

The Development of Learning Management Using the 2W3P Technique Combined with Vocabulary Games to Enhance English Vocabulary Retention for Grade 2 Students

Pratchaya Banyaem^{1*} Supot Duangnet²

^{1,2} Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

Abstract

This research aimed to: 1) Study current situations and problems, develop learning management using the 2W3P technique and determine its effectiveness of the learning 2W3P technique combined with word games, 2) implement learning management using the 2W3P technique combined with word games, and 3) Evaluate the satisfaction of second-grade elementary students with learning management using the 2W3P technique combined with word games. The research and development (R&D) process is in 4 steps. The sample of 17 Grade 2 pupils from Somdet Prachanukroh School was selected by purposive sampling. The study used a learning management lesson plan, a vocabulary retention test, and a satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis included the mean, standard deviation, and the Wilcoxon signed-rank test.

The research results found that 1) Teachers currently use textbooks as the main instructional media and focus on content-based teaching. As a result, students cannot remember vocabulary. 2) The learning management using the 2W3P technique combined with vocabulary games to enhance English vocabulary retention for second-grade students consisted of five steps, namely warm up, presentation, practice with vocabulary game, production and wrap up All lesson plans had mean appropriateness scores at the highest level. The developed learning management was effective (E1/E2) at 80.21/81.25 and the effectiveness index is equal to 0.7007. 3) The English vocabulary retention ability of Grade 2 students after the experiment was significantly higher after the experiment than before the experiment at the .05 level. and 4) Second-grade students' satisfaction with the 2W3P technique combined with word games was the high level. ($\bar{X}$ = 2.41, $S.D.$ = 0.22)

Keywords: English Vocabulary Games, Learning 2W3P Technique, Vocabulary Retention Ability

How to cite

Banyaem, P., & Duangnet, S. (2026). The Development of Learning Management Using the 2W3P Technique Combined with Vocabulary Games to Enhance English Vocabulary Retention for Grade 2 Students. *Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University*, 18(1), 116–130. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/irdssru/article/view/286424> (In Thai)

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ปรีชญา บานแย้ม^{1*} สุพจน์ ดวงเนตร²

^{1,2} คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา สร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ 2) ทดลองจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (R&D) ดำเนินการเป็น 4 ระยะ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยระยะทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำศัพท์ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบอันดับที่ของผลต่างของวิลคอกซัน (The Wilcoxon Signed Rank Test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจุบันครูผู้สอนยังคงใช้หนังสือเรียนเป็นสื่อหลักและมุ่งเน้นการสอนตามเนื้อหา ส่งผลให้นักเรียนจำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้ การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นมี 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึกพร้อมกับเกมคำศัพท์ ขั้นนำไปใช้ และขั้นสรุป โดยทุกแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมในระดับมาก การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 80.21/81.25 และมีดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.7007 2) ความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.41, $S.D.$ = 0.22)

คำสำคัญ: เกมคำศัพท์, การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P, ความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทนำ

ระบบการศึกษาไทยในยุคปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ความสามารถทางภาษาอังกฤษเพื่อให้คนไทยสามารถรับและเข้าใจข้อมูลข่าวสาร ติดต่อสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้ ดังนั้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุก ระดับชั้น **กระทรวงศึกษาธิการ** (Ministry of Education, 2008) และกระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานทุกแห่งจัดเวลาเรียนภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 200 ชั่วโมงต่อปี หรือ 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงองค์ความรู้ เพื่อก้าวทันโลกและเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของประเทศ **กระทรวงศึกษาธิการ** (Ministry of Education, 2016) โดยเฉพาะ การรู้ความหมายคำศัพท์ถือเป็น

