



การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม
และแอปพลิเคชันบลูคเกตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
The Development of English Vocabulary Learning Ability by
Using Games and Blooket Application for Grade 3 Students

ณัฏฐา ทองราช Nattha Thongrach
คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
Faculty of Education, Silpakorn University
Corresponding author, e-mail: Nanniezzz.nannn@gmail.com

Received September 23, 2023; Revised October 12, 2023; Accepted: June 17, 2024



บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยกึ่งทดลองแบบ 1 กลุ่ม วัดผลก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีพุทธศักราช 2566 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต 3) คำศัพท์ก่อนและหลังทดสอบ 4) แบบสอบถามแบบเลือกผ่านการสอนด้วยเกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีความสามารถใช้คำภาษาอังกฤษได้ภายหลังใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการสอนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกตที่ความคิดเห็นด้วยมากที่สุด 2.84
คำสำคัญ: เกมเป็นฐาน; คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; แอปพลิเคชันบลูคเกต

Abstract

The main objective of this research was: 1) to compare the students' learning ability in English vocabulary before and after learning by using game and Blooket application; 2) to explore the students' opinion toward teaching by using game and Blooket application. This research is quasi experimental design by pre-test and post-test static group comparison design. The experimental group of this study was Prathumsuksa 3 students who were studying in the first Semester, Academic Year 2023. They were 20 respondents. The instruments consisted of: 1) lesson plans; 2) games and Blooket application; 3) vocabulary pre-test and post-test and 4) a

questionnaire on opinion toward teaching by using game and Blooket application. The research results were: 1) the students' ability in using English vocabulary after using game and Blooket application was significantly higher than before to study at the 0.05 level; and 2) the students' opinion toward teaching by using game and Blooket application were at the high level (mean = 2.84).

Keywords: Game Based Approach; English vocabulary; Blooket application

บทนำ

สังคมโลกในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกๆ ด้าน อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางพลวัตและเทคโนโลยี คือการเชื่อมโยงประเทศต่างๆ ให้ใกล้ชิดกันมากยิ่งขึ้นและก้าวสู่ระบบหนึ่งเดียวกัน ตามที่เรียกว่า โลกาภิวัตน์ (Globalization) อันส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างมากมาย รวมถึงทางด้านการศึกษาด้วยเช่นเดียวกัน การเรียนรู้จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนให้มีเนื้อหาให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กล่าวคือเป็นการเรียนรู้ที่เน้นทักษะแห่งอนาคตใหม่ ตามที่วิจารณ์ พานิช กล่าวว่าการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมคนไปเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะที่สูงในการเรียนรู้และปรับตัว และออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองจนเกิดทักษะที่เหมาะสม ยิ่งไปกว่านั้นภาษาอังกฤษถูกใช้เป็นภาษากลางในการสื่อสารและเป็นภาษาทางการของกว่าอีก 61 ประเทศทั่วโลกอีกด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2555) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Festallor Education School ได้กล่าวว่า ทุกประเทศมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร องค์ความรู้ วัฒนธรรมสังคม และเศรษฐกิจที่เป็ดเสรีมากขึ้น ผ่านการใช้ภาษาอังกฤษ (Festallor Education School, 2560) ด้วยเหตุผลนี้ การสอนภาษาอังกฤษจึงควรได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถแข่งขันและปรับตัวให้เข้ากับโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วได้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นนโยบายหลักของรัฐบาลในการเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 โดยมีนโยบายและแผนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยจะได้รับการพัฒนาในทุกมิติ ทั้งในด้านโอกาส ความเท่าเทียม ความเสมอภาค ความปลอดภัย และมีสมรรถนะที่สำคัญจำเป็นในศตวรรษที่ 21 และมีความพร้อมร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน

ในการเรียนภาษานั้น สิ่งที่สำคัญและมีประโยชน์สำหรับผู้เรียนเป็นอย่างมากก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ หากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์มาก จะยิ่งเพิ่มโอกาสในการสร้างคำ และสร้างประโยค สามารถเข้าใจความหมายตลอดจนนำไปสู่การสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Pearson & Johnson, 1978) ฉะนั้น การเรียนรู้คำศัพท์จึงนับเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นชั้นเริ่มเรียน ครูผู้สอนควรมุ่งสอนคำศัพท์แก่นักเรียนเพื่อนักเรียนจะสามารถต่อยอดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นได้

จากการรายงานผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2564 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าทุกจังหวัดมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ร้อยละ 36.83 ซึ่งลดลงจากปีการศึกษา 2563 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยระดับประเทศร้อยละ 43.55 ปัญหาหลักที่พบในการเรียน



ภาษาอังกฤษคือ คือนักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถจำคำศัพท์และนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร (ปารณีย์ ไชยรา, 2553) นอกจากนี้พนิตพรรณ เอี่ยมนนท์ ได้สำรวจปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน จำนวน 105 คน พบว่าร้อยละ 33 ของผู้เรียน ประสบปัญหาเรื่องผู้เรียนขาดคลังคำศัพท์และทักษะการใช้งานคำศัพท์ในรูปแบบต่างๆ (พนิตพรรณ เอี่ยมนนท์, 2564) จากผลการศึกษาสภาพปัญหาของการเรียนภาษาอังกฤษพบว่า ผู้เรียนประสบปัญหาด้านการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Vocabulary) เป็นอย่างมากเนื่องจากการเรียนคำศัพท์เป็นกฎเกณฑ์สำคัญในการนำไปสู่การพัฒนาทักษะอื่นๆ ร่วมด้วย ทำให้ช่วงประมาณ 2 ทศวรรษที่ผ่านมา วงการสอนภาษาต่างประเทศได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านการเรียนการสอนคำศัพท์แพร่หลายมากขึ้น ทำให้เกิดแนวโน้มว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญเทียบเท่ากับการสอนไวยากรณ์ในปัจจุบัน (พรพิศ งามพงษ์, 2557)

เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมและเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา ครูผู้สอนสามารถสอดแทรกเนื้อหาวิชาลงไปในเกม และนอกจากนี้ยังมีรูปแบบเกมที่หลากหลายที่ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเล่นได้เอง สามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ โดยเมื่อเล่นจบเกมผู้เรียนและผู้สอนสามารถทราบการรายงานผลของการเรียนรู้กิจกรรมได้ผ่านเว็บไซต์ทันที นอกจากนี้เกมนี่ยังช่วยให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่น รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้ (สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย, 2566) การใช้เกมมีความเหมาะสมอย่างมากในโลกยุคปัจจุบันและในอนาคต สามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญสำหรับใช้ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทางด้านคำศัพท์ของนักเรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของทราน มาย (Tran, My) ที่กล่าวว่า การใช้แอปพลิเคชันบลูคเกตในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ ปรับปรุงการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จ เกิดการเรียนรู้ระยะยาว และเกิดนิสัยการเรียนรู้ที่ดีต่อสุขภาพอีกทั้งเพิ่มบรรยากาศในห้องเรียนที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น (Tran, My, 2022)

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันผู้สอนจะต้องตื่นตัว วางแผนและพัฒนาการเรียนการสอน แสวงหากิจกรรมที่สอดคล้องกับระดับความรู้ เพศ วัย และความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนก้าวทันทักษะที่จำเป็นของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากสภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนคลองบางกระทึก พบว่าคือผู้เรียนขาดทักษะการเรียนรู้ด้าน “คำศัพท์” เนื่องจากขาดเทคนิค วิธีการจำคำศัพท์ และขาดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญขั้นแรกในการเรียนภาษา และพัฒนาสู่การเรียนรู้ทักษะที่สูงขึ้น หากผู้เรียนขาดคลังคำศัพท์จะทำให้ไม่สามารถเข้าใจความหมายและสื่อสารได้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) กับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก ซึ่งเป็นวิธีสอนที่มีแนวโน้มในการพัฒนาและแก้ปัญหาผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาได้ อีกทั้งยังสามารถเพิ่มบรรยากาศที่ดีในการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษ และเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยกึ่งทดลองและใช้การทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อน – หลัง ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าแบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: ขั้นเตรียมการวิจัย เพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้เกิดประสิทธิภาพ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับระเบียบวิธีการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองบางกระทึก อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 38 คน เป็นห้องเรียนปกติที่จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาไทย 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ปีการศึกษา 2566 ห้อง จำนวนนักเรียน 20 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม คือใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม 3) แบบแผนในการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) โดยใช้ระเบียบวิจัยแบบสอบก่อนและหลังเรียน The One Group Pretest-Posttest Design

