

Development of English Vocabulary Proficiency using 2W3P Learning Management Approach Combined with Learning Application for Matthayomsuksa 3 Students

Chutikarn Kamplong^{1*} Kulisara Jitchayawanit² and Sirikarn Sriwisan²

¹ Master of Education, Faculty of Education Uttaradit Rajabhat University, Thailand

² Faculty of Education Uttaradit Rajabhat University, Thailand

* Corresponding author. E-mail: kamplongchutikarn@gmail.com

ABSTRACT

This research article aimed to (1) develop the ability to learn English vocabulary using the 2W3P learning management approach combined with a learning application for Grade 9 students, and (2) study the satisfaction of learning English vocabulary using the 2W3P learning management approach combined with a learning application for Grade 9 students. This study employed a pre-experimental research design. The sample consisted of 39 students from Grade 9/6 at Uttaradit Daruni School, selected through cluster sampling with the classroom as the sampling unit. The instruments used for data collection included lesson plans, a vocabulary achievement test, and a satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis included mean, standard deviation, percentage, and t-test. The results of the study revealed that (1) students' ability to learn English vocabulary after the experiment was significantly higher than before the experiment at the .05 level of significance, and (2) students reported a very high level of satisfaction with learning English vocabulary through the 2W3P approach, expressing a high level of satisfaction regarding the development of their ability to learn English vocabulary using the 2W3P learning management approach combined with a learning application, with an overall satisfaction level rated as very high.

Keywords: Learning English Vocabulary, 2W3P Learning Management Approach, Learning Application

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชุติกัญจน์ คำปล้อง^{1*} กุลิสรา จิตรชนาวาณิช² และ ศิริกาญจน์ ศรีวิศาล²

¹ ครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ประเทศไทย

² คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: kamplongchutikarn@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ (2) ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนอุดรดิตถ์ดรุณี จำนวน 39 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบค่าที ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษรายบุคคลหลังเรียนสูงขึ้น 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P, แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

© 2025 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในปัจจุบันได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยผลการทดสอบ O-NET ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2561–2564 แสดงให้เห็นคะแนนเฉลี่ยเพียง 29.45–34.38 จากคะแนนเต็ม 100 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) ซึ่งสะท้อนว่าผู้เรียนยังขาดความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะด้านคำศัพท์ที่เป็นพื้นฐานของทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ความสามารถในการจำและใช้คำศัพท์อย่างถูกต้องมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากคำศัพท์เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างความหมาย หากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์จำกัดหรือไม่สามารถเรียกคืนคำศัพท์ได้ จะส่งผลต่อการเข้าใจเนื้อหาและการสื่อสารความคิด ดังที่ Nation (2001) ระบุว่า ความรู้ด้านคำศัพท์มีผลโดยตรงต่อความสามารถในการสื่อสารและเข้าใจภาษา โดยเฉพาะในระดับการรับสารและส่งสาร ดังนั้นผู้เรียนที่จำคำศัพท์ได้ดี ย่อมมีแนวโน้มพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุดรดิตถ์ดรุณี ยังพบปัญหาในการจดจำและใช้คำศัพท์อย่างเหมาะสม ซึ่งเกิดจากการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการท่องจำโดยขาดการเชื่อมโยงความหมายและการใช้คำศัพท์ในบริบทจริง ส่งผลให้การเรียนรู้คำศัพท์เป็นเพียงความรู้เชิงผิว (Surface Learning) ที่ไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจเชิงลึก นอกจากนี้ การเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้องกับประสบการณ์ชีวิตยังทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและไม่เห็นคุณค่าในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์จริง ส่งผลให้ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ลดลง ปัญหานี้สะท้อนให้เห็นว่าความบกพร่องในการจดจำ

คำศัพท์ไม่ได้เกิดจากศักยภาพของผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลจากระบบการจัดการเรียนรู้ที่ยังไม่เอื้อต่อการสร้างความหมายและการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติอย่างแท้จริง

