

# การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา

## Development of Learning Activity Package Using Thai Folk Games to Promote English Lexical Competence of Elementary School Students

รัฐศาสตร์ คำผุย<sup>1\*</sup> และฤดีรัตน์ ชุษณะโชติ<sup>2</sup>

Rathasat Kampui<sup>1\*</sup> and Ruedeerath Chusanachoti<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>1-2</sup>Department of Curriculum and Teaching, Faculty of Education, Chulalongkorn University

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

Received: 2025-6-11; Revised: 2025-10-26; Accepted: 2025-10-31

### บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา และ 2) ศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของชุดกิจกรรมดังกล่าวต่อความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยเปรียบเทียบผลก่อนและหลังเรียน และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อชุดกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแห่งหนึ่ง จังหวัดปทุมธานี สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย จำนวน 35 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (2) แบบวัดความสามารถด้านศัพท์ (3) แบบบันทึกการเรียนรู้ และ (4) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียน ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า (Dependent t-test) ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ( $M = 22.80$ ,  $SD = 3.56$ ) สูงวก่อนเรียน ( $M = 15.26$ ,  $SD = 3.78$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $t(34) = 10.62$ ,  $p < .001$ ,  $Cohen's d = 1.80$ ) 2) นักเรียนมีพัฒนาการด้านความรู้และการใช้ศัพท์ชัดเจน สามารถสกด ออกเสียง และใช้คำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้องมากขึ้น 3) นักเรียนมีทัศนคติในระดับสูง รู้สึกสนุก ไม่เบื่อหน่าย และเห็นว่าชุดกิจกรรมช่วยให้จดจำศัพท์ได้ง่าย เป็นธรรมชาติ และเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ

**คำสำคัญ:** ความสามารถด้านศัพท์ ; การละเล่นพื้นบ้านไทย ; ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

### Abstract

This research aimed (1) to develop a learning activity package based on play-based learning and Thai traditional games to enhance the English vocabulary ability of primary school students, and (2) to study the efficiency and effectiveness of the developed learning package on students' vocabulary ability, as well as their opinions toward the activities. The sample consisted of 35 Grade 3 students from a local administrative organization school in Pathum Thani Province, selected by purposive sampling. The research instruments included (1) the play-based learning activity package using Thai traditional games, (2) an English vocabulary ability test, (3) a vocabulary learning log, and (4) a student opinion interview form. Quantitative

data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent t-test, while qualitative data were analyzed through thematic analysis.

The results showed that (1) the students' post-test mean score of English vocabulary ability ( $M = 22.80$ ,  $SD = 3.56$ ) was significantly higher than the pre-test mean score ( $M = 15.26$ ,  $SD = 3.78$ ) at the .001 level ( $t(34) = 10.62$ ,  $p < .001$ , Cohen's  $d = 1.80$ ); (2) the students demonstrated noticeable improvement in vocabulary knowledge and usage, particularly in spelling, pronunciation, and the ability to use words correctly in sentences; and (3) the students expressed highly positive attitudes toward the learning activities, reporting enjoyment, engagement, and increased confidence in using English vocabulary naturally and effectively.

**Keywords:** Lexical Competence, Thai Folk Games, Learning Activity Package

## บทนำ

องค์ประกอบของภาษามีหลายระดับเริ่มต้นด้วยหน่วยที่เล็กที่สุด ได้แก่ เสียง หากแต่เสียงไม่ได้มีความหมายในตัวเอง ความหมายจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีการนำเสียงมากกว่าหนึ่งเสียงมาประกอบกันเกิดเป็นคำ ซึ่งคำจัดว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดในภาษาที่มีความหมาย เมื่อผู้ใช้ภาษานำคำไปประกอบกับคำอื่น จะเกิดเป็นโครงสร้างที่ใหญ่ขึ้น ได้แก่ ประโยค วลี ดังนั้น จะเห็นได้ว่าคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานในภาษาที่สามารถแสดงความหมายได้ “หากไม่รู้จักโครงสร้างไวยากรณ์ อาจสื่อสารความหมายได้บ้าง แต่ถ้าไม่รู้จักคำศัพท์ไม่สามารถสื่อสารความหมายอะไรได้เลย” ดังนั้น คำศัพท์เปรียบเสมือนบันไดขั้นแรกสู่การเดินทางไปถึงความเข้าใจในธรรมชาติของภาษาและการสื่อสาร เนื่องจากศัพท์เกี่ยวข้องกับโครงสร้างภาษาในทุกระดับ (Van & Duijkers, 2013) หากกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างศัพท์กับการเรียนรู้ภาษา Schmitt & Schmitt (2014) ได้กล่าวว่า ศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากศัพท์มีบทบาทสำคัญเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสื่อสาร ความรู้เกี่ยวกับศัพท์มีส่วนร่วมในการผลิตภาษา การเข้าใจความหมายของศัพท์สามารถช่วยผู้เรียนในการส่งต่อข้อความอย่างเหมาะสมตามบริบทที่ใช้ (Thornbury, 2002) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความหมายของความสามารถด้านศัพท์ (Lexical competence) กล่าวโดยสรุปคือ ความสามารถในการใช้ศัพท์ในภาษาหนึ่ง โดยมีความเข้าใจในรูปคำ ความหมาย และนำศัพท์ไปใช้ในการรับและส่งสารในบริบทที่แตกต่างได้อย่างเหมาะสม (Meara, 1996; Velasco, 2007; Nation, 2013) นอกจากนี้ จากการศึกษางานวิจัยพบว่าการพัฒนาความสามารถด้านศัพท์ของผู้เรียนยังช่วยเสริมสร้างความสามารถทั้ง 4 ทักษะในการสื่อสาร ซึ่งได้แก่ ทักษะการฟัง หากผู้เรียนมีจำนวนคำศัพท์ที่รู้มากและเข้าใจความหมายและบริบทของศัพท์ดี สามารถส่งเสริมความสามารถในการฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Zhang & Graham, 2020; Alhatmi, 2021; Tong, Hasim, & Abdul, 2022) ทักษะการพูด เมื่อมีความสามารถด้านศัพท์ที่สูง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงการพูดสื่อสารของพวกเขาในสถานการณ์ที่แตกต่างได้ (Koizumi & In'nami, (20133; Takumi & Jon, 2013) ทักษะการอ่าน เมื่อมีความสามารถด้านศัพท์ที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อระดับความสามารถในการอ่านและการสื่อสารภาษาในบริบทที่แตกต่าง (Jane & Fernando, 2020) และทักษะการเขียน ความรู้ในศัพท์และความสามารถด้านศัพท์ที่ดี ส่งผลต่อระดับความสามารถในการเขียนที่ดีและมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกัน (Paskalina & Catharina, 2021; Samsidara, Rizki, & Andi, 2022) ดังนั้น เมื่อผู้เรียนมีความสามารถด้านศัพท์ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ ความรู้ด้านศัพท์ คือความสามารถในการออกเสียง สะกดศัพท์ บอกความหมายของศัพท์ได้ถูกต้อง และความสามารถในการใช้ศัพท์ คือความสามารถในการนำศัพท์ไปใช้ในบริบททางภาษา

ผ่านทักษะการฟังและพูดได้อย่างถูกต้องทั้งในด้านความหมายและโครงสร้างทางภาษา ผู้เรียนย่อมมีความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีความหมายและเหมาะสมกับบริบทนั้น

