

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*

The Development of Vocabulary Learning Skills using Word Games based on the Theory of Multiple Intelligences of Students in Grade 3

ณัฐพร มุลตรีบุตร และไชยวัฒน์ ชุ่มนาเสียว

Nutthapond Munthreeboot and Chaiwat Chumnasiew

มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

Northeastern University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: munthreeboot0901@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีคะแนนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไปและจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญาแบบการวิจัยเป็นการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) โดยเป็นการทดลองแบบ One-Short Case Study กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลจันทรัตน์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ทางทฤษฎีพหุปัญญา จำนวน 12 แผน เวลา 14 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบ (Scoring Rubric) 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญาเป็นแบบมาตราประมาณค่า จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

*ได้รับบทความ: 24 มกราคม 2565; แก้ไขบทความ: 19 เมษายน 2565; ตอรับตีพิมพ์: 30 เมษายน 2565

Received: January 24, 2022; Revised: April 19, 2022; Accepted: April 30, 2022



ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 90.77 คิดเป็นร้อยละ 90.77 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 86.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.54)

คำสำคัญ: เกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; ทฤษฎีพหุปัญญา; ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; ความพึงพอใจของนักเรียน

Abstract

The objectives of this study were; 1) to develop grade 3 students' skill in the vocabulary learning skills through the Theory of Multiple Intelligences so that the students could make a mean achievement score of "Good" level or better and 70% of the sample group passed the criterion and 2) to study the students' satisfaction with instructional activities basing on the Theory of Multiple Intelligences. This was essentially a pre-experimental study applying the One-Shot Case Study Design for data collection. The target group consisted of 17 grade 3 students in Anubanchantararat School, under the Office of Kalasin Primary Educational Service Area 1, during the second semester of academic year 2020. Research instruments included: 1) 12 lesson plans basing on the Theory of Multiple Intelligences which took 12 instructional periods to complete, 2) a 5 level evaluation form, consisting of 10 items, to evaluate the students' vocabulary learning skills and 3) a 5 level evaluation form, consisting of 20 items, to evaluate the students' satisfaction with instructional activities basing on the Theory of Multiple Intelligences. The collected data were analyzed by means of applying basic statistics of arithmetic mean, percentage and standard deviation.

The research results were found that:

1. The students made a mean achievement score 90.77% of the full marks which was equivalent to the "Best" level of skill in basic vocabulary learning skills, and 14



students, or 86.36% of the group, passed the criterion and was higher than the prescribed criterion.

2. The students got a “Highest” level of satisfaction from participating in the learning activities based on the Theory of Multiple Intelligences ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.54).

Keywords: Word games English learning vocabulary; Theory of Multiple Intelligences; Vocabulary learning skills; Satisfaction of the students

1. บทนำ

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษถือว่าเป็นส่วนสำคัญอย่างมากในการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ในสายใดหรือจะเป็นการทำงานในสายอาชีพใด ล้วนมีภาษาอังกฤษเข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ โดยเฉพาะด้านการสื่อสาร ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นที่ประเทศไทยต้องพัฒนาบุคลากรในประเทศให้มีความรู้ ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อจะได้เข้าใจสามารถสื่อสาร รู้จักเลือกรับสารสนเทศที่มีประโยชน์ แล้วนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ ตลอดจนนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้ถูกต้อง อันจะเป็นการพัฒนาประเทศต่อไป

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จึงมีความมุ่งหวังให้ ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งคือการรู้จักคำศัพท์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและสื่อสารกับผู้อื่นได้ หากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ในภาษาอังกฤษมาก ก็ย่อมนำคำมาใช้ในการสื่อสารได้มากขึ้น ดังนั้นคำศัพท์จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการฝึกทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านนี้ เพราะจากคำศัพท์ผู้เรียนสามารถนำมาสร้างเป็นวลีหรือประโยคในการสื่อสารได้ แต่ถ้าผู้เรียนไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์ การเรียนภาษาทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนย่อมไม่ประสบผลสำเร็จ

จากการศึกษาสภาพปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลจันทรัตน์ อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 พบว่านักเรียนร้อยละ 70 ไม่สามารถอ่านและเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษได้ คนที่อ่านได้คิดเป็นร้อยละ 30 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด จึงเป็นปัญหาส่งผลให้นักเรียนมีอุปสรรคสำคัญประการหนึ่งสำหรับนักเรียนจำนวนมากคือความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ความรู้ด้านคำศัพท์ หมายถึงความเข้าใจด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถด้านการใช้คำในประโยค เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ



ความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังและอ่านไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้คำศัพท์ผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนในด้านการเขียน นักเรียนร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดมักสะกดคำศัพท์ไม่ถูกต้องและเขียนไม่ได้ใจความที่ชัดเจน แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนเหล่านั้นยังมี ความสามารถในการเรียนรู้ด้านอื่นๆ เช่น ด้านศิลปะ ด้านดนตรี ด้านกีฬา เป็นต้น ซึ่งโดยธรรมชาติของการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละคนย่อมมีความสามารถในด้านต่างๆ แตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงได้นำ แนวคิดทฤษฎีทฤษฎีปัญหาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งทฤษฎีปัญหาหมายถึง สติปัญญาความสามารถที่หลากหลายของบุคคลที่มาจากการถูกควบคุม โดยสมองแต่ละส่วน ทั้งนี้การพัฒนาสมองต้องได้รับการเลี้ยงดูจากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม มีการส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาในการทำกิจกรรมต่างๆ อย่างมีเป้าหมาย คิดอย่างมีเหตุผลและจัดให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของบุคคลในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้วิจัยได้สังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อครูจัดกิจกรรมทางด้านต่างๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนมีความสามารถทำงานหรือทำกิจกรรมทางภาษาได้น้อย และเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนคิดเป็นร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด อยู่ในเกณฑ์ต่ำ ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจจากการที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษที่ตนเองควรปรับปรุงปรากฏว่าส่วนใหญ่ ประสบปัญหาทางด้านของคำศัพท์ และรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการ สื่อสารได้เท่าที่ควร แต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาแทรกบทเรียนในช่วงใด พบว่า นักเรียนจะ กระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมิธ คูณกร (2541) ที่กล่าวว่าการเล่นเกมนำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความ สนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเอง อยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความ คงทนในการจำคำศัพท์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวจึงเป็นเหตุผลของผู้วิจัยในการที่จะศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน เป็นการเตรียมความพร้อมนักเรียนให้มีการเรียนรู้คำศัพท์ทางภาษาอังกฤษที่เพิ่มมากขึ้นนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดทางการศึกษา แสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพิ่มได้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต และสามารถดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีความสุข



2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีคะแนนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ ตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญาของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Designs) โดยรูปแบบการวิจัย One-Shot Case Study (มาเรียม นิลพันธ์, 2553)

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลจันทรัตน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเอกชน กาฬสินธุ์ เขต 1 จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือก แบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎี พหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 แผน รวม 14 ชั่วโมง แบบทดสอบทักษะการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบ (Scoring Rubric) และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อที่มีต่อการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการใช้ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา (the theory of multiple intelligences) ของ Gardner (1993) กับกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลจันทรัตน์ อำเภอสหัสขันธ์ สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 1 จำนวน 17 คน ดังนี้

3.1 ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนแผน และการจัดการเรียนรู้

3.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎี



พหุปัญญา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง

3.4 แบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง

3.5 ดำเนินการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยให้กลุ่มเป้าหมายเรียนเนื้อหาและปฏิบัติจริงเมื่อเรียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบหลังเรียน

3.6 แบบประเมินทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบ (Scoring Rubric)

3.7 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

3.8 รวบรวมข้อมูลไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา (the theory of multiple intelligences) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดคือ นักเรียนมีคะแนนทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 2) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมายและสรุปผลการประเมิน

4. สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ



เฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 90.77 คิดเป็นร้อยละ 90.77 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 86.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่ 1 ความรู้และความจำ ที่เรียนรู้จากเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 31.77 คิดเป็นร้อยละ 90.77 ของคะแนนเต็ม ด้านที่ 2 ความถูกต้องทางการใช้ภาษา ที่เรียนรู้จากเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีความถูกต้องตามหลักของภาษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 31.54 คิดเป็นร้อยละ 90.11 ของคะแนนเต็ม และด้านที่ 3 ภาษาและวัฒนธรรม ที่เรียนรู้จากเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมในการเรียนรู้ได้อย่างดี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.45 คิดเป็นร้อยละ 91.50 ของคะแนนเต็ม

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.54)

5. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากสรุปผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมพบว่านักเรียนมีคะแนนทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 90.77 คิดเป็นร้อยละ 90.77 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 86.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่ 1 ความรู้และความจำที่เรียนรู้จากเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 31.77 คิดเป็นร้อยละ 90.77 ของคะแนนเต็ม ด้านที่ 2 ความถูกต้องทางการใช้ภาษา ที่เรียนรู้จากเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีความถูกต้องตามหลักของภาษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 31.54 คิดเป็นร้อยละ 90.11 ของคะแนนเต็ม ด้านที่ 3 ภาษาและวัฒนธรรม ที่เรียนรู้จากเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมได้อย่างดี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.45 คิดเป็นร้อยละ 91.50

ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้จากเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง กิจกรรมที่ได้จากการวัดความสามารถทางเชาว์ปัญญาที่โดดเด่นของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียน นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้และ



จดจำอย่างเข้าใจ ซึ่งจะเห็นได้จากผลการทดสอบก่อนและหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพุทฺธปัญญา พบว่า นักเรียนมีผลจากการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากร่วมกิจกรรมเกมการเรียนรู้ดีขึ้น ซึ่งบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และสอดคล้องกับ Gardner (1993) ได้กล่าวว่า สติปัญญาของแต่ละคนจะเป็นกระบวนการทางจิตใจ หรือความสามารถที่จะค้นหา แก้ปัญหา และสร้างผลผลิตที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม และความฉลาดของมนุษย์ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเซลล์ในสมองแต่ขึ้นอยู่กับ การเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทที่จะกองเงยออกมาเป็นวงจรสมองดังที่ Gardner (1993) ได้กล่าวถึงตัวกระตุ้นปัญญาไว้ว่า ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึกกับประสบการณ์ที่บันทึกเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทางปัญญา ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึกเป็นจุดสำคัญในการพัฒนาปัญญาและความสามารถ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทางปัญญา ได้แก่ การส่งเสริมสนับสนุนจากครอบครัวครูเพื่อนฝูงที่ดี การได้อยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ดีและการได้รับประสบการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะประสบการณ์ที่กระตุ้นการพัฒนาปัญญาอย่างเหมาะสม ปัจจัยเหล่านี้ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาพุทฺธปัญญาในทางที่ถูกต้องจากลักษณะของเกมที่ได้จากการจัดประสบการณ์นักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการทำกิจกรรมรู้สึกสนุกสนาน และต้องการแสดงออก เพื่อร่วมการแข่งขัน ซึ่งโดยปกตินักเรียนที่เรียนอ่อนจะไม่ค่อยตอบโต้หรือไม่กล้าที่จะแสดงออก แต่เกมจะส่งเสริมความเข้าใจและมั่นใจ ช่วยกระตุ้นนักเรียนทั้งเก่งและไม่เก่งให้เกิดความตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยสีสัน ความครึกครื้น และมีชีวิตชีวา การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอน จึงเป็นสื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำมากขึ้น และเป็นการส่งเสริมนักเรียนทางด้านสังคมที่เด็กๆ แต่ละคนอาจมีพื้นที่รอยต่อพัฒนาการสังคมที่มีความแตกต่างกัน เด็กบางคนอาจเป็นไปได้ว่าต้องการการช่วยเหลือในการทำกิจกรรมที่ได้มา ซึ่งการเรียนรู้เพียงเล็กน้อยขณะที่เด็กคนอื่นสามารถเรียนรู้แบบก้าวกระโดดต่อไปได้ ด้วยการได้รับความช่วยเหลือที่น้อยมากและเป็นไปได้ที่ว่าเด็กอาจจะต้องการความช่วยเหลือในการเรียนรู้ในเรื่องบางเรื่องมากกว่าเรื่องอื่นๆ

ดังนั้น เด็กจะมีการตอบสนองต่อการได้รับความช่วยเหลือที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่เกิดกระบวนการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชูศรี การเกษ (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทฺธปัญญาวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการบวกลบระคนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนคณิตศาสตร์และศึกษาความคงทนในการเรียนคณิตศาสตร์ตามแนวทฤษฎีพุทฺธปัญญาวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการบวกลบระคนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และสอดคล้องกับงานวิจัยของสมลักษณ์ วิจบ (2548) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทฺธปัญญาเรื่อง รูปวงกลมและรูปทรงเรขาคณิตกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และเพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทฺธปัญญาเรื่องรูปวงกลม



และรูปทรงเรขาคณิตกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาเรื่องรูปร่างกลมและรูปทรงเรขาคณิตกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ $88.53 / 85.97$ มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7500 แสดงว่านักเรียนมีผลการเรียนเพิ่มขึ้นจากเดิมร้อยละ 75 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Shore & Robin (2002, pp. 36-80) ได้ทำการศึกษาการตรวจสอบการใช้ทฤษฎีพหุปัญญาในห้องเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ระดับมหาวิทยาลัยโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบการใช้ทฤษฎีพหุปัญญาในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ระดับมหาวิทยาลัยผู้มีส่วนร่วมในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบไปด้วยนักเรียนครู 10 คนจากทั้งมหาวิทยาลัยเอกชนและรัฐบาลในเขตวอชิงตันดีซีการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีพหุปัญญาที่ใช้ในชั้นเรียนกับความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนพบว่า 90% ของครูใช้พหุปัญญาด้านตรรกะ (Mathematical Logical) ภาษา (Linguistic) และด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal) มากกว่าปัญหาด้านอื่นๆ จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์พบว่าค่าความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเขียนและปัญหาด้านมนุษยสัมพันธ์ด้านตนเองด้านร่างกายและด้านภาษาอยู่ในระดับที่สูงมากและสอดคล้องกับงานวิจัยของ Snider (2001) ได้ทำการวิจัยทฤษฎีพหุปัญญากับการสอนภาษาต่างประเทศ ซึ่งการสอนภาษาต่างประเทศเป็นสาขาที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและกระบวนการที่หลากหลายโดยเฉพาะในปัจจุบันมุ่งพัฒนาสมรรถนะทางภาษาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนกระบวนการจัดการเรียนการสอนต้องเน้นความต้องการและความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก ดังนั้นตำราเรียนที่เกี่ยวข้องกับภาษาต่างประเทศต่างๆ จึงตอบสนองกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences-MI) ที่อธิบายถึงความถนัดของผู้เรียนที่หลากหลายจะเห็นได้ว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในตำราเรียนต่างก็ยึดทฤษฎีพหุปัญญางานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อประเมินกิจกรรมและกระบวนการเรียนการสอนและสื่อต่างๆ ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาวิธีการประเมินครั้งนี้คือรวบรวมตำราเรียนภาษาเยอรมันสำหรับนักศึกษาระดับวิทยาลัยชั้นปีที่ 1 มาวิเคราะห์ว่ากิจกรรมต่างๆ ส่งเสริมพหุปัญญาของผู้เรียนหรือไม่ผลการวิเคราะห์พบว่าชนิดของกิจกรรมค่อนข้าง จำกัด ไม่หลากหลายจึงมีข้อเสนอแนะให้ใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นกรอบในการดัดแปลงกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความถนัดและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่า ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.54) พิจารณารายด้าน พบว่า 1) ด้านครูผู้สอนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.65) 2) ด้านสภาพแวดล้อมทางการเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.46$, S.D. = 0.80) 3) ด้านการจัดการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.44) 4) ด้านสื่อการเรียนรู้



มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.46) 5) ด้านการวัดและประเมินผลมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.32) ตามลำดับ

ทั้งนี้เนื่องมาจากครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียน ได้แสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะ และแนะนำผู้เรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการทำงานของตนเอง ทักษะคิดและความพึงพอใจเป็น สิ่งหนึ่งที่สามารถใช้แทนกันได้ เพราะทั้งสองคำนี้จะหมายถึง ผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วม ในสิ่งนั้น ทักษะคิด ด้านบวกจะแสดงให้เห็นสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทักษะคิดด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพ ความไม่พึงพอใจนั่นเอง Vroom (1980) สอดคล้องกับงานวิจัยของโชคชัย บุญพา (2548) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องเศษส่วนและการบวกการลบการคูณและการหารเศษส่วนโดยใช้ทฤษฎีพุทปัญญาที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 75/75 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจ การเรียนของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีพุทปัญญากลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ครั้งนี้นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 และแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียน สถิติ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีประสิทธิผลผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้ ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก และ สอดคล้องกับงานวิจัยของชูศรี การเกษ (2546) ได้ทำการวิจัยพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎี พุทปัญญาวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการบวกลบระคนชั้นประถมศึกษาปีที่ เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแผน การจัดการเรียนรู้ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนคณิตศาสตร์ และศึกษาความคงทนในการเรียนคณิตศาสตร์ ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญาวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการบวกลบระคนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ภาพรวม อยู่ในระดับมากเนื่องจากนักเรียนมีความสุขในการเรียน และกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมร่วมกัน กล้าแสดงออกและแสดงความคิดเห็นร่วมกันฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจนเกิดความชำนาญด้วยบรรยากาศ ทางการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นไม่เครียดและมีการเสริมแรงผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้ควรมีความหลากหลาย เช่น วิดีโอ หรือเสียงเพื่อเพิ่มความ น่าสนใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน

1.2 ครูผู้สอนควรพูดภาษาอังกฤษในขณะที่สอนให้มากที่สุด เพื่อสร้างความคุ้นเคยให้กับ นักเรียน

1.3 ควรกำหนดเวลาในการสอนแต่ละชั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ครอบคลุม และบรรลุ วัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้



2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ควรเลือกเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความคุ้นเคยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน และนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้

2.2 ควรมีการวิจัยและติดตามผลระยะยาวเพื่อศึกษาว่า ทักษะการอ่านคำศัพท์ของนักเรียนนั้นมีความถูกต้องมากน้อยเพียงใด

2.3 ควรมีการวิจัยและการพัฒนาเกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เป็นต้น เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจ และช่วยพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีความถูกต้องตามหลักภาษา

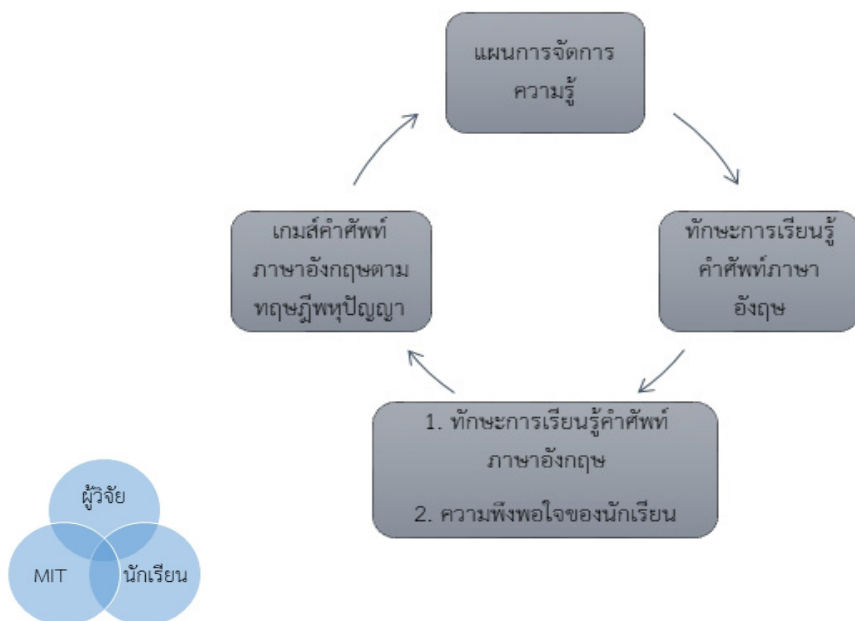
7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน เป็นการเตรียมความพร้อมนักเรียนให้มีการเรียนรู้คำศัพท์ทางภาษาอังกฤษที่เพิ่มมากขึ้น นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดทางการศึกษาแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพิ่มได้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

1. แนวทางในการพัฒนาความสามารถทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาโดย (Gardner)

2. การวัดและประเมินผลโดยใช้แนวคิดของ (Likert)

3. สถานแนวทางในการพัฒนาวิธีการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพหุปัญญาที่สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆต่อไป



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชูศรี การเกษ. (2546). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีปัญญาวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการบวกลบระคน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- โชคชัย บุญพา. (2548). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง เศษส่วน และการบวก การลบ การคูณ การหาร เศษส่วน โดยใช้ทฤษฎีปัญญาวิชาคณิตศาสตร์ (การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มาเรียม นิลพันธ์. (2553). *วิธีวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.



สมลักษณ์ วิจิตร. (2548). *การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาเรื่อง รูปแบบ วงกลมและรูปทรงเรขาคณิต กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (การศึกษา ค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.*

สุมิตร คุณากร. (2541). *หลักสูตรประถมศึกษา 2521 ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligence: The Theory in Practice*. New York: Basic Books.

Shore, J. & Robin, J. (2002). An Investigation of Multiple Intelligences and Self- efficacy in the University. *ESL Classrooms*, 69(9), 36-80.

Snider, D. P. (2001). *Multiple Intelligences Theory and Foreign Language Teaching*. Unpublished doctoral dissertation, University of Utah.

Vroom, V. H. (1980). *Work and motivation*. New York: John sons.