ขั้นตอนที่ 2: ขั้นการสร้างเครื่องมือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยเครื่องมือ 3 ชุด ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้น มีดังต่อไปนี้ 1. แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) 2. แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) และ 3. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket)

ขั้นตอนที่ 3: ขั้นการศึกษานำร่อง การนำเครื่องมือไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ ขั้นตอนก่อนการทดลอง ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบก่อนเรียน แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) จำนวน 1 แผนการเรียนรู้ เรื่อง Seasons and weathers และแบบประเมินความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนไปทดลองใช้ (Tryout) กับกลุ่มประชากรซึ่งไม่ใช่เป็นกลุ่มประชากรตัวอย่าง จำนวน 18 คน ผลปรากฏว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบพบว่าผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีผลต่างระหว่างคะแนนเท่ากับ 3.72 และมีค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคของแบบทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 0.67 และหลังเรียนอยู่ที่ 0.78 ซึ่งถือได้ว่ามีความเชื่อมั่นอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับสูง สามารถนำไปใช้ได้จริงกับกลุ่ม



ขั้นตอนที่ 4: ขั้นทดลอง คือ การดำเนินการทดลองและรวบรวมข้อมูล (กลุ่มตัวอย่าง) โดยมีกระบวนการดังนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจง วัตถุประสงค์การเรียนรู้ วิธีการเรียน วิธีการประเมินผลการเรียนและทำความเข้าใจในการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. ผู้วิจัยประเมินก่อนเรียน (Pre-test) แบบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

3. ดำเนินการสอนด้วยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Body parts และ Objects in classroom รวมจำนวน 2 ชั่วโมง หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Clothes, Seasons and weathers และ Festivals รวมจำนวน 3 ชั่วโมง หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Food and drinks และ Animals รวมจำนวน 3 ชั่วโมง รวมระยะเวลาดำเนินการทดลองทั้งหมด 8 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการสอนออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นการนำเสนอ (Presenting) คือ การนำเสนอคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จะเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นและเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนฝึกฝนซ้ำๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เพิ่มความรู้ปริมาณของคำศัพท์ (2) ขั้นการฝึก (Practicing) คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ฝึกฝนคำ หรือประโยคที่เรียนมาแล้วให้มีความคล่องแคล่วขึ้น โดยใช้แนวทางเกมเป็นฐานผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เน้นเกมที่ช่วยในการฝึกฝนคำศัพท์ Vocabulary Game มีลักษณะคือเป็นเกมที่เน้นให้นักเรียนเดาคำศัพท์จากภาพและความหมาย ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะให้ข้อมูล ความรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้คำศัพท์ ฝึกอย่างเป็นประจำ เพื่อกระตุ้นและเชื่อมโยงความรู้คำศัพท์และความหมายเข้าด้วยกัน (3) ขั้นการทดสอบความรู้ (Assessing Performance) คือ การทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนผ่านการใช้ออปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) เมื่อสิ้นสุดเกมผู้สอนแจ้งผลการเรียน และกล่าวชื่นชมหรือมอบรางวัลให้กับผู้เรียน และ (4) การทบทวนและการนำไปใช้ (Reviewing and Transferring) คือ ขั้นตอนการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) ในท้ายชั่วโมงโดยใช้กิจกรรม Ball Throwing Game ระหว่างนักเรียนดำเนินกิจกรรมในแต่ละช่วงของแผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยสังเกตนักเรียนและจดบันทึก

4. ก่อนการทดสอบหลังเรียน Posttest ผู้วิจัยทบทวนคำศัพท์โดยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) จำนวน 8 เรื่อง เพื่อทบทวนคำศัพท์ในบทเรียนต่างๆ ตั้งแต่บทเรียนแรกจนถึงบทเรียนสุดท้าย

5. ผู้วิจัยทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) แบบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

6. ผู้วิจัยดำเนินการประเมินถามความคิดเห็น หลังจากให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) จำนวน 10 ข้อ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับคือ เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง และเห็นด้วยน้อย