วารสารจะระบุชื่อผู้แต่งในการอ้างอิงครั้งแรก (เฉพาะภาษาไทย)*

ความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษา ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอ จะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษานั้นได้ ซึ่งการรู้คำศัพท์และความสามารถในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการใช้ภาษา การเรียนรู้คำศัพท์ตามโครงสร้างของหลักภาษาควบคู่ไปกับความหมายของคำศัพท์นั้น ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาและจัดเรียงคำได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น การรู้ความหมายคำศัพท์เป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นต่อความสามารถในการอ่าน เพื่อความเข้าใจในทุกะดับการศึกษาของผู้เรียน จากการศึกษาข้อมูล พบว่านักเรียนระดับประถมศึกษาจำนวนมากยังประสบปัญหาในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยสาเหตุสำคัญประการหนึ่งมาจากคำศัพท์ที่มีจำนวนมาก วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เป็นรูปแบบบรรยาย ขาดกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P มาใช้ร่วมกับเกมคำศัพท์ เป็นแนวทางหนึ่งที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพัฒนาการทางภาษาของไวโกตสกี (Vygotsky, 1978) กล่าวว่า เพื่อนและครูมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็ก การพูด สนทนา การวาด การเขียน การอ่าน ตลอดจนการเล่นก็ช่วยในการเรียนรู้ภาษาของเด็กเช่นกัน เพราะกิจกรรมเหล่านี้เป็นการใช้สัญลักษณ์ ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์และลงมือปฏิบัติจริง จึงเป็นแนวทางที่ช่วยแก้ปัญหาการจดจำศัพท์ และส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ ครูผู้สอนต้องจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด เพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชั้นเรียนและชีวิตประจำวัน และแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริงนั้นคือ การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) กลุ่มสถาบันภาษาอังกฤษ (English Language Institute, 2015) โดยเป็นการจัดการเรียนรู้สามารถแบ่งได้เป็น 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนและเตรียมความพร้อมที่จะเข้าสู่บทเรียนต่อไป ขั้นที่ 2 นำเสนอ (Presentation) เป็นการสอนเนื้อหาและทักษะต่าง ๆ ขั้นที่ 3 ฝึก (Practice) เป็นการให้นักเรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติ ขั้นที่ 4 นำไปใช้ (Production) ให้นักเรียนได้ลองนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์หรือกิจกรรมบางอย่างด้วยตนเองโดยไม่มีครูคอยกำกับติดตาม และขั้นที่ 5 ขึ้นสรุป (Wrap up) คือ การสรุปความรู้ที่นักเรียนได้จากการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเรียกว่าการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P โดยทั้ง 5 ขั้นตอนนี้จะมุ่งเน้นการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารเป็นหลัก แต่หากต้องการให้ผู้เรียนจดจำศัพท์ครูผู้สอนต้องเพิ่มสื่อหรือกิจกรรมเข้าไป ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการนำเกมคำศัพท์มาใช้ร่วมในขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์และใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในคราวเดียวกัน ดังที่ **นางพาง สุวพิศ** (Suvapis, 2018) กล่าวว่า การเล่นเกมสามารถพัฒนาทักษะด้านร่างกายและทักษะด้านการเรียนรู้ได้ ที่สอดคล้องกับ **กำไร สาริยา** (Sariya, 2021) กล่าวว่า การประยุกต์ใช้เกมในบทเรียน ช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนมีชีวิตชีวาและเป็นกันเองมากขึ้น อีกทั้งเกมยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถจดจำศัพท์ได้ดีและก่อให้เกิดความสนุกสนานอีกด้วย

เกมคำศัพท์ถือเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน หากครูผู้สอนใช้ประโยชน์จากเกมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ย่อมส่งผลดีต่อการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชานั้น เนื่องจากเกมเป็นเรื่องสนุก และเด็ก ๆ ชอบเล่น การเล่นเกมจึงเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโต และการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจ ให้กับเด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย เกมภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าคำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนภาษาทุกภาษา การรู้คำศัพท์มากจะทำให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นพื้นฐานในการเรียนทักษะด้านอื่น ๆ ยิ่งมีความรู้คำศัพท์มากก็หมายความว่าสามารถพัฒนาทักษะอื่นๆ ได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P มาใช้ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา สร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์
2. เพื่อทดลองการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ระเบียบวิธีวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยกำหนดวิธีดำเนินการวิจัยเป็น 4 ระยะ ดังนี้