ผู้วิจัยในฐานะครูสอนภาษาอังกฤษได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทาง 2W3P ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมการสื่อสารควบคู่กับการลงมือปฏิบัติในทุกขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ตั้งแต่การกระตุ้นความสนใจ การรับความรู้ใหม่ การฝึกปฏิบัติ การนำไปใช้ จนถึงการสะท้อนผลการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบและยั่งยืน โดยเฉพาะในขั้น Practice ที่ช่วยเสริมสร้างความจำระยะยาวและการเชื่อมโยงคำศัพท์กับบริบทการใช้งานจริง นอกจากนี้ การบูรณาการแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เช่น Wordwall ซึ่งเป็นเกมคำศัพท์และกิจกรรมเชิงโต้ตอบ ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภายใต้รูปแบบ 2W3P โดยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความตึงเครียด และกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ฝึกใช้คำศัพท์ซ้ำ ๆ ได้รับข้อมูลป้อนกลับทันที และเรียนรู้จากข้อผิดพลาด ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาความแม่นยำและความมั่นใจในการใช้คำศัพท์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชรินทร์ทิพย์ ปฎิมาประกร (2565) ได้สรุปว่า การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริพร กุนแก้ว (2566) ซึ่งสรุปไว้ว่า การใช้เกมในการสอนคำศัพท์ช่วยส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้น การบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เช่น Wordwall จึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการนำมาใช้พัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre - Experimental Research) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ โดยดำเนินการทดสอบทั้งก่อนและหลังการทดลอง ด้วยรูปแบบการวิจัยประเภท (One-Group Pretest and Posttest Design) ซึ่งดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรสำหรับการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งกำลังศึกษาในวิชาภาษาต่างประเทศ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุดรดิตถ์ดรุณี จำนวน 455 คน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุดรดิตถ์ดรุณี เป็นเพศหญิงทั้งสิ้น จำนวน 39 คน ระดับความรู้ภาษาอังกฤษปานกลาง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ รวมเป็นระยะเวลา 16 คาบ โดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ Wordwall เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ทุกหน่วยการเรียนรู้ตามขั้นตอนการสอนแบบ 2W3P ได้แก่ Warm up, Presentation, Practice, Production และ Wrap up

ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนโดยใช้ Wordwall โดยผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสม พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D.=0.16) หลังจากนั้นได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองนำร่อง (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน โดยได้มีการปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลาเรียน รวมทั้งคัดเลือกคำศัพท์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนและบริบทชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น

2.2 แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตร เอกสาร แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาและจุดประสงค์การวิจัยให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้จัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบและพัฒนาแบบทดสอบชนิดปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัยและระดับความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้นำแบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การวิจัย (IOC) พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง .67–1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 39 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค พบว่า แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .81 และวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อและคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .65–.83 ได้แบบทดสอบฉบับสมบูรณ์จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร หนังสือ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดโครงสร้างและประเด็นคำถาม จากนั้นจัดทำร่างแบบสอบถามความพึงพอใจและนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยพบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงการใช้ภาษาในบางข้อคำถามให้มีความเหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจำนวน 39 คน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของภาษาและความเชื่อมั่นของเครื่องมือ พบว่า แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 อยู่ในระดับดี โดยได้ปรับปรุงแก้ไขและนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง

3. สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

4.1 ผู้วิจัยได้ทำหนังสือเพื่อขอความร่วมมือไปยังผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียน โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการ เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนดำเนินการทดลองด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test)

4.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

4.4 เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยเก็บข้อมูลหลังการทดลอง ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Post-test) และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

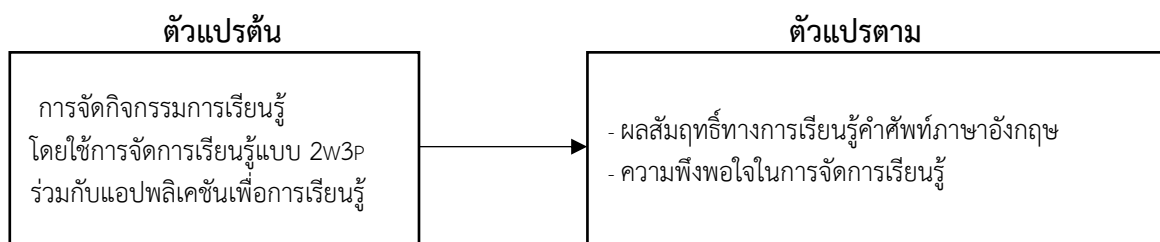
4.5 นำผลคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ทั้งก่อนและหลังการทดลอง และวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบค่าที

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดของงานวิจัยแสดงไว้ในภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจะเห็นได้จากการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งก่อนและหลังการทดลอง

กลุ่มทดลอง	N	คะแนนเต็ม	df	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	39	30	38	20.31	3.01	-16.507	.000*
หลังเรียน	39	30	38	27.51	1.55		

