

การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับการใช้เกมค้นหาคำศัพท์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Using the Total Physical Response Teaching Method with Word Search Game to Develop English Vocabulary Learning of Grade 2 Students

ปาไลนี สมปาน^{*1} ศรชัย มุ่งไธสง² สุภาพร เติวิยะ³

Palinee sompan^{*1} Sornchai Mungthaisong² Supaporn Tewiya³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัฒนาศึกษา ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 75 / 75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้

* Corresponding author, e-mail: 631153026@crru.ac.th

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

¹ Undergraduate Student, Faculty of Education, Chiang Rai Rajabhat University

² รองศาสตราจารย์ ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

² Associate Professor, Dr., Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Rai Rajabhat University

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

³ Assistant Professor, Dr., Faculty of Education, Chiang Rai Rajabhat University

วิธีการสอนการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า T – Test แบบ Dependent Sample

ผลการวิจัยพบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.5/ 80.2 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ในระดับ 75/75 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียน (มีค่าเฉลี่ย 16.04, S.D. = 2.61) สูงวก่อนเรียน (มีค่าเฉลี่ย 10.25, S.D.=2.69) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการศึกษาความพึงพอใจพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมาก (มีค่าเฉลี่ย 2.88, S.D. = 0.10)

คำสำคัญ: การใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง เกมค้นหาคำศัพท์ การเรียนรู้คำศัพท์

Abstract

The objectives of this research were 1) to find out the effectiveness of using the Total Physical Response teaching method with the Word Search game in learning activity management to develop English vocabulary learning for Grade 2 students at Watthanasuksa School based one the specified criteria of 75 / 75, 2) to compare the

achievement before and after using the Total Physical Response teaching method with the Word Search game, and 3) to study the satisfaction of Grade 2 students toward learning by using Total Physical Response teaching method with the Word Search game. The tools used in the research consisted of 1) a learning management plan using Total Physical Response teaching method with the Word Search game, 2) a test to measure English learning achievement before and after learning, and 3) a questionnaire to evaluate the students' satisfaction. Statistics used in data analysis were percentage, mean, standard deviation, and T – Test Dependent Sample.

The results were found that the efficiency of using Total Physical Response teaching method with the Word Search game to organize learning activities to develop English vocabulary learning for Grade 2 students was 83.5/ 80.2 which was higher than the criteria at 75/75. The comparison of the achievement test between before and after studying found that the mean after studying (average 16.04, S.D. = 2.61) was significantly higher than before studying (average 10.25, S.D. = 2.69) at the .05 level and result of the satisfaction study appeared that there was a high level of satisfaction (average 2.88, S.D. = 0.10).

Keyword: Total Physical Response (TPR) Word Search Game Vocabulary Learning

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในศตวรรษที่ 21 ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็นในการติดต่อสื่อสาร เพื่อศึกษาการแสวงหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ หลักสูตรภาษาอังกฤษในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและสามารถสื่อความหมายได้ถูกต้อง มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปประชาคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยกระทรวงศึกษาธิการมีนโยบาย ปฏิรูปกระบวนการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนสำหรับด้านการศึกษา ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษมาโดยตลอด ดังจะเห็นได้จากการจัดการศึกษาของชาติ ได้กำหนดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษทั้งทางด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยเฉพาะหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดให้มีการเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา อย่างไรก็ตามพบปัญหานักเรียนไทยส่วนใหญ่ ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ (ชัชริย์ บุณนาค, 2561) ทั้งนี้อาจเนื่องจากไม่รู้คำศัพท์ที่จะสื่อสาร ไม่สามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ จึงไม่สามารถสื่อสารได้ การเรียนรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของภาษาอังกฤษที่ส่งผลไปถึงการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ยิ่งผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากและสามารถใช้ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ย่อมจะบ่งบอกว่าบุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ Schmitt, (2000) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะ ทั้ง 4 ด้าน และส่งผลต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ

วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง หรือเรียกย่อ ๆ ว่า TPR พัฒนาโดยนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ชื่อ เจมส์ แอชเชอร์ (James Asher) ซึ่งวิธีสอนนี้ได้แนวคิดจากการวิจัยด้านจิตวิทยาพัฒนาการและทฤษฎีการเรียนรู้ ที่กล่าวว่า ถ้าบุคคลได้ฝึกฝน