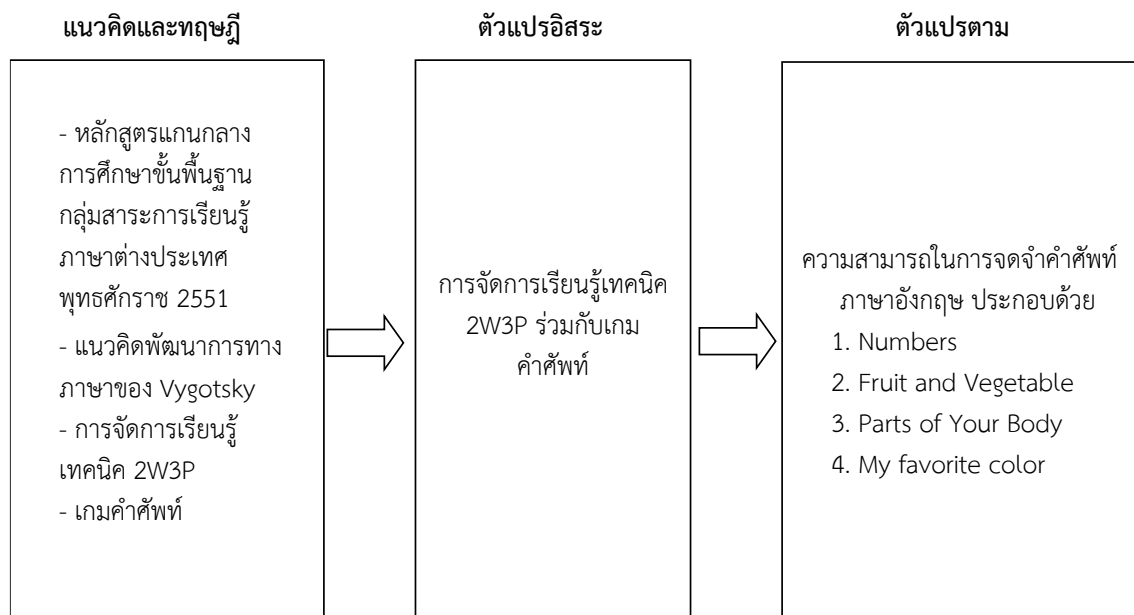
ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ระยะที่ 2 การสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ระยะที่ 3 การทดลองจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ระยะที่ 4 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้วิจัยทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากสมุดบันทึกผลการเรียนประจำรายวิชา (ปพ.5) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสกลวิทยานุกูล อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ และสัมภาษณ์พร้อมตรวจสอบผลงานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสกลวิทยานุกูล อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 30 คน ที่เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 และสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสกลวิทยานุกูล ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากสมุดบันทึกผลการเรียนประจำรายวิชา (ปพ.5) จะใช้สถิติความถี่และร้อยละ แต่หากเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์นักเรียนและครูผู้สอน จะใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบและพัฒนากิจกรรมจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ต่อไป

ระยะที่ 2 การสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และแนวคิดการใช้เกมการศึกษา เพื่อกำหนดองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ วัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล พร้อมทั้งจัดทำคู่มือการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมาจัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อถ่ายทอดแนวคิดการจัดการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

และด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ผลการประเมินด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน กำหนดเกณฑ์การยอมรับที่ระดับค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต้องไม่เกิน 1.00 พร้อมปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้น นำไปหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเดี่ยว กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนยี่งสันต์วิทยา อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา ภาพประกอบ และเวลาในการจัดการเรียนรู้ พร้อมปรับปรุงตามคำแนะนำของนักเรียน จากนั้นนำไปหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนยี่งสันต์วิทยา อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 12 คน ซึ่งเป็นนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 4 คน โดยทำการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 ครั้ง ไม่รวมทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน ทำการเก็บคะแนนจากการเล่นเกมในแต่ละแผน และทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 80/80 พร้อมปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ภายหลังการทดลองกลุ่มเล็ก ก่อนนำไปทดลองใช้ในชั้นต่อไป