หมายเหตุ: *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.01 หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.51 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.55 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการทดลองแล้วพบว่า คะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = .65) นักเรียนมีจำนวนทั้งหมด 39 คน จำแนกตามเพศพบว่า เป็นเพศหญิง จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ส่วนจำแนกตามอายุ พบว่า อายุ 14 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 อายุ 15 ปี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 61.50 และอายุ 16 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.60 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.64, S.D. = .62) รองลงไปได้แก่ ครูผู้สอน ($\bar{X}$ = 4.62, S.D. = .54) และความสุขในการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.62, S.D. = .54) ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ผู้สอนมีการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และเกณฑ์การวัดประเมินผล อย่างชัดเจน	4.18	0.75	มาก
2. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.54	0.71	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.51	0.71	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน	4.18	0.81	มาก
5. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ ได้ดีขึ้น	4.59	0.63	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น	4.56	0.63	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.56	0.63	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความสุข และสนุกในการเรียนรู้	4.62	0.54	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.54	0.63	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามปัญหาและข้อสงสัยต่าง ๆ	4.56	0.63	มากที่สุด
11. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้และคำศัพท์ด้วยตนเอง	4.59	0.59	มากที่สุด
12. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยี	4.64	0.62	มากที่สุด
13. ผู้สอนมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.62	0.54	มากที่สุด
14. ผู้สอนใช้วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้	4.38	0.62	มาก
15. ผู้เรียนได้รับความรู้ ประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	4.54	0.67	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.51	0.65	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนพึงพอใจในการพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ ข้อ 12 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.62

อภิปรายผล

นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P เป็นวิธีเชิงรุกโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าวนั้นขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ การกระตุ้นความสนใจ (Warm up) การนำเสนอความรู้ใหม่ (Presentation) การฝึกปฏิบัติ (Practice) การนำไปใช้ (Production) และการสรุปสะท้อนผล (Wrap up) โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งขั้น Practice ในวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P มีบทบาทสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ โดยทำหน้าที่เชื่อมระหว่างการรับรู้ความรู้ใหม่กับการนำไปใช้จริง การเชื่อมโยงคำศัพท์กับบริบทที่หลากหลายเพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้ง การสร้างความมั่นใจในการใช้คำศัพท์ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนจากข้อผิดพลาดและได้รับข้อมูลป้อนกลับ รวมถึงการพัฒนาทักษะการประยุกต์ใช้คำศัพท์อย่างเป็นระบบ ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยให้คำศัพท์ถูกถ่ายโอนจากความรู้เชิงทฤษฎีสู่ทักษะเชิงปฏิบัติที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ Wordwall จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความสนุกในการเรียนรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนการเรียนรู้เนื้อหาซ้ำ ๆ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและมีผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความรู้ของผู้เรียนตามทฤษฎีของ Piaget (1952) ได้สรุปไว้ว่าการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ผ่านประสบการณ์ตรง การลงมือปฏิบัติ และการปรับโครงสร้างทางปัญญาผ่านกระบวนการดูดซึมและการปรับโครงสร้างความคิด (Assimilation และ Accommodation) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงอย่างเป็นระบบ โดยในขณะเดียวกันแนวคิดของ Vygotsky (1978) ได้เน้นว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีที่สุดผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการได้รับการสนับสนุนในเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งใช้เครื่องมือหรือสื่อการเรียนรู้เป็นนั่งร้าน (Scaffolding) สอดคล้องกับการใช้แอปพลิเคชัน Wordwall ที่ช่วยเสริมการฝึกซ้ำ การเชื่อมโยงบริบท และการได้รับข้อมูลป้อนกลับทันที ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างค่อยเป็นค่อยไปและยั่งยืน ซึ่งสัมพันธ์กับงานวิจัยของ ชาริปีะ รักดี (2562) ที่กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A Little Guide ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และทักษะการอ่านของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A little Guide โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า นักเรียนจำนวนร้อยละ 81.48 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 เนื่องจากการเรียนรู้แบบ 2W3P เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสร้างแรงจูงใจ การปฏิบัติจริง จนถึงการสะท้อนผลการเรียนรู้ จึงทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีพัฒนาการในการเรียนรู้ที่ดีขึ้น นอกจากนี้ยังสัมพันธ์กับ ภัฏญญาณัฐ วิเศษนนท์ (2565) ซึ่งสรุปไว้ว่า เกม Wordwall ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้รับความสนุกสนาน ไม่เครียดหรือกดดัน นักเรียนรู้สึกเห็นความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษและเริ่มที่จะเรียนรู้และพัฒนาตัวเองในเรื่องของคำศัพท์ รวมถึงการพูด การฟัง การอ่านได้เป็นอย่างดี และสัมพันธ์กับ Al-Firdaus & Rahmawati (2024) ได้พบว่า การใช้แอปพลิเคชัน Wordwall ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และยังช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลป้อนกลับในการเรียนรู้