ขั้นตอนที่ 5: ขั้นรวบรวมข้อมูล ในการวิจัยในหัวข้อเรื่องการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือถึงบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร เสนอต่อคณบดีคณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือที่ ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น และโดย ติดตามด้วยตนเอง

2. ผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือบันทึกข้อความการขออนุญาตจัดกระทำการวิจัยกับกลุ่มผู้เรียน ตัวอย่างของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด 38 คน ซึ่งได้ผู้เรียนกลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 20 คน โดยทำบันทึกข้อความเสนอต่อฝ่ายวิชาการโรงเรียนคลองบางกระทึก และ ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางกระทึกเพื่อขอความเห็นชอบในการทำวิจัย และการจัดเก็บรวบรวม ข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้

3. ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบประเมินความสามารถ ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

4. ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับผู้เรียนกลุ่ม ตัวอย่าง จำนวน 8 แผน เป็นเวลา 4 สัปดาห์ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

5. หลังการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทบทวนคำศัพท์ตั้งแต่บทเรียนแรกจนถึงบทเรียน สุดท้ายโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) จำนวน 8 เรื่อง ก่อนการทำแบบทดสอบหลัง เรียน

6. ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบประเมินความสามารถ ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

7. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้เกมและ แอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดการประเมินแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์ 2) ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน 3) ด้านการใช้แอปพลิเคชัน Blooket (บลูคเคท) และ 4) ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วย ตัวเอง

8. ผู้วิจัยได้นำผลการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งแบบทดสอบ ก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ผู้วิจัย ต้องการศึกษานั้นผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 6: ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องการพัฒนาความสามารถ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ผู้วิจัยใช้สถิติในการ วิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบแบบทดสอบ และแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ 1) การหาค่าความเที่ยงตรง โดยหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของเครื่องมือวิจัย 2) การหา



ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) ของบัตรคำศัพท์ และการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) 3) การหาค่าความยาก (Level of difficulty: p) และค่าอำนาจจำแนก (discrimination index: r) ของแบบทดสอบการใช้คำศัพท์ และ 4) การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR 20 ของคูเดอร์ ริชาร์จ (Kuder-Richardson)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) การหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) ของเกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (Blooket) 2) การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard Deviation: S.D.) และ 3) การวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งใช้ t-test แบบ (Paired-Sample T-test)

ผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาเรื่อง “การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการหาค่าผลคะแนนการทดสอบโดยผู้วิจัยได้นำคะแนนที่ได้จากการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบโดยใช้ t-test Dependent ปรากฏผลตามตารางดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	N	Score	(\bar{X})	S.D.	df	t
ก่อนเรียน	20	20	9.30	1.92	19	-20.452*
หลังเรียน	20	20	16.55	1.82		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P < .05$)

จากตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังจากการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 9.30$, S.D. = 1.92 และผลพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 16.55$, S.D. = 1.82 ผลต่างเฉลี่ย (D) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) มีค่าเท่ากับ 7.25 จากการทดลองความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ T-test dependent ผลการแจกแจง t มีค่าเท่ากับ 20.452 ($p < 0.05$) จากค่าสถิติดังกล่าว แสดงว่าการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) สูงกว่าก่อนเรียนด้วยการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเคท (blooket) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท(blooket) ในระดับ “เห็นด้วยมาก” จากการหาค่าความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปผลดังตารางตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ลำดับ	ข้อความถาม	(\bar{X})	S.D.	ระดับความเห็น	ลำดับที่
ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์		2.73	0.44	เห็นด้วยมาก	4
1	คำศัพท์ที่นำมาใช้มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน	2.85	0.37	เห็นด้วยมาก	
2	การเรียนรู้เริ่มต้นจากเนื้อหาที่ง่ายไปยาก	2.65	0.49	เห็นด้วยมาก	
3	คำศัพท์ที่นำมาใช้สามารถพบเจอได้จริงในชีวิตประจำวัน	2.70	0.47	เห็นด้วยมาก	
รวมเฉลี่ย		2.73	0.44	เห็นด้วยมาก	
ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน		2.95	0.15	เห็นด้วยมาก	1
1	เกมและกิจกรรมมีความหลากหลาย	3.00	3.00	เห็นด้วยมาก	
2	เกมและกิจกรรมมีความน่าสนใจ	2.90	2.90	เห็นด้วยมาก	
รวมเฉลี่ย		2.95	0.15	เห็นด้วยมาก	
ด้านการใช้แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket)		2.88	0.32	เห็นด้วยมาก	2
1	แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ที่ครูนำมาใช้สอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	2.80	2.80	เห็นด้วยมาก	
2	แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน	2.95	2.95	เห็นด้วยมาก	
รวมเฉลี่ย		2.88	0.32	เห็นด้วยมาก	
ด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้		2.78	0.42	เห็นด้วยมาก	3
1	นักเรียนได้รู้คำศัพท์มากขึ้น	2.80	2.80	เห็นด้วยมาก	
2	นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้	2.75	2.75	เห็นด้วยมาก	
3	นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	2.80	2.80	เห็นด้วยมาก	
รวมเฉลี่ย		2.78	0.42	เห็นด้วยมาก	
ค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน		2.84	0.33	เห็นด้วยมาก	



จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) มีความคิดเห็นระดับ “เห็นด้วยมาก” ($\bar{X} = 2.84$, S.D.=0.33) ทั้ง 4 หัวข้อการประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมากเรียงตามลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ ด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 2.95$, S.D.=0.15) รองลงมาคือด้านการใช้แอปพลิเคชัน Blooket (บลุกเคท) ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 2.88$, S.D.=0.32) และต่อมาคือด้านประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 2.78$, S.D.=0.42) และลำดับสุดท้ายคือ ด้านเนื้อหาสาระ คำศัพท์ ผู้เรียนมีความเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 2.73$, S.D.=0.44) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชัน บลุกเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยตามจุดประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแผนจัดการเรียนรู้ที่เน้นจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานโดยผู้สอนมีการประยุกต์เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) ให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนให้มีความน่าสนใจมากขึ้น และมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนตลอดการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งเกมที่นำมาใช้ในแต่ละบทเรียนมีความหลากหลาย น่าสนใจ ไม่ซ้ำกัน

2. จากผลการวิจัยตามจุดประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) ในระดับ “เห็นด้วยมาก” ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และจากแบบสอบถามความคิดเห็น พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นระดับ “เห็นด้วยมาก” ในด้านการจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน และการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลุกเคท (blooket) เป็นสองอันดับแรก อาจมีสาเหตุมาจากวิธีการจัดการเรียนการสอนนี้สามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยประถมศึกษาตอนต้นได้เป็นอย่างดี เพราะผู้เรียนได้รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนานไปพร้อมกัน สอดคล้องกับ Pearson and Johnson ได้ชี้ให้เห็นว่า นอกเหนือจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้ว การใช้เกมประกอบการสอนยังได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง เนื่องจากผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แสดงออกทางภาษาต่างๆ และเกมยังช่วยให้ผู้สอนสร้างสรรค์เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนให้สนุกยิ่งขึ้นได้ ประกอบกับผู้สอนได้มีการออกแบบสื่อเกมโดยประยุกต์เทคโนโลยีร่วมด้วย ผ่านการใช้แอปพลิเคชันบลุกเคท (Blooket) ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่มีรูปแบบเกมที่หลากหลาย โดยผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเล่นได้เองตามใจชอบ ขณะเล่นเกมผู้เรียนจะได้รับความรู้และทำภารกิจตามรูปแบบของเกม que เลือก เมื่อสิ้นสุดเกมผู้เรียนจะทราบผลการเรียนจากคะแนนสะสมทั้งการตอบคำถาม และคะแนนจากการทำภารกิจพิเศษตามรูปแบบเกมที่เลือกได้อีกด้วย ทำให้บรรยากาศการเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน มีบรรยากาศที่เสริมสร้างให้นักเรียนเกิดการแข่งขันเพื่อให้ตนเองเป็นผู้ชนะ และได้รับรับคำชื่นชมหรือรางวัล

(Pearson and Johnson, 1978) ซึ่งสอดคล้องกับ Gower and Walters ว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสุขสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน ยิ่งไปกว่านั้นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ และคุ้นเคยเพราะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนใช้จริงในชีวิตประจำวันทำและยังทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้น กล่าวคือมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และรู้เท่าทันเทคโนโลยี (Gower and Walters, 2005)