บ่อย ๆ หรืออย่างเข้มข้นอย่างต่อเนื่อง ก็จะเกิดการเก็บสะสมประสบการณ์ต่าง ๆ และสามารถถ่ายทอดออกมาได้ การจำเกิดจากการฝึกท่องจำ หรือการแสดงท่าทาง มีเป้าหมายที่จะใช้สมองซีกขวาในการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย (การแสดงออก) ของบุคคล ซึ่งจากการมุ่งพัฒนาการแสดงออกของสมอง ซีกขวาในช่วงแรกของการเรียน ภาษา ทำให้สมองซีกซ้าย ซึ่งควบคุมทางภาษาเกิดปฏิกิริยาสนองตอบจนเกิดการเรียนรู้ขึ้น ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับนำมาจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เนื่องจากเป็นวิธีการสอน ที่เน้นบทบาทความเข้าใจ ซึ่งการรับรู้ภาษาเป็นภาษาที่สองของนักเรียนมีหลักการสำคัญ คือ เน้นบทบาทของความเข้าใจในการฟังด้วยการให้ปัจจัยที่มีความหมายและใช้คำสั่งสั้น ๆ ง่าย ๆ โดยครูจะพูดพร้อมแสดงท่าทางหรือปฏิบัติตามประโยคคำสั่งนั้นแล้วให้นักเรียนปฏิบัติตาม จนนักเรียนมีความพร้อมที่จะปฏิบัติด้วยตนเอง โดยที่ครูไม่ต้องเป็นแบบให้การแสดงท่าทางในการฝึกด้วยประโยคคำสั่งเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะทำให้นักเรียนเข้าใจและสื่อความหมายได้ตรงที่สุด และเป็นเทคนิคการสอนวิธีหนึ่งที่เหมาะสมต่อการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศ (Asher, 1979: 34) และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิดา ชัยประสิทธิ์ และชลิต เกตุกระทุ่ม (2565) ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางด้านความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยการใช้วิธีสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุนทรวัฒนา จังหวัดชัยภูมิ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนั้น การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนยังสามารถพัฒนาผู้เรียนในการจดจำคำศัพท์ได้อีกด้วย เกมค้นหาคำศัพท์เป็นเกมคำศัพท์ที่ประกอบด้วยตัวอักษรของคำที่วางอยู่ในตาราง ซึ่งโดยปกติจะมีรูปร่างเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือสี่เหลี่ยมจัตุรัส วัตถุประสงค์ของปริศนานี้คือการค้นหาและทำเครื่องหมายคำทั้งหมดที่ซ่อนอยู่ภายในกล่อง คำอาจวางในแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยง เกมค้นหาคำศัพท์

มักจะมีการกำหนดหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับคำที่ซ่อนอยู่ทั้งหมด เช่น อาหาร สัตว์ หรือสี เกมค้นหาคำศัพท์ ก็เหมือนกับปริศนาอักษรไขว้ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก มีทั้งในหนังสือและแอปพลิเคชันบนมือถือที่ครบถ้วน ดังที่ สุชาดา อินทะผิว (2562) ได้ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับมาก

จากปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดนาคศึกษา จากผลคะแนนการทดสอบคำศัพท์และการสังเกตในห้องเรียนที่ผ่านมาพบว่าคะแนนจากการทดสอบของนักเรียนหลายคนยังไม่ผ่านเกณฑ์แสดงว่านักเรียนไม่สามารถเข้าใจคำศัพท์ได้ดีเท่าที่ควร จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) และการใช้เกมจะสามารถพัฒนาภาษาอังกฤษและทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้ ผู้วิจัยจึงได้สนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางโดยใช้ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75 / 75

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอน การตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีการวิจัย

1. ขอบเขตเนื้อหา

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดนศึกษา อำเภอฟาน จังหวัดเชียงราย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 3 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 77 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนวัดนศึกษา อำเภอฟาน จังหวัดเชียงราย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 นักเรียน 25 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2. ตัวแปรในการศึกษา