จากความสำคัญของความสามารถด้านศัพท์ที่มีต่อความสามารถในการใช้ภาษาและทักษะในการสื่อสาร สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของผู้เรียนในประเทศไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษาที่ขาดความสามารถด้านศัพท์ Somjai และ Soontornwipast (2020) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนในประเทศไทยรู้ศัพท์ไม่เพียงพอ สืบเนื่องจากบริบททางการศึกษาของประเทศไทย ด้วยสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ชั้นเรียนดูเหมือนจะเป็นโอกาสเดียวที่พวกเขามีโอกาสใช้ศัพท์ที่เรียนรู้เพื่อสื่อสารกัน ทำให้ผู้เรียนไทยไม่ค่อยได้สัมผัสกับการฝึกฝนภาษาที่แท้จริงและทำให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านศัพท์ที่ไม่เพียงพอ อีกทั้ง Lertseeti และ Yachalee (2015) ได้ระบุว่าปัญหาการรู้ศัพท์ของเด็กไทยคือ ผู้เรียนไม่สามารถจดจำและระลึกศัพท์ที่เรียนแล้วได้ โดยผู้เรียนไม่สามารถระบุความหมายของศัพท์นั้นได้ ซึ่งเป็นผลจากการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ในรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสม การเรียนรู้ศัพท์มักเป็นวิธีการที่เน้นการท่องจำคำศัพท์โดยการแปลคำเป้าหมายเป็นภาษาที่หนึ่งของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้รับการอธิบายและคำแนะนำที่เป็นคำเป้าหมายจากครูโดยไม่มีบริบทที่ต่อยอดสู่การใช้ศัพท์ในการแสดงความหมายหรือการสื่อสาร นอกจากนี้ อีกหนึ่งปัญหาความสามารถด้านศัพท์ของผู้เรียนในประเทศไทยคือ ผู้เรียนเข้าใจความหมายของศัพท์เพียงความหมายเดียว และไม่สามารถใช้ศัพท์ในประโยคเพื่อสื่อสารความหมายได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม การเรียนรู้ศัพท์โดยวิธีการท่องจำควบคู่กับความหมายแบบความหมายเดียว เมื่อพบศัพท์ในบริบทที่แตกต่างจากเดิมไม่ใช่ความหมายที่ผู้เรียนเคยพบมา จะไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนรู้ไปต่อยอดสู่การสื่อสารภาษาได้ (Chaladman, 2013; Schmitt & Schmitt, 2014; Khumwong & Chaipoopiruk, 2017)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อแก้ปัญหาความสามารถด้านศัพท์ของผู้เรียนพบว่า ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ในศัพท์และเสริมสร้างความสามารถในการนำศัพท์ไปใช้ในการรับและส่งสาร จากการศึกษาแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based learning) เป็นแนวทางที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดความสามารถด้านศัพท์คือ เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ออกแบบและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการสำรวจ เพื่อจะได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นที่ส่งเสริมการพัฒนาทางด้านสติปัญญา และความรู้ความเข้าใจผ่านการมีส่วนร่วม (Bodrova & Leong, 2007; Brigs & Hansen, 2012; Ebbeck, Yim, & Lee, 2013; Johnstone, 2022) โดยมีหลักการสำคัญ ได้แก่ 1) ผู้เรียนมีสิทธิในการเลือกเล่น การตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการเล่นของผู้เรียนด้วยความเคารพและเอาใจใส่ต่อความคิดของผู้เรียน เป็นสิ่งที่ต้องปฏิบัติเมื่อจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น 2) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นต้องผ่านการยอมรับการแสดงออกที่หลากหลายของผู้เรียน 3) การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นมาจากความสนใจและความต้องการของผู้เรียน 4) นักเรียนมีสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยความร่วมมือโดยผู้เรียนและครู (Ontario Ministry of Education, 2016; Australian Government Department of Education, 2022; Parker, Thomsen, & Berry, 2022) แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นจึงมีความสอดคล้องกับการส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งได้แก่ การเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นพื้นฐานสำหรับการใช้ศัพท์ ผู้เรียนจะเข้าใจการใช้งานและความเกี่ยวข้องในสถานการณ์จริงได้ดีขึ้น ช่วยให้นักเรียนได้สำรวจและทดลองใช้ภาษาในบริบทที่จำเป็น (Nolan & Paatsch, 2018) ผู้เรียนสามารถฝึกการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ส่งเสริมความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับความหมายของคำและการนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสาร ทำให้เกิดความเข้าใจและการจำคำศัพท์ที่คงทนขึ้น (Parker, Thomsen & Berry, 2022) อีกทั้งการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่มีหลากหลายมิติและผสมผสานระหว่างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่าง ทำให้การเชื่อมโยงคำศัพท์กับบริบทในโลกจริงเป็นประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพ (Hunter, 2019) ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านการเล่นสามารถส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านศัพท์และนำศัพท์ไปใช้อย่างมีความหมายและเหมาะสม

ในการสื่อสาร นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้าน ที่เป็นแนวทางที่สอดคล้องในการส่งเสริมการรู้ศัพท์และความสามารถด้านศัพท์จากบริบททางภาษาในชีวิตประจำวัน โดยการเล่นพื้นบ้านเป็นการเล่นที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ การเล่นพื้นบ้านไม่ว่าจะมาจากส่วนใดของประเทศล้วนมีที่มาที่สะท้อนถึงสภาพความเป็นอยู่ บริบทและวัฒนธรรมของสถานที่นั้น และมีประโยชน์ในด้านต่าง ๆ อาทิเช่น การเล่นทำให้ผู้เรียนฝึกฝนการเคลื่อนไหว และสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ นอกจากนี้ กรมพลศึกษา (2557) ได้ระบุคุณค่าของการเล่นพื้นบ้านสำหรับเด็กไทย โดยแบ่งออกเป็นด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม และด้านภาษา ดังนี้ ด้านวัฒนธรรม การเล่นพื้นบ้านมีลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของผู้เรียนอย่างชัดเจน อาทิเช่น เป็นการเสริมสร้างพละนาถมิที่สมบูรณ์พร้อมจากการเรียนรู้และปฏิบัติ ด้านสังคม การเล่นพื้นบ้านยังสะท้อนภาพของสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น สภาพความเป็นอยู่ของผู้เรียน และมีความสำคัญอย่างยิ่งในด้านภาษา บางประเภทของการเล่นมีบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งมีคุณค่าทางภาษาในแง่ของการสื่อสาร บทร้องหรือเนื้อหา มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนการพัฒนาภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะมีทั้งศัพท์และคำพูดตามบริบทที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับ Ospankulov, Zhumabayeva และ Nurgaliyeva (2023) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนที่เรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีเนื้อหาในบริบทหรือสถานการณ์ที่ตนเองคุ้นเคยในภาษาหลักของตนเอง หากเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องรู้มีการเชื่อมโยงจากสิ่งที่ใช้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนจะสามารถบอกความหมายของศัพท์ไปยังภาษาของตนเองได้ดีขึ้น และจะสามารถจดจำและใช้ศัพท์ด้วยความเข้าใจ ดังนั้น การเล่นพื้นบ้านจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถของนักเรียนประถมศึกษาทั้งด้านร่างกายและสติปัญญา โดยเฉพาะในความสามารถด้านศัพท์ที่นักเรียนต้องมีความรู้ด้านศัพท์และความสามารถในการใช้ศัพท์เพื่อรับและส่งสาร จากที่มาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา
- 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดย
  - 2.1 เปรียบเทียบความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
  - 2.2 ศึกษาความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้
  - 2.3 ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการเล่นพื้นบ้านไทย

## การทบทวนวรรณกรรม

### 1. ความสามารถด้านศัพท์

ความสามารถด้านศัพท์ หมายถึง ความสามารถในการใช้ศัพท์ในภาษาหนึ่ง โดยมีความเข้าใจในรูปคำ ความหมาย และนำศัพท์ไปใช้ในการรับและส่งสารในบริบทที่แตกต่างกันได้อย่างเหมาะสม (Meara, 1996; Velasco, 2007; Nation, 2013) ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ด้าน นั่นก็คือ 1. ความรู้ด้านศัพท์ คือ ความสามารถในการออกเสียง สะกดศัพท์ บอกความหมายของศัพท์ได้ถูกต้อง และ 2. ความสามารถในการใช้



ศัพท์ คือความสามารถในการนำศัพท์ไปใช้ในบริบททางภาษาผ่านทักษะการฟังและพูดได้อย่างถูกต้องทั้งในด้านความหมายและโครงสร้างทางภาษา (Nation, 2008; Van & Duijikers, 2013)

## 2. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมผ่านการเล่น เพื่อได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นที่ส่งเสริมการพัฒนาทางด้านสติปัญญา และความรู้ความเข้าใจผ่านการมีส่วนร่วม โดยมีหลักการสำคัญ ได้แก่ 1. นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการคิด นักเรียนมีสิทธิ์ในการเลือกเล่นเอง 2. นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น และกระบวนการเรียนรู้ต้องผ่านการยอมรับและแสดงออกที่หลากหลายของนักเรียน 3. การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกิดจากความสนใจและความต้องการของนักเรียน และมีการชี้แนะจากครูเพื่อบรรลุมิติวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และ 4. นักเรียนมีสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Bodrova & Leong, 2007; Brigs & Hansen, 2012; Ebbeck, Yim, & Lee, 2013; Johnstone, 2022)