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ตั้งแต่การกระตุ้นความสนใจ การลงมือปฏิบัติ การนำความรู้ไปใช้ และการสรุปสะท้อนผล สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีบทบาทเป็นผู้สร้างการเรียนรู้ของตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (Self-directed Learning) ที่ช่วยเพิ่มความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้และนำไปสู่ความพึงพอใจที่สูงขึ้น นอกจากนี้การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างสะดวก ฝึกทบทวนซ้ำได้หลายครั้งตามความพร้อมในการเรียนรู้ของตนเอง และได้รับผลสะท้อนกลับ (Feedback) ทันทีจากระบบแอปพลิเคชัน ส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ไม่ก่อให้เกิดความกดดัน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเชิงบวกและมีความพึงพอใจในระดับสูง ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพิชญา ตระกูลสว่าง และกิตติศักดิ์ ลักษณะ (2568) ได้พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแบบฝึกออนไลน์สามารถส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสัมพันธ์กับงานวิจัยของ Kukulska-Hulme & Shield (2008) ได้ระบุว่า การใช้ แอปพลิเคชันในการเรียนภาษาช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบรายบุคคล และเพิ่มความพึงพอใจของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนสามารถควบคุมจังหวะการเรียนรู้ของตนเองและได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์สูง รวมทั้งยังสอดคล้องกับ Okumus Dağdelen (2023) พบว่าการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่它不仅ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังช่วยเพิ่มความพึงพอใจในกระบวนการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้าถึงแบบฝึกหัดได้ทุกที่ทุกเวลา มีระบบการทดสอบซ้ำ การให้รางวัล และสื่อภาพประกอบที่ช่วยทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก

องค์ความรู้ใหม่

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ระหว่างวิธีสอนหรือวิธีการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ โดยงานวิจัยนี้ได้ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การใช้ Wordwall มาเป็นเทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมแรงจูงใจและกระตุ้น การมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์อย่างสนุกสนานและเสริมความจำในการเรียนรู้คำศัพท์ให้ดีขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติและสนุกสนานจากการเล่นเกมส์ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการจดจำคำศัพท์ระยะยาว (Long-term Vocabulary Retention) และแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ในการเรียนภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ยังได้สร้างองค์ความรู้ใหม่เชิงบูรณาการที่เชื่อมโยง แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ทฤษฎีแรงจูงใจภายใน และการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยสามารถใช้เป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัลเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมดดังที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปภาพรวมได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบ 2 W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ที่สำคัญได้แก่ ผู้เรียนเกิดการจดจำคำศัพท์ระยะยาว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีทักษะในการใช้เทคโนโลยี มีแรงจูงใจในการเรียนและมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยสามารถสรุปเป็นแผนภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองเท่ากับ 20.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.01 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.51 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.55 และคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษรายบุคคลจำนวน 39 คน หลังจากใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้สูงขึ้น

นักเรียนมีความพึงพอใจในการพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน 0.65 ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ ข้อ 12 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.62

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจหลักการ และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ให้เข้าใจอย่างชัดเจน เพื่อจะได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนได้ถูกต้องและเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน

1.2 ผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้โดยเฉพาะ Wordwall ให้ชัดเจน เพื่อที่จะสามารถออกแบบหรือสร้างเนื้อหา บทเรียน แบบฝึกหัด และเกมในเว็บไซต์เพื่อใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมด้านเทคโนโลยี ระบบอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์สมาร์ทโฟนไว้ก่อนล่วงหน้ามาก่อน จัดการเรียนรู้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้อื่น ๆ ในการพัฒนาเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและทักษะภาษาอังกฤษได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันประเภทต่าง ๆ ที่นำมาใช้พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและพัฒนาทักษะต่าง ๆ

2.3 ควรพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยและน่าสนใจ

เอกสารอ้างอิง

- กัญญาณัฐ วิเศษนันท์. (2565). *การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต).
- ชรินทร์ทิพย์ ปฎิมาประกร. (2565). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน*. (ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยรังสิต).
- ชาร์ปีะ รักดี. (2562). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A little Guide เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 2(5), 42-48.
- ศิริพร กุนแก้ว. (2567). *การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, 25(1), 121-134.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2561-2564*. กรุงเทพฯ: สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน).
- สุพิชญา ตระกูลสว่าง และ กิตติศักดิ์ ลักษณะ. (2568). *ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับแบบฝึกออนไลน์ที่ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนเมืองจตุรจินดา*. *วารสารมหาวิทยาลัยวิชาการ*, 12(1), 430-447.
- Al Firdaus, M. W. M., & Rahmawati, E. (2024). The Impact of Wordwall Online Games on English Vocabulary Mastery in Reading. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 13(3), 985-1000.

- Kukulka-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271-289.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge university press.
- Okumuş Dağdeler, K. (2023). A systematic review of mobile-assisted vocabulary learning research. *Smart Learning Environments*, 10(1), 19.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.