องค์ความรู้ใหม่

จากศึกษาขั้นตอนในการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานจากนักการศึกษาหลายท่านนั้น ผู้วิจัยได้ทำการ วิเคราะห์ และสังเคราะห์รูปแบบขั้นตอนต่างๆ ออกมาเป็นขั้นตอนการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

ผู้วิจัย/ นักการศึกษา	ขั้นตอนในการสอนคำศัพท์								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gagne (1970)	กระตุ้นผู้เรียน (Gain Attention)	บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective)	ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)	นำเสนอเนื้อหา (Present New Information)	ชี้แนะแนวทางเรียน (Guide Learning)	กระตุ้นผลการตอบสนองเรียน (Elicit Response)	ให้ผลย้อนกลับ (Provide Feedback)	ทดสอบความรู้ (Assess Performance)	การจำและนำไปใช้ (Review and Transfer)
Gower et al (2005)	ขั้นนำเสนอ presenting			ขั้นฝึก practicing		ขั้นนำไปใช้ Applying			
พรสวรรค์ สิปโป (2550)	ขั้นนำเสนอ Presenting			ขั้นการฝึก practicing		ขั้นทบทวน reviewing			
ชลีฬา ดุลยากร (2565)	ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)		ขั้นสร้างความรู้ (knowledge)			ขั้นตรวจสอบผลการเรียนรู้โดยใช้เกม (Games)			ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share)
ผู้วิจัย	ขั้นนำเสนอ Presenting			ขั้นการฝึก practicing		ทดสอบความรู้ (Assessing Performance)			การทบทวนและการนำไปใช้ (Reviewing and Transferring)

บทสรุป

จากผลการศึกษาเรื่อง “การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” สามารถสรุปผลได้ว่าผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต



(blooket) เพิ่มมากขึ้น โดยดัชนีที่ชี้บ่งคือผลการทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความคิดเห็นต่อการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ในระดับ “เห็นด้วยมาก”

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1.1 ในการจัดกลุ่มการทำกิจกรรม ครูผู้สอนจะต้องเตรียมวิธีจัดกลุ่มนักเรียนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ได้แสดงออกถึงความรู้ ความสามารถ และการช่วยเหลือกันภายในกลุ่มตลอดการดำเนินกิจกรรมหรือเล่นเกมเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์

1.2 ผู้สอนต้องตรวจสอบพื้นที่ที่เหมาะสมในการเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้มีความเสถียรตลอดเวลาดำเนินกิจกรรม และเตรียมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำรองในกรณีที่ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ในการวิจัยครั้งต่อไปควรขยายกลุ่มทดลองไปยังนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีอื่นๆ เพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและแอปพลิเคชันบลูคเกต (blooket) ของผู้เรียนในระดับชั้นต่างๆ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่เพื่อออกแบบ และวางแผนในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความแตกต่าง และความต้องการของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- ชลีพา ดุลยากร. (2565). การออกแบบนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ INGS Model. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 23 มีนาคม 2566 จาก https://insku.com/idea/-NBjdPcAEohghLDjs_l
- ปารณีย์ ไชยรา. (2553). ผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาขอนแก่น โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พนิตพรรณ เอี่ยมมนนท์. (2564). ENGNOW เปิดผลสำรวจปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน พร้อมวิเคราะห์แนวทางแผนการเรียนเพื่อแก้ปัญหาให้ตรงจุด. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://mgonline.com/entertainment/detail/9640000113614>
- พรพิศ งามพงษ์. (2557). คำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3. *ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย*, 10(1): 239-254.

- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). *สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ-นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (สมาคมคพอท). (2566). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษาแบบออนไลน์*. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 10 พฤษภาคม 2566 จาก <https://active-learning.thailandpod.org/>
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- Festallor Education School. (2560). *ความสำคัญของภาษาอังกฤษในด้านต่างๆ*. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 10 พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.festallor-edu.com/>.
- Gower, R., Phillips, D. and Walters, S., (eds). 2005. *Teaching Practice: A Handbook for Teachers in Training*. Thailand: Oxford Macmillan Education.
- Pearson, David P., and Dale D Johnson. (1978). *Teaching Reading Comprehension*. New York.
- Tran, My. (2022). *ENHANCEMENT OF PERFORMANCE AND MOTIVATION THROUGH APPLICATION OF BLOOKET IN AN ENGLISH CLASS*. Curtin University: Australia.