## 3. การละเล่นพื้นบ้านไทย

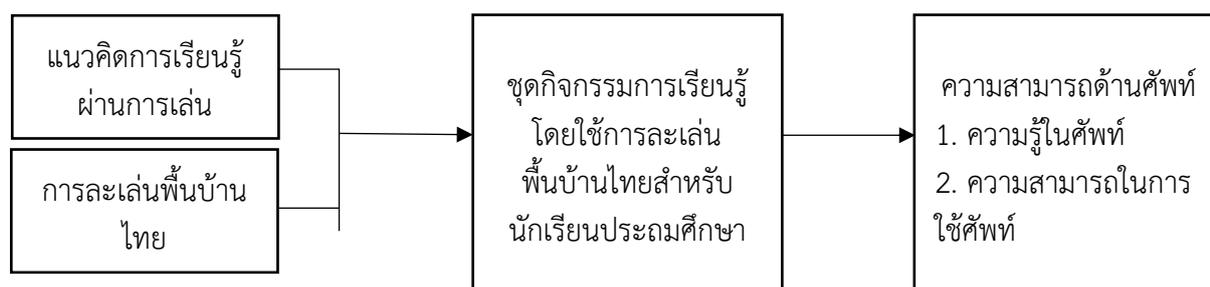
การละเล่นพื้นบ้านไทย หมายถึง การเล่นของนักเรียนที่มีวิธีการเล่นที่เป็นขั้นตอน มีท่าทาง และมีเพลงประกอบ ให้ความสนุกสนาน และสะท้อนถึงบริบท ค่านิยม ประเพณี และแนวปฏิบัติทางสังคมของชุมชน ซึ่งได้แก่ การละเล่นมอญซ่อนผ้า การละเล่นงูกินหาง การละเล่นโพงพาง การละเล่นรี ๆ ข้าวสาร และการละเล่นจ้ำจี้

## 4. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การรวมชุดของกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้อย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ มุ่งเน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยนำกิจกรรมมาจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมตามระยะเวลาที่กำหนด มีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ส่วนที่ 1 ส่วนนำของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ (1) หลักการของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (2) วัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนรู้ และ (3) เนื้อหาประกอบคำศัพท์ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ส่วนที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนที่ 3 การประเมินผล และส่วนที่ 4 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการทบทวนวรรณกรรมจะเห็นได้ว่า การนำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นมาใช้ร่วมกับการละเล่นพื้นบ้านไทยสามารถส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวทางทั้งสองมาสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปิดโอกาสให้พวกเขาได้ ควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ตั้งแต่การตั้งเป้าหมายคำศัพท์ที่อยากเรียนรู้ ไปจนถึงการสำรวจและเลือกใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ภายในการละเล่นเพื่อไปถึงเป้าหมายนั้น การมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและเพื่อนร่วมทีมในระหว่างการเล่น จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีความหมายและน่าจดจำ ทั้งนี้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะสามารถช่วยส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียน

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนและวิธีการในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. **ประชากร** คือ นักเรียนประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดปทุมธานี กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย

2. **กลุ่มตัวอย่าง** คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 35 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

3. **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ประกอบด้วย

3.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วยส่วนนำ ที่ระบุหลักการและวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม ส่วนของคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม ส่วนของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ระบุคำอธิบายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และส่วนของการวัดและประเมินผล ที่ระบุแบบประเมิน มีเนื้อหาบูรณาการคำศัพท์ โครงสร้าง และทักษะภาษาอังกฤษ รวมทั้ง 5 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แต่ละชุดกิจกรรมใช้เวลาสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้ง 10 ชั่วโมง และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสม ได้รับค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.87 มีรายละเอียดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

3.2 แบบวัดความสามารถด้านศัพท์ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านศัพท์ นิยาม องค์ประกอบ และการวัดและประเมินผลที่เกี่ยวกับความสามารถด้านศัพท์ และสร้างเป็นแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถด้านศัพท์ตามองค์ประกอบ ได้แก่ ความรู้ด้านศัพท์และความสามารถในการใช้ศัพท์ จำนวน 1 ฉบับ โครงสร้างของแบบวัดความสามารถด้านศัพท์ ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 เป็นการวัดความรู้ด้านศัพท์ จำนวน 15 ข้อ และส่วนที่ 2 เป็นการวัดความสามารถในการใช้ศัพท์ จำนวน 15 ข้อ รวมจำนวนแบบวัดทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนน และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ ได้รับค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.86

3.3 แบบบันทึกการเรียนรู้ศัพท์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถด้านศัพท์ตามองค์ประกอบ มีลักษณะเป็นทั้งแบบรายการตรวจสอบ (Checklist) การเขียนสะท้อนผลการปฏิบัติ และการเขียนแบบอิสระ ภายใต้หัวข้อการบันทึกการเรียนรู้ศัพท์จากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุดกิจกรรม กำหนดให้นักเรียนตรวจสอบและเขียนบันทึกการเรียนรู้ศัพท์รวมจำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ครั้งละ 1 บันทึก รวมเป็นทั้งหมด 5 บันทึก นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ ได้รับค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

3.4 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย มีวัตถุประสงค์ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดให้เป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group Interview) โดยแบ่งการสัมภาษณ์เป็น 3 กลุ่ม เป็นกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถด้านศัพท์ที่แตกต่างกัน จำนวน 12 คน โดยการสัมภาษณ์แบบกลุ่มใช้คำถามที่มีการกำหนดประเด็นหรือวัตถุประสงค์เพื่อชักจูงให้เกิดความคิดและการตัดสินใจ นักเรียนสามารถโต้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ ได้รับค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

4. **การเก็บรวบรวมข้อมูล**

4.1 ผู้วิจัยทดสอบความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้ระยะเวลาในการทดสอบ 60 นาที จากนั้นนำแบบวัดมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านศัพท์



4.2 ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 5 ชุดกิจกรรม รวมเป็นเวลาทั้งหมด 10 ชั่วโมง ผู้วิจัยใช้การสังเกตการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและบันทึกการสอน แล้วให้นักเรียนเขียนแบบบันทึกการเรียนรู้ศัพท์ของนักเรียนหลังจากเรียนรู้ตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุดกิจกรรม

4.3 เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ทุกชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยทดสอบความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังจากมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับความคิดเห็นนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

4.4 ผู้วิจัยดำเนินการตรวจและประเมินคะแนนความสามารถด้านศัพท์และวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านศัพท์ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ไปวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานและตอบคำถามการวิจัย

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

### 5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1) วิเคราะห์คะแนนจากแบบวัดความสามารถด้านศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติบรรยายเพื่อคำนวณค่าเฉลี่ย ( $M$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ )

2) ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดความสามารถด้านศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบค่าที (Dependent t-test)

### 5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1) วิเคราะห์ประเด็นความสามารถด้านศัพท์ที่ได้จากแบบบันทึกการเรียนรู้ศัพท์ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis)

2) วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากข้อคำถามปลายเปิดในแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์แก่นสาระ

## ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีหลักการสำคัญ 3 ประการ คือ 1) ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการละเล่นพื้นบ้านที่คุ้นเคย และครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก 2) จัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ทั้งทางกายภาพและจิตใจให้ปลอดภัยและกระตุ้นความสนใจ และ 3) การออกแบบที่ครอบคลุมทั้งการฝึกความรู้ด้านคำศัพท์และการนำไปใช้ในการฟังและพูดอย่างเป็นธรรมชาติผ่านบริบทการละเล่น มีวัตถุประสงค์หลักของชุดกิจกรรมคือเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะภาษาอังกฤษ และส่งเสริมความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนประถมศึกษา ชุดกิจกรรมนี้ได้บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเข้ากับการละเล่นพื้นบ้านไทย ที่เน้นทักษะการพูดและการฟังจำนวน 5 อย่าง ได้แก่ การละเล่นรีรีข้าวสาร, งูกินหาง, มอญซ่อนผ้า, โพงพางและจ้ำจี้ มีลักษณะของชุดกิจกรรมประกอบด้วย 5 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับอาชีพและสถานที่ อารมณ์ความรู้สึก ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย สมาชิกในครอบครัว และกิจกรรมยามว่าง โดยแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบ ดังนี้

1. คู่มือครู
2. ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียน
3. แผนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน (ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน, ขั้นนำเสนอศัพท์, ขั้นร่วมกิจกรรมการเล่น, ขั้นขยายการเรียนรู้, ขั้นส่งเสริมการใช้ศัพท์, ขั้นสรุป)

4. สื่อประกอบการเรียนรู้ (เช่น เพลงประกอบการละเล่น, บัตรภาพ, ไฟล์เสียง)
5. แบบประเมินผลจากการปฏิบัติกิจกรรม

มีการวัดและประเมินผลจะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแต่ละชุดกิจกรรม โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น แบบวัดความสามารถด้านศัพท์ ไบกิจกรรม และเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการใช้ศัพท์ในการพูด

2. ผลการศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย ที่มีต่อความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดย

2.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สถิติ t-test พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านศัพท์หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 1** เปรียบเทียบความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