ระยะที่ 3 การทดลองจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การวิจัยในระบายนี้นี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสมเด็จประชานุเคราะห์ อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 17 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงโดยใช้นักเรียนทุกคนในชั้นที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอน จากนั้นดำเนินการทดลองดังต่อไปนี้

1. ทดสอบวัดความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนการทดลอง (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบทดสอบชนิดรูปภาพและคำศัพท์ ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0 ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ IOC ระหว่าง 0.67 - 1.00 และคุณภาพแบบทดสอบจากทดลองใช้ (Try-out) มีค่าความยาก ระหว่าง 0.20 - 0.56 มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง 0.20 - 0.58 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 โดยใช้สูตร KR-20

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นพร้อมปรับปรุงมาแล้วในระยะที่ 2 จำนวน 8 แผน (ไม่รวมทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน แผนละ 60 นาที จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 ครั้ง โดยผู้วิจัยเป็นผู้จัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ตารางที่ 1 แสดงกำหนดการทดลองกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

ครั้งที่	วัน เดือน ปี / เวลา	เนื้อหา/กิจกรรม	ระยะเวลา
	ทดสอบก่อนทดลอง		60 นาที
1	4 มิถุนายน 2568 เวลา 08.30 – 09.30	Numbers 0 – 10 Number Matching	60 นาที
2	6 มิถุนายน 2568 เวลา 13.00 – 14.00	Numbers 11 – 20 Number Matching	60 นาที

3	11 มิถุนายน 2568 เวลา 08.30 – 09.30	Fruit and Vegetable (1) Tic Tac Toe	60 นาที
4	13 มิถุนายน 2568 เวลา 13.00 – 14.00	Fruit and Vegetable (2) Tic Tac Toe	60 นาที
5	18 มิถุนายน 2568 เวลา 08.30 – 09.30	Parts of Your Body (1) Body bingo	60 นาที
6	20 มิถุนายน 2568 เวลา 13.00 – 14.00	Parts of Your Body (2) Body bingo	60 นาที
7	25 มิถุนายน 2568 เวลา 08.30 – 09.30	My favorite color (1) เกม Ring a bell	60 นาที
8	27 มิถุนายน 2568 เวลา 13.00 – 14.00	My favorite color (2) เกม Ring a bell	60 นาที
ทดสอบหลังทดลอง			60 นาที

3. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ทำการทดสอบวัดความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนทดลอง

4. เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยสถิติทดสอบอันดับที่ของผลต่างของวิลคอกซัน (The Wilcoxon Signed Rank Test)

ระยะที่ 4 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสมเด็จพระพรหมคุณาธาร อำเภอดอนจาน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 17 คน ที่ผ่านการทดลองจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์มาแล้ว ทำการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ชนิดรูปภาพ จำนวน 10 ข้อ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลความหมายระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.34 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.67 – 2.33 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.66 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ผลการวิจัย

1. สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสกลวิทยาน้อยร้อยเอ็ด อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ตัวชี้วัดที่นักเรียนมีคะแนนน้อยกว่าร้อยละ 60 เป็นจำนวนมาก คือ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 ตัวชี้วัด ป.2/3 เลือกภาพตรงความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง มีนักเรียนถึงร้อยละ 50 ของนักเรียนทั้งหมดที่มีคะแนนน้อยกว่าร้อยละ 60 โดยมีสาเหตุมาจากคำศัพท์ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีมาก ทำให้นักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ และไม่สามารถทบทวนคำศัพท์ได้ครบ อีกทั้งยังกลัวการพูด

ผิดหรือไม่กล่าวพูดสื่อสาร โดยครูผู้สอนยังคงใช้หนังสือเรียนเป็นสื่อหลักและมุ่งเน้นการสอนตามเนื้อหา ส่งผลให้นักเรียนจำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้ ผู้เรียนต้องการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย การสอนคำศัพท์ไม่ควรแค่ท่องจำ แต่ควรเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง การปรับเปลี่ยนวิธีการสอนเริ่มจากการใช้สื่อหรือกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น ภาพประกอบ บัตรคำ เกม เพลง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีความสนใจในการเรียนรู้และจดจำศัพท์มากขึ้น

2. การสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า

2.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้น มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) การเตรียมความพร้อมด้วยการทบทวนเนื้อหาที่เรียนผ่านมาแล้ว หรืออาจเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนใหม่ที่กำลังจะเรียนต่อไป ขั้นที่ 2 นำเสนอ (Presentation) เป็นการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ เนื้อหาใหม่ ทั้งรูปแบบและความหมายให้กับนักเรียน ขั้นที่ 3 ฝึก (Practice) ร่วมกับเกมคำศัพท์ เป็นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและนำเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้วมาฝึกใช้ ในการเล่นเกมคำศัพท์ ประกอบด้วย 4 เกม ได้แก่ เกม Number Matching เกม Tic Tac Toe เกม Body bingo และเกม Ring a bell ขั้นที่ 4 นำไปใช้ (Production) ผู้เรียนนำคำศัพท์หรือประโยคที่ได้ฝึกมาแล้ว มาใช้ในการทำแบบฝึกหัด หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์หรือประโยค และขั้นที่ 5 สรุป (Wrap up) ขั้นตอนสุดท้ายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นการสรุปความรู้หรือสิ่งที่ได้เรียนมาในแต่ละชั่วโมง แล้วนำมาจัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดการจัดการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง จำนวน 8 แผน

2.2 ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.21 – 4.51 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.67 - 0.76

2.3 ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.21/81.25 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80) และดัชนีประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เท่ากับ 0.7007 คิดเป็นร้อยละ 70.07 ดังแสดงในตารางที่ 2 – 3

ตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

แผนการจัดการเรียนรู้	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E ₁)	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E ₂)
1. Numbers (0 – 10)	80.00	81.25
2. Numbers (11 – 20)	75.00	
3. Fruit and Vegetable (1)	78.33	
4. Fruit and Vegetable (2)	78.33	
5. Parts of Your Body (1)	85.00	
6. Parts of Your Body (2)	80.00	
7. My favorite color (1)	81.67	
8. My favorite color (2)	83.33	
รวมเฉลี่ย	80.21	81.25

จากตารางที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 80.21/81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 3 ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม		ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
17	40	249	551	0.7007

จากตาราง 3 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.7007 คิดเป็นร้อยละ 70.07

3. ความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังปรากฏในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

คนที่	คะแนนความสามารถในการเรียนรู้		ผลต่างของคะแนน	ลำดับที่ของผลต่าง	ลำดับที่เป็น +	ลำดับที่เป็น -
	ภาษาอังกฤษ					
	ก่อนจัดการเรียนรู้	หลังจัดการเรียนรู้				
	(40 คะแนน)	(40 คะแนน)				
1	22	38	16	5	5	
2	14	35	21	21.5	21.5	
3	10	28	17	6.5	6.5	
4	11	19	8	1	1	
5	12	30	18	8	8	
6	13	28	15	4	4	
7	13	32	19	10	10	
8	12	29	17	6.5	6.5	
9	25	35	13	2	2	
10	10	30	20	18.5	18.5	
11	19	35	19	10	10	
12	14	34	22	16	16	
13	24	38	14	3	3	
14	13	36	23	17	17	
15	10	31	21	21.5	21.5	
16	16	36	20	18.5	18.5	
17	25	37	19	10	10	
รวม				T ⁺ = 179	T ⁻ = 0	

จากตารางที่ 4 ความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.41$, $S.D. = 0.22$) ผลการศึกษาความพึงพอใจดังปรากฏในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