2.1. ด้านตัวแปร

2.1.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับ เกมค้นหาคำศัพท์

2.1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

ประสิทธิภาพที่ใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหา คำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- ผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบก่อนและหลังเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านความหมายและการสะกดคำศัพท์

- ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยมีระยะเวลาในการทดลอง เป็นเวลา 8 สัปดาห์หรือ 2 เดือน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ จำนวน 8 แผน แผนละ 50 นาที
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน 20 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์
 - 1.1 ผู้วิจัยศึกษาหลักการ แนวคิด และวิธีในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ชั่วโมงรวม 40 ชั่วโมง เป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.2 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแบบตอบสนอง

ด้วยท่าทาง ตามตัวชีวิตขั้นปีและสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่ม
สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551

1.3 วิเคราะห์บริบทของผู้เรียนและเนื้อหาเพื่อที่จะกำหนดขอบเขตที่จะใช้
ในการจัดการเรียนรู้ เลือกเนื้อหาหรือเรื่องราวที่มีคำศัพท์หมวดกริยาอาการ
เพื่อที่จะให้สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ผ่านการใช้วิธีการตอบสนองด้วยท่าทาง

1.4 วิเคราะห์ตัวชีวิตตามสาระการเรียนรู้แกนกลางที่กำหนดไว้ เพื่อ
กำหนดวิธีการ วัดและประเมินผล รวมทั้งกำหนดเครื่องมือที่ใช้วัด

1.5 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้รวบรวมและวิเคราะห์ไว้

1.6 นำแผนการสอนที่สร้างเสร็จแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษา
อังกฤษ ตรวจสอบแผนการสอนจำนวน 3 ท่าน พิจารณาเรื่องความถูกต้องชัดเจนของ
จุดประสงค์ กิจกรรม เนื้อหาและการประเมินผล แล้วนำกลับมาปรับปรุงแก้ไข
ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเหมาะสมในการใช้ภาษาตรวจสอบ
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และนำข้อมูลจากการประเมิน
มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยประเมินความสอดคล้องระหว่าง
กิจกรรมกับจุดประสงค์ ข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งถือว่า
สอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลได้

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาปรับปรุงไปใช้กับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดนศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน
25 คน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน

2.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คู่มือครู
วิธีการวัดผลและประเมินผล และเนื้อหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอน
แบบตอบสนองด้วยท่าทางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้

การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างข้อสอบ

2.3 สร้างตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างจำนวนข้อสอบที่ต้องการกับหน่วยการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (ฉบับร่าง) แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ เพื่อจะคัดเลือกให้เหลือ จำนวน 20 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบ (ฉบับร่าง) ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขจนผ่านความเห็นชอบ

2.6 นำแบบทดสอบ (ฉบับร่าง) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา และความถูกต้องของภาษาที่ใช้และประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยกำหนดค่า IOC ที่ใช้ได้คือ ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

2.7 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตร IOC โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องที่ต้องการ คือ 0.60- 1.00 ซึ่งผลการวิเคราะห์ปรากฏว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 จำนวน 20 ข้อ

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ฉบับร่าง) จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์

3.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร งานวิจัย ตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อ

พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนวัฒนศึกษา

3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีผลต่อการเรียนการสอนโดยใช้
วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวการสร้าง
แบบสอบถามตามแนวทางของ ลิเคิร์ต (Likert) ได้แบบสอบถาม 10 ข้อ โดยใช้มาตราส่วน
ประเมินค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมาก
ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยในระดับปานกลาง และ ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วย
ในระดับน้อย โดยมีการสอบถามข้อมูล 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรม
และด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ คิดเป็นคะแนนตามเกณฑ์เฉลี่ยรายข้อ

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหา
คำศัพท์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน แล้วนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ
มาคำนวณหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งค่าที่คำนวณได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป
ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหา
คำศัพท์ ไปจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์และนำไปทดลองใช้จริงกับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัฒนศึกษา อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบตอบสนองด้วย
ท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีการเก็บ
รวบรวมข้อมูล 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. เก็บรวบรวมคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ

2. เก็บรวบรวมคะแนนของกระบวนการจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการประเมิน 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ได้แก่ การทดสอบประจำชั่วโมง และประเมินการสะกดคำ อ่านออกเสียง และบอกความหมาย 2) ด้านกระบวนการ (P) ได้แก่ ประเมินการฟัง การพูด และการอ่าน 3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ซึ่งเป็นพฤติกรรมการทำงาน ได้แก่ ประเมินความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน

3. เก็บรวบรวมคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบหลังเรียนรู้ทันที โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ

4. เก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. หาร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนรู้ทันที

2. วิเคราะห์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาสร้างและพัฒนาขึ้นตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 (E1/E2)

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ t-test แบบ Dependent Sample

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งมีเกณฑ์ในการแปลความหมายคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

1.00 – 1.66 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.67 – 2.33 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

2.34 – 3.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ผลการวิจัย

ตาราง 1 แสดงการหาผลประสิทธิภาพที่ใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์

การทดลอง	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	ประสิทธิภาพ	เกณฑ์ประสิทธิภาพ
				75/75
คะแนนระหว่างเรียน E1	40	835	83.5	สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
คะแนนหลังเรียน E2	20	401	80.2	

จากตาราง 1 ผลการหาประสิทธิภาพของการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ พบว่าร้อยละของค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนสอบระหว่างเรียน (E1) มีค่าเท่ากับ 83.5 และร้อยละของค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียน (E2) มีค่าเท่ากับ 80.2 แสดงว่าการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ มีประสิทธิภาพ 83.5 /80.2

ตาราง 2 แสดงผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การทดสอบ	จำนวน (N)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	t
ก่อนเรียน	25	20	10.25	2.69	12.76
หลังเรียน	25	20	16.04	2.61	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ($\bar{x} = 16.04$, S.D. = 2.61) สูงกว่า ก่อนเรียน ($\bar{x} = 10.52$, S.D. = 2.69) จากการทดสอบโดยใช้ t-test แบบ dependent พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 3 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอนการตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์

รายการแบบประเมิน	ผลความพึงพอใจ		ระดับความพึงพอใจ	
	$\bar{X}$	S.D.		ลำดับที่
ด้านเนื้อหาสาระ				
1. เนื้อหามีความหลากหลาย	2.96	0.20	มาก	1
2. เนื้อหาเข้าใจง่าย	2.88	0.33	มาก	3
3. คำศัพท์ที่เรียนไม่ยากเกินไป	2.92	0.28	มาก	2

รายการแบบประเมิน	ผลความ พึงพอใจ		ระดับ ความพึง พอใจ	ลำดับที่
ด้านเนื้อหาสาระ	$\bar{X}$	S.D.		
4. ขนาด ตัวอักษร บัทรคำศัพท์และบัทร ภาพชัดเจน	2.76	0.44	มาก	4
ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน				
5. รูปแบบกิจกรรมมีความน่าสนใจ	2.76	0.44	มาก	4
6. ได้เรียนอย่างสนุกสนาน	2.88	0.33	มาก	3
7. มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	2.88	0.33	มาก	3
8. ได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น	2.96	0.20	มาก	1
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
9. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้หลัง การเรียนได้	2.92	0.28	มาก	2
10. นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียน ภาษาอังกฤษมากขึ้น	2.92	0.28	มาก	2
เฉลี่ย	2.88	0.10	มาก	

จากตาราง 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักเรียนทั้งหมด 25 คน ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย จัดอยู่ในความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{X} = 2.88$, S.D. = 0.10) โดยความพึงพอใจระดับมากที่สุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ 1) เนื้อหาที่มีความหลากหลาย ได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น ($\bar{X} = 2.96$) 2) คำศัพท์ที่เรียนไม่ยากเกินไป นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้หลังการเรียนได้ นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

($\bar{X} = 2.92$) 3) เนื้อหาเข้าใจง่าย กิจกรรมที่เรียนสนุกสนานมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 2.88$, S.D. = 0.33)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2 พบว่าร้อยละของค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนสอบระหว่างเรียน (E1) มีค่าเท่ากับ 83.5 และร้อยละของค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียน (E2) มีค่าเท่ากับ 80.2 แสดงว่า มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.5 /80.2 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 75/75 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ($\bar{X} = 16.04$, S.D. = 2.61) สูงวก่อนเรียน ($\bar{X} = 10.52$, S.D. = 2.69) จากการทดสอบโดยใช้ t-test แบบ dependent พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอนการตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักเรียนในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย จัดอยู่ในความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{X} = 2.88$, S.D. = 0.10)