คะแนน	n	$\bar{X}$	SD	t	p-value
ก่อนเรียน	35	15.26	3.78	-28.615	.00*
หลังเรียน	35	22.80	3.56		

\* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้ความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย เท่ากับ 22.80 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.78 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนซึ่งมีค่าเท่ากับ 15.26 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.56 และมีค่าสถิติ t เท่ากับ -28.615 จึงสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านศัพท์หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผลการศึกษาศักยภาพด้านศัพท์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้มาจากแบบบันทึกการเรียนรู้ศัพท์ของนักเรียน โดยมีการนำเสนอข้อมูลตามองค์ประกอบของความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษ มีรายละเอียดดังนี้

1) ผลการศึกษาศักยภาพด้านศัพท์ตามองค์ประกอบความรู้ในศัพท์ พบว่า ในช่วงระยะแรกของการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่เริ่มแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการจดจำคำศัพท์ใหม่ ๆ ที่ได้พบเจอในกิจกรรม พร้อมทั้งบอกความหมายพื้นฐานได้ อย่างไรก็ดี ความท้าทายที่สำคัญในขณะนี้คือความแม่นยำในการสะกดคำ ซึ่งนักเรียนจำนวนมากยังคงประสบปัญหาในการจดจำลำดับตัวอักษรที่ถูกต้อง หรือบางรายไม่สามารถสะกดได้เลย นอกจากนี้ ยังพบว่ามีนักเรียนบางส่วนที่จำคำศัพท์ได้แต่ไม่แน่ใจหรือไม่สามารถบอกความหมายได้ และที่สำคัญที่สุดคือการระบุประเภทของคำ ซึ่งนับเป็นทักษะที่ยากที่สุดสำหรับนักเรียนส่วนใหญ่ในชั้นนี้ เมื่อเข้าสู่ระยะหลังของการเรียนรู้ พัฒนาการของนักเรียนปรากฏชัดเจนและมีความก้าวหน้าอย่างมาก ความสามารถในการสะกดคำศัพท์มีความแม่นยำสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ข้อผิดพลาดที่เคยพบในระยะแรกลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ขณะเดียวกัน ความเข้าใจในความหมายของคำศัพท์ก็มีความมั่นคงและถูกต้องมากขึ้น ควบคู่ไปกับความสามารถในการระบุประเภทของคำ โดยเฉพาะคำนามและ Gerund ที่พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน

2) ผลการศึกษาศักยภาพด้านศัพท์ตามองค์ประกอบความสามารถในการใช้ศัพท์ในการฟัง พบว่า ในระยะแรกของการเรียนรู้ แม้นักเรียนจำนวนมากจะเริ่มแสดงความสามารถในการจับคำศัพท์สำคัญที่ได้ยินและเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ แต่ก็ยังมีนักเรียนอีกไม่น้อยที่ประสบปัญหาในการประมวลผลจากการฟัง ปัญหาที่พบมีหลากหลาย ตั้งแต่การฟังไม่ชัดเจน ฟังไม่ทัน ไม่แน่ใจในความหมายของคำศัพท์ที่ได้



ยิบ ไปจนถึงการฟังไม่เข้าใจเลย ซึ่งชี้ให้เห็นว่าทักษะการรับสารจากการฟังของนักเรียนในขณะนี้ยังต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่ระยะหลังของการเรียนรู้ พัฒนาการด้านการฟังของนักเรียนกลับดีขึ้นอย่างก้าวกระโดด นักเรียนที่เคยประสบปัญหาในการฟังต่างแสดงความมั่นใจที่เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด พวกเขาสามารถแยกแยะเสียง จับคำศัพท์ และทำความเข้าใจความหมายในบริบทได้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความสามารถในการใช้ศัพท์เพื่อการฟังของนักเรียนมีการพัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นผลโดยตรงจากการได้สัมผัสและฝึกฝนภาษาอย่างสม่ำเสมอผ่านกิจกรรมการเรียนรู้

3) ผลการศึกษาความสามารถด้านศัพท์ตามองค์ประกอบความสามารถในการใช้ศัพท์ในการพูดพบว่า ในช่วงแรกของการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่เริ่มแสดงความกล้าและสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาสร้างเป็นประโยคต่างๆ ตามโครงสร้างที่กำหนดให้ในแต่ละกิจกรรมได้สำเร็จ อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนจำนวนหนึ่งที่ยังไม่พร้อมสำหรับการพูดเป็นประโยคเต็มรูปแบบในขณะนี้ โดยบางคนสามารถพูดได้เพียงคำศัพท์คำเดียว ในขณะที่บางคนแม้จะจำคำศัพท์ได้แต่ยังไม่สามารถสร้างประโยคได้ และมีนักเรียนอีกส่วนหนึ่งที่ยังไม่สามารถพูดสื่อสารได้เลย เมื่อเข้าสู่ระยะหลังของการเรียนรู้ ความสามารถในการพูดของนักเรียนได้พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด จำนวนนักเรียนที่สามารถสร้างประโยคได้ถูกต้องและมีความมั่นใจในการสื่อสารมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างสม่ำเสมอ สิ่งที่น่าสนใจคือ นักเรียนที่เคยประสบปัญหาในการพูดในระยะแรกหลายคน สามารถพัฒนาตนเองจนสามารถใช้คำศัพท์พูดเป็นประโยคได้อย่างเหมาะสมในระยะหลังนี้ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ทักษะการพูดของนักเรียนมีพัฒนาการในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยนักเรียนส่วนใหญ่สามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์และโครงสร้างที่เรียนรู้เพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสม่ำเสมอมากขึ้น

2.3 ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า

1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกอย่างยิ่งต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการละเล่นพื้นบ้านไทย เพราะเป็นกิจกรรมที่เปลี่ยนการเรียนรู้ให้น่าสนุกสนานและตื่นตัวผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย หัวใจสำคัญของความสำเร็จคือการที่คำศัพท์ถูกนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของกติกาการเล่นโดยตรง ทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้อย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพว่าการท่องจำแบบเดิมนอกจากนี้ บรรยากาศที่เน้นการมีส่วนร่วมและไร้ความกดดันยังช่วยลดความกลัว ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น ดังนั้น กิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่เพียงช่วยให้การเรียนรู้คำศัพท์เกิดผลดี แต่ยังช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้แก่เด็กนักเรียนอีกด้วย

2) ด้านความรู้ที่ได้รับจากชุดกิจกรรม พบว่า ชุดกิจกรรมโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยสามารถทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ โดยครอบคลุมคำศัพท์หลากหลายหมวดหมู่ที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมนี้สามารถช่วยขยายคลังคำศัพท์ที่จำเป็นต่อการสื่อสารได้เป็นอย่างดี สิ่งที่สำคัญยิ่งกว่าการเรียนรู้คำศัพท์ที่หลากหลาย คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ไม่ได้มาจากการท่องจำเพียงอย่างเดียว แต่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน กิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการการใช้ประสาทสัมผัสหลายส่วนพร้อมกัน ทั้งการฟัง การพูด การมองเห็น และการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจและการจดจำที่ลึกซึ้งและยาวนานกว่าเดิม ดังนั้น ความรู้ที่นักเรียนได้รับจึงเป็นมากกว่าการจำคำศัพท์ แต่เป็นความเข้าใจในความหมายและการใช้งานเบื้องต้นในบริบทจำลองที่มีความหมายต่อตัวพวกเขาโดยตรง

3) ด้านความประทับใจในชุดกิจกรรม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความประทับใจและทัศนคติเชิงบวกอย่างยิ่งต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย ความรู้สึกที่เด่นชัดที่สุดคือ "ความสนุก" และ "ความตื่นตัว" ซึ่งแตกต่างจากบรรยากาศการเรียนในห้องเรียนแบบเดิม นักเรียนชื่นชอบการผสมผสานระหว่าง "การเล่น" และ "การเรียนรู้" เข้าด้วยกันอย่างลงตัว ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ไม่รู้สึกว่าเป็นภาระ แต่

เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่สนุกสนานโดยธรรมชาติ ความประทับใจไม่ได้หยุดอยู่แค่ความสนุก แต่ยังส่งผลโดยตรงต่อความมั่นใจและความกล้าแสดงออกของนักเรียน บรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่เคร่งเครียดและไม่เน้นการตัดสินถูกผิด ทำให้นักเรียนไม่กลัวที่จะทำพลาดและกล้าที่จะพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น การได้เล่นและเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในสภาพแวดล้อมที่ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ได้ช่วยลดความประหม่าและสร้างพื้นที่ปลอดภัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม มีนักเรียนส่วนน้อยที่ยังรู้สึกเฉย ๆ หรือยังไม่กล้าแสดงออกเต็มที่ ซึ่งอาจเป็นผลจากบุคลิกภาพส่วนบุคคลหรือความรู้สึกในช่วงแรกที่ยังปรับตัวไม่ได้ แต่เมื่อพิจารณาในภาพรวมแล้ว ความประทับใจของนักเรียนมีรากฐานมาจากประสบการณ์ที่สนุกสนาน ช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และที่สำคัญคือสามารถสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) สิ่งที่นักเรียนต้องการให้เปลี่ยนแปลงในชุดกิจกรรม พบว่า แม้ว่านักเรียนจะชื่นชอบกิจกรรมอย่างมาก แต่ก็ได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อการพัฒนา โดยนักเรียนต้องการ ความหลากหลายของเกมและสื่อการสอน มากขึ้น เช่น เพิ่มภาพถ่ายจริงหรือสื่อที่มีเสียงประกอบ และเสนอให้ปรับกลุ่มฝึกฝนให้เล็กลง ประเด็นที่สำคัญที่สุด คือนักเรียนส่วนใหญ่ต้องการ ก้าวข้ามการเรียนรู้เป็นคำ ๆ ไปสู่การฝึกพูดเป็นประโยค ในบริบทที่ใกล้เคียงชีวิตจริง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นและพร้อมที่จะพัฒนาทักษะการสื่อสารในระดับที่สูงขึ้น ข้อเสนอแนะเหล่านี้จึงเป็นแนวทางอันมีค่าสำหรับครูในการนำไปต่อยอดและปรับปรุงกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

5) ด้านความเหมาะสมกับนักเรียน พบว่า นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าชุดกิจกรรมนี้ มีความเหมาะสมอย่างยิ่ง เพราะสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของพวกเขาที่เน้นการเคลื่อนไหวและการลงมือทำ อีกทั้งมีความยากง่ายในระดับที่พอดี พวกเขายืนยันว่าวิธีการนี้ช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดีและรวดเร็วกว่าการท่องจำแบบเดิม ที่สำคัญที่สุด บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและไม่เคร่งเครียดได้ช่วยลดความวิตกกังวล และทำให้พวกเขาารู้สึกว่าภาษาอังกฤษไม่ยากเกินไป ผลลัพธ์ที่ชัดเจนคือ นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งเป็นผลสำเร็จจากการบูรณาการการเล่นและการเรียนรู้เข้าไว้ด้วยกันอย่างลงตัว

## อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเกิดจากการวิเคราะห์หลักการของการเรียนรู้ผ่านการเล่นและประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทย และนำไปสู่การสังเคราะห์ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนและแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีส่วนช่วยในการส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา มีการอภิปรายโดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การบูรณาการการละเล่นพื้นบ้านไทยเข้ากับบริบททางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ชุดกิจกรรมได้นำการละเล่นพื้นบ้านไทยที่นักเรียนคุ้นเคยและชื่นชอบ (เช่น งูกินหาง, มอญซ่อนผ้า, รีรีข้าวสาร) มาเป็นแกนกลางในการนำเสนอและฝึกฝนคำศัพท์ กลยุทธ์นี้ช่วยพลิกโฉมบรรยากาศการเรียนรู้ จากที่อาจเคยน่าเบื่อหรือเคร่งเครียด ให้กลายเป็นช่วงเวลาสนุกสนานและตื่นเต้น ความคุ้นเคยกับกติกาการเล่นช่วยลดภาระทางความคิดของนักเรียน ทำให้พวกเขาสามารถมุ่งความสนใจไปที่การใช้ภาษาได้อย่างเต็มที่ ที่สำคัญคือบรรยากาศที่ไม่ตัดสินถูกผิดได้ช่วย ลดความวิตกกังวล ในการใช้ภาษาใหม่ และสร้าง แรงจูงใจจากภายใน ผ่านประสบการณ์ "เล่นไปด้วย เรียนไปด้วย" อย่างแท้จริง แนวทางนี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ชี้ว่าการเล่นช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาและสังคม (Parker, Thomsen, & Berry, 2022; Australian Government Department of Education, 2022) และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ อีกทั้งยังเป็นการนำหลักการสอนที่อิงบริบทวัฒนธรรม (Culturally Relevant Pedagogy) มาปรับใช้ ซึ่งช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับภูมิหลังและอัตลักษณ์ของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและเพิ่มความผูกพันกับบทเรียน (Ladson-Billings, 1995; Paris & Alim, 2017)

2) การออกแบบที่ยืดหยุ่นเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมความปลอดภัยทางใจ กิจกรรมถูกออกแบบให้เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมตามความถนัดและความสนใจที่หลากหลาย ผ่านการเล่นที่ยืดหยุ่นซึ่งรองรับการแสดงออกที่แตกต่างกัน แนวทางนี้ได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยว่าสามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมและทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ ในกระบวนการนี้ ครูได้เปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็น ผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ที่คอยสังเกตการณ์ ให้คำแนะนำ และกระตุ้นการเรียนรู้ในจังหวะที่เหมาะสม ซึ่งเป็นกลยุทธ์สำคัญของการขึ้นนำการเล่น (guided play) ที่มีประสิทธิภาพ (Miller & O'Connor, 2023) ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นใน สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยทางจิตใจที่นักเรียนกล้าลองผิดลองถูกโดยไม่กลัวการถูกตัดสิน ซึ่งผลวิจัยยืนยันว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มความกล้าในการสื่อสารของผู้เรียนภาษาที่สอง (Parker, Thomsen, & Berry, 2022)

3) การใช้สื่อประกอบที่หลากหลายเพื่อสร้างประสบการณ์ที่สมบูรณ์ ชุดกิจกรรมมีการใช้สื่อหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองต่อผู้เรียนที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะการใช้เพลงที่แต่งขึ้นใหม่ประกอบการละเล่น ซึ่งจังหวะและทำนองช่วยในการจดจำคำศัพท์และฝึกออกเสียงอย่างเป็นธรรมชาติ (Medina, 2019) ขณะเดียวกันก็ช่วยลดความกังวลในการพูด (Yildiz & Soruç, 2021) นอกจากนี้ยังใช้ สื่อทัศนูปกรณ์ (เช่น PowerPoint, บัตรภาพ) เพื่อช่วยให้เข้าใจความหมายอย่างเป็นรูปธรรม (Wang & Liu, 2024) สื่อเสียง เพื่อเป็นแบบอย่างการออกเสียงที่ถูกต้อง และสื่อที่จับต้องได้ (เช่น อุปกรณ์การเล่นจริง) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการที่ว่าผู้เรียนจดจำได้ดีที่สุดจากประสบการณ์ตรง (Dale's Cone of Experience) การผสมผสานสื่อเหล่านี้จึงช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย ที่มีต่อความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า คะแนนความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (.05) สามารถอธิบายได้ว่าเกิดจากการออกแบบชุดกิจกรรมที่วางอยู่บนรากฐานของหลักการเรียนรู้ที่ทรงพลังหลายประการผสมผสานกันอย่างลงตัว แกนหลักของความสำเร็จคือ การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) โดยการนำการละเล่นพื้นบ้านไทยที่คุ้นเคยมาใช้ ได้สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สนุกสนานและช่วยลดความวิตกกังวล ซึ่งมีงานวิจัยสนับสนุนว่าช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาและความสามารถทางปัญญาได้อย่างมีนัยสำคัญ (Parker, Thomsen, & Berry, 2022; Australian Government Department of Education, 2022) ภายในบริบทการเล่นนี้ นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์อย่างมีความหมาย ไม่ใช่การท่องจำเป็นรายการที่แยกส่วนจากกัน (Lertseeti และ Yachalee, 2015) มากไปกว่านั้น การเรียนรู้อย่างถูกเสริมพลังด้วย การบูรณาการหลายประสาทสัมผัส (Multisensory Learning) ผ่านการฟัง พูด มองเห็น และเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจดจำ (Sari, 2022) แนวทางทั้งหมดนี้สอดคล้องกับหลักการของ Game-Based Language Learning (GBLL) ที่มีประสิทธิภาพ โดยกิจกรรมมีองค์ประกอบของเกมที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียน (Zainuddin et al., 2020) และสร้างโอกาสในการฝึกฝนภาษาอย่างสมจริง ดังนั้น ความสำเร็จของชุดกิจกรรมการเรียนรู้จึงไม่ได้มาจากปัจจัยใดปัจจัยหนึ่ง แต่เกิดจากการผสมผสานหลักการเหล่านี้เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ สร้างเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนอย่างแท้จริง