รายการประเมิน	$\bar{x}$	$S.D.$	ระดับความพึงพอใจ
ด้านปัจจัยนำเข้า			
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	2.29	0.69	ปานกลาง
2. การจัดการเรียนรู้มีความท้าทายความสามารถและน่าสนใจ	2.41	0.71	มาก
3. การจัดการเรียนรู้มีความหลากหลายและเข้าใจง่าย	2.35	0.61	มาก
เฉลี่ย	2.35	0.30	มาก
ด้านกระบวนการ			
4. การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน	2.29	0.69	ปานกลาง
5. การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนและส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ	2.53	0.51	มาก
6. การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน	2.35	0.61	มาก
7. การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	2.47	0.62	มาก
8. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งมีความเหมาะสม	2.53	0.51	มาก
เฉลี่ย	2.44	0.26	มาก
ด้านผลผลิต			
9. การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ	2.41	0.51	มาก
10. การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.41	0.62	มาก
เฉลี่ย	2.41	0.51	มาก
เฉลี่ยรวม	2.41	0.22	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมมี

ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.41, $S.D.$ = 0.22) โดยด้านกระบวนการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.44, $S.D.$ = 0.26) รองลงมาคือด้านผลผลิต มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.41, $S.D.$ = 0.51) และด้านปัจจัยนำเข้ามีค่าเฉลี่ยต่ำสุด มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.35, $S.D.$ = 0.30)

สรุปและอภิปรายผล

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ พบว่า ตัวชี้วัดที่นักเรียนมีคะแนนน้อยกว่าร้อยละ 60 เป็นจำนวนมาก คือ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 ตัวชี้วัด ป.2/3 เลือกภาพตรงความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง มีสาเหตุมาจากคำศัพท์ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีมาก ทำให้นักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ สภาพการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนยังคงใช้หนังสือเรียนเป็นสื่อหลักและมุ่งเน้นการสอนตามเนื้อหา ส่งผลให้นักเรียนจำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้ ผู้เรียนต้องการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย การสอนคำศัพท์ไม่ควรแค่ท่องจำ แต่ควรเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง การปรับเปลี่ยนวิธีการสอนเริ่มจากการใช้สื่อหรือกิจกรรมที่หลากหลาย และการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นที่ 2 นำเสนอ (Presentation) ขั้นที่ 3 ฝึก (Practice) ร่วมกับเกมคำศัพท์ ขั้นที่ 4 นำไปใช้ (Production) และขั้นที่ 5 สรุป (Wrap up) แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด มีประสิทธิภาพ 80.21/81.25 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80) และดัชนีมีประสิทธิภาพเท่ากับ 0.7007 คิดเป็นร้อยละ 70.07

2. ความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 มีข้อค้นพบที่น่าสนใจ อภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา สร้างและหาประสิทธิภาพ ผู้วิจัยทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากสมุดบันทึกผลการเรียนและการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยผ่านการพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน มีความเหมาะสมในระดับมากถึงมากที่สุด และผู้วิจัยได้มีการทดลองจัดการเรียนรู้ พบว่า มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 80.21/81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ และมีดัชนีประสิทธิภาพเท่ากับ 0.7007 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก กระบวนการสร้างการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน

ประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนของเทคนิค 2W3P เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามที่กำหนดไว้ โดยพัฒนาตามแนวคิด (English Language Institute, 2015) โดยเสนอไว้เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาในบริบทจริงผ่านกิจกรรมที่มีความหมาย เมื่อผसानเข้ากับเกมคำศัพท์ ซึ่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนภาษา เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมส่งผลให้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน อีกทั้งยังผ่านการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเดี่ยวจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 คน และทดลองกลุ่มเล็ก จำนวน 12 คน ซึ่งนักเรียนที่ใช้ในการทดลองมีทั้งนักเรียนที่มีความสามารถเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **สุทธาทิพย์ สมโสภา, สรรพสิริ ส่งสุขรุจิโรจน์ และกษกร ธิปัตติ** (Somsopa, Songsukrujirot, & Thiphatdi, 2025) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา มีค่าเท่ากับ 87.83/81.52 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนด เช่นเดียวกับงานวิจัยของ **ชญาภา ศิริลาภ** (Sirilap, 2021) ได้ทำการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เรื่อง การอ่านสะกดคำ โดยใช้เทคนิคการสะกดคำพร้อมภาพประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.8/78.57 ซึ่งถือว่าสูงกว่าเกณฑ์ 75/75

2. ผลทดลองจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 มีความสามารถในการเรียนรู้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก การออกแบบการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้น มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) การเตรียมความพร้อมด้วยการทบทวนเนื้อหาที่เรียนผ่านมาแล้วหรืออาจเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนเนื้อหาใหม่ที่กำลังจะเรียนต่อไป ขั้นที่ 2 นำเสนอ (Presentation) เป็นการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ เนื้อหาใหม่ ทั้งรูปแบบและความหมายให้กับนักเรียน ขั้นที่ 3 ฝึก (Practice) ร่วมกับเกมคำศัพท์ เป็นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและนำเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้วมาฝึกใช้ ในการเล่นเกมคำศัพท์ ประกอบด้วย 4 เกม ได้แก่ เกม Number Matching, เกม Tic Tac Toe, เกม Body bingo และเกม Ring a bell ขั้นที่ 4 นำไปใช้ (Production) ผู้เรียนนำคำหรือประโยคที่ได้ฝึกมาแล้วมาใช้ โดยการทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์หรือประโยคที่ได้เรียนมา และขั้นที่ 5 สรุป (Wrap up) ขั้นตอนสุดท้ายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการสรุปความรู้สิ่งที่ได้เรียนมาในแต่ละชั่วโมง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นและกระบวนการรับรู้คำศัพท์ **พรมลักษณ์ ต้นปาน** (Tunpan, 2019) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนภาษาทุกภาษา การรู้คำศัพท์มากจะทำให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นพื้นฐานในการเรียน ทักษะด้านอื่นๆ ยิ่งมีความรู้คำศัพท์มากก็หมายความว่าสามารถพัฒนาทักษะอื่นๆ ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ **ศิริพร กุนแก้ว** (Kunkhaew, 2024) ได้ทำการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า คะแนนของนักเรียนหลังจากใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ **พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และ สุรัตนา อติพัฒน์** (Phokhieo & Adipat, 2023) ได้พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียน

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐานมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ครอบคลุมกับเนื้อหาสาระและวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ และได้ผ่านการตรวจสอบและนำมาปรับปรุงแก้ไขอย่างเหมาะสม อีกทั้ง ผู้วิจัยได้จัดทำเกมคำศัพท์ที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน ผู้เรียนได้เล่นเกมทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม ส่งเสริมให้นักเรียนเล่นเกมโดยลดความวิตกกังวลในการเรียนลง ก่อให้เกิดความสามารถและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียนดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **วิธดา มาบัว และเตชาเมธ เพียรชนะ** (Mabao, & Pianchana, 2025) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์อยู่ใน ระดับมากที่สุด และงานวิจัยของ **สาริต ศรีระวัตร** (Srirawat, 2022) ได้ทำการศึกษาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team - Game - Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร จากการศึกษาพบว่า มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับพึงพอใจมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ในช่วงแรกจะจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์มีขั้นตอนหลายขั้น ดังนั้น ครูผู้สอนควรเริ่มต้นทำความเข้าใจกับนักเรียน ชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการ การปฏิบัติ การช่วยเหลือกันตลอดจนเกณฑ์การให้คะแนน พร้อมทั้งกำชับเรื่องการรักษาเวลา

1.2 ครูผู้สอนควรแบ่งกลุ่มนักเรียนในการทำกิจกรรม โดยละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน เพื่อให้นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันระดมความคิด ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่นตลอดจนให้ครูคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือผู้เรียน

1.3 การจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ในช่วงแรกนักเรียนยังไม่สามารถเล่นเกมได้สำเร็จทำให้ขาดแรงจูงใจในการเล่น เนื่องจาก เกมที่เล่นจะต้องหาความรู้มาล่วงหน้าตามที่ครูผู้สอนออกแบบเอาไว้จึงจะสามารถเล่นเกมได้สำเร็จ ดังนั้น ในช่วงแรกของการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนควรแนะนำหรือจัดเตรียมแหล่งข้อมูลที่นักเรียนจะไปสืบค้นหาความรู้มาล่วงหน้า พอนักเรียนเริ่มเรียนรู้แล้วจึงให้นักเรียนหาข้อมูลด้วยตนเอง อีกทั้ง ควรมีการเสริมแรงทางบวกด้วยการให้รางวัลแก่นักเรียนที่เล่นเกมชนะ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่น ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนต่อไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์ ที่ส่งผลต่อความสามารถหรือทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น เช่น ทักษะการพูด ทักษะการฟัง หรือใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น เพื่อหาข้อสรุปให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 2W3P ร่วมกับวิธีการอื่น เช่น การเสริมแรงทางบวก สื่อประสม เป็นต้น เพื่อให้เกิดนวัตกรรมที่หลากหลายขึ้น

References

- English Language Institute. (2015). *The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) for primary*. <https://drive.google.com/drive/folders/1BFRfi-ybAVLz6aFOaKYakAGilOrMbxGi> (In Thai)
- Kunkhaew, S. (2024). Improving Grade 5 students learning English vocabulary by using vocabulary game. *Srinakharinwirot Academic Journal of Education*, 25(1), 121–134. https://so13.tci-thaijo.org/index.php/SWU_JEd/article/view/1303 (In Thai)
- Mabao, v., & Pianchana, T. (2025). The development of English vocabulary learning using vocabulary games for Grade 6 students. *Journal of Mani Chettha Ram Wat Chommani*, 8(5), 837–847. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JMCR/article/view/8281> (In Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Core curriculum for basic education, 2008*. Assembly Printing House, Agricultural Cooperative of Thailand Limited.
- Ministry of Education. (2016). *Announcement on the management of English learning time for grades 1–3 in basic education institutions*. <https://academic.obec.go.th> (In Thai)
- Phokhieo, P., & Adipat, S. (2023). The development of English vocabulary learning ability using game-based learning for Grade 5 students. *Journal of Modern Learning Development*, 8(8), 1–11. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/261899/178724> (In Thai)
- Sariya, K. (2021). Usage of English games to improve vocabulary remembering of Pratomsuksa 5 students, Hataichristain School, Loei Province. *Srilangchang Research Journal*, 1(2), 29–34. <https://ojs.mbuslc.ac.th/index.php/srj/article/view/44> (In Thai)
- Sirilap, C. (2023). The development of lesson plans to enhance English reading skills on word decoding using picture-supported spelling techniques based on the 2W3P instructional model for Grade 4 students. *Journal of MCU Ubon Review*, 8(1), 101–110. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/263776/176723> (In Thai)
- Somsopa, S., Songsukrujiroad, S., & Thipatdee, K. (2025). The development of English vocabulary learning through word games for the 7th graders. *Journal of UBRU Educational Review*, 5(2), 131–145. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JER/article/view/282907> (In Thai)
- Srirawat, S. (2022). *A development of learning achievement in memorizing English vocabulary by Team Game-Tournament (TGT) together with Blooket for Grade 6th student of Anuban Phichit School* [Master's thesis, Naresuan University]. Naresuan University Intellectual Repository. <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/5549/3/SaritSrirawat.pdf> (In Thai)
- Suvapis, N. (2018). *The effects of Five Steps Learning Cycle (5Es) learning management together with the use of games in the topic of properties of substance on learning achievement and science process skills of Prathom Suksa III students of medium sized educational*

opportunity expansion schools in Mueang District, Chumphon Province [Master's thesis, Sukhothai Thammathirat Open University]. STOU Institutional Repository. <https://ir.stou.ac.th/bitstream/123456789/11145/1/fulltext.pdf> (In Thai)

Tunparn, P. (2019). *Development of English vocabulary learning ability of Grade 3 students using communicative language teaching with mnemonic techniques* [Master's thesis, Mahasarakham University]. Mahasarakham University Intellectual Repository. <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2561/127169/Tunparn%20Piromluk.pdf> (In Thai)

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of psychological processes*. Harvard University Press.