อภิปรายผล

ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ พบว่ากิจกรรมทั้งหมดมี 4 เนื้อหา ซึ่งแต่ละเนื้อหา ใช้การสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยพบว่า วิธีสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง หรือ TPR เป็นวิธีการสอนภาษาตามแนวธรรมชาติ ที่เหมาะสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาตามวัยและธรรมชาติการเรียนรู้ภาษา วิธีการนี้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนคำศัพท์ พร้อมทั้งปฏิบัติตาม หรือโต้ตอบด้วยท่าทางเพื่อสื่อความหมาย ทำให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้เร็ว เรียนรู้ได้รวดเร็ว มีความคงทนในการเรียนรู้ มีผลการค้นคว้าที่ยืนยันถึงประสิทธิภาพของการสอนวิธีนี้มากมาย ในกลุ่มผู้เรียน ตั้งแต่ระดับปฐมวัย จนถึงอุดมศึกษา และใช้ได้ผลดีกับการเรียนการสอนภาษาด้วย นอกจากนั้นเกมค้นหาคำศัพท์ ยังเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน ผลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เมื่อนำไปหาประสิทธิภาพ พบว่ามีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.5/ 80.22 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 75/75 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้วิจัยมีกระบวนการเรียนเริ่มจากง่ายไปหายาก และมีการใช้เทคนิคที่เหมาะสมในแต่ละเนื้อหา จึงทำให้นักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้กิจกรรมเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง เพื่อการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น บอกความหมายคำศัพท์ สกกดคำศัพท์ บอกรายละเอียดของเรื่อง และแสดงท่าทาง โดยใช้บทบาทสมมติได้ ดังนั้นจึงช่วยให้นักเรียนรับรู้ และเข้าใจได้ง่าย และเกมค้นหาคำศัพท์ ทำให้นักเรียนมีสมาธิในการหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สนุกกับการเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของนิตยา หอมขาสี (2562) ที่ได้ศึกษาผลการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางที่มีต่อความสามารถ

ในการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับชฎาพร ยางเงิน (2562) ที่ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แล้วพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอนการตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่ามีความพึงพอใจระดับมาก ซึ่งกล่าวได้ว่านอกจากกิจกรรมการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ช่วยส่งเสริมพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ยังช่วยให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ผ่านการทำกิจกรรมและเกม โดยพิจารณาจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่พบว่านักเรียนมีความสนใจและการกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตั้งใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และร่วมกิจกรรมอย่างมีความสุข สอดคล้องกับงานวิจัยของยุกตะนันท์ ดินาน (2563) การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ ใช้เวลาในการทำกิจกรรมดั่งนั้นควรควรคำนึงถึงเวลาในการดำเนินกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เพื่อการวิจัย ควรบูรณาการการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกมค้นหาคำศัพท์ กับรายวิชาอื่น ๆ และควรนำสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาประยุกต์ใช้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช**

2551. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ชัชริย์ บุนนาค. (2561). ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยและข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564 – 2568. ใน ดวงสมร รุ่งสวรรค์โพธิ์ (บ.ก.), **การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ (ครั้งที่ 2), Graduate School Conference 2018** (น. 235 – 241). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพฯ.

ชฎาพร ยางเงิน (2562). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.**



- นิตยา หอมชาลี. (2562). ผลการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางที่มีต่อความสามารถ ในการสื่อสาร ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ยุกตะนันท์ ดินาน. (2563). การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต]. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/540>
- สุชาดา อินทะผิวน. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์, 5(2), 49-60.
- สุทธิดา ชัยประสิทธิ์ และชวลิต เกตุกระทุ่ม. (2565). การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. ลึกขา ศึกษาศาสตร์, 9(1), 146-153.
- Asher, J. (1979). **Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guide Book**. California: Sky Oaks Publication.
- Schmitt, N. (2000). **Vocabulary in Language Teaching**. Cambridge University Press.