2.2 ผลการศึกษาศักยภาพด้านศัพท์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1. องค์ประกอบความรู้ในศัพท์ พัฒนาการด้านความรู้ในศัพท์ของนักเรียนแสดงให้เห็นถึงการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งขึ้นอย่างเป็นลำดับ ในระยะแรก นักเรียนเริ่มจดจำคำศัพท์ได้ แต่ยังพบความท้าทายสำคัญด้านความแม่นยำในการสะกดและการระบุประเภทของคำ แต่เมื่อเข้าสู่ระยะหลัง ความสามารถเหล่านี้กลับก้าวหน้าอย่างชัดเจน ข้อผิดพลาดในการสะกดลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ความเข้าใจในความหมายมีความ

มั่นคง และที่สำคัญคือสามารถระบุประเภทของคำได้ดีขึ้นมาก ความก้าวหน้านี้เป็นผลมาจากการออกแบบกิจกรรมที่ผสมผสานหลายหลักการเข้าด้วยกัน เริ่มจาก การนำเสนอศัพท์อย่างชัดเจน (Explicit Presentation) ในช่วงต้นของบทเรียน ซึ่งช่วยวางรากฐานความรู้ทั้งด้านรูปคำ ความหมาย และการใช้ (Nation, 2013) ตามมาด้วย การใช้สื่อหลากหลายรูปแบบ (Multimodal Input) เช่น ภาพ เสียง และเพลง ซึ่งช่วยให้นักเรียนประมวลผลและสร้างการจดจำที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (Mayer, 2020) นอกจากนี้ การฝึกฝนซ้ำในบริบทที่แตกต่างกัน ตลอดกิจกรรมยังช่วยตอกย้ำให้ความจำคงทน และบรรยากาศการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่สนุกสนานอาจช่วยลดภาระทางปัญญา (Parker, Thomsen, & Berry, 2022) ทำให้นักเรียนสามารถจัดสรรทรัพยากรไปสู่การเรียนรู้รายละเอียดเชิงโครงสร้างของคำได้มากขึ้น จนนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าเดิม

## 2. องค์ประกอบความสามารถในการใช้ศัพท์

2.1 ความสามารถในการใช้ศัพท์ในการฟัง พัฒนาการด้านการฟังปรากฏชัดเจน จากระยะแรกที่นักเรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการประมวลผลเสียงและต้องอาศัยท่าทางประกอบอย่างมาก มาสู่ระยะหลังที่ส่วนใหญ่สามารถฟังและเข้าใจคำศัพท์ในบริบทได้อย่างมั่นใจและแม่นยำขึ้น ปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมทักษะนี้คือ กิจกรรมได้นำเสนอภาษาในบริบทที่สนุกสนานและ เป็นข้อมูลที่เข้าใจได้ (Comprehensible Input) ผ่านเพลงและการละเล่น (Krashen, 1985) นอกจากนี้ ลักษณะของเกมยังได้กระตุ้นให้เกิด การฟังอย่างตั้งใจ (Active Listening) เพราะนักเรียนจำเป็นต้องฟังคำสั่งหรือคำถามเพื่อที่จะร่วมเล่นได้อย่างถูกต้อง (Al-Nouh et al., 2022) และที่สำคัญ สภาพแวดล้อมที่เน้นการเล่นและไม่เคร่งเครียดช่วยลดความวิตกกังวล ทำให้นักเรียนเปิดรับข้อมูลจากการฟังได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษา (Parker, Thomsen, & Berry, 2022)

2.2 การใช้ศัพท์ในการพูด ทักษะการพูดมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด จากระยะแรกที่นักเรียนบางส่วนยังไม่กล้าพูดหรือพูดได้เพียงคำเดียว มาสู่ระยะหลังที่ส่วนใหญ่สามารถสร้างประโยคตามโครงสร้างได้อย่างสม่ำเสมอและมั่นใจมากขึ้น ความสำเร็จนี้เกิดจาก การสร้างโอกาสในการพูดอย่างมีโครงสร้าง ซึ่งมีตัวอย่างและโครงสร้างประโยค (sentence frames) ช่วยลดภาระและสร้างความมั่นใจในการเริ่มต้น (Sari et al., 2022) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การผลิตภาษา (output) ช่วยพัฒนาความถูกต้อง (Swain, 1995) การพูดนั้นเกิดขึ้นในบริบทที่มีความหมายเพื่อบรรลุเป้าหมายในเกม ซึ่งใกล้เคียงกับหลักการสอนภาษาเพื่อการปฏิบัติงาน (Task-Based Language Teaching) อย่างไรก็ตาม ปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือ สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยทางจิตใจ จากการเล่น ได้ช่วยลดความกลัวต่อความผิดพลาด และสร้างความมั่นใจให้นักเรียนกล้าแสดงออกทางวาจามากขึ้น ซึ่งเป็นผลตอบรับเชิงบวกที่ส่งเสริมการเรียนรู้ต่อไป (Parker, Thomsen, & Berry, 2022)

2.3 ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นที่บ้านไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า

1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกอย่างยิ่ง โดยมองว่าการประยุกต์ใช้การละเล่นที่บ้านไทยที่คุ้นเคย เช่น งูกินหาง มอญซ่อนผ้า และวิธีข้าวสาร ได้เปลี่ยนแปลงบรรยากาศการเรียนภาษาอังกฤษให้เต็มไปด้วยความสนุกสนานและตื่นเต้น นักเรียนชื่นชอบการได้เคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนวัยประถมศึกษา ที่สำคัญคือการบูรณาการคำศัพท์เข้ากับกติกาของเกมโดยตรง ทำให้การเรียนรู้มีความหมาย เชื่อมโยงกับการกระทำจริง และจดจำได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ชี้ว่าเกมที่บ้านช่วยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Sari, 2022; Lertseeti และ Yachalee, 2015) และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นมิตรและมีความหมาย

2) ด้านความรู้ที่ได้รับจากชุดกิจกรรม นักเรียนสะท้อนว่าสามารถจดจำคำศัพท์ในหมวดหมู่ต่างๆ ที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี และสามารถเชื่อมโยงการได้มาซึ่งความรู้ที่นั้นเข้ากับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรมอย่างชัดเจน พวกเขาอธิบายได้ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านการลงมือปฏิบัติ



เช่น การเล่นเกมที่ต้องเคลื่อนไหวร่างกาย การร้องเพลงพร้อมทำท่าทาง หรือการทายคำศัพท์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ใช้หลายประสาทสัมผัสพร้อมกัน ไม่ใช่การท่องจำแบบเดิม ๆ สิ่งนี้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการปฏิบัติ (Akasha, 2023) และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและคงทน (Kolb, 2015 อ้างถึงใน Roberts, 2018)

3) ด้านความประทับใจในชุดกิจกรรม นักเรียนแสดงความประทับใจอย่างมากผ่านคำว่า "สนุก" "ตื่นเต้น" และ "ไม่เบื่อ" พวกเขาชื่นชอบประสบการณ์ "เล่นไปด้วย เรียนไปด้วย" ซึ่งช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษและทำให้การเรียนรู้ไม่เป็นภาระ บรรยากาศที่ไม่กดดันและไม่กลัวความผิดพลาดนี้ได้ช่วยลดความวิตกกังวลและสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมาก แม้จะมีส่วนน้อยที่ยังรู้สึกเฉยๆ ในช่วงแรกก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีด้านปัจจัยทางอารมณ์ในการเรียนภาษา (Krashen, 1982 อ้างถึงใน Shrestha, 2021) และงานวิจัยที่ยืนยันว่าเกมช่วยลดความกังวลและเพิ่มความมั่นใจในการสื่อสารได้ (Dewi et al., 2022)

4) สิ่งที่นักเรียนต้องการให้เปลี่ยนแปลงในชุดกิจกรรม แม้จะพึงพอใจอย่างยิ่ง แต่นักเรียนได้ให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ซึ่งสะท้อนถึงการมีส่วนร่วม ข้อเสนอแนะครอบคลุมถึงความต้องการกิจกรรมที่หลากหลายและแปลกใหม่ขึ้น การใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจยิ่งขึ้น (เช่น ภาพจริง, บัตรคำศัพท์มีเสียง) และการปรับกลุ่มให้เล็กลงเพื่อการฝึกฝนที่ทั่วถึง ประเด็นที่สำคัญที่สุดคือ นักเรียนต้องการต่อยอดจากการเรียนรู้เป็นคำ ๆ ไปสู่การฝึกพูดเป็นประโยค ที่ซับซ้อนและใกล้เคียงชีวิตจริงมากขึ้น ซึ่งแสดงถึงความพร้อมที่จะพัฒนาทักษะการสื่อสารที่สูงขึ้น และเน้นย้ำถึงความสำคัญของการรับฟังเสียงของผู้เรียนเพื่อสร้างความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Cook-Sather, 2020)

5) ด้านความเหมาะสมกับนักเรียน นักเรียนเกือบทั้งหมดลงความเห็นว่าชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับพวกเขาอย่างยิ่ง เหตุผลหลักคือ กิจกรรมสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กประถมศึกษาที่เน้นการเคลื่อนไหวและการลงมือทำจริง พวกเขาทราบว่าวิธีการนี้ช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และที่สำคัญคือทำให้รู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษ "ไม่เครียด" และ "ไม่ยากอย่างที่คิด" นอกจากนี้ยังรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษมีความท้าทายที่พอดีกับวัย ซึ่งการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการเช่นนี้เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของเด็ก (NAEYC, 2020; UNICEF, 2022)

### องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

กระบวนการสอนนี้ถูกออกแบบเป็นเส้นทางที่ต่อเนื่องอย่างมีเหตุผล โดยเริ่มต้นจากการสร้างบริบทเพื่อจูงใจ (ขั้นที่ 1) เพื่อให้เด็กเห็นเป้าหมายและเกิด "เหตุผล" ที่จะเรียนรู้ ก่อนจะนำเสนอคำศัพท์ที่จำเป็น (ขั้นที่ 2) เปรียบเสมือนการมอบเครื่องมือเพื่อเตรียมความพร้อม จากนั้นจึงเข้าสู่หัวใจสำคัญคือ การนำคำศัพท์ไปใช้จริงทันทีในการเล่นที่บ้านไทย (ขั้นที่ 3) การออกแบบนี้เปลี่ยนบทบาทของคำศัพท์ จากสิ่งที่ต้องท่องจำให้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่จำเป็นต่อการเล่น ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติผ่านการเคลื่อนไหวและประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ก่อนจะปิดท้ายด้วยการต่อยอดอย่างเป็นระบบ คือการตกผลึกความรู้และฝึกใช้ประโยคเพื่อการสื่อสาร (ขั้นที่ 4-6) ซึ่งเป็นการนำทักษะที่ได้จากการเล่นมาขัดเกลาและเชื่อมโยงสู่การใช้งานในชีวิตจริง หัวใจที่ทำให้การออกแบบนี้ประสบความสำเร็จคือการจัดการกับมิติทางอารมณ์และความรู้สึกของผู้เรียน การใช้ความคุ้นเคยของการเล่นที่บ้านไทย ช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัยที่นักเรียนไม่กลัวที่จะทำผิด และใช้ความสนุก เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญ บรรยากาศที่ไม่กดดันและเน้นการมีส่วนร่วมนี้เองที่ช่วย ลดความวิตกกังวลลงได้อย่างมีนัยสำคัญ และเมื่อความกลัวลดลง ความมั่นใจและความกล้าแสดงออก ก็เพิ่มขึ้นเป็นผลโดยตรง ทำให้นักเรียนพร้อมที่จะเรียนรู้และฝึกฝนในขั้นที่ซับซ้อนขึ้น ดังนั้นกระบวนการนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงการสอนคำศัพท์ แต่เป็นการสร้างประสบการณ์เชิงบวกที่พัฒนาทั้งความรู้ ทักษะและเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษไปพร้อมกันอย่างสมบูรณ์

## สรุป

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษา โดยชุดกิจกรรมได้ถูกออกแบบให้ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง บูรณาการคำศัพท์เข้ากับการละเล่นพื้นบ้านไทยที่นักเรียนคุ้นเคย อาทิเช่น งูกินหางและมอญซ่อนผ้า ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงในสภาพแวดล้อมที่สนุกสนานและปลอดภัย ผลการศึกษาพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ โดยคะแนนความสามารถด้านศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในเชิงคุณภาพ นักเรียนแสดงให้เห็นพัฒนาการที่ชัดเจน จากที่เคยมีปัญหาด้านการสะกด การฟัง และการพูดในระยะแรก มีความแม่นยำและความมั่นใจเพิ่มขึ้นอย่างมากในระยะหลัง อีกทั้งในมุมมองของนักเรียนพวกเขามีทัศนคติเชิงบวกอย่างยิ่งต่อกิจกรรม โดยระบุว่า สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และทำให้จดจำคำศัพท์ได้ดีกว่าการท่องจำ และที่สำคัญที่สุดคือ บรรยากาศที่ไม่เครียดและเน้นการเล่นช่วย ลดความกลัวและสร้างความมั่นใจ ในการใช้ภาษาอังกฤษ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเป็นแนวทางที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์และสร้างเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียนประถมศึกษา

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ประยุกต์ใช้หลักการเรียนรู้ผ่านการเล่น ควรนำหลักการสำคัญ 3 ประการของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปปรับใช้ ได้แก่ 1) การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยคำนึงถึงความแตกต่าง เปิดโอกาสให้เลือกและลงมือปฏิบัติจริง 2) การสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริม ทั้งทางกายภาพและจิตใจ และ 3) การออกแบบกิจกรรมที่ครอบคลุมทั้งความรู้และการใช้ศัพท์ (ฟัง-พูด) การนำหลักการเหล่านี้มาใช้อย่างสม่ำเสมอ จะช่วยสร้างห้องเรียนภาษาอังกฤษที่มีชีวิตชีวาและส่งเสริมการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก

1.2 บูรณาการการละเล่นพื้นบ้านไทยและบริบทวัฒนธรรม เลือกใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยที่นักเรียนคุ้นเคยและสนใจ (เช่น การละเล่นงูกินหาง, รีรีข้าวสาร, มอญซ่อนผ้า, โพงพาง, จำจี้) มาดัดแปลงเพื่อสอดแทรกคำศัพท์และโครงสร้างภาษาอังกฤษเป้าหมาย การเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมนี้ไม่เพียงแต่ทำให้กิจกรรมสนุกสนาน แต่ยังสร้างความรู้สึกรักเป็นเจ้าของและลดความแปลกแยกกับภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยชี้ชัดว่านักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นเมื่อเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเหล่านี้

1.3 ครูสามารถนำแนวคิดการสร้างสรรค์หรือดัดแปลงเนื้อเพลงภาษาอังกฤษให้เข้ากับการละเล่นพื้นบ้านไทยที่นักเรียนคุ้นเคย เพื่อใช้เป็นกิจกรรมหลักหรือกิจกรรมเสริมในการสอนคำศัพท์และโครงสร้างประโยคง่าย ๆ ควรเลือกคำศัพท์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนและระดับของผู้เรียน และควรใช้ประโยชน์จากสื่อเพลงเพื่อช่วยนักเรียนในการฝึกลอกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จังหวะ และทำนองเสียงอย่างเป็นธรรมชาติและสนุกสนาน

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาผลกระทบระยะยาว การวิจัยนี้แสดงผลลัพธ์เชิงบวกในระยะสั้น (5 สัปดาห์) จึงควรมีการศึกษาติดตามผลในระยะยาว เช่น 6 เดือน หรือ 1 ปี เพื่อประเมินว่าความสามารถด้านคำศัพท์ที่เพิ่มขึ้นและเจตคติเชิงบวก ที่เกิดขึ้นนั้นมีความคงทนหรือไม่ และนักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ต่อยอดในระดับชั้นที่สูงขึ้นได้อย่างไร

2.2 การศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิผล ควรมีการออกแบบการวิจัยเชิงทดลองที่รัดกุม เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยนี้ กับแนวทางการสอนคำศัพท์



แบบอื่น ๆ ที่นิยมใช้ในโรงเรียนประถมศึกษา (เช่น การสอนโดยเน้นการท่องจำ, การใช้แบบฝึกหัด, การใช้แอปพลิเคชัน) โดยควบคุมตัวแปรต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนเกี่ยวกับจุดเด่นและข้อจำกัดของแต่ละแนวทาง

2.3 การขยายขอบเขตของการเล่นและเนื้อหาทางภาษา มีการสำรวจการเล่นที่บ้านไทยประเภทอื่น ๆ ที่ยังไม่ได้นำมาใช้ในการวิจัยนี้ (เช่น การเล่นที่เน้นการแข่งขันเป็นทีม, การเล่นที่ใช้พื้นที่กว้าง, การเล่นที่เน้นบทบาทสมมติ) เพื่อวิเคราะห์ศักยภาพในการส่งเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษด้านต่าง ๆ และพัฒนาและประเมินผลการใช้การเล่นที่บ้านเพื่อสอนเนื้อหาคำศัพท์ที่ซับซ้อนขึ้น

2.4 การศึกษาในบริบทและกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย ทดลองใช้และประเมินผลชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อดูว่าต้องมีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมหรือเนื้อหาอย่างไรให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจในแต่ละช่วงวัย หรือนำไปทดลองใช้ในโรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน เช่น โรงเรียนขนาดใหญ่กับขนาดเล็ก, โรงเรียนที่มีความพร้อมด้านทรัพยากรแตกต่างกัน เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงบริบทที่มีผลต่อการนำไปใช้และความสำเร็จ

### เอกสารอ้างอิง

- กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2557). *การเล่นที่บ้านไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 1). โรงพิมพ์เอสอพอเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.
- Addisu, S. G. (2021). The effectiveness of using the lexical approach to developing Ethiopian EFL learners' vocabulary competence. *HOW Journal*, 28(1), 69–93.
- Alhatmi, S. (2021). L2 vocabulary knowledge and listening proficiency: Highlighting key principles governing their intertwinement. *International Journal of English Language Teaching*, 9(7), 40–53.
- Nouh, A., Amin-Hanjani, S., Furie, K. L., Kernan, W. N., Olson, D. W. M., Testai, F. D., Alberts, M. J., Hussain, M. A., & Cumbler, E. U. (2022). Identifying best practices to improve evaluation and management of in-hospital stroke: A scientific statement from the American Heart Association. *Stroke*, 53, e165-e175. <https://doi.org/10.1161/STR.0000000000000402>
- Australian Government Department of Education. (2022). *Belonging, Being and Becoming: The Early Years Learning Framework for Australia (Version 2.0)*.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Briggs, M., & Hansen, A. (2012). *Play-based learning in the primary school*. Sage Publications.
- Chaladman, N. (2013). Vocabulary learning strategies employed by Thai and Vietnamese EFL learners. *English Language Teaching*, 6(6), 122–135.
- Cook-Sather, A. (2020). *Student voice across contexts: Fostering student agency in today's schools*. *Theory Into Practice*, 59(2), 182–191. <https://doi.org/10.1080/00405841.2019.1705091>
- Dewi, A. M. P., Santoso, U., Pranoto, Y., & Marseno, D. W. (2022). Dual modification of sago starch via heat moisture treatment and octenyl succinylation to improve starch hydrophobicity. *Polymers*, 14(6), 1086. <https://doi.org/10.3390/polym14061086>
- Ebbeck, M., Yim, H. Y. B., & Lee, L. W. M. (2013). Play-based learning. In *Early childhood education* (pp. 185–200). Allen & Unwin.

- Hunter, R. W., & Bailey, M. A. (2019). *Hyperkalemia: Pathophysiology, risk factors and consequences. Nephrology Dialysis Transplantation, 34*(Suppl. 3), iii2-iii11.  
<https://doi.org/10.1093/ndt/gfz206>
- Jannah, F. K., & Ammara, C. H. (2023). Teachers' roles in implementing play-based learning for teaching vocabulary: Perspectives of Thai primary school teachers. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan, 29*(1), 92–102.
- Johnstone, A. (2022). An inquiry into teachers' implementation of play-based learning aligned approaches within senior primary classes. *Kairaranga, 23*(1), 17–34.
- Katamba, F. (2005). *English words*. Routledge.
- Khumwong, P., & Chaipoopiruk, P. (2017). Thai EFL learners' motivation to learn English language. *English Language Teaching, 10*(5), 40–50.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal, 32*(3), 465-491.  
<https://doi.org/10.3102/00028312032003465>
- Lertseeti, S., & Yachalee, P. (2015). An investigation of errors in using English adverbs by Thai undergraduate students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 173*, 37–42.
- Mayer, R. E. (2020). Designing multimedia instruction in anatomy: An evidence-based approach. *Clinical Anatomy, 33*(2), 2-11
- McAfee, O., & Leong, D. J. (2011). *Assessing and guiding young children's development and learning* (5th ed.). Pearson Education.
- Meara, P. (1996). The dimensions of lexical competence. In G. Brown et al. (Eds.), *The vocabulary of language teaching* (pp. 35–52). Cambridge University Press.
- Michael, L. C. (2013). *Teaching vocabulary*. TESOL International Association.
- Milne, J., & McLaughlin, T. (2018). Examining the teacher's role in play-based learning: One teacher's perspective. *Set: Research Information for Teachers, 3*, 44–50.
- Nation, I. S. P. (2008). *Teaching vocabulary: Strategies and techniques*. Heinle Cengage Learning.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*.
- Nolan, A., & Paatsch, L. (2018). (Re)affirming identities: Implementing a play-based approach to learning in the early years of schooling. *International Journal of Early Years Education, 26*(1), 42–55.

- Ospankulov, Y., Zhumabayeva, A., & Nurgaliyeva, S. (2023). The impact of folk games on primary school students. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 125–131.
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). *Learning through play at school – A framework*. LEGO Foundation.
- Australian Government Department of Education. (2022). *Belonging, Being and Becoming: The Early Years Learning Framework for Australia (Version 2.0)*. <https://www.acecqa.gov.au/sites/default/files/2023-01/EYLF-2022-V2.0.pdf>
- Pearson, P. D., Hiebert, E. H., & Kamil, M. L. (2007). Vocabulary assessment: What we know and what we need to learn. *Reading Research Quarterly*, 42(2), 282–296.
- Reigeluth, C. M. (1983). *Instructional-design theories and models: An overview of their status*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Koizumi, R., & In'nami, Y. (2013). Vocabulary knowledge and speaking proficiency among second-language learners from novice to intermediate levels. *Journal of Language Teaching and Research*, 4(5), 900–913.
- Riley, J. (Ed.). (2008). *Learning in the early years 3–7* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Roberts, B. W. (2018). A revised sociogenomic model of personality traits. *Journal of Personality*, 86, 23-35. <https://doi.org/10.1111/jopy.12323>
- Samsidar, A., Fauzi, R., Sharmila, K., & Patak, A. A. (2022). An investigation of vocabulary knowledge on students' writing performance. *International Journal of Humanities and Innovation*, 5(4), 124-133. <https://doi.org/10.33750/ijhi.v5i4.162>
- Sari, Z. P., Sarofah, R., & Fadli, Y. (2022). The implementation of inclusive education in Indonesia: Challenges and achievements. *Jurnal Public Policy*, 8, 264–269. <https://doi.org/10.35308/jpp.v8i4.5420>
- Schmitt, N., & Schmitt, D. (2014). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press.
- Shrestha, N. (2021). *Factor Analysis as a Tool for Survey Analysis*. *American Journal of Applied Mathematics and Statistics*, 9(1), 4–11. <https://doi.org/10.12691/ajams-9-1-2>
- Somjai, S., & Soontornwipast, K. (2020). The integration of implicit and explicit vocabulary instruction, project-based learning, multimedia, and experiential learning to improve Thai EFL senior high school students' vocabulary ability. *Arab World English Journal Special Issue*, (6), 171–190.
- Swain, M. (1995). Three functions of output in second language learning. In G. Cook & B. Seidlhofer (Eds.), *Principle and practice in applied linguistics* (pp. 125-144). Oxford University Press
- Takumi, U., & Jon, C. (2013). The role of spoken vocabulary knowledge in second language speaking proficiency. *Language Learning Journal*, 51(4), 1–23.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Longman.
- Tompkins, G. E., & Delaney, P. M. (1995). Instructional strategies for teaching content vocabulary. *The Reading Teacher*, 49(1), 14–18.

- Tong, Y., Hasim, Z., & Abdul Halim, H. (2022). The relationship between L2 vocabulary knowledge and listening proficiency: The mediating effect of vocabulary fluency. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(1), 427–446.  
<https://doi.org/10.52462/jlls.192>
- UNICEF. (2022). *UNICEF Annual Report 2022*. <https://www.unicef.org/reports/unicef-annual-report-2022>
- van Oers, B., & Duijkers, D. (2012). *Teaching in a play-based curriculum: Theory, practice and evidence of developmental education for young children*. *Journal of Curriculum Studies*, 45(4), 511-534. <https://doi.org/10.1080/00220272.2011.637182>
- Velasco, R. (2007). *Lexical competence and functional discourse grammar*. Universidad de Córdoba
- Wang, W., & Li, Y. Z. (2024). *International generative artificial intelligence education application and provincial thinking*. *Open Education Research*, 30, 37–44.
- Yıldız, İ., & Soruç, A. (2021). Students' and teachers' points of view on code-switching in EFL classes: A balance or imbalance paradigm? *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 16(4), 8-29.
- Zainuddin, Z., & others. (2020). *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence*. *Computers & Education*, 149, 103778.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Zhang, P., & Graham, S. (2020). Learning vocabulary through listening: The role of vocabulary knowledge and listening proficiency. *Language Learning*, 70(4), 1017–1053.