

รายงานการวิจัยเชิงสำรวจ เรื่อง ผลการใช้สื่อนวัตกรรมสำหรับการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino

(โวแคบ โดมิโน) กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

โรงเรียนบ้านท่ามะปราง ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2560

The Report of Survey Research Topic : The Effect of Using Innovation for English Vocabularies Instruction, Vocab Domino Technique with Mathayomsuksa 1-3 Students Banthamaprang School Semester 2 Academic Year 2560

โดย

นางสุนิสา บินสมัน

ครู ค.ศ. 1

โรงเรียนบ้านท่ามะปราง

ตำบลท่าชะมวง อำเภอรัตภูมิ จังหวัดสงขลา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลาเขต 2

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	1
หลักการความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	2
แนวคิด/ทฤษฎี	3
กรอบแนวคิดการวิจัย	4
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
ตัวแปรและนิยามตัวแปร	5
ประชากร	5
กลุ่มตัวอย่าง/กรณีศึกษา	5
คำสำคัญ	5
เจตคติเชิงบวก	5
วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน)	6
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	6
ความเบื่อหน่าย	7
ความสนใจ	7
เครื่องมือวิจัย	8
การออกแบบแบบประเมิน	8
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	9
การเก็บรวบรวมข้อมูล	9
การวิเคราะห์ข้อมูล	9
ผลการวิจัย	15
การอภิปรายผล	15
ข้อเสนอแนะ	16
การนำผลการวิจัยไปใช้	16
บรรณานุกรม/เอกสารอ้างอิง	17
ภาคผนวก	18

## สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ภาคผนวก 1. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ชุดที่ 1	19
ภาคผนวก 2. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ชุดที่ 2	25
ภาคผนวก 3. แบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน)	31
ภาคผนวก 4. หลักฐานในการดำเนินการ/รูปภาพ	33



รายงานการวิจัยเชิงสำรวจ เรื่อง ผลการใช้สื่อนวัตกรรมสำหรับการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

โรงเรียนบ้านท่ามะปราง ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2560

The Report of Survey Research Topic : The Effect of Using Innovation for English  
Vocabularies Instruction, Vocab Domino Technique with Mathayomsuksa 1-3 Students  
Banthamaprang School Semester 2 Academic Year 2560

ผู้วิจัย นางสุนิสา ปินสมัน

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

วุฒิการศึกษา ศิลปะศาสตรบัณฑิต (ศึกษาศาสตร์) วิชาเอกภาษาอังกฤษ

สถานที่ติดต่อ 92/2 หมู่ 9 ตำบลกำแพงเพชร อำเภอรัตภูมิ จังหวัดสงขลา 90180

โทรศัพท์ 085-0794931 E-mail SunisaLaehkum@gmail.com

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ ปีพุทธศักราช 2561

#### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
2. เพื่อลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน 3. เพื่อกระตุ้นความสนใจของ  
นักเรียนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านท่ามะปราง จังหวัดสงขลา จำนวน 10 คน  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบโดมิโน)  
ชุดที่ 1 2. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ชุดที่ 2 3. แบบ  
ประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) เก็บรวบรวมข้อมูลโดย  
นำชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทั้ง 2 ชุด ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เทคนิค  
Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยแต่ละชุดห่างกัน 1 สัปดาห์ จากนั้น  
สุ่มนักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค  
Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติโดยสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย และค่า  
คะแนนร้อยละ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม โดยจากการสรุป  
แบบสอบถามทั้งหมดได้ผลเฉลี่ยรวม 4.13 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกต่อการจัดกิจกรรมการสอน  
คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน)

**คำสำคัญ :** เจตคติเชิงบวก, วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน),  
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความเบื่อหน่าย, ความสนใจ

## รายงานการวิจัยเชิงสำรวจ

เรื่อง ผลการใช้สื่อนวัตกรรมสำหรับการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านท่ามะปราง ภาคเรียนที่ 2

ประจำปีการศึกษา 2560

ผู้วิจัย นางสุนิสา บินสมัน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ

ปีการศึกษา 2560

### หลักการความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนในทุกช่วงชั้น ซึ่งสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ทุกคนต้องเรียนและจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัดและตามความสนใจอีกด้วย อีกทั้งในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพและยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของภาษา การจัดการเรียนการสอนภาษาจึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลายทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่นๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544 : 1)

อ.พรณิกา ศิริณุกษานันท์ ปีการศึกษา 2556, (การสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ปรัชญาปลา (Fish! Philosophy) วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้น ป.6 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์ เชียงใหม่) กล่าวว่า การสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรนั้น ผู้สอนจะต้องสอนให้ผู้เรียนใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง จึงจำเป็นต้องมีการฝึกฝนทักษะพื้นฐานที่สัมพันธ์กัน ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งจากการสำรวจสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อย มีความสำคัญมาก และเป็นปัญหาขั้นพื้นฐานอันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ คือ นักเรียนบางคนมีทัศนคติที่ไม่ดี ต่างคนต่างเรียนไม่มีความร่วมมือต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษของตนเอง ซึ่งอาจมาจากปัญหาที่เกิดจากครูผู้สอน ตัวนักเรียนเองหรือสภาพแวดล้อมทางการเรียนที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในฐานะครูผู้สอนระดับชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปรีณสร้อยแยลส์วิทยาลัย พบว่านักเรียนบางคนไม่ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งสังเกตได้จากการที่นักเรียนไม่ร่วมกิจกรรมของวิชาภาษาอังกฤษทั้งในและนอกชั้นเรียน ต่างคนต่างเรียนไม่มีความร่วมมือในชั้นเรียน ฉะนั้นเมื่อนักเรียนไม่ชอบการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งการมีทัศนคติที่ดี และมีความร่วมมือในการเรียนวิชาการต่างๆมีความจำเป็นในระดับพื้นฐานยังเป็นปัญหาอยู่ก็ยิ่งจะทำให้ นักเรียนอยากต่อการพัฒนาในทักษะด้านภาษาอังกฤษต่อไป นอกจากนี้ยังส่งผลให้นักเรียนมีความเบื่อหน่ายต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

