได้เรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมบันไดงูที่ผ่านกระบวนการออกแบบวิธีการเล่นโดยการเพิ่มคำถามจากบทเรียนลงไปในเกม และกลุ่มควบคุม คือ กลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบแปลความหมายคำพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้บอร์ดเกมบันไดงูได้ผลดีมากกว่าการสอนแบบแปลคำศัพท์ ค่าเฉลี่ยคะแนน post-test ของกลุ่มที่ใช้เกมบันไดงู คือ 75.99 แต่กลุ่มที่ใช้การสอนแบบแปลคำศัพท์อยู่ที่ 66.67 ยิ่งไปกว่านั้นบอร์ดเกมบันไดงูยังช่วยเสริมสร้างความสามารถในการจดจำคำศัพท์ระยะยาว (long-term memory) ได้ดียิ่งขึ้นเนื่องจากจากคำถามในเกมจะกระตุ้นให้ผู้เล่นได้ใช้คำศัพท์ในระหว่างการเล่นและมีการทบทวนคำศัพท์อยู่เสมอ

## 2.2.4 แนวคิดในการออกแบบเกม (Game Design)

การออกแบบเกม เป็นกระบวนการของการสร้างสรรค์เนื้อหา กฎกติกา เป้าหมายของเกมที่จะกระตุ้นผู้เล่นให้สามารถดำเนินการตามในการตัดสินใจในเกมอย่างมีความหมายเพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายในการเล่น (Brathwaite & Schreiber, 2009) ผู้สอนจะต้องพิจารณาความสอดคล้องกับเนื้อหาวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อายุช่วงวัย การมีส่วนร่วมของผู้เรียน ความยากง่ายของกฎกติกาในการเล่น (เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง, 2555) เน้นการให้โอกาสทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่น การออกแบบให้มีความหลากหลาย เพื่อที่จะให้นักเรียนทุกกลุ่มที่มีความแตกต่างทางความสามารถได้เข้าถึงได้ (ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559) ซึ่งตั้งอยู่บนฐานคิดของการออกแบบที่จะเป็นการสร้างเกมให้สมบูรณ์ (Salen & Zimmerman, 2004) โดยแนวคิดในการออกแบบเกม ประกอบไปด้วยหลักสำคัญดังนี้

1) ระยะเวลาของเกม (play length) ในการพัฒนาเกม ครูจะต้องพิจารณาเกี่ยวกับระยะเวลาของเกมให้มีความเหมาะสม ตั้งแต่การเริ่มเกมไปจนถึงการจบเกม หากใช้เวลาในการเล่นนานจนเกินไปจะทำให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนเกิดความเบื่อเกมนั้น ในขณะที่เดียวกันหากใช้เวลาน้อยก็จะทำให้การเข้าถึงประสบการณ์การเรียนรู้ไม่เพียงพอได้ (Tisman, 2008)

2) กลไกของเกม (core mechanic) กลไกของเกมเป็นแบบแผน หรือกลไกเกม กระบวนการนี้จะเน้นการพิจารณารูปแบบข้อกำหนดกฎกติกา และโครงสร้างการเล่นเกมที่จะเป็นเสมือนเข็มทิศนำผู้เล่นในการเล่น (Hofmann, 2018) กล่าวคือ เป็นสิ่งที่อนุญาตให้ผู้เล่นสามารถทำได้หรือดำเนินการบางอย่างในเกมได้ (กิตติเรศ เพชรไวภูณัฐ, 2558) โดยกลไกของเกมจะบอกว่า หากมีการดำเนินการบางอย่างไป (x) จะมีผลเกิดขึ้น (Y) ถ้ามีกระบวนการนั้น (X) จะสามารถดำเนินการบางอย่างต่อไปได้ (Y) ตัวอย่างกลไกเกมอย่างง่าย เช่น ในเกมเศรษฐี (Monopoly) ถ้าทอยลูกเต๋าแล้วเดินหมากในกระดานจะสามารถซื้อที่ดินตำแหน่งนั้นได้ ถ้าทอยลูกเต๋าแล้วได้เลขสูงที่สุดจะได้เป็นคนเล่นคนแรก เป็นต้น (Brathwaite & Schreiber, 2009) เนื่องจากว่ากลไกของเกมจะเป็นตัวขับเคลื่อนการเล่นของเกม (gameplay) ในการออกแบบเกมจึงควรเริ่มต้นการออกแบบกลไกให้เร็วเท่าที่รู้ว่าการเล่นเกมจะเป็นลักษณะใด (Adams & Dormans, 2012)

3) การเขียนกฎกติกาของเกม (writing rules) กติกาของเกมมีความสำคัญอย่างยิ่งของการเล่นเกม เนื่องจากจะเป็นสิ่งที่กำหนดให้การเล่นสอดคล้องไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ (ทิตานา แคมมณี, 2554) ในการออกแบบกฎกติกาต้องกำหนดเงื่อนไขจะต้องเข้าใจง่าย ชัดเจน อธิบายไว้ล่วงหน้าเพื่อการปฏิบัติตาม (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561) โดยกติกาของเกมนั้นจะต้องออกแบบให้ครอบคลุมแนวทางวิธีการในการเล่น การที่จะได้มาซึ่งชัยชนะ แบบแผนในการเดินหมาก

ข้อกำหนดลำดับในการเล่นก่อน-หลัง และการจบเกม เป็นต้น (วรุตต์ อินทสระ, 2562) ที่สำคัญที่สุดกติกาของเกมนั้นยิ่งเรียบง่ายมากเท่าไรเกมจะทำท่ายากเท่านั้น และผู้เล่นจะรู้สึกว่ายากเกมนั้นเป็นเกมที่สนุก (สถณี อาชวานันทกุล, 2559)

4) รางวัลและแรงจูงใจ (rewards) การใช้ระบบรางวัลในเกมจะทำให้เกมมีความน่าสนใจมากขึ้น ระบบรางวัล (reward system) จะมาในรูปแบบของระบบคะแนน ระบบประสบการณ์ที่สามารถทำได้เป็นระดับ (level) ข้อมูลป้อนกลับ (feedback) และความสำเร็จในเกม (achievement) เป็นต้น อย่างไรก็ตามระบบคะแนนถูกยกให้เป็นกลไกที่ดีที่สุดในด้านรางวัลและแรงจูงใจในเกม (Wang & Sun, 2011) ในการออกแบบเกมกระดานจะต้องมีการใช้แรงจูงใจในการเล่นด้วยผลประโยชน์หรือลักษณะรูปแบบของรางวัลจากการเล่นซึ่งต้องสอดคล้องกับเวลาของเกม การจัดเตรียมเกม กลยุทธ์เทคนิค ความรู้สึกนึกคิดจากเกม และรางวัลผลประโยชน์ที่จะได้รับซึ่งการออกแบบให้เน้นในสิ่งที่จะได้รับจากผลของการแพ้ชนะในเกม (ชัยเสฏฐ์ หรหมศรี, 2561) รางวัลจะเป็นตัวขับเคลื่อนให้ผู้เล่นเล่นเกมต่อ และเป็นตัวบ่งชี้ความสำเร็จหรือความพ่ายแพ้ในเกม ข้อควรระวัง การกำหนดให้ผู้แพ้ออกจากเกมเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบไม่ควรที่จะทำ หากคะแนนมีข้อได้เปรียบเสียเปรียบมากเกินไปจนไม่สามารถพลิกเกมได้ผู้เล่นจะเกิดความเบื่อและไม่อยากเล่นเกมต่อ การออกแบบจึงควรสร้างสถานการณ์ที่สามารถให้มีการลุ้นคะแนนที่มีโอกาสพลิกเกมก่อนจบเกมได้ (สถณี อาชวานันทกุล, 2559)

5) การให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback) คือ กระบวนการที่สร้างความคิด การปฏิบัติที่มีความถูกต้องหรือผิดพลาดในเกม (สุรพล บุญลือ, 2561) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นประเมินความสามารถที่จะบรรลุเป้าหมายของเกมได้ เป็นแนวทางที่จะทำให้ได้มาซึ่งชัยชนะของเกม (Brathwaite & Schreiber, 2009) นอกจากนั้นยังเป็นสิ่งที่ควบคุมกรอบการเล่นว่าผู้เล่นมีความก้าวหน้ามากน้อยเพียงใด (Gijssen, 2016) ผู้ออกแบบควรพิจารณาวิธีการหรือแนวทางที่ผู้เล่นเล่นแล้วชนะได้ด้วยวิธีที่ไม่ซับซ้อนจะทำให้เกมน่าสนใจมากขึ้น แต่หากมีแนวทางที่ทำให้ชนะเกมได้มากเกินไปจะสร้างความสับสนให้แก่ผู้เล่นได้ อาทิ ในเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (scrabble) การใช้เทคนิคการต่อคำศัพท์ให้สั้นเพื่อทำให้ผู้เล่นคนอื่นสามารถต่อคำต่อไปได้ หรือการเลือกต่อคำในบริเวณที่ช่องที่มีตัวอักษรที่สามารถเพิ่มคะแนนมากขึ้น เป็นต้น โดยเทคนิคเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นทราบแนวทางที่จะเอาชนะเกมได้ ซึ่งหากผู้ออกแบบสามารถทราบเทคนิควิธีการที่ทำให้เล่นเกมชนะจะเป็นข้อมูลย้อนกลับให้สามารถนำมาปรับเพื่อพัฒนาเกมให้สมบูรณ์ได้ (ชัยเสฏฐ์ หรหมศรี, 2561)

6) ความลึกและความซับซ้อน (depth and complexity) ความลึกและความซับซ้อนเป็นแนวทางในการพิจารณาออกแบบเนื้อหาเป็นบรรทัดฐานของการพัฒนาเกมที่ดีที่

ผู้ออกแบบจะต้องตัดสินใจในการนำเนื้อหาเข้าสู่เกม ความลึกของเกม คือ การให้ตัวเลือกในการเล่น โดยตัวเลือกจะสามารถช่วยให้การเล่นมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ เกมจะต้องให้ผู้เล่นได้ทางเลือกที่มีความหมายต่อการเล่น และในเกมจะต้องไม่ซับซ้อนเกินไป ความซับซ้อนในการออกแบบเป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะให้ความสนใจในการเล่นและตัวเลือกในเกมที่สามารถกระทำการได้ ผู้ออกแบบควรพิจารณาว่าหากเกมมีความซับซ้อนมากเท่าไรโอกาสทำให้เข้าถึงเกมจะมีความยากขึ้นด้วย ซึ่งปัจจัยที่จะทำให้เกมซับซ้อน คือ การออกแบบรูปแบบของเกม กฎและกลไกของเกม เป็นต้น (กิตติเรศ เพชรไวภูณัฐ, 2558)

7) การตอบสนองต่อความคาดหวังผู้เล่นในการเล่น เกมผู้ออกแบบเกมจะต้องออกแบบให้ครอบคลุมความต้องการในการเล่น ความต้องการของผู้เล่นในการเล่น ได้แก่ ความท้าทาย คือ การเร้าให้ได้ทดลองใช้ทักษะความสามารถของตนเอง ทั้งด้านความจำ ความรู้ ปฏิภาณไหวพริบต่าง ๆ ความสามารถในการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์และเข้าสังคม ความสามารถในการเข้าไปอยู่ในสถานการณ์เสมือนจริง และความต้องการในการพิสูจน์ตนเองและการยอมรับชื่นชม (กิตติเรศ เพชรไวภูณัฐ, 2558) นอกจากนั้นยังต้องทำความเข้าใจประเภทของผู้เล่นแต่ละคนด้วยการพิจารณาแรงขับในการเล่นจากการตอบสนองต่อการเล่น สามารถแบ่งผู้เล่นตามลักษณะการเล่นได้ 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) ผู้เล่นแบบผู้พิชิต (achiever) เป็นผู้เล่นที่มีความโดดเด่นในการคิดวางแผนให้บรรลุเป้าหมาย มีความปรารถนาแรงกล้าที่จะเอาชนะเกม 2) ผู้เล่นแบบนักสำรวจ (explorer) เป็นผู้เล่นที่ชอบการมีปฏิสัมพันธ์และทำความเข้าใจสำรวจวิธีการในเกม เพื่อที่จะเผยกลไกของเกม 3) ผู้เล่นแบบนักสังคม (socializer) เป็นผู้เล่นที่ชอบการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบุคคลอื่น มีความเพลิดเพลินกับการคบค้าสมาคมรวมถึงในบทบาทเกมด้วย 4) ผู้เล่นแบบนักฆ่า (killer) เป็นผู้เล่นที่มีการแสดงความต้องการที่จะอยู่เหนือผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อที่จะสร้างคุณค่าให้ตนเองซึ่งหมายความว่าผู้เล่นลักษณะนี้จะทำหลากหลายวิธีการในการตอบสนองผู้เล่นคนอื่น (Bartle, 2011) ซึ่งในการออกแบบต้องพิจารณาว่าลักษณะของเกมสามารถตอบสนองความท้าทายและผู้เล่นแต่ละประเภท

8) เป้าหมายหลักของเกม (goal) เป้าหมายของเกมเป็นส่วนสำคัญที่จะขับเคลื่อนความพอใจในการเล่นของผู้เล่นเป็นเหตุผลหลักในการเล่นแต่ก็ไม่ใช่ว่าเรื่องง่ายที่จะทำให้สำเร็จแต่ในขณะเดียวกันเป้าหมายก็เป็นตัวนำทางเกมจากจุดเริ่มต้นไปสู่การจบเกม (Salen & Zimmerman, 2004) เป้าหมายของเกมจึงควรมีความชัดเจนและทำให้ผู้เล่นเข้าใจได้ง่าย (กิตติเรศ เพชรไวภูณัฐ, 2558) การออกแบบต้องกำหนดความท้าทายที่พยายามให้บรรลุเป้าหมายของเกมไม่ยากและง่ายจนเกินไป (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561) การกำหนดเป้าหมายสามารถกำหนดจากปัญหา (conflict) ให้เป็นเป้าหมายของเกมให้ผู้เล่นได้บรรลุเพื่อความก้าวหน้าภายในเกม (Brathwaite & Schreiber,

2009) โดยเป้าหมายเกม แบ่งได้เป็น 6 ลักษณะ เช่น 1) เกมที่มีเป้าหมายในการทำลายเน้นการทำลายกำจัดศัตรูฝ่ายตรงข้าม 2) การเข้าไปครอบครองที่จะบรรลุเป้าหมายเกมได้หากสามารถยึดควบคุมสิ่งบางอย่างในเกมได้ 3) การเก็บรวบรวมของบางอย่างในเกมให้ได้จำนวนที่ตั้งไว้หรือมากที่สุด 4) การถอดรหัสปริศนาปัญหาที่กำหนด 5) การหลีกเลี่ยงสิ่งบางอย่างให้สำเร็จ 6) การสร้างหรือพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ในเกมให้สำเร็จก็จะสามารถบรรลุเป้าหมาย (กิตต์เรศ เพชรไวภูณัฐ, 2558)

### 2.2.5 กระบวนการออกแบบเกม (Game Design Process)

กระบวนการออกแบบเกม (game design process) เป็นกระบวนการในการออกแบบสร้างสรรค์เกมที่เริ่มต้นจากการระดมความคิดวางเป้าหมายเกมจากความสนใจส่วนบุคคล โดยมีเทคนิคแนวคิดที่มาจากกระบวนการระดมความคิด (brainstroming) การค้นคว้ารวบรวมข้อมูล (research) การสร้างรายการข้อมูล (list creation) ข้อมูลที่ได้จะเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายแล้วนำมาออกแบบวิธีการเล่น โครงสร้างเกม แบบจำลองเกมและนำมาทดลองเล่น ผู้พัฒนาเกมสามารถนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) มาเป็นกรอบแนวในการสร้างและพัฒนาเกมได้ เนื่องจากเป็นแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมที่มีขั้นตอนกระบวนการที่ครอบคลุมการรวบรวมข้อมูลปัญหาจากประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบสร้างสรรค์เกม และการทดลองใช้ สามารถออกแบบเกมได้ทั้งรูปแบบทั้งเกมแบบแอนะล็อก (analog) และเกมแบบดิจิทัลซึ่งเกมที่ได้จะเชื่อมโยงสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายเนื่องจากกระบวนการคิดเชิงออกแบบให้ความสำคัญกับคนเป็นศูนย์กลาง (human-centered) คือ บริบทผู้ใช้และกลุ่มตัวอย่าง ดังนั้นแนวคิดเชิงออกแบบจึงเหมาะสมสำหรับการออกแบบเกมอย่างจริงจัง (serious game) (Gestwicki & McNely, 2012 ; Hayes & Games, 2008 ; พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์ และนพ ธรรมวานิช, 2017) กระบวนการคิดเชิงออกแบบประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจปัญหา (empathize) 2) การนิยามปัญหา (define) 3) การระดมความคิด (ideate) 4) การสร้างต้นแบบ (prototype) และ 5) การทดสอบ (test) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การทำความเข้าใจปัญหา (empathize) เป็นกระบวนการทำความเข้าใจในกลุ่มเป้าหมายที่ใช้เกมหรือสื่อนวัตกรรมให้ได้มากที่สุด เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งก่อนที่จะสร้างและพัฒนาสื่อนวัตกรรม การทำความเข้าใจปัญหาสามารถใช้กระบวนการสังเกต (observe) การสมมุติเสมือนว่าเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ (immerse) และการสัมภาษณ์พูดคุย (interview) เพื่อที่จะได้ข้อมูลเชิงลึกที่เป็นแก่นแท้ของปัญหาจากกลุ่มเป้าหมาย (พัชรวงค์ ตาผา และเนาวนิตย์ สงคราม, 2562; มานิตย์ อาษานอก, 2561; นุชจรี กิจวรรณ, 2561)



2) การนิยามปัญหา (define) เป็นกระบวนการในการตีความจากสิ่งที่ได้มาจากขั้นทำความเข้าใจกับปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะกำหนดปัญหาที่แท้จริงที่เกิดขึ้นที่จะนำไปสู่สิ่งที่อยู่ภายใน (insight) และความต้องการ (needs) (นุชจรี กิจวรรณ, 2561) นำมาสังเคราะห์สรุปวิธีการและความเป็นไปได้จากปัญหานั้นเพื่อนำไปสู่การได้แนวคิดในการสร้างสรรค์เกมหรือนวัตกรรม (มานิตย์ อาษานอก, 2561)

3) การระดมความคิด (ideate) เป็นกระบวนการในการรวบรวมความคิดในการแก้ไขปัญหา เพื่อให้ได้สิ่งที่สามารถตอบโจทย์ ปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุด การระดมความคิดสามารถคิดได้อย่างหลากหลายไม่จำกัดกรอบ เพื่อให้มีแนวคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้น แต่แนวคิดนั้นจะต้องสอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนิยามปัญหา (define) เมื่อสังเคราะห์แนวคิดในการแก้ปัญหาได้แล้ว จากนั้นนำแนวคิดที่ได้มาประเมินคัดเลือกกว่าแนวคิดใดสามารถตอบโจทย์ได้มากที่สุด โดยประเมินจากความเป็นไปได้ และความยากง่ายในดำเนินการ (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2560; นุชจรี กิจวรรณ, 2561; มานิตย์ อาษานอก, 2561)

4) การสร้างต้นแบบ (prototype) เป็นกระบวนการในการจำลอง หรือผลิตต้นแบบขึ้นมานำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้เกิดผลสะท้อนหลังจากการทดลองใช้นำมาสู่การหาจุดบกพร่องของนวัตกรรม (มานิตย์ อาษานอก, 2561) โดยต้นแบบเกมที่สร้างขึ้นมาอาจไม่สมบูรณ์แบบได้ในคราวนั้น การปรับปรุง พัฒนาและเปลี่ยนแปลงจึงเกิดขึ้นได้เสมอ ต้นแบบที่ดีคือต้นแบบที่สร้างออกมาได้ในระยะเวลาอันสั้นแต่สามารถนำมาใช้แก้ไขปัญหาที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งสร้างต้นแบบได้เร็วเท่าใดการพัฒนาและปรับปรุงก็จะเกิดขึ้นสูงเท่านั้น (นุชจรี กิจวรรณ, 2561) การได้รู้จุดแข็งจุดอ่อนของต้นแบบได้เร็วทำให้หาแนวทางใหม่ ลดความเสี่ยง และความล้มเหลวในการสร้างสรรค์เกมหรือนวัตกรรมได้ (Kim, 2019)

5) การทดสอบ (test) เป็นกระบวนการสุดท้ายของการออกแบบ ในขั้นนี้เป็นการนำต้นแบบเกมที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อที่จะได้ทราบข้อมูล และข้อเสนอแนะที่จะนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น กระบวนการสร้างต้นแบบและการทดสอบจะทำให้จนกว่าจะได้ต้นแบบที่ดีที่สุด ผู้ออกแบบจะได้สังเกตผลจากการใช้งาน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าต้นแบบเกมที่สร้างสามารถแก้ปัญหาได้และสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (นุชจรี กิจวรรณ, 2561; รัชนุพรรณ คำสิงห์ศรี, 2562)

ทุกขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถนำมาใช้สำหรับการออกแบบเกมได้อย่างมีขั้นตอนและมีประสิทธิภาพ เป็นกระบวนการที่ผู้พัฒนาเกมนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายจนเกิดเป็นเกมที่มีความน่าสนใจ ผสมผสานการเล่นที่สามารถเข้าถึงผู้เล่นหรือกลุ่มเป้าหมายในบริษัท

ต่าง ๆ ได้ ยึดหลักผู้ใช้หรือกลุ่มเป้าหมายเป็นศูนย์กลาง มีการศึกษาปัญหาจากมุมมองต่าง ๆ นำมาสร้างสรรค์เป็นต้นแบบแล้วทดสอบใช้ แก้ปัญหาในบริบทจริงเพื่อให้การออกแบบพัฒนานวัตกรรมนั้นสามารถตอบสนองความต้องการและสภาพปัญหาของผู้ใช้ได้ ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นเกม หรือนวัตกรรมขั้นเลิศได้เพราะเกมที่ประสบความสำเร็จมักจะเป็นเกมที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เล่นและเป็นเกมที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน (Ashton, 2018 ; นุชจรี กิจวรรณ, 2561 ; พลเดช เขาวรัตน์, เมธีพิริยการนนท์ และศุภธิดา สว่างแจ้ง, 2560)

### 2.2.6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยบอร์ดเกม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐานเริ่มต้นจากขั้นนำสู่บทเรียนซึ่งสามารถนำเกมมาทำให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจในลำดับแรก จากนั้นเข้าสู่ขั้นสอนที่จะใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้แล้วสะท้อนการเรียนรู้ที่จะเสริมความรู้ความเข้าใจประสบการณ์และเรื่องราวของนักเรียนเอง และขั้นสุดท้ายคือการสรุปเนื้อหาาร่วมกันในชั้นเรียน (ณัฐญา นาคะสันต์, ขวณัฐ นาคะสันต์, 2559) องค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ผู้สอน ผู้เรียน เกม ระเบียบกติกาการเล่น การสะท้อนผลกลับจากการเล่นเกม แนวทางการเล่นและพฤติกรรมหรือผลสัมฤทธิ์ที่เกิดจากการเล่น

การจัดการเรียนรู้จะสนับสนุนการมีส่วนร่วมของนักเรียนให้มีความสนุกสนาน เสริมสร้างการเรียนรู้ที่เห็นแจ้งด้วยตัวนักเรียนเองซึ่งจะทำให้การเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความหมายและความคงทน (ทิตินา แคมมณี, 2555) เกมจะกระตุ้นให้นักเรียนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรม และสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ภาษาที่เป็นสิ่งที่ยากสำหรับนักเรียน เกมช่วยผู้สอนในการสร้างสรรค์บริบทของการเรียนรู้ภาษาที่เต็มไปด้วยการใช้ประโยชน์และมีความหมาย เนื่องจากนักเรียนต้องการที่จะเข้าใจเนื้อหาซึ่งเกมช่วยเสริมประสบการณ์ได้มากกว่าการเรียนรู้โดยตรง (Wright, Betteridge & Buckby, 2006) เกมมีเป้าหมายที่มีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละประเภท ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสม ทักษะทางภาษาของผู้เรียนและความสนใจของผู้เรียนและยังต้องตระหนักว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมนั้นไม่ใช่การเล่นเพื่อความบันเทิงอย่างเดียวแต่ผู้สอนต้องคำนึงถึงการสร้างบริบทการเรียนรู้ระหว่างเล่นเกมด้วย (ฐปทอง กว่างสวัสดิ์, 2558)

การจัดการเรียนการสอนด้วยเกมเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมมาใช้เพื่อที่จะทำให้นักเรียน บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งจะให้ผู้เล่นเกมตามกฎกติกาที่วางไว้ นำเนื้อหา ข้อมูลของเกม กระบวนการเล่นหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ (ทิตินา แคมมณี, 2555) เกมต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหา เช่น ด้านคำศัพท์ สะกดคำศัพท์หรือโครงสร้างทางภาษา ก่อนที่จะเล่นเกมผู้สอนควรแนะนำวิธีการเล่นให้เข้าใจชัดเจนและเกมที่น่ามาใช้ต้องสอดคล้องกับช่วงวัยและความสนใจของนักเรียน (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) เกมต้องสอดคล้องกับ

วัตถุประสงค์ของเนื้อหา เช่น ด้านคำศัพท์ สกอตคำศัพท์ หรือโครงสร้างทางภาษา ก่อนที่จะเล่นเกม ผู้สอนควรแนะนำวิธีการเล่นให้เข้าใจชัดเจน เกมที่นำมาใช้ต้องสอดคล้องกับแต่ละช่วงวัย และความสนใจของผู้เรียน (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) โดยครูสามารถประยุกต์เกมโดยที่มีผู้ที่สร้างขึ้นมาแล้วดัดแปลงให้เข้ากับวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน หรือครูที่ออกแบบพัฒนาเกมขึ้นมาเอง จะต้องมีความเข้าใจในการออกแบบและทดลองใช้จนกว่าจะนำมาปรับใช้กับเป้าหมายของการเรียนรู้ (ทิตนา แคมมณี, 2554) การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้จะสามารถพัฒนาทักษะในการเรียนรู้หรือไม่ ครูต้องพิจารณาความสนใจของนักเรียน เนื้อหาและเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มีกฎกติกาที่เข้าใจง่าย วัสดุอุปกรณ์สามารถหาได้ไม่ยากและสะดวกในการจัดเตรียม (เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง, 2555) โดยขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ภาษาโดยใช้บอร์ดเกม ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นก่อนสอน ก่อนการจัดการเรียนรู้ครูควรศึกษาเกมที่เลือกหรือสร้างเกมก่อนเป็นลำดับแรก โดยคำนึงถึงความสอดคล้องในด้านจุดประสงค์เป้าหมายของการเรียนรู้ เนื้อหาในรายวิชา (ศิตา เขียมขันติถาวร, 2560) ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้จะต้องตระหนักว่าจุดประสงค์ของการใช้เกมเป็นไปเพื่อฝึกฝนกระบวนการให้เกิดทักษะที่มุ่งหวัง โดยอาศัยกลไกเกม ความสนุกสนานและการแข่งขันเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เพื่อเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหา และเพื่อการเรียนรู้ในบริบทสถานการณ์ต่าง ๆ (ทิตนา แคมมณี, 2554) แล้วเตรียมวางแผน เกม อุปกรณ์ ทบทวนกฎกติกาในเกมให้เข้าใจก่อนการจัดการเรียนการสอน (เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง, 2555) และที่สำคัญควรสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน โดยการเรียนรู้ให้เน้นการพัฒนาเด็กนักเรียนที่จะสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง พัฒนาสื่อที่สามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนเพื่อสร้างเสริมบรรยากาศของการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559) ครูจะต้องมีความตระหนักว่าในการเล่นเกมที่ไม่ใช่เพียงเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่จะต้องประเมินถึงผลการเรียนรู้ทางภาษาที่เกิดขึ้นด้วย เช่น การออกเสียงในคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์ เป็นต้น (ธูปทอง กว้างสวาสดี, 2558)

2) ขั้นระหว่างสอน ในขั้นระหว่างสอนจะประกอบไปด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน และขั้นสอน ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนจะเป็นขั้นที่ครูจะมีการแนะนำวิธีการเล่นเกมและแจ้งกฎกติกาในการเล่น (ศิตา เขียมขันติถาวร, 2560) โดยครูมีอาจสาธิตในการเล่นก่อนให้ผู้เรียนเล่นจริง (ทิตนา แคมมณี, 2554) และขั้นสอนเป็นขั้นที่ดำเนินการเล่นเกม โดยที่ครูจะมีบทบาทเป็นผู้สังเกตการณ์ พฤติกรรมการเล่นของนักเรียน ให้ความช่วยเหลือ และจัดสรรเวลาในการเล่นให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ (ศิตา เขียมขันติถาวร, 2560) ในการเล่นเกมให้เป็นการเล่นอย่างมีขั้นตอน และบางครั้ง

จะต้องมีการควบคุมกำหนดระยะเวลาในการเล่นด้วย ในระหว่างที่เล่นครูจะต้องมีการสังเกตการเล่นของนักเรียนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนการสะท้อนผลการเรียนรู้ต่อไป (ทีศนา แคมมณี, 2554)

3) ขั้นสรุป เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วครูควรให้มีการอภิปรายผลสะท้อนความรู้สึคนึกคิดจากการเล่นเกม เน้นการมีส่วนร่วมในการอภิปรายสะท้อนความนึกคิดของตนเองที่สังเกตรหว่างการเล่นและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น สามารถสรุปจากวัตถุประสงค์ของการใช้เกม เช่น ประเด็นในด้านทักษะวิธีการในระหว่างการเล่น ประเด็นความเข้าใจในเนื้อหาทางด้านภาษาหรือการรับรู้ภายในด้านการตัดสินใจในเกม เหตุผลและอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนคิดจากการเล่นเกม (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร, 2560) เป็นการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมผ่านกระบวนการเล่นหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ (ทีศนา แคมมณี, 2555)

## 2.3 ความคงทนในการจดจำ

### 2.3.1 ความหมายของความคงทนในการจดจำ

การจดจำ (remember) คือ กระบวนการสะสมและบันทึกข้อมูลความรู้จากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาทั้งทางตรงและทางอ้อม การจดจำเป็นกระบวนการภายในทางปัญญา (cognitive process) ที่แต่ละบุคคลสามารถคงสภาพในจากการรับรู้ที่ผ่านมาแล้ว เช่น ข้อมูลสารสนเทศ บุคคลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ อีกทั้งยังเป็นระบบที่มีความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา (active system) ประกอบไปด้วยการรับข้อมูล (receives) การจัดเก็บ (stores) การบริหารจัดการ (organize) การปรับเปลี่ยน (alters) และการแสดงผลเป็นความจำ (recovers) เมื่อการจดจำข้อมูลเข้าสู่ระบบความจำแล้วความจำจะถูกถ่ายทอดหรือแสดงออกของข้อมูลต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือนำมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง และเมื่อเวลาผ่านไปก็ยังคงสามารถใช้ความจำหรือข้อมูลนั้น ๆ ได้อยู่เรียกว่า ความคงทนในการจดจำ (retention) ความคงทนในการจดจำเป็นความสามารถในการคงอยู่ของการจดจำข้อมูลหรือการคงไว้ซึ่งระดับคะแนนการทดสอบทางการเรียนของนักเรียนหลังจากระยะเวลาผ่านไปช่วงเวลาหนึ่งโดยสามารถนำข้อมูลหรือความรู้นั้นมาใช้ในสถานการณ์ที่เผชิญใหม่ได้อีกครั้ง ความคงทนในการจดจำเป็นข้อบ่งชี้ในความสำเร็จในการเรียนรู้ เนื่องจากสามารถบ่งบอกความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้หลังจากที่ได้เรียนรู้ไปแล้วได้ โดยปัจจัยที่สามารถสร้างความคงทนในการจดจำได้คือการสร้างเนื้อหาให้มีความเชื่อมโยงประสบการณ์ของแต่ละบุคคลและมีการฝึกฝนทบทวนอย่างสม่ำเสมอจะสามารถสร้างความคงทนในการจดจำที่ยาวนานได้ (ยุรวาตี

เนืองโนราช, 2558; อริยา คูหา, 2562; สุชา จันทน์เอม, 2541; ลักขณา สรวิวัฒน์ 2558; วิโรจน์ เต่นวานิช, 2560; ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2560; อารีย์ พันธุ์มณี, 2546)

### 2.3.2 ขั้นตอนในการจดจำ

ขั้นตอนในการจดจำ (Stages) ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ความจำจากประสาทสัมผัส (sensory memory) 2) ความจำระยะสั้น (short-term memory : STM) และ 3) ความจำระยะยาว (long term memory, LTM) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ความจำจากประสาทสัมผัส (sensory memory) เป็นการจดจำแบบผิวเผิน การที่บุคคลได้พบเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น ได้รับรส หรือรู้สึกแล้วสมองเกิดการรับรู้ข้อมูลเข้ามาจากประสาทสัมผัสเป็นกระบวนการในขั้นแรกของการจดจำโดยความจำนั้นสามารถคงอยู่ได้ภายในระยะเวลาอันสั้นเพียง 1/4 วินาที เมื่อเวลาผ่านไปก็ไม่สามารถจดจำได้อีก อย่างไรก็ตามการจดจำในขั้นนี้คนเราสามารถเลือกที่จะจดจำข้อมูลให้ยาวนานยิ่งขึ้นได้หากบุคคลให้ความสนใจ (attention) และมีการรู้จัก (recognition) ต่อข้อมูลนั้นแล้วจึงจะนำข้อมูลเข้าสู่ความจำระยะสั้น (short-term memory) ในลำดับต่อไป (ลักขณา สรวิวัฒน์, 2558; นุชลี อุภักย์. 2555; พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2561)

2) ความจำระยะสั้น (short-term memory : STM) ความจำระยะสั้น หมายถึง กระบวนการเก็บข้อมูลสะสมไว้ในชั่วขณะนั้นได้เพียงไม่กี่วินาที โดยเฉลี่ย 20-30 วินาที เป็นความจำที่ได้รับมาจากข้อมูลจากความจำจากประสาทสัมผัสหรือจากประสบการณ์เดิม หลังจากทีระบบความจำมีการรับข้อมูลจะมีการแปลรหัสข้อมูลแล้วส่งต่อมายังหน่วยความจำระยะสั้นที่มีลักษณะเป็นคลังที่เก็บข้อมูลได้ชั่วคราว หากไม่ได้รับการใส่ใจหรือการทบทวนข้อมูลนั้นก็หายจากระบบของความจำระยะสั้นได้ทันที บุคคลสามารถจดจำข้อมูลในความทรงจำระยะสั้นได้เพียง 7 หน่วย เช่น การจดจำหมายเลขต่าง ๆ หากตัวเลขเกิน 7 ตัว คนเราจะไม่สามารถจดจำได้หมด เนื่องจากเกินขอบเขตความสามารถของความจำระยะสั้น กระบวนการในการพัฒนาความทรงจำระยะสั้นให้เป็นการจดจำที่ยาวนานยิ่งขึ้นคือกระบวนการท่องจำ (rehearsal) โดยสามารถท่องจำได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) การท่องซ้ำ (maintenance rehearsal) เป็นวิธีการจดจำข้อมูลให้สามารถคงอยู่ได้ยาวนานมากขึ้นแต่ไม่ใช่ความทรงจำระยะยาว (long-term memory) เช่น การท่องจำหมายเลขทะเบียนรถแท็กซี่เพื่อให้เกิดความปลอดภัยจากการใช้บริการในแต่ละครั้ง เมื่อเวลาผ่านไปสมองไม่ได้ให้ความสำคัญและใช้ประโยชน์แล้วข้อมูลก็จะหายไป 2) การท่องจำอย่างเข้าใจ (elaborative rehearsal) เป็นวิธีการจดจำข้อมูลที่มีการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับข้อมูลเดิมหรือประสบการณ์เดิมของบุคคลเป็นการใช้ความคิดมาเรียบเรียงเนื้อหาใหม่ให้เป็นความจำเพื่อสร้างความหมายให้แก่ข้อมูลนั้นทำให้

การจดจำสามารถคงอยู่ได้ยาวนานมากขึ้น วิธีการนี้สามารถนำมาเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนการสอนได้โดยครูสามารถเตรียมเนื้อหาให้มีความเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือความรู้เดิมของนักเรียนเพื่อสร้างการจดจำที่ยาวนานขึ้น เช่น การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนนำศัพท์มาเชื่อมโยงกับชื่อเรียกของเพื่อนเพราะมีการออกเสียงแบบเดียวกันทำให้เกิดความเข้าใจ และจดจำได้ง่ายยิ่งขึ้นโดยไม่ต้องใช้เวลาในการท่องคำศัพท์นั้น (อัชรา เอ็บสุขสิริ, 2559; นุชลี อุปภัย, 2555; ลักขณา สรวิวัฒน์, 2558)

3) ความจำระยะยาว (long term memory, LTM) เป็นระบบความจำที่มีการเก็บข้อมูลได้ยาวนานมากขึ้น และสามารถจดจำได้อย่างไม่จำกัด ความจำระยะยาวเป็นความจำที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์เรา เป็นศูนย์กลางในการเก็บข้อมูลที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ตลอดชีวิตของแต่ละบุคคล โดยเป็นการเก็บข้อมูลที่คงทนถาวร จึงมีชื่อเรียกอีกอย่างว่า ความจำถาวร (permanent memory) แม้จะเป็นความจำที่ถาวรแต่หากข้อมูลในความจำไม่ได้มีการใช้มาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ความจำนั้นก็จะถูกทดแทนด้วยข้อมูลอื่น ความจำระยะยาวเป็นความจำที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่มีความหมายและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตและเป็นข้อมูลถูกพัฒนาส่งต่อมาจากความจำระยะสั้น (นุชลี อุปภัย, 2555; อัชรา เอ็บสุขสิริ, 2559; ลักขณา สรวิวัฒน์, 2558; พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2561) ความจำระยะยาวแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) ความจำแบบรู้ตัว (explicit memory) เป็นความจำที่บุคคลรู้ได้ว่าจดจำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่สามารถระลึกนึกถึงได้โดยมีการรู้ตัวว่ากำลังจดจำสิ่ง ๆ นั้นอยู่ เช่น การจดจำชื่อคน การหาของหาย การนึกถึงความรู้รอบตัว หรือการจดจำนึกถึงเรื่องราวในอดีต เป็นต้น 2) ความจำแบบไม่รู้ตัว (implicit memory) เป็นความจำที่มาจากความรู้ความเข้าใจของแต่ละบุคคลอย่างไม่รู้ตัวหรือไม่ได้พยายามนึกระลึกถึงแต่จะเข้าไปอย่างเป็นลำดับขั้นตอนตามที่ได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์มาแล้วอย่างอัตโนมัติในชีวิตประจำวัน เช่น การทำอาหาร การแปรงฟัน การขับรถ ที่เมื่อคนเราดำเนินกิจกรรมข้างต้น เราสามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนโดยไม่ต้องพยายามระลึกนึกถึงหรือใช้ความจำในการปฏิบัติก็สามารถดำเนินการได้อย่างถูกต้อง (นุชลี อุปภัย, 2555; ศักคณางค์ มณีศรี, 2555)

### 2.3.3 กระบวนการในการจดจำ

กระบวนการในการจดจำ (memory process) ประกอบไปด้วย 3 ระยะ คือ 1) การเข้ารหัสข้อมูล (encoding) 2) การเก็บข้อมูล (storage) และ 3) การเรียกใช้ (retrieval) (ยุรวาตี เนื่องโนราช, 2558) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) การเข้ารหัสข้อมูล (encoding) เป็นกระบวนการแรกเริ่มของการรับข้อมูลจากการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยอาจจะมีความรู้ต่อสิ่งนั้นมาก่อนหรือได้มีประสบการณ์เดิมอยู่แล้วจะทำให้สามารถรับรู้แปลรหัสข้อมูลนั้นทันที เมื่อสมองมีการรับรู้ข้อมูลนั้นจึงจะถอดรหัสเป็นความหมายแล้วเข้าสู่ระบบความจำ หากข้อมูลใดที่สมองมีการจัดกระทำต่อข้อมูล เช่น จัดกลุ่มหรือจัดประเภทข้อมูล หรือการจัดกลุ่มคำศัพท์เป็นประเภทต่าง ๆ เป็นกลุ่มคำศัพท์ เช่น หมวดเครื่องใช้ไฟฟ้าในครัว หมวดสิ่งของในห้องนอน หมวดอาหาร ฯลฯ จะทำให้มีการจดจำมีประสิทธิภาพ และสร้างการจดจำได้เร็วยิ่งขึ้น (พชญ อัครพรหมณ์, 2563; ศักนางค์ มณีศรี, 2555; สิริอร วิชาวุธ, 2554)

2) การจัดเก็บข้อมูล (storage) ข้อมูลที่มีการแปลรหัสมีการตีความจากสมองแล้วจะถูกนำมาเก็บเข้าสู่คลังข้อมูลความจำจัดเก็บไว้ในระบบความจำ (memory system) โดยข้อมูลนั้นเรียกว่า ร่องรอยความจำ (memory trace) เป็นความจำที่มีความคงทนและนำมาใช้ต่อไปได้ เช่น ในการทำแบบทดสอบรูปแบบการอ่านบทความ (passage) นักเรียนได้อ่านบทความแล้วมีการจดจำคำศัพท์ หรือประเด็นสำคัญของเนื้อเรื่องไว้ในคลังข้อมูลความจำเพื่อที่จะให้ข้อมูลยังอยู่ในระบบความจำแล้วนำมาใช้ข้อมูลนั้นต่อไป (ศักนางค์ มณีศรี, 2555; พชญ อัครพรหมณ์, 2563; อิทธิพัทธ์ โยธะพันธ์, ปรัชญา แก้วแก่น, ภัทราวดี มากมี และกนก พานทอง, 2563)

3) การเรียกใช้ข้อมูล (retrieval) เป็นขั้นตอนที่มีการนำข้อมูลหรือความรู้ที่ได้จัดเก็บไว้มาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมไปถึงการพยายามจดจำและเรียกใช้ข้อมูลในแต่ละครั้ง โดยการเรียกใช้ข้อมูลสามารถทำได้โดยการระลึกถึง (recall) และการจดจำ (recognition) ข้อมูล เช่น การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คำว่า daughter เมื่อนักเรียนได้เห็นคำศัพท์จะมีการเข้ารหัสในระบบความจำที่มีข้อมูลแล้ว แปลเป็นข้อมูลมีการระลึกถึงความหมายคำจากภาษาที่หนึ่งทำให้คนเราสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้จากการที่ได้เรียกใช้ข้อมูลที่มีการจัดเก็บไว้ (พชญ อัครพรหมณ์, 2563; ศักนางค์ มณีศรี, 2555; ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2560)

กล่าวโดยสรุปกระบวนการจดจำเป็นการทำงานคล้ายกับคอมพิวเตอร์เริ่มต้นจากการรับข้อมูลแปลผลเพื่อกระทำกับข้อมูลโดยมีความเชื่อมโยงกับความรู้เดิม จากนั้นจัดกระทำข้อมูลแล้วจัดเก็บเข้าสู่ระบบความจำโดยข้อมูลนั้นสามารถนำมาใช้ในสถานการณ์ต่อไปได้อย่างเหมาะสม (นุชลี อุภักย์, 2555)

### 2.3.4 การวัดความคงทนในการจดจำ

การวัดการจดจำเป็นการวัดความสามารถในการระลึกถึงข้อมูลที่ได้เรียนรู้มาแล้ว โดยธรรมชาติมีความเป็นไปได้ที่จะสามารถจดจำได้และไม่สามารถจดจำได้ (all or none) เนื่องจาก

สมองมีความสามารถในการจดจำข้อมูลได้เพียงบางข้อมูลโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสะกดคำศัพท์ย่อมมีโอกาสที่นักเรียนจะสามารถจดจำได้เพียงอักษรตัวแรกและอักษรตัวสุดท้าย หรือจดจำได้เพียงความหมายของคำศัพท์ เนื่องจากการจดจำนั้นเป็นความจำระยะสั้น การวัดความคงทนในการจดจำจะดำเนินการวัดภายหลังจากการเรียนรู้ที่เสร็จสิ้นไปแล้ว ไม่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือฝึกปฏิบัติใด ๆ รูปแบบการวัดจะเปรียบเทียบความแตกต่างของการทดสอบครั้งสุดท้ายแล้วทั้งช่วงการทดสอบอีกครั้งตามระยะเวลาที่กำหนด โดยผลการทดสอบความคงทนในการจดจำสามารถลดลงจากเดิมได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จะถือว่ามีความคงทนในการจดจำ (ลักขณา สิริวัฒน์. 2558; สุจิตตรา นามจำปา, 2546) การวัดการจดจำมีวิธีการวัดได้ดังนี้

1) การระลึกได้ (recall) เป็นการรื้อฟื้นเรียกคืนข้อมูลจากความจำที่สามารถนึกได้เมื่อต้องการใช้ การวัดความจำโดยการระลึกได้เป็นการวัดความจำระยะสั้นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วเปรียบเทียบผลการเรียนรู้หลังจากที่เสร็จสิ้นกิจกรรมไประยะหนึ่ง โดยรูปแบบการวัดเป็นการใช้ความจำผ่านการเล่าหรือเขียนในสิ่งที่ได้เรียนรู้ที่ผ่านมาโดยไม่มีการทบทวนเนื้อหาให้ก่อนการสอบและไม่มีสิ่งเร้ากระตุ้นความจำระหว่างการทดสอบ เช่น การทดสอบท่องจำบทอาขยานหรือการทดสอบอัตนัย (essay question) โดยนักเรียนต้องนึกข้อมูลที่ได้เรียนรู้มาแล้วตอบในการทดสอบ (สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล, 2561; ลักขณา สิริวัฒน์. 2558; ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2560; สุจิตตรา นามจำปา, 2546)

2) การจดจำได้ (recognition) เป็นรูปแบบการวัดการจดจำที่อาศัยสิ่งเร้ากระตุ้นความจำระหว่างการทดสอบเพื่อให้บุคคลสามารถใช้การจดจำได้ โดยสิ่งเร้าที่กระตุ้นความจำ และเป็นลักษณะการให้ตัวเลือกหรือการแสดงภาพประกอบเพื่อให้สามารถนึกจำข้อมูลได้ดียิ่งขึ้นเมื่อได้เห็นภาพ เช่น การใช้ข้อสอบแบบปรนัยเลือกตอบ การชี้ตัวผู้ต้องหา และการจดจำบุคคล เป็นต้น (ลักขณา สิริวัฒน์. 2558; ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2560; สุจิตตรา นามจำปา, 2546; อริยา คูหา, 2562.)

3) การเรียนรู้ซ้ำ (relearning) เป็นกระบวนการในการฝึกฝนการจดจำที่ไม่ใช่การมุ่งเน้นการวัดผลสัมฤทธิ์แต่จะเป็นการวัดเพื่อเปรียบเทียบระยะเวลาในการเรียนรู้จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่ได้เรียนรู้เดิม พิจารณาความแตกต่างของระยะเวลาในการเรียนรู้ในครั้งก่อนกับครั้งหลัง โดยการเรียนรู้ซ้ำเป็นการฝึกฝนบทเรียนอีกครั้งหลังจากที่นักเรียนได้เรียนมาก่อนแล้ว เมื่อได้เรียนรู้อีกครั้งจะสามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ใช้ระยะเวลาน้อยลง นักเรียนจะสามารถระลึกถึง (recall) และจดจำ (recognize) เนื้อหาเดิมหรือต่อยอดเนื้อหาใหม่ได้รวดเร็ว และใช้ความพยายามน้อยกว่าเดิมเมื่อเทียบกับการเรียนรู้ครั้งแรก (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2560; สุจิตตรา นามจำปา, 2546)



การเรียนรู้ภาษาโดยทั่วไปเริ่มต้นจากการเรียนรู้คำศัพท์จากนั้นพัฒนาไปสู่ การเรียบเรียงประโยคตามหลักโครงสร้างทางภาษาใช้สื่อสารกันได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เป็นความรู้ พื้นฐานของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะต่อยอดไปสู่ทักษะทางภาษาอื่น ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้อย่างคล่องแคล่ว คำศัพท์แบ่งออกเป็นสองรูปแบบ ได้แก่ คำศัพท์เพื่อการรับสารและ คำศัพท์เพื่อการรับสาร คำศัพท์แต่ละรูปแบบอาศัยกระบวนการฝึกซ้ำอย่างเป็นระบบในด้าน การเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ การสะกดคำ การออกเสียงโดยอาศัยกลวิธีการรู้คิดฝึกปฏิบัติให้เกิด ความรู้ความเข้าใจในคำศัพท์ ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ให้เกิดการฝึกฝนคำศัพท์ได้ด้วย กระบวนการทบทวน ฝึกซ้ำ สร้างความรู้ความเข้าใจในกระบวนการรู้คิดของสมอง การจัดการเรียนรู้ คำศัพท์สอนในลักษณะสอนคำศัพท์โดยตรงและสอนโดยอ้อม การสอนโดยตรงเป็นการสอนคำศัพท์ ตามรายการคำศัพท์ที่กำหนดแปลความไว้โดยตรงในคำนั้น ๆ และสอนศัพท์โดยอ้อมคือจัดการเรียนรู้ คำศัพท์จากบริบทในเนื้อหาที่มีบริบทเป็นส่วนเสริมความเข้าใจคำศัพท์โดยไม่เจาะจงคำศัพท์ใดเฉพาะ ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ทุกรูปแบบครูผู้สอนจะต้องคำนึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ และ เน้นการนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์หรือบริบทจริง อย่างไรก็ตามบริบทของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาที่สองหรือการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศมีความท้าทายในการสร้าง บรรยากาศการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนได้อย่างเป็นธรรมชาติ ความท้าทายดังกล่าวเป็นปัจจัย ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น หนึ่งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษา คือ การนำบอร์ดเกมมาใช้ในห้องเรียนเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถฝึกทักษะ ทางภาษาได้ตลอดเวลา ทั้งยังสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบันได้ เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน มีกฎกติกาและเงื่อนไขกำหนดไว้ เพื่อที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายของเกมและเกิดการเรียนรู้หลังจากการเล่น บอร์ดเกมมีองค์ประกอบ หลัก ได้แก่ กฎกติกาการเล่น ตัวหมาก กระดานและอุปกรณ์อื่น ๆ ที่ออกแบบมาเป็นอย่างเป็นระบบ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสามารถนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ได้ บอร์ดเกมเพื่อ การเรียนรู้ภาษามีเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการเล่น คือ ความสามารถทางภาษา นักเรียนจะเล่นได้ดี ที่สุดเมื่อมีการเตรียมพร้อมความรู้ทางภาษาเป็นอย่างดีหรือระหว่างการเล่นนักเรียนจะมี ความพยายามจดจำเรียนรู้หลักภาษาหรือคำศัพท์ให้ได้มากที่สุดเพื่อที่จะนำไปใช้ในกระบวนการเล่น เกมให้บรรลุภาระกิจในเกมให้ได้ การเรียนรู้จึงเป็นการฝึกปฏิบัติทักษะไปพร้อมกับการเล่นอย่างมี ความสุข นักเรียนจะไม่รู้สึกว่าการกำลังเรียน ไม่รู้สึกถึงภาวะกดดันหรือล้มเหลวเมื่อเกิดความผิดพลาดแต่ จะเกิดความท้าทายและความสนุกสนาน มีอิสระในความคิดและมีความกล้าลองผิดลองถูกด้วยตนเอง การเรียนรู้ด้วยเกมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และได้ฝึกทักษะทางภาษาได้ในเวลาเดียวกัน การออกแบบบอร์ดเกมสามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพได้ ผู้ออกแบบต้อง

พิจารณาความเหมาะสมของระยะเวลาการเล่น กลไกเกม กฎกติกา แรงจูงใจ เป้าหมายเกม ความลุ่มลึกของเกมและการตอบสนองต่อผู้เล่น กระบวนการในการออกแบบเกมเริ่มจากการศึกษา ปัญหาทำความเข้าใจในปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย ระดมความคิดออกแบบ สร้างต้นแบบนำไปทดลอง แล้วปรับปรุงจนได้เกมที่สมบูรณ์แล้วนำมาจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการค้นคว้าอิสระ

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการ โดยมีรายละเอียดและขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เนื้อหา
- 3.3 ระยะเวลาในการดำเนินการ
- 3.4 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ
- 3.5 แบบแผนที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ
- 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 3.1 การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ประจำอำเภอ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 กระทรวงศึกษาธิการ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 867 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน แต่เนื่องจากสถานการณ์ Covid-19 จึงสามารถเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างได้จำนวน 20 คน ได้มาโดยรับนักเรียนอาสาสมัครที่ยินดีร่วมเล่นเกมในช่วงเดือนมิถุนายน – กรกฎาคมเป็นเวลา 3 ครั้ง

ครั้งที่ 1 วันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2563

ครั้งที่ 2 วันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2563

ครั้งที่ 3 วันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2563

### 3.2 เนื้อหา

ผู้ศึกษาได้นำเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบทเรียนในหนังสือแบบเรียน ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และการวิเคราะห์คลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยรวบรวมคำศัพท์จำนวน 45 คำ รายละเอียดดังตาราง

#### ตารางที่ 3.1

ตารางวิเคราะห์เนื้อหาการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น<sup>1</sup>

เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา
Jobs	1. นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพให้ตรงกับความหมายได้อย่างถูกต้อง	disc jockey, musician , singer, actor, comedian, director, reporter, photographer, adman, nurse, doctor, dentist, gardener, housekeeper, receptionist, scientist, astronaut, chemist, pilot, flight attendant, driver, guard, mechanic, station master, salesperson, businessman, cashier, chef, waiter, manager, soldier, airman, sailor, police, detective, clerk, hairdresser, tailor, laundryman, veterinarian, trainer, zoologist, youtuber, tutor, designer
	2. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพได้อย่างถูกต้อง	

### 3.3 ระยะเวลาในการดำเนินการ

ระยะเวลาที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระทั้งสิ้น 1 ภาคเรียน คือ ปีการศึกษา 2563 เป็นเวลา 4 เดือน เริ่มจากเดือนมีนาคม 2563 – กรกฎาคม 2563

<sup>1</sup>รายละเอียดการวิเคราะห์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในภาคผนวก ง. หน้า 182-186

### 3.4 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

#### 3.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

- 1) บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2) แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านสื่อ และด้านเนื้อหา
- 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs)
- 4) แบบสอบถามความพึงพอใจบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

#### 3.4.2 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

##### 3.4.2.1 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาตามหลักการออกแบบและเนื้อหารายวิชา ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมและแนวคิดในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ วิเคราะห์คำศัพท์จากหลักสูตรและบทเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยนำกลวิธีการรู้คิด (cognitive strategy) ในการฝึกปฏิบัติจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกม

2) สร้างบอร์ดเกมและคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นเป็นบอร์ดเกมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) กำหนดคำศัพท์จากบทเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากคลังคำศัพท์จากบทเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษแล้วนำมาออกแบบด้วยกระบวนการแนวคิด เชิงออกแบบ (design thinking) คือ ทำความเข้าใจปัญหาของกลุ่มตัวอย่าง ระบุปัญหา ระดม ความคิด สร้างเป็นต้นแบบนำไปทดสอบแล้วพัฒนาแก้ไขให้ได้เกมที่มีประสิทธิภาพ โดยเกมที่ ออกแบบเป็นเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs) จำนวน 45 คำในแต่ละหมวดหมู่ เกมจำลองการสมัครงานโดยอาศัยการสะกดคำศัพท์เพื่อที่จะสามารถสมัครงานนั้น ๆ ส่งเสริม การเรียนรู้คำ ความหมายคำศัพท์ การสืบค้นข้อมูล และฝึกซ้ำในคำศัพท์แต่ละคำ นอกจากนี้ยังมี เงื่อนไขจากการตีพิมพ์ที่จะช่วยให้สามารถบรรลุเกมและสร้างความท้าทายในการเล่น

3) นำบอร์ดเกมและคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ออกแบบสร้างขึ้นไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบสื่อ การเรียนรู้และบอร์ดเกมตรวจสอบจำนวนด้านละ 3 คน ตรวจสอบด้านเนื้อหาและการพัฒนาสื่อเกม เพื่อหาข้อจำกัดของบอร์ดเกม แล้วนำมาแก้ไขพัฒนาให้ถูกต้องและเหมาะสม

4) ผู้ศึกษานำบอร์ดเกมและคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขพัฒนาแล้วนำไปทดลองหาประสิทธิภาพการใช้งานกับกลุ่ม ตัวอย่าง จำนวน 20 คน

### 3.4.2.2 แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ และด้านเนื้อหา

ในการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อและด้านเนื้อหา มีขั้นตอนดังนี้

1) สร้างแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น โดยแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อ ข้อคำถามครอบคลุมเรื่องการออกแบบ ภาพ องค์ประกอบเกม กลไกเกมและความสนุกในการเล่น และแบบประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหา ข้อคำถามครอบคลุมเรื่องความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ นำไปให้อาจารย์ ที่ปรึกษาและได้ปรับปรุงแบบประเมินตามข้อเสนอแนะ โดยรูปแบบการประเมิน เป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับได้แก่ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51-1.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง เกมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2) นำแบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 คน โดยมีข้อมูลผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

### 3.4.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจมีลักษณะเป็น 3 ตอน ครอบคลุมเรื่องการออกแบบเกม กลไกเกม องค์ประกอบและความสนุกในเกม เป็นต้น โดยการประเมินความพึงพอใจดำเนินการหลังจากการเล่นแล้ว 3 ครั้ง ประเมินในการเล่นครั้งสุดท้าย แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด คำนวณคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวว่านักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวว่านักเรียนมีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวว่านักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวว่านักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ประเด็นดังกล่าวว่านักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51-1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

### 3.4.2.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การศึกษาคั้งนี้ใช้แบบประเมินผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน บทเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 45 ข้อ แบบทดสอบ ก่อนเรียน หลังเรียนและแบบทดสอบวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเป็นข้อสอบ แบบคู่ขนาน (parallel test) ประกอบไปด้วยเนื้อหาคำศัพท์ในด้านความหมายคำและการสะกด คำศัพท์เป็นลักษณะการให้ตัวอย่างหรือคำอธิบายคำศัพท์แล้วเลือกคำศัพท์ให้สอดคล้องกับคำอธิบาย หรือสถานการณ์ประยุกต์กับตัวเลือกที่กำหนดให้ซึ่งพัฒนามาจาก ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ชุด I want to be a/an (Occupation) in the future สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของภัสราภรณ์ แม้นเหมือน (ม.ป.ป.) ผู้ศึกษาได้มีกระบวนการในการ ปรับปรุงประยุกต์แบบทดสอบดังนี้ 1) กำหนดรายละเอียดเนื้อหาวิชาและพฤติกรรมการเรียนรู้ในด้าน คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ต้องการทดสอบ 2) พิจารณาเลือกรูปแบบของคำถามในแบบทดสอบโดย ประยุกต์ใช้ เพิ่มเติมแบบทดสอบจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้และพจนานุกรมภาษาอังกฤษ 3) เรียบเรียงแบบทดสอบพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาและแบบทดสอบ 4) นำเสนออาจารย์ ที่ปรึกษาพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของแบบทดสอบ 5) ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขแล้วนำมาใช้ในการ จัดกิจกรรม

### 3.5 แบบแผนที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

การค้นคว้าอิสระคั้งนี้ผู้ศึกษาได้กำหนดแบบแผนในการค้นคว้าแบบกลุ่มเดียวทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) (Tuckman & Harper, 2012) ดังนี้



## ตารางที่ 3.2

แบบแผนในการค้นคว้าแบบกลุ่มเดี่ยวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ทดสอบก่อนเรียน	การทดลอง	ทดสอบหลังเรียน	ความคงทนในการจดจำ
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>	R

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

T<sub>1</sub> หมายถึง ทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การทดลอง

T<sub>2</sub> หมายถึง ทดสอบหลังเรียน

R หมายถึง การวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมเสร็จไปแล้วเป็นเวลา 1 สัปดาห์ (Tuckman &amp; Harper, 2012)

## 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้ระยะเวลาในการทดสอบก่อนเรียน 40 นาที
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับกลุ่มตัวอย่าง รายละเอียดดังตาราง

## ตารางที่ 3.3

การดำเนินการจัดกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม	วัน/เดือน/ปี	ระยะเวลา
การทดสอบก่อนเรียน	18 มิถุนายน พ.ศ. 2563	40 นาที
การเล่นเกมที่ 1	18 มิถุนายน พ.ศ. 2563	1.20 ชั่วโมง
การเล่นเกมที่ 2	24 มิถุนายน พ.ศ. 2563	1.20 ชั่วโมง
การเล่นเกมที่ 3	1 กรกฎาคม พ.ศ. 2563	1.20 ชั่วโมง
ทดสอบหลังเรียน	1 กรกฎาคม พ.ศ. 2563	40 นาที

โดยการดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมแบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1) ขั้นก่อนสอน (10 นาที) ครูดำเนินกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนกระตุ้นการเรียนรู้ก่อนการเริ่มเรียนโดยครูจะพูดคุยใช้คำถามเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ หรือเชื่อมโยงเกี่ยวกับประสบการณ์ของนักเรียน เช่น what do your parents do? What vocabualry about jobs do you know in English? เป็นต้น โดยใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 10 นาที

2) ขั้นสอน (40 นาที) ครูดำเนินกิจกรรมโดยอธิบายกฎ กติกาในการเล่นของเกม ตลอดจนสาธิตเกมเบื้องต้นการเล่น ตามรายละเอียด ดังนี้

- ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 2-4 คน
- ครูให้ผู้เล่นแต่ละคนจับการ์ด Academy ของตนเองและการ์ดพิเศษประจำ Academy
- ครูให้ผู้เล่นแต่ละคนหยิบสมาชิกในทีมของตัวเอง 10 ใบพร้อมตัวอักษร 8 ตัว
- ครูให้ผู้เล่นแต่ละคนทอยลูกเต๋าลำดับการเล่น นักเรียนที่ได้แต้มในลูกเต๋ามากที่สุดได้เล่นก่อนตามลำดับ
- ครูให้ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อนเปิดการ์ดรับสมัครงาน 3 การ์ดไว้ตรงกลางโต๊ะ 3-5 การ์ด เพื่อที่จะได้รู้ว่า มีตำแหน่งงานอะไรเปิดรับสมัครบ้างในรอบนั้น

- ครูให้ผู้เล่นได้เล่นเกมโดยผู้ที่ได้เริ่มก่อนสำรวจว่ามีตัวอักษรครบตามคำศัพท์ของอาชีพนั้น ๆ หรือไม่ แล้วผู้เล่นพิจารณารายการนี้

- กรณีที่ 1 มีตัวอักษรครบในการสร้างคำศัพท์อาชีพนั้นๆ จะได้งานให้ผู้เล่นนำเอาแผ่นสมาชิกวางไว้บนแผนที่ เพื่อแสดงว่าได้งานนั้นแล้วและจะได้เงินตามที่ระบุไว้ ให้ผู้ที่ได้งานเก็บการ์ดตำแหน่งงานนั้นไว้และจับการ์ดตำแหน่งงานใหม่เพิ่ม 1 การ์ดทดแทนการ์ดเดิม

- กรณีที่ 2 มีตัวอักษรไม่ครบในการสร้างคำ ให้สำรวจว่ามีตัวอักษรพิเศษหรือไม่ ถ้ามีสามารถเปิดการ์ดพิเศษและใช้คุณสมบัติพิเศษได้

- กรณีที่ 3 ไม่มีตัวอักษรที่สามารถสร้างคำศัพท์และไม่มีตัวอักษรพิเศษให้จับตัวอักษรเพิ่มในรอบนั้นแล้วผู้เล่นลำดับถัดไปเล่นต่อ

- กรณีที่ 4 กรณีที่ไม่สามารถเล่นเกมไปต่อสามารถยกเลิกตัวอักษรของตนเองได้ใหม่แล้วจับตัวอักษรใหม่แต่จะไม่สามารถลงตัวอักษรในรอบนั้นได้

- เล่นจนครบ 60 นาทีหรือตามระยะเวลาที่ผู้เล่นตกลงกัน แต่ผู้เล่นยังเล่นการ์ดใบสุดท้ายไม่จบให้เล่นต่อจนไม่มีผู้เล่นสามารถเติมอักษรได้แล้ว ให้ทำการหยุดเกมเพื่อนับจำนวนสมาชิกที่ได้ทำงานและเงินทั้งหมด

3) ขั้นสรุป (30 นาที) ครูให้นักเรียนสะท้อนความรู้สึกนึกคิดในการเล่นและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ทบทวนคำศัพท์ ตลอดจนพูดคุยเกี่ยวกับอาชีพที่อยากจะทำในอนาคตโดยครูสามารถใช้คำถาม เช่น Wh-questions เช่น What do you want to do in the future? Why do you want to be a/an...? เป็นต้น

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คนละฉบับที่ใช้กับการทดสอบก่อนเรียนแต่ข้อสอบจะเป็นลักษณะข้อสอบแบบคู่ขนาน (parallel test) เพื่อทดสอบความเข้าใจหลังจากการเรียนมาแล้ว

4. ประเมินความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

5. ทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ข้อสอบจะเป็นลักษณะ

ข้อสอบแบบคู่ขนานกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเพื่อทดสอบความคงทนในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์

6. รวบรวมบันทึกผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติด้วยโปรแกรมวิเคราะห์ผลทางสถิติ

### 3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการนำบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นไปทดลองศึกษานำข้อมูลแล้วนำผลการทดสอบ มาประมวลผลตามระเบียบวิธีทางสถิติด้วยโปรแกรมวิเคราะห์ผลโดยข้อมูลมีดังนี้

1) การหาประสิทธิภาพบอร์ดเกม คู่มือการเล่น และแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการให้คะแนนการตอบแบบประเมินบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบประเด็นด้านเนื้อหา ด้านผู้เรียน และด้านคุณภาพของเกมการศึกษาตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ ระดับความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยคำนวณคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. การเปรียบเทียบผลจากการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนเรียน หลังเรียน และความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้สูตรค่าสถิติที่แบบไม่อิสระ (dependent t-test)

3. การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และร้อยละ (Percentage)



## บทที่ 4

### ผลการค้นคว้าอิสระ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นแล้วศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมที่ออกแบบจากกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัครจำนวน 20 คน โดยผลการค้นคว้าอิสระที่ได้มีรายละเอียดดังนี้

4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ และด้านเนื้อหา

4.2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนเรียน และหลังเรียน

4.2.3 ผลการเปรียบเทียบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังจากที่ผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์

4.2.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

## 4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

### 4.1.1 ลักษณะเกม

บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นเป็นเกมที่มีเนื้อหาคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ (Jobs) โดยเกมเป็นการจำลองวิถีชีวิตของผู้คนในเมือง ๆ หนึ่ง มีสถานการณ์ที่กำหนดให้ผู้เล่นเป็นเจ้าของบริษัทจัดหางาน ประกอบไปด้วย Best Academy, Bright Future Academy, Tiger Academy และ Richest Academy แต่ละบริษัทจะมีสมาชิกในทีม 15 คน ซึ่งจะต้องหางานให้กับสมาชิกในทีมให้ได้มากที่สุดโดยการต่อคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพให้ถูกต้องจากการได้รับสมัครงานซึ่งการ์ดประกาศรับสมัครงานประกอบไปด้วยรายละเอียดของงาน บริษัท/สถานที่ทำงาน ชื่ออาชีพปริศนา คำอธิบายเกี่ยวกับอาชีพและเงินเดือนที่จะได้รับในเกม โดยการได้รับสมัครงานมีจำนวนทั้งหมด 45 การ์ดตามจำนวนคำศัพท์ ได้แก่ 1) disc jockey 2) musician 3) singer 4) actor 5) comedian 6) director 7) reporter 8) photographer 9) adman 10) nurse 11) doctor 12) dentist 13) gardener 14) housekeeper 15) receptionist 16) scientist 17) astronaut 18) chemist 19) pilot 20) flight attendant 21) driver 22) guard 23) mechanic 24) station master 25) salesperson 26) businessman 27) cashier 28) chef 29) waiter 30) manager 31) soldier 32) airman 33) sailor 34) police 35) detective 36) clerk 37) hairdresser 38) tailor 39) laundryman 40) veterinarian 41) trainee 42) zoologist 43) youtuber 44) tutor และ 45) designer

### 4.1.2 วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพให้ตรงกับความหมายได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพได้อย่างถูกต้อง

### 4.1.3 การจบเกม

จุดมุ่งหมายของเกม คือ สะสมเงินจากการสมัครงานให้ได้มากที่สุดโดยการเติมตัวอักษรคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ เมื่อคำศัพท์ถูกต้องครบถ้วนจะได้งานและเงินจากอาชีพนั้น

การจบเกมเมื่อเวลาครบ 40 นาทีหรือตามที่คุณเล่นตกลงกันแล้วเล่นให้ครบรอบ จะนับเงินผู้ที่มีจำนวนเงินสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

#### 4.1.4 กลไกเกม

การออกแบบเกมมีกลไกในการเล่นโดยอาศัยความน่าจะเป็นในการเปิดการ์ดพิเศษและตัวอักษรมาสะสมไว้ รวมไปถึงความรู้ความจำคำศัพท์เพื่อนำตัวอักษรที่มีอยู่มาสะกดเป็นคำศัพท์ได้ โดยมีเทคนิคในการจัดการพิเศษที่ส่งเสริมให้เกิดความท้าทายและสร้างความสนุกในเกมมากขึ้น โดยการการ์ดพิเศษเป็นตัวช่วยที่มีคุณสมบัติพิเศษแตกต่างกันไป การ์ดพิเศษมีจำนวนทั้งหมด 5 รูปแบบ ได้แก่ 1) การ์ด Sleeping Pill ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดวางยานอนหลับให้ผู้เล่นคนอื่นให้ไม่สามารถเล่นในรอบนั้นได้หนึ่งรอบ 2) การ์ด Steal ผู้เล่นใช้การ์ดขโมยเพื่อขโมยตัวอักษรของผู้เล่นคนอื่นได้หนึ่งตัวอักษร 3) การ์ด Draw 2 more หรือการ์ดจับตัวอักษรเพิ่ม ผู้เล่นที่ได้การ์ดสามารถใช้เพื่อจับตัวอักษรเพิ่มได้อีกจำนวน 2 ตัวอักษร 4) การ์ด Stop ผู้เล่นที่ได้นี้จะต้องหยุดเล่นในรอบนั้น ๆ 5) การ์ด I see ใช้เพื่อของดูตัวอักษรของผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยสามารถใช้คู่กับการ์ด Steal เพื่อดูและขโมยตัวอักษรของผู้เล่นคนอื่นได้

#### 4.1.5 อุปกรณ์เกม

##### 4.1.5.1 อุปกรณ์กลาง

อุปกรณ์กลางเป็นอุปกรณ์ที่มีการใช้สำหรับผู้เล่นทุกคนในการเล่นที่วางไว้ในกระดานระหว่างเล่น ได้แก่

1. แผนที่เมือง จำนวน 1 แผ่น
2. ธนบัตร 1000 \$ จำนวน 30 ใบ และ 100 \$ จำนวน 20 ใบ
3. ลูกเต๋า จำนวน 1 ลูก
4. การ์ดตำแหน่งงาน จำนวน 45 การ์ด
5. การ์ดพิเศษ จำนวน 34 การ์ด
6. การ์ดคำศัพท์อาชีพพร้อมความหมาย จำนวน 45 คำ

##### 4.1.5.2 อุปกรณ์ของผู้เล่น

อุปกรณ์ของผู้เล่นเป็นอุปกรณ์ที่มีการใช้สำหรับผู้เล่นโดยการสุ่มจับอุปกรณ์แล้วนำมาไว้กับตัวผู้เล่นเอง ได้แก่

1. การ์ด Academy จำนวน 4 การ์ด



2. แผ่นป้ายสมาชิก Academy จำนวน 30 แผ่น
3. ภาดใส่ตัวอักษร จำนวน 4 ภาด
4. ตัวอักษรปกติ จำนวน 47 ตัว A= 3, B=1, C=1, D= 3 E=5, G=2, H=1, I=4, L=3, M= 2, N= 4, O=4, P=1, R= 3, S=4, T= 2, [\_] =4 (blank tile)
5. ตัวอักษรพิเศษ จำนวน 33 ตัว A=3, B=2, C=2, D=1, E=1, G=1, H=2, I=1, M=1, N=3, O=3, P=2, R=2, S=1, T=1, [\_] =2 (blank tile)

#### 4.1.6 ขั้นตอนการพัฒนาเกม

##### 4.1.6.1 การศึกษากลุ่มเป้าหมาย

ผู้ศึกษาได้ศึกษากลุ่มเป้าหมายในการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม โดยประชากรที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ประจำอำเภอ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3 กระทรวงศึกษาธิการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 867 คน อายุระหว่าง 13-15 ปี มีการจัดเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 3 คาบ/สัปดาห์ โดยแต่ละชั้นเรียนเป็นชั้นเรียนคละความสามารถ

##### 4.1.6.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

ผู้ศึกษาได้นำเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบทเรียนในหนังสือ แบบเรียน และคลังคำศัพท์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) แล้วศึกษาความสอดคล้องหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นำมาวิเคราะห์คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้น<sup>1</sup> โดยรวบรวมคำศัพท์จำนวน 45 คำ โดยวิเคราะห์พิจารณาลักษณะคำศัพท์ คำอธิบายคำศัพท์ ความหมายตามพจนานุกรม

##### 4.1.6.3 การพัฒนาเกม

เกมมีการพัฒนาและได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและด้าน เนื้อหาในการออกแบบพัฒนาบอร์ดเกมโดยสรุปข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญได้ ในด้านคู่มือเกม ด้านการเล่น และด้านเนื้อหา โดยมีข้อเสนอแนะ ดังตารางที่ 4.1

<sup>1</sup>รายละเอียดการวิเคราะห์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในภาคผนวก ง. หน้า 182-186

## ตารางที่ 4.1

การพัฒนาเกมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อเสนอแนะ	แบบร่าง	การพัฒนา
1. ข้อความในการนำเสนอเรื่องราวของเกม ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ควรเพิ่มเติมการเกริ่นนำเรื่องราวอธิบายรายละเอียดก่อนเข้าสู่เกม	ในยุคที่ทุกคนต่างดิ้นรนชวนขวายหางานทำ ยุคที่ต้องแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งอาชีพ มีบริษัทจัดหางานในเมือง TEVALINE อยู่ 4 แห่งที่ต้องแข่งขันกันจัดส่งคนในสังกัดให้ไปหางานทำให้ได้เยอะที่สุด เพื่อการันตีว่า สถาบันไหนจะเป็นเจ้าแห่งบริษัทจัดหางานของเมืองนี้ไป คุณพร้อมหรือยังที่จะก้าวไปสู่การมีงานทำ เพื่อชีวิตที่ดีกว่า ถ้าพร้อมแล้วไปกันเลย !!!	ในยุคที่ทุกคนต่างดิ้นรนชวนขวายหางานทำ ใคร ๆ ต่างแข่งขันกันเพื่อให้ได้มาซึ่งอาชีพ ณ เมืองแห่งความสะดวกครบครันที่ใคร ๆ ต่างก็อยากมาอยู่อาศัย เมือง Tevaline City เมืองที่คนในภูมิภาคขนานนามให้เป็นเมืองสวรรค์ดังเทวาลัยของการหางานผู้คนมากมายต่างก็หวังที่จะเข้ามาเปลี่ยนชีวิตในเมืองอันมั่งคั่งแห่งนี้ มีบริษัทจัดหางานในเมืองอยู่ 4 แห่งที่ต้องแข่งขันกันจัดส่งคนในสังกัดให้ไปหางานทำให้ได้เยอะที่สุด เพื่อการันตีว่า สถาบันไหนจะเป็นเจ้าแห่งบริษัทจัดหางานของเมืองนี้ไป คุณพร้อมหรือยังที่จะก้าวไปสู่การมีงานทำ เพื่อชีวิตที่ดีกว่า ถ้าพร้อมแล้วไปกันเลย !!!

## ตารางที่ 4.1

การพัฒนาเกมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ข้อเสนอแนะ	แบบร่าง	การพัฒนา
2. ข้อความในการนำเสนอวิธีการเล่น และขั้นตอนการเล่นในคู่มือเกมผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ควรเพิ่มเติมการเกริ่นนำเรื่องราว	A มีตัวอักษร A D B N C A D ดังนั้น A ไม่มีตัวอักษรที่จะสร้างคำศัพท์ได้ A สมัยงานยังไม่ได้ แต่ A มี N (ตัวอักษรพิเศษ) สามารถเปิดการ์ดพิเศษได้ การ์ดพิเศษที่สามารถจับได้แก่ การ์ด STEAL ขโมยตัวอักษรเพื่อนได้ การ์ด I see สามารถใช้ดูตัวอักษรของเพื่อนได้ การ์ด Draw 2 more สามารถจำตัวอักษรเพิ่ม	ผู้เล่น A มีตัวอักษร A D B N C A D ดังนั้น A ไม่มีตัวอักษรที่จะสร้างคำศัพท์ได้ ผู้เล่น A สมัยงานยังไม่ได้ แต่ ผู้เล่น A มีตัวอักษรพิเศษสี่สี สามารถจับการ์ดพิเศษได้ การ์ดพิเศษได้ โดยเมื่อผู้เล่น A มีการ์ดพิเศษสามารถพิจารณาว่าจะเลือกใช้การ์ดหรือไม่ในรอบนั้น หากมีความต้องการใช้การ์ดสามารถใช้การ์ดได้ตามข้อกำหนดและคุณสมบัติของการ์ดแต่ละประเภท
3. ข้อความในการให้เทคนิคเพิ่มเติมในการเล่น (tips) ในคู่มือเกม ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ควรเพิ่มเติมเทคนิคที่ไม่ได้กล่าวถึงลงในคู่มือให้มีความชัดเจน	สามารถใช้การ์ดคู่กันเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพได้เช่น การ์ด I see ใช้กับ การ์ด Steal จะสามารถดูและขโมยตัวอักษรจากฝ่ายตรงข้ามได้	- พิเศษเฉพาะ การ์ด I see ใช้กับ การ์ด Steal จะสามารถดูและขโมยตัวอักษรจากฝ่ายตรงข้ามได้ และการ์ด Steal ใช้กับการ์ด Draw 2 more จะสามารถขโมยตัวอักษรได้ 2 ตัวอักษร  - กรณีผู้เล่นไม่แน่ใจในคำศัพท์สามารถค้นคว้าจากการ์ดคำศัพท์ได้

## ตารางที่ 4.1

การพัฒนาเกมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

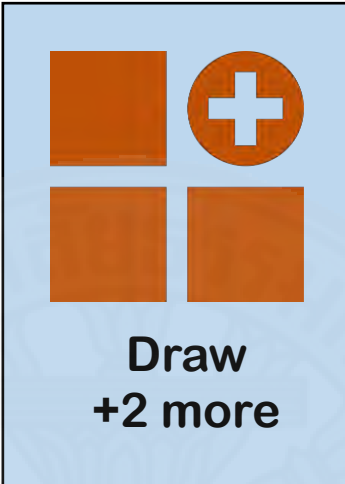
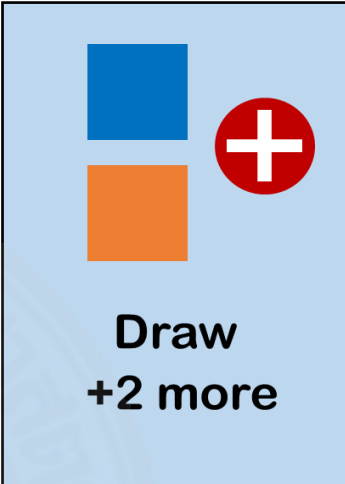

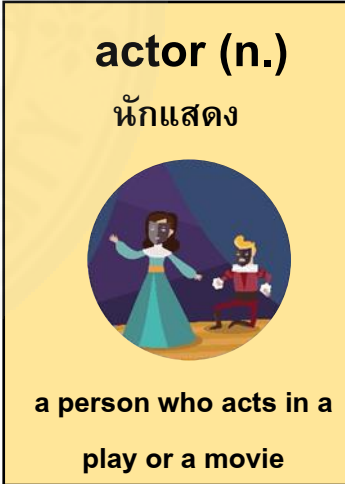
ข้อเสนอแนะ	แบบร่าง	การพัฒนา
4. ข้อความในการจบเกมในคู่มือเกม ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เขียนคำอธิบายการจบเกมเพิ่มเติมให้มีความชัดเจนขึ้น	เล่นจนครบ 40 นาที รอบสุดท้าย นับตัวอักษรที่เหลือ ใครมีตัวอักษรเหลือลบเงินตัวเอง 100 \$ และมีตัวอักษรหรือการ์ดพิเศษเหลือแลกเป็นเงินได้ตัวเอง 100 \$ ใครได้เงินเยอะที่สุดเป็นฝ่ายชนะ	เล่นจนครบ 40 นาทีหรือตามระยะเวลาที่ผู้เล่นตกลงกัน แต่ผู้เล่นยังเล่นการ์ดใบสุดท้ายไม่จบให้เล่นต่อจนไม่มีผู้เล่นสามารถเติมอักษรได้แล้ว ให้ทำการหยุดเกมเพื่อนับจำนวนสมาชิกที่ได้ทำงานและเงินทั้งหมด โดยในรอบสุดท้ายให้นับตัวอักษรที่เหลือ ใครมีตัวอักษรเหลือลบเงินตัวเอง 100 \$ ตัวอักษรหรือการ์ดพิเศษเหลือแลกเป็นเงินได้ตัวเอง 100 \$ และสมาชิกใน Academy ที่ได้งานเงินเพิ่มคนละ 100 \$ ผู้ที่ได้เงินเยอะที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

5. รูปแบบการ์ด Academy ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เปลี่ยนจากการกำหนดการ์ดพิเศษไว้ในรอบแรกให้มาเป็นการสุ่มจับและใช้ลูกเต๋าในการสุ่มลำดับการเล่นแทนการกำหนดจากการ์ด



## ตารางที่ 4.1

การพัฒนาเกมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ข้อเสนอแนะ	แบบร่าง	การพัฒนา
<p>6. ภาพประกอบในการ์ด พิเศษ การ์ด Draw 2 More ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เปลี่ยน ภาพให้สอดคล้องกับ คุณสมบัติของการ์ด</p>	 <p>Draw +2 more</p>	 <p>Draw +2 more</p>
<p>7. คำอธิบายในการ์ด คำศัพท์ ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ใช้รูปแบบเดียวกันของ การ์ดคำศัพท์ทั้งหมด โดย ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ใช้ โครงสร้างประโยค A person who... แทนการใช้ โครงสร้างประโยค A person whose job is to...</p>	 <p><b>actor (n.)</b> นักแสดง a person whose job is to act in a play or a movie</p>	 <p><b>actor (n.)</b> นักแสดง a person who acts in a play or a movie</p>

ทั้งนี้ผู้ศึกษาได้มีการปรับปรุงบอร์ดเกมในด้านคู่มือเกม ด้านการเล่นและด้านเนื้อหาจนได้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความเหมาะสมสามารถนำมาจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งผลการออกแบบบอร์ดเกมตามองค์ประกอบและกลไกการเล่นข้างต้นเป็นรูปแบบของการออกแบบ

บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

## 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### 4.2.1 ผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ และด้านเนื้อหา

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล  
โดยมีการประเมินประสิทธิภาพในด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้

#### 4.2.1.1 ผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ

ผู้ศึกษาได้นำแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อของบอร์ดเกม  
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ตอนต้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 ท่าน โดยข้อคำถามครอบคลุมเรื่องการออกแบบ  
องค์ประกอบเกม กลไกเกมและความสนุกในการเล่น เกม ได้ผลแสดงดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อแบบประเมินบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้  
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.
	1	2	3		
<b>1.ด้านกลไกเกม</b>					
1.1 เกมสร้างความสนุกสนานในการเล่น	5	5	4	4.67	0.58
1.2 กลไกในเกมไม่ซับซ้อน	4	4	4	4.00	0

## ตารางที่ 4.2

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อแบบประเมินบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.
	1	2	3		
1.3 ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม	4	5	4	4.33	0
1.4 เกมมีกฎกติกาการเล่นเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	5	4	5	4.67	0.58
1.5 เกมมีความยากง่ายเหมาะกับระดับช่วงวัย	4	5	4	4.33	0.58
<b>2. ด้านองค์ประกอบเกม</b>					
2.1 เกมมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นที่เหมาะสม	5	5	4	4.67	0.58
2.2 เกมมีอุปกรณ์การเล่นที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58
2.3 ภาษาในการ์ดมีความเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.58
<b>3. ด้านภาพประกอบและลักษณะเกม</b>					
3.1 เกมมีภาพประกอบสื่อความหมายได้	5	5	5	5.00	0
3.2 เกมมีสีสันสวยงามกระตุ้นความสนใจ	5	5	5	5.00	0
3.3 ตัวอักษรใรการ์ดมีขนาดเหมาะสม	4	4	4	4.00	0
3.4 เกมมีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ	5	5	4	4.67	0.58
3.5 การสะกดคำในเกมถูกต้อง	5	5	4	4.67	0.58
<b>4. ด้านคู่มือเกม</b>					
4.1 คู่มือใช้ภาษาอ่านเข้าใจง่ายชัดเจน	5	5	5	5	0
4.2 คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน	5	4	5	4.67	0.58

จากตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ต่อแบบประเมินผลการวิเคราะห์บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามองค์ประกอบรายชื่อ โดยรายการประเมินประเด็น เกมสร้างความสนุกสนานในการเล่น เกมมีกฎกติกาการเล่นเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน เกมมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นที่เหมาะสม เกมมีอุปกรณ์การเล่นที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ เกมมีภาพประกอบสื่อความหมายได้ เกมมีสีสันสวยงามกระตุ้นความสนใจ เกมมีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ การสะกดคำในเกมถูกต้อง คู่มือใช้ภาษาอ่านเข้าใจง่ายชัดเจน และคู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน อยู่ในระดับที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ส่วนรายการประเมินประเด็น กลไกในเกมไม่ซับซ้อน ระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเหมาะสม ความยากง่ายเหมาะกับระดับช่วงวัย ภาษาในการ์ตมีความเหมาะสม ตัวอักษรในการ์ตมีขนาดเหมาะสมอยู่ในระดับที่มีความเหมาะสมมาก

#### ตารางที่ 4.3

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อแบบประเมินบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามองค์ประกอบรายด้าน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.
	1	2	3		
	1. ด้านกลไกเกม	4.40	4.60		
2. ด้านองค์ประกอบเกม	4.33	5.00	4.33	4.55	0.39
3. ด้านภาพประกอบและลักษณะเกม	4.80	4.80	4.50	4.70	0.17
4. ด้านคู่มือเกม	4.67	4.67	4.67	4.67	0.00
รวม	4.55	4.77	4.43	4.58	0.17

จากตาราง 4.3 แสดงประสิทธิภาพโดยรวมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับ มีความเหมาะสมมากที่สุด



ด้านกลไกเกม ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.20 แสดงประสิทธิภาพ เรื่อง กลไกเกม ความสนุกสนาน ระยะเวลาการเล่น กฎกติกาและความยากง่ายในการเล่น ในระดับคุณภาพที่มีความเหมาะสมมาก

ด้านองค์ประกอบเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับ มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.55 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.39 แสดงคุณภาพเรื่องวัสดุ อุปกรณ์ และการ์ดในเกม ในระดับประสิทธิภาพที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

ด้านภาพประกอบและลักษณะเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับ มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.70 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.17 แสดงคุณภาพเรื่องภาพประกอบ สี สัน ตัวอักษรและรูปแบบการนำเสนอ ในระดับประสิทธิภาพที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

ด้านคู่มือเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับ มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.67 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.00 แสดงประสิทธิภาพเรื่องการใช้ภาษาอ่าน คำอธิบายและการสื่อความในคู่มือเกม ในระดับคุณภาพที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

#### 4.2.1.2 ผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านเนื้อหา

ผู้ศึกษาได้นำแบบประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 3 ท่าน โดยขอคำถามครอบคลุมเรื่องความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ ได้ผลดังนี้

## ตารางที่ 4.4

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อแบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.
	1	2	3		
1. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน	4	5	5	4.67	0.58
2. เนื้อหาคำศัพท์ที่นำเสนอในเกมถูกต้อง	4	4	5	4.33	0.58
3. การสะกดคำศัพท์ถูกต้อง	5	4	5	4.67	0.58
4. คำอธิบายคำศัพท์ถูกต้อง	5	2	5	4.00	1.73
5. คำอธิบายในการ์ดสร้างความเข้าใจคำศัพท์ในเกมมากขึ้น	4	2	5	3.67	1.52
6. เกมมีปริมาณคำศัพท์ที่เหมาะสม	3	4	5	4.00	1.00
7. เกมมีคำศัพท์เหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4	4	5	4.33	0.58
8. เกมสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	5	5	4.67	0.58
9. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน	5	5	5	5	0.00
10. คู่มืออธิบายได้ชัดเจน	5	4	5	4.67	0.58
11. คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน	4	4	5	4.33	0.58

จากตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อแบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลปรากฏว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาโดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.83 มีระดับประสิทธิภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบรายชื่อ โดยรายการประเมินประเด็นเกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน การสะกดคำศัพท์ถูกต้อง เกมสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน และคู่มืออธิบายได้ชัดเจน

มีระดับประสิทธิภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ส่วนรายการประเมินประเด็นเนื้อหาคำศัพท์ที่นำเสนอในเกมถูกต้อง คำอธิบายคำศัพท์ถูกต้อง คำอธิบายในการสร้างความเข้าใจคำศัพท์ในเกมมากขึ้นในเกมมีปริมาณคำศัพท์ที่เหมาะสม และเกมมีคำศัพท์เหมาะสมกับระดับของนักเรียน มีระดับประสิทธิภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ดังนั้นบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้ศึกษาออกแบบขึ้นมีประสิทธิภาพในด้านสื่อและด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ระดับเหมาะสมมากที่สุดและมากตามลำดับ

#### 4.2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนเรียน และหลังเรียน

ผู้ศึกษาได้ใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานบทเรียนเรื่อง อาชีพ (Jobs) เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 45 ข้อ แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียนและแบบทดสอบวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเป็นข้อสอบแบบคู่ขนาน (parallel test) ประกอบไปด้วยเนื้อหาคำศัพท์ในด้านความหมายคำและการสะกดคำศัพท์กับนักเรียนจำนวน 20 คน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนแล้วได้ผลการเปรียบเทียบคะแนนปรากฏดังตาราง

ตารางที่ 4.5

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียน

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. (รวม)	t	Sig. (1- tailed)	df
ก่อนเรียน	17.85	8.11	7.60	7.13	4.76 *	0.0001	19
หลังเรียน	25.45	10.50					

จากตาราง 4.5 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.85 คะแนน และ 25.45 คะแนนตามลำดับ มีผลต่างคะแนนคือ 7.60 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 16.86 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

#### 4.2.3 ผลการเปรียบเทียบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังจากที่ผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์

หลังจากที่สิ้นสุดการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ ผู้ศึกษาได้นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานบทเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) มาทดสอบกับนักเรียนจำนวน 20 คนอีกครั้ง โดยผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังเรียน และความคงทนในการจดจำคำศัพท์รายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 4.6

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนและคะแนนสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์เมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. (รวม)	t	Sig. (1- tailed)	df
หลังเรียน	25.45	10.50	-2.30	4.27	-2.41	1.0000	19
ความคงทน	23.15	9.31					

จากตารางที่ 4.6 พบว่า การทดสอบหลังเรียนและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.45 คะแนน และ 23.15 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างคะแนนคือ -2.30 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 5.11 จากกำหนดการหาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมีข้อพิจารณาในความคงทนในการเรียนรู้หลังจากการจัดกระบวนการเรียนรู้ไปแล้วไม่เกินระยะเวลา 1 สัปดาห์ ค่าคงทนในการเรียนรู้สามารถลดลงได้ไม่เกินร้อยละ 10 และเมื่อผ่านกระบวนการไปแล้วไม่เกิน 1 เดือน ความคงทนในการเรียนรู้สามารถลดลงได้ไม่เกินร้อยละ 30 จึงจะถือว่ามีความคงทน (อภิเชษฐ์ ขาวเผือก, 2559) ดังนั้นผลต่างคะแนนการทดสอบหลังเรียนและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนเมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์ ลดลงเป็นร้อยละ 5.11 ซึ่งน้อยกว่าค่ากำหนดจึงถือว่านักเรียนมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์และในทางสถิติถือว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างจากคะแนนสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ดังนั้นบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความคงทนในการจดจำได้ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 16.86 และมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างเมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

#### 4.2.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หลังจากการจัดกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ผู้ศึกษานำแบบสอบถามความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสอบถามนักเรียนหลังจากการใช้บอร์ดเกมได้ผลการประเมินความพึงพอใจ โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 20 คน ที่ได้ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการประเมิน	จำนวนคนตามระดับ					$\bar{X}$	S.D.
	ความพึงพอใจ						
	จำนวน 20 คน						
	5	4	3	2	1		
<b>1. ด้านคู่มือเกม</b>							
1.1 คู่มือเกมมีคำอธิบายเข้าใจง่าย	13	6	1	-	-	4.60	0.60
1.2 เข้าใจกติกาการเล่นเกมที่อย่างรวดเร็ว	11	6	2	1	-	4.35	0.88
<b>2. ด้านตัวเกม</b>							
2.1 อุปกรณ์การเล่นมีความเหมาะสม	16	4	-	-	-	4.80	0.41
2.2 เกมทำให้เข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ	17	2	-	1	-	4.75	0.72

ตารางที่ 4.7

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 20 คน ที่ได้ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวนคนตามระดับ					$\bar{x}$	S.D.
	ความพึงพอใจ						
	จำนวน 20 คน						
	5	4	3	2	1		
2.3 เกมมีรูปแบบตัวอักษรที่อ่านเข้าใจง่าย	17	3	-	-	-	4.85	0.37
2.4 เกมและอุปกรณ์สีสันสวยงาม	12	7	1	-	-	4.55	0.60
2.5 เกมมีภาพประกอบสวยงามน่าสนใจ	13	7	-	-	-	4.65	0.49
2.6 ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม	15	3	2	-	-	4.65	0.67
<b>3. ด้านการเล่น</b>							
3.1 เกมมีความสนุกสนาน	14	6	-	-	-	4.70	0.47
3.2 เกมท้าทายความสามารถของตนเอง	16	4	-	-	-	4.80	0.41
3.3 เกมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ	15	4	1	-	-	4.70	0.57
3.4 รู้สึกอยากเล่นเกมต่อในเวลาว่าง	14	4	2	-	-	4.60	0.68

จากตารางที่ 4.7 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนรายชื่อที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจด้วยแบบสอบถาม จำนวน 20 คนที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในด้าน คู่มือเกมมีคำอธิบายเข้าใจง่าย รายละเอียดข้อคำถามเกี่ยวกับอุปกรณ์การเล่นมีความเหมาะสม เกมทำให้เข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ เกมมีรูปแบบตัวอักษรที่อ่านเข้าใจง่าย เกมและอุปกรณ์สีสันสวยงาม เกมมีภาพประกอบสวยงามน่าสนใจ ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม เกมมีความสนุกสนาน เกมท้าทายความสามารถของตนเอง เกมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และรู้สึกอยากเล่นเกมต่อในเวลาว่างมีความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด ส่วนข้อคำถามความเข้าใจกติกาการเล่นเกมได้อย่างรวดเร็วมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

## ตาราง 4.8

ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นรายด้าน

ความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกม	$\bar{x}$	S.D.
1. ด้านคู่มือเกม	4.48	0.75
2. ด้านตัวเกม	4.71	0.56
3. ด้านการเล่น	4.70	0.54
รวม	4.67	0.59

จากตาราง 4.8 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านคู่มือเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านตัวเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดและด้านการเล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

## บทที่ 5

### สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากผลการค้นคว้าอิสระที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลในการค้นคว้าอิสระ เรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ประกอบไปด้วย การออกแบบบอร์ดเกม การประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาบอร์ดเกม การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) และความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สรุปผลการค้นคว้าอิสระดังหัวข้อต่อไปนี้

#### 5.1 สรุปผลการศึกษา

การค้นคว้าอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อหาประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ 3) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนเรียน หลังเรียน และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยบอร์ดเกม โดยศึกษากับนักเรียนอาสาสมัครจำนวน 20 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระประกอบไปด้วยบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหา แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยสรุปผลการศึกษา ดังนี้

ส่วนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น บอร์ดเกมที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นเป็นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สามารถเล่นได้ 2-4 คน มีลักษณะเป็นเกมสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



เกี่ยวกับคำศัพท์ชื่ออาชีพจำนวน 45 คำ ประกอบไปด้วยคำอธิบายและลักษณะของคำศัพท์ จำลองลักษณะการเป็นบริษัทจัดหางานให้สมาชิกในบริษัทได้งานทำโดยการสะกดคำศัพท์ของอาชีพจึงจะทำงานนั้น ๆ ทั้งนี้ยังอาศัยกลไกของโชค หรือการสุ่มตัวอักษรในการให้ได้มาซึ่งตัวอักษรและมีคุณสมบัติพิเศษจากการ์ดพิเศษที่สามารถเพิ่มความยากง่ายให้กับผู้เล่นเองหรือผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม สร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่น และยังได้ฝึกฝนคำศัพท์ซ้ำในแต่ละคำพร้อมยังได้ทบทวนและสืบค้นคำศัพท์ในเกมได้ตลอดเวลา

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการประเมินด้านสื่อที่มีข้อคำถามครอบคลุมเรื่องการออกแบบเกม องค์ประกอบเกม กลไกเกมและความสนุกในการเล่น เกม โดยผลการประเมินด้านสื่อพบว่า ประสิทธิภาพโดยรวมของบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมากที่สุด ด้านกลไกเกมอยู่ในระดับประสิทธิภาพที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ด้านองค์ประกอบเกมมีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด ด้านภาพประกอบและลักษณะเกมมีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด และด้านคู่มือเกมมีประสิทธิภาพโดยรวมในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด และการประเมินด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมที่มีคำถามครอบคลุมเรื่องความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ ผลการประเมินพบว่าเนื้อหาของบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ทั้งนี้สรุปผลการประเมินด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมโดยรวมได้ว่าผลการประเมินโดยรวมในทุกด้านอยู่ในระดับเหมาะสมมากถึงระดับความเหมาะสมมากที่สุด

ส่วนที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการทดสอบกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน โดยใช้แบบทดสอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.85 คะแนน และ 25.45 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างคะแนนคือ 7.60 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 16.86 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ การทดสอบหลังเรียนและความคงทนของการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.45 คะแนน และ 23.15 คะแนน ตามลำดับ มีผลต่างคะแนนคือ -2.30 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 5.11 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างจากคะแนนสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนเมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งหมายความว่าหลังจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เรื่อง อาชีพ (Jobs) คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นแต่ความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังจากที่ผ่านไปแล้ว  
1 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน

ส่วนที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า 1) ด้านคู่มือเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าคำอธิบายในคู่มือเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แต่ข้อพิจารณาเกี่ยวกับกติกาการเล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 2) ด้านตัวเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อพิจารณาเกี่ยวกับอุปกรณ์ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ รูปแบบตัวอักษร สี สัน ภาพประกอบ และระยะเวลาในการเล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ด้านการเล่นมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อพิจารณาเกี่ยวกับความสนุกสนาน ความท้าทาย ประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และความรู้สึกที่ต้องการเล่นต่อผู้เล่นมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

## 5.2 อภิปรายผล

จากการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้ศึกษาดำเนินการพัฒนาบอร์ดเกมโดยออกแบบบอร์ดเกมที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศึกษาเนื้อหารายวิชา วิเคราะห์เนื้อหา คำศัพท์ในบทเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) จำนวน 45 คำ ตรวจสอบความหมาย คำอธิบายคำศัพท์ตามพจนานุกรม นำมาเป็นเนื้อหาหลักในเกม พิจารณาให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ คือ ความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำศัพท์ ออกแบบพัฒนาอาศัยกลไกกระบวนการของเกมคือกลไกในการเล่นที่มีความน่าจะเป็นในการเปิดการ์ดพิเศษและตัวอักษรนำมาผสมไว้รวมถึงความสามารถในการจดจำคำศัพท์เพื่อให้สามารถนำตัวอักษรที่มีอยู่นำมาสะกดคำศัพท์ได้ โดยเกมมีอุปกรณ์ ได้แก่ แผนที่เมือง ธนบัตรเกม ลูกเต๋า การ์ดตำแหน่งงาน การ์ดพิเศษ การ์ดคำศัพท์อาชีพ การ์ด Academy แผ่นป้ายสมาชิก Academy ถาดใส่ตัวอักษร ตัวอักษรปกติ และตัวอักษรพิเศษ เป็นต้น เมื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมแล้วจึงหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมในลำดับต่อไป

การหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของ บอร์ดเกมที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากมีการพัฒนาจนเกิดความเหมาะสมสามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มีลักษณะเป็นการนำเอากลไก การแข่งขันความท้าทายและการสร้างแรงจูงใจมาผสมผสานเข้ากับเนื้อหาคำศัพท์ที่เป็นลักษณะ ความรู้ทางวิชาการทำให้การเรียนรู้คำศัพท์เป็นเรื่องสนุกสนานสร้างความสุขสนุกสนานให้กับนักเรียน เป็นการเรียนรู้อาศัยกระบวนการแก้ปัญหา (problem-solving) ในการกำหนดเป้าหมายในการ เรียนรู้ โดยให้นักเรียนเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีรางวัลเป็นแรงจูงใจในการบรรลุเป้าหมายในเกม และการเรียนรู้ให้สำเร็จซึ่งสามารถสร้างความท้าทาย และเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมีความต้องการที่จะ เรียนรู้เพิ่มเติม (เบญจภาคี จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจจร, และ อรัญ ชูยกระเดื่อง, 2551) โดยเกมหรือบอร์ดเกมที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผู้ออกแบบศึกษา แนวคิดหลักการในการสร้างเกมพร้อมทั้งพัฒนาเกมให้มีประสิทธิภาพในด้านสื่อการเรียนรู้และ ด้านเนื้อหาเพื่อให้เกมมีประสิทธิภาพ โดยบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นจะมีองค์ประกอบหลัก ได้แก่ บอร์ด (board) ตัวหมากของผู้เล่น (player token) การ์ด (cards) และตัวหมากพิเศษอื่น ๆ (other tokens) (Hunsucker, 2016) ทั้งนี้ทุกองค์ประกอบล้วนเสริมสร้างความสนุกสนานในเกมที่ก่อให้เกิด อารมณ์ความรู้สึกได้ไม่ก่อให้เกิดความตึงเครียดจากการเรียนรู้เช่นเดียวกับการเรียนรู้รูปแบบเดิม (วรารักษ์ ลี้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) เกมจะสามารถสร้างการเรียนรู้ได้ ผู้ออกแบบจะต้องพิจารณาและมีการออกแบบเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา รายวิชา (ไพฑูริย์ อนันต์ทเขต, 2560) โดยการนำเกมมาใช้เพื่อการเรียนรู้สามารถใช้จัดการเรียนรู้ได้ ทุกชั้นกิจกรรม เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียนนำเกมมาใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจก่อนเข้าสู่บทเรียน ชั้นการสอนนำเสนอเนื้อหาผ่านเกมมาใช้ในการกระตุ้นการคิดระหว่างเรียนเพื่อประเมินความก้าวหน้า ทางการเรียนรู้ และชั้นสรุปเกมสามารถใช้ในการวัดประเมินผลการเรียนรู้ได้ (ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559)

บอร์ดเกมสามารถสร้างการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้เนื่องจากบอร์ดเกมมีการออกแบบใน ด้านสื่อและด้านเนื้อหาในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเนื้อหาที่สอดคล้องกับเรื่องใกล้ตัวของนักเรียนใน ชีวิตประจำวัน สามารถสร้างความหมายในการเรียนรู้ เมื่อการเรียนรู้เต็มไปด้วยความหมายต่อตัว นักเรียนจะสร้างคุณค่าและความสนใจที่มาจากความต้องการภายใน (ปัญญาลักษณ์ ถวาย, 2557) เนื้อหาคำศัพท์ในเกมมีส่วนส่งเสริมให้การจดจำคำศัพท์เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากคำศัพท์อยู่ในหมวดหมู่เดียวกันจะสามารถส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น (กนกวรรณ

รอดคัม, คิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง, 2559) นอกจากนั้นในระหว่างการเล่นเกมคำศัพท์ ผู้เล่นสามารถสืบค้นคำศัพท์และได้พบเห็นรูปแบบของคำศัพท์นั้น ๆ ร่วมกัน ทั้งความหมายคำศัพท์ และการสะกดคำ โดยผู้เล่นจะได้ฝึกฝนการสะกดคำศัพท์ระหว่างเล่นและทบทวนคำศัพท์ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถจดจำตัวอักษรคำศัพท์ในเกมให้ถูกต้อง ผู้เล่นจะมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ภาษาของตนเองเพื่อที่จะสามารถอยู่ในเกมและบรรลุเป้าหมายของเกมได้ ซึ่งเป็นเสริมสร้างทักษะทางภาษาอย่างไม่รู้ตัว (Read, 2007) ช่วยให้เกิดการใช้ซ้ำทางภาษาที่ได้เรียนรู้มากกว่าการฝึกซ้ำด้วยการทำแบบฝึกหัด เป็นกระบวนการที่ได้ใช้ภาษาจริง สร้างการเรียนรู้ภาษาที่มีความหมาย (Wright, Betteridge & Buckby, 2006) ซึ่งเกมสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการวิเคราะห์ความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีผลการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับการศึกษาของ Fotini & Makrina (2017) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนโดยนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น เกม Jacks Monkey Tree Game เกม Don't Wake Dady และเกม Wheel Rails And Propellers ในการจัดการเรียน การสอนที่สามารถกระตุ้นแรงจูงใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษใน นักเรียนอายุ 6 ปี การศึกษาแบ่งออกเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยผลพบว่ากลุ่มทดลอง มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียน 18.50 ซึ่งมากกว่ากลุ่มควบคุมที่มีคะแนนเฉลี่ยที่ 15.75

อย่างไรก็ตามความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการทดสอบหลังเรียนและทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์ พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบเมื่อผ่านไป 1 สัปดาห์เป็น 23.15 เมื่อเทียบจากค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบ หลังเรียนเป็น 25.45 สอดคล้องกับการศึกษาของ อภิเชษฐ์ ชาวเผือก (2559) ที่ศึกษาพัฒนาเกม การศึกษาบนแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า คะแนนของนักเรียนมีความคงทนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 22.83 และเมื่อหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 19.03 เนื่องจาก ขาดการทบทวนคำศัพท์อย่างสม่ำเสมอ รวมไปถึงนักเรียนมีความสนใจและความตั้งใจที่น้อยลง พิจารณาจากการสังเกตพฤติกรรมในการทำแบบทดสอบนักเรียนใช้ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ ให้เสร็จในระยะเวลาที่รวดเร็ว ทั้งนี้เนื่องจากหลังจากที่ผ่านไป 1 สัปดาห์ไม่มีการจัดกิจกรรมขาด การทบทวนบทเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้ ในการจดจำคำศัพท์เมื่อระยะเวลาผ่านไปความจำ ระยะสั้น (Short-term memory) ของคนเราสามารถพัฒนาจนกลายเป็นความทรงจำระยะยาวได้ หากมีการฝึกฝนทบทวนสม่ำเสมอจะสามารถกลายเป็นความจำระยะยาว (Long-term memory) แต่ หากไม่มีการฝึกฝนทบทวนซ้ำหรือมีการรื้อฟื้นจะทำให้เกิดการลืมและเมื่อเวลาผ่านไปความคงทนในการ

จดจำจะน้อยลง (Schmitt, 2000) ทั้งนี้การความคงทนในการจดจำคำศัพท์น้อยลงมีปัจจัยมาจาก

- 1) ทักษะคิดและความสนใจที่จะทำให้มีการจดจำสามารถจดจำสิ่งนั้นได้แม่นยำและเป็นเวลานาน
- 2) การฝึกฝนทวนซ้ำ เมื่อมีการฝึกฝนซ้ำ ๆ ทบทวนในสิ่งที่ได้เรียนรู้อย่างสม่ำเสมอจะสามารถจดจำได้ยาวนาน และ
- 3) ระยะเวลา หากทิ้งช่วงเวลาห่างไปนานจะมีผลต่อการจดจำได้น้อยลง (กมลรัตน์ หล้าสูงษ์, 2528) ดังนั้นการเล่นเกมที่จริงจังดำเนินกิจกรรมซ้ำ ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาไปสู่การเรียนรู้ระยะยาวได้

การออกแบบและการพัฒนาเกมผู้ออกแบบควรคำนึงปัจจัยในการออกแบบเกม ได้แก่

- 1) การออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หรือเกมการศึกษาที่มีกระบวนการที่มีความซับซ้อนมากกว่าการออกแบบสื่ออื่น ๆ ด้วยความที่จะต้องมีความสอดคล้องกันในเรื่องความบันเทิงและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ผู้ออกแบบจึงควรพิจารณาให้ความสำคัญในประเด็นดังกล่าวนำมาใช้ในการพัฒนาออกแบบเกมโดยให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานและบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ในเวลาเดียวกัน (กรชูลี สังข์แก้ว ไตรภพ วงษ์เพชร และกชมล แก้วสุขสี, 2562)
- 2) ลักษณะการเล่นของเกมและการออกแบบกราฟิกในเกม การออกแบบการเล่นผู้ออกแบบควรพิจารณารูปแบบให้ครอบคลุมความเหมาะสมในด้าน กฎ กติกา ข้อปฏิบัติที่จะดำเนินการภายในเกม ลักษณะการเล่นและการเปลี่ยนรอบของผู้เล่น เป็นสิ่งที่สร้างเกมให้มีความสนุกสนานรวมถึงการพิจารณาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านกราฟิกจะสร้างความน่าสนใจในเกมมากยิ่งขึ้น เนื่องจากรูปแบบภาพ ตัวอักษร ลักษณะการจัดวาง สี สัน ความกลมกลืนของมุมมองโดยรวมในเกมสามารถดึงดูดผู้เล่นได้เป็นอย่างดี (ฐปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์, 2560 ; อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557)
- 3) การออกแบบควรพิจารณาความดึงดูดและน่าสนใจในเกม ออกแบบพัฒนาเกมให้ผู้เล่นสามารถอยู่กับเกมได้นาน โดยเกมจะต้องมีสิ่งที่เป็นตัวกระตุ้นที่หลากหลายสามารถทำให้ผู้เล่นได้จดจำและเพลิดเพลินไปกับเกม เช่น การมีทางเลือกในการที่จะสามารถใช้ในเกมได้อย่างหลากหลายที่สามารถเปลี่ยนแปลงเกมหรือให้ผลการเล่นที่ต่างกัน สร้างมุมมองและความสนุกที่หลากหลายได้ เกมควรสร้างความน่าสนใจต่อผู้เล่นได้อย่างรวดเร็วแต่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เล่นได้จนจบเกม ในขณะเดียวกันเกมจะต้องสร้างความเข้าใจเป้าหมายในเกมอย่างรวดเร็ว การออกแบบจะต้องไม่สร้างหรือเพิ่มสิ่งที่ไม่ใช่เป้าหมายหลักในเกมมากเกินไปจนเกิดความเบื่อหน่ายหรือไม่เกิดผลตามเป้าหมายของเกม (ณัฐกิตต์ จังพานิช, 2561 ; ยุทธนันท์ กามอ้อย, 2557) และ
- 4) เกมควรมีความท้าทายให้แก่ผู้เล่นที่เหมาะสมกับผู้เล่นแต่ละคน โดยจะต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป ผู้ออกแบบควรพิจารณาโอกาสในการสร้างความท้าทายใหม่ ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้ตามช่วงเวลาในการเล่นให้มีความหลากหลายตอบสนองผู้เล่นแต่ละบุคคลเพื่อสร้างความสนใจไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายหลังจากที่ได้เล่นเกมไปสักพัก และเป็นการสร้างความตื่นเต้นแปลกใหม่ให้แก่ผู้เล่น นอกจากนี้หากเกมสามารถทำให้ผู้เล่นต้องการสร้างเสริมประสบการณ์

ของตนเองให้เพียงพอที่จะเผชิญความท้าทายในเกมทั้งด้านการเรียนการสอน หรือการสืบค้นข้อมูลในเกมจะเป็นการเสริมทักษะและบรรลุเป้าหมายในเกมได้ (ณัฐกิตติ์ จังพานิช, 2561 ; เบญจภัก จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร, และอรรณู ชูยกระเดื่อง, 2551)

นอกจากนั้นแล้วจากการที่ผู้เล่นได้เสนอแนะหลังจากได้เล่นเกม ผู้เล่นให้ข้อเสนอแนะในการให้ขยายพื้นที่กระดานเนื่องจากมีสัดส่วนไม่เพียงพอต่อตัวละคร และอุปกรณ์ของเกมที่มีจำนวนมาก โดยในการออกแบบวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เสริมในเกมควรพิจารณาขนาดให้เหมาะสม จัดอยู่ในตำแหน่งทิศทางที่สามารถควบคุมและสังเกตได้ง่าย (ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ, 2558) การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเนื่องจากองค์ประกอบต่าง ๆ ในเกม เช่น เป้าหมายเกม กติกาการเล่น รูปแบบสี ตัวอักษร และภาพประกอบสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นได้ (ชลธิชา ประชุมวรรณ และสุวิห ธิระโคตร, 2557) ทั้งนี้ความรู้สึกท้าทาย ไร้ความสามารถ เพื่อที่จะต้องการบรรลุเป้าหมายในเกมยังสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนาน (เบญจภัก จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร, และอรรณู ชูยกระเดื่อง, 2551) ประกอบกับการมีรางวัลในการเล่นในรูปแบบต่าง ๆ เป็นการเสริมแรงทางบวกที่สร้างความพึงพอใจที่ตนเองเล่นได้สร้างโอกาสในการมองเห็นความเป็นไปได้ในการที่จะได้มาซึ่งชัยชนะหรือการได้รับความสำเร็จโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยของนักเรียนที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองค่อนข้างต่ำ (low self esteem) จึงมักเกิดความสนุกสนานและมีความพึงพอใจในการเล่น (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมควรมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมได้แก่ 1) การนำเกมหรือนำเข้าสู่การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมในขั้นนี้เป็นลักษณะการแนะนำวิธีการเล่นเกม แจกกฎกติกาในการเล่นและสาธิตการเล่นให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจในเกมก่อนการเล่น โดยการอธิบายและสาธิตเกมควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อสร้างความใจ สามารถปฏิบัติได้ในทิศทางเดียวกัน และให้ใช้ระยะเวลาในการอธิบายไม่นานจนเกินไป 2) การเล่นเกม เป็นขั้นกระบวนการเล่นเกม ครูจะมีหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์พฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น สามารถให้ความช่วยเหลือและพิจารณาจัดสรรเวลาในการเล่นให้เป็นไปได้ด้วยความเหมาะสม ในการเล่นเกมให้เป็นตามข้อกำหนดและกติกาในเกมและบางกรณีจะต้องมีการควบคุมกำหนดระยะเวลาในการเล่นด้วย 3) การถอดบทเรียนจากเกม หลังจากการเล่นเกมครูควรให้มีการแสดงความคิดเห็น อภิปราย สะท้อนความนึกคิดจากการเล่นเกมโดยทุกคนมีส่วนร่วมสะท้อนคิดและทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ในเกม ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาจากเกม การคิดตัดสินใจ เทคนิคทักษะที่เกิดขึ้นในเกมและความรู้สึกจากการเล่นหรือการใช้คำถามเชื่อมโยง

ให้เข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวของนักเรียนกับการเล่นเกม เป็นต้น (ศิตา เขียมขันติถาวร, 2560 ; ทิศนา แคมมณี, 2554)

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ในการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมนี้สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนและในห้องเรียน สามารถแบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมพร้อม 2) ขั้นเรียนรู้ 3) ขั้นถอดบทเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ขั้นเตรียมพร้อม ในขั้นนี้ครูจะนำเข้าสู่บทเรียนพูดคุย เกริ่นนำเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ กระตุ้นความรู้พื้นฐานและความสนใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ก่อนการเล่นใช้ระยะเวลาในการนำเข้าสู่บทเรียน 10-15 นาที โดยครูจะต้องพิจารณาทั้งความรู้พื้นฐานและลักษณะของนักเรียนในแต่ละคนเพื่อที่จะสร้างความน่าสนใจและลดความกังวลที่มีก่อนการดำเนินการเล่น โดยครูอาจเกริ่นนำเกี่ยวกับอาชีพในภาษาอังกฤษ ใช้คำถามกระตุ้นความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอาชีพ เช่น what do your parents do? What vocabulary about jobs do you know in English? จากนั้นอธิบายคำศัพท์หรือพูดคุยเกริ่นนำเพื่อเข้าสู่เกม

2) ขั้นเรียนรู้ เป็นขั้นที่ครูอธิบายกติกาเกม การเล่น เป้าหมาย การให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ทางเลือกเสริมและการสาธิตการเล่น เมื่อสังเกตได้ว่าผู้เล่นมีความเข้าใจในเกมจึงจะดำเนินการเล่นได้เพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในการเล่นที่ตรงกัน ในระหว่างการเล่นจะต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นสามารถเห็นช่องทางความเป็นไปได้ที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายของเกมได้ตามความคิดของตนเองอย่างอิสระในการแก้ปัญหาและดำเนินการได้ด้วยตนเอง นอกจากนั้นควรให้ผู้เล่นได้มีโอกาสพิจารณาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์หรือข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น ๆ ระหว่างเล่นร่วมกันเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันและเป็นการเน้นย้ำในการเรียนรู้คำศัพท์นั้นขณะเล่นมากขึ้น โดยครูมีหน้าที่ในการเป็นกระบวนกรอำนวยความสะดวกในการเล่นเกมที่ซึ่งระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 50-60 นาทีหรือขึ้นอยู่กับกติกาของผู้เล่น

3) ขั้นถอดบทเรียน เป็นขั้นสำหรับการสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ในเกมร่วมกัน เน้นย้ำคำศัพท์อีกครั้งแล้วเชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์เรื่องราวของผู้เล่นโดยการสอบถามมุมมองเกี่ยวกับอาชีพหรือเป้าหมายที่สนใจในอนาคต ความคิดเห็นต่ออาชีพนั้น ๆ

ครูสามารถใช้คำถาม เช่น Wh-questions เช่น What do you want to do in the future? Why do you want to be a/an...? ในการกระตุ้นความคิดที่จะให้นักเรียนระดมความคิดและสะท้อนผลเกี่ยวกับเรื่องราวในหัวข้อเรื่องอาชีพได้ โดยทุกการตอบคำถามจะไม่มีการตัดสินความคิดเห็นและให้อิสระในความคิดตามมุมมองของนักเรียนแต่ละบุคคล

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมให้ครบถ้วนในแต่ละกระบวนการจำเป็นต้องใช้เวลามากในการจัดกิจกรรม โดยในครั้งแรกจะใช้เวลามากเป็นพิเศษใช้ระยะเวลา 2-3 ชั่วโมงเนื่องจากนักเรียนต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจและการสาธิตในการเล่นเพื่อทำความเข้าใจจนกว่าจะดำเนินการเล่นได้ ดังนั้นครูหรือกระบวนการจึงต้องพิจารณาระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้เพียงพอและเหมาะสมต่อการเล่นและตามขั้นตอนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ช่วงระยะเวลาในการเล่นของผู้เล่นในแต่ละรอบเพื่อลงตัวอักษร ตรวจสอบคำศัพท์หรือตัดสินใจกระทำบางอย่างในเกม ผู้เล่นบางคนใช้ระยะเวลานานกว่า 9-10 นาทีในการคิดตัดสินใจทำให้เกิดช่วงเวลาที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ใช้เวลาในการรอจนกว่าจะถึงรอบของตัวเองทำให้เกิดความไม่สนใจหรือไม่มีความจดจ่อในการเล่น ดังนั้นครูหรือกระบวนการอาจกำหนดระยะเวลาในการเล่นตามความเหมาะสมให้แต่ละคนเพื่อกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

3. การเรียนรู้คำศัพท์ในแต่ละรอบของการเล่นการกระจายคำศัพท์ในแต่ละรอบไม่ครอบคลุมกับจำนวนคำศัพท์ทั้งหมดมีคำศัพท์บางคำที่ผู้เล่นไม่ได้เล่นในรอบนั้น ๆ ดังนั้นสามารถปรับเปลี่ยนการเล่นโดยการสุ่มการ์ดอาชีพหรือสลับการ์ดอาชีพที่อยู่ในลำดับสุดท้ายมาเล่นก่อนรวมไปถึงเพิ่มจำนวนการ์ดอาชีพให้มากขึ้นเพื่อกระจายโอกาสในการเรียนรู้คำศัพท์ให้ครบถ้วนมากขึ้น

4. จำนวนผู้เล่น 4 คน เป็นจำนวนที่มีความเหมาะสมมากที่สุดในการเล่น เนื่องจากหากผู้เล่นน้อยลงจะทำให้โอกาสในการได้ตัวอักษรที่มีสัดส่วนเพิ่มมากขึ้น โอกาสในการที่จะสามารถเติมคำศัพท์จะมีความยากขึ้น ดังนั้นผู้สอนจึงควรพิจารณาแนวทางในการยืดหยุ่นวิธีการเล่นสำหรับการเล่นที่มีจำนวนผู้เล่นไม่มากโดยสามารถเพิ่มจำนวนการ์ดคำศัพท์สำหรับสะกดคำ และเพิ่มจำนวนตัวอักษรให้มากขึ้นในการเล่นนั้นเพื่อที่จะลดความยากในการสุ่มตัวอักษรได้

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป

1) การศึกษาค้างนี้เป็นการออกแบบบอร์ดเกมที่นำไปใช้เพื่อการเรียนรู้ในบทเรียนเท่านั้นยังไม่ครอบคลุมในเนื้อหาในบทเรียนอื่น ๆ และไม่สามารถเห็นลักษณะการนำคำศัพท์มาใช้ซึ่งการศึกษาค้างต่อไปอาจพัฒนารูปแบบของบอร์ดเกม หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมให้สอดคล้องกับรูปแบบที่สามารถนำคำศัพท์ไปต่อยอดสู่การนำไปใช้ การสื่อสาร การสร้างประโยคที่



ถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์หรือการบูรณาการให้เข้ากับทักษะทางภาษาอื่น ๆ เช่น ทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน เป็นต้น

2) การเรียนรู้คำศัพท์ในระหว่างการเล่นเกมนั้นการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำนักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์จากการ์ดที่ปรากฏในเกมด้วยตนเองหรือจากการออกเสียงคำศัพท์จะเป็นลักษณะการได้อ่านหรือได้ฟังเมื่อมีผู้อ่านคำนั้น ๆ ซึ่งยังขาดการออกเสียงที่ถูกต้อง การเน้นคำ หรือสำเนียงการออกเสียงตามหลักที่ถูกต้องจากเจ้าของภาษา ดังนั้นหากการออกแบบพัฒนาเกมให้มีช่องทางสื่อเทคโนโลยีที่เป็นตัวเลือกเพิ่มเติมในเกมที่จะสามารถให้ผู้เล่นสามารถตรวจสอบคำศัพท์อย่างถูกต้องตามแบบเจ้าของภาษาในขณะที่เล่นจะสามารถช่วยให้นักเรียนคุ้นชินและเรียนรู้การออกเสียงซึ่งเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างสมบูรณ์

3) จากการพิจารณาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเล่นเกมนี้กระบวนการพัฒนาคำศัพท์ในเกมเกิดขึ้นจากการใช้การ์ดคำศัพท์ ผู้เล่นต่อคำศัพท์จากการ์ดและสืบค้นคำศัพท์จากการ์ด องค์กรประกอบเสริมอื่น ๆ เช่น ตัวบอร์ด ตัวหมาก หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ไม่ได้มีผลต่อการพัฒนาคำศัพท์ ในการศึกษาครั้งต่อไปสามารถพัฒนาต่อยอดเกมให้อยู่ในรูปแบบการ์ดเกมเพื่อความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมและจัดเตรียมอุปกรณ์ได้ในระยะเวลาอันสั้น

4) การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างอาสาสมัครเพียงกลุ่มเดียวควรศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้จากการใช้บอร์ดเกมระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองเพื่อสามารถทดสอบเปรียบเทียบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติเพื่อที่จะได้ข้อมูลที่แสดงความแตกต่างและประสิทธิภาพของบอร์ดเกมได้อย่างชัดเจน

## รายการอ้างอิง

- กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เขี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ่ม. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(2), 1-10. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/view/64505>
- กมลรัตน์ หล้าสุขงษ์. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*, (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- กรชูลี สังข์แก้ว ไตรภพ วงษ์เพชร และกษมล แก้วสุขสี. (2562). การตรวจสอบประสิทธิภาพของ DEG7-9 ฮิวริสติก เพื่อการออกแบบด้วยการประเมินต้นแบบเกม. *วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้*, 10(2), 166-182. <https://core.ac.uk/download/pdf/275906465.pdf>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์, นโยบายและจุดเน้น กระทรวงศึกษาธิการปีงบประมาณ 2564. <http://www.ops.moe.go.th/ops2017/attachments/article/5669/Image030120090930.pdf>
- กฤษฎาภัทร สีหารี. (2551). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 25(2), 477-488. <http://ojs.kmutnb.ac.th/index.php/kjournal/article/view/1207>
- กิตดีเรศ เพชรไวคุณฐ์. (2558). *Game design theory ออกแบบเกมให้โดนใจ*. คอร์ฟิงชั่น.
- เกริก ท่วมกลางและจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยานะ*. สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์.
- คัคนางค์ มณีศรี. (2555). *จิตวิทยาทั่วไป* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยเสกฐ์ พรหมศรี. (2561). *การพัฒนาเกมกระดานการบริหารการเปลี่ยนแปลงสำหรับผู้บริหารองค์กร*. [https://repository.rmutp.ac.th/bitstream/handle/123456789/2852/BUS\\_62\\_02.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.rmutp.ac.th/bitstream/handle/123456789/2852/BUS_62_02.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 นวัตกรรม: การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 6).

ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลีชา ประชุมวรรณและสุวิษ ธิระโคตร. (2557). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ส่งเสริมการอ่าน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้. *วารสารวิชาการแพรวากาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์*, 1(2), 91-107. [https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Praewa-ksu\\_Journal/article/download/89854/70615/](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Praewa-ksu_Journal/article/download/89854/70615/)

ฐปนันท สุวรรณกนิษฐ์. “เอกสารประกอบการประชุมวิชาการระดับชาติเนเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13.” นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13 วิจัย และนวัตกรรม ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม ณ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 20-21 กรกฎาคม 2560.

ณัฐนันท์ ฤทธิรัตน์ และธัญภา ชิระมณี. (2014). *ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทย*. Graduate research conference 2014, ขอนแก่น.

ณัฐกิตต์ จังพานิช. (2561). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมภาษาของวัยรุ่นและวัยทำงาน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), มหาวิทยาลัยศิลปากร, บัณฑิตวิทยาลัย. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2050/1/60602317.pdf>

ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. *วารสารร่มพญักษ์*, 34(3). 159-182. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/romphruengk/article/view/82421/65500>

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจัน. (2558) การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *Veridian E-Journal*, 8(2), 1672-1684. <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/download/40427/33361/>

ณภัทริน เกาพาน, ลดาวัลย์ วัฒนบุตร, สุณี สาธิตานันต์และสกล สรเสนา. (2554). การศึกษาผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนธีรภาดาเทคโนโลยี จังหวัดร้อยเอ็ด. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 5(3), 57-64. <https://www.tci-thaijo.org/index.php/rmuj/article/view/23319>

- เด่นติศักดิ์ ดอกจันทร์. “การทบทวนคำศัพท์แบบแปรใช้ใหม่”. *การประชุมมหาดใหญ่วิชาการ ระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 8*, มหาวิทยาลัยมหาดใหญ่, 22 มิถุนายน 2560.
- ทนต์ศักดิ์ กุตรระแสวง. (2560). การศึกษากลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนจำทหาร-เรือสังกัดกองทัพเรือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏราชรินทร์. คณะครุศาสตร์. [http://thesis.rru.ac.th/files/pdf/681\\_2018\\_11\\_13\\_095929.pdf](http://thesis.rru.ac.th/files/pdf/681_2018_11_13_095929.pdf)
- ทรงศรี สรณสถาพร, (2560). กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยตรงของผู้เรียนชาวไทยในยุคประเทศไทย 4.0. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*, 11(26), 9-23. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/trujournal/article/view/110463>
- ทัศนีย์ เมฆถาวรวัฒนา. (2553). ความสัมพันธ์ระหว่างภาษา ปริชาณ และวัฒนธรรม. *วารสารศิลปะศาสตร์*, 2(2), 151-171. <http://iw.libarts.psu.ac.th/journal/index.php/en/11-2014-01-30-09-58-36/20-2-2-2553>
- ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ. (2558). การออกแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยในรูปแบบสถานการณ์จำลองตามทฤษฎีเครื่องล่อใจ. *วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 6(2), 90-100. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/44629>
- ทิตินา แคมมณี. (2554). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ (พิมพ์ครั้งที่ 10). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 16). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรารัตน์ รัตนวิสุทธิอมร. (2554). Edutainment มิติใหม่แห่งการศึกษา. *FEU Academic Review*, 4(2), 44-50. <http://journal.feu.ac.th/pdf/v4i2t2a7.pdf>
- ธูปทอง กว้างสวาสดี, (2549). *คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธูปทอง กว้างสวาสดี. (2558). *200 กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นันทกา ทาวุฒิ. (2543). *ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและทักษะการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เอ็ดดูเคชั่น. เอ็ดดูเคชั่น.

- นุชจรี กิจวรรณ,. (2551). กระบวนการคิดเชิงออกแบบ: มุมมองใหม่ของระบบสุขภาพไทย. *วารสารพยาบาล, 33(1), 5-14*. <https://www.tcithaijo.org/index.php/TJONC/article/download/103515/96340/>
- นุชลี อุปภัย. (2555). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บำรุง โตรัตน์. (2524). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. สำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุษบา กนกศิลปธรรม และอรรถพล คำเขียน. (2555). ย้อนพิจารณาการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษา. *ภาษาปริทัศน์, 1(27), 69-88*. <http://www.culi.chula.ac.th/publicationsonline/files/article2/jk5qXYT4XgMon44045.pdf>
- เบญจภัก จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร, และอรัญ ชูยกระเดื่อง. (2551). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารโครงการนวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, 4(2), 34-43*. <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/view/184468>
- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน. *SDJ. Ref. J. 10(2)*. 55-72. <https://www.tci-thaijo.org/index.php/sduhs/article/download/29210/25109>
- ปิยนุช อุดมเกียรติสกุล. (2559). กลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนเอกชนจังหวัดปทุมธานี. ใน *วิทยาลัยนครราชสีมา, การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 ก้าวสู่ทศวรรษที่ 2 : บูรณาการวิจัยใช้ความรู้สู่ความยั่งยืน* (น. 844-848). [http://journal.nmc.ac.th/th/admin/Journal/2559Vol4No1\\_105.pdf](http://journal.nmc.ac.th/th/admin/Journal/2559Vol4No1_105.pdf)
- พชญ อัครพราหมณ์. (2563). สุตสะแนน-สาวะถี: การออกแบบกิจกรรมละครฐานชุมชนและสร้างสรรค์การแสดงเพื่อบอกเล่าความทรงจำร่วมของคนอีสาน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 12(1), 271-313*. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/fakku/article/download/240050/165006/>

- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2561). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พลเดช เขาวรัตน์, เมธี พิริยการนนท์ และศุภริตา สว่างแจ้ง. (2560). การนำแนวคิดการคิดอย่างนักออกแบบไปใช้ในการพัฒนาเมืองในประเทศไทย. *วารสารสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างวิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 16(2) 119-132. <https://www.tci-thaijo.org/index.php/arch-kku/article/download/107411/85005/>.
- พอล ดี. (2547). *การสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กเริ่มเรียน* (ปราณี ณะชานันท์, ผู้แปล). เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น.
- พัชรวงค์ ตาผา และเนาวนิตย์ สงคราม. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับหลักการสอนแบบทริชเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาทางวิศวกรรมของนิสิตนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต *วารสารวิศวกรรมศาสตร์ ราชมงคลชัยบุรี*. *วารสารวิศวกรรมศาสตร์ ราชมงคลชัยบุรี*, 17(2), 37-47. <https://journal.engineer.rmutt.ac.th/enjournal/index.php/enjournal/article/view/447/391>
- พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์ และนพ ธรรมวานิช. (2560). การเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมจากการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัดในกิจกรรม Global Game Jam. *TSJLD*, 2(1), 63-74. [http://www.thaisim.or.th/images/pdf/2017/issue1/05\\_Poonlarb\\_63-74\\_final.pdf](http://www.thaisim.or.th/images/pdf/2017/issue1/05_Poonlarb_63-74_final.pdf)
- ไพฑูริย์ อนันต์ทเขต. (2560). *เรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับ Game-Based Learning*. <http://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/game-based-learning/>
- ภัสรากรณ์ แม่นเหมือน. (ม.ป.ป.). *ชุด I want to be a/an (Occupation) in the future. สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. <https://www.tsn.ac.th/web/wp-content/uploads/2017/02/12669/ชุดการเรียนรู้.pdf>
- ภาสกร ไหลสกุล. (14 เมษายน 2553). *Game-based learning เรียนๆ เล่นๆ สร้างความเป็นเลิศ (ตอนที่ 1)*. <https://tednet.wordpress.com/2015/09/01/digital-game-based-learning-%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B9%86-%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B9%86-%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A7/>

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (2560). *คู่มือการจัดการเรียนการสอน รายวิชา กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)*. [https://www.nxpo.or.th/th/wp-content/uploads/2019/01/48\\_TH1.pdf](https://www.nxpo.or.th/th/wp-content/uploads/2019/01/48_TH1.pdf)

ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ, ธีระวัฒน์ จันทิก และพิทักษ์ ศิริวงศ์. (2560). วิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ ด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษา. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 12(13), 155-166. <https://www.tci-thaijo.org/index.php/vrurdihsjournal/article/view/107928>.

ยุทธนันท์ กามอ้อย. (2557). *การออกแบบเกม (game designing)*. <https://sites.google.com/a/pypw.ac.th/games/bi-ngan-thi-4?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>

ยุราวดี เนื่องโนราช. (2558). *จิตวิทยาพื้นฐาน*. โอเดียนสโตร์.

รัชนุพรรณ คำสิงห์ศรี. (2562). การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาศาลาไฟขนาดเล็ก. *วารสารสถาปัตยกรรมการออกแบบและการก่อสร้าง*, 1(3), 1-24. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/Jadc/article/view/208419/160291>

ลักขณา สรวิวัฒน์. (2558). *การรู้คิด*. โอเดียนสโตร์.

วรัตต์ อินทสระ. (2562). Game based learning the latest trend education ๒๐๑๙. ใน *มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์, การอบรมเชิงปฏิบัติการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*, (น. 1-27). ม.ป.พ.

วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนาและกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดานและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสังคม*, 40(2), 107-132. <https://www.tci-thaijo.org/index.php/socialresearchjournal/article/download/90922/91676/>.

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2558). *การโค้ชเพื่อการรู้คิด (Cognitive Coaching)* (พิมพ์ครั้งที่ 5). จรัสสนิทวงศ์การพิมพ์.

- วิโรจน์ เต่นวานิช. (2560). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) โดยใช้เทคนิคแผนผังความคิด (Mind Mapping) ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (รายงานการวิจัย). <http://58.82.156.60/quality/research/r/>
- วิโรจน์ อรุณมานะกุล. (2563). ศาสตร์แห่งภาษา: ความเป็นมาและพัฒนาการ. <https://www.arts.chula.ac.th/~ling/contents/File/Ling%20Theo.pdf>
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ และกรุณา แยมพราย. (2557). สาระบันเทิงจากกิจกรรมในเกม. [https://prezi.com /f8mhu\\_hpcet/presentation/](https://prezi.com /f8mhu_hpcet/presentation/)
- ศิตา เยี่ยมขันติถาวร. (2560). เรียนภาษาอังกฤษด้วยสื่อและกิจกรรมรอบตัว. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิธร แสงธนูและสมคิด พงศทัต. (2521). คู่มือครูภาษาอังกฤษ : ภาควิชาและปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 7). ไทยวัฒนาพานิช
- ศิริพร พงษ์สุรพิพัฒน์. (2540). ทฤษฎีแนวคิดในการสร้างแบบทดสอบสมรรถภาพทางภาษาอังกฤษ. สถาบันภาษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีจิตรา นวรัตน์ภรณ์. (2560). การศึกษาการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอังกฤษและแบบอเมริกัน ของนักศึกษาเอกภาษาอังกฤษ ระดับชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 12(45), 79-89. <https://www.tci-thaijo.org/index.php/researchjournal-lru/article/view/120057>
- ศิวนนท์ นิจนพานิชย์. (2560). กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 1. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์, 7(2), 1-12. [http://acad.vru.ac.th/Journal/journal%207\\_2/7\\_2\\_1.pdf](http://acad.vru.ac.th/Journal/journal%207_2/7_2_1.pdf)
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Bard game universe* จักรวาลกระดานเดียว. แชลมอน.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (มิถุนายน 2556). พัฒนาการหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทย. ใน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ, การศึกษาเพื่ออนาคตประเทศไทย. การประชุมสัมมนาทางวิชาการระหว่างประเทศ, กรุงเทพฯ.



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์แห่งประเทศไทย.

สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล. (2561). *จิตวิทยาทั่วไป*. พรินท์ คอร์เนอร์.

สิริอร วิชชาวุธ. (2554). *จิตวิทยาการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุจิตตรา นามจำปา. (2546). *การเปรียบเทียบความเข้าใจโมโนติและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง พันธุกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้โมเดลการสร้างความรู้จากพื้นฐานความรู้เดิมกับการสอนปกติ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา.

สุชา จันทน์เอม. (2541). *จิตวิทยาทั่วไป* (พิมพ์ครั้งที่ 11). ไทยวัฒนาพานิช.

สุชาติ ทังสธิรสิมา และสถาพร ชันโต. (2555). *การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 6(2), 168-175. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDGKKUJ/article/view/50701/41952>

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุจรีต เพียรชอบ. (2531). *การพัฒนาการสอนภาษาไทย : เอกสารคำสอนวิชา 414 630*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุทธพร รัตนกุล. (2549). *การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน*. สหธรรมมิก.

สุรพล บุญลือ. (2561). Gamification in education. ใน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ, สำนักพัฒนาวิชาการ, *การบรรยายการอบรมเชิงวิชาการเรื่อง “Gamification In Education”* (น. 1-27). ม.ป.พ.

สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). *พฤติกรรมกรรมการติตเกม: ผลกระทบและการป้องกัน*. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 22(6), 871-879. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/download/179045/127185/>

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)*. <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>

สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2555) *คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3*. [https://www.niets.or.th/uploads/content\\_pdf/research\\_1347348576.pdf](https://www.niets.or.th/uploads/content_pdf/research_1347348576.pdf)

สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษามลการใช้คำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. (ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศิลปศาสตร์. สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ.

เสาวลักษณ์ รัตนวิเศษ. (2556). *การสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา: กลยุทธ์สู่ความสำเร็จในการพัฒนาการเรียนรู้หนังสือเพื่อปวงชน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สหธรรมมิก.

แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาการประถมศึกษา.

อภิเชษฐ์ ขาวเผือก. (2559). *การพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสะแกงาม*. *Veridian E Journal*, 9(2), 1416-1431. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/67631>

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะศึกษาศาสตร์. <http://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/4450?show=full>

อริยา คูหา. (2562). *จิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิต* (พิมพ์ครั้งที่ 4). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

อัครา เอิบสุขสิริ. (2559). *จิตวิทยาสำหรับครู* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัญชลี ภิญโญพรสวัสดิ์. (2560). *กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคระยอง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยบูรพา. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. [http://digital\\_collect.lib.buu.ac.th/dcims/files/55920334.pdf](http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcims/files/55920334.pdf)

อารี พันธุ์มณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน*. โยใหม่เอ็ดดูเคท.

อิทธิพัทธ์ โยระพันธ์, ปรัชญา แก้วแก่น, ภัทราวดี มากมี และกนก พานทอง. (2563). การพัฒนาโปรแกรมเอเอสคิวทีอาร์สำหรับการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านในนิตยระดับปริญญาตรี. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 5(7), 300-312. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/article/download/244441/166288/>

อรุณี อรุณเรือง ทรงศิริ วิจิรานนท์และภาวิณี อุ๋นวัฒนา. (2560). *การศึกษากลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. คณะศิลปศาสตร์. [https://repository.rmutp.ac.th/bitstream/handle/123456789/2588/LAR-TS\\_61\\_17.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.rmutp.ac.th/bitstream/handle/123456789/2588/LAR-TS_61_17.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Adams, E. & Dormans, J. (2012). *Game mechanics advanced game design*. New Riders Games

Allen, V. (1983). *Techniques in teaching vocabulary*. Oxford University Press.

Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21-34. <https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>

Ashton, M. (31<sup>st</sup> March 2020). At Meaningful Play: Design Thinking X Game Design [weblog]. Retrieved from [https://www.gamasutra.com/blogs/MarsAshton/20181003/327768/At\\_Meaningful\\_Play\\_Design\\_Thinking\\_X\\_Game\\_Design.php](https://www.gamasutra.com/blogs/MarsAshton/20181003/327768/At_Meaningful_Play_Design_Thinking_X_Game_Design.php)

- Banisaeid, M. (2013). Comparative Effect of Memory and Cognitive Strategies Training on EFL Intermediate Learners' Vocabulary Learning. *English Language Teaching*, 6(8), 108-118 .<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1077128.pdf>
- Bartle, R., A. (2011). Types of users of player types. <https://mud.co.uk/richard/Stuttgart.pdf>.
- Brathwaite, B. & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Course Technology.
- Tangkijmongkol, C. *An analysis of English language learning needs and problems of underprivileged children in a slum area in Bangkok metropolis* [master's thesis]. Chulalongkorn University; 2012.
- English First. (2018). *EF English proficiency index*. <https://www.ef.com/~/media/centralescom/epi/downloads/full-reports/v8/ef-epi-2018-english.pdf>
- Fotini, G. & Makrina, Z. (2017). Adapting board games to stimulate motivation in vocabulary learning in six year old learners: a case study. *Journal of Studies in Education*, 7(3), (1-28). <https://doi:10.5296/jse.v7i3.11323>
- Gentner, M., T. (2014). *Teaching English to Thai Learner*. Bangkok University Press.
- Gestwicki, P.V., & McNely, B.J. (2012). *A case study of a five-step design thinking process in educational museum game design*. (Research Report). <https://www.semanticscholar.org/paper/A-case-study-of-a-five-step-design-thinking-process-Gestwicki-McNely/868d5c08904213b44e0b52af9117e7e27f2d2c1b>
- Gijssen, N. (2016). Prototyping and feedback design in a serious game context. Paper presented at 7th IBA Bachelor Thesis Conference, Enschede, The Netherland. [http://essay.utwente.nl/70205/1/Gijssen\\_BA\\_BMS.pdf](http://essay.utwente.nl/70205/1/Gijssen_BA_BMS.pdf)
- Harris, D. (1969). *Testing English as a second language*. McGraw-Hall.

- Hatch, E. & Brown, C. (1995). *Vocabulary, semantic and language education*. Cambridge University Press.
- Haycraft, J. (1978). *An Introduction to English Language Teaching*. Longman.
- Hayes, E. R., & Games, I. A. (2008). Making Computer Games and Design Thinking: A Review of Current Software and Strategies. *Games and Culture*, 3(3-4), 309-332. <https://doi.org/10.1177/1555412008317312>.
- Herrell, A., L. (2018). *Fifty strategies for teaching English Language Learners*, (3<sup>rd</sup> ed). Pearson.
- Hofmann, I., (2018). Requirements for a general game mechanics framework, ed. Beat Suter, Mela Kocher and René Bauer. Wetzlar: Majuskel Medienproduktion GmbH.
- Hulstijn, J.H., Hollander, M. & Gredanus, T. (1996). Incidental vocabulary learning by advanced foreign-language students: the influence of marginal glosses, dictionary use, and reoccurrence of unknown words. *The modern Language Journal*, 80(3), 327-339. <https://doi.org/10.2307/329439>
- Hunsucker, A., I. (2016). Board games as a platform for collaborative learning. (Research Report). [https://www.researchgate.net/publication/309385174\\_Board\\_Games\\_as\\_a\\_Platform\\_For\\_Collaborative\\_Learning/link/580cda1b08ae2cb3a5e3a394/download](https://www.researchgate.net/publication/309385174_Board_Games_as_a_Platform_For_Collaborative_Learning/link/580cda1b08ae2cb3a5e3a394/download)
- Lee, H. (2012). SMARTies: Using a board game in the English classroom for edutainment and assessment. *Malaysian Journal of ELT Research*, 8(1), 1-35. <https://journals.melta.org.my/index.php/majer/article/view/152/67>
- Karami, A., & Bowles, F. A. (2019). Which Strategy Promotes Retention? Intentional Vocabulary Learning, Incidental Vocabulary Learning, or a Mixture of Both?. *Australian Journal of Teacher Education*, 44(9). <http://dx.doi.org/10.14221/ajte.2019v44.n9.2>

- Kim, D., Y. (2019). A Design Methodology Using Prototyping Based on the Digital-Physical Models in the Architectural Design Process. *Sustainability*, 11(16), 1-23. <https://doi:10.3390/su11164416>.
- Kusrini, E. (2012). Teaching vocabulary for junior high school students using snake and ladder game. *Aktif*, 19(4), 1-9. <https://media.neliti.com/media/publications/217716-none.pdf>
- Maskor, Z., M. & Baharudin, H. (2016). Receptive vocabulary knowledge or productive vocabulary knowledge in writing skill, which one important?. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 6(11). <https://doi:10.6007/IJARBSS/v6-i11/2395>.
- Nation, I.S.P. (1974) Techniques for teaching vocabulary. *English Teaching Forum* 12(3), 18-21. <https://www.wgtn.ac.nz/lals/about/staff/Publications/paul-nation/1974-Vocab-techniques.pdf>
- Nation, I. S.P. Vocabulary. In: David Nunan, editor. *Practical English language teaching*. McGraw-Hill; 2003. 129-150.
- Nunan, D. (2003). *Practical English language teaching*. McGraw-Hill.
- Oxford, L., R. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. Boston: Neinkle & Heinle.
- Read C. (2007). *500 Activities for the primary classroom*. Macmillan.
- Rohmatillah. (2014). A study on students' difficulties in learning vocabulary. *Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 6(1), 69-86. <https://doi.org/10.24042/ee-jtbi.v6i1.520>.
- Saeed Al-Sobhi, B., & Preece, A. (2018). Teaching English speaking skills to the Arab students in the Saudi school in Kuala Lumpur: problems and solutions. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(1), 1-11. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.1p.1>

- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play-game design fundamentals*. <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Siyanova-Chanturia & Webb. Teaching vocabulary in the EFL context. In : Renandya, W. A., & Widodo, H. P, editors. *English language teaching today : linking theory and practice*. Springer; 2016. P.227-237.
- Sunisa Sasum & Weeks, B. (2018). Why Some Thai students cannot speak English fluently? In Rangsit University, *Proceedings of RSU national research conference* (899-905). Rangsit University.
- Tisman, B. (2008). *The game inventor guide book: how to invent and sell board games, card games, role-playing games, & everything in between!*. Morgan James.
- Treher, E., N. (2011). *Learning with board games tools for learning and retention*. [https://www.thelearningkey.com/pdf/Board\\_Games\\_TLKWhitePaper\\_May6\\_2011.pdf](https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May6_2011.pdf).
- Thornbury, S. (2007). *How to teach vocabulary* (fifth ed.). Pearson.
- Wang, H. & Sun, C. "Game Reward Systems: Gaming Experiences and Social Meanings" *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*, 14-17 September 2011, Hilversum, 1-12. [https://www.researchgate.net/publication/268351726\\_Game\\_Reward\\_Systems\\_Gaming\\_Experiences\\_and\\_Social\\_Meanings](https://www.researchgate.net/publication/268351726_Game_Reward_Systems_Gaming_Experiences_and_Social_Meanings)
- Webb, S. (2005). Receptive and productive vocabulary learning: the effects of reading and writing on word knowledge. *Studies in Second Language Acquisition*, 27(1), 33–52. <https://doi.org/10.1017/S0272263105050023>
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed).

Cambridge University Press.







ภาคผนวก



ภาคผนวก ก  
คู่มือการใช้งานบอร์ดเกม

หน้าปก



## คำอธิบายเกม

## Good Job Academy

**ทำความรู้จักกับเกม**

คุณคือเจ้าของบริษัทจัดหางานในเมืองที่ประกอบไปด้วย Best Academy, Bright Future Academy, Tiger Academy, Richest Academy คุณจะต้องหางานให้สมาชิกใน Academy ของคุณเพื่อที่จะเป็นการช่วงชิงความเป็นที่สุดของบริษัทจัดหางานยิ่งสมาชิกมีงานทำมากแค่ไหนบริษัทก็จะมีเงินเข้ามามากที่สุดตามชนิดของงาน ซึ่งแต่ละงานจะต้องอาศัยทักษะและความเข้าใจของตำแหน่งงานแทนที่จะช่วงชิงตำแหน่งของงานนั้นให้ได้

**เป้าหมายของเกม**

จุดมุ่งหมายของเกม คือ สะสมเงินจากการสมัครงานให้ได้มากที่สุด โดยการเติมตัวอักษรคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ เมื่อคำศัพท์ถูกต้องครบถ้วนจะได้งานและเงินจากอาชีพนั้น

**อุปกรณ์**

- แผนที่เมือง จำนวน 1 แผ่น
- การ์ด Academy จำนวน 4 การ์ด
- แผ่นป้ายสมาชิก Academy จำนวน 30 แผ่น
- ธนบัตร 1000 \$ จำนวน 30 ใบ และ 100 \$ จำนวน 20 ใบ
- ลูกเต๋า จำนวน 1 ลูก
- ตัวอักษร จำนวน 47 ตัว A=3, B=1, C=1, D=3 E=5, G=2, H=1, I=4, L=3, M=2, N=4, O=4, P=1, R=3, S=4, T=2, [ ]=4 (blank tile)
- ตัวอักษรพิเศษ จำนวน 33 ตัว A=3, B=2, C=2, D=1, E=1, G=1, H=2, I=1, M=1, N=3, O=3, P=2, R=2, S=1, T=1, [ ]=2 (blank tile)
- การ์ดตำแหน่งงาน จำนวน 45 การ์ด
- การ์ดคำศัพท์อาชีพพร้อมความหมาย จำนวน 45 คำ
- 骰子สี่ตัวอักษร จำนวน 4 骰子
- การ์ดพิเศษ จำนวน 34 การ์ด

คำอธิบายเพิ่มเติม

## คำอธิบายเพิ่มเติม

**8 Job Description**

Bright Smile Clinic is looking for a

**\_ E \_ T I \_ \_**

Treat about teeth issues


= 10,000 \$/month

สถานที่ทำงาน

คำศัพท์อาชีพที่ต้องเติม  
ตัวอักษรให้ครบ


คำอธิบายเกี่ยวกับอาชีพ

เงินเดือนที่ได้รับ




**Sleeping Pill**

การดยานอนหลับ  
ให้ผู้เล่นฝ่ายตรง  
ข้ามหยุดเล่น 1 ครั้ง




**STEAL!**

การขโมย  
ใช้สุ่มขโมยตัวอักษร  
ของฝ่ายตรงข้าม




**Draw +2 more**

การจับตัวอักษร  
เพิ่ม 2 ตัว




**STOP!**

การหยุดเล่น  
1 ครั้ง




**I See**

การสอดดูตัวอักษร  
ฝ่ายตรงข้าม




ตัวอักษรปกติ ใช้เติม  
ตัวอักษรคำศัพท์



dentist (n.)  
ทันตแพทย์  
a person who takes  
care of our teeth

การดคำศัพท์ ดูคำศัพท์พร้อม  
ความหมายได้เมื่อไม่รู้คำศัพท์



ตัวอักษรพิเศษ สามารถ  
เป็นได้ทั้งตัวอักษรปกติเติม  
คำศัพท์หรือจะเลือกเปิด  
การ์ดพิเศษก็ได้

## การติดตั้งเกม

# Good Job Academy

## การติดตั้งเกม

1. วางแผนที่เมืองไว้ตรงกลางโต๊ะ
2. แต่ละคนจับการ์ด Academy แต่ละ Academy จะมีตัวละครสมาชิกในทีม 10 คน
3. แต่ละ Academy จะได้สิทธิ์ทอยลูกเต๋าลำดับการเล่นและจับการ์ดพิเศษตั้งต้น Academy ละ 1 ใบ
4. ในรอบแรกแต่ละ Academy จับตัวอักษร 8 ตัวอักษร
5. เปิดการ์ดสมัครงานไว้ตรงกลางโต๊ะ 3-5 การ์ด



## วิธีการเล่น

# Good Job Academy

### วิธีการเล่น

1. ให้ผู้เล่นแต่ละคนจับการ์ด Academy ของตนเองและการ์ดพิเศษตั้งต้นและทอยลูกเต๋าลำดับการเล่นโดยผู้เล่นคนใดได้แต้มเยอะที่สุดจะเป็นผู้เล่นก่อนตามลำดับ
2. ผู้เล่นแต่ละคนหยิบสมาชิกในทีมของตัวเอง 10 ใบพร้อมตัวอักษร 8 ตัว
3. ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อนเปิดการ์ดรับสมัครงาน 3-5 การ์ดไว้ตรงกลางโต๊ะ โดยเรียงตามลำดับจุดงานหรือตามตกลงกัน เพื่อที่จะได้รู้ว่ามิตำแหน่งงานอะไรเปิดรับสมัครบ้างในรอบนั้น
4. ผู้เล่นที่ได้เริ่มก่อน สำนวณว่ามีตัวอักษรครบตามคำศัพท์ของอาชีพนั้นๆ หรือไม่
  - กรณีที่ 1 มีตัวอักษรครบในการสร้างคำศัพท์อาชีพนั้นๆ จะได้งานให้ผู้เล่นนำเอาแผ่นสมาชิกวางไว้บนแผนที่เพื่อแสดงว่าได้งานนั้นแล้วและจะได้เงินตามที่ระบุไว้ ให้ผู้ที่ได้งานเก็บการ์ดงานนั้นไว้และจับการ์ดตำแหน่งงานใหม่เพิ่ม 1 การ์ดทดแทนการ์ดเดิม
  - กรณีที่ 2 มีตัวอักษรไม่ครบในการเติมคำ ให้สำนวนว่ามีตัวอักษรพิเศษหรือไม่ ถ้าไม่สามารถเปิดการ์ดพิเศษและใช้คุณสมบัติพิเศษได้
  - กรณีที่ 3 ไม่มีตัวอักษรที่สามารถสร้างคำศัพท์และไม่มีตัวอักษรพิเศษ สามารถยกเลิกตัวอักษรทั้งหมดแล้วจับตัวอักษรใหม่ได้แต่จะไม่สามารถลงตัวอักษรในรอบนั้นได้
5. เล่นจนครบ 40 นาทีหรือตามระยะเวลาที่ผู้เล่นตกลงกัน โดยในรอบสุดท้ายเล่นจนครบผู้เล่นแล้วนับเงินรวม

### การนับคะแนน

นับจำนวนเงินที่ได้จากการสมัครงาน ผู้ที่มีจำนวนเงินสูงสุดเป็นผู้ชนะ ในการนับหากมีตัวอักษรสีน้ำเงินหรืออักษรปกติเหลืออยู่จะหักเงินตัวอักษรละ 100 S หากมีตัวอักษรพิเศษสีส้มหรือการ์ดพิเศษที่ยังไม่ใช้สามารถแลกเปลี่ยนเงินได้การ์ดละ 100 S และจำนวนสมาชิกที่ได้งานแต่ละคนที่อยู่บนแผนที่จะได้เงินเพิ่มคนละ 100S

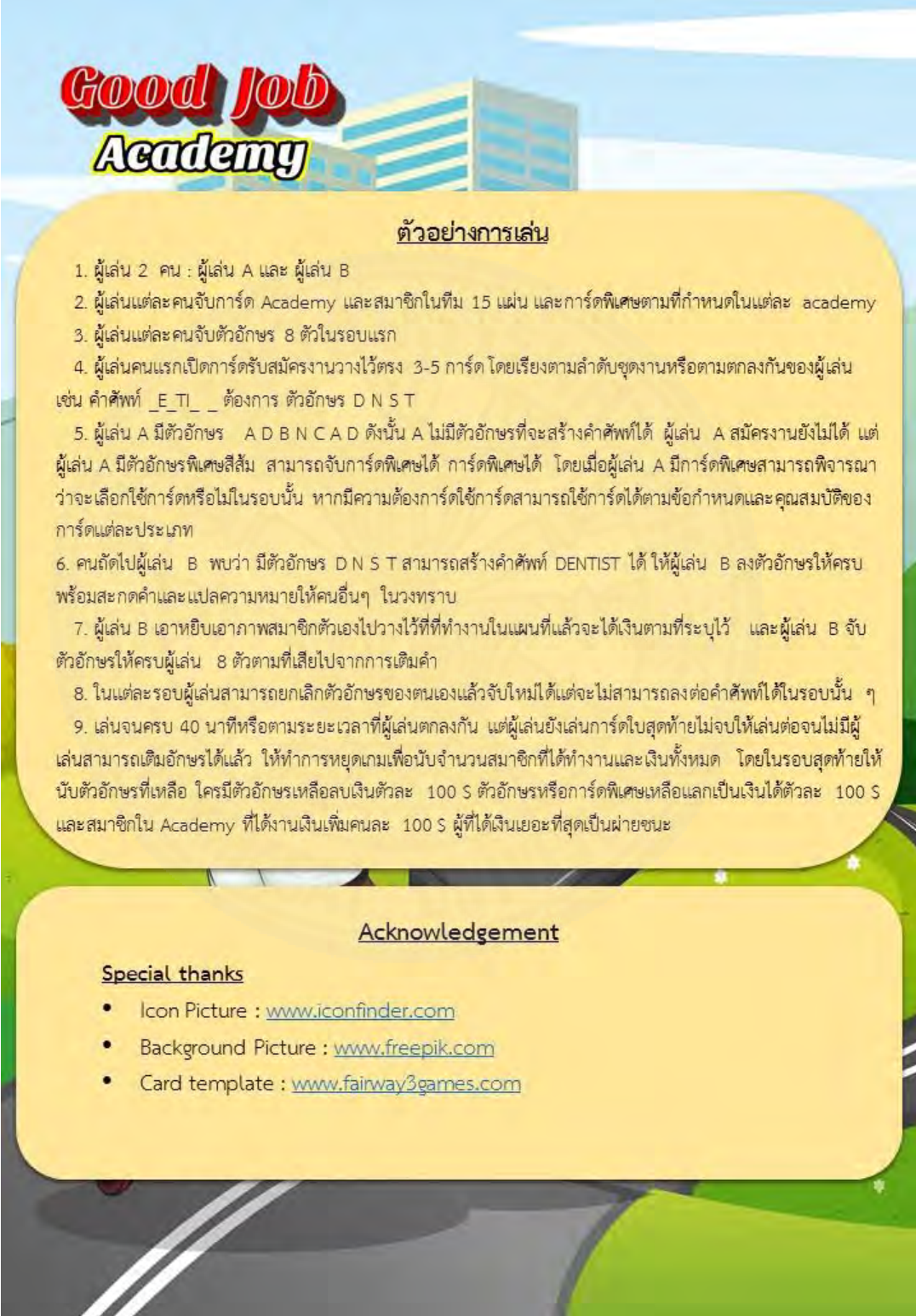
### การจบเกม

การจบเกมเมื่อเวลาครบ 40 นาทีหรือตามที่ผู้เล่นตกลงกันแล้วเล่นให้ครบรอบ จะนับเงินผู้ที่มีจำนวนเงินสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

### Tips

- พิเศษเฉพาะ การ์ด I see ใช้กับ การ์ด Steal จะสามารถดูและขโมยตัวอักษรจากฝ่ายตรงข้ามได้ และการ์ด Steal ใช้กับการ์ด Draw 2 more จะสามารถขโมยตัวอักษรได้ 2 ตัวอักษร
- กรณีผู้เล่นไม่แน่ใจในคำศัพท์สามารถค้นคว้าจากการ์ดคำศัพท์ได้

## ตัวอย่างการเล่น



## ตัวอย่างการเล่น

1. ผู้เล่น 2 คน : ผู้เล่น A และ ผู้เล่น B
2. ผู้เล่นแต่ละคนจับการ์ด Academy และสมาชิกในทีม 15 แผ่น และการ์ดพิเศษตามที่กำหนดในแต่ละ academy
3. ผู้เล่นแต่ละคนจับตัวอักษร 8 ตัวในรอบแรก
4. ผู้เล่นคนแรกเปิดการ์ดรับสมัครงานวางไว้ตรง 3-5 การ์ด โดยเรียงตามลำดับขูดงานหรือตามตกลงกันของผู้เล่น เช่น คำศัพท์ \_E\_TI\_ ต้องการ ตัวอักษร D N S T
5. ผู้เล่น A มีตัวอักษร A D B N C A D ดังนั้น A ไม่มีตัวอักษรที่จะสร้างคำศัพท์ได้ ผู้เล่น A สมัครงานยังไม่ได้ แต่ผู้เล่น A มีตัวอักษรพิเศษสี่ตัว สามารถจับการ์ดพิเศษได้ การ์ดพิเศษได้ โดยเมื่อผู้เล่น A มีการ์ดพิเศษสามารถพิจารณาว่าจะเลือกใช้การ์ดหรือไม่ในรอบนั้น หากมีความต้องการใช้การ์ดสามารถใช้การ์ดได้ตามข้อกำหนดและคุณสมบัติของการ์ดแต่ละประเภท
6. คนถัดไปผู้เล่น B พบว่า มีตัวอักษร D N S T สามารถสร้างคำศัพท์ DENTIST ได้ ให้ผู้เล่น B ลงตัวอักษรให้ครบ พร้อมสะกดคำและแปลความหมายให้คนอื่น ๆ ในวงทราบ
7. ผู้เล่น B เอาหีบเอาภาพสมาชิกตัวเองไปวางไว้ที่ที่ทำงานในแผนที่แล้วจะได้เงินตามที่ระบุไว้ และผู้เล่น B จับตัวอักษรให้ครบผู้เล่น 8 ตัวตามที่เสียไปจากการเติมคำ
8. ในแต่ละรอบผู้เล่นสามารถยกเลิกตัวอักษรของตนเองแล้วจับใหม่ได้แต่จะไม่สามารถลงต่อคำศัพท์ได้ในรอบนั้น ๆ
9. เล่นจนครบ 40 นาทีหรือตามระยะเวลาที่ผู้เล่นตกลงกัน แต่ผู้เล่นยังเล่นการ์ดใบสุดท้ายไม่จบให้เล่นต่อจนไม่มีผู้เล่นสามารถเติมอักษรได้แล้ว ให้ทำการหยุดเกมเพื่อนับจำนวนสมาชิกที่ได้ทำงานและเงินทั้งหมด โดยในรอบสุดท้ายให้นับตัวอักษรที่เหลือ ใครมีตัวอักษรเหลือลบเงินตัวเอง 100 S ตัวอักษรหรือการ์ดพิเศษเหลือแลกเป็นเงินได้ตัวเอง 100 S และสมาชิกใน Academy ที่ได้งานเงินเพิ่มคนละ 100 S ผู้ที่ได้เงินเยอะที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

## Acknowledgement

**Special thanks**

- Icon Picture : [www.iconfinder.com](http://www.iconfinder.com)
- Background Picture : [www.freepik.com](http://www.freepik.com)
- Card template : [www.fairway3games.com](http://www.fairway3games.com)



ปกหลัง



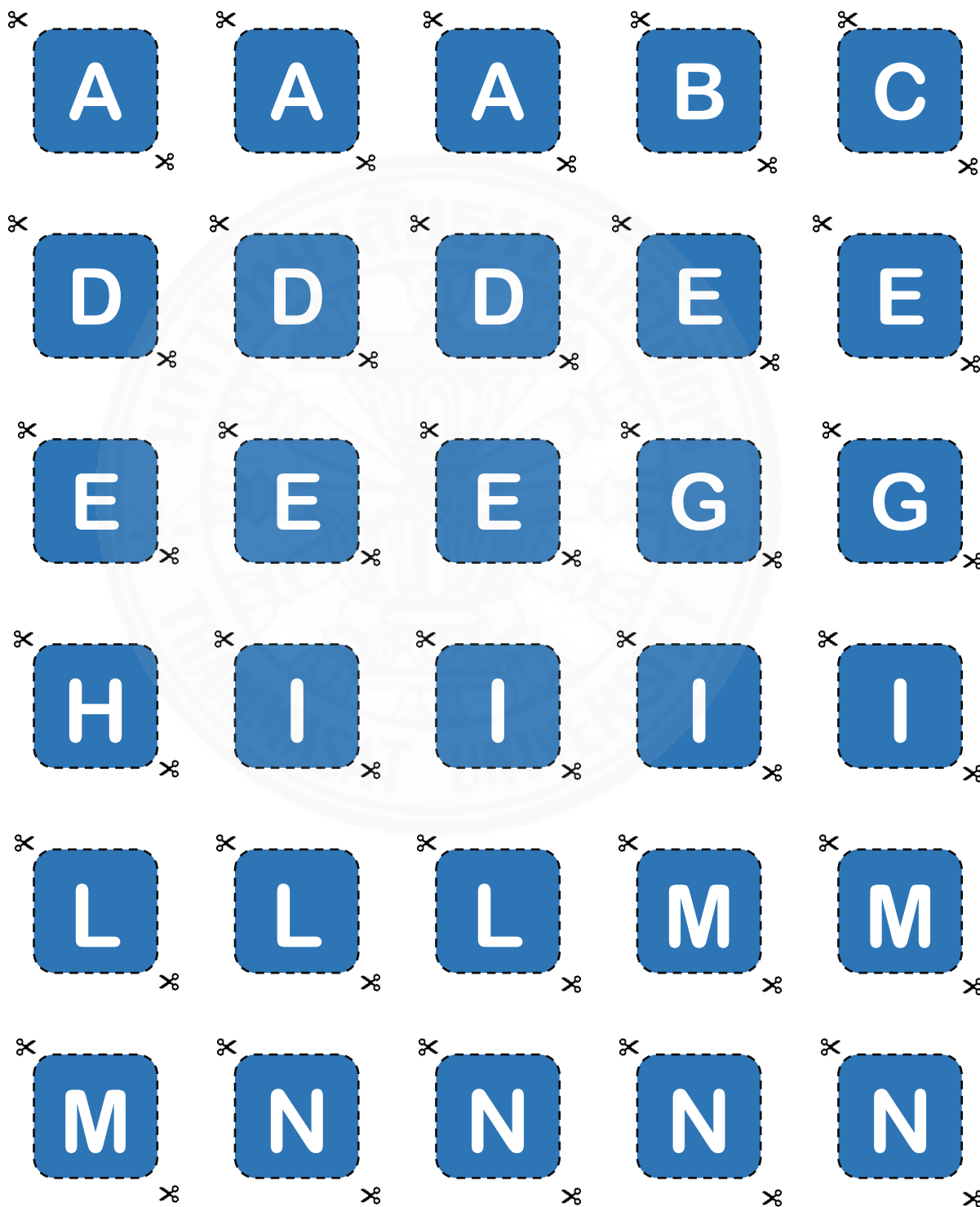


ภาคผนวก ข  
บอร์ดเกมรูปแบบสื่อพิมพ์ (Printable Board Game)

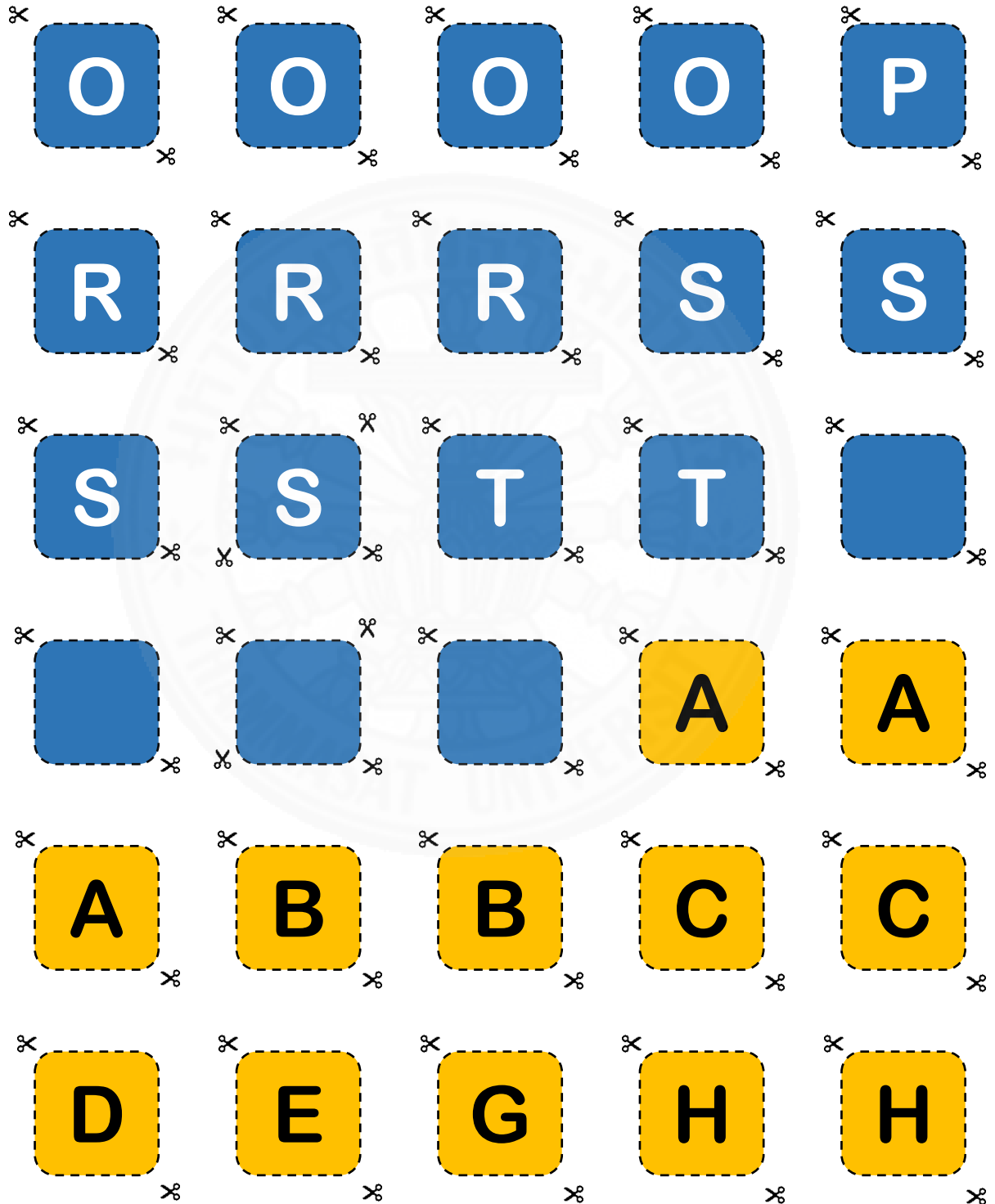
# Good Job Academy



# Good Job Academy



# Good Job Academy



# Good Job Academy



# Good Job Academy

front

back



ACADEMY



ACADEMY

# Good Job Academy

front

back



ACADEMY



ACADEMY



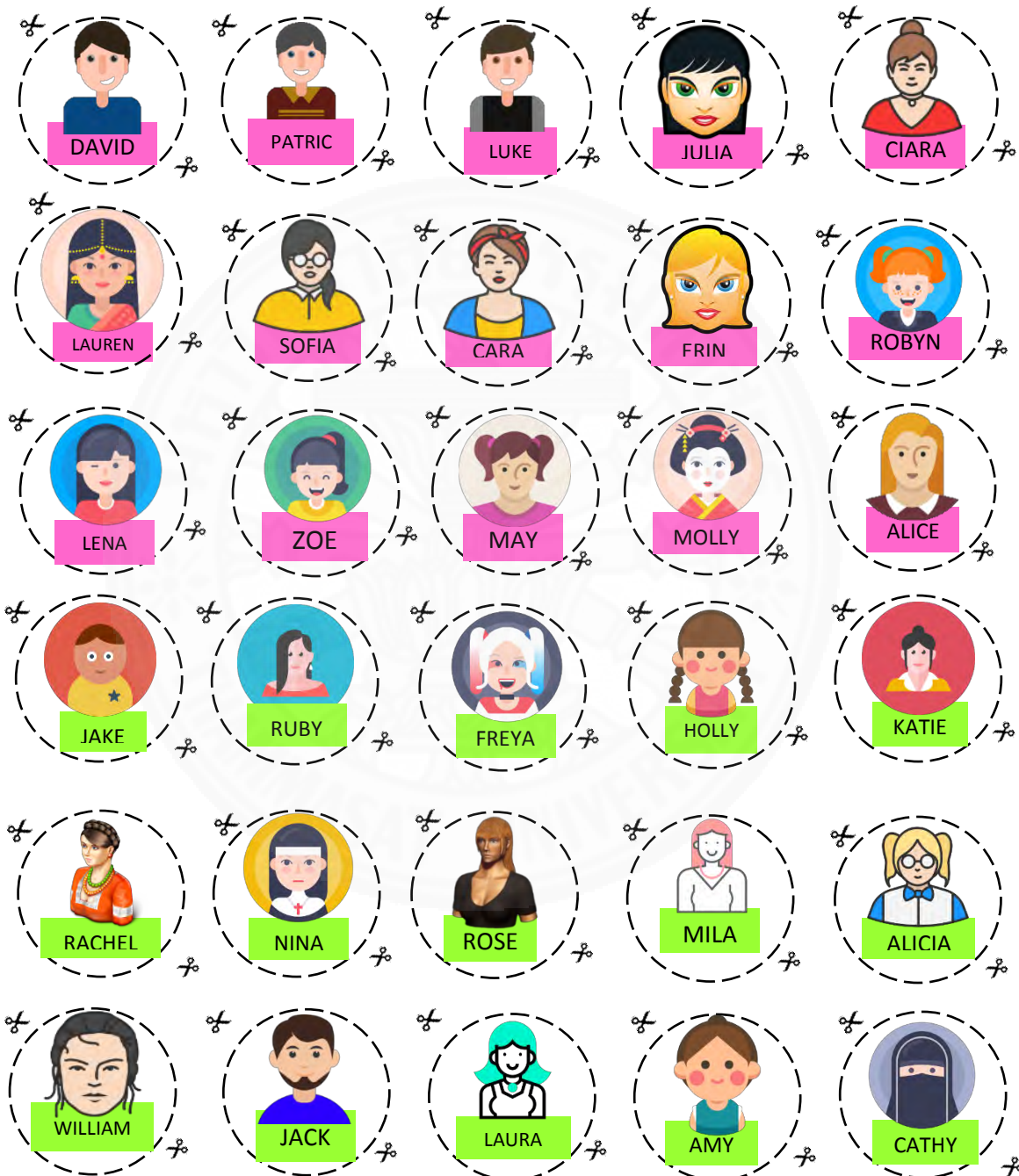
# Good Job

## Academy



# Good Job

## Academy





# Good Job Academy

**1** Job Description

Music Studio is looking for a

\_\_SC J CK\_Y


 play records and talk on the radio


 = 6,000 \$/month

**2** Job Description

Music Studio is looking for a

MU \_\_CIA\_


 perform for the band and for singers


 = 7,000 \$/month

**3** Job Description

Music Studio is looking for a

S \_\_G\_R


 sing songs on the stage, or television


 = 9,000 \$/month

**4** Job Description

Thai TV Channel is looking for an

\_\_T\_R

 play parts in stage, television or movie

 = 10,000 \$/month

# Good Job Academy

**5** Job Description

Thai TV Channel is looking for a

**C \_ \_ \_ D \_ AN**

 tell jokes and entertain audiences

 = 7,000 \$/month

**6** Job Description

Thai TV Channel is looking for an

**\_ \_ R CT R**

 make a movie or drama

 = 9,800 \$/month

**7** Job Description

Newspaper Company is looking for

**R P RT R**

 write articles for newspapers, and scripts on television

 = 8,500 \$/month

**8** Job Description

Newspaper Company is looking for

**PH TOGR PHE \_**

 take photos of people, places and things


 = 7,000 \$/month


# Good Job Academy

**5** Job Description

Thai TV Channel is looking for a

**C \_ \_ \_ D \_ AN**


 tell jokes and entertain audiences


 = 7,000 \$/month

**6** Job Description

Thai TV Channel is looking for an

**\_ \_ R CT R**


 make a movie or drama


 = 9,800 \$/month

**7** Job Description

Newspaper Company is looking for

**R P RT R**


 write articles for newspapers, and scripts on television


 = 8,500 \$/month

**8** Job Description

Newspaper Company is looking for

**PH TOGR PHE \_**


 take photos of people, places and things


 = 7,000 \$/month

# Good Job Academy

**13** Job Description


HOTEL  
is looking for a  
**G\_R\_ \_ \_ER**


 maintain plants, grounds,  
and trees in a yard

 = 5,000 \$/month

**14** Job Description


HOTEL  
is looking for a  
**H\_U\_EKE\_PER**


 clean rooms and other  
areas of a hotel

 = 6,500 \$/month

**15** Job Description


HOTEL  
is looking for a  
**REC\_PT I\_ \_ I\_T**


 welcome and help visitors  
and answers the phone

 = 7,000 \$/month

**16** Job Description

Science Institute is  
looking for a  
**\_C\_E\_T\_ST**

 plan, conduct, and analyze  
scientific experiments

 = 12,000 \$/month

# Good Job Academy

**17 Job Vacancy**

Science Institute is looking for an

**\_\_TR\_NAU\_\_**

 fly a starship to other planets

 = 17,000 \$/month

**18 Job Vacancy**

Science Institute is looking for a

**CH\_M\_\_T**

 work with chemical substances

 = 14,500 \$/month

**19 Job Vacancy**

The Airport is looking for a

**PI\_\_**

 fly an airplane

 = 11,000 \$/month

**20 Job Vacancy**

The Airport is looking for a

**FL\_G\_TATT\_N\_ANT**

 serve passengers on an airplane


 = 9,500 \$/month


# Good Job Academy

**21**

The Airport is looking for a

**\_ R \_ V \_ R**

 transport people, from one place to the next

 = 6,200 \$/month

**22** Job Description

Train Station is looking for

**GU \_ \_ D**

 protect a person, property in the train station

 = 4,200 \$/month

**23** Job Description

Train Station is looking for a

**M \_ CH \_ \_ IC**

 repair and maintain the vehicle

 = 5,500 \$/month

**24** Job Description

Train Station is looking for a

**STAT \_ \_ N**

**\_ AST \_ R**

 manage a railway station

 = 9,000 \$/month





# Good Job Academy

**25** Job Description

Shopping Mall is looking for a

**S \_ \_ E S \_ E R \_ O N**


 serve customers by selling products


 = 8,000 \$/month

**26** Job Description

Shopping Mall is looking for a

**\_ U S I \_ E S \_ M A \_**


 deliver mails and parcel posts


 = 11,000 \$/month

**27** Job Description

Shopping Mall is looking for a

**C \_ \_ H I \_ R**


 receive and pay out money in a shop


 = 6,700 \$/month

**28** Job Description

Restaurant is looking for a

**\_ H E F**

 cook and prepare food

 = 7,500 \$/month

# Good Job Academy

**29** Job Description

Restaurant is looking for a

**W \_ \_ T \_ R**

take orders and deliver food and beverages

= 5,000 \$/month

**30** Job Description

Restaurant is looking for a

**M \_ \_ AGE \_**

manage and run the restaurant

= 8,500 \$/month

**31** Job Description

Military Camp is looking for a

**S \_ L \_ \_ \_ R**

operate and maintain guns, tanks, vehicles

= 6,000 \$/month

**32** Job Description

Military Camp is looking for a

**A \_ R M \_ \_**

work with the aircraft in the air force


= 10,000 \$/month


# Good Job Academy

**33** Job Description

Military Camp is looking for a

**S \_ \_ LO \_**


 maintain a ship in the navy


 = 6,500 \$/month

**34** Job Description

Police Station is looking for a

**P \_ L \_ C \_**


 protect the community by fighting against crimes


 = 5,800 \$/month

**35** Job Description

Police Station is looking for a

**\_ E \_ E \_ TIV \_**


 discover information about crimes


 = 7,000 \$/month

**36** Job Description

Police Station is looking for a

**C \_ \_ E \_ K**

 keep records in the police station


 = 5,000 \$/month


# Good Job Academy

**37** Job Description

Service Shop is looking for a

**HA\_R\_R\_\_SER**


 clean and cut customer's hair


 = 8,000 \$/month

**38** Job Description

Service Shop is looking for a

**T\_IL\_R**


 Sew clothing


 = 5,000 \$/month

**39** Job Description

Service Shop is looking for a

**L\_UN\_RYMA\_**


 launder clothes


 = 6,500 \$/month

**40** Job Description

Veterinary hospital is looking for a

**V\_TER\_NA\_IA\_**

 care for the health of animals


 = 14,000 \$/month


# Good Job Academy

**41** Job Description

Veterinary hospital  
is looking for a

**\_R\_IN\_R**


 teaches skills to animals


 = 7,900 \$/month

**42** Job Description

Veterinary hospital  
is looking for a

**Z\_OLO\_\_ST**


 conduct laboratory or field  
research about animals


 = 8,500 \$/month

**43** Job Description

Freelance Job

**Y\_U\_U\_\_R**


 create content to show on  
youtube


 = 10,000 \$/month

**44** Job Description

Freelance Job

**TU\_\_\_**

 teach a child outside of  
school

 = 8,800 \$/month

# Good Job Academy

**45** Job Description

Freelance Job



**\_ES\_\_NER**

-  draw plans for clothes
-  = 7,200 \$/month

# Good Job Academy

front

back

 <p><b>Sleeping Pill</b></p>	
---	---


 <p><b>Sleeping Pill</b></p>	
---	--

# Good Job Academy

front

back

 <p><b>Sleeping Pill</b></p>	
---	---

 <p><b>Sleeping Pill</b></p>	
---	--





# Good Job Academy

front

back

 <p><b>Sleeping Pill</b></p>	
---	---

 <p><b>Sleeping Pill</b></p>	
---	--

# Good Job Academy

front

back

 <p><b>STEAL!</b></p>	
--	---

 <p><b>STEAL!</b></p>	
--	--

# Good Job Academy

front

back



# Good Job Academy

front

back



# Good Job Academy

front

back

 <b>STEAL!</b>	
--	---


 <b>STEAL!</b>	
--	--

# Good Job Academy


front

back

✂

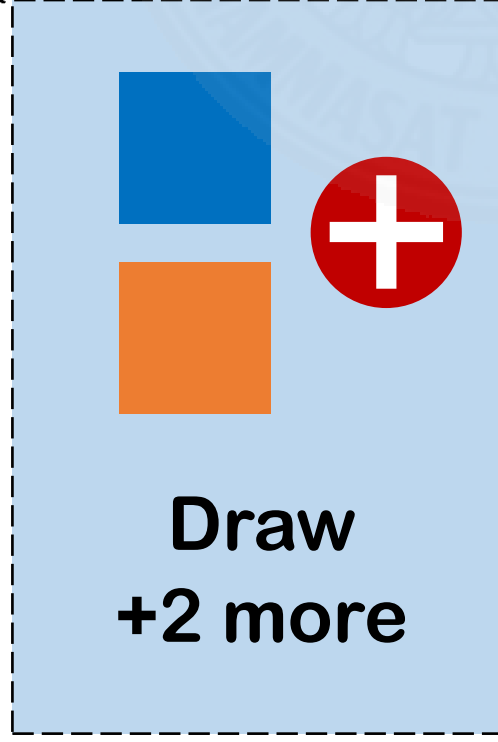


Draw  
+2 more




✂

✂



Draw  
+2 more











✂

# Good Job Academy

front

back





   <p>Draw +2 more</p>	
---	---





   <p>Draw +2 more</p>	
---	--

# Good Job Academy

front

back

   <p>Draw +2 more</p>	
---	---

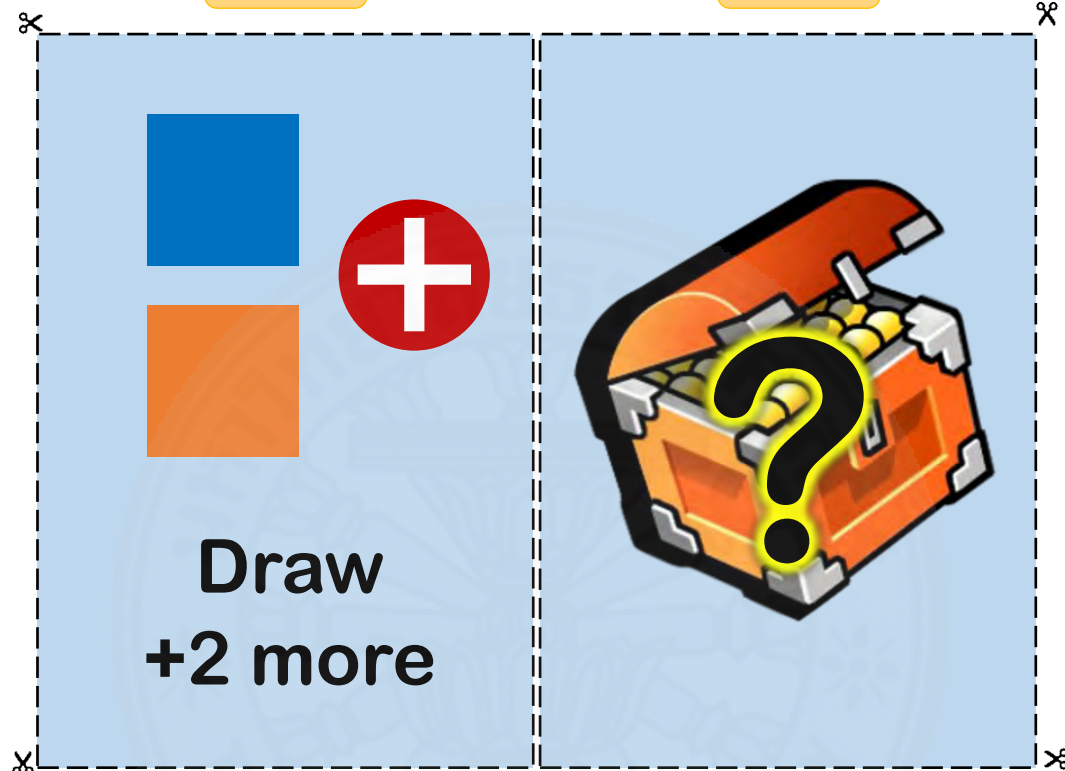
   <p>Draw +2 more</p>	
---	--



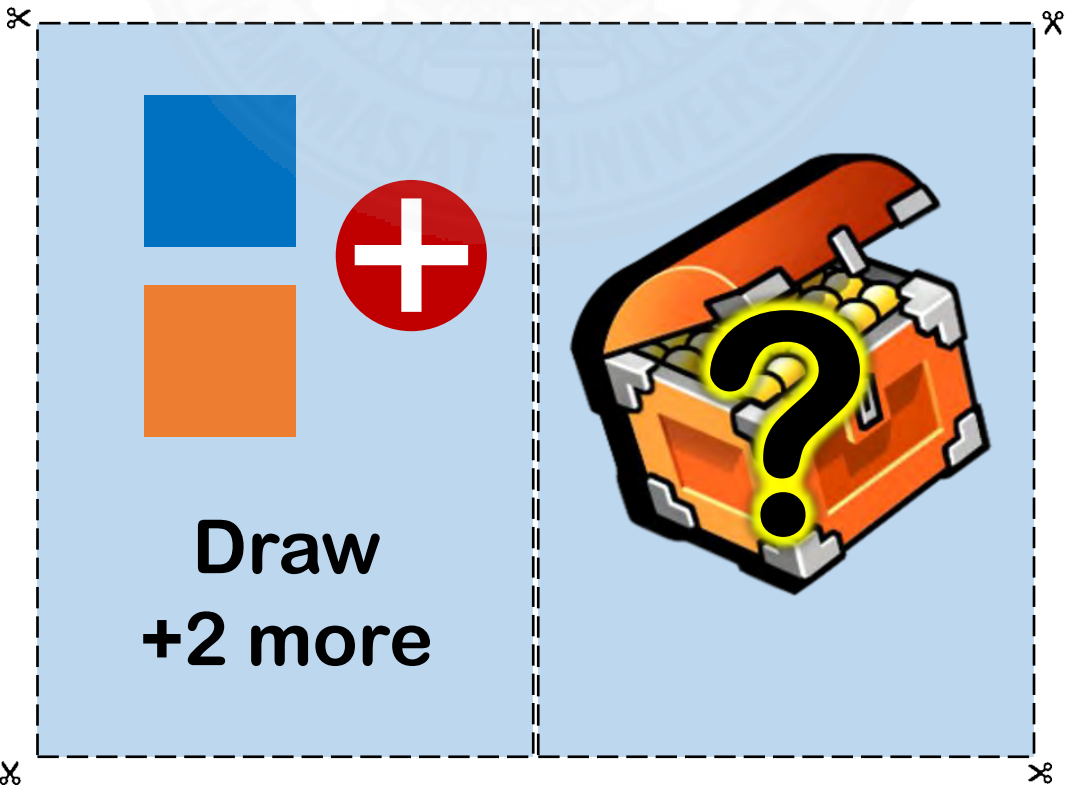
# Good Job Academy

front

back



A card with a light blue background, divided into two halves by a vertical dashed line. The left half is labeled 'front' and contains a blue square, an orange square, and a red circle with a white plus sign. Below these is the text 'Draw +2 more'. The right half is labeled 'back' and features a 3D illustration of an orange treasure chest with a large yellow question mark on its front. Scissors icons are at the corners of the card's border.



A duplicate of the card described above, featuring the same 'front' and 'back' designs. Scissors icons are at the corners of the card's border.

# Good Job Academy

front

back



# Good Job Academy

front

back



# Good Job Academy

front

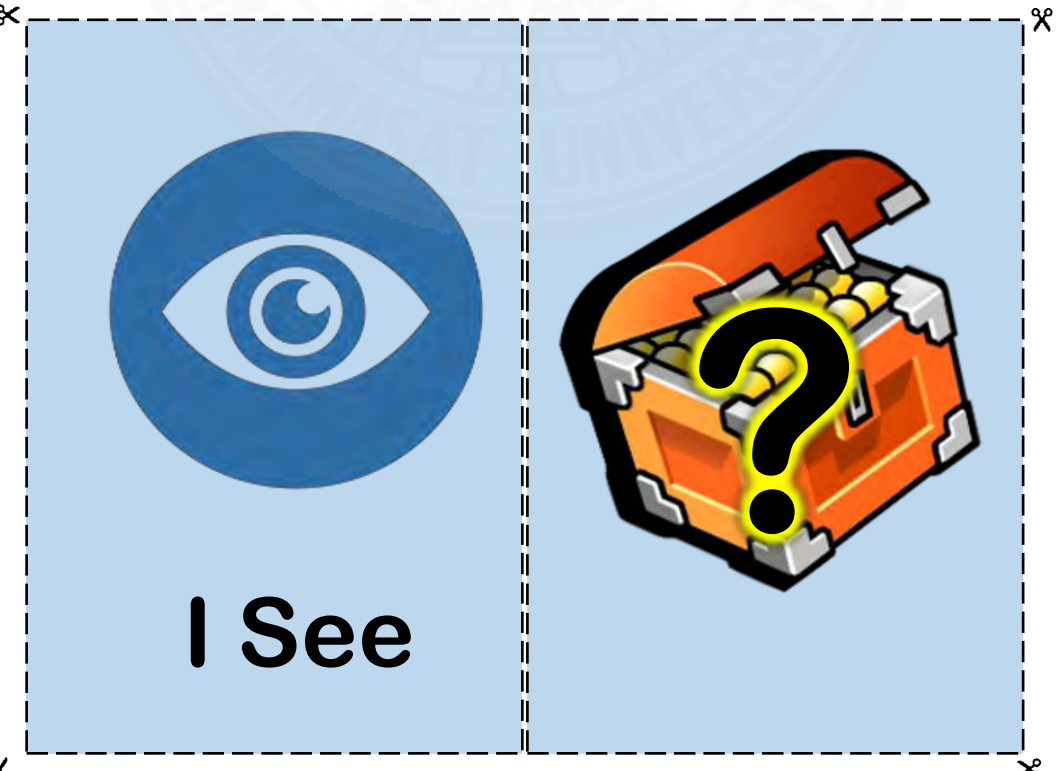
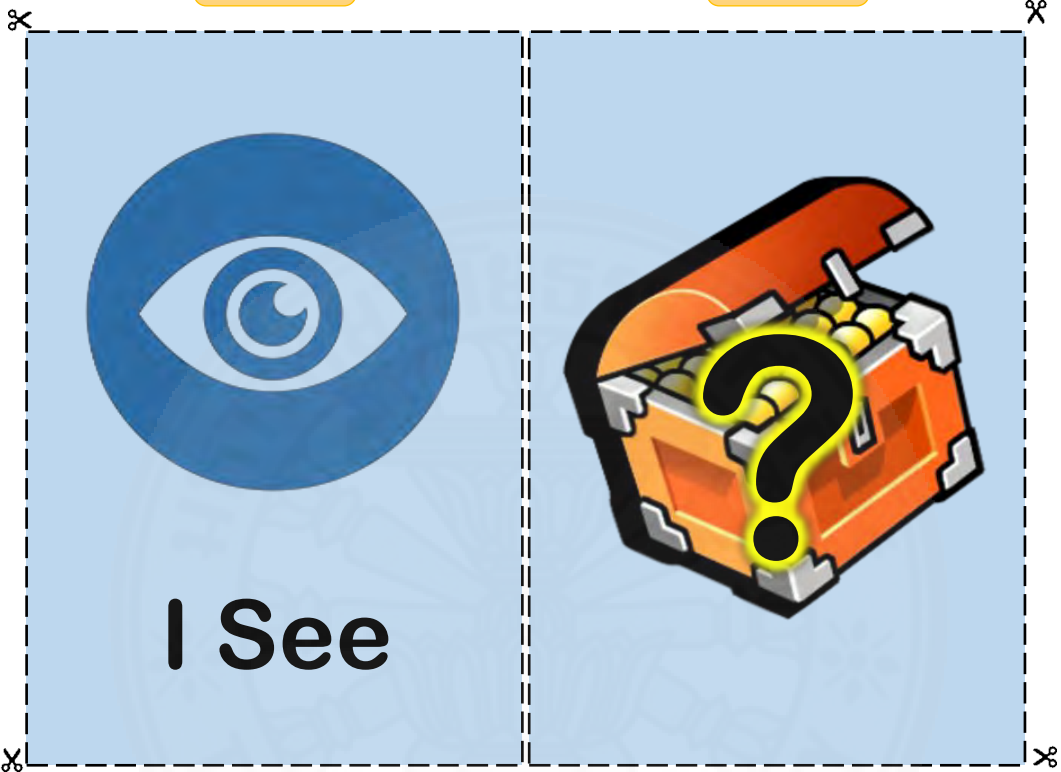
back



# Good Job Academy

front

back



# Good Job Academy

front

back



I See



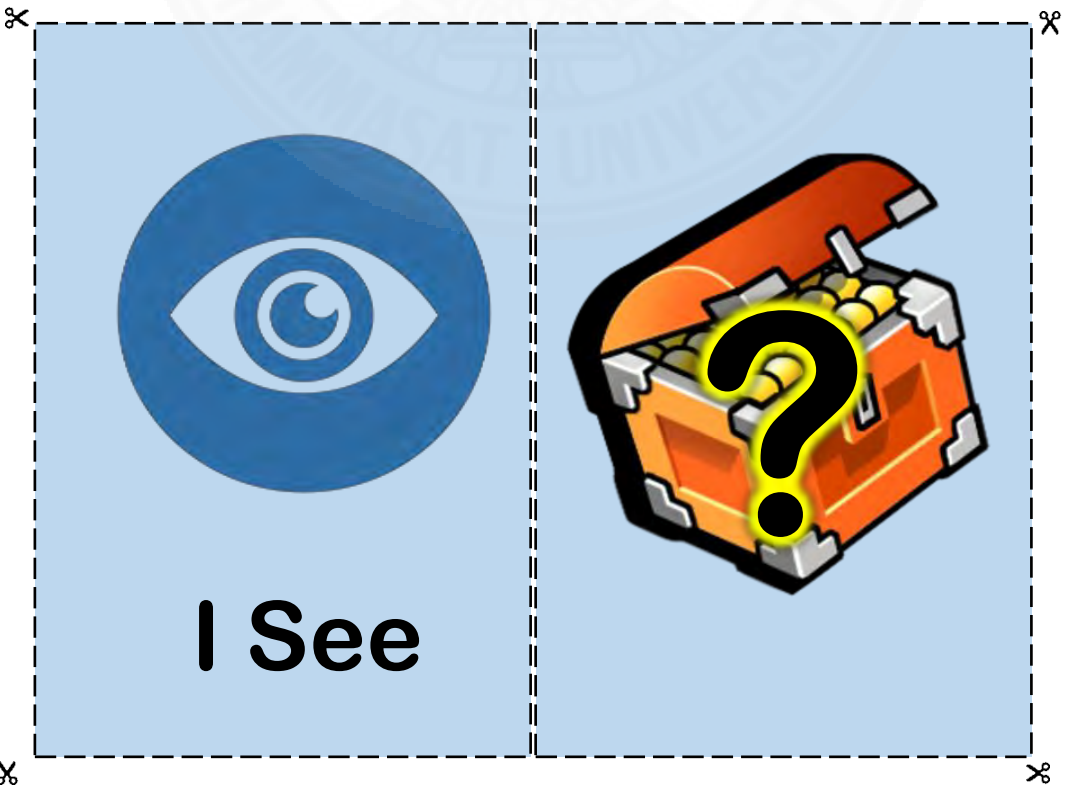
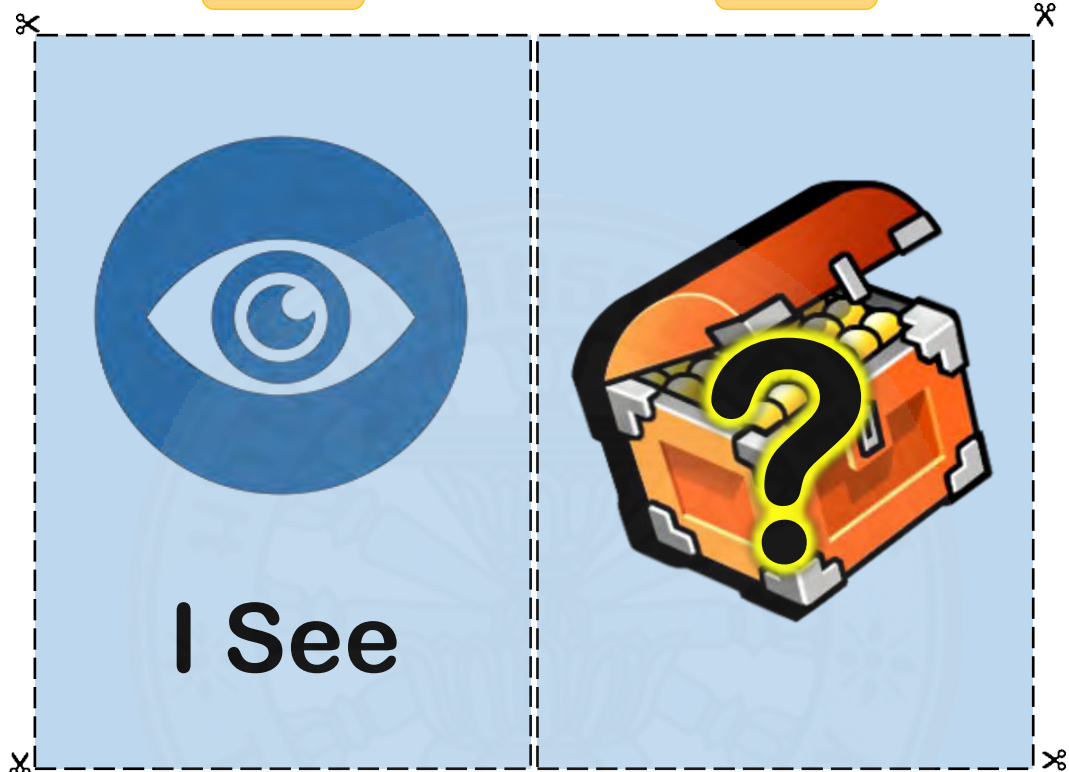
I See



# Good Job Academy

front

back



# Good Job Academy

front

back

**disc jockey (n.)**

ดีเจ



a person who  
talks on the radio



**vocabulary**

**musician (n.)**

นักดนตรี



a person who  
has skill in music



**vocabulary**



# Good Job Academy

front

back

## singer (n.)

นักร้อง



a person who sings, or  
whose job is singing,  
especially in public



## vocabulary

## actor (n.)

นักแสดง



a person who acts in  
a play or a movie



## vocabulary

# Good Job Academy

front

back

**comedian (n.)**

นักแสดงตลก



a person who makes  
people laugh by telling  
jokes



**vocabulary**

**director (n.)**

ผู้กำกับภาพยนตร์



a person who makes a  
movie or drama



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**reporter (n.)**

นักข่าว



a person who  
reports for news



**vocabulary**

**photographer (n.)**

ช่างภาพ



a person who takes  
photographs, either  
as a job or hobby



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**adman (n.)**

นักโฆษณา



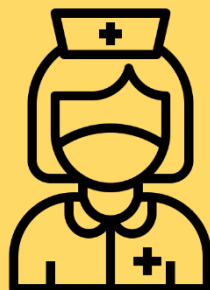
a man who works in the  
advertising industry



**vocabulary**

**nurse (n.)**

พยาบาล



A person who helps doctor  
to take care of ill people



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**doctor (n.)**

แพทย์



a person who treats  
people who are ill



**vocabulary**

**dentist (n.)**

ทันตแพทย์



a person who treats  
people's teeth



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**gardener (n.)**

คนสวน



a person who works  
in garden.



**vocabulary**

**housekeeper (n.)**

พนักงานทำความสะอาด



a person who manages the  
shopping, cooking, cleaning,  
etc. in a house or a hotel



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**receptionist (n.)**

พนักงานต้อนรับ



a person who works in a place  
such as a hotel or office, who  
welcomes and helps visitors  
and answers the phone



**vocabulary**

**scientist (n.)**

นักวิทยาศาสตร์



a person who studies or  
works in one of the  
sciences



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**astronaut (n.)**

นักบินอวกาศ



a person who travels  
in space



**vocabulary**

**chemist (n.)**

นักเคมี

H<sub>2</sub>O



a person who works with  
chemical substances



**vocabulary**



# Good Job Academy

front

back

**pilot (n.)**

นักบิน



a person who operates  
flying controls of an  
airplane



**vocabulary**

**flight attendant (n.)**

พนักงานต้อนรับ

บนเครื่องบิน



A person who takes care of  
passengers on an airplane



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**driver (n.)**

คนขับรถ



a person who drives  
a vehicle



**vocabulary**

**guard (n.)**

พนักงานรักษา

ความปลอดภัย



A person who protects a  
person, place, or thing  
from danger



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**mechanic (n.)**

ช่าง, ช่างยนต์



a person who repairs  
machines, car or motorbike



**vocabulary**

**station master (n.)**

นายสถานี



a person whose job is to  
manage a railway station



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**salesperson (n.)**

พนักงานขาย



a person who sells  
things in the shop



**vocabulary**

**businessman (n.)**

นักธุรกิจ



a man who works in  
business, esp. one with  
a job in a company



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**cashier (n.)**

พนักงานแคชเชียร์



a person who receives  
and pays out money in a  
shop



**vocabulary**

**chef (n.)**

เชฟ



a person who cooks,  
especially the most senior  
person in a restaurant or  
hotel



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

## waiter (n.)

พนักงานเสิร์ฟชาย



a person who serves  
meals to people in a  
restaurant



## vocabulary

## manager (n.)

ผู้จัดการ



a person who is  
responsible for managing  
an organization



## vocabulary

# Good Job Academy

front

back

**soldier (n.)**

ทหาร



a person who fights  
when there is a war



**vocabulary**

**airman (n.)**

ทหารอากาศ



a man who is a member  
of an air force



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**sailor (n.)**

กลาสีเรือ



a person who works  
aboard with a watercraft



**vocabulary**

**police (n.)**

ตำรวจ



a person who protects  
people from crime



**vocabulary**



# Good Job Academy

front

back

**detective (n.)**

นักสืบ



a person who discovers  
information about crimes



**vocabulary**

**clerk (n.)**

เสมียน



a person who keeps the  
records or accounts and do  
other routine duties in an office



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

**hairdresser (n.)**

ช่างทำผม



a person who cuts a  
person's hair



**vocabulary**

**tailor (n.)**

ช่างตัดเสื้อ



a person who cuts and  
makes suits



**vocabulary**

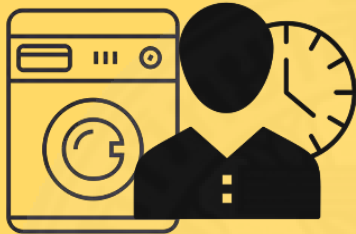
# Good Job Academy

front

back

**laundryman (n.)**

พนักงานซักกรีด



a person who is employed  
to launder clothes



**vocabulary**

**veterinarian(n.)**

สัตวแพทย์



a doctor who provides  
medicine and surgery  
for animals



**vocabulary**

# Good Job Academy

front

back

## trainer (n.)

ผู้ฝึก



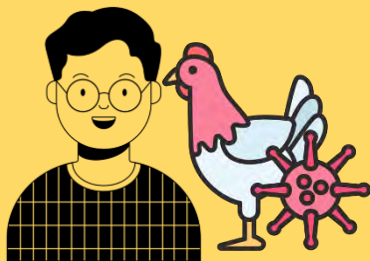
a person who teaches  
skills to people or animals



## vocabulary

## zoologist (n.)

นักสัตวศาสตร์



a person who scientifically  
studies animals



## vocabulary

# Good Job Academy

front

back

## YouTuber (n.)

ยูทูปเบอร์



a person who creates  
content to show on YouTube



## vocabulary

## tutor (n.)

ติวเตอร์

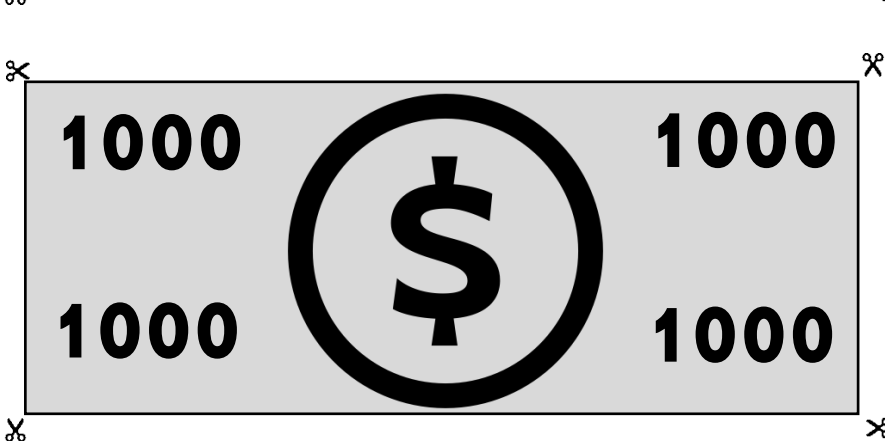
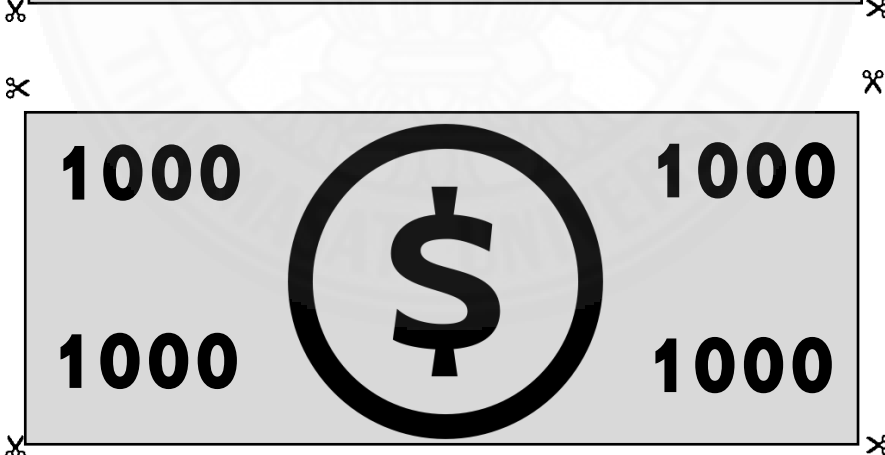
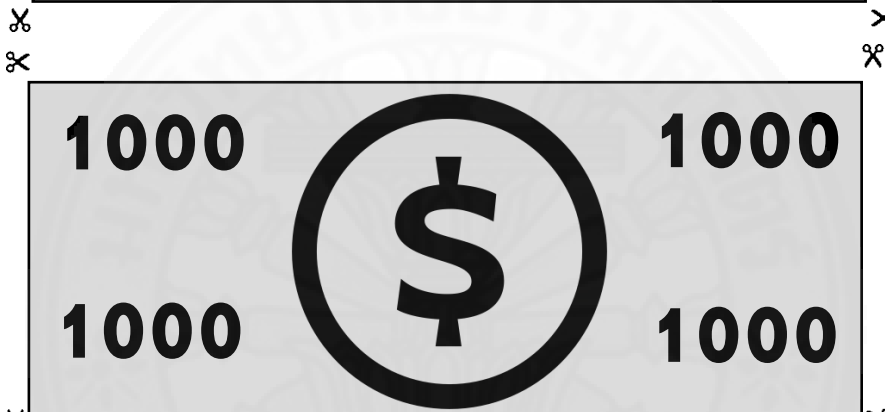
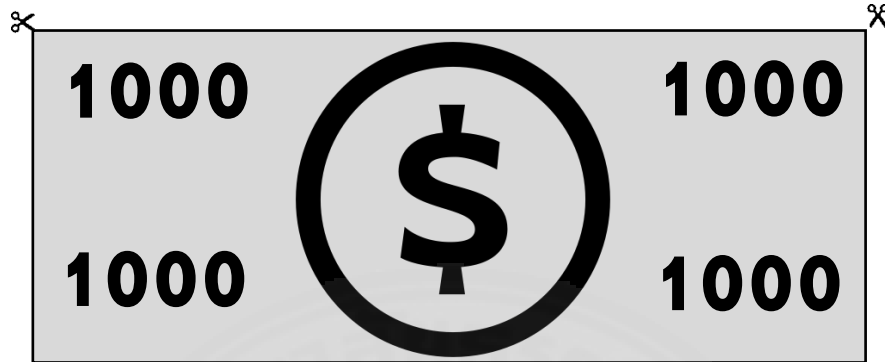


a teacher who is paid to work  
privately with one student or a  
small group

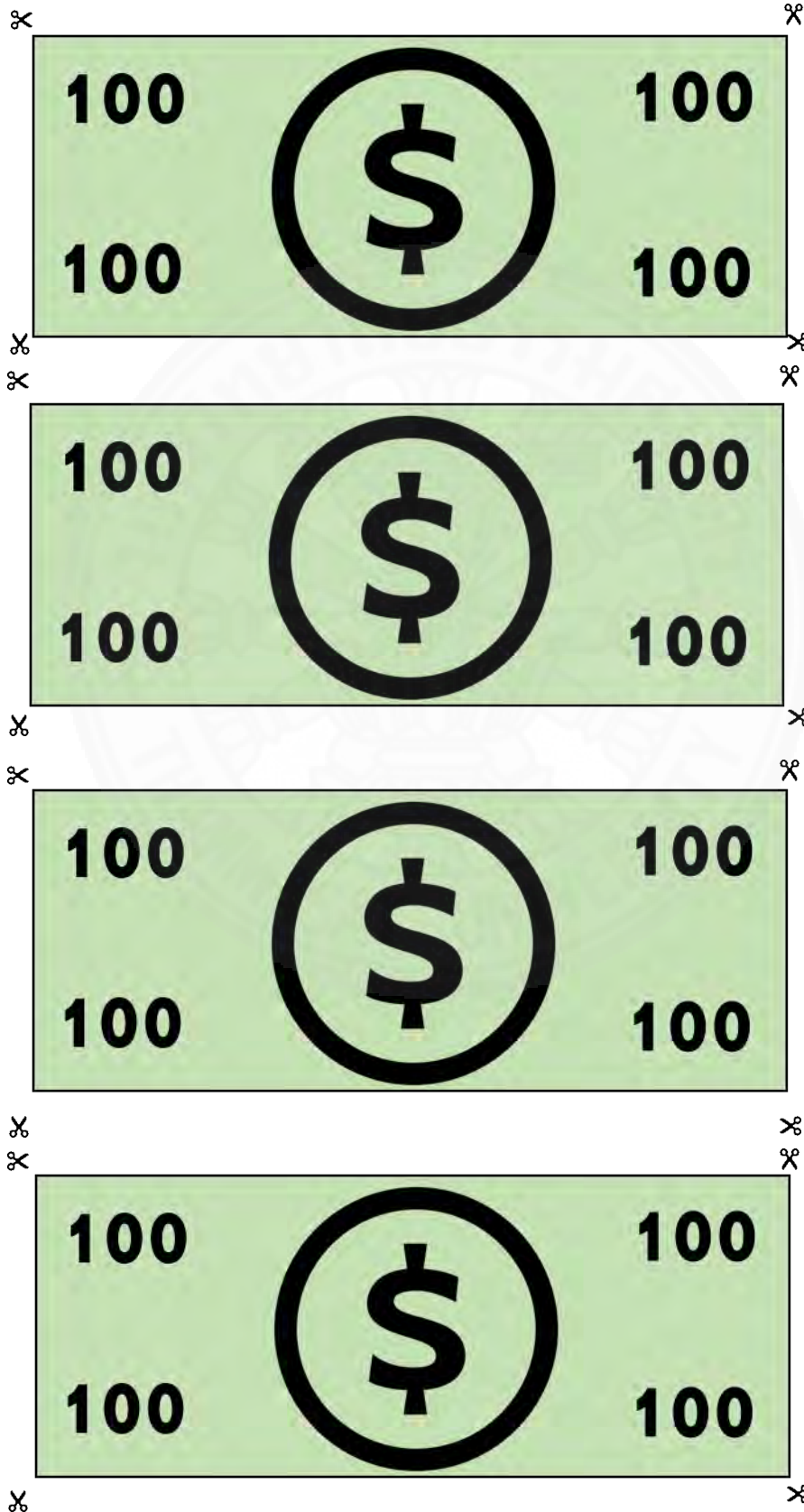


## vocabulary

# Good Job Academy



# Good Job Academy





ภาคผนวก ค  
เครื่องมือในการศึกษา



**แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ**  
**เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านสื่อ**

<b>หัวข้อการค้นคว้าอิสระ</b>	การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  Designing a Board Game to Promote English Vocabulary Learning For Junior High School Students
<b>อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก</b>	อาจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ โสภณศิริรักษ์
<b>อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม</b>	อาจารย์ ดร.ลินดา เยห์
<b>ผู้ศึกษา</b>	นายจำรัส จันทะ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้ และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

**คำชี้แจง** แบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบการค้นคว้าอิสระ เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

**ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ**

กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่าง

1. ชื่อ-นามสกุล: .....
2. ตำแหน่ง: .....
3. สถานที่ทำงาน: .....
4. ระดับการศึกษา  ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก  
 อื่น ๆ โปรดระบุ.....

## ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1. กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดของท่าน
2. ในแต่ละช่องรายการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

**คำชี้แจง** กรุณาตอบแบบประเมินนี้ โดยทำเครื่องหมาย  ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ด้านกลไกเกม					
1.1 เกมสร้างความสนุกสนานในการเล่น					
1.2 กลไกในเกมไม่ซับซ้อน					
1.3 ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม					
1.4 เกมมีกฎกติกาการเล่นเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน					
1.5 เกมมีความยากง่ายเหมาะกับระดับช่วงวัย					
2. ด้านองค์ประกอบเกม					
2.1 เกมมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นที่เหมาะสม					
2.2 เกมมีอุปกรณ์การเล่นที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้					
2.3 ภาษาในการ์ดมีความเหมาะสม					
3. ด้านภาพประกอบและลักษณะเกม					
3.1 เกมมีภาพประกอบสื่อความหมายได้					
3.2 เกมมีสีสันสวยงามกระตุ้นความสนใจ					

---

3.3 เกมมีขนาดตัวอักษรเหมาะสม

---

3.4 เกมมีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ

---

3.5 การสะกดคำในเกมถูกต้อง

---

4. ด้านคู่มือเกม

---

4.1 คู่มือใช้ภาษาอ่านเข้าใจง่ายชัดเจน

---

4.2 คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน

---

4.3 คู่มือมีภาพประกอบสื่อความหมายได้

---

#### ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

จากการประเมินแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความเห็นว่า

แบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อมีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอนได้

แบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามที่เสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อยังไม่มีเหมาะสม

ลงชื่อ ..... ผู้ตรวจประเมิน

(.....)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

**แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ**  
**เรื่อง อาชีพ (Jobs) ด้านเนื้อหา**

**หัวข้อการค้นคว้าอิสระ** การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Designing a Board Game to Promote English Vocabulary  
Learning For Junior High School Students

**อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก** อาจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ โสภณศิริรักษ์

**อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม** อาจารย์ ดร.ลินดา เยห์

**ผู้ศึกษา** นายจำรัส จันทะ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา  
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้  
และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

**คำชี้แจง** แบบประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล  
ประกอบการค้นคว้าอิสระ เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

**ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ**

กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือ  
ข้อความลงในช่องว่าง

1. ชื่อ-นามสกุล: .....
2. ตำแหน่ง: .....
3. สถานที่ทำงาน: .....
4. ระดับการศึกษา  ปริญญาตรี  ปริญญาโท  ปริญญาเอก  
 อื่น ๆ โปรดระบุ.....

## ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1. กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดของท่าน
2. ในแต่ละช่องรายการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

**คำชี้แจง** กรุณาตอบแบบประเมินนี้ โดยทำเครื่องหมาย  ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน					
2. เนื้อหาคำศัพท์ที่น่าสนใจในเกมถูกต้อง					
3. การสะกดคำศัพท์ถูกต้อง					
4. คำอธิบายคำศัพท์ถูกต้อง					
5. คำอธิบายสร้างความเข้าใจคำศัพท์ในเกมมากขึ้นใน					
6. เกมมีปริมาณคำศัพท์ที่เหมาะสม					
7. เกมมีคำศัพท์เหมาะสมกับระดับของนักเรียน					
8. เกมสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
9. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน					
10. คู่มืออธิบายได้ชัดเจน					
11. คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน					

## ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

จากการประเมินแบบประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความเห็นว่า

แบบประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอนได้

แบบประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามที่เสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้

แบบประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหายังไม่มีความเหมาะสม

ลงชื่อ ..... ผู้ตรวจประเมิน

(.....)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเล่นบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

**คำชี้แจง** แบบสอบถามความพึงพอใจชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบการ  
ค้นคว้าอิสระ เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ  
(Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดของท่าน
2. ในแต่ละช่องรายการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคู่มือเกม					
1.1 คู่มือเกมมีคำอธิบายเข้าใจง่าย					
1.2 เข้าใจกติกาการเล่นเกมที่อย่างรวดเร็ว					
2. ด้านตัวเกม					
2.1 อุปกรณ์การเล่นมีความเหมาะสม					
2.2 เกมทำให้เข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ					
2.3 เกมมีรูปแบบตัวอักษรที่อ่านเข้าใจง่าย					
2.4 เกมและอุปกรณ์สีสันสวยงาม					
2.5 เกมมีภาพประกอบสวยงามน่าสนใจ					
2.6 ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม					

ตาราง (ต่อ)

	รายการประเมิน				
	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
3. ด้านการเล่น					
3.1 เกมมีความสนุกสนาน					
3.2 เกมท้าทายความสามารถของตนเอง					
3.3 เกมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ					
3.4 รู้สึกอยากเล่นเกมต่อในเวลาว่าง					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หน่วยการเรียนรู้ : Jobs

เวลา 2 ชั่วโมง

---

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต ๔.๒ ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### 2. ตัวชี้วัด

ต 4.1 ม.1/1 การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

ต 4.2 ม. 2/1 ใช้ภาษาในการสืบค้น ค้นคว้า ความรู้ ข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ ในท้องถิ่นในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ

ต.4/2 ม.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศใน การสืบค้น/ค้นคว้ารวบรวม และสรุปความรู้/ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ

### 3. จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพให้ตรงกับความหมายได้
2. นักเรียนชั้นสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพได้

### 3. สื่อการเรียนรู้

1. บอร์ดเกม
2. แบบทดสอบคำศัพท์

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1) ขึ้นก่อนสอน (10 นาที) ครูดำเนินกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนกระตุ้นการเรียนรู้ก่อนการเริ่มเรียนโดยครูจะพูดคุยใช้คำถามเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ หรือเชื่อมโยงเกี่ยวกับประสบการณ์ของนักเรียน เช่น what do your parents do? What vocabulary about jobs do you know in English? เป็นต้น โดยใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 10 นาที

2) ขึ้นสอน (40 นาที) ครูดำเนินกิจกรรมโดยอธิบายกฎ กติกาในการเล่นของเกม ตลอดจนสารสนเทศเบื้องต้นในการเล่น ตามรายละเอียด ดังนี้

- ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 2-4 คน
- ครูให้ผู้เล่นแต่ละคนจับการ์ด Academy ของตนเองและการ์ดพิเศษ

ประจำ Academy

- ครูให้ผู้เล่นแต่ละคนหยิบสมาชิกในทีมของตัวเอง 10 ใบพร้อมตัวอักษร 8 ตัว

- ครูให้ผู้เล่นแต่ละคนทอยลูกเต๋าลำดับการเล่น นักเรียนที่ได้แต้มในลูกเต๋ามากที่สุดได้เล่นก่อนตามลำดับ

- ครูให้ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อนเปิดการ์ดรับสมัครงาน 3 การ์ดไว้ตรงกลางโต๊ะ 3-5 การ์ด เพื่อที่จะได้รู้ว่ามิตำแหน่งงานอะไรเปิดรับสมัครบ้างในรอบนั้น

- ครูให้ผู้เล่นได้เล่นเกมโดยผู้ที่ได้เริ่มก่อนสำรวจว่ามีตัวอักษรครบตามคำศัพท์ของอาชีพนั้น ๆ หรือไม่ แล้วผู้เล่นพิจารณารายกรณี

- กรณีที่ 1 มีตัวอักษรครบในการสร้างคำศัพท์อาชีพนั้นๆ จะได้งานให้ผู้เล่นนำเอาแผ่นสมาชิกวางไว้บนแผนที่ เพื่อแสดงว่าได้งานนั้นแล้วและจะได้เงินตามที่ระบุไว้ให้ผู้ที่ได้งานเก็บการ์ดงานนั้นไว้และจับการ์ดตำแหน่งงานใหม่เพิ่ม 1 การ์ดทดแทนการ์ดเดิม

- กรณีที่ 2 มีตัวอักษรไม่ครบในการสร้างคำ ให้สำรวจว่ามีตัวอักษรพิเศษหรือไม่ ถ้ามีสามารถเปิดการ์ดพิเศษและใช้คุณสมบัติพิเศษได้

- กรณีที่ 3 ไม่มีตัวอักษรที่สามารถสร้างคำศัพท์และไม่มีตัวอักษรพิเศษ ให้จับตัวอักษรเพิ่มในรอบนั้นแล้วผู้เล่นลำดับถัดไปเล่นต่อ

- กรณีที่ 4 กรณีที่ไม่สามารถเล่นเกมไปต่อสามารถยกเลิกตัวอักษรของตนเองได้ใหม่แล้วจับตัวอักษรใหม่แต่จะไม่สามารถลงตัวอักษรในรอบนั้นได้

- เล่นจนครบ 60 นาทีหรือตามระยะเวลาที่ผู้เล่นตกลงกัน แต่ผู้เล่นยังเล่นการ์ดใบสุดท้ายไม่จบให้เล่นต่อจนไม่มีผู้เล่นสามารถเติมอักษรได้แล้ว ให้ทำการหยุดเกมเพื่อนับจำนวนสมาชิกที่ได้ทำงานและเงินทั้งหมด

3) ชั้นสรุป (30 นาที) ครูให้นักเรียนสะท้อนความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้เล่นและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ทบทวนคำศัพท์ ตลอดจนพูดคุยเกี่ยวกับอาชีพที่อยากจะทำในอนาคตโดยครูสามารถใช้คำถาม เช่น Wh-questions เช่น What do you want to do in the future? Why do you want to be a/an...? เป็นต้น

## แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้ อาชีพ (Jobs)

เวลา : 40 minutes

จำนวน : 45 ข้อ

**Instruction: Choose the best answer for each question**

- |  |   |
|--|---|
| <p>1. Sarah's job playing music and talking on the radio every day. She works in the radio station. What does she do?</p> <p>a) chemist<br/>b) detective<br/>c) disc jockey<br/>d) zoologist</p> | <p>4. Jenny helps take care of patients in a Hospital. She is a _____</p> <p>a) musician<br/>b) soldier<br/>c) waiter<br/>d) nurse</p>  |
| <p>2. Nadech plays a role in a movie. His movie is called Nakee 2. He is _____.</p> <p>a) actor<br/>b) driver<br/>c) sailor<br/>d) businessman</p>   | <p>5. Jim's job is maintaining plants, grounds, and trees in a yard. Sometimes he grows roses, and jasmine. What does he do?</p> <p>a) gardener<br/>b) designer<br/>c) singer<br/>d) clerk</p>    |
| <p>3. Mr. Sorayuth's job is reading on TV and writing news article for newspapers. What does he do?</p> <p>a) laundryman<br/>b) reporter<br/>c) cashier<br/>d) trainer</p>                       | <p>6. Amy's job is sewing cloth. She will be happy when she can make a beautiful dress for her customers. What does she do?</p> <p>a) housekeeper<br/>b) comedian<br/>c) sailor<br/>d) tailor</p> |

7. Sam's job is flying an airplane. He works for Air Asia airline. What does he do?
- a) pilot
  - b) cashier
  - c) mechanic
  - d) astronaut
8. Mark's job is protecting a person and controlling access to a place. He wears uniform. We will feel safe when we see him. What does he do? .
- a) youtuber
  - b) zoologist
  - c) guard
  - d) director
9. George does the cooking in a restaurant. He is \_\_\_\_\_.
- a) chef
  - b) waiter
  - c) airman
  - d) detective
10. Rose's job is selling products. She is good at selling. She works in shopping mall. What does he do?
- a) station master
  - b) salesperson
  - c) airman
  - d) sailor
11. Mr. Smith's job is operating and maintaining guns, vehicles in the military. What does he do?
- a) flight attendant
  - b) receptionist
  - c) youtuber
  - d) soldier
12. Bob helps catch criminals. He is a \_\_\_\_\_.
- a) disc jockey
  - b) police
  - c) actor
  - d) tutor
13. Lisa's job is cutting customer's hair. She works at salon. What does she do?
- a) hairdresser
  - b) youtuber
  - c) mechanic
  - d) singer
14. Alex's job is performing for the band. He can play guitar, drum and piano. What does he do?
- a) zoologist
  - b) musician
  - c) trainer
  - d) clerk

15. Tukky is a funny person. Her job is telling jokes and entertain audiences. What does she do?
- a) comedian
  - b) soldier
  - c) adman
  - d) chef
16. Jack's job is taking photos of people, places and things. He has a lot of cameras. What does he do?
- a) waiter
  - b) gardener
  - c) astronaut
  - d) photographer
17. Zue helps sick people get better and can give them medicine. She is \_\_\_\_\_.
- a) tutor
  - b) doctor
  - c) cashier
  - d) director
18. Kimmy's job is cleaning rooms in the hotel. What does she do?
- a) mechanic
  - b) astronaut
  - c) housekeeper
  - d) flight attendant
19. Rita helps sick animals. She is a \_\_\_\_\_.
- a) veterinarian
  - b) designer
  - c) salesperson
  - d) housekeeper
20. Lisa's job is creating content to show on video website. Thai people call her "Net Idol" What does she do?
- a) youtuber
  - b) cashier
  - c) manager
  - d) guard
21. Scott's job is flying a starship to other planets. He works at NASA. He used to fly to the moon. What does he do?
- a) laundryman
  - b) astronaut
  - c) trainer
  - d) soldier
22. Anna's job is taking care of passengers on an Airplane. She wears uniform and she works for Thai airline. What does she do?
- a) flight attendant
  - b) gardener
  - c) disc jockey
  - d) detective

23. Adam's job is teaching a child on an individual basis for national test. He teaches in student's home. What does he do?
- a) mechanic
  - b) astronaut
  - c) tutor
  - d) cashier
24. Many people in the city have problems with their cars, they call Tom and can help fix it. He is \_\_\_\_\_.
- a) disc jockey
  - b) detective
  - c) mechanic
  - d) soldier
25. Sam has his own company. Next year he will open the new shopping mall in the city. What does he do?
- a) chef
  - b) guard
  - c) youtuber
  - d) businessman
26. Joe works with the aircraft in the air force. What does he do?
- a) laundryman
  - b) reporter
  - c) cashier
  - d) airman
27. Conan's job is obtaining information and evidence, as of offenses against the law. What does he do?
- a) housekeeper
  - b) astronaut
  - c) detective
  - d) comedian
28. Peter's job is teaching skills to animals especially, dogs. He is \_\_\_\_\_.
- a) trainer
  - b) salesperson
  - c) housekeeper
  - d) laundryman
29. Taylor's job singing songs on stage, or TV. She has many albums. What does she do?
- a) singer
  - b) trainer
  - c) dentist
  - d) zoologist
30. Steven's job is making a movie. He got Oscar prize last year. What does he do?
- a) housekeeper
  - b) director
  - c) designer
  - d) tailor

31. Jimmy works in advertising. He is \_\_\_\_\_.
- a) station master
  - b) mechanic
  - c) cashier
  - d) adman
32. Jack helps keep patient's teeth clean. He \_\_\_\_\_.
- a) businessman
  - b) receptionist
  - c) chemist
  - d) dentist
33. Kate's job is welcoming and helps visitors and answers the phone. Now she's working in the hotel. What does he do?
- a) chemist
  - b) zoologist
  - c) receptionist
  - d) laundryman
34. Max's job is transporting people from the airport to JK hotel. What does he do?
- a) youtuber
  - b) cashier
  - c) driver
  - d) adman
35. Charlie's job is managing a railway station. What does he do?
- a) station master
  - b) receptionist
  - c) mechanic
  - d) dentist
36. Nancy's job is keeping the records in the police station. What does she do?
- a) clerk
  - b) gardener
  - c) disc jockey
  - d) zoologist
37. James' job is washing customers' clothes. What does he do?
- a) adman
  - b) comedian
  - c) musician
  - d) laundryman
38. Joanna's job is developing materials for animals and doing research about animals. What does he do?
- a) zoologist
  - b) cashier
  - c) musician
  - d) mechanic
39. Jane's job is working with chemical substances in the laboratory. She is \_\_\_\_\_.
- a) cashier
  - b) chemist
  - c) manager
  - d) flight attendant



40. David helps people pay for their groceries in a supermarket. He is a \_\_\_\_\_.
- a) cashier
  - b) musician
  - c) zoologist
  - d) mechanic
41. Jason's job is managing and running the restaurant. He is \_\_\_\_\_.
- a) airman
  - b) manager
  - c) reporter
  - d) housekeepe
42. Jonathan's job is maintaining a ship. Sometime he sails the ship along the ocean. What does he do?
- a) nurse
  - b) waiter
  - c) sailor
  - d) doctor
43. Jackson's job is taking orders and deliver food and beverages in the restaurant. What does he do?
- a) manager
  - b) airman
  - c) doctor
  - d) waiter
44. Lilly's job is drawing plans for clothes. Her work is very fashionable. What does she do?
- a) trainer
  - b) soldier
  - c) doctor
  - d) designer
45. Einstein is very good at science. He is very famous \_\_\_\_\_ in the world. What does he do?
- a) cashier
  - b) driver
  - c) adman
  - d) scientist

**Answer Key**

- |                    |                         |                       |
|--------------------|-------------------------|-----------------------|
| 1. c) disc jockey  | 16. d) photographer     | 31. d) adman          |
| 2. a) actor        | 17. b) doctor           | 32. d) dentist        |
| 3. a) reporter     | 18. c) housekeeper      | 33. c) receptionist   |
| 4. d) nurse        | 19. a) veterinarian     | 34. c) driver         |
| 5. a) gardener     | 20. a) youtuber         | 35. a) station master |
| 6. d) tailor       | 21. b) astronaut        | 36. a) clerk          |
| 7. a) pilot        | 22. a) flight attendant | 37. d) laundryman     |
| 8. c) guard        | 23. c) tutor            | 38. a) zoologist      |
| 9. a) chef         | 24. c) mechanic         | 39. b) chemist        |
| 10. b) salesperson | 25. d) businessman      | 40. a) cashier        |
| 11. d) soldier     | 26. d) airman           | 41. b) manager        |
| 12. b) police      | 27. c) detective        | 42. c) sailor         |
| 13. a) hairdresser | 28. a) trainer          | 43. d) waiter         |
| 14. b) musician    | 29. a) singer           | 44. d) designer       |
| 15. a) comedian    | 30. b) director         | 45. d) science        |



ภาคผนวก ง  
การวิเคราะห์เนื้อหาคำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs)

## การวิเคราะห์เนื้อหาคำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs)

Categories	Vocabulary	Meaning
1. Music Studio	1. disc jockey (n.)	a person who talks on the radio
	2. musician (n.)	a person who has skill in music
	3. singer (n.)	a person who sings, or whose job is singing, especially in public
2. Thai TV Channel	4. actor (n.)	a person who acts in a play or a movie
	5. comedian (n.)	a person who makes people laugh by telling jokes
	6. director (n.)	a person who makes a movie or drama
3. Newspaper Company	7. reporter (n.)	a person who reports for news
	8. photographer (n.)	a person who takes photographs, either as a job or hobby
	9. adman (n.)	a man who works in the advertising industry
4. Hospital	10. nurse (n.)	a person who helps doctor to take care of ill people
	11. doctor (n.)	a person who treats people who are ill
	12. dentist (n.)	a person who treats people's teeth

การวิเคราะห์เนื้อหาคำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs) (ต่อ)

<b>5. Hotel</b>	13. gardener (n.)	a person who works in garden
	14. housekeeper (n.)	a person who manages the shopping, cooking, cleaning, etc. in a house or a hotel
	15. receptionist (n.)	a person who works in a place such as a hotel or office, who welcomes and helps visitors and answers the phone
<b>6. Science Institute</b>	16. scientist (n.)	a person who studies or works in one of the sciences
	17. astronaut (n.)	a person who travels in space
	18. chemist (n.)	a person who works with chemical substances
<b>7. Airport</b>	19. pilot (n.)	a person who operates flying controls of an airplane
	20. flight attendant (n.)	a person who takes care of passengers on an airplane
	21. driver (n.)	a person who drives a vehicle
<b>8. Train Station</b>	22. guard (n.)	a person who protects a person, place, or thing from danger
	23. mechanic (n.)	a person who repairs machines, car or motorbike
	24. station master (n.)	a person who manages a railway station

การวิเคราะห์เนื้อหาคำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs) (ต่อ)

<b>9. Shopping Mall</b>	25. salesperson (n.)	a person who sells things in the shop
	26. businessman (n.)	a man who works in business, esp. one with a job in a company
	27. cashier (n.)	a person who receives and pays out money in a shop
<b>10. Restaurant</b>	28. chef (n.)	a person who cooks, especially the most senior person in a restaurant or hotel
	29. waiter (n.)	a person who serves meals to people in a restaurant
	30. manager (n.)	a person who is responsible for managing an organization
<b>11 Military Camp</b>	31. soldier (n.)	a person who fights when there is a war
	32. airman (n.)	a man who is a member of an air force
	33. sailor (n.)	a person who works aboard with a watercraft
<b>12. Police Station</b>	34. police (n.)	a person who protects people from crime
	35. detective (n.)	a person who discovers information about crimes
	36. clerk (n.)	a person who keeps the records or accounts and do other routine duties in an office

การวิเคราะห์เนื้อหาคำศัพท์ เรื่อง อาชีพ (Jobs) (ต่อ)

<b>13. Service Shop</b>	37. hairdresser (n.)	a person who cuts a person's hair
	38. tailor (n.)	a person who cuts and makes suits
	39. laundryman (n.)	a man who is employed to launder clothes
<b>14. Veterinary Hospital</b>	40. veterinarian (n.)	a doctor who provides medicine and surgery for animals
	41. trainer (n.)	a person who teaches skills to people or animals
	42. zoologist (n.)	a person who scientifically studies animals
<b>15. Freelance</b>	43. youtuber (n.)	a person who creates content to show on YouTube
	44. tutor (n.)	a teacher who is paid to work privately with one student or a small group
	45. designer (n.)	a person who decides how things will look by making drawings



ภาคผนวก จ  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผศ.ดร.อังคณา กรัณยาธิกุล	คณบดีคณะครุศาสตร์และหัวหน้ากลุ่มวิชา เทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ผศ.ดร.บริบูรณ์ ชอบพำตี	อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
ผศ.ดร.นภวรรณ ชาทิมนตรี	คณบดีคณะครุศาสตร์และอาจารย์สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
อาจารย์เกรียงไกร สกกุลประเสริฐศรี	อาจารย์สถาบันภาษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ดร. ประนอม กรีอารีย์	ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”
นางสาวสมกมล หมั่นวิชา	ครูชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย



ภาคผนวก ฉ  
หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ

ที่ ยว ๖๖๖๖๖/ ๖๖๖๖



คณะวิทยาการวิจัยและศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต  
๒ ศาลากลาง จ.ปทุมธานี ๑๒๑๒๐๐

๑ มิถุนายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอยื่นใบเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิประจำคณะวิจัย (ด้านวิจัย)  
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณิชากร ภรณ์บุญกุล  
คณบดีคณะครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีการศึกษา  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี  
จังหวัดสงขลา  
ซึ่งมีสำเนาด้วย ๑. คารังคณบดีราชภัฏระยอง จันทบุรี (พร้อมคู่มือการวิจัย) ๑ ฉบับ

ด้วย นายจำรัส จันทะ นักศึกษาปริญญาโทศึกษาศาสตร์ตามหาบัณฑิต สาขาวิชา วิทยาการ  
การวิจัยและนิเทศกรรมการศึกษา คณะวิทยาการวิจัยและศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ได้ดำเนินการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Job)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น" โดยมี อาจารย์ ดร.เสมอภากรณ์ ไชยพันธ์รัฐกิจชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
หลัก และอาจารย์ ดร.วิมล เสน่ห์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การค้นคว้าอิสระมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้  
คณะวิทยาการวิจัยและศึกษาศาสตร์ ได้ขอคำแนะนำและปรึกษาหารือจากผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาและ  
การวิจัยดังกล่าว โดยสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายจำรัส จันทะ เบอร์โทรศัพท์หมายเลข  
๐๙๕-๒๒๑-๖๖๖๖

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิประจำคณะวิจัยด้วย  
และขอขอบคณาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

รองศาสตราจารย์ ดร.ณิชากร ภรณ์บุญกุล  
คณบดีคณะวิทยาการวิจัยและศึกษาศาสตร์

คณะวิทยาการวิจัยและศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์ ๐๒-๕๒๖-๖๖๖๖๖๖ โทรสาร -

ที่ อว ๖๗.๓๙/ ๕๓๑



คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต  
อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ๑๒๒๒๐

๑ มิถุนายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย (ด้านสื่อ)  
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บริบูรณ์ ชอบทำดี  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา  
สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. การค้นคว้าอิสระนายจรัส จันทร์ (พร้อมคู่มือการใช้บอร์ดเกมในภาคผนวก) จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายจรัส จันทร์ นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” โดยมี อาจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ โสภณศิริรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ ดร.ลินดา เยห์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาาร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การค้นคว้าอิสระมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ ใคร่ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว โดยสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายจรัส จันทร์ เบอร์โทรที่พท์หมายเลข ๐๙๕-๙๓๙๖๔๗๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)  
กมนตรีคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

ที่ อว ๒๗.๓๙/ ๒๕๖๓



คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต  
อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ๑๒๑๒๐

9 มิถุนายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย (ด้านสื่อ)  
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภวรรณ ชาทิมนตรี  
คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ  
สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. การค้นคว้าอิสระนายจรัส จันทะ (พร้อมคู่มือการใช้บอร์ดเกมในภาคผนวก) จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายจรัส จันทะ นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยา  
การเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” โดยมี อาจารย์ ดร.เสมอภากรณ์ โสภณศิริรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
หลัก และอาจารย์ ดร.ลินดา เยห์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในกรณีนี้ เพื่อให้การค้นคว้าอิสระมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้  
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือ  
การวิจัยดังกล่าว โดยสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายจรัส จันทะ เบอร์โทรศัพท์หมายเลข  
๐๙๕-๙๓๙-๖๔๗๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย  
และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)  
คณบดีคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์ ๐๒-๕๖๔-๕๔๕๒-๗๔ ต่อ ๖๗๑๙



### บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โทร 6719 (ปชาบดี)

ที่ อว 67.39/ ๕๑๒

วันที่ 9 มิถุนายน 2563

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย (ด้านเนื้อหา)

เรียน อาจารย์เกรียงไกร สกกุลประเสริฐศรี

ด้วย นายจรัส จันทะต นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา  
วิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” โดยมี อาจารย์ ดร.เสมอภากรณ์ โสภณศิริรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
หลัก และอาจารย์ ดร.ลินดา เยห์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในกรณีนี้ เพื่อให้การค้นคว้าอิสระมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้  
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ ใ้ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือ  
การวิจัย รายละเอียดปรากฏตามเอกสารแนบ โดยสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายจรัส จันทะต  
เบอร์โทรศัพท์หมายเลข 095-939-6474

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย และ  
ขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)  
คณบดีคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

ที่ อว ๒๗.๓๙/ ๕๖๓



คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต  
อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ๑๒๑๒๐

9 มิถุนายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย (ด้านเนื้อหา)

เรียน ดร.ประนอม กรืออารีย์

ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนภาชี “สุนทรวิทยานุกูล”

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. การค้นคว้าอิสระนายจรัส จันทะ (พร้อมคู่มือการใช้บอร์ดเกมในภาคผนวก) จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายจรัส จันทะ นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยา  
การการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” โดยมี อาจารย์ ดร.เสมอภาชญ์ โสภณศิริรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
หลัก และอาจารย์ ดร.ลินดา เยห์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในกรณีนี้ เพื่อให้การค้นคว้าอิสระมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้  
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือ  
การวิจัยดังกล่าว โดยสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายจรัส จันทะ เบอร์โทรศัพท์หมายเลข  
๐๙๕-๙๓๙-๖๔๗๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย  
และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)  
คณบดีคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์ ๐๒-๕๖๔-๕๔๕๒-๓๙ ต่อ ๖๗๑๙

ที่ อว ๒๗.๓๙/๖๖๖



คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต  
อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ๑๒๑๒๐

๑ มิถุนายน ๒๕๖๓

เรื่อง ขอร้องเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย (ด้านเนื้อหา)

เรียน นางสาวสมกมล หมั่นวิชา

ครูชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๓. การค้นคว้าอิสระนายจรัส จันทะ (พร้อมคู่มือการใช้บอร์ดเกมในภาคผนวก) จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายจรัส จันทะ นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” โดยมี อาจารย์ ดร.เสมอภากรณ์ โสภณศิริรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ ดร.ลินดา เยห์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การค้นคว้าอิสระมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ ใคร่ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว โดยสามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายจรัส จันทะ เบอร์โทรศัพท์หมายเลข ๐๙๕๕-๙๓๙-๖๔๗๔

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)  
คณบดีคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์ ๐๒-๕๖๕-๔๔๕๒-๗๙ ต่อ ๒๗๑๔





ภาคผนวก ช

การประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Designing a Board Game to Promote English Vocabulary  
Learning For Junior High School Students

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ทวี เสมอการอุจน์ โสภณวิทยุรักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ลินดา แซ่

ผู้ศึกษา นายจิรัส จันเจต นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา  
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ  
(Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ  
ความเหมาะสมของเนื้อหาในบอร์ดเกม ซึ่งผลที่ได้จากการประเมิน ผู้ศึกษานำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความ  
สมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้จริง แบบประเมินความเหมาะสม แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลง

ในช่องว่าง

1. ชื่อ-นามสกุล: ..... นพ.ดร. อังกา ภิรมย์กิจ

2. ตำแหน่ง: ..... คณบดี

3. สถานที่ทำงาน: ..... บลจ. กสิวิสาหกิจ ในประเทศไทย

4. ระดับการศึกษา  ปริญญาตรี  ปริญญาโท  ปริญญาเอก

อื่น ๆ โปรดระบุ: .....

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
3.3 เกมมีขนาดตัวอักษรเหมาะสม		✓			
3.4 เกมมีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ		✓			
3.5 การสะกดคำในเกมถูกต้อง		✓			
<b>4. ด้านคู่มือเกม</b>					
4.1 คู่มือใช้ภาษาอ่านเข้าใจง่ายชัดเจน	✓				
4.2 คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน	✓				
4.3 คู่มือมีภาพประกอบสื่อความหมายได้		✓			

## ข้อเสนอแนะ

.....


.....

.....

.....

จากการประเมินแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความเห็นว่า

- แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อมีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอนได้
- แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามที่เสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้
- แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อยังไม่มีความเหมาะสม

ลงชื่อ  ผู้ตรวจประเมิน  
(... พล.ต. รุ่งอรุณ กิ่งหยงธิกุล ...)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Designing a Board Game to Promote English Vocabulary  
Learning For Junior High School Students

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร.เสมอภาณุจันท์ โสภณวิญญูรักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.จินดา เกษ

ผู้ศึกษา นายเจ้าวิธ จันเจศ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา  
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ  
(Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ  
ความเหมาะสมของเนื้อหาในบอร์ดเกม ซึ่งผลที่ได้จากการประเมิน ผู้ศึกษาจะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความ  
สมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้จริง แบบประเมินความเหมาะสม แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่าง

1. ชื่อ-นามสกุล: ดร.เสมอภาณุจันท์ โสภณวิญญูรักษ์
2. ตำแหน่ง: ผู้อำนวยการโรงเรียน
3. สถานที่ทำงาน: อาคารพิเศษ มหาวิทยาลัยบูรพา
4. ระดับการศึกษา  ปริญญาตรี  ปริญญาโท  ปริญญาเอก  
 อื่น ๆ โปรดระบุ.....

## ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1. กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดของท่าน
2. โปรดส่งข้อวิจารณ์การประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสม/ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบประเมินนี้ โดยทำเครื่องหมาย  ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
<b>1. ด้านกลไกเกม</b>					
1.1 เกมส่งเสริมความสนุกสนานในการเล่น	/				
1.2 กลไกในเกมไม่ซับซ้อน		/			
1.3 ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม		/			
1.4 เกมมีกฎกติกาการเล่นเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	/				
1.5 เกมมีความยากง่ายเหมาะกับระดับชั้นวัย		/			
<b>2. ด้านองค์ประกอบเกม</b>					
2.1 เกมมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นที่เหมาะสม	/				
2.2 เกมมีอุปกรณ์การเล่นที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้		/			
2.3 ภาษาในการจัดมีความเหมาะสม		/			
<b>3. ด้านภาพประกอบและลักษณะเกม</b>					
3.1 เกมมีภาพประกอบสื่อความหมายได้	/				
3.2 เกมมีสีสันสวยงามกระตุ้นความสนใจ	/				

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
3.3 เกมมีขนาดตัวอักษรเหมาะสม		/			
3.4 เกมมีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ	/				
3.5 การสะกดคำในเกมถูกต้อง	/				
<b>4. ด้านคู่มือเกม</b>					
4.1 คู่มือใช้ภาษาอ่านเข้าใจง่ายชัดเจน	/				
4.2 คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน	/				
4.3 คู่มือมีภาพประกอบสื่อความหมายได้	/	/			

## ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

จากการประเมินแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความเห็นว่า

- แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อมีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอนได้
- แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามที่เสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้
- แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อยังไม่มีความเหมาะสม

ลงชื่อ Dr. Anjaney ผู้ตรวจประเมิน  
(ดร. อานันท์ อานันท์)  
วันที่ 10 เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖3

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  Designing a Board Game to Promote English Vocabulary Learning For Junior High School Students
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ ดร.เสมออายุงษ์ โสภณศิริรัฐรักษ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร.ลินดา เกย์
ผู้ศึกษา	นายจำรัส จันทะ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาในบอร์ดเกม ซึ่งผลที่ได้จากการประเมิน ผู้ศึกษาจะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้จริง แบบประเมินความเหมาะสม มีจำนวน 2 ตอน คือ

- ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ  
ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่าง

- ชื่อ-นามสกุล: ดร. ดร. นภพรอง ชาติมนตรี
- ตำแหน่ง: อาจารย์
- สถานที่ทำงาน: ชมรม ศษว.เกษ
- ระดับการศึกษา  ปริญญาตรี  ปริญญาโท  ปริญญาเอก  
 อื่น ๆ โปรดระบุ \_\_\_\_\_

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1. กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
2. ในแต่ละข้อรายการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

คำชี้แจง: กรุณาตอบแบบประเมินนี้ โดยทำเครื่องหมาย  ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
<b>1. ด้านกลไกเกม</b>					
1.1 เกมสร้างความสนุกสนานในการเล่น	/				
1.2 กลไกในเกมไม่ซับซ้อน		/			
1.3 ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม	/				
1.4 เกมมีกฎกติกาการเล่นเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน		/			
1.5 เกมมีความยากง่ายเหมาะกับระดับช่วงวัย	/				
<b>2. ด้านองค์ประกอบเกม</b>					
2.1 เกมมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นที่เหมาะสม	/				
2.2 เกมมีอุปกรณ์การเล่นที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้	/				
2.3 วัสดุในการเล่นมีความเหมาะสม	/				
<b>3. ด้านภาพประกอบและลักษณะเกม</b>					
3.1 เกมมีภาพประกอบสื่อความหมายได้	/				
3.2 เกมมีสีสันสวยงามกระตุ้นความสนใจ	/				



รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
3.3 เกมมีขนาดตัวอักษรเหมาะสม		/			
3.4 เกมมีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมและน่าสนใจ	/				
3.5 การระกศค่าในเกมถูกต้อง	/				
<b>4. ด้านคู่มือเกม</b>					
4.1 คู่มือใช้ภาษาอ่านเข้าใจง่ายชัดเจน	/				
4.2 คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน		/			
4.3 คู่มือมีภาพประกอบสื่อความหมายได้	/				

## ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

จากการประเมินแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความเห็นว่า

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อมีความเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอนได้

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อมีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามที่เสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้

แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อยังไม่มีความเหมาะสม

ลงชื่อ  ผู้ตรวจประเมิน

(ยศ.ดร.ภรตพร ชาติอินทร์)

วันที่ 15 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2563

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Designing a Board Game to Promote English Vocabulary  
Learning For Junior High School Students

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร.เสมอภาณุจณ์ โสภณศิริวิทยักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ลินดา เมห์

ผู้ศึกษา นายจำรัส จันทร์เทศ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา  
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง  
อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ  
ความเหมาะสมของเนื้อหาในบอร์ดเกม ซึ่งผลที่ได้จากการประเมิน ผู้ศึกษาจะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความ  
สมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้จริง แบบประเมินความเหมาะสม แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่าง

- ชื่อ-นามสกุล: นายจำรัส จันทร์เทศ ศึกษาศาสตร์
- ตำแหน่ง: คณาจารย์
- สถานทำงาน: ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ระดับการศึกษา ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก  
 อื่น ๆ โปรดระบุ.....

## ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1. กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดของท่าน
2. ในแต่ละช่องรายการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

**คำชี้แจง** กรุณาตอบแบบประเมินนี้ โดยทำเครื่องหมาย  ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน	✓				
2. เนื้อหาคำศัพท์ที่นำเสนอในเกมถูกต้อง		✓			
3. การสะกดคำศัพท์ถูกต้อง		✓			
4. คำอธิบายคำศัพท์ถูกต้อง				✓	
5. คำอธิบายในการสร้างความเข้าใจคำศัพท์ในเกมมากขึ้น				✓	
6. เกมมีปริมาณคำศัพท์ที่เหมาะสม		✓			
7. เกมมีคำศัพท์เหมาะสมกับระดับของนักเรียน		✓			
8. เกมสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	✓				
9. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน	✓				
10. คู่มืออธิบายได้ชัดเจน		✓			
11. คู่มืออธิบายเกมให้ครบถ้วน		✓			

## ข้อเสนอแนะ

- ควรใช้กระดาษทด โปสเตอร์ของบทเรียนก่อนเปิดเล่มไปให้เร็ว

- จุดทศนิยมใช้ตัวเลขโรมัน ในข้อสอบประเภทเขียนคำศัพท์ของระดับ

จากการประเมินแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาตอนต้นมีความเห็นว่า

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาไม่มีความเหมาะสมแล้ว สามารถนำไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอนได้

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาไม่มีความเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามที่เสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาไม่มีความเหมาะสม

ลงชื่อ ..... ผู้ตรวจประเมิน

(นายทวิชัย ไกร สัจจะประเสริฐ)

วันที่ 9 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2563

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาตอนต้น

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Designing a Board Game to Promote English Vocabulary  
Learning For Junior High School Students

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร.เสมอภาณุจันท์ โสภณศิริวิทยักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ลินดา เยห์

ผู้ศึกษา นายจำรัส จันทะ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา  
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง  
อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาตอนต้น เป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ  
ความเหมาะสมของเนื้อหาในบอร์ดเกม ซึ่งผลที่ได้จากการประเมิน ผู้ศึกษาจะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความ  
สมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้จริง แบบประเมินความเหมาะสม แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลง

ในช่องว่าง

- ชื่อ-นามสกุล: ดร. ประหยัด ก่อเรือ
- ตำแหน่ง: รองศาสตราจารย์ วิทยฐานะ: อ.พิเศษ
- สถานที่ทำงาน: โรงเรียนราชินี 'ศูนย์วิทยบริการ'
- ระดับการศึกษา ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก  
 อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1. กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดของท่าน
2. ในแต่ละช่องรายการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบประเมินนี้ โดยทำเครื่องหมาย  ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน		✓			
2. เนื้อหาคำศัพท์ที่นำเสนอในเกมถูกต้อง		✓			
3. การสะกดคำศัพท์ถูกต้อง	✓				
4. คำอธิบายคำศัพท์ถูกต้อง	✓				
5. คำอธิบายในการสร้างความเข้าใจคำศัพท์ในเกมมากขึ้นใน		✓			
6. เกมมีปริมาณคำศัพท์ที่เหมาะสม			✓		
7. เกมมีคำศัพท์เหมาะสมกับระดับของนักเรียน		✓			
8. เกมสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ		✓			
9. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน	✓				
10. คู่มืออธิบายได้ชัดเจน	✓				
11. คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน		✓			



แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Designing a Board Game to Promote English Vocabulary  
Learning For Junior High School Students

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ โสภณศิริวัชรกุล

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ลินดา แซ่

ผู้ศึกษา นายจรัส จันทะ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา  
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง  
อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ  
ความเหมาะสมของเนื้อหาในบอร์ดเกม ซึ่งผลที่ได้จากการประเมิน ผู้ศึกษาจะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความ  
สมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้จริง แบบประเมินความเหมาะสม แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่าง

- ชื่อ-นามสกุล: จิวส์ อรรถกุล วัฒนวิภา
- ตำแหน่ง: ครูวิชาดนตรี
- สถานที่ทำงาน: โรงเรียนอัสสัมชัญวิทยาลัย
- ระดับการศึกษา  ปริญญาตรี  ปริญญาโท  ปริญญาเอก  
 อื่น ๆ โปรดระบุ.....



ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1. กรุณาทำเครื่องหมาย  ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดของท่าน  
 2. ในแต่ละช่องรายการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบประเมินนี้ โดยทำเครื่องหมาย  ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดของท่าน ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน	✓				
2. เนื้อหาคำศัพท์ที่นำเสนอในเกมถูกต้อง	✓				
3. การสะกดคำศัพท์ถูกต้อง	✓				
4. คำอธิบายคำศัพท์ถูกต้อง	✓				
5. คำอธิบายในการสร้างความเข้าใจคำศัพท์ในเกมมากขึ้นใน	✓				
6. เกมมีปริมาณคำศัพท์ที่เหมาะสม	✓				
7. เกมมีคำศัพท์เหมาะสมกับระดับของนักเรียน	✓				
8. เกมสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	✓				
9. เกมมีเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน	✓				
10. คู่มืออธิบายได้ชัดเจน	✓				
11. คู่มืออธิบายเกมได้ครบถ้วน	✓				

ข้อเสนอแนะ

เป็นเกมใหม่ ที่ผสมผสานระหว่าง เกม Hangman กับ Cross word  
 สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา สามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวหรือ  
 เล่นกับเพื่อนได้ และ สามารถจากทวน คำศัพท์ เกมนี้ได้  
 ใช้สอนภาษาอังกฤษได้ ครูที่จะนำไปใช้ในกรณีสอน  
 เกมนี้ได้ดีมาก

จากการประเมินแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์  
 ภาษาอังกฤษ เรื่องอาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความเห็นว่า

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาเหมาะสมดีแล้ว สามารถนำไปทดลองใช้จัดการ  
 เรียนการสอนได้

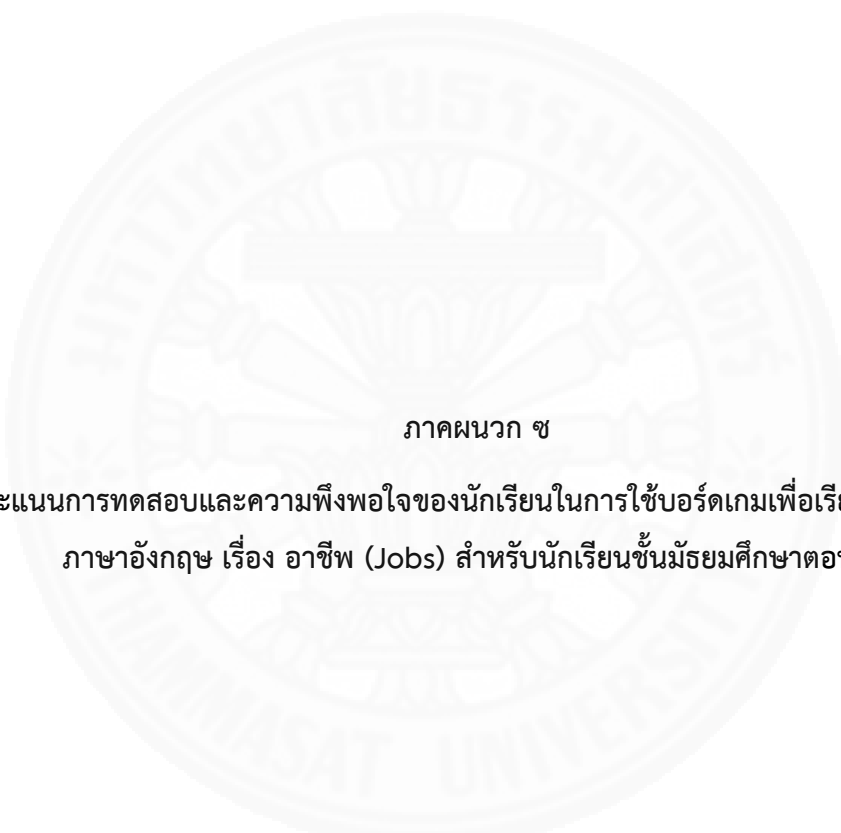
แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาเหมาะสม แต่ควรปรับปรุงแก้ไขตามที่เสนอแนะ  
 ก่อนนำไปทดลองใช้

แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหายังไม่มีความเหมาะสม

ลงชื่อ ..... ผู้ตรวจประเมิน

( น.ส.สุกมล ขวัญวิภา )

วันที่ 10 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2563



ภาคผนวก ซ

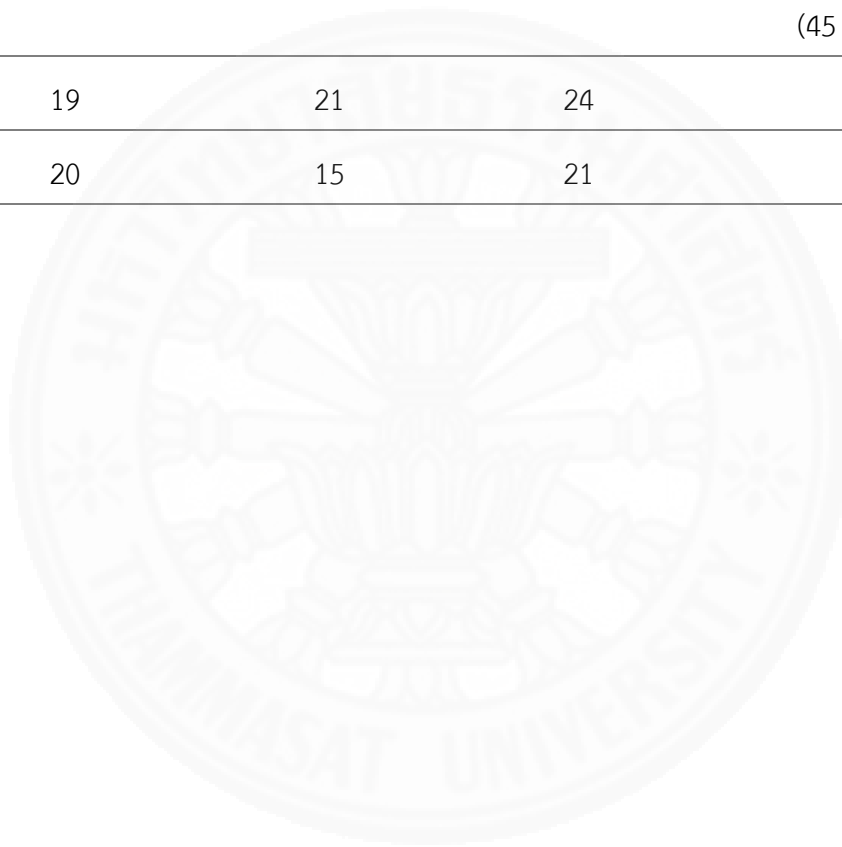
คะแนนการทดสอบและความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

นักเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs)		
	ก่อนเรียน (45 คะแนน)	หลังเรียน (45 คะแนน)	ความคงทนในการจดจำ คำศัพท์ (45 คะแนน)
1	17	18	18
2	15	15	17
3	13	16	14
4	6	9	11
5	17	41	39
6	22	39	38
7	30	41	31
8	19	41	29
9	8	26	22
10	20	24	16
11	14	23	18
12	19	26	23
13	13	19	23
14	12	17	18
15	19	20	19
16	7	13	10
17	37	41	44
18	33	35	29

คะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

นักเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs)		
	ก่อนเรียน (45 คะแนน)	หลังเรียน (45 คะแนน)	ความคงทนในการจดจำ คำศัพท์ (45 คะแนน)
19	21	24	25
20	15	21	19



คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อ	จำนวนนักเรียนรายคน																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.1	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
1.2	4	2	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
2.1	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2.2	5	5	2	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2.3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
2.4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
2.5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5
2.6	5	4	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
3.1	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
3.2	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
3.3	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
3.4	5	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายจำรัส จันทเทศ
วันเดือนปีเกิด	18 พฤษภาคม พ.ศ. 2535
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2559: การศึกษาบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำแหน่ง	ครู สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 3
ทุนการศึกษา	ปี พ.ศ. 2561: กองทุนเพื่อการศึกษาธรรมศาสตร์ – น้ำมันพืชไทย
ประสบการณ์ทำงาน	พ.ศ. 2559 - ปัจจุบัน : ครู โรงเรียนภาษี "สุนทรวิทยานุกูล" พ.ศ. 2559 (พฤษภาคม-กันยายน): ครูอัตราจ้าง โรงเรียนสาธิตมัธยมมหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา