

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม

การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ  
พฤษภาคม 2564  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและรองคณบดีฝ่ายวิชาการ ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....*กน*.....

(ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....*ปัญญ*.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณางษ์)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

พฤษภาคม 2564

## ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่าน ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษาและคำแนะนำตลอดการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ จนสำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอขอบคุณคณะครูโรงเรียนตะพานหิน อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร อันประกอบไปด้วย นางช่อฉัตร ทิพมาศ ครูชำนาญการพิเศษ นางสาววีรญา เมฆกระจาย ครูชำนาญการพิเศษ และนางสาวสายสุณีย์ สิงห์เวียง ครูชำนาญการ ที่ได้ให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจทานเครื่องมือในการวิจัย จนได้เครื่องมือในการวิจัยที่มีประสิทธิภาพ

ขอขอบคุณนายปณิธาน ศรีสุนทร พนักงานวิเคราะห์และออกแบบระบบทางคอมพิวเตอร์ กองบิน 4 อำเภอตากดี จังหวัดนครสวรรค์ ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือในการออกแบบและจัดทำสื่อประกอบการสอน จนได้สื่อการสอนที่มีความสวยงาม

ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตบัณฑิตศึกษา ระดับปริญญาโท สาขาภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้อำนวยการโรงเรียนและคณะครูโรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร และบุคคลอื่นๆ ที่ได้เอื้อนนาม ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกให้คำปรึกษาชี้แนะตลอดการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ และที่ไม่กล่าวถึงไม่ได้ ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร ทั้ง 18 คน ที่ได้ให้ความร่วมมือในการศึกษาวิจัย จนงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

เหนือสิ่งอื่นใด ขอกราบขอบพระคุณ บิดาและมารดาของผู้วิจัย ที่คอยเป็นกำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆด้านเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงได้จากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อย

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม

|            |   |
|------------|---|
| ชื่อเรื่อง | การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 |
| ผู้วิจัย   | ณัฐพงศ์ มีใจธรรม  |
| ที่ปรึกษา  | ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์   |
| ประเภท     | การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สาขาวิชาภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2564   |
| คำสำคัญ    | เกมมิฟิเคชัน, การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ภาษาอังกฤษ   |

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอปึงนาราง จังหวัดพิจิตร และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอปึงนาราง จังหวัดพิจิตร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า T-Test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{X} = 3.65$ , S.D. = 0.24)

## สารบัญ

| เรื่อง  | หน้า |
|---|------|
| ประกาศคุณูปการ.....                                   | ก    |
| บทคัดย่อ.....   | ข    |
| สารบัญตาราง.....                                      | ค    |
| สารบัญภาพ.....  | ง    |
| <br>  |      |
| บทที่ 1 บทนำ.....                                     | 1    |
| ความเป็นมาของปัญหา.....                               | 1    |
| จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....                           | 4    |
| ขอบเขตของการวิจัย.....                                | 4    |
| ข้อตกลงเบื้องต้น.....                                 | 4    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ.....                                  | 5    |
| สมมติฐานของการวิจัย.....                              | 6    |
| กรอบแนวคิดการวิจัย.....                               | 6    |
| <br>  |      |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....           | 7    |
| แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น (Gamification).....               | 7    |
| <br>  |      |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....                       | 16   |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....                          | 16   |
| ตัวแปรที่ศึกษา.....                                   | 17   |
| รูปแบบที่ใช้ในการทดลอง.....                           | 17   |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....                       | 17   |
| การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... | 18   |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล.....                              | 20   |
| การวิเคราะห์ข้อมูล.....                               | 21   |

## สารบัญ (ต่อ)

| เรื่อง                             | หน้า |
|------------------------------------|------|
| บทที่ 4 ผลการวิจัย.....            | 23   |
| การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... | 23   |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....          | 23   |
| บทที่ 5 บทสรุป.....                | 27   |
| สรุปผลการวิจัย.....                | 27   |
| อภิปรายผล.....                     | 28   |
| ข้อเสนอแนะ.....                    | 31   |
| บรรณานุกรม.....                    | 33   |
| ภาคผนวก.....                       | 38   |
| ประวัติผู้วิจัย.....               | 91   |

## สารบัญตาราง

| ตาราง |  | หน้า |
|-------|--|------|
| 1     | แสดงรูปแบบการทดลองแบบ one group pretest posttest design .....  | 17   |
| 2     | แสดงคะแนนก่อนเรียน(Pretest) และคะแนนหลังเรียน(Posttest) โดยใช้เทคนิค<br>เกมมิฟิเคชัน (Gamification).....   | 23   |
| 3     | แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและ<br>หลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....                               | 24   |
| 4     | แสดงผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการ<br>สอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) .....                   | 25   |
| 5     | แสดงการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และจำนวนข้อคำถามของแบบทดสอบ<br>วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน<br>(Gamification).....          | 41   |
| 6     | แสดงการออกแบบข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน<br>ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ให้สอดคล้องกับ<br>จุดประสงค์การเรียนรู้..... | 42   |
| 7     | แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการ<br>เรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....                          | 49   |
| 8     | แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน<br>วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....                           | 50   |
| 9     | แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน<br>ต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)....                    | 53   |
| 10    | แสดงค่าความยากง่าย (P) อำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์<br>ทางการเรียน.....   | 57   |
| 11    | แสดงค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....   | 59   |

### สารบัญภาพ

ภาพ

หน้า

|   |                             |   |
|---|-----------------------------|---|
| 1 | แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย..... | 6 |
|---|-----------------------------|---|



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีบทบาทสำคัญมากในปัจจุบัน เป็นภาษาที่ถูกใช้มากที่สุดใ นานาประเทศทั่วโลก เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การ ประกอบอาชีพ ฯลฯ ทางด้านการศึกษาของประเทศไทย ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในวิชาหลัก อยู่ใน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวทางการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยมุ่งให้นักเรียนเกิด ทักษะในการสื่อสารอย่างรอบด้าน ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน สามารถเข้าใจ วัฒนธรรมของภาษาและสื่อความหมายได้ถูกต้องตามหลักการทางภาษา รวมถึงสามารถ ประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ ได้ และเพื่อให้ตอบสนองต่อแนวทางนั้น นักเรียนต้อง บรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยมาตรฐานทางด้านต่างๆ ทั้งด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร ด้านภาษา กับวัฒนธรรม ด้านภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และด้านภาษากับ ความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

แต่อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์การสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยพบว่า มีนักเรียนบางส่วนยังไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน ไม่สามารถที่จะใช้ ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร อันเนื่องมาจากเหตุผลและปัจจัยหลายด้าน ประกอบกัน เช่น นักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่ยากเกินความสามารถ เป็นสิ่งที่ไกลตัว มี ความซับซ้อนทางไวยากรณ์ภาษา จดจำคำศัพท์ได้น้อย ขาดโอกาสฝึกฝนหรือขาดโอกาสใช้ ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน บ้างก็มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อันเนื่องมาจาก ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่ล้าสมัย ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียน ขาดสมาธิ สนใจกับสิ่งอื่น มากกว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียน รวมถึงจากวิวัฒนาการด้านการศึกษาทำให้นักเรียนมี แนวโน้มที่จะปฏิเสธการเรียนรู้ที่ล้าสมัย ปฏิเสธกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าเบื่อหน่าย พวกเขา ต้องการวิธีการเรียนรู้ใหม่ๆ ต้องการการเรียนรู้ที่สนุกสนานที่สอดคล้องกับความต้องการและความ สนใจของตนเอง และนั่นก็เป็นปัญหาสำคัญที่จำเป็นต้องหาทางออกและได้รับการแก้ไขอย่างมี ประสิทธิภาพ สร้างสรรค์และจริงจัง

ปัจจุบันสื่อประเภทความบันเทิงต่างๆ ได้ถูกหยิบยกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการจัดการ เรียนการสอนมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น สื่อประเภทรูปภาพ วีดีโอ เพลงและเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ

ใช้เกมในการเรียนการสอนนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากการที่โรงเรียนหลายๆ แห่งยังคงมีการใช้เกมในการเรียนการสอนหรือการจัดกิจกรรมต่างๆ อยู่เสมอ เพราะเกมนั้นเต็มไปด้วยองค์ประกอบที่มีประโยชน์มากมาย นอกจากนี้การใช้สื่อประกอบการสอนประเภทต่างๆ จะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนอีกด้วย และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้สื่อต่างๆ มีความสอดคล้องกับบทเรียน เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ รูปแบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเรียนป็นเล่นที่สนุกสนาน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สื่อนั้นก็จะสามารถสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษและสามารถส่งผลในเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในที่สุด

การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียนอาจเป็นหนึ่งในความเป็นไปได้ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในปัจจุบัน โดยเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีแนวคิดในการนำรูปแบบและองค์ประกอบของการเล่นเกม มาใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม จึงสามารถเปลี่ยนการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ ให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมือนกับการเล่นเกมและเต็มไปด้วยความสนุกสนานได้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีประโยชน์และน่าสนใจมากมาย เช่น 1) การใช้ระบบการสะสมแต้ม (Point) และการให้รางวัล (Reward) ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดงพฤติกรรมต่างๆ อย่างเหมาะสมตามที่ผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้ 2) การมีระบบการแข่งขันที่มีความท้าทาย (Challenge) ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียน 3) การใช้ตารางอันดับ (Leaderboard) ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในอันดับท้ายเกิดความคิดพัฒนาศักยภาพของตนเองให้มากขึ้นให้ทัดเทียมกับเพื่อนที่มีคะแนนอยู่อันดับต้นในขณะเดียวกันก็ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอันดับต้นสร้างผลงานที่ดียิ่งขึ้นไป 4) การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ใช้แสดมปีแทนคะแนน ใช้สมุดสะสมแสดมปีแทนกระดาดษบันทึกคะแนน ก็ทำให้การเก็บคะแนนไม่น่าเบื่อเหมือนการวัดผลปกติ รวมถึงแสดมปีที่มีการออกแบบกราฟฟิกที่มีสีสันสวยงาม ก็สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากสะสมมากขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า ผู้เรียนก็จะตั้งใจทำกิจกรรมมากขึ้นเพื่อให้ได้แสดมปีมาครอบครอง นอกจากนี้ เมื่อสะสมแต้มหรือแสดมปีได้ครบตามจำนวนที่กำหนด ก็ยังสามารถนำแต้มหรือแสดมปีนั้นไปแลกของรางวัลที่อยู่ในความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็น รางวัลประเภทอาหารและเครื่องดื่ม เครื่องเขียน ของที่ระลึก หรือแม้แต่วางวัลเงินสด ซึ่งรางวัลแต่ละประเภทก็มีระดับ (Level) หรือจำนวนแต้มหรือแสดมปีที่ต้องนำมาแลกที่แตกต่างกัน ซึ่งนั่นก็จะสร้างความท้าทาย และทำให้นักเรียนต้องใช้ความพยายามและความ

ตั้งใจ และสุดท้าย ปัจจัยด้านเวลา (Time) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นเทคนิคที่มีการกำกับเวลาของแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้สอนสามารถเห็นพัฒนาการของนักเรียนได้โดยในเวลาอันสั้น รวมถึงการมีเวลากำกับในกิจกรรมต่างๆ ก็จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกหรือรสนิยมในการสร้างผลงานหรือแสดงพฤติกรรมต่างๆ ภายในระยะเวลาที่กำหนด สร้างวินัย ความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลาได้อีกด้วย

จากองค์ประกอบต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น พบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ทั้งด้านการสร้างแรงจูงใจแก่นักเรียน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ยังสามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและความมั่นใจในตนเอง (กิงกมล ศิริประเสริฐ, 2563) สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว สามารถส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผูกทักษะการร่วมมือ ผ่านการแข่งขัน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน สามารถพัฒนาความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงพฤติกรรมและทัศนคติบางอย่าง ผ่านการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนานและผ่อนคลาย

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีและการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบต่างๆ ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนที่น่าเบื่อ ล้าสมัย กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจ น่าสนใจ สามารถทำให้บทเรียนที่มีความยุ่งยากซับซ้อน กลายเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย ใกล้เคียง รวมถึงสามารถทำให้การทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดที่เครียด กัดดัน กลายเป็นกิจกรรมที่สร้างแต่ความสุขและรอยยิ้ม

ดังนั้น จากการศึกษาสภาพปัญหาและวิธีการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผ่านแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้น โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียน ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น รวมถึงสามารถสร้างความพึงพอใจทัศนคติในเชิงบวกและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

## 1.2 จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

## 1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

### 1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เป็นนักเรียนชาย จำนวน 6 คน นักเรียนหญิงจำนวน 12 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 18 คน

### 1.3.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาในครั้งนี้ ดำเนินการในระหว่างภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้เวลาจำนวนทั้งสิ้น 15 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที

### 1.3.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาไวยากรณ์ Present Simple Tense ประกอบด้วย ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธและประโยคคำถาม หลักการใช้ Present Simple Tense ในสถานการณ์ต่างๆ หลักการเติม -s หรือ -es ทำคำกริยาเมื่อประธานเป็นประธานเอกพจน์และคำบอกเวลาที่พบบ่อยในประโยค Present Simple Tense

## 1.4 ข้อตกลงเบื้องต้น

1.4.1 เนื้อหาที่เลือกใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาที่ผู้วิจัยคัดเลือกด้วยตนเอง ไม่ได้อยู่ในลำดับการสอนตามหลักสูตรสถานศึกษาหรือโครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน โรงเรียนบ้านทุ่งทอง

1.4.2 รูปแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่เลือกใช้เป็นรูปแบบการสะสมแต้ม (Point) เพื่อรับแสตมป์ (Badge) และนำไปแลกของรางวัล (Reward) ซึ่งของรางวัลก็จะมีระดับ (Level) และความท้าทาย (Challenge) ของการได้มาและมีมูลค่าที่แตกต่างกันไป รวมถึงมีการจัดอันดับผู้ที่มีคะแนนสูงสุด รายวัน (Leaderboard) และการกำหนดเวลา (Time) เพื่อกระตุ้นผู้เล่นอีกด้วย

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) วัดโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.5.2 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การทำให้คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ หลังจากได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

1.5.3 ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง การแสดงออกด้านความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน ด้านสื่อและอุปกรณ์สนับสนุนการสอน และด้านการวัดผลและประเมินผล

1.5.4 แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษที่ได้มีการประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการจัดการเรียนการสอน

1.5.5 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยใช้แผนจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ 5 ชั้น แบบ 2W3P ประกอบด้วย 1) ชั้่นนำ (Warm up) เป็นชั้่นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ชั้่นนำเสนอ (Presentation) เป็นการสอนเนื้อหาและทักษะต่างๆ 3) ชั้่นฝึก (Practice) เป็นการให้นักเรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกฝน โดยมีครูคอยกำกับติดตามหรืออธิบาย 4) ชั้่นนำไปใช้ (Production) ให้นักเรียนได้ลองนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์หรือกิจกรรมบางอย่างด้วยตนเองโดยไม่มีครูคอยกำกับติดตาม และ 5) ชั้่นสรุป (Wrap up) เป็นการสรุปความรู้ที่ได้เรียนมา ผ่านการตอบคำถามหรือการนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะแฝงอยู่ในทุกขั้นตอนของแผน โดยใช้รูปแบบของการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัล โดยใช้สัญลักษณ์แสดมปีแทนจำนวนแต้มสะสม ซึ่งการจะได้แสดมปีนั้นผู้เรียนต้องทำกิจกรรมภายในระยะเวลาที่กำหนดหรือมีพฤติกรรมตามที่กำหนด เช่น เข้าเรียนตรงเวลา ส่งงานให้ตรงตามกำหนด ทำแบบฝึกหัดถูกต้องทั้งหมด ตอบคำถามได้ หรือชนะการแข่งขันในกิจกรรมย่อยของแต่ละบทเรียน นักเรียนก็จะมีสิทธิ์ในการได้แต้มหรือแสดมปีมา และเมื่อสะสมแสดมปีครบตามจำนวนที่ระบุไว้ก็จะสามารถนำมาแลกของรางวัลได้ โดยของรางวัลก็จะมีระดับความยากง่ายและความท้าทายของการได้มาที่แตกต่างกันออกไป ตามชนิดของรางวัล เริ่มจาก อาหารและเครื่องดื่ม เครื่องเขียน ของที่ระลึก ไปจนถึงรางวัลเงินสดตามลำดับ และในแต่ละวันก็จะมีการจัดอันดับ

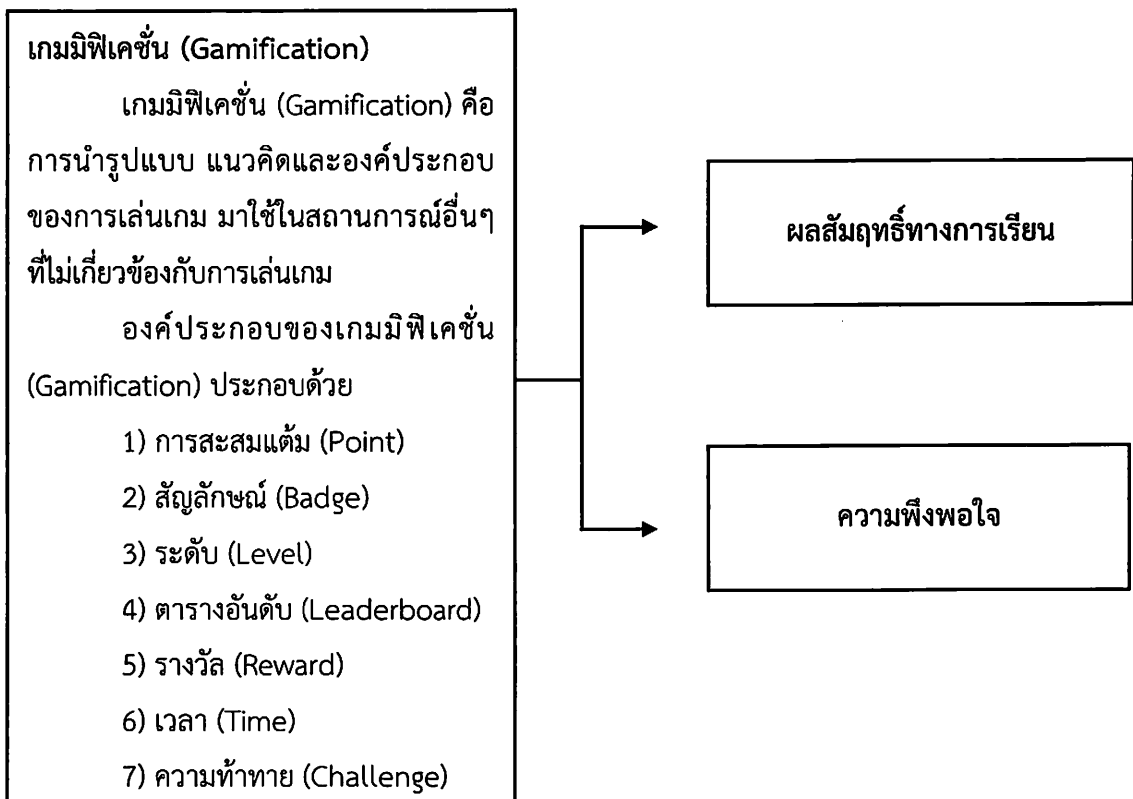
คะแนนเพื่อกระตุ้นผู้เรียนที่มีคะแนนต่ำให้ปรับปรุงตัวเองและส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงพัฒนาตนเองต่อไปอีกด้วย นอกจากนี้การทำแบบฝึกหัดต่างๆ ยังประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องเป็นการใช้เว็บไซต์บนคอมพิวเตอร์ที่มีแนวคิดแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เช่นกัน คือการเปลี่ยนให้แบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดแบบปกติให้กลายเป็นเกมการแข่งขัน ได้แก่ Kahoot.com, Quizizz.com, Bamboozle.com, Vonder.co.th และ Nearpod.com

### 1.6 สมมติฐานของการวิจัย

1.6.1 นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.6.2 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

### 1.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากตำราเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเสนอเป็นลำดับ ดังนี้

#### 2.1 แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

2.1.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

2.1.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

2.1.3 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

2.1.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

2.1.5 เกมมิฟิเคชัน (Gamification)กับการจัดการเรียนการสอน

2.1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### 2.1 แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

2.1.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ในปัจจุบัน บทบาทของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นั้นมีมากขึ้น จึงมีผู้ให้คำจำกัดความของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไว้อย่างหลากหลาย เช่น

วรวิสุทธิ ภิญาญายาง (2556) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำรูปแบบกลไก วิธีการแบบในเกมมาประยุกต์ใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำเทคนิคของการออกแบบเกมมาประยุกต์เข้ากับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อให้เกิดประสบการณ์เหมือนกับการเล่นเกม และมีพฤติกรรมที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำรูปแบบของเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมในชีวิตจริง เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพ

สุนธรา ทองรักษ์ (2558) อธิบายว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำองค์ประกอบของเกมไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่างๆ

ชนัดถ์ พูนเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำเอาหลักการพื้นฐานของเกมมาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกมนั้น เป็นหลักการที่ได้รับ

ความนิยมและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในภาคธุรกิจ รวมทั้งในวงการการศึกษาได้มีการศึกษาวิจัยเพื่อนำเอาแนวคิดนี้มาช่วยยกระดับคุณภาพของนักเรียนเช่นกัน

อรัสาวี เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม และสำราญ ผลดี (2560) ได้ให้ความหมายของ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ว่าเป็นการนำองค์ประกอบของเกมไม่ว่าจะเป็นแต้ม ระดับ ค่าประสบการณ์ ภารกิจและเงื่อนไขต่างๆ การรับของรางวัลและเพิ่มสถานะให้เก่งขึ้นกว่าเดิมมาใช้ในสิ่งต่างๆ การนำมาใช้ในทางการศึกษาส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อมๆกัน

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการประยุกต์องค์ประกอบและหลักการของเกมให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ได้แก่ คะแนน (Points) สัญลักษณ์ความสำเร็จ (Achievements Badges) ระดับความสำเร็จ (Levels) เป้าหมาย (Goals) สิ่งตอบแทนเสมือน (Virtual Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และการมอบเป็นการกุศล (Gifting and Charity)

ลี และแฮมเมอร์ (Lee, J. J. and Hammer, J., 2011) กล่าวว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการใช้กลศาสตร์ พลวัต และโครงสร้างของเกม เพื่อส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ นอกจากนี้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีกฎ กติกาที่เป็นระบบ ทำให้เป็นแนวทางให้สามารถพัฒนากระบวนการคิดและไปสู่เป้าหมายได้ด้วยตนเอง รวมถึงระบบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีอิทธิพลต่ออารมณ์ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงอารมณ์เชิงลบไปสู่อารมณ์เชิงบวกได้

ลิว, อเล็กซานโดรวา และนากาจิม่า (Liu, Y., Alexandrova, T. and Nakajima T., 2011) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ว่าเป็นแนวคิดของการนำความสนุกสนาน องค์ประกอบและหลักการคิดของเกมมาใช้

แคป (Kapp, K. M., 2012) อธิบายไว้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำศาสตร์แนวคิดและกลไกของเกม มาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้

มอเรเดียน และคณะ (Moradian, et al., 2014) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ว่าเป็นระบบที่มีความคล้ายคลึงกับเกมโดยอาศัยส่วนประกอบของเกม

จากคำจำกัดความที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ อาจสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือกระบวนการที่นำแนวคิด กลไกและองค์ประกอบของเกม มาประยุกต์เป็นกลวิธีที่จะจูงใจกลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ เมื่อนำมาใช้ในทางการศึกษา เกมมิฟิเคชัน



(Gamification) สามารถนำมาใช้จูงใจในการเรียนได้ ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่เหมาะสมในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพได้มากขึ้น

### 2.1.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

การศึกษาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เราสามารถประยุกต์ใช้ในกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นั้นมีผู้จำแนกไว้หลากหลาย เช่น

วรวิสุทธิ ภิณโญยาง (2556) ได้อธิบายกลไกของเกมที่เป็นองค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไว้ดังนี้ 1) คะแนนสะสม (Points) เป็นการสะสมคะแนนที่ได้กำหนดไว้จากการร่วมกิจกรรมต่างๆ 2) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เป็นสิ่งที่ยกย่องถึงความพิเศษบางอย่าง ซึ่งจะได้รับเมื่อปฏิบัติตามกิจกรรมหรือเงื่อนไขที่กำหนดไว้ 3) ระดับชั้น (levels) เป็นการกำหนดความยากง่ายให้ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะที่แตกต่างกันออกไป 4) ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการนำแต้มหรือคะแนนสะสมของผู้เล่นในช่วงระยะเวลาหนึ่งมาแสดงอันดับ และ 5) ความท้าทาย (Challenges) เป็นภารกิจที่มีความยากง่ายและความซับซ้อน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นใช้ความพยายามเพื่อให้ทำได้สำเร็จ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ แนวคิดและกลไกของเกม พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้น กลุ่มเป้าหมาย รางวัลจูงใจและเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรม

พิชญะ โชคพล (2558) กล่าวถึง องค์ประกอบระบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่สมบูรณ์ ประกอบด้วย 1) ระบบการให้รางวัลเพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนหรือผู้เล่น มีระบบเครือข่ายหรือสังคมให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น 2) ระบบการแข่งขันและแสดงทำเนียบผู้มีคะแนนสูงสุด เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและกำลังใจ และ 3) มีระบบการรายงานความก้าวหน้าของผู้ใช้งานให้ทราบถึงจุดเด่น จุดด้อย และปัญหาของตนเอง

พรรณิสรา จันแยม (2558) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) กติกา 2) การแข่งขัน 3) ความท้าทาย 4) ความร่วมมือ 5) รางวัลเหรียญตรา 6) ผลสะท้อนกลับ และ 7) เวลา

ศุภกร ภิรมงคลจิต (2558) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) รูปแบบของเกมเพื่อความสนุกสนาน 2) การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม และ 3) การมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรม

แคปป์ (Kapp, K. M., 2012) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) รูปแบบเกม เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและ

ความท้าทาย 2) กลไกต่างๆ เช่น การเลื่อนระดับ การสะสมคะแนน การจำกัดเวลา 3) สุนทรียภาพ เพื่อให้มีสีสันสวยงามดึงดูดผู้เล่น 4) แนวคิดของเกม เพื่อนำกิจกรรมประจำวันมาทำเป็นเกม 5) การมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมกิจกรรมและกระบวนการกลุ่ม 6) กลุ่มเป้าหมาย 7) การจูงใจให้เกิดการกระทำ 8) การส่งเสริมการเรียนรู้ 9) การแก้ปัญหาและการแข่งขัน

รอบสัน และคณะ (Robson, K., et al., 2015) กล่าวถึงองค์ประกอบหลักในการออกแบบของเกมิฟิเคชันที่ต้องคำนึงถึงไว้ 3 อย่างดังนี้ 1) กลไกของเกมฟิเคชัน (Gamification mechanics) หรือโครงสร้างหลักของเกม 2) พลวัตของเกมฟิเคชัน (Gamification dynamics) หรือพฤติกรรมหรือปฏิกิริยา และ 3) อารมณ์ (Emotion) หรือความรู้สึกของผู้เล่น

ดังนั้น เมื่อนำแนวคิดต่างๆ มาสังเคราะห์ จึงอาจจำแนกองค์ประกอบของเกมฟิเคชัน (Gamification) ได้ดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ การประยุกต์ใช้กฎเกณฑ์ต่างๆ ของเกมที่ช่วยเพื่อสร้างหรือเพิ่มความสนุกสนานให้แก่กิจกรรมต่างๆ ผ่านการสะสมแต้ม (points) การจัดอันดับ (levels) ตารางคะแนน (scoreboard) ความท้าทาย (challenge) สินค้าเสมือน (virtual goods) และรางวัลตอบแทน (Reward)

2. พลวัตของเกม (Game Dynamics) คือ การขับเคลื่อนของเกมโดยอาศัยพฤติกรรม ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เป็นการจูงใจ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยมีการออกแบบกิจกรรมให้น่าสนใจและมีความท้าทาย ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่น

สรุปได้ว่าทั้ง 2 องค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เช่น แต้มสะสม ความท้าทาย และรางวัลตอบแทน สามารถช่วยเพิ่มความสนุกสนานในเกม ทำให้เกมขับเคลื่อนไปได้เพราะตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่น

### 2.1.3 ประโยชน์ของเกมฟิเคชัน (Gamification)

จุฑามาศ มีสุข (2558) อธิบายว่า เกมฟิเคชัน (Gamification) ส่งเสริมการเรียนรู้ การคิด การแก้ปัญหาและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างเกิดแรงจูงใจและพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

ลี และแฮมเมอร์ (Lee, J. J. and Hammer, J., 2011) กล่าวว่า แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification) สามารถจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนในห้องเรียน เป็นเครื่องมือในการให้รางวัลแก่นักเรียน ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน

สเตอร์ค (Streck, H., n.d.) กล่าวว่า เกมฟิเคชัน (Gamification) สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจ ปรับปรุงความสัมพันธ์ของบุคคลในองค์กร ส่งเสริมทักษะการสื่อสารและส่งเสริมความซื่อสัตย์

จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีประโยชน์ต่อ การศึกษาและการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. สร้างแรงจูงใจแก่นักเรียน
2. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความสนุกสนานและน่าสนใจ
3. พัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

#### 2.1.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

โช (Chou, Y. K., n.d.) ได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไว้ว่าประกอบด้วยองค์ประกอบ 8 อย่าง ดังนี้

1. ความหมาย (Meaning) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ให้ความสำคัญแก่บุคคล โดยทำบุคคลรู้สึกถึงการมีความหมาย ทำให้เชื่อว่าตนกำลังทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่หรือถูกเลือกให้ทำสิ่งสำคัญ.
2. ความสำเร็จ (Accomplishment) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สร้างแรงจูงใจให้บุคคลเอาชนะความท้าทายต่างๆ หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จ
3. ความเป็นเจ้าของ (Ownership) เมื่อบุคคลมีแรงจูงใจจะรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของและต้องการทำสิ่งนั้นให้ดียิ่งขึ้นไป
4. ความขาดแคลน (Scarcity) การที่บุคคลไม่มีหรือไม่สามารถได้สิ่งที่ต้องการโดยทันที จะกระตุ้นให้บุคคลนึกถึงสิ่งนั้นอยู่ตลอดเวลา
5. การหลีกเลี่ยง (Avoidance) เป็นการหลีกเลี่ยงการเกิดเหตุการณ์ทางลบ เช่น ความกลัวว่าสิ่งที่ทำไปแล้วจะหายไป กลัวสูญเสียโอกาสจะกระทำสิ่งนั้นตลอดไป
6. ความไม่แน่นอน (Unpredictability) การที่บุคคลไม่สามารถล่วงรู้อนาคตได้ทำให้ต้องจดจ่ออยู่สิ่งใดสิ่งหนึ่งและคิดถึงสิ่งนั้นบ่อยๆ
7. อิทธิพลทางสังคม (Social Influence) เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สัมพันธภาพระหว่างเพื่อน มีผลต่อความรู้สึกของบุคคลเช่นเดียวกับการแข่งขันและความอิจฉา เช่นเมื่อเพื่อนมีทักษะบางอย่างที่น่าสนใจ บุคคลมักถูกกระตุ้นให้พยายามไปถึงระดับเดียวกัน
8. การส่งเสริมความสำเร็จ (Empowerment) เมื่อบุคคลมีส่วนร่วมในกิจกรรมใดๆ ที่ต้องใช้ความพยายามแล้วก็ย่อมต้องการแสดงออกถึงพยายามนั้น และต้องการทราบผลลัพธ์ที่ตามมาด้วย

#### 2.1.5 เกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับการจัดการเรียนการสอน

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้กล่าวว่า การนำเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ควรคำนึงถึงความเป็นไปได้ของกิจกรรม รางวัลตอบแทนเมื่อบรรลุเป้าหมาย การติดตามพฤติกรรม การตอบกลับที่รวดเร็ว และสิ่งแทนตัวผู้เล่น

นอกจากนี้ ฮวง และโซแมน (Huang, W. H. Y. and Soman, D., 2013) ได้กล่าวถึงกระบวนการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียน ดังนี้

1. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา
2. การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
3. การกำหนดโครงสร้างการเรียนรู้
4. การกำหนดทรัพยากร
5. การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

เมื่อนำเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาประยุกต์ใช้ในทางการศึกษา องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้แก่ รูปแบบเกม การจูงใจและการมีปฏิสัมพันธ์ จะช่วยให้การเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน น่าสนใจ และช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุสัมฤทธิ์ผลได้มากขึ้น

#### 2.1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (gamification)

กิงกมล ศิริประเสริฐ (2563) ได้ศึกษา การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์. ผลการวิจัยพบว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสามารถพัฒนานักเรียนด้านการสื่อสารได้ รวมถึงสามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและความมั่นใจในตนเองของนักเรียนอีกด้วย

บาราตา และคณะ (Barata, G., et al., 2013) ได้ศึกษา Engaging Engineering Students with Gamification. โดยเป็นการศึกษาผลของการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ด้วยวิธีการให้คะแนน แสดงอันดับคะแนนของผู้นำ ผลของการวิจัยพบว่า เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้นและมีส่วนช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

โดมินเกส และคณะ (Dominquez, A., et al., 2013) ได้ศึกษา Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. โดยเป็นการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผ่านระบบอีเลิร์นนิ่งทำให้นักเรียนมีความท้าทาย มีคะแนนในการทำการแบบฝึกหัดสูงขึ้นและมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นด้วย

ฟรานซิสโก (Francisco, J. F. F., 2015) ได้ศึกษา Using Gamification to Enhance Second Language Learning. โดยเป็นการศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเพิ่ม

ประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่า การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนรู้ภาษาที่สองมีส่วนช่วยให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้เชิงบวกและสามารถพัฒนาด้านบุคลิกภาพได้ นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถพัฒนาความกล้าแสดงออกและมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถพัฒนาได้ทั้งทักษะการเขียน การอ่านและการพูด รวมถึงสามารถส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน เพื่อความสำเร็จในการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในชั้นเรียน ควรมีการวางแผนและเลือกใช้องค์ประกอบต่างๆอย่างเหมาะสม ต้องจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีความท้าทายและในขณะเดียวกันต้องอยู่ในความสนใจของผู้เรียน ตัวอย่างเช่น การใช้รางวัลจูงใจก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ หรือแม้แต่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีร่วมกับเกมก็สามารถจูงใจผู้เรียนได้มากขึ้นเช่นกัน

การ์แลนด์ (Garland, M. C., 2015) ได้ศึกษา Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis. โดยเป็นการศึกษาผลกระทบของการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชันเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ภาษาที่สอง แต่มีข้อควรระวังในการใช้เกมมิฟิเคชันอยู่ 3 ประการ ได้แก่ 1) เกมมิฟิเคชันจะสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดหากใช้ในปริมาณที่พอดีไม่มากเกินไป เช่น ใช้ในบทเรียนหรือกิจกรรมสั้นๆ หรือใช้กับหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งในบทเรียนใหญ่เท่านั้น เนื่องจากเกมมิฟิเคชันเน้นการจูงใจ หากกิจกรรมยืดเยื้อเกินไปจะส่งผลในทางกลับกันคือทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายได้ 2) การใช้องค์ประกอบหรือปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการแข่งขันจะส่งผลให้เกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดอันดับ การมีของรางวัลสำหรับผู้ชนะ เป็นต้น และ 3) ปัจจัยด้านเวลา เกมมิฟิเคชันควรมีการกำหนดกรอบการใช้เวลา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกหรือแสดงพฤติกรรมภายในระยะเวลาที่กำหนด แต่ในทางกลับกันหากไม่มีการกำหนดเวลา ผู้เรียนอาจไม่แสดงพฤติกรรมที่คาดหวังออกมาเลย

แซนด์สกี (Sandusky, S., 2015) ได้ศึกษา Gamification in Education. เป็นการศึกษาการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โดยใช้แบบประเมินที่ให้ผลป้อนกลับทันที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกิดมาจากแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ซึ่งมีสาเหตุมาจากกลวิธีในการเรียนที่เปลี่ยนไป

ลิว (Lui, S., 2017) ได้ศึกษา Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau. โดยเป็นการศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนรู้คำศัพท์ ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและสามารถจูงใจผู้เรียนได้ อย่างไรก็ตามการใช้เกมมิฟิเคชันในห้องเรียนควรมีการวางแผนที่ดีและตั้งเป้าหมายให้

ชัดเจน เพราะการออกแบบกิจกรรมที่ดีจะสามารถจูงใจ ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนทางด้าน การเรียนรู้และยังสามารถสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ได้อีกด้วย

โรดริเกส (Rodriguez, H. T., 2018) ได้ศึกษา Gamification and Game-Based Learning as Methods to Motivate Students Learn English Vocabulary. โดยเป็นการศึกษาการใช้เกม มิฟิเคชัน (Gamification) และการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อกระตุ้นผู้เรียนใน การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า ทั้งเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และการใช้ เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สามารถช่วยกระตุ้นผู้เรียนได้ในภาพรวม เป็นวิธีที่มี ประสิทธิภาพ สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว สามารถส่งเสริมให้นักเรียน ค้นคว้าหาความรู้ ฝึกทักษะการร่วมมือ การแข่งขัน การมีส่วนร่วม การเอาใจใส่ พัฒนาความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ ความอยากรู้อยากเห็น การมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุง พฤติกรรมและทัศนคติบางอย่าง ผ่านการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนาน และไม่เครียด

เดกัซซาเด และคณะ (Dehghanzadeh, H., et al., 2019) ได้ศึกษา Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. โดยเป็นการศึกษา การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ผล การศึกษาพบว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ของนักเรียนได้ องค์ประกอบต่างๆของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถส่งผลต่อการเรียนรู้ ทางภาษาในแต่ละด้านที่แตกต่างกันออกไป รวมไปถึงการออกแบบคุณสมบัติ บรรยากาศและ ฟังก์ชันที่แตกต่างกันออกไปก็ส่งผลต่อผลลัพธ์ที่แตกต่างกันอีกด้วย

ยานส และบูอด (Yanes, N. and Bououd, I., 2019) ได้ศึกษา Using Gamification and Serious Games for English Language Learning. โดยเป็นการศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) และเกมที่จริงจัง (Serious Game) สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษา พบว่า การใช้เกมและเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กลายเป็นวิธีใหม่ในการแสวงหาความรู้ เนื่องจากวิวัฒนาการด้านการศึกษาและการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีทำให้นักเรียนมีแนวโน้มที่จะ ปฏิเสธการเรียนรู้แบบเดิมๆที่ล้าสมัย พวกเขาต้องการวิธีการเรียนรู้ใหม่ที่สอดคล้องกับ ความต้องการของตนเอง ผู้เรียนต้องการการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ไร้ใจ ดังนั้นการใช้เกมและเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการ ช่วยส่งเสริมวิธีการเรียนรู้แบบมี ส่วนร่วมและทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สไมเดิล และคณะ (Smiderle, R., et al., 2020) ได้ศึกษา The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. โดยเป็นการศึกษาผลกระทบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ต่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และพฤติกรรมของนักเรียนตามลักษณะบุคลิกภาพของพวกเขา ผลวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ประกอบด้วยการจัดอันดับคะแนนและการใช้ตราสัญลักษณ์สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนได้ สามารถเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียน รวมถึงเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-Experimental Research) แบบแผนการวิจัยแบบ one group pretest posttest design โดยกลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 เป็นนักเรียนจำนวน 1 ห้อง มีจำนวน 18 คน ซึ่งมีรายละเอียดและขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 ตัวแปรที่ศึกษา
- 3.3 รูปแบบที่ใช้ในการทดลอง
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.7 การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เป็นนักเรียนชายจำนวน 6 คน นักเรียนหญิงจำนวน 12 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 18 คน



### 3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
2. ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

### 3.3 รูปแบบที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-Experimental Research) โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design ซึ่งมีรูปแบบดังตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 รูปแบบการทดลองแบบ one group pretest posttest design

|     | ก่อนเรียน          | ทดลอง   | หลังเรียน      |
|-----|--------------------|---|----------------|
|     | T <sub>1</sub>     | X   | T <sub>2</sub> |
| โดย | T <sub>1</sub> แทน | การทดสอบก่อนเรียน   |                |
|     | X แทน              | การจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) |                |
|     | T <sub>2</sub> แทน | การทดสอบหลังเรียน   |                |

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง Present Simple Tense จำนวน 9 แผน รวม 15 ชั่วโมง (รวมการทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมงและการทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง) โดยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ 5 ชั้น แบบ 2W3P ประกอบด้วย 1) ชั้นนำ (Warm up) 2) ชั้นนำเสนอ (Presentation) 3) ชั้นฝึก (Practice) 4) ชั้นนำไปใช้ (Production) และ 5) ชั้นสรุป (Wrap up) โดยมีหัวข้อเรื่องดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Present Simple คืออะไร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 หลักการใช้ Present Simple

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำกริยา (Verb)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ผิการเติม s และ es

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การใช้คำกริยาให้สอดคล้องกับประธาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ประโยคบอกเล่า (Affirmative Form)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คำบอกเวลา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ประโยคปฏิเสธ (Negative Form)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 ประโยคคำถาม (Interrogative Form)

3.4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 1 ฉบับ ประกอบด้วย ข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อและแบบอัตนัยจำนวน 10 ข้อ รวมทั้งสิ้น 30 ข้อ

3.4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 25 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ นักเรียนมีความเห็นด้วยมากที่สุด = 5 นักเรียนมีความเห็นด้วยมาก = 4 นักเรียนมีความเห็นด้วยปานกลาง = 3 นักเรียนมีความเห็นด้วยน้อย = 2 และนักเรียนมีความเห็นด้วยน้อยที่สุด = 1

### 3.5 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.5.1 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีขั้นตอนดังนี้

3.5.1.1 การกำหนดเนื้อหาสาระของบทเรียน โดยดำเนินการดังต่อไปนี้

3.5.1.1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 4 สาระ จำนวน 20 ตัวชี้วัด

3.5.1.1.2 ศึกษาเนื้อหาที่ระบุไว้ในสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.5.1.1.3 ศึกษาเนื้อหาที่ระบุไว้ในหลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรท้องถิ่น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.5.1.1.4 นำข้อมูลต่าง ๆ ในข้อ 3.5.1.1.1-3.5.1.1.3 มาประมวลคัดเลือกเนื้อหาสาระและสรุปเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ (รายละเอียดดังปรากฏใน ภาคผนวก ข)

3.5.1.1.5 ศึกษาเนื้อหาสาระที่จะนำมาใช้ทดลองสอน โดยพิจารณาถึงความยากง่าย จำนวนคำศัพท์และโครงสร้างทางไวยากรณ์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสม

### 3.5.1.1.6 กำหนดขอบข่ายเนื้อหาสาระและกิจกรรม

3.5.1.2 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3.5.1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (ผลการตรวจสอบดังเอกสาร ภาคผนวก ข)

3.5.1.4 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.5.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ได้ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้

3.5.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.5.2.1 ทบทวนเนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

3.5.2.2 ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างแบบทดสอบปรนัยและอัตนัย

3.5.2.3 กำหนดจุดประสงค์ของแบบทดสอบ (รายละเอียดปรากฏในภาคผนวก ข)

3.5.2.4 กำหนดเนื้อหาข้อสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ (รายละเอียดปรากฏในภาคผนวก ข)

3.5.2.5 นำข้อมูลในข้อ 3.5.2.1 – 3.5.2.4 มาใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบทดสอบ

3.5.2.6 นำข้อสอบที่สร้างขึ้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบ ความตรงของเนื้อหา ความถูกต้องของภาษาและความเหมาะสมของแบบทดสอบ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (ผลการตรวจสอบปรากฏใน ภาคผนวก ค)

3.5.2.7 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.5.2.8 นำแบบทดสอบ (เฉพาะข้อคำถามที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.05-1.00) ไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อตรวจสอบคุณภาพ

3.5.2.9 นำผลการทดลองใช้ (Try out) มาวิเคราะห์รายข้อ เพื่อตรวจสอบค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น (ผลการตรวจสอบปรากฏใน ภาคผนวก ค)

3.5.2.10 นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในขั้นทดลองภาคสนาม

3.5.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธี

ของ ลิเคอร์ท (Likert Rating Scale) จำนวน 25 ข้อ โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาและการเรียนการสอน ด้านผู้สอนและด้านสื่อการเรียนการสอน

ทั้งนี้ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) นี้ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.5.3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจตามวิธี ของลิเคอร์ท (Likert rating scale)

3.5.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert Rating Scale)

3.5.3.3 นำแบบสอบถามเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณา ความเหมาะสมของคำถามและรูปแบบของภาษา (ผลการตรวจสอบปรากฏใน ภาคผนวก ค)

3.5.3.4 นำข้อเสนอนแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข

3.5.3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ใน ชั้นทดลองโดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็นหลังจากการทดลองเสร็จสิ้น

### 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.6.1 ก่อนดำเนินการสอน ผู้วิจัยขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งทองเพื่อทำการ สอนภายในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2563

3.6.2 ดำเนินการสอน โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตัวเอง โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.6.2.1 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อน เรียน (Pretest) ทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนดำเนินการทดลอง

3.6.2.2 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3.6.3 หลังจากดำเนินการสอนครบ 15 ชั่วโมง (3 สัปดาห์) ดำเนินการดังต่อไปนี้

3.6.3.1 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อน เรียน (Pretest)

3.6.3.2 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการ เรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3.6.3.3 ตรวจสอบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียน (Posttest) และให้คะแนน แล้วเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการสอนด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3.6.3.4 วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

### 3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจะแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ

#### 3.7.1 การวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.7.1.1 หาความเที่ยงตรง (Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แต่ละท่านพิจารณาลงความเห็นและให้คะแนน ดังนี้

+ 1 เมื่อ แน่ใจว่าข้อคำถามนั้น เป็นตัวแทนลักษณะกลุ่มพฤติกรรม

0 เมื่อ ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของพฤติกรรม

- 1 เมื่อ แน่ใจว่าข้อคำถามไม่เป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของพฤติกรรม

นำคะแนนที่ได้มาคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ถ้าดัชนี IOC ที่คำนวณได้ ตั้งแต่ 0.50 - 1.00 ข้อคำถามนั้นก็จะเป็นตัวแทน ลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรม นั้น ถ้าข้อคำถามนั้นค่าดัชนีต่ำกว่า 0.50 ข้อคำถามนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำไปปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น

3.7.1.2 หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำคะแนนที่ได้จากการทดลองใช้ (Try out) มาคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยเกณฑ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับควรมีค่าไม่ต่ำกว่า 0.7

3.7.1.3 หาความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำคะแนนที่ได้จากการทดลองใช้ (Try out) มาคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยเกณฑ์ข้อสอบที่ดี คือ มีความยากของข้อสอบอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80

3.7.1.4 หาอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำคะแนนที่ได้จากการทดลองใช้ (Try out) มาคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ของข้อสอบที่ดีคือมีค่าอยู่ที่ตั้งแต่ 0.20 จนถึง 1.00

### 3.7.2 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมุติฐาน

3.7.2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบ t-test (dependent samples) โดยนำคะแนนที่ได้จากกลุ่มทดลอง มาคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

3.7.2.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจรายข้อซึ่งมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 5 ระดับ โดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แล้วนำไปแปลความหมายตามค่าระดับตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 ถึง 1.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อวิธีการสอนน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 ถึง 2.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อวิธีการสอนน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 ถึง 3.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อวิธีการสอนปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ถึง 4.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อวิธีการสอนมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 ถึง 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อวิธีการสอนมากที่สุด

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

#### 4.1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาทดลอง Pre - Experimental Research ตามรูปแบบการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design ข้อมูลที่ได้สามารถแสดงค่าสถิติ โดยจำแนก ตามตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

4.2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผู้วิจัยได้นำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แล้วนำคะแนนมาคำนวณเพื่อเปรียบเทียบโดยใช้สถิติ T - Test (Dependent Samples) ซึ่งผลการวิเคราะห์ปรากฏผลในตาราง 2 และตาราง 3 ดังนี้

ตาราง 2 คะแนนก่อนเรียน (Pretest) และคะแนนหลังเรียน (Posttest) โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

| นักเรียน<br>คนที่ | คะแนนก่อนเรียน<br>Pre-test | คะแนนหลังเรียน<br>Post-test | คะแนนผลต่าง<br>D |
|-------------------|----------------------------|-----------------------------|------------------|
| 1                 | 7                          | 14                          | 7                |
| 2                 | 8                          | 16                          | 8                |
| 3                 | 9                          | 16                          | 7                |
| 4                 | 14                         | 24                          | 10               |
| 5                 | 13                         | 25                          | 12               |

ตาราง 2 (ต่อ)

| นักเรียน<br>คนที่ | คะแนนก่อนเรียน<br>Pre-test | คะแนนหลังเรียน<br>Post-test | คะแนนผลต่าง<br>D |
|-------------------|----------------------------|-----------------------------|------------------|
| 6                 | 4                          | 15                          | 11               |
| 7                 | 8                          | 15                          | 7                |
| 8                 | 10                         | 23                          | 13               |
| 9                 | 17                         | 21                          | 4                |
| 10                | 11                         | 17                          | 6                |
| 11                | 5                          | 12                          | 7                |
| 12                | 9                          | 18                          | 9                |
| 13                | 6                          | 12                          | 6                |
| 14                | 6                          | 17                          | 11               |
| 15                | 13                         | 19                          | 6                |
| 16                | 5                          | 13                          | 8                |
| 17                | 8                          | 12                          | 4                |
| 18                | 4                          | 15                          | 11               |
| <b>ภาพรวม</b>     | <b>8.72</b>                | <b>16.89</b>                | <b>8.17</b>      |

จากตาราง 2 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.72 คะแนนและ 16.89 คะแนนตามลำดับ และมีผลต่างของคะแนนอยู่ที่ 8.17 คะแนน

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

| การทดสอบ  | $\bar{x}$ | S.D. | $\bar{D}$ | S.D. <sub>D</sub> | t      | Sig. (1-tailed) |
|-----------|-----------|------|-----------|-------------------|--------|-----------------|
| ก่อนเรียน | 8.72      | 3.69 | 8.17      | 2.66              | 13.01* | 0.0000          |
| หลังเรียน | 16.89     | 4.09 |           |                   |        |                 |

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่า คะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.72 คะแนนและ 16.89 คะแนน



ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.2.2 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หลังการทดลอง ผู้วิจัยได้นำคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้มาจาก แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยได้ทำการสอบถามหลังการทดลอง (Posttest) แล้วนำคะแนนมาคำนวณเพื่อวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งผลการวิเคราะห์ปรากฏผลดังตาราง 4 มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 4 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

| ข้อที่ | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
|--------|-----------|------|------------------|
| 1      | 3.44      | 0.62 | ปานกลาง          |
| 2      | 3.83      | 0.62 | มาก              |
| 3      | 3.83      | 0.79 | มาก              |
| 4      | 3.50      | 0.62 | มาก              |
| 5      | 3.72      | 0.57 | มาก              |
| 6      | 3.72      | 0.67 | มาก              |
| 7      | 3.67      | 0.49 | มาก              |
| 8      | 3.83      | 0.62 | มาก              |
| 9      | 3.72      | 0.67 | มาก              |
| 10     | 3.78      | 0.65 | มาก              |
| 11     | 3.83      | 0.62 | มาก              |
| 12     | 3.78      | 0.65 | มาก              |
| 13     | 3.67      | 0.59 | มาก              |
| 14     | 3.50      | 0.62 | มาก              |
| 15     | 3.56      | 0.62 | มาก              |
| 16     | 3.50      | 0.62 | มาก              |
| 17     | 3.50      | 0.71 | มาก              |

ตาราง 4 (ต่อ)

| ข้อที่ | $\bar{x}$ | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
|--------|-----------|------|------------------|
| 19     | 3.44      | 0.51 | ปานกลาง          |
| 20     | 3.67      | 0.59 | มาก              |
| 21     | 3.89      | 0.58 | มาก              |
| 22     | 3.61      | 0.85 | มาก              |
| 23     | 3.67      | 0.59 | มาก              |
| 24     | 3.67      | 0.59 | มาก              |
| 25     | 3.67      | 0.59 | มาก              |
| ภาพรวม | 3.65      | 0.24 | มาก              |

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{x} = 3.65$ , S.D. = 0.24)

## บทที่ 5

### บทสรุป

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre - Experimental Research) โดยใช้รูปแบบ One Group Pretest Posttest design มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตรที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เป็นนักเรียนชายจำนวน 6 คน นักเรียนหญิงจำนวน 12 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่า t-test แบบ dependent samples และวิเคราะห์คะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการวิจัยดังนี้

5.1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{X}$  = 3.65, S.D. = 0.24)

## 5.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถนำมาอภิปรายผลตามลำดับของวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

5.2.1 ผลจากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากกระบวนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดำเนินไปอย่างเป็นลำดับขั้นตอน รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ได้เลือกมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาทิเช่น 1) การใช้ระบบสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลสามารถจูงใจให้นักเรียนสนใจในบทเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฟรานซิสโก (Francisco, J. F. F., 2015) ที่ได้ศึกษา การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นั้น การใช้รางวัลจูงใจก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ 2) การกำหนดระยะเวลาไว้ในแต่ละกิจกรรมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความรับผิดชอบและความกระตือรือร้นในการปฏิบัติงานและกิจกรรมต่างๆ ในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ การ์แลนด์ (Garland, M. C., 2015) ที่ได้ศึกษา ผลกระทบของการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ควรมีการกำหนดกรอบการใช้เวลา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกหรือแสดงพฤติกรรมภายในระยะเวลาที่กำหนด 3) การจัดอันดับคะแนนสามารถกระตุ้นนักเรียนเกิดการแข่งขัน โดยผู้เรียนที่มีคะแนนสะสมอยู่อันดับท้ายๆ จะเกิดความคิดพัฒนาตนเองเพื่อให้มีคะแนนสะสมเทียบเท่าเพื่อน รวมถึงสามารถกระตุ้นให้นักเรียนที่มีคะแนนสูงอยู่แล้วพัฒนาตนเองให้สร้างผลงานที่ดีขึ้นและมีคะแนนอยู่ในอันดับต้นๆต่อไปจนจบกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บาราตา และคณะ (Barata, G., et al., 2013) ได้ศึกษาผลของการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาปริญญาโทโดยการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ด้วยวิธีการให้คะแนน แสดงอันดับคะแนนของผู้นำ ผลของการวิจัยพบว่า การให้คะแนนและการแสดงอันดับคะแนนทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น และมีผลช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 4) ชนิดของรางวัลที่ถูกแบ่งออกเป็นหลายประเภท ได้แก่ อาหารและเครื่องดื่ม เครื่องเขียน และของที่ระลึก แม้ของรางวัลจะไม่ได้มีมูลค่าสูง

มาก แต่สามารถจูงใจให้นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ได้ของรางวัลมาครอบครอง 4) กิจกรรมที่มีความท้าทายส่งผลให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะต่างๆ ผ่านการได้ลงมือปฏิบัติจริง ดังนั้น จะสังเกตได้ว่าเหตุผลและองค์ประกอบต่างๆ ที่ได้ยกตัวอย่างข้างต้น สามารถทำให้นักเรียนให้ความสนใจในบทเรียน ตั้งใจทำกิจกรรมและมีพฤติกรรมตามที่ครูกำหนด จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนและเกิดความชำนาญในทักษะนั้นๆ รวมถึงส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เดกันซาเด และคณะ (Dehghanzadeh, H., et al., 2019) ที่ได้ศึกษา การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง โดยผลการศึกษาพบว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนได้ โดยองค์ประกอบต่างๆ ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถส่งผลต่อการเรียนรู้ทางภาษาในแต่ละด้านที่แตกต่างกันออกไป

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในครั้งนี้ พบว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียนนั้น สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอีกหลายชิ้น อาทิเช่น งานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ได้ศึกษา การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ โดยผลการวิจัยพบว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสามารถพัฒนานักเรียนด้านการสื่อสารได้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สไมเดิล และคณะ (Smiderle, R., et al., 2020) ที่ได้ศึกษา ผลกระทบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ต่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมและพฤติกรรมของนักเรียนตามลักษณะบุคลิกภาพของพวกเขา โดยผลวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ประกอบด้วย การจัดอันดับคะแนนและการใช้ตราสัญลักษณ์สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยานเนส และบูอูด (Yanes, N. and Bououd, I., 2019) ที่ได้ศึกษา การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) และเกมที่จริงจัง (Serious Game) สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยผลการศึกษาพบว่า การใช้เกมและเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ช่วยส่งเสริมวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ โดมินเกส และคณะ (Dominguez, A., et al., 2013) ที่ได้พัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนในการทำการแบบฝึกหัดสูงขึ้น

5.2.2 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่านักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษ

ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจ อาทิเช่น 1) มีระบบการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ 2) รางวัลต่างๆ แม้ไม่ได้มีมูลค่ามาก แต่อยู่ในความสนใจของนักเรียน รวมถึงรางวัลที่มีระดับความยากง่ายของการได้มาที่แตกต่างกันจึงทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย 3) สื่อการเรียนรู้อันรวมถึงสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ถูกออกแบบให้มีสีสันสวยงามเหมาะสมกับวัยของนักเรียน 4) กิจกรรมต่างๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแข่งขัน การร่วมมือทำงานเป็นกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความท้าทาย สนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็แฝงเนื้อหาการเรียนรู้อันพัฒนาผู้เรียนในทักษะต่างๆ 5) การจัดการเรียนรู้มีการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงคลังความรู้ที่มีอยู่เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอนที่ได้รับนั้นง่าย ไม่ซับซ้อน เกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ 6) การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียนมีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีความสามารถสูงกว่า จึงทำให้นักเรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น รวมถึงมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้จากเพื่อนๆ ได้อีกด้วย ด้วยเหตุผลและองค์ประกอบทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

จากการศึกษาความพึงพอใจในครั้งนี้ พบว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียนนั้น สามารถสร้างความพึงพอใจในการเรียน พัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียนในด้านต่างๆ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอีกหลายชิ้น อาทิเช่น งานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ได้ศึกษา การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและความมั่นใจในตนเองของนักเรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ โรดริเกส (Rodríguez, H. T., 2018) ที่ได้ศึกษา การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) และการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว พัฒนาความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ ความอยากรู้อยากเห็น การมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงพฤติกรรมและทัศนคติบางอย่าง ผ่านการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนานและไม่เครียด รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลิว (Lui, S., 2017) ที่ได้ศึกษา การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนรู้คำศัพท์ ผลการศึกษาพบว่า

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถจูงใจและสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ได้ รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ แซนด์สกี (Sandusky, S., 2015) ได้ศึกษาการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โดยใช้แบบประเมินที่ให้ผลป้อนกลับทันที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกิดมาจากแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ซึ่งมีสาเหตุมาจากกลวิธีในการเรียนที่เปลี่ยนไป นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฟรานซิสโก (Francisco, J. F. F., 2015) ที่ได้ศึกษา การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถพัฒนาความกล้าแสดงออกและทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แล้วพบข้อควรปรับปรุง แก้ไขและเปลี่ยนแปลงเพื่อให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการจัดการสอนหรือการศึกษาในครั้งต่อไป ดังนี้

5.3.1 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นและสามารถสร้างความพึงพอใจแก่นักเรียนได้ ดังนั้น การนำเทคนิคการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไปปรับใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงสามารถทำได้ โดยควรมีการพิจารณาถึงเนื้อหา ประสบการณ์ เทคนิควิธีการและพลวัตของกิจกรรม รวมถึงควรมีการออกแบบโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยคำนึงถึงความสามารถ ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

5.3.2 การศึกษาในครั้งนี้ใช้รูปแบบการสะสมแต้มหรือแสดมปีทีค่อนข้างล้าสมัย จูงใจนักเรียนได้ไม่มากเท่าที่คาดหวังไว้ อย่างไรก็ตาม การศึกษาในครั้งถัดไปควรมีการประยุกต์องค์ประกอบของเกมที่มีความทันสมัย เช่น Realm of Valor (ROV), Free Fire หรือเกมอื่นๆ ที่ได้รับความนิยมในขณะนั้น อาจมีการเพิ่มระบบการซื้อสิ่งของพิเศษ (Item) ระบบตัวละคร (Avatar) ระบบการต่อสู้ (Battle) หรืออื่นๆ ที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ

5.3.3 การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการจัดการเรียนการสอนนั้น อาจเห็นผลชัดเจนในด้านการจูงใจผู้เรียนมากกว่าด้านการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สังเกตได้จากผลที่ปรากฏในตาราง 2 ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนบางคนแม้จะผ่านการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกม

มิฟิเคชัน (Gamification) แล้ว ผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนแม้จะสูงกว่าก่อนเรียนแต่ก็ยังไม่ถึงร้อยละ 50 ทั้งนี้อาจขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนรู้ส่วนบุคคลด้วย

5.3.4 การจากสอนจริงพบว่า นักเรียนบางส่วนมีความความสนใจต่อกิจกรรมเฉพาะในช่วงแรกจนถึงช่วงกลางกิจกรรมเท่านั้น ทั้งนี้อาจเกิดขึ้นจากระยะเวลาของกิจกรรมที่ค่อนข้างนาน จึงทำให้นักเรียนรู้สึกเคยชินหรือเบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ การ์แลนด์ (Garland, M. C., 2015) ที่ได้ศึกษา ผลกระทบของการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนภาษาที่สอง และพบว่า เกมมิฟิเคชันจะสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดหากใช้ในปริมาณที่พอดี ไม่มากเกินไป เช่น ใช้ในบทเรียนหรือกิจกรรมสั้นๆ หรือใช้กับหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งในบทเรียนใหญ่เท่านั้น เนื่องจากเกมมิฟิเคชันเน้นการจูงใจ หากกิจกรรมยืดเยื้อเกินไปจะส่งผลในทางกลับกันคือ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายได้ ดังนั้นการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไปใช้ทั้งในห้องเรียนและในการศึกษาครั้งต่อไปควรมีการกระชับเวลาเพื่อไม่ให้ปัญหานี้เกิดขึ้น



บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กิงกมล ศิริประเสริฐ. (2563). การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับรูปแบบการเรียนออนไลน์. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก
- เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อ เลื่อนวิถฐานะ. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). การเสริมสร้างพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุคุณนารี. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ "ราชภัฏวิจัย ครั้งที่ 3" ( หน้า 81-90). นครศรีธรรมราช: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนแนวคิดจิตัล. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนัดถ์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ใน วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร (หน้า 331-339). พิษณุโลก: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ทีศนา แชมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชญะ โชคพล. (2558). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาสารคาม: บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พรรณนิสรา จันแยม. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิด กราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ และจริยธรรมของ นักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ. วิทยานิพนธ์ ค.ม., กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

- ภาสกร ไหลสกุล. (19 พฤษภาคม 2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2563, จาก <https://sipaedumarket.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>
- วรวิสุทธิ ภิทยไญยง. (2556). Marketing Ideas ไอเดียตลาดพลิกโลก. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ ธรรมิกมีเดีย.
- ศุภกร ภิรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิด เกมฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม., กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สิ้นพานนท์. (2552). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- อรัญญา วีระสะเม, นันทวัน นาคอร่าม และสำราญ ผลดี. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลอง สถานที่ท่องเที่ยวโดยการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชัน กรณีศึกษาเกมบูรณาการ ท่องเที่ยวพาเพลิน. ใน วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) (หน้า 14-23). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธนบุรี
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J. and Gonçalves, D. (September 2013). Engaging engineering students with gamification. Retrieved September 8, 2020, from <http://dx.doi.org/10.1109/VS-GAMES.2013.6624228>
- Chou, Y.K. (n.d.). Learn Gamification - the cheat codes to win the game of life. Retrieved September 14, 2020, From <http://www.yukaichou.com/Gamification-examples/what-is-gamification/#.VjLOi9LhCUk>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J. and Talaei, E. (2019). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. Retrieved September 25, 2020 from <http://dx.doi.org/10.1080/9588221.2019.1648298>
- Dominquez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. and Martínez-Herráiz, J.J. ( April 2013) Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Retrieved September 26, 2020 from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

- Francisco, J. F. F. (June 2015) **Using Gamification to Enhance Second Language Learning**. Retrieved September 30, 2020 from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
- Garland, M. C. (December 2015) **Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis**. Retrieved September 10, 2020 from <https://core.ac.uk/download/pdf/232791936.pdf>
- Huang, W. H. Y. and Soman, D. (2013) **A Practitioner's Guild to Gamification of Education. Research Report Series: Behavioral Economics in Action**. Toronto: Rotman School of management, University of Toronto.
- Kapp, K.M. (2012). **The gamification of learning and instruction: game-based method and strategies for training and education**. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Lee, J. J. and Hammer, J. (January 2011). **Gamification in education: What, how, why bother?** Retrieved September 12, 2020 from <https://core.ac.uk/download/pdf/232791936.pdf>[https://www.researchgate.net/publication/258697764\\_Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why\\_Bother](https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother)
- Liu, Y., Alexandrova, T. and Nakajima T. (2011). **Gamifying Intelligent Environments**. Retrieved September 12, 2020, from [https://www.researchgate.net/publication/239761145\\_Gamifying\\_intelligent\\_environments](https://www.researchgate.net/publication/239761145_Gamifying_intelligent_environments)
- Lui, S. (August 2017) **Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau**. Retrieved September 18, 2020 from [https://www.nus.edu.sg/celc/research/books/4th%20Symposium%20proceedings/13\).%20Sze%20Lui.pdf](https://www.nus.edu.sg/celc/research/books/4th%20Symposium%20proceedings/13).%20Sze%20Lui.pdf)
- Moradian, A., Nasir, M., Lyons, K. and Leung, R. (April 2014). **Gamification of Collaborative Idea Generation and Convergence**. Retrieved September 5, 2020, from <https://doi.org/10.1145/2559206.2581253>
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I. and Pitt, L. (April 2015). **Is it all a game Understanding the principles of Gamification**. Retrieved September 8, 2020 from <http://dx.doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>

- Rodríguez, H. T. (July 2018). **Gamification and Game-Based Learning as Methods to Motivate Students Learn English Vocabulary**. Retrieved September 28, 2020 from <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/11550>
- Sandusky, S. (2015). **Gamification in Education**. Retrieved September 10, 2020, from [https://repository.arizona.edu/handle/10150/556222?fbclid=IwAR2ULgAeRgj7nL7AoNaHeep\\_KQFuRWwS7OFEq1ym9\\_OCBL40IK5YFxvi](https://repository.arizona.edu/handle/10150/556222?fbclid=IwAR2ULgAeRgj7nL7AoNaHeep_KQFuRWwS7OFEq1ym9_OCBL40IK5YFxvi)
- Smiderle, R., Rigo, J. S., Marques, B. L., Arthur, J. and Jaques, A. P. (January 2020). **The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits**. Retrieved September 15, 2020 from <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Streck, H. (n.d.). **Gamification**. Retrieved September 12, 2020, from <http://gamifier.com>
- Yanes, N. and Bououd, I. (April 2019). **Using Gamification and Serious Games for English Language Learning**. Retrieved September 20, 2020 from <http://dx.doi.org/10.1109/ICCISci.2019.8716451>

ภาคผนวก

### ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีจำนวน 3 ท่าน ดังนี้

#### 1. นางช่อฉัฐ ทิพมาศ

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ (คศ.3)  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ  
 โรงเรียนตะพานหิน จังหวัดพิจิตร  
 การศึกษา กศ.ม. ภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร  
 ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนภาษาอังกฤษ

#### 2. นางสาววีรญา เมฆกระจาย

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ (คศ.3)  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ  
 โรงเรียนตะพานหิน จังหวัดพิจิตร  
 การศึกษา ศศ.ม. ภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร  
 ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนภาษาอังกฤษ

#### 3. นางสาวสายสุนีย์ สิงห์เวียง

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ (คศ.3)  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ  
 โรงเรียนตะพานหิน จังหวัดพิจิตร  
 การศึกษา กศ.ม. หลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร  
 ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน

ภาคผนวก ข การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อคำถาม และการออกแบบข้อ  
คำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค  
เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ตาราง 5 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และจำนวนข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผล  
สัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

| จุดประสงค์การเรียนรู้  | หน้า<br>หน้า<br>หน้า<br>(30) | รวม<br>จำนวน<br>ที่สร้าง | รวม<br>จำนวน<br>ที่ใช้ |
|--|------------------------------|--------------------------|------------------------|
| 1. ผู้เรียนรู้และสามารถอธิบายโครงสร้างของ Present Simple                             | 3                            | 6                        | 3                      |
| 2. ผู้เรียนสามารถจำแนกประธานและกริยาในประโยค   | 2                            | 4                        | 2                      |
| 3. ผู้เรียนสามารถเติม -s หรือ -es ทำยคำกริยา   | 2                            | 4                        | 2                      |
| 4. ผู้เรียนสามารถเลือกเติม -s หรือ -es ทำยคำกริยาเมื่อประธาน<br>ของประโยคเป็นเอกพจน์ | 4                            | 8                        | 4                      |
| 5. ผู้เรียนสามารถระบุคำบอกเวลาที่พบในประโยค  | 2                            | 4                        | 2                      |
| 6. ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคบอกเล่า โดยการเรียงลำดับคำที่<br>กำหนดให้                | 2                            | 4                        | 2                      |
| 7. ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนประโยคบอกเล่าเป็นประโยคปฏิเสธ                                | 2                            | 4                        | 2                      |
| 8. ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนประโยคปฏิเสธเป็นประโยคบอกเล่า                                | 2                            | 4                        | 2                      |
| 9. ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนประโยคบอกเล่าเป็นประโยคคำถาม                                 | 2                            | 4                        | 2                      |
| 10. ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนประโยคคำถามเป็นบอกเล่า                                      | 2                            | 4                        | 2                      |
| 11. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ Do หรือ Does ในประโยคคำถาม                                | 2                            | 4                        | 2                      |
| 12. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้คำกริยาที่สอดคล้องกับใจความของ<br>ประโยค                   | 5                            | 10                       | 5                      |
| รวม  | 30                           | 60                       | 30                     |



ตาราง 6 การออกแบบข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ  
โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                    | รายการข้อคำถาม  |
|--|---|
| 1. ผู้เรียนรู้และสามารถอธิบายโครงสร้างของ Present Simple | <p>Choose the correct answer</p> <p>1. Which is the <u>affirmative form</u> of Present Simple?</p> <p>A. Subject + Verb 1<br/>B. Subject + do/does not + Verb 1<br/>C. Do/Does + subject + Verb 1 + ?<br/>D. Verb to be + subject ?</p> <p>คำตอบ A. Subject + Verb 1</p> <hr/> <p>2. Which is the <u>negative form</u> of Present Simple?</p> <p>A. Subject + Verb 1<br/>B. Subject + do/does not + Verb 1<br/>C. Do/Does + subject + Verb 1 + ?<br/>D. Verb to be + subject ?</p> <p>คำตอบ B. Subject + do/does not + Verb 1</p> <hr/> <p>3. Which is the <u>interrogative form</u> of Present Simple?</p> <p>A. Subject + Verb 1<br/>B. Subject + do/does not + Verb 1<br/>C. Do/Does + subject + Verb 1 + ?<br/>D. Verb to be + subject + verb 1?</p> <p>คำตอบ C. Do/Does + subject + Verb 1 + ?</p> |
| 1. ผู้เรียนรู้และสามารถอธิบายโครงสร้างของ Present Simple | <p>4. Which word can be the <u>subject</u> of a sentence?</p> <p>A. run      B. watch      C. a man      D. run</p> <p>คำตอบ C. a man</p> <hr/> <p>5. Which word can be the <u>verb</u> of a sentence?</p> <p>A. policeman      B. the boy      C. an elephant      D. do</p> <p>คำตอบ D. do</p>  |

## ตาราง 6 (ต่อ)

| จุดประสงค์การเรียนรู้                                    | รายการข้อคำถาม   |
|--|--|
| 1. ผู้เรียนรู้และสามารถอธิบายโครงสร้างของ Present Simple | 6. Which sentence is not in form of Present Simple?<br>A. I do homework.                      B. She goes to school.<br>C. My dad is driving a car.          D. We are students.<br>คำตอบ My dad is driving a car. |
| 2. ผู้เรียนสามารถจำแนกประธานและกริยาในประโยค             | 7. Which word is <u>the verb</u> of this sentence "The children often play football in the park."?<br>A. children    B. often            C. play            D. football<br>คำตอบ C. play                           |
|  | 8. Which word is <u>the subject</u> of this sentence "My dad drinks tea every morning."?<br>A. My dad    B. drinks            C. tea            D. every morning<br>คำตอบ A. My dad                                |
|  | 9. Which word is <u>the subject</u> of this sentence "He swim at night."?<br>A. night            B. at                    C. swim            D. he<br>คำตอบ D. he  |
|  | 10. Which word is <u>the verb</u> of this sentence "David is a student."?<br>A. David            B. is                    C. a                    D. student<br>คำตอบ B. is  |
| 3. ผู้เรียนสามารถเติม -s หรือ -es ทำคำกริยา              | Change the forms of these verb with "s" or "es".<br>11. fly            = .....<br>คำตอบ flies  |
|  | 12. watch        = .....<br>คำตอบ watches  |
|  | 13. go            = .....<br>คำตอบ goes  |
|  | 14. buy           = .....<br>คำตอบ buys  |

## ตาราง 6 (ต่อ)

| จุดประสงค์การเรียนรู้  | รายการข้อคำถาม   |
|--|--|
| 4. ผู้เรียนสามารถเลือกเติม -s หรือ -es ทำยคำกริยาเมื่อประธานของประโยคเป็นเอกพจน์ | Underline the correct verbs.<br>15. My mother (wash/washes) the dishes in the kitchen.<br>คำตอบ washes<br>16. I (do/does) my homework at 6 p.m.<br>คำตอบ do<br>17. The students always (sing/sings) a song in the classroom.<br>คำตอบ sing<br>18. Susan and her sister always (walk/walks) to the park.<br>คำตอบ walk<br>Fill in the blank with the correct form of Present Tense.<br>19. He ..... (read) a book every day.<br>คำตอบ read<br>20. Susan ..... (brush) her teeth twice a day.<br>คำตอบ brushes<br>21. My cat sometimes ..... (run) fast.<br>คำตอบ runs<br>22. Kate usually ..... (drive) fast.<br>คำตอบ drives |
| 5. ผู้เรียนสามารถระบุคำบอกเวลาที่พบในประโยค                                      | Underline Adverbs of Frequency in the following sentences.<br>23. He always reads comic books in the evening.<br>คำตอบ <u>always in the evening.</u><br>24. She sometimes forgets her car's key.<br>คำตอบ <u>sometimes</u><br>25. A lazy boy never washes his hands.<br>คำตอบ <u>never</u><br>26. They often have lunch at the canteen.<br>คำตอบ <u>often</u>  |

## ตาราง 6 (ต่อ)

| จุดประสงค์การเรียนรู้  | รายการข้อคำถาม   |
|--|--|
| 6. ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคบอกเล่า โดยการเรียงลำดับคำตามโครงสร้างประโยค | Rearrange these words into the correct sentences.<br>27. meat / sells / she / the market / at<br>คำตอบ She sells meat at the supermarket.<br>28. always / mother / He / his / helps<br>คำตอบ He always helps his mother.<br>29. comes / from / England / He<br>คำตอบ He comes from England.<br>30. very / is / dirty / It<br>คำตอบ It is very dirty.   |
| 7. ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนประโยคบอกเล่าเป็นประโยคปฏิเสธ                    | Change this sentence into negative form.<br>31. The students study English.<br>คำตอบ The students do not study English. / The student don't study English.<br>32. He climbs the tree.<br>คำตอบ He does not climb the tree. / He doesn't climb the tree.<br>33. She is a nurse.<br>คำตอบ She is not a nurse. / She isn't climb the tree.<br>34. I like to play badminton.<br>คำตอบ I do not like to play badminton. / I don't like to play badminton. |
| 8. ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนประโยคปฏิเสธเป็นประโยคบอกเล่า                    | Change these sentences into affirmative form.<br>35. They don't play football.<br>คำตอบ They play football.<br>36. He doesn't cook the pizza.<br>คำตอบ He cooks the pizza.<br>37. I don't do my homework.<br>คำตอบ I do my homework.   |

## ตาราง 6 (ต่อ)

| จุดประสงค์การเรียนรู้  | รายการข้อคำถาม  |
|--|---|
|  | 38. Ploy and Pitch aren't students.<br>คำตอบ Ploy and Pitch are students.                                   |
| 9. ผู้เรียนสามารถ<br>เปลี่ยนประโยคบอกเล่า<br>เป็นประโยคคำถาม | Change these sentences into interrogative form.<br>39. She plays tennis.<br>คำตอบ Does she play tennis?     |
|  | 40. They wake up early.<br>คำตอบ Do they wake up early?   |
|  | 41. He is a doctor.<br>คำตอบ Is he a doctor?  |
|  | 42. You are a teacher.<br>คำตอบ Are you a teacher?  |
| 10. ผู้เรียนสามารถ<br>เปลี่ยนประโยคคำถาม<br>เป็นบอกเล่า      | Change these sentences into affirmative form.<br>43. Does she walk to school?<br>คำตอบ She walks to school. |
|  | 44. Do they sing a song?<br>คำตอบ They sing a song.   |
|  | 45. Are you nurse?<br>คำตอบ You are nurse.  |
|  | 46. Is he a policeman?<br>คำตอบ He is a policeman.  |
| 11. ผู้เรียนสามารถ<br>เลือกใช้ Do หรือ Does<br>ในประโยคคำถาม | Fill "Do" or "Does" in the blanks.<br>47. .... she clean the table?<br>คำตอบ Does                           |
|  | 48. .... you eat chicken rice?<br>คำตอบ Do  |
|  | 49. .... Thomas and Nicky swim?<br>คำตอบ Does   |

## ตาราง 6 (ต่อ)

| จุดประสงค์การเรียนรู้  | รายการข้อคำถาม   |
|--|--|
|  | 50. .... your brother get up late?<br>คำตอบ Does   |
| 12. ผู้เรียนสามารถ<br>เลือกใช้คำกริยาที่<br>สอดคล้องกับใจความ<br>ของประโยค | Choose the correct answer.<br>51. They ..... their clothes by themselves.<br>A. wash      B. washes      C. washes      D. doesn't wash<br>คำตอบ A. wash |
|  | 52. Jo and I sometimes ..... ice cream after lunch.<br>A. sells      B. buys      C. eat      D. play<br>คำตอบ C. eat                                    |
|  | 53. My friend's bag ..... on the table.<br>A. is      B. are      C. am      D. do<br>คำตอบ A. is  |
|  | 54. He ..... a bad boy.<br>A. don't      B. doesn't      C. aren't      D. isn't<br>คำตอบ D. isn't   |
|  | 55. Dan and Christ ..... diligent boys.<br>A. isn't      B. has      C. is      D. are<br>คำตอบ D. are   |
|  | 56. Mike always ..... in the class.<br>A. sleeps      B. slept      C. slept      D. sleepless<br>คำตอบ A. sleeps  |
|  | 57. Jack ..... football every evening.<br>A. play      B. played      C. plays      D. playing<br>คำตอบ C. plays   |
|  | 58. Jane doesn't ..... any cookies.<br>A. eat      B. eats      C. cooks      D. makes<br>คำตอบ A. eat   |

## ตาราง 6 (ต่อ)

| จุดประสงค์การเรียนรู้                | รายการข้อคำถาม                                  |
|--------------------------------------|---|
| 59. The boy ..... the door.          | A. see      B. pass      C. open      D. closes |
| คำตอบ D. closes                      |   |
| 60. We ..... our teeth after dinner. | A. brushes      B. brush      C. is      D. are |
| คำตอบ B. brush                       |   |

ภาคผนวก ค ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ฯ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษฯ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ตาราง 7 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

| ข้อที่ | รายการประเมิน   | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|--------|---|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|        |   | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 1      | แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน                  | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 2      | เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์                              | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3      | กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์                      | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 4      | กิจกรรมเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน                           | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5      | กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง                        | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 6      | กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม                         | +1                         | 0       | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7      | กิจกรรมมีความง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น  | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8      | สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 9      | สื่อการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแสวงหาความรู้                        | +1                         | +1      | 0       | 0.67 | ใช้ได้ |



ตาราง 7 (ต่อ)

| ข้อที่         | รายการประเมิน   | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|----------------|---|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|                |   | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 10             | วิธีการและเครื่องมือการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรม | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| สรุปการประเมิน |   |                            | 0.87    |         |      | ใช้ได้ |

ตาราง 8 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

| ข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|--------|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|        | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 1      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 2      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4      | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5      | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 6      | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 9      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 10     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 11     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 12     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 13     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 14     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 15     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 16     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |

ตาราง 7 (ต่อ)

| ข้อที่         | รายการประเมิน   | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|----------------|---|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|                |   | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 10             | วิธีการและเครื่องมือการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรม | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| สรุปการประเมิน |   |                            | 0.87    |         |      | ใช้ได้ |

ตาราง 8 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

| ข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|--------|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|        | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 1      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 2      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4      | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5      | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 6      | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 9      | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 10     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 11     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 12     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 13     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 14     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 15     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 16     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |

ตาราง 8 (ต่อ)

| ข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|--------|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|        | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 17     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 18     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 19     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 20     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 21     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 22     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 23     | +1                         | 0       | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 24     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 25     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 26     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 27     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 28     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 29     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 30     | +1                         | +1      | 0       | 0.67 | ใช้ได้ |
| 31     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 32     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 33     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 34     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 35     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 36     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 37     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 38     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 39     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 40     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |

## ตาราง 8 (ต่อ)

| ข้อที่         | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|----------------|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|                | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 41             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 42             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 43             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 44             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 45             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 46             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 47             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 48             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 49             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 50             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 51             | +1                         | 0       | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 52             | +1                         | 0       | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 53             | +1                         | 0       | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 54             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 55             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 56             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 57             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 58             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 59             | +1                         | 0       | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 60             | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| สรุปการประเมิน |                            |         |         | 0.95 | ใช้ได้ |

ตาราง 9 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

| ข้อที่ | รายการประเมิน   | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|--------|---|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|        |   | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 1      | เนื้อหา มีความเหมาะสม ไม่ยากหรือง่ายเกินไป                    | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 2      | เนื้อหา มีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก                           | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3      | เนื้อหา มีความน่าสนใจ   | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 4      | เนื้อหา เป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน      | +1                         | 0       | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5      | เนื้อหา เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาคือในระดับที่สูงขึ้น           | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 6      | ระยะเวลาของแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม                          | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7      | ผู้สอนอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน                                  | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8      | ผู้สอนแต่งกายสุภาพ เรียบร้อย                                  | +1                         | +1      | 0       | 0.67 | ใช้ได้ |
| 9      | ผู้สอนพูดจาไพเราะ   | +1                         | +1      | 0       | 0.67 | ใช้ได้ |
| 10     | ผู้สอนมีความยิ้มแย้มแจ่มใส เป็นกันเอง                         | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 11     | ผู้สอนเข้าสอน-เลิกสอนตรงเวลา                                  | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 12     | สมุดสะสมแต้มมีสีสันสวยงาม                                     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 13     | สมุดแต้มสีสันสวยงามและมีให้สะสมหลายรูปแบบ                     | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 14     | สมุดสะสมแต้มมีการระบุของรางวัลชัดเจนและของรางวัลมีความน่าสนใจ | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |

ตาราง 9 (ต่อ)

| ข้อที่ | รายการประเมิน  | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|--------|--|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|        |  | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 15     | สมุดสะสมแต้มมีคำอธิบายในการการสะสมแต้มและการแลก<br>รับของรางวัลชัดเจน  | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 16     | ใบงานต่างๆ มีสีสันสวยงาม   | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 17     | ใบงานต่างๆ มีขนาดตัวอักษร<br>เหมาะสม ชัดเจน  | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 18     | ใบงานต่างๆ มีการจัดแบ่งเนื้อหา<br>เป็นสัดส่วน เข้าใจง่าย   | +1                         | 0       | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 19     | รูปภาพประกอบในใบงานต่างๆ มี<br>ความสอดคล้องกับเนื้อหา  | +1                         | +1      | +1      | 1.00 | ใช้ได้ |
| 20     | เว็บไซต์ wheelofnames.com<br>เหมาะสมต่อการนำมาใช้สุ่มหัวข้อ<br>สุ่มชื่อ สุ่มเลขที่ สุ่มรางวัลและอื่นๆ<br>ในห้องเรียน   | +1                         | +1      | 0       | 0.67 | ใช้ได้ |
| 21     | เว็บไซต์ bamboozle.com เป็น<br>เกมเปิดแผ่นป้ายที่สนุกสนานและ<br>ส่งเสริมกระบวนการกิจกรรมกลุ่ม  | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 22     | เว็บไซต์ quizizz.com มีการตอบ<br>คำถามแบบหลายตัวเลือก<br>checkbox เต็มคำ คำถาม<br>ปลายเปิด รวมไปถึงการโหวตและ<br>การนำเสนอผลงาน ทำให้การ<br>เรียนและการทดสอบมีความ<br>ตื่นเต้น | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |

## ตาราง 9 (ต่อ)

| ข้อที่         | รายการประเมิน  | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | IOC  | แปลผล  |
|----------------|--|----------------------------|---------|---------|------|--------|
|                |  | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |      |        |
| 23             | เว็บไซต์ kahoot.com มีการตอบ<br>คำถามแบบหลายตัวเลือก การ<br>เติมคำ การเลือกถูกผิด และการ<br>เรียงประโยคทำให้การทดสอบไม่<br>น่าเบื่อ  | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 24             | เว็บไซต์ vonder.co.th มีกราฟิก<br>รูปภาพสวยงาม มีเอฟเฟคการ<br>โจมตีศัตรู มีตัวละครให้เลือก<br>มากมาย รวมถึงมีเกณฑ์การผ่าน<br>ภารกิจทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม<br>ทำให้การทดสอบมีความท้าทาย | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| 25             | เว็บไซต์ nearpod.com มีตัวละคร<br>น่ารักๆ ให้เลือกมากมาย และมีเอฟ<br>เฟคการบินเขาสูदन่ารัก มีทำให้<br>การทดสอบสนุกมากยิ่งขึ้น  | 0                          | +1      | +1      | 0.67 | ใช้ได้ |
| สรุปการประเมิน |  | 0.84                       |         |         |      | ใช้ได้ |

ภาคผนวก ง ค่าความยากง่าย (P) อำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตาราง 10 ค่าความยากง่าย (P) อำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

| ข้อที่ | ความยาก | แปลผล  | อำนาจจำแนก | Sig. | แปลผล  | แปลผลคุณภาพของข้อสอบ       |
|--------|---------|--------|------------|------|--------|----------------------------|
| 1      | 0.76    | ใช้ได้ | 0.7239     | *    | 0.0002 | ใช้ได้                     |
| 2      | 0.57    | ใช้ได้ | 0.4893     | *    | 0.0244 | ใช้ได้                     |
| 3      | 0.57    | ใช้ได้ | 0.4508     | *    | 0.0403 | ใช้ได้                     |
| 4      | 0.48    | ใช้ได้ | 0.6727     | *    | 0.0008 | ใช้ได้                     |
| 5      | 0.62    | ใช้ได้ | 0.5807     | *    | 0.0058 | ใช้ได้                     |
| 6      | 0.33    | ใช้ได้ | 0.2754     |      | 0.2269 | ทิ้ง ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง   |
| 7      | 0.48    | ใช้ได้ | 0.4958     | *    | 0.0223 | ใช้ได้                     |
| 8      | 0.67    | ใช้ได้ | 0.4809     | *    | 0.0273 | ใช้ได้                     |
| 9      | 0.57    | ใช้ได้ | 0.6677     | *    | 0.0009 | ใช้ได้                     |
| 10     | 0.29    | ใช้ได้ | 0.2141     |      | 0.3514 | ทิ้ง ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง   |
| 11     | 0.90    | ทิ้ง   | 0.6049     | *    | 0.0037 | ใช้ได้ ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง |
| 12     | 0.90    | ทิ้ง   | 0.4640     | *    | 0.0341 | ใช้ได้ ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง |
| 13     | 0.71    | ใช้ได้ | 0.5746     | *    | 0.0064 | ใช้ได้                     |
| 14     | 0.43    | ใช้ได้ | 0.5378     | *    | 0.0119 | ใช้ได้                     |
| 15     | 0.48    | ใช้ได้ | 0.2460     |      | 0.2823 | ทิ้ง ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง   |
| 16     | 0.67    | ใช้ได้ | 0.4648     | *    | 0.0338 | ใช้ได้                     |
| 17     | 0.90    | ทิ้ง   | 0.6049     | *    | 0.0037 | ใช้ได้ ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง |
| 18     | 0.86    | ทิ้ง   | 0.4000     |      | 0.0724 | ทิ้ง ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง   |
| 19     | 0.71    | ใช้ได้ | 0.5323     | *    | 0.0130 | ใช้ได้                     |
| 20     | 0.76    | ใช้ได้ | 0.4995     | *    | 0.0211 | ใช้ได้                     |
| 21     | 0.62    | ใช้ได้ | 0.6362     | *    | 0.0019 | ใช้ได้                     |
| 22     | 0.71    | ใช้ได้ | 0.6254     | *    | 0.0024 | ใช้ได้                     |



ตาราง 10 (ต่อ)

| ข้อที่ | ความยาก | แปลผล  | อำนาจจำแนก | Sig.     | แปลผล  | แปลผลคุณภาพของข้อสอบ |
|--------|---------|--------|------------|----------|--------|----------------------|
| 23     | 0.57    | ใช้ได้ | 0.1772     | 0.4423   | ทิ้ง   | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 24     | 0.52    | ใช้ได้ | 0.5205     | * 0.0156 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 25     | 0.38    | ใช้ได้ | 0.7462     | * 0.0001 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 26     | 0.67    | ใช้ได้ | 0.4648     | * 0.0338 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 27     | 0.48    | ใช้ได้ | 0.4881     | * 0.0248 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 28     | 0.38    | ใช้ได้ | 0.6347     | * 0.0020 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 29     | 0.71    | ใช้ได้ | 0.7363     | * 0.0001 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 30     | 0.67    | ใช้ได้ | 0.5132     | * 0.0173 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 31     | 0.86    | ทิ้ง   | 0.5615     | * 0.0081 | ใช้ได้ | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 32     | 0.24    | ใช้ได้ | -0.5472    | 1.0000   | ทิ้ง   | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 33     | 0.62    | ใช้ได้ | 0.5256     | * 0.0144 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 34     | 0.62    | ใช้ได้ | 0.5020     | * 0.0204 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 35     | 0.48    | ใช้ได้ | 0.4424     | * 0.0446 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 36     | 0.81    | ทิ้ง   | 0.3669     | 0.1018   | ทิ้ง   | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 37     | 0.38    | ใช้ได้ | 0.4848     | * 0.0259 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 38     | 0.10    | ทิ้ง   | 0.4506     | * 0.0404 | ใช้ได้ | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 39     | 0.67    | ใช้ได้ | 0.5619     | * 0.0080 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 40     | 0.33    | ใช้ได้ | 0.3471     | 0.1232   | ทิ้ง   | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 41     | 0.86    | ทิ้ง   | 0.2292     | 0.3176   | ทิ้ง   | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 42     | 0.24    | ใช้ได้ | 0.4407     | * 0.0456 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 43     | 0.33    | ใช้ได้ | 0.5079     | * 0.0188 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 44     | 0.62    | ใช้ได้ | 0.4393     | * 0.0463 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 45     | 0.71    | ใช้ได้ | 0.1988     | 0.3877   | ทิ้ง   | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 46     | 0.33    | ใช้ได้ | 0.1173     | 0.6124   | ทิ้ง   | ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง  |
| 47     | 0.57    | ใช้ได้ | 0.4816     | * 0.0271 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |
| 48     | 0.43    | ใช้ได้ | 0.6310     | * 0.0022 | ใช้ได้ | ใช้ได้               |

ตาราง 10 (ต่อ)

| ข้อที่ | ความยาก | แปลผล  | อำนาจจำแนก | Sig. | แปลผล  | แปลผลคุณภาพของข้อสอบ |
|--------|---------|--------|------------|------|--------|----------------------|
| 49     | 0.43    | ใช้ได้ | 0.4684     | *    | 0.0322 | ใช้ได้               |
| 50     | 0.52    | ใช้ได้ | 0.3456     |      | 0.1249 | หึ่ง                 |
| 51     | 0.62    | ใช้ได้ | 0.5098     | *    | 0.0182 | ใช้ได้               |
| 52     | 0.62    | ใช้ได้ | 0.6203     | *    | 0.0027 | ใช้ได้               |
| 53     | 0.76    | ใช้ได้ | 0.5441     | *    | 0.0108 | ใช้ได้               |
| 54     | 0.76    | ใช้ได้ | 0.4906     | *    | 0.0239 | ใช้ได้               |
| 55     | 0.57    | ใช้ได้ | 0.3285     |      | 0.1460 | หึ่ง                 |
| 56     | 0.48    | ใช้ได้ | 0.4044     |      | 0.0690 | หึ่ง                 |
| 57     | 0.76    | ใช้ได้ | 0.4995     | *    | 0.0211 | ใช้ได้               |
| 58     | 0.76    | ใช้ได้ | 0.6338     | *    | 0.0020 | ใช้ได้               |
| 59     | 0.29    | ใช้ได้ | -0.1041    |      | 1.0000 | หึ่ง                 |
| 60     | 0.62    | ใช้ได้ | -0.0065    |      | 1.0000 | หึ่ง                 |

ตาราง 11 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

| สถิติ   | คะแนน        | ค่า     |
|---|--------------|---------|
| ค่าความยากง่าย (P)                            | ต่ำสุด (min) | 0.0952  |
|   | สูงสุด (max) | 0.9048  |
| อำนาจจำแนก (r)                                | ต่ำสุด (min) | -0.5472 |
|   | สูงสุด (max) | 0.7462  |
| ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 Reliability |              | 0.9412  |

## ภาคผนวก จ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้



## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... วิชาต่างประเทศ..... รหัสวิชา..... อ.15101..... รายวิชา..... ภาษาอังกฤษพื้นฐาน.....  
 หน่วยการเรียนรู้ที่..... พิเศษ..... เรื่อง..... PRESENT SIMPLE TENSE..... ระยะเวลา..... 15..... ชั่วโมง  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่..... 1..... เรื่อง..... PRESENT SIMPLE TENSE คืออะไร..... ระยะเวลา..... 1..... ชั่วโมง  
 ระดับชั้น..... ประถมศึกษาปีที่ 5..... ภาคเรียนที่..... 2..... ปีการศึกษา..... 2563..... ผู้สอน..... นายณัฐพงศ์ มีใจธรรม.....

## 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ต.2.2 ป.5/1 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ(order) ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนรู้ความหมายและความสำคัญของ Present Simple (K, A)
2. ผู้เรียนรู้และสามารถอธิบายโครงสร้างของ Present Simple (K, P)
3. ผู้เรียนสามารถจำแนกประธานและกริยาในประโยค Present Simple (P)

## 3. สาระการเรียนรู้

1. Present Simple Tense คืออะไร
2. โครงสร้างของ Present Simple Tense
3. ประธานคืออะไร ประธานเอกพจน์และพหูพจน์คืออะไร
4. คำกริยาคืออะไร คำกริยาช่องที่ 1 คืออะไร

## 4. ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. แบบฝึกหัดที่ 1 เรื่อง การจำแนกประธานและกริยาประโยค
2. แบบทดสอบออนไลน์ เรื่อง การจำแนกประธานและกริยาของประโยค  
<https://quizizz.com/admin/quiz/60446df61e10d0001e83a3bc>
3. การบ้านที่ 1 เรื่อง Present Simple คืออะไร

#### 4. การพูดสรุป Present Simple Tense

#### 5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

5.1 ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง Present Simple คืออะไร

5.2 เพาเวอร์พอยท์นำเสนอ

5.3 สมุดสะสมแต้มและแต้มปีต่างๆ

#### 6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (Warm up) 5 นาที

1. ครูทักทายนักเรียนด้วยประโยคภาษาอังกฤษง่าย ๆ  
เช่น Hi/Hello/Good morning/Good afternoon/Good evening, how are you?
2. ครูบอกกับนักเรียนว่าวันนี้เราจะมาเริ่มบทเรียนใหม่กัน ชื่อบทเรียนว่า Present Simple Tense
3. ก่อนจะเริ่มเรียน ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า บทเรียนนี้เราจะมาเล่นเกมสะสมแต้ม (Point) เพื่อแลกของรางวัล (Reward) คล้ายกับกลยุทธ์ของร้านค้า 7-11
4. ครูแจกสมุดสะสมแต้มให้นักเรียนเพื่อเป็นตัวอย่าง และอธิบายต่อว่าในสมุดเล่มนี้ จะประกอบด้วยช่องตารางที่เป็นช่องสะสมแต้ม และหน้าที่เป็นคำอธิบายต่างๆ ซึ่งครูจะบอกรายละเอียดต่างๆต่อไป
5. ครูเริ่มอธิบายกติกาของกิจกรรม คือนักเรียนจะต้องทำกิจกรรมต่างๆที่ครูกำหนดจึงจะได้แต้ม ได้แก่ เข้าเรียน ได้รับ 1 แต้ม ส่งงานภายในเวลาที่กำหนด ได้รับ 1 แต้ม และเป็นผู้ชนะการแข่งขันต่างๆในชั้นเรียน ได้รับ 1 แต้ม
6. จากนั้นให้นักเรียนดูหน้าที่เป็นช่องตาราง โดยการสะสมแตมนั้น เราจะใช้สมุดเป็นสัญลักษณ์แทนแต้ม (Badge) ซึ่งสมุดปีมีให้สะสมหลายสีหลายลวดลายพร้อมทั้งมอบสมุดให้นักเรียนคนละ 1 ดวง จากการมาเข้าเรียนในวันนี้ และให้นักเรียนติดแต้มปีลงในช่องที่ 1 นั้นหมายความว่าตอนนี้มีแต้มสะสม 1 แต้ม
7. จากนั้นครูให้นักเรียนสังเกตว่ามีช่องที่มีกราฟฟิกต่างจากช่องอื่นๆ ได้แก่ ช่องที่ 10 ช่องที่ 20 ช่องที่ 30 และช่องที่ 45 โดยอธิบายว่าจะสอดคล้องกับระดับ (Level) ของของรางวัล (Reward) โดยถ้าสะสมแต้มครบ 10 ดวง จะแลกของรางวัลประเภทอาหารและเครื่องดื่ม ครบ 20 ดวงจะได้ชุดเครื่องเขียน ครบ 30 ดวง จะได้ของที่ระลึก และครบ 45 ดวง จะได้เงินสด
8. เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการแล้ว ครูชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนและเข้าสู่ขั้นการสอนถัดไป

### ขั้นที่ 2 ขั้่นนำเสนอ (Presentation) 15 นาที

1. ครูแจกใบความรู้ที่ 1 เรื่อง Present Simple Tense คืออะไร ให้แก่นักเรียนและเปิดพจนานุกรมพร้อมหน้าเสนอ
2. จากนั้นครูอธิบายที่มาและความสำคัญของ Present Simple Tense และตามด้วยอธิบายโครงสร้างของ Present Simple Tense โดยอธิบายแยกแต่ละองค์ประกอบ ได้แก่ 1. ประธานคืออะไร ประธานเอกพจน์และพหูพจน์คืออะไร 2. กริยาช่องที่ 1 คืออะไร

### ขั้นที่ 3 ขั้่นฝึก (Practice) 20 นาที

1. ครูแจกแบบฝึกหัดที่ 1 เรื่อง การจำแนกประธานและกริยา ให้แก่นักเรียน และให้นักเรียนลงมือทำโดยมีกากรกำหนดเวลา (Time) คือไม่เกิน 15 นาที จากนั้นให้ครูจูงใจนักเรียนว่าอยากได้แต้มบ้ีกหรือไม่ และท้าทายนักเรียน (Challenge) ว่าหากใครสามารถทำแบบฝึกหัดถูกเกินร้อยละ 60 (9 ใน 15 ข้อ) ก็จะได้แต้มบ้ 1 ดวง โดยในระหว่าง 15 นาทีนี้ ให้ครูคอยตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอยู่เสมอ หากนักเรียนไม่เข้าใจให้ครูอธิบายเพิ่มเติมทันที
2. เมื่อครบ 15 นาที ครูและนักเรียนเฉลยแบบฝึกหัดร่วมกัน นักเรียนที่ทำแบบฝึกหัดถูกต้องตั้งแต่ 9 ข้อขึ้นไป ภายในเวลาที่กำหนดจะได้รับแต้มบ้ 1 ดวง

### ขั้นที่ 4 ขั้่นนำไปใช้ (Production) 15 นาที

1. ครูให้นักเรียนจับคู่ตามอัธยาศัย (หรือใช้โปรแกรม Wheelofnames.com มีเวลาพอ)
2. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ทำแบบทดสอบออนไลน์บนเว็บไซต์ Quizizz.com โดยอธิบายว่าเป็นแบบฝึกหัดที่เพิ่มในรูปแบบเกมการแข่งขัน และบอกกับนักเรียนว่า บ้ไม่ใจแบบฝึกหัดธรรมดา นักเรียนต้องใช้ความรู้และทักษะที่เรียนมากก่อนหน้าทีในการตอบคำถามให้ได้ โดยต้องใช้ทั้งความแม่นยำและความรวดเร็วรอบคอบ โดยครูท้าทายนักเรียน (Challenge) ต่ออีกว่า นักเรียนที่สามารถทำคะแนนสูงที่สุดเป็น 3 อันดับแรก (3 คู่แรก จาก 6 คู่) จะได้แต้มบ้คนละ 1 ดวง รวมถึงถ้ามีนักเรียนทำแบบฝึกหัดได้เต็ม คู่บ้ั้นจะได้รับแต้มบ้ 2 เพ้า
3. จากนั้นให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกหัด และแจกแต้มบ้ให้นักเรียนที่ได้รางวัล

### ขั้นที่ 5 ขั้่นสรุป (Wrap up) 5 นาที

1. ครูถามคำถาม 8 คำถาม (เป็นคำถามจากกรบ้านที่ 1) ให้นักเรียนยกมือตอบ หากนักเรียนที่ไม่สามารถอธิบายได้ชัดเจน ให้ครูช่วยเหลือโดยการใช้คำถามชี้นำ

2. เมื่อนักเรียนจำนวนดังกล่าวตอบคำถามเรียบร้อยแล้ว เขาจะได้รับแสดมบ์อีก 1 ดวงเป็นรางวัลในความกล้าแสดงออก
3. จากนั้นครูจัดอันดับนักเรียนโดยมาดูกันว่า วันนีใครสามารถสะสมแสดมบ์ได้มากที่สุด (หากมีหลายคนก็สามารถจัดเป็น Top3 Top 5 ได้) และแสดงความยินดีกับนักเรียนเหล่านั้น รวมไปถึงครูให้กำลังใจนักเรียนคนที่เหลือเพื่อกระตุ้นให้เขาทำคะแนนให้ได้เท่าเพื่อน
4. ครูให้การบ้านนักเรียนพร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำ
5. ครูเน้นย้ำนักเรียนอีกครั้งหนึ่งว่า ห้ามลืมนำสมุดสะสมแสดมบ์มาเรียนด้วยและอย่าลืมทำการบ้านเพราะคนที่ทำการบ้านมาส่งตรงตามเวลาที่กำหนด (คือส่งภายในวันพรุ่งนี้ก่อนถึงชั่วโมงภาษาอังกฤษ) และเมื่อตรวจแล้วพบว่าทำถูกเกินร้อยละ 60 จะได้แสดมบ์คนละ 1 ดวง รวมถึงให้เตรียมตัวสำหรับการเรียนในชั่วโมงต่อไป

#### 7. การวัดและประเมินผล

| จุดประสงค์การเรียนรู้   | วิธีการ     | เครื่องมือ                         | เกณฑ์            |
|---|-------------|------------------------------------|------------------|
| 1. ผู้เรียนรู้ความหมายและความสำคัญของ Present Simple (K, A)     | 1. การทดสอบ | 1. การบ้าน                         | เกณฑ์การผ่าน 60% |
| 2. ผู้เรียนรู้และสามารถอธิบายโครงสร้างของ Present Simple (K, P) |             |                                    |                  |
| 3. ผู้เรียนสามารถจำแนกประธานและกริยาในประโยค Present Simple (P) | 1. การทดสอบ | 1. แบบฝึกหัด<br>2. แบบทดสอบออนไลน์ |                  |



### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาษาต่างประเทศ.....รหัสวิชา.....อ 15101.....รายวิชา.....ภาษาอังกฤษพื้นฐาน  
 หน่วยการเรียนรู้ที่.....พิเศษ.....เรื่อง.....PRESENT SIMPLE TENSE.....ระยะเวลา.....15.....ชั่วโมง  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่.....2.....เรื่อง.....หลักการใช้ PRESENT SIMPLE TENSE.....ระยะเวลา.....1.....ชั่วโมง  
 ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 5.....ภาคเรียนที่.....2.....ปีการศึกษา.....2563.....ผู้สอน.....นายณัฐพงศ์ มีใจธรรม

#### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ท 2.2.ป.5/1 ขอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ(order) ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนรู้และสามารถอธิบายหลักการใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ (K, P)
2. ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เป็น Present Simple (P)

#### 3. สาระการเรียนรู้

1. หลักการใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ

#### 4. ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. แบบฝึกหัดที่ 2 เรื่อง การใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ
2. แบบทดสอบออนไลน์ เรื่อง Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ  
<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=520fe53e-9fa5-4781-b452-8d9c3a762e08>
3. การบ้านที่ 2 เรื่อง หลักการใช้ Present Simple
4. การพูดสรุปหลักการใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ

#### 5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 5.1 ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการใช้ Present Simple
- 5.2 เพาเวอร์พอยท์นำเสนอ

### 5.3 สมุดสะสมแต้มปีและสมุดปีต่างๆ

#### 6. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ (Warm up)

1. ครูทักทายนักเรียนด้วยประโยคภาษาอังกฤษง่าย ๆ เช่น HI/Hello/Good morning/Good afternoon/Good evening, how are you?
2. ครูแจกสมุดปีสำหรับนักเรียนที่มาเข้าเรียนในวันนี้ (แต่นักเรียนคนนั้นต้องนำสมุดสะสมแต้มปีมาด้วย หากไม่นำมาก็จะไม่ได้รับสมุดปี)
3. ครูตรวจและเฉลยการบ้าน นักเรียนที่ทำการบ้านผ่านเกณฑ์จะได้รับสมุดปีคนละ 1 ดวง
4. ครูตรวจเช็คความมีนักเรียนคนไหนที่ได้สะสมปีใกล้จะครบตามจำนวนและสามารถแลกของรางวัลได้แล้ว ถ้ามีก็สามารถแลกรางวัลได้ทันที ถ้าไม่มี พูดกระตุ้นให้นักเรียนสะสมให้ได้มากขึ้น
5. จากนั้นทบทวนบทเรียนในช่วงที่แล้ว และบอกกับนักเรียนว่าวันนี้เราจะมาเรียนต่อจากคราวที่แล้ว โดยบทเรียนในครั้งนี้คือ หลักการใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ

##### ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)

1. ครูแจกใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ ให้แก่นักเรียน และเปิดเทปเวอร์พอยท์นำเสนอ
2. ครูอธิบายพร้อมยกตัวอย่างหลักการใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ และให้เวลานักเรียนในการทำความเข้าใจ

##### ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)

1. ครูแจกแบบฝึกหัดที่ 2 เรื่อง การใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ ให้แก่นักเรียน และให้นักเรียนลงมือทำประมาณ 10-15 นาที และบอกว่าถ้าทำถูกและเสร็จภายในเวลาที่กำหนด ก็จะได้รับสมุดปี 1 ดวง เหมือนกับชั่วโมงที่ผ่านมา โดยในระหว่างนี้ให้ครูคอยตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอยู่เสมอ หากนักเรียนไม่เข้าใจให้ครูอธิบายเพิ่มเติมทันที
2. ครูและนักเรียนเฉลยแบบฝึกหัดร่วมกัน และมอบสมุดปีให้นักเรียนที่ทำสำเร็จ

##### ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)

1. ครูให้นักเรียนจับคู่ตามอัธยาศัย โดยมีข้อแม้ว่าต้องไม่ซ้ำกับคู่เดิมในชั่วโมงที่แล้ว



2. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ทำแบบทดสอบออนไลน์ แต่คราวนี้เปลี่ยนเว็บไซต์ เป็น Kahoot.com โดยวันนี้ครูใจดี จากเมื่อวานแจกผู้ชนะเพียง 3 อันดับแรก แต่วันนี้จะแจกแสดมป์ให้กับผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก คนละ 1 ดวง นั่นหมายความว่าวันนี้จะมีนักเรียนได้รับแสดมป์จากกิจกรรมนี้ 10 คน (และนักเรียนคู่ที่ทำแบบทดสอบได้คะแนนเต็มจะได้รับแสดมป์เพิ่มอีก 1 ดวง )
3. เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมมอบแสดมป์ตามที่ตกลงไว้

#### ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up)

1. ครูถามคำถาม 5 คำถาม (คำถามในการบ้าน) ให้นักเรียนยกมือตอบ หากนักเรียนที่ไม่สามารถอธิบายได้ชัดเจน ให้ครูช่วยเหลือโดยการใช้คำถามชี้แนะ
2. เมื่อนักเรียนจำนวนดังกล่าวตอบคำถามเรียบร้อยแล้ว เขาจะได้รับแสดมป์ 1 ดวง เป็นคะแนนความกล้าแสดงออก
3. จากนั้นครูจัดอันดับนักเรียนโดยมาดูกันว่า วันนี้ใครสามารถสะสมแสดมป์ได้มากที่สุด (หากมีหลายคนก็สามารถจัดเป็น Top3 Top 5 ได้) และแสดงความยินดีกับนักเรียนเหล่านั้น รวมไปถึงครูให้กำลังใจนักเรียนคนที่เหลือเพื่อกระตุ้นให้เขาทำคะแนนให้ได้เท่าเพื่อน
4. ครูให้การบ้านนักเรียนพร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำ
5. ครูเน้นย้ำนักเรียนอีกครั้งหนึ่งว่า ห้ามลืมนำสมุดสะสมแสดมป์มาเรียนด้วยและอย่าลืมทำการบ้านเพราะคนที่ทำการบ้านมาส่งตรงตามเวลาที่กำหนด (คือส่งภายในวันรุ่งขึ้นนี้ก่อนถึงชั่วโมงภาษาอังกฤษ) และเมื่อตรวจแล้วพบว่าทำถูกเกินร้อยละ 60 จะได้แสดมป์คนละ 1 ดวง รวมถึงให้เตรียมตัวสำหรับการเรียนในชั่วโมงต่อไป
6. สำหรับนักเรียนที่สะสมแสดมป์ครบแล้ว สามารถแลกของรางวัลได้ท้ายชั่วโมง

#### 7. การวัดและประเมินผล

| จุดประสงค์การเรียนรู้  | วิธีการ        | เครื่องมือ                         | เกณฑ์            |
|--|----------------|------------------------------------|------------------|
| 1. ผู้เรียนรู้และสามารถอธิบายหลักการใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ (K, P) | 1. การตอบคำถาม | 1. การบ้าน                         | เกณฑ์การผ่าน 60% |
| 3. ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เป็น Present Simple (P)       | 1. การทดสอบ    | 1. แบบฝึกหัด<br>2. แบบทดสอบออนไลน์ |                  |

## ภาคผนวก จ ตัวอย่างสื่อประกอบการเรียนการสอน

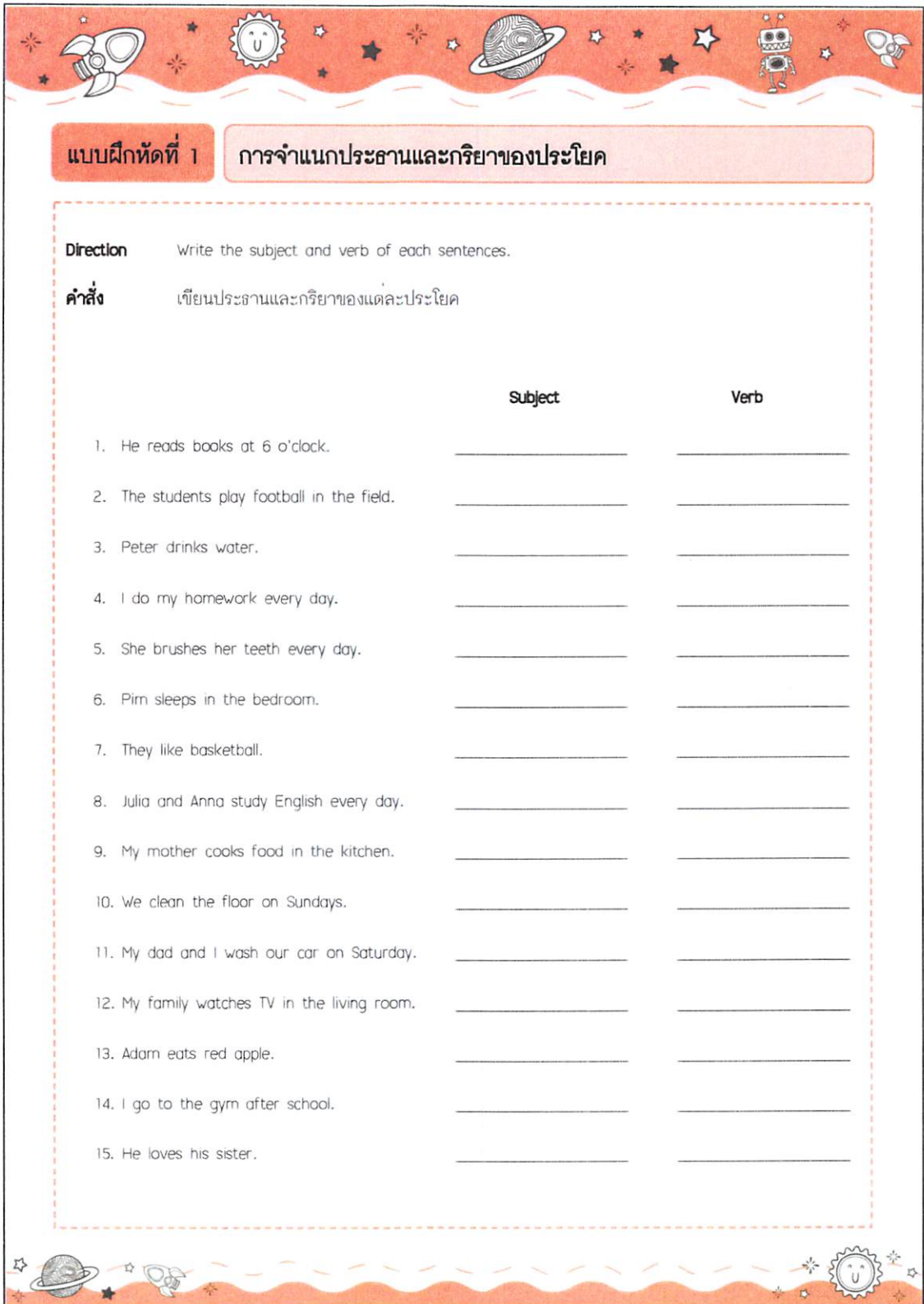
ใบความรู้ที่ 1
Present Simple คืออะไร

**Present Simple** หมายถึง ประโยคที่ใช้อธิบายเหตุการณ์หรือการกระทำที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เกิดขึ้นเป็นกิจวัตร หรือเกิดขึ้นซ้ำๆ บ่อยๆ จนเป็นนิสัย

**รูปประโยค Present Simple**

**Subject (ประธาน) + Verb 1 (กริยาช่องที่ 1)**

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>ประธาน</b>         | คือ ผู้ที่กระทำการกระทำนั้นๆ แบ่งออกเป็น  |
|                       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>ประธานเอกพจน์</u><br/>ได้แก่ He (เขา), She (เธอ), It (มัน), และประธานที่มีคนเดียว สิ่งเดียว เช่น Peter (ปีเตอร์), Jane (เจน), A man (ผู้ชายคนหนึ่ง), An elephant (ช้างตัวหนึ่ง) เป็นต้น</li> <li>2. <u>ประธานพหูพจน์</u><br/>ได้แก่ I (ฉัน), You (คุณ), We (พวกเรา), They (พวกเขา), และประธานที่มีตั้งแต่ 2 คนหรือ 2 สิ่งขึ้นไป เช่น Four students (นักเรียน 4 คน), Jack and John (แจ๊คและจอห์น), A dog and a cat (สุนัข 1 ตัวและแมว 1 ตัว) เป็นต้น</li> </ol> |
| <b>กริยา</b>          | คือ คำที่บอกการกระทำ  |
|                       | เช่น eat (กิน), run (วิ่ง), swim (ว่ายน้ำ), walk (เดิน), sleep (นอน), watch (ดู), is (เป็น, อยู่, คือ), do(ทำ), have(มี) เป็นต้น  |
| <b>กริยาช่องที่ 1</b> | คือ คำกริยาที่จะเติม -s หรือ -es ท้ายคำ เมื่อประธานเป็นประธานเอกพจน์  |
|                       | เช่น <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>They walk</u> to school on Fridays.<br/>พวกเขาเดินไปโรงเรียนทุกวันศุกร์</li> <li>2. <u>She walks</u> to school on Fridays.<br/>เธอ(ผู้หญิงคนนั้น)เดินไปโรงเรียนทุกวันศุกร์</li> </ol>   |



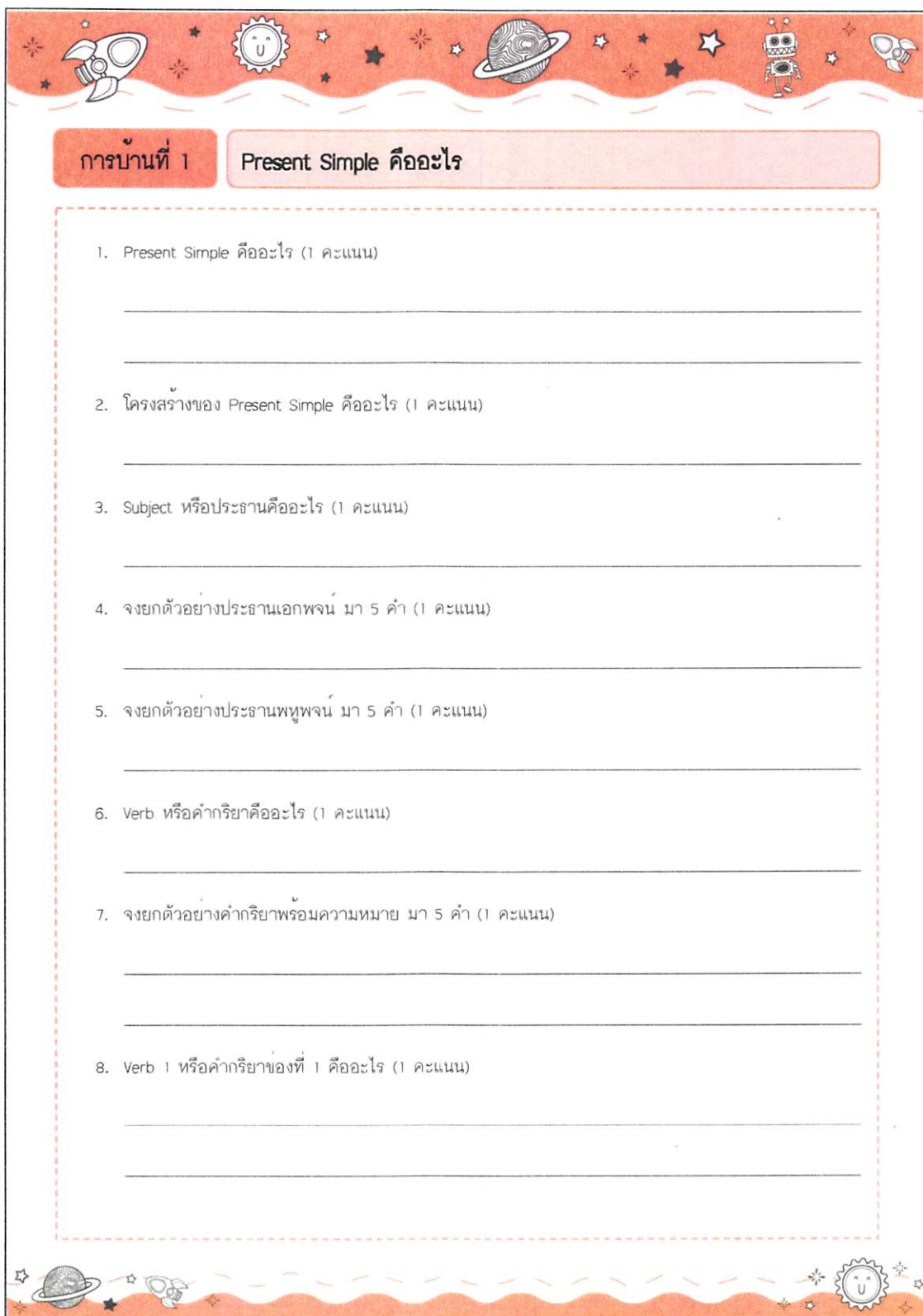
**แบบฝึกหัดที่ 1**

**การจำแนกประธานและกริยาของประโยค**

**Direction** Write the subject and verb of each sentences.

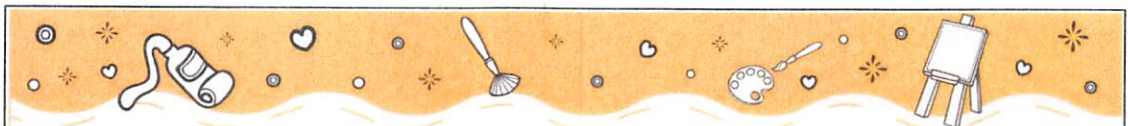
**คำสั่ง** เขียนประธานและกริยาของแต่ละประโยค

|  | Subject | Verb  |
|--|---------|-------|
| 1. He reads books at 6 o'clock.              | _____   | _____ |
| 2. The students play football in the field.  | _____   | _____ |
| 3. Peter drinks water.                       | _____   | _____ |
| 4. I do my homework every day.               | _____   | _____ |
| 5. She brushes her teeth every day.          | _____   | _____ |
| 6. Pim sleeps in the bedroom.                | _____   | _____ |
| 7. They like basketball.                     | _____   | _____ |
| 8. Julia and Anna study English every day.   | _____   | _____ |
| 9. My mother cooks food in the kitchen.      | _____   | _____ |
| 10. We clean the floor on Sundays.           | _____   | _____ |
| 11. My dad and I wash our car on Saturday.   | _____   | _____ |
| 12. My family watches TV in the living room. | _____   | _____ |
| 13. Adam eats red apple.                     | _____   | _____ |
| 14. I go to the gym after school.            | _____   | _____ |
| 15. He loves his sister.                     | _____   | _____ |



**การบ้านที่ 1**      **Present Simple คืออะไร**

1. Present Simple คืออะไร (1 คะแนน)  
\_\_\_\_\_
2. โครงสร้างของ Present Simple คืออะไร (1 คะแนน)  
\_\_\_\_\_
3. Subject หรือประธานคืออะไร (1 คะแนน)  
\_\_\_\_\_
4. จงยกตัวอย่างประธานเอกพจน์ มา 5 คำ (1 คะแนน)  
\_\_\_\_\_
5. จงยกตัวอย่างประธานพหูพจน์ มา 5 คำ (1 คะแนน)  
\_\_\_\_\_
6. Verb หรือคำกริยาคืออะไร (1 คะแนน)  
\_\_\_\_\_
7. จงยกตัวอย่างคำกริยาพร้อมความหมาย มา 5 คำ (1 คะแนน)  
\_\_\_\_\_
8. Verb 1 หรือคำกริยาของที่ 1 คืออะไร (1 คะแนน)  
\_\_\_\_\_




แบบฝึกหัดที่ 2

การใช้ Present Simple ในสถานการณ์ต่างๆ

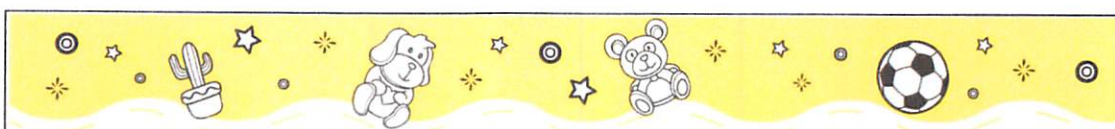
**Direction**     Analyze these sentences then write what type of situation they are.

**คำสั่ง**         ให้นักเรียนวิเคราะห์ประโยคต่อไปนี้ว่าเป็นเหตุการณ์ประเภทใด

1. Our school starts at 8:00 a.m.  
\_\_\_\_\_
2. The postman always comes to my house in the evening.  
\_\_\_\_\_
3. Dog has four legs.  
\_\_\_\_\_
4. We ride bicycle to school every day.  
\_\_\_\_\_
5. A boy sleeps in the classroom.  
\_\_\_\_\_
6. The cat is under the table.  
\_\_\_\_\_
7. The train comes every 15 minutes.  
\_\_\_\_\_
8. The Earth moves around the sun.  
\_\_\_\_\_








**แบบฝึกหัดที่ 3**


**คำกริยาที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน**

**Direction**      Give the meaning of each verb below

**คำสั่ง**            จงบอกความหมายของคำกริยาต่อไปนี้

|   |   |
|---|---|
| <p>1. get up      _____</p> <p>3. drink      _____</p> <p>5. brush      _____</p> <p>7. study      _____</p> <p>9. walk      _____</p> <p>11. wash      _____</p> <p>13. cook      _____</p> <p>15. read      _____</p> <p>17. watch      _____</p> <p>19. have      _____</p> <p>21. drive      _____</p> <p>23. climb      _____</p> <p>25. buy      _____</p> <p>27. say      _____</p> <p>29. draw      _____</p> | <p>2. play      _____</p> <p>4. do      _____</p> <p>6. sleep      _____</p> <p>8. clean      _____</p> <p>10. go      _____</p> <p>12. fly      _____</p> <p>14. move      _____</p> <p>16. sing      _____</p> <p>18. swim      _____</p> <p>20. speak      _____</p> <p>22. see      _____</p> <p>24. close      _____</p> <p>26. show      _____</p> <p>28. write      _____</p> <p>30. is      _____</p> |
|---|---|






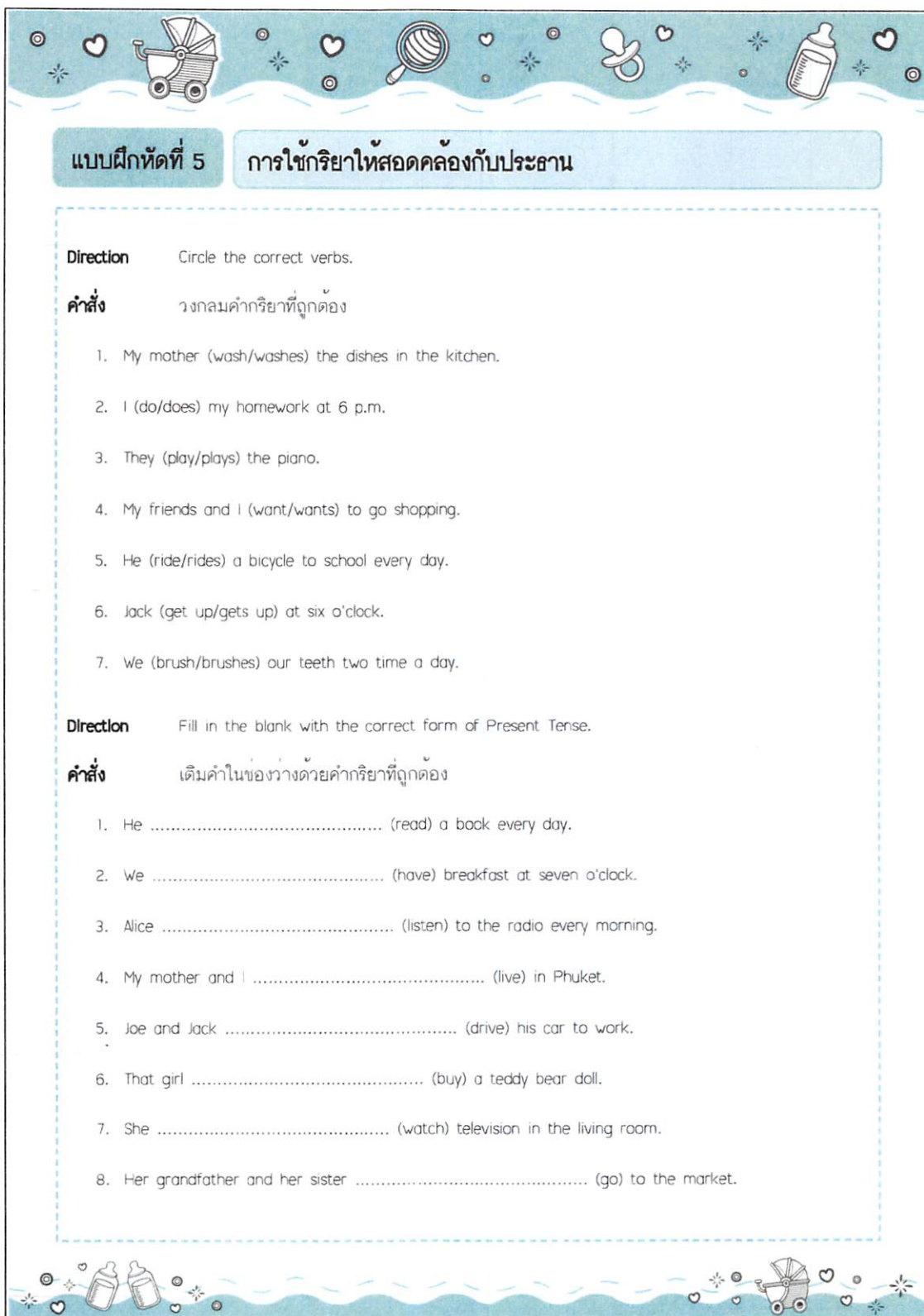
**แบบฝึกหัดที่ 4      การเติม s หรือ es ท้ายคำกริยา**

**Direction**      Change the forms of these verb with "s" or "es".

**คำสั่ง**      จงเติม s หรือ es ท้ายคำกริยาต่อไปนี้

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1. buy      _____    | 2. play      _____   |
| 3. drink      _____  | 4. do      _____     |
| 5. brush      _____  | 6. sleep      _____  |
| 7. study      _____  | 8. clean      _____  |
| 9. walk      _____   | 10. go      _____    |
| 11. fly      _____   | 12. cook      _____  |
| 13. move      _____  | 14. read      _____  |
| 15. sing      _____  | 16. watch      _____ |
| 17. swim      _____  | 18. have      _____  |
| 19. speak      _____ | 20. drive      _____ |





**แบบฝึกหัดที่ 5**      **การใช้กริยาให้สอดคล้องกับประธาน**

**Direction**      Circle the correct verbs.

**คำสั่ง**      วงกลมคำกริยาที่ถูกต้อง

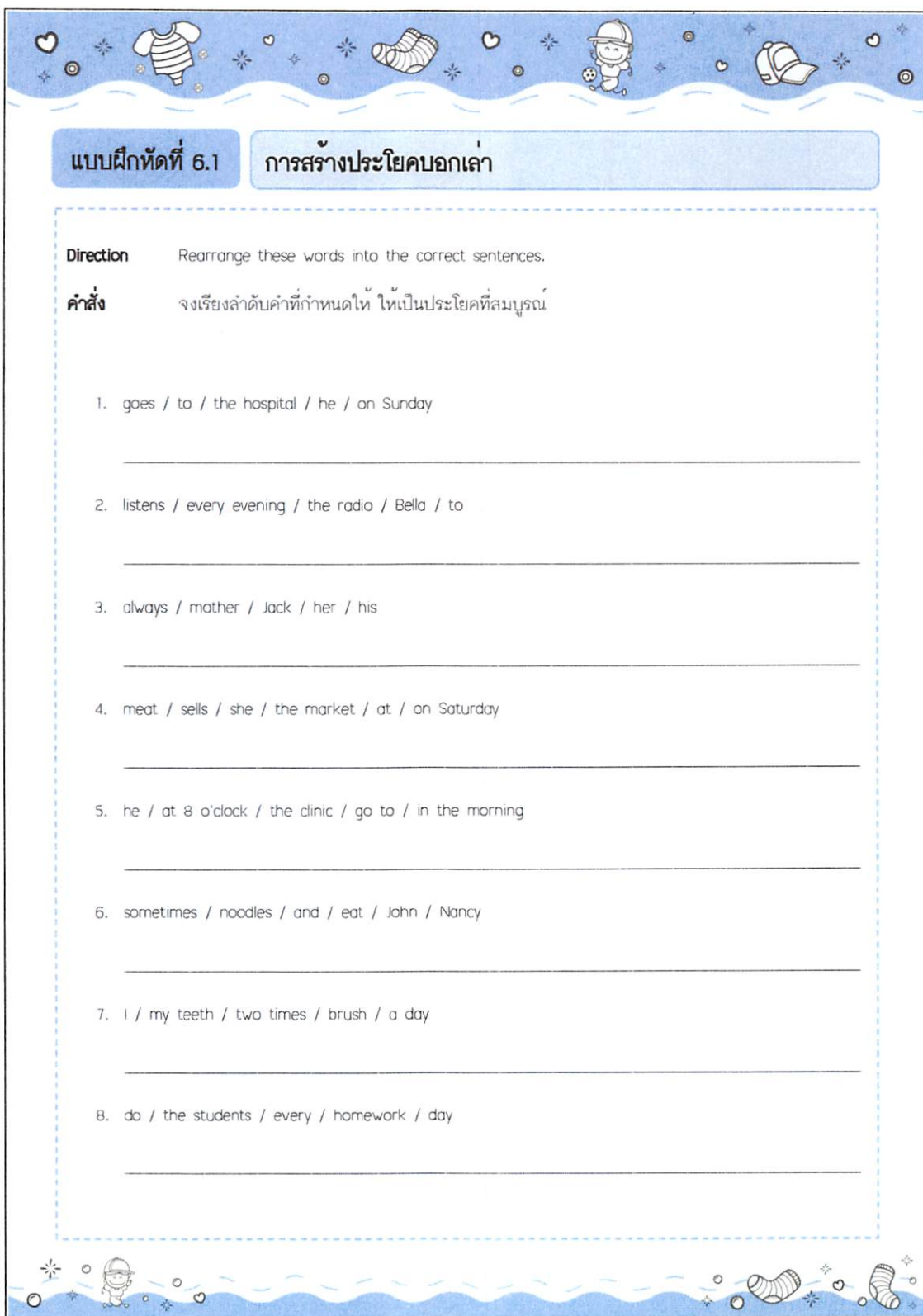
1. My mother (wash/washes) the dishes in the kitchen.
2. I (do/does) my homework at 6 p.m.
3. They (play/plays) the piano.
4. My friends and I (want/wants) to go shopping.
5. He (ride/rides) a bicycle to school every day.
6. Jack (get up/gets up) at six o'clock.
7. We (brush/brushes) our teeth two time a day.

**Direction**      Fill in the blank with the correct form of Present Tense.

**คำสั่ง**      เติมคำในช่องว่างด้วยคำกริยาที่ถูกต้อง

1. He ..... (read) a book every day.
2. We ..... (have) breakfast at seven o'clock.
3. Alice ..... (listen) to the radio every morning.
4. My mother and I ..... (live) in Phuket.
5. Joe and Jack ..... (drive) his car to work.
6. That girl ..... (buy) a teddy bear doll.
7. She ..... (watch) television in the living room.
8. Her grandfather and her sister ..... (go) to the market.





**แบบฝึกหัดที่ 6.1**

**การสร้างประโยคบอกเล่า**

**Direction**      Rearrange these words into the correct sentences.

**คำสั่ง**            จงเรียงลำดับคำที่กำหนดให้ ให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์

1. goes / to / the hospital / he / on Sunday  
\_\_\_\_\_
2. listens / every evening / the radio / Bella / to  
\_\_\_\_\_
3. always / mother / Jack / her / his  
\_\_\_\_\_
4. meat / sells / she / the market / at / on Saturday  
\_\_\_\_\_
5. he / at 8 o'clock / the clinic / go to / in the morning  
\_\_\_\_\_
6. sometimes / noodles / and / eat / John / Nancy  
\_\_\_\_\_
7. I / my teeth / two times / brush / a day  
\_\_\_\_\_
8. do / the students / every / homework / day  
\_\_\_\_\_

## แบบฝึกหัดที่ 6.2

## การสร้างประโยคบอกเล่า

**Direction** Look at the picture and write a sentence to explain it.

**คำสั่ง** ดูรูปภาพและเขียนประโยคอธิบาย



1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_




3. \_\_\_\_\_



4. \_\_\_\_\_



5. \_\_\_\_\_





**แบบฝึกหัดที่ 7**
**คำบอกเวลา**

**Direction**      Underline Adverbs of Frequency and Time in the following sentences.

**คำสั่ง**            ขีดเส้นใต้คำบอกเวลาในประโยคต่อไปนี้

1. He always reads cartoon books.
2. I go swimming on Sundays.
3. A lazy boy never washes his hands.
4. He gets up at five o'clock in the morning.
5. They often have lunch at the canteen.
6. We visit our grandfather twice a year.
7. His father watches TV every Saturday.
8. I sometimes speak Korean.
9. My mother often plays the guitar.
10. Good children always help their parents.
11. The school bell rings at 7:45 a.m.
12. She washes her hair three times a week.



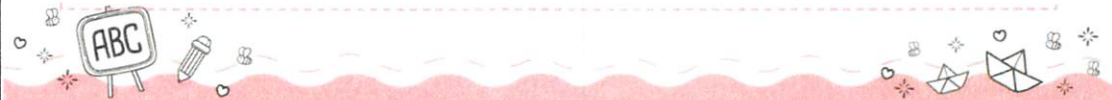


**แบบฝึกหัดที่ 8.1**    **การเปลี่ยนประโยคบอกเล่าให้เป็นประโยคปฏิเสธ (Negative Form)**


**Direction**    Change these sentences into negative form.

**คำสั่ง**    เปลี่ยนประโยคต่อไปนี้ให้เป็นประโยคปฏิเสธ

1. My mother is a teacher.  
\_\_\_\_\_
2. He drinks coffee.  
\_\_\_\_\_
3. They are carpenters.  
\_\_\_\_\_
4. The students study English.  
\_\_\_\_\_
5. I am a student.  
\_\_\_\_\_
6. Jack and Joe love their parents.  
\_\_\_\_\_
7. Mary goes to school by bus.  
\_\_\_\_\_
8. We play football every Friday.  
\_\_\_\_\_
9. She has long hair.  
\_\_\_\_\_
10. A boy writes a letter.  
\_\_\_\_\_








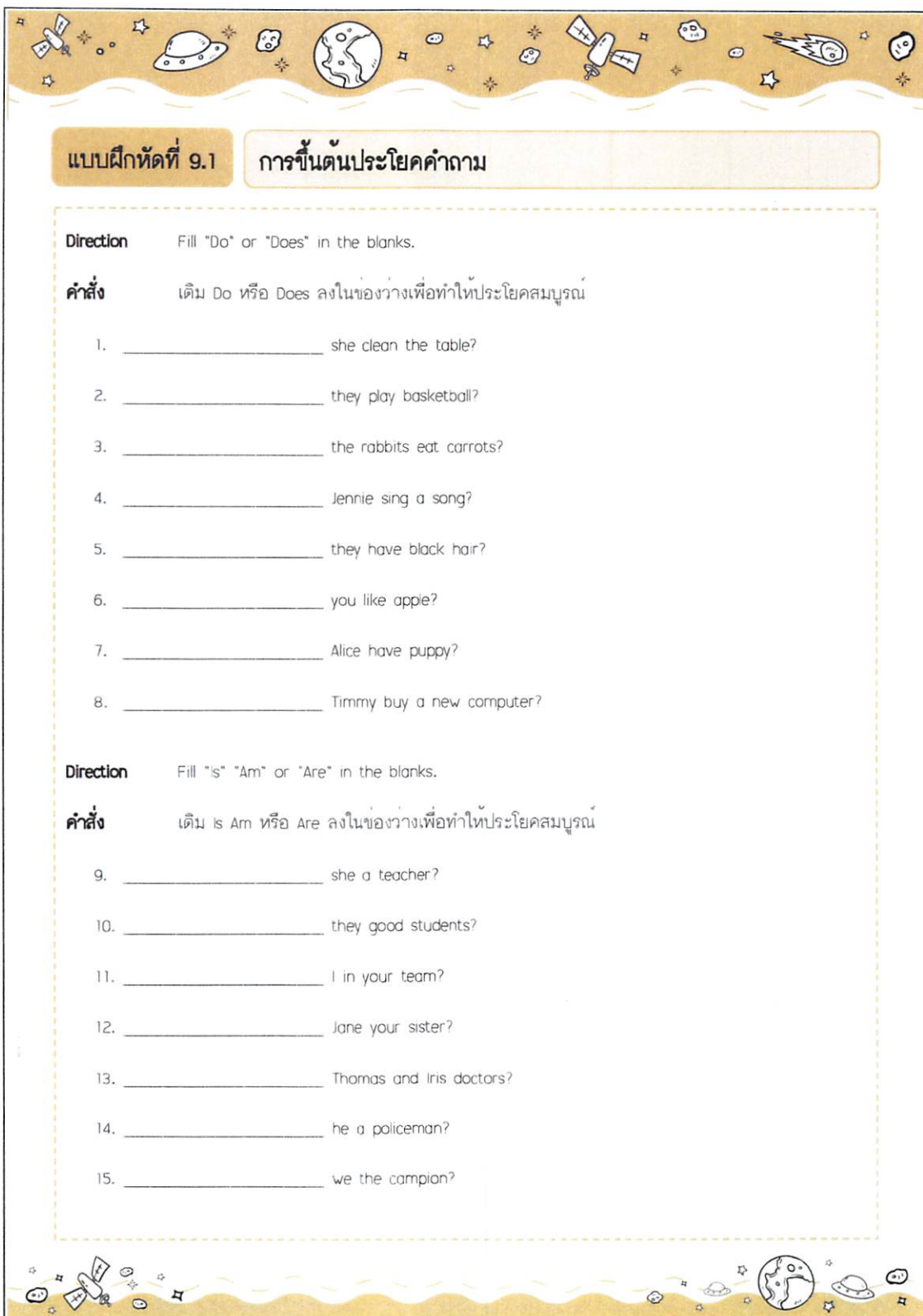
**แบบฝึกหัดที่ 8.2    ร้อยย่อของคำปฏิเสธ**

**Direction**    Change these full negative sentences into miniature form.

**คำสั่ง**    เขียนประโยคต่อไปนี้ให้อยู่ในร้อยย่อ

1. My mother is not a teacher.  
\_\_\_\_\_
2. He does not drink coffee.  
\_\_\_\_\_
3. They are not carpenters.  
\_\_\_\_\_
4. The students do not study English.  
\_\_\_\_\_
5. I am not a student.  
\_\_\_\_\_
6. Jack and Joe do not love their parents.  
\_\_\_\_\_
7. Mary does not go to school by bus.  
\_\_\_\_\_
8. We do not play football every Friday.  
\_\_\_\_\_
9. She does not have long hair.  
\_\_\_\_\_
10. A boy does not write a letter.  
\_\_\_\_\_





**แบบฝึกหัดที่ 9.1**      **การขึ้นต้นประโยคคำถาม**

**Direction**      Fill "Do" or "Does" in the blanks.

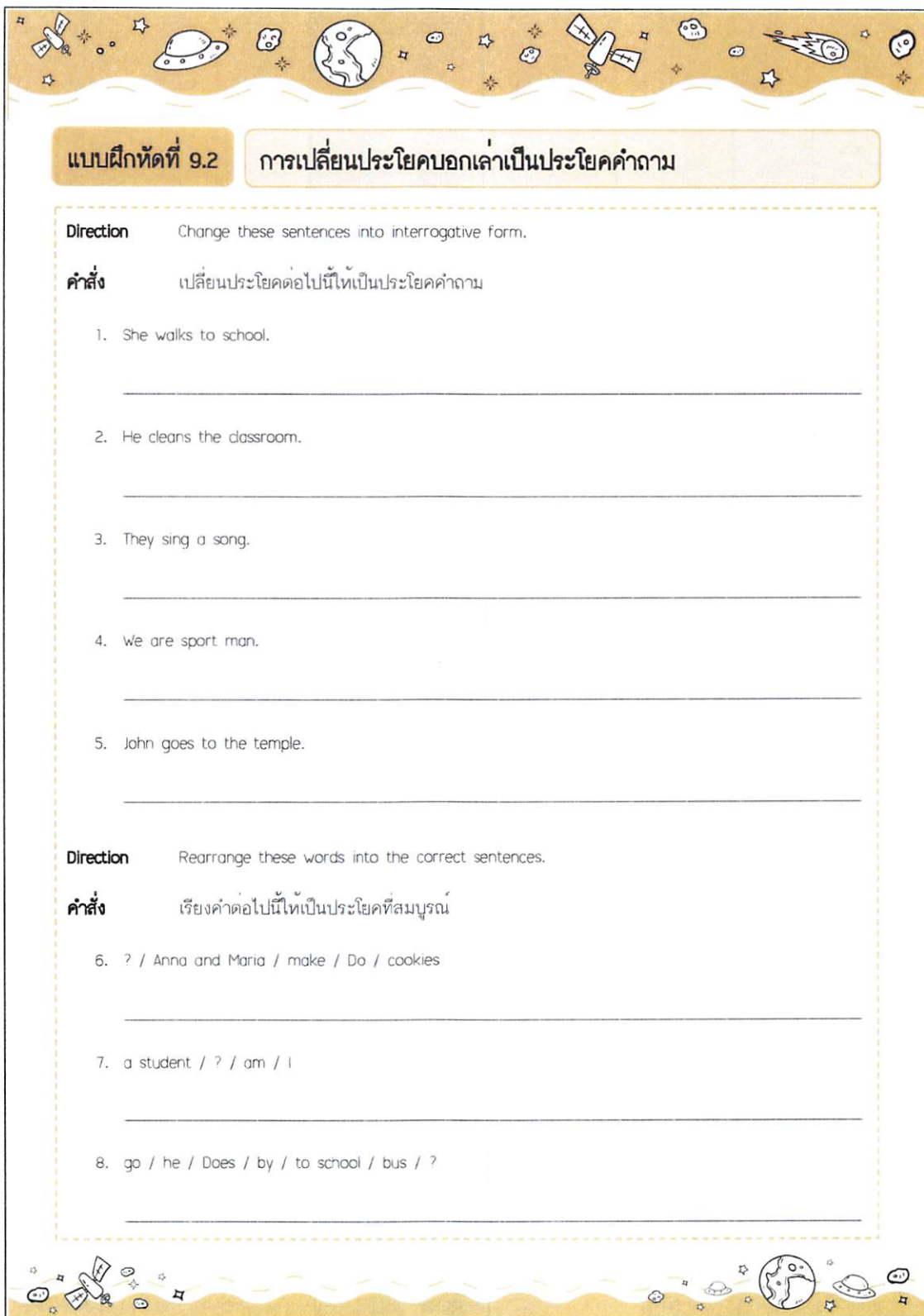
**คำสั่ง**      เติม Do หรือ Does ลงในช่องว่างเพื่อทำให้ประโยคสมบูรณ์

1. \_\_\_\_\_ she clean the table?
2. \_\_\_\_\_ they play basketball?
3. \_\_\_\_\_ the rabbits eat carrots?
4. \_\_\_\_\_ Jennie sing a song?
5. \_\_\_\_\_ they have black hair?
6. \_\_\_\_\_ you like apple?
7. \_\_\_\_\_ Alice have puppy?
8. \_\_\_\_\_ Timmy buy a new computer?

**Direction**      Fill "Is" "Am" or "Are" in the blanks.

**คำสั่ง**      เติม Is Am หรือ Are ลงในช่องว่างเพื่อทำให้ประโยคสมบูรณ์

9. \_\_\_\_\_ she a teacher?
10. \_\_\_\_\_ they good students?
11. \_\_\_\_\_ I in your team?
12. \_\_\_\_\_ Jane your sister?
13. \_\_\_\_\_ Thomas and Iris doctors?
14. \_\_\_\_\_ he a policeman?
15. \_\_\_\_\_ we the champion?



**แบบฝึกหัดที่ 9.2**      **การเปลี่ยนประโยคบอกเล่าเป็นประโยคคำถาม**

**Direction**      Change these sentences into interrogative form.

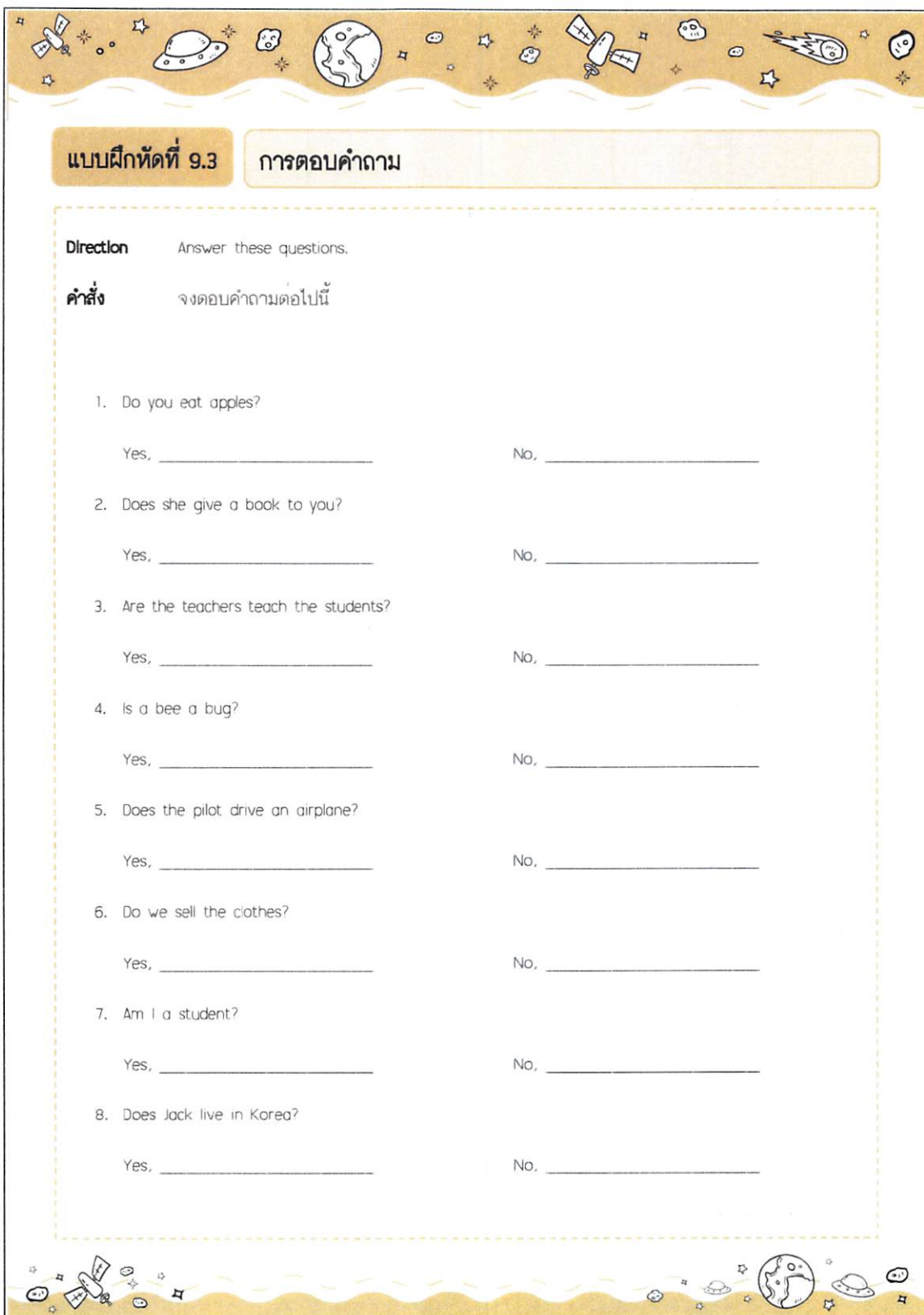
**คำสั่ง**      เปลี่ยนประโยคต่อไปนี้ให้เป็นประโยคคำถาม

1. She walks to school.  
\_\_\_\_\_
2. He cleans the classroom.  
\_\_\_\_\_
3. They sing a song.  
\_\_\_\_\_
4. We are sport man.  
\_\_\_\_\_
5. John goes to the temple.  
\_\_\_\_\_

**Direction**      Rearrange these words into the correct sentences.

**คำสั่ง**      เรียงคำต่อไปนี้ให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์

6. ? / Anna and Maria / make / Do / cookies  
\_\_\_\_\_
7. a student / ? / am / I  
\_\_\_\_\_
8. go / he / Does / by / to school / bus / ?  
\_\_\_\_\_



**แบบฝึกหัดที่ 9.3**
**การตอบคำถาม**

**Direction**     Answer these questions.

**คำสั่ง**         จงตอบคำถามต่อไปนี้

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Do you eat apples?                   |           |
| Yes, _____                              | No, _____ |
| 2. Does she give a book to you?         |           |
| Yes, _____                              | No, _____ |
| 3. Are the teachers teach the students? |           |
| Yes, _____                              | No, _____ |
| 4. Is a bee a bug?                      |           |
| Yes, _____                              | No, _____ |
| 5. Does the pilot drive an airplane?    |           |
| Yes, _____                              | No, _____ |
| 6. Do we sell the clothes?              |           |
| Yes, _____                              | No, _____ |
| 7. Am I a student?                      |           |
| Yes, _____                              | No, _____ |
| 8. Does Jack live in Korea?             |           |
| Yes, _____                              | No, _____ |



## ภาคผนวก ช ตัวอย่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชื่อ-นามสกุล

เลขที่



### แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ รหัสวิชา อ 15101 รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน  
ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียน บ้านทุ่งทอง

#### คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบภาคภาษาอังกฤษ มีคำอธิบายภาษาไทย ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบฉบับนี้มีทั้งสิ้น 5 หน้ารวมคำชี้แจง แบ่งออกเป็น 2 ส่วน รวม 30 ข้อ 30 คะแนน ประกอบด้วย
  - ส่วนที่ 1 แบบทดสอบปรนัย แบบเลือกตอบ 14 ข้อๆละ 1 คะแนน รวม 14 คะแนน
  - ส่วนที่ 2 แบบทดสอบอัตนัย แบบเขียนตอบและเติมคำ 16 ข้อๆละ 1 คะแนน รวม 16 คะแนน
3. ให้นักเรียนเขียนชื่อ-นามสกุลภาษาไทยและเลขที่ บนหัวกระดาษในแบบทดสอบทุกแผ่นให้ครบถ้วน โดยใช้ปากกาสีน้ำเงิน
4. แบบทดสอบส่วนที่ 1
  - ข้อที่ 1-10 ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) หรือวงกลม (O) โดยใช้ดินสอดำ ลงบนตัวเลือกที่นักเรียนต้องการ
  - ข้อที่ 11-14 ใช้ดินสอดำหรือปากกาสีน้ำเงินขีดเส้นใต้เฉพาะคำตอบที่นักเรียนต้องการ
5. แบบทดสอบส่วนที่ 2
  - ข้อที่ 15-30 ให้นักเรียนใช้ดินสอดำหรือปากกาสีน้ำเงินเขียนคำตอบภายในบริเวณจุดประที่กำหนดให้
6. ให้นักเรียนตอบคำถามลงในแบบทดสอบฉบับนี้
7. ไม่อนุญาตให้ใช้พจนานุกรมหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใดๆ ในการทำข้อสอบ
8. นักเรียนจะออกจากห้องสอบได้เมื่อหมดเวลาสอบ โดยวางกระดาษคำตอบคว่ำหน้าบนกระดาษคำถามไว้บนโต๊ะของนักเรียน

ชื่อ-นามสกุล

เลขที่

## PART 1 OBJECTIVE TEST

## ส่วนที่ 1 แบบทดสอบปรนัย

Direction: Item 1-10, Choose the correct answer

คำสั่ง: เลือกคำตอบที่ถูกต้อง

1. Which is the negative form of Present Simple?
 

|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| A. Do/Does + subject + Verb 1 + ? | B. Verb to be + subject ?         |
| C. Subject + Verb 1               | D. Subject + do/does not + Verb 1 |
2. Which is the interrogative form of Present Simple?
 

|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| A. Do/Does + subject + Verb 1 + ? | B. Verb to be + subject + verb 1? |
| C. Subject + Verb 1               | D. Subject + do/does not + Verb 1 |
3. Which is the affirmative form of Present Simple?
 

|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| A. Do/Does + subject + Verb 1 + ? | B. Verb to be + subject ?         |
| C. Subject + Verb 1               | D. Subject + do/does not + Verb 1 |
4. Which word is the subject of this sentence "My dad drinks tea every morning."?
 

|           |                  |
|-----------|------------------|
| A. tea    | B. every morning |
| C. My dad | D. drinks        |
5. Which word is the verb of this sentence "The children often play football in the park."?
 

|             |             |
|-------------|-------------|
| A. play     | B. football |
| C. children | D. often    |
6. He ..... a bad boy.
 

|           |            |
|-----------|------------|
| A. aren't | B. isn't   |
| C. don't  | D. doesn't |
7. Mike always ..... in the class.
 

|           |              |
|-----------|--------------|
| A. slept  | B. sleepless |
| C. sleeps | D. slept     |
8. My friend's bag ..... on the table.
 

|          |         |
|----------|---------|
| A. pulls | B. puts |
| C. is    | D. Are  |

ชื่อ-นามสกุล

เลขที่

9. We ..... our teeth after dinner.

A. is

B. are

C. brushes

D. brush

10. The boy ..... the door.

A. open

B. Closes

C. see

D. pass

Direction: Item 11-12, Underline the correct verbs.

คำสั่ง: ชีดเส้นใต้คำกริยาที่ถูกต้อง โดยพิจารณาจากประธานของประโยค

11. I (do/does) my homework at 6 p.m.

12. My mother (wash/washes) the dishes in the kitchen.

Direction: Item 13-14, Underline Adverbs of Frequency and Time in the following sentences.

คำสั่ง: ชีดเส้นใต้คำบอกเวลาที่พบในประโยคต่อไปนี้

13. She sometimes forgets her car key.

14. He always reads comic books in the evening.

ชื่อ-นามสกุล

เลขที่

## PART 2 SUBJECTIVE TEST

## ส่วนที่ 2 แบบทดสอบอัตนัย

Direction: Item 15-16, Change the forms of these verb with "s" or "es".

คำสั่ง: ผันคำกริยาที่กำหนดให้ ด้วยการเติม "s" หรือ "es"

15. watch = .....

16. fly = .....

Direction: Item 17-18, Fill in the blank with the correct form of Present Tense

คำสั่ง: ผันคำกริยาที่กำหนดให้ด้วยการเติม "s" หรือ "es" โดยพิจารณาจากประธานของประโยค และนำมาเติมลงในช่องว่าง

17. Susan ..... (brush) her teeth twice a day.

18. He ..... (read) a book every day.

Direction: Item 19-20, Rearrange these words into the correct sentences.

คำสั่ง: เรียงลำดับคำตามโครงสร้างประโยค

19. comes / from / England / he

.....

20. meat / sells / she / the market / at

.....

---

ชื่อ-นามสกุล

เลขที่

---

Direction: Item 21-22, Change these sentences into negative form

คำสั่ง: เปลี่ยนประโยคที่กำหนดให้ ให้เป็นประโยคปฏิเสธ

21. She is a nurse.

.....

22. He climbs the tree.

.....

Direction: Item 23-26, Change these sentences into affirmative form

คำสั่ง: เปลี่ยนประโยคที่กำหนดให้ ให้เป็นประโยคบอกเล่า

23. Ploy and Pitch aren't students.

.....

24. I don't do my homework.

.....

25. Is he a policeman?

.....

26. Does she walk to school?

.....

---

ชื่อ-นามสกุล

เลขที่

---

Direction: Item 27-28, Change these sentences into interrogative form

คำสั่ง: เปลี่ยนประโยคที่กำหนดให้ ให้เป็นประโยคคำถาม

27. They wake up early.

.....

28. She plays tennis.

.....

Direction: Item 29-30, Fill "Do" or "Does" in the blanks

คำสั่ง: เลือกเติม "Do" หรือ "Does" เพื่อให้ประโยคสมบูรณ์

29. .... you eat chicken rice?

30. .... she clean the table?

## ภาคผนวก ข ตัวอย่างแบบสอบถามความพึงพอใจ

### แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความแต่ละข้อ ตรงตามความเห็นคิดของนักเรียนมากน้อยเพียงใด โดยมีรายละเอียดการพิจารณาดังนี้

- ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 5 หากนักเรียน มีความเห็นด้วยมากที่สุด  
 ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 4 หากนักเรียน มีความเห็นด้วยมาก  
 ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 3 หากนักเรียน มีความเห็นด้วยปานกลาง  
 ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 2 หากนักเรียน มีความเห็นด้วยน้อย  
 ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 3 หากนักเรียน มีความเห็นด้วยน้อยที่สุด

| รายการประเมิน   | ระดับความพึงพอใจ |   |   |   |   |
|---|------------------|---|---|---|---|
|   | 5                | 4 | 3 | 2 | 1 |
| <b>ด้านเนื้อหาและการเรียนการสอน</b>                                 |                  |   |   |   |   |
| 1. เนื้อหามีความเหมาะสม ไม่ยากหรือง่ายเกินไป                        |                  |   |   |   |   |
| 2. เนื้อหา มีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก                              |                  |   |   |   |   |
| 3. เนื้อหา มีความน่าสนใจ  |                  |   |   |   |   |
| 4. เนื้อหา เป็นประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน         |                  |   |   |   |   |
| 5. เนื้อหา เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น              |                  |   |   |   |   |
| 6. ระยะเวลาของแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม                             |                  |   |   |   |   |
| <b>ด้านผู้สอน</b>   |                  |   |   |   |   |
| 7. ผู้สอนอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน                                     |                  |   |   |   |   |
| 8. ผู้สอนแต่งกายสุภาพ เรียบร้อย                                     |                  |   |   |   |   |
| 9. ผู้สอนพูดจาไพเราะ  |                  |   |   |   |   |
| 10. ผู้สอนมีความยิ้มแย้มแจ่มใส เป็นกันเอง                           |                  |   |   |   |   |
| 11. ผู้สอนเข้าสอน-เลิกสอนตรงเวลา                                    |                  |   |   |   |   |
| <b>ด้านสื่อการเรียนการสอน</b>                                       |                  |   |   |   |   |
| 12. สมุดสะสมแต้มปมมีสีสันสวยงาม                                     |                  |   |   |   |   |
| 13. สมุดปมมีสีสันสวยงามและมีให้สะสมหลายรูปแบบ                       |                  |   |   |   |   |
| 14. สมุดสะสมแต้มปมมีการระบุของรางวัลชัดเจนและของรางวัลมีความน่าสนใจ |                  |   |   |   |   |

| รายการประเมิน  | ระดับความพึงพอใจ |   |   |   |   |
|--|------------------|---|---|---|---|
|  | 5                | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 15. สมุดสะสมแต้มมีคำอธิบายในการการสะสมแต้มและการแลกรับของรางวัลชัดเจน  |                  |   |   |   |   |
| 16. ใบงานต่างๆ มีสีสันสวยงาม   |                  |   |   |   |   |
| 17. ใบงานต่างๆ มีขนาดตัวอักษรเหมาะสม ชัดเจน  |                  |   |   |   |   |
| 18. ใบงานต่างๆ มีการจัดแบ่งเนื้อหาเป็นส่วน เข้าใจง่าย  |                  |   |   |   |   |
| 19. รูปภาพประกอบในใบงานต่างๆ มีความสอดคล้องกับเนื้อหา  |                  |   |   |   |   |
| 20. เว็บไซต์ wheelofnames.com เหมาะสมต่อการนำมาใช้สุ่มหัวข้อ สุ่มชื่อ สุ่มเลขที่ สุ่มรางวัลและอื่นๆในห้องเรียน   |                  |   |   |   |   |
| 21. เว็บไซต์ bamboozle.com เป็นเกมเปิดแผ่นป้ายที่สนุกสนานและส่งเสริมกระบวนการกิจกรรมกลุ่ม  |                  |   |   |   |   |
| 22. เว็บไซต์ quizzz.com มีการตอบคำถามแบบหลายตัวเลือก checkbox เติมคำ คำถามปลายเปิด รวมไปถึงการโหวตและการนำเสนอผลงาน ทำให้การเรียนและการทดสอบมีความตื่นเต้น               |                  |   |   |   |   |
| 23. เว็บไซต์ kahoot.com มีการตอบคำถามแบบหลายตัวเลือก การเติมคำ การเลือกถูกผิด และการเรียงประโยคทำให้การทดสอบไม่น่าเบื่อ  |                  |   |   |   |   |
| 24. เว็บไซต์ vonder.co.th มีกราฟิกรูปภาพสวยงาม มีเอฟเฟคการโจมตีศัตรู มีตัวละครให้เลือกมากมาย รวมถึงมีเกณฑ์การผ่านภารกิจทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มทำให้การทดสอบมีความท้าทาย |                  |   |   |   |   |
| 25. เว็บไซต์ nearpod.com มีตัวละครน่ารักๆให้เลือกมากมาย และมีเอฟเฟคการบินเขาสุดน่ารัก มีทำให้การทดสอบสนุกมากยิ่งขึ้น   |                  |   |   |   |   |









ประวัติผู้วิจัย

## ประวัติผู้วิจัย

|                        |   |
|------------------------|---|
| ชื่อ - ชื่อสกุล        | ณัฐพงศ์ มีใจธรรม  |
| วัน เดือน ปี เกิด      | 23 พฤศจิกายน 2537   |
| ที่อยู่ปัจจุบัน        | 37 หมู่ 5 ตำบลแคมป์สน อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ 67280  |
| ที่ทำงานปัจจุบัน       | โรงเรียนบ้านทุ่งทอง<br>289 หมู่ 3 ตำบลโพธิ์ไทรงาม อำเภอปึงนาราง จังหวัดพิจิตร 66130               |
| ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน | ครู คศ.1  |
| ประสบการณ์การทำงาน     |   |
| พ.ศ. 2561              | ครูผู้ช่วย<br>โรงเรียนบ้านทุ่งทอง<br>289 หมู่ 3 ตำบลโพธิ์ไทรงาม อำเภอปึงนาราง จังหวัดพิจิตร 66130 |
| ประวัติการศึกษา        |   |
| พ.ศ. 2556              | กศ.บ. (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยนเรศวร  |