( <https://academic.prc.ac.th/TeacherResearch/ResearchDetail.php?ID=1162> )

จากประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของผู้วิจัยกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1-3 พบว่าเด็กนักเรียนส่วนใหญ่เบื่อหน่าย ไม่ค่อยชอบภาษาอังกฤษ และคิดว่าภาษาอังกฤษนั้นยาก ไม่อยากเรียน เช่นเดียวกัน จากปัญหาข้างต้นทำให้เห็นความจำเป็นและความสำคัญของการสร้างทัศนคติที่ดี มีความร่วมมือในการเรียน ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาและต้องการที่จะพัฒนาเทคนิคการสอนใหม่ๆ เพื่อสร้าง เจตคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ลดความเบื่อหน่ายและกระตุ้นความสนใจต่อการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษแก่นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เพราะผู้วิจัยตระหนักดีว่าหากนักเรียนมีเจตคติ เชิงบวกต่อการเรียนก็จะเป็นจุดเริ่มต้นให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการด้านภาษาอังกฤษ ช่วยในการเรียนรู้และพัฒนา ทักษะอื่นๆต่อไป

ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้นวัตกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเทคนิค Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน) โดยเทคนิค Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน) คือ การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกมการต่อโดมิโน คำศัพท์ ที่ให้นักเรียนทั้งกลุ่ม ได้ช่วยกันต่อโดมิโนให้เรียงต่อกันไปเรื่อยๆจนหมดจำนวนโดมิโนทั้งหมด โดยต้อง ใช้ทักษะการคิด ความเข้าใจ และความจำ เพื่อจะต่อโดมิโนทุกตัวให้ครบ ทำให้เด็กๆสนุกกับภาษาอังกฤษได้ อย่างน่าอัศจรรย์ โดยนักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้นและต้องการต่อโดมิโนจนสำเร็จให้ได้ ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจใฝ่ สัมฤทธิ์วิธีหนึ่ง ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ลดความเบื่อ หน่ายในการเรียน มีความสนุกสนาน พร้อมทั้งจะเรียนรู้ และสร้างเจตคติเชิงบวกให้กับนักเรียนได้

### แนวคิด/ทฤษฎี

สุชาติ แสนพิช กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือ เกมการศึกษา เป็นวิธีการ จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและ ก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

(สุชาติ แสนพิช <http://researchers.in.th/block/Seampich/127>)

พระมหาธรรมาภรณ์ คุณจินดา กล่าวว่า เกมประกอบการสอน หมายถึง การนำเอาจุดประสงค์ใดๆ ของการเรียนรู้ตามหลักสูตรมาประกอบขึ้นเป็นการเล่น ผู้เล่นจะเล่นเกมไปตามกติกาที่กำหนด ซึ่งจะต้องใช้ความรู้ในเนื้อหาที่มีส่วนร่วมในการเล่นด้วย

ทศนา แคมมณี (2544 : 81 – 85) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักศึกษาเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักศึกษามาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักศึกษาเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมสูง

คณาภรณ์ รัศมีมารีย์ กล่าวว่า เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ มีใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น (<http://www.itie.org/eqi/modules.php?name=Journal&file=display&jid=683>)

รศ.ดร.ประหยัด จิระวรพงศ์ ได้กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียน จะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนี้ด้วย

รศ.ดร.ถนอมพร เลหาจรัสแสง ได้กล่าวว่า Games Based Learning ถือเป็นวิธีการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองบนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่ผู้เรียนเล่นเกมจะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้รู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ช่วยให้นิสิต นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านท่ามะปราง ผู้วิจัยได้จัดทำแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) เพื่อวัดเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเพื่อลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้คำศัพท์



ภาษาอังกฤษของนักเรียน อีกทั้งเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น โดยใช้ข้อคำถามประเภททางบวกจำนวน 9 ข้อ แล้วนำผลของแต่ละข้อคำถามมาหาค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์และหาข้อสรุปพร้อมทั้งนำเสนอในรูปของตารางประกอบคำบรรยาย

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
3. เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

### ตัวแปรและนิยามตัวแปร

**ประชากร (Population)** หมายถึง สมาชิกทุกหน่วยของสิ่งที่สนใจศึกษา ซึ่งไม่ได้หมายถึงคนเพียงอย่างเดียว ประชากรอาจจะเป็นสิ่งของ เวลา สถานที่ เช่นถ้าสนใจว่าความคิดเห็นของคนไทยที่มีต่อการเลือกตั้ง ประชากร คือคนไทยทุกคน หรือถ้าสนใจอายุการใช้งานของเครื่องคอมพิวเตอร์ยี่ห้อหนึ่ง ประชากรคือเครื่องคอมพิวเตอร์ยี่ห้อนั้นทุกเครื่อง ( <http://pioneer.netserv.chula.ac.th/~jaimorn/re6.htm> ) ซึ่งประชากรสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านท่ามะปราง จังหวัดสงขลา จำนวน 50 คน

**กลุ่มตัวอย่าง/กรณีศึกษา (Sample)** หมายถึง ส่วนหนึ่งของประชากรที่นำมาศึกษาซึ่งเป็นตัวแทนของประชากร การที่กลุ่มตัวอย่างจะเป็นตัวแทนที่ดีของประชากรเพื่อการอ้างอิงไปยังประชากรอย่างน่าเชื่อถือได้นั้น จะต้องมีการเลือกตัวอย่างและขนาดตัวอย่างที่เหมาะสม ซึ่งจะต้องอาศัยสถิติเข้ามาช่วยในการสุ่มตัวอย่าง และการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ใช้ การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างโดยถือว่าทุกๆหน่วยหรือทุกๆสมาชิกในประชากรมีโอกาสจะถูกเลือกเท่าๆกัน การสุ่มวิธีนี้จะต้องมีรายชื่อประชากรทั้งหมดและมีการให้เลขกำกับ วิธีการคือใช้วิธีการจับสลากโดยทำรายชื่อประชากรทั้งหมด หรือใช้ตารางเลขสุ่มโดยมีเลขกำกับหน่วยรายชื่อทั้งหมดของประชากร ( <http://pioneer.netserv.chula.ac.th/~jaimorn/re6.htm> ) ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มโดยการทำสลากให้นักเรียนจับ ซึ่งได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านท่ามะปราง จังหวัดสงขลา จำนวน 10 คน

### คำสำคัญ

**เจตคติเชิงบวก** นักการศึกษาได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ดังนี้  
 ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526 : 3) กล่าวถึง เจตคติ หมายถึง ความคิดเห็นซึ่งมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ พร้อมทั้งจะมีปฏิกิริยาเฉพาะอย่างต่อสถานการณ์ภายนอก

Munby (1983 : 141) กล่าวว่า เจตคติเชิงวิทยาศาสตร์ หมายถึง การแสดงออกทางด้านจิตใจที่เกี่ยวกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์ซึ่งแสดงออกให้เห็นถึงกระบวนการใช้สติปัญญาหรือความคิดของนักวิทยาศาสตร์ในขณะปฏิบัติงาน

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2529 : 92) กล่าวถึง เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกและท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด ๆ ส่งผลให้มีพฤติกรรมตอบสนองในลักษณะที่สอดคล้องกับความรู้สึกหรือท่าทีนั้น

ไพฑูริย์ สุขศรีงาม (2529 : 6) กล่าวถึง เจตคติ หมายถึง แนวโน้มการตอบสนองของบุคคลหรือความพร้อมของบุคคลในการตอบสนอง เจตคติมิได้มีหน้าที่กำหนดชนิดการกระทำแต่ทำหน้าที่ให้กลุ่มหรือชนิดของการกระทำอย่างหนึ่งมีโอกาสเกิดขึ้นมากหรือน้อย

Thurstone ( 1964 : 453) กล่าวถึง เจตคติ หมายถึง ตัวแปรทางจิตวิทยาอย่างหนึ่งที่ไม่อาจสังเกตได้โดยง่าย แต่เป็นความโน้มเอียงภายใน แสดงออกให้เห็นได้จากพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เจตคดียังเป็นเรื่องของความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึกและความเชื่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

สรุปได้ว่า เจตคติเชิงบวก หมายถึง ความรู้สึกที่ดีที่ชอบและท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด ๆ ในลักษณะที่ดีที่ชอบ สอดคล้องกับความรู้สึกที่ดีที่ชอบโดยแสดงออกกับท่าทีนั้น เช่น เรื่องของความชอบ ความรู้สึกที่ดีและชอบ มีความเชื่อที่ดีในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

### วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน)

Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน) คือ เทคนิคการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกมส์ต่อโดมิโน ที่ให้นักเรียนทั้งกลุ่มได้ช่วยกันต่อโดมิโนให้เรียงต่อกันไปเรื่อยๆจนหมดจำนวนโดมิโนทั้งหมด โดยต้องใช้ทักษะการคิด ความรู้พื้นฐานเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความจำ เพื่อจะต่อโดมิโนทุกตัวให้ครบ ทำให้เด็กสนุกสนานกับภาษาอังกฤษได้อย่างน่าอัศจรรย์ เกม Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน) เล่นโดยใช้บัตรโดมิโน โดยบัตรโดมิโนแต่ละตัว จะมีรูปภาพกับคำศัพท์อยู่ โดยที่รูปภาพกับคำศัพท์นั้นจะไม่สอดคล้องกัน เช่น ถ้ารูปภาพเป็นรูปปลา คำศัพท์ก็จะเป็น crab เกม Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน) เล่นโดยใช้บัตรโดมิโนมาเรียงต่อกัน ทั้งทางซ้ายและขวาของโดมิโนตัวนั้น ถ้าทางซ้ายของโดมิโนตัวนั้นเป็นคำศัพท์ โดมิโนที่เอามาต่อตัวต่อไปก็ต้องเป็นภาพ และถ้าทางขวาของโดมิโนตัวนั้นเป็นภาพ โดมิโนตัวต่อไปที่เอามาต่อก็ต้องเป็นคำศัพท์ เช่น ถ้าโดมิโนตัวนั้นทางซ้ายเป็นรูปภาพปลาทางขวาเป็นคำศัพท์ crab โดมิโนตัวต่อไปที่เอามาต่อทางซ้าย คือคำศัพท์ fish และตัวโดมิโนที่มาต่อทางขวาเป็นรูปภาพปู โดยเมื่อต่อโดมิโนจนครบหมดทุกตัวแล้ว ครูก็จะให้ตัวแทนนักเรียนหนึ่งคนชี้คำศัพท์กับภาพ และฝึกอ่านออกเสียงทุกคำ โดยครูช่วยควบคุมดูแล

**คำศัพท์ภาษาอังกฤษ** คือ คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานจากหนังสือเรียน smile มาจัดทำเป็นชุด คำศัพท์ตัวต่อ โดมิโน จำนวน 2 ชุด คือ 1. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino

(ไวแคบโดมิโน) ชุดที่ 1 คำศัพท์พื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (เอกสารแนบ ภาคผนวก 1)

2. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ชุดที่ 2 คำศัพท์พื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (เอกสารแนบ ผนวก 2)

**ความเบื่อหน่าย** ข้อมูลจาก ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ให้ความหมายของคำว่า เบื่อ คือ เป็นสภาวะของอารมณ์ที่รู้สึกไม่พึงพอใจกับชีวิตความเป็นอยู่ของตนเองในขณะนั้น โดยอาจแสดงออกด้วยการซึมเศร้า นิ่งเฉย ขาดความสดชื่น ไม่มีความตื่นเต้น ไม่สนใจสิ่งรอบตัว ขาดแรงจูงใจและเป้าหมายในการกระทำสิ่งต่างๆ ( [https://web.facebook.com/psytu/posts/532209030154606/?\\_rdc=1&\\_rdr](https://web.facebook.com/psytu/posts/532209030154606/?_rdc=1&_rdr)) จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ความเบื่อหน่าย (อังกฤษ: boredom) เป็นภาวะอารมณ์หนึ่งของมนุษย์ที่รู้สึกขาดกิจกรรม หรือเมื่อมนุษย์รู้สึกไม่สนใจต่อโอกาสที่อยู่รอบตัว ไม่พึงพอใจกับสภาวะที่เป็นอยู่ หรืออยากเปลี่ยนแปลงสภาวะแต่เปลี่ยนไม่ได้ หรือการไม่มีสิ่งเร้าหรือแรงบันดาลใจมากระตุ้น หรือเป็นสภาวะที่ไม่ยินดียินร้ายกับสิ่งใด จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งภาวะอารมณ์นี้จะเกิดแต่เพียงช่วงหนึ่ง แต่ก็อาจหายไปตัวเอง ( <https://th.wikipedia.org/wiki/ความเบื่อหน่าย> )

**ความสนใจ** โดยความหมายของ Ernest R. Hilgard ในหนังสือ Introduction to Psychology ซึ่ง “ความสนใจ หมายถึง แนวโน้มทางด้านจิตใจ หรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีอิทธิพลทำให้บุคคลนั้นเอาใจใส่ และรู้สึกพึงพอใจในการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับสิ่งนั้น” และยังมีนักจิตวิทยาให้ความเห็นว่า ความสนใจของคนเราจะเป็นอย่างไร ย่อมขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่ ลักษณะบุคลิกภาพของคน ๆ นั้น บวกกับสิ่งแวดล้อม การศึกษา และสถานะทางเศรษฐกิจทางสังคมของผู้คนด้วย ฯลฯ และความสนใจของวัยรุ่นก็จะแตกต่างไปจากวัยเด็กอีกด้วย เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทางด้านร่างกาย บทบาททางสังคม และองค์ประกอบอื่น ๆ อีกหลายอย่าง

แนวคิดของ โครว์ และโครว์ มีความเห็นว่าความสนใจของวัยรุ่นมี 3 ประเภทด้วยกันคือ

- 1.ความสนใจในเรื่องราวส่วนตัวของตัวเอง (Personal interest)
- 2.ความสนใจทางสังคม ( Social interest)
- 3.ความสนใจทางอาชีพ (Vocational interest)

โดยอธิบายว่า ความสนใจทั้ง 3 ประเภทดังกล่าวนี้ มีความสัมพันธ์กันที่เห็นได้ชัด คือความสนใจเกี่ยวกับตัวเอง และความสนใจทางสังคม จะมีอิทธิพลต่อลักษณะการเลือกอาชีพของวัยรุ่นมาก โดยวัยรุ่นจะใช้เหตุและผล ซึ่งผิดกับวัยเด็กมักเป็นแนวคิดง่าย ๆ ตามประสาเด็กซึ่งคิดง่าย เปลี่ยนง่าย

( [https://www.baanjomjut.com/library\\_2/extension-1/kids/06.html](https://www.baanjomjut.com/library_2/extension-1/kids/06.html) )

มีผู้ให้ความหมายของคำนี้ ว่า ความสนใจ (Interest) เป็นส่วนหนึ่งของทัศนคติ กล่าวคือเป็นความรู้สึกในทางที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่งจะ使得แนวโน้มของพฤติกรรมเป็นในทางที่ดี เช่น ถ้าเด็กสนใจคณิตศาสตร์ จะ

เข้าเรียนทุกชั่วโมงและใช้เวลาส่วนใหญ่ไปเพื่อวิชานี้ มากกว่าอย่างอื่น ความสนใจของบุคคลจะแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการ ความถนัด รวมทั้งสภาพแวดล้อมภายนอกเป็นสำคัญ

( <https://sites.google.com/site/educationalpsychology2555/bth-thi-5-thvsdi-kar-reiyn-ru/5-6-khwam-snci-kab-kar-reiyn-ru> )

### เครื่องมือวิจัย

1. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ชุดที่ 1
2. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ชุดที่ 2
3. แบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน)

### การออกแบบแบบประเมิน

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) โดยมีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์จากเอกสารต่างๆ
2. สร้างแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) จำนวน 9 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีการของ Likert ซึ่งมีตัวเลือกให้เลือก 5 ข้อ โดยถือเกณฑ์น้ำหนักในการให้คะแนนตัวเลือกของข้อคำถามประเภทบวกและประเภลบดังนี้ (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2530)

ข้อคำถามประเภททางบวก Favorable Statement				ข้อคำถามประเภททางลบ Unfavorable Statement			
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5	คะแนน	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5	คะแนน
เห็นด้วย	ให้	4	คะแนน	ไม่เห็นด้วย	ให้	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3	คะแนน	ไม่แน่ใจ	ให้	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	2	คะแนน	เห็นด้วย	ให้	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1	คะแนน	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1	คะแนน

กำหนดเกณฑ์ในการคิดคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามตามเกณฑ์ของ คักดีชัย เสรีรัฐ (2530) ดังนี้

- |                             |             |  |
|-----------------------------|-------------|--|
| ถ้าคะแนนเฉลี่ยมีค่าน้อยกว่า | 1.55        | แสดงว่ามีเจตคติที่ไม่ดีอย่างมากต่อวิชาภาษาอังกฤษ |
| ถ้าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง       | 1.56 – 2.55 | แสดงว่ามีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ         |
| ถ้าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง       | 2.56 – 3.55 | แสดงว่ามีเจตคติปานกลางต่อวิชาภาษาอังกฤษ          |

ถ้าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง	3.56 – 4.55	แสดงว่ามีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
ถ้าคะแนนเฉลี่ยมากกว่า	4.55	แสดงว่ามีเจตคติที่ดีอย่างมากต่อวิชาภาษาอังกฤษ

### ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาปัญหาที่จะทำการวิจัย ความจำเป็นและความสำคัญของเรื่องที่จะทำการวิจัย
2. ศึกษาแนวคิด/ทฤษฎี เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการทำวิจัย
3. กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัย
4. กำหนดกลุ่มประชากร กลุ่มตัวอย่าง ที่ต้องการศึกษา
5. สร้างเครื่องมือที่จะทำการวิจัย โดยเตรียมชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ทั้ง 2 ชุด และแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน)
6. ดำเนินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ทั้ง 2 ชุด โดยแต่ละชุดห่างกัน 1 สัปดาห์
7. สุ่มนักเรียนทำแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน)
8. รวบรวมข้อมูลที่ได้ เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล
9. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล
10. รายงานผลการทำวิจัย

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านท่ามะปราง จำนวน 10 คน ทำเพื่อวัดเจตคติเชิงบวกของนักเรียนต่อกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) และทำการบันทึกคะแนน จากนั้นดำเนินการหาผลรวมของข้อมูล หาค่าร้อยละ หาค่าเฉลี่ยของแต่ละข้อคำถาม และดำเนินการหาค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามทั้งฉบับ แล้วนำมาเขียนสรุปรายงานการวิจัยผลการสำรวจ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เพื่อบรรยายข้อมูล โดยสูตรการหาค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

การหาค่าร้อยละ (Percentage) (นิภา เมธาวิชัย, วิทยาการวิจัย, 2543 : 128)

$$P = \frac{X \times 100}{N}$$

P = ค่าร้อยละ

X = จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

N = จำนวนประชากร

การหาค่าเฉลี่ย (Mean) หรือมัชฌิมเลขคณิต (สงศรี ชมภูวงศ์, การวิจัย, 2547 : 55)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$\bar{x}$  = ค่าเฉลี่ย

$\sum X$  = ผลรวมของผู้ตอบแบบสอบถาม

N = จำนวนประชากร

นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน) นำมาวิเคราะห์ในรูปของค่าความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปตาราง ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักเรียนมีผลการประเมินดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลคะแนนรวมและค่าร้อยละแต่ละระดับของข้อความแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โดมิโน คำศัพท์)

หัวข้อประเมินความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน (คน)				
	ระดับ 5	ระดับ 4	ระดับ 3	ระดับ 2	ระดับ 1
1. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความสนุกสนาน	2	7	1	-	-
	20%	70%	10%	-	-
2. ฉันคิดว่าฉันสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น	1	7	2	-	-
	10%	70%	20%	-	-
3. ฉันคิดว่าฉันอ่านคำศัพท์ได้มากขึ้น	-	8	2	-	-
	-	80%	20%	-	-
4. ฉันคิดว่าภาพที่ใช้สามารถสื่อความได้ชัดเจน	4	5	1	-	-
	40%	50%	10%	-	-
5. ฉันคิดว่าฉันชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	3	5	2	-	-

	30%	50%	20%	-	-
6. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจ	3	6	1	-	-
	30%	60%	10%	-	-
7. ฉันชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีก	4	6	-	-	-
	40%	60%	-	-	-
8. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ฉันมั่นใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	1	8	1	-	-
	10%	80%	10%	-	-
9. โดยรวมฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับ	4	6	-	-	-
	40%	60%	-	-	-

จากตารางบันทึกผลสรุปได้ว่า

- นักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้มีความสนุกสนานในระดับดีมาก 2 คน คิดเป็น 20% ระดับดี 7 คน คิดเป็น 70% และระดับปานกลาง 1 คน คิดเป็น 10%
  - นักเรียนคิดว่าสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นในระดับดีมาก 1 คน คิดเป็น 10% ระดับดี 7 คน คิดเป็น 70% และระดับปานกลาง 2 คน คิดเป็น 20%
  - นักเรียนคิดว่าอ่านคำศัพท์ได้มากขึ้นในระดับดี 8 คน คิดเป็น 80% และระดับปานกลาง 2 คน คิดเป็น 20%
  - นักเรียนคิดว่าคิดว่าภาพที่ใช้สามารถสื่อความได้ชัดเจนในระดับดีมาก 4 คน คิดเป็น 40% ในระดับดี 5 คน คิดเป็น 50% และระดับปานกลาง 1 คน คิดเป็น 10%
  - นักเรียนคิดว่าชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นในระดับดีมาก 3 คน คิดเป็น 30% ในระดับดี 5 คน คิดเป็น 50% ในระดับปานกลาง 2 คน คิดเป็น 20%
  - นักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจในระดับดีมาก 3 คน คิดเป็น 30% ในระดับดี 6 คน คิดเป็น 60% และในระดับปานกลาง 1 คน คิดเป็น 10%
  - นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีกในระดับดีมาก 4 คน คิดเป็น 40% ในระดับดี 6 คน คิดเป็น 60%
  - นักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้ส่งเสริมให้นักเรียนมั่นใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นในระดับดีมาก 1 คน คิดเป็น 10% ในระดับดี 8 คน คิดเป็น 80% ในระดับปานกลาง 1 คน คิดเป็น 10%
  - โดยรวมนักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับดีมาก 4 คน คิดเป็น 40% ในระดับดี 6 คน คิดเป็น 60%
- ดังนั้นสรุปได้ว่า นักเรียน 70% คิดว่ากิจกรรมนี้มีความสนุกสนานและนักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นในระดับดี นักเรียน 80% อ่านคำศัพท์ได้มากขึ้นในระดับดี นักเรียน 50% คิดว่าภาพที่ใช้สามารถสื่อความได้ชัดเจนในระดับดี นักเรียน 50% คิดว่าชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นในระดับดี นักเรียน 60% คิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจในระดับดี นักเรียน 60% ชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีกในระดับดี นักเรียน 80% คิดว่ากิจกรรมนี้ส่งเสริมให้นักเรียนมั่นใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นในระดับดี โดยรวมนักเรียน 60%

พึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับดี

ตารางที่ 2 ตารางบันทึกผลคะแนนและแสดงการหาค่าแต่ละข้อคำถามของแบบประเมินกิจกรรมการสอน คำศัพท์โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โดมิโน่ คำศัพท์)

หัวข้อประเมินความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน (คน)				
	ระดับ 5	ระดับ 4	ระดับ 3	ระดับ 2	ระดับ 1
1. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความสุขสนุกสนาน	2	7	1	-	-
	2X5	7X4	1X3	-	-
2. ฉันคิดว่าฉันสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น	1	7	2	-	-
	1X5	7X4	2X3	-	-
3. ฉันคิดว่าฉันอ่านคำศัพท์ได้มากขึ้น	-	8	2	-	-
	-	8X4	2X3	-	-
4. ฉันคิดว่าภาพที่ใช้สามารถสื่อความได้ชัดเจน	4	5	1	-	-
	4X5	5X4	1X3	-	-
5. ฉันคิดว่าฉันชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	3	5	2	-	-
	3X5	5X4	2X3	-	-
6. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจ	3	6	1	-	-
	3X5	6X4	1X3	-	-
7. ฉันชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีก	4	6	-	-	-
	4X5	6X4	-	-	-
8. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ฉัน มั่นใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	1	8	1	-	-
	1X5	8X4	1X3	-	-
9. โดยรวมฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับ	4	6	-	-	-
	4X5	6X4	-	-	-



ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลคะแนนรวมและคะแนนเฉลี่ยแต่ละระดับของข้อความถามของแบบประเมิน  
กิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โดมิโน่ คำศัพท์)

หัวข้อประเมินความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน (คน)				
	ระดับ 5	ระดับ 4	ระดับ 3	ระดับ 2	ระดับ 1
1. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความสุขสนุกสนาน	10	28	3	-	-
	20	70	10	-	-
2. ฉันคิดว่าฉันสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น	5	28	6	-	-
	10	70	20	-	-
3. ฉันคิดว่าฉันอ่านคำศัพท์ได้มากขึ้น	-	32	6	-	-
	-	80	20	-	-
4. ฉันคิดว่าภาพที่ใช้สามารถสื่อความได้ชัดเจน	20	20	3	-	-
	40	50	10	-	-
5. ฉันคิดว่าฉันชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	15	20	6	-	-
	30	50	20	-	-
6. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจ	15	24	3	-	-
	30	60	10	-	-
7. ฉันชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีก	20	24	-	-	-
	40	60	-	-	-
8. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ฉัน มั่นใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	5	32	3	-	-
	10	80	10	-	-
9. โดยรวมฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับ	20	24	-	-	-
	40	60	-	-	-

ตารางที่ 4 ตารางแสดงผลคะแนนรวมแต่ละระดับและคะแนนเฉลี่ยรวมแต่ละข้อความถามและคะแนนเฉลี่ย  
รวมทั้งฉบับของแบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โดมิโน่ คำศัพท์)

หัวข้อประเมินความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน (คน)				
	ระดับ 5	ระดับ 4	ระดับ 3	ระดับ 2	ระดับ 1
1. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความสุขสนุกสนาน	10	28	3	-	-
	4.10				
2. ฉันคิดว่าฉันสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น	5	28	6	-	-
	3.90				

3. ฉันคิดว่าฉันอ่านคำศัพท์ได้มากขึ้น	-	32	6	-	-
	3.80				
4. ฉันคิดว่าภาพที่ใช้สามารถสื่อความได้ชัดเจน	20	20	3	-	-
	4.30				
5. ฉันคิดว่าฉันชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	15	20	6	-	-
	4.10				
6. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจ	15	24	3	-	-
	4.20				
7. ฉันชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีก	20	24	-	-	-
	4.40				
8. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ฉันมั่นใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	5	32	3	-	-
	4.00				
9. โดยรวมฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับ	20	24	-	-	-
	4.40				
รวม	37.20				
เฉลี่ย	4.13				

จากตารางบันทึกผล โดยอ้างอิงจากเกณฑ์ในการคิดคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามตามเกณฑ์ของ ศักดิ์ชัย เสรีรัฐ (2530) สรุปได้ว่า

จากข้อคำถามที่ 1 นักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้มีความสนุกสนาน มีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.10 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากข้อคำถามที่ 2 นักเรียนคิดว่าสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยรวม 3.90 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากข้อคำถามที่ 3 นักเรียนคิดว่าอ่านคำศัพท์ได้มากขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยรวม 3.80 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากข้อคำถามที่ 4 นักเรียนคิดว่าภาพที่ใช้สามารถสื่อความได้ชัดเจน มีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.30 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากข้อคำถามที่ 5 นักเรียนคิดว่าชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.10 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากข้อคำถามที่ 6 นักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.20 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากข้อคำถามที่ 7 นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีก มีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.40 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีอย่างมากต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากข้อคำถามที่ 8 นักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้ส่งเสริมให้นักเรียนมั่นใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.00 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากข้อคำถามที่ 9 โดยรวมนักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.40 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และจากสรุปแบบสอบถามทั้งหมดได้ผลเฉลี่ยรวม 4.13 แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### ผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมายได้ว่า นักเรียนคิดว่า กิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino มีความสนุกสนาน ทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น อีกทั้งทำให้นักเรียนสามารถอ่านคำศัพท์ได้มากขึ้น และสื่อบัตรภาพก็สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนรู้สึกชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น อีกทั้งทำให้นักเรียนมั่นใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นและนักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจใน นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีกและโดยรวมนักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับดี และจากการสรุปแบบสอบถามทั้งหมด แสดงว่านักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในระดับดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลนี้ทำให้เห็นความสำคัญของผลการวิจัยในครั้งนี้ว่า เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง คือ การใช้เทคนิควิธีการสอนแบบเกม สามารถสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ดี สามารถลดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ดี อีกทั้งสามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ดีและสามารถนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้าง สื่อ นวัตกรรมที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป

### การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของการสร้าง สื่อ นวัตกรรม ที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ กนกวรรณ รอดคุ้ม ศิตา เข้มขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง ซึ่งได้ทำการวิจัย ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ โดยได้ดีพิมพ์ในวารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2559 (file:///C:/Users/admin/Downloads/64505-Article%20Text-150211-1-10-20160810%20(1).pdf) และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุชาติ ทั้งศิริสิมา สถาพร ชันโต ซึ่งได้ทำการ

วิจัย การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด (= 4.90) (file:///C:/Users/admin/Downloads/50701-Article%20Text-117590-1-10-20160308.pdf) และยังสอดคล้องกับทฤษฎีเกม ของ มณฑาทิพย์ ที่กล่าวว่า “เกมเป็นกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขัน เพื่อการเรียนรู้ มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่น เป็นแพ้หรือชนะ การนำเกมมาประกอบการสอนจะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจ ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตนเอง สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย เร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้ความรู้ทางวิชาการและยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายด้วย” (มณฑาทิพย์, 2542 )

(<http://idiomgame.blogspot.com/2015/11/2542-2548-2-thomasschelling-robert.html>)

### **ข้อเสนอแนะ**

ควรนำวิธีการนี้ไปใช้สร้าง สื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษใหม่ๆ เพื่อช่วยในการสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถขยายผลไปใช้กับนักเรียนในระดับประถมต้นและประถมปลายหรือระดับอื่นต่อไป

### **การนำผลการวิจัยไปใช้**

จากผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนา เทคนิค วิธีการ สื่อ นวัตกรรมใหม่ๆ ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้มีความหลากหลาย เป็นแบบอย่างในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีคุณภาพ ประสิทธิภาพ และสามารถขยายผลไปสู่ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นและประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อสามารถสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ อีกทั้งช่วยลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และกระตุ้นความสนใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### บรรณานุกรม/เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ, 2544 : 1 หลักการความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา
- อ.พรธรรณิกา ศิริณุกพงษ์พานันท์ ปีการศึกษา 2556, (การสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ปรัชญาปลา (Fish! Philosophy) วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้น ป.6 โรงเรียนปรินทร์สร้อยแยลส์ เชียงใหม่) ( <https://academic.prc.ac.th/TeacherResearch/ResearchDetail.php?ID=1162> )
- สุชาติ แสนพิช <http://researchers.in.th/block/Seampich/127>
- พระมหาธราบุญ คุณจินดา
- ทิตินา เขมมณี (2544 : 81 – 85)บุญเรียง ขจรศิลป์. 2530 ก วิธีวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: พิสิษฐ์เซ็นเตอร์การพิมพ์.
- คณาภรณ์ รัศมีมารีย์ <http://www.itie.org/eqi/modules.php?name=Journal&file=display&jid=683>
- รศ.ดร.ประหยัด จิระวรพงศ์ ความหมายเกม
- รศ.ดร.ถนอมพร เลหาจรัสแสง ความหมายเกม
- ความหมาย ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง <http://pioneer.netsev.chula.ac.th/~jaimorn/re6.htm>
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526 : 3) เจตคติ
- Munby (1983 : 141) เจตคติ
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2529 : 92) เจตคติ
- ไพฑูริย์ สุขศรีงาม (2529 : 6) เจตคติ
- Thurstone ( 1964 : 453) เจตคติ
- ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ความเบื่อหน่าย  
[https://web.facebook.com/psytu/posts/532209030154606/?\\_rdc=1&\\_rdr](https://web.facebook.com/psytu/posts/532209030154606/?_rdc=1&_rdr)
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี <https://th.wikipedia.org/wiki/ความเบื่อหน่าย>
- Ernest R. Hilgard ความหมาย ความสนใจ ในหนังสือ Introduction to Psychology  
[https://www.baanjomyut.com/library\\_2/extension-1/kids/06.html](https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/kids/06.html)
- โครว์ และโครว์ ความหมาย ความสนใจ  
[https://www.baanjomyut.com/library\\_2/extension-1/kids/06.html](https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/kids/06.html)
- ความหมาย ความสนใจ <https://sites.google.com/site/educationalpsychology2555/bth-thi-5-thvsdi-kar-reiyn-ru/5-6-khwam-snci-kab-kar-reiyn-ru>
- (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2530) การออกแบบแบบประเมิน

ศักดิ์ชัย เสรีรัฐ (2530) เกณฑ์การคิดคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถาม

ศักดิ์ชัย เสรีรัตน์. 2530 . การพัฒนาโปรแกรมที่ใช้กับไมโครคอมพิวเตอร์สำหรับการสอนซ่อมเสริมในวิชาคณิตศาสตร์ ค 204 เรื่อง “สมการ”. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

กัลยา วานิชย์บัญชา. 2542.การวิเคราะห์สถิติ : สถิติเพื่อการตัดสินใจ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์วิทยาลัย.

นิภา เมธาวิชัย, วิทยาการวิจัย, 2543 : 128

(สงศรี ชมภูวงศ์, การวิจัย, 2547 : 55)

นงนุช ภัทรนคร. 2538. สถิติการศึกษา. กรุงเทพฯ ฯ : สุวีริยาสาสน์.

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. 2540.ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์.พิมพ์ครั้งที่7. กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์ และปกเจริญผล.

ศิริชัย กาญจนวาสิ, ดิเรก ศรีสุขุโข และทวีวัฒน์ ปิตยานนท์. 2535.การเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กนกวรรณ รอดคุ้ม ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้. ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2559. [file:///C:/Users/admin/Downloads/64505-Article%20Text-150211-1-10-20160810%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/admin/Downloads/64505-Article%20Text-150211-1-10-20160810%20(1).pdf)

สุชาติ ทั้งสกริสิมา สถาพร ชันโต. การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. <file:///C:/Users/admin/Downloads/50701-Article%20Text-117590-1-10-20160308.pdf>

( มณฑาทิพย์, 2542 ) ทฤษฎีเกม. <http://idiomgame.blogspot.com/2015/11/2542-2548-2-thomasschelling-robert.html>

#### ภาคผนวก

1. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ชุดที่ 1
2. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน) ชุดที่ 2
3. แบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Vocab Domino (ไวแคบ โดมิโน)
4. หลักฐานในการดำเนินการ/รูปภาพ

## ภาคผนวก 1

### 1. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เทคนิค Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน)

#### ชุดที่ 1





# Smile word bank

## Unit 1 School



assembly



uniform



playtime



history



geography



I.T.

## Transport



by car



by bus



by train

## Unit 2 Nationalities



Japanese



Canadian



French



American



Chinese



Australian



## Jobs



pilot



taxi driver



shop assistant



reporter



football player

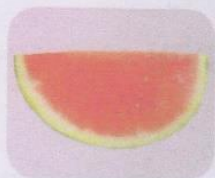


police officer

## Unit 3 Food



grapes



watermelon



ham



sweet



toast



cereal



lollipop



cookie



sausage



hot dog

## Symptoms



headache



toothache



stomachache



sore throat



cold



## Unit 4 Animals



cheetah



ostrich



blue whale



humming bird



mammoth



sabre-toothed cat



brachiosaurus

## Unit 5 Objects



newspaper



bottle



can



glass



paper



plastic bag



rubbish



bin



bath



tap



electricity



## Actions



recycle



switch off



unplug



plant



cut down

## Unit 6 Actions



go swimming



collect stamps



paint a picture



water the plants



ride a bike



put on a show



take photos



have a barbecue



go shopping



blow up balloons

## ภาคผนวก 2

### 2. ชุดสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เทคนิค Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน)

#### ชุดที่ 2







# Smile word bank

## Lesson 1 Personality adjectives



She is **bossy**.



She is **friendly**.



She is **confident**.



He is **kind**.



He is **shy**.



He is **good at maths**.

## Professions



actor



artist



writer



nurse



computer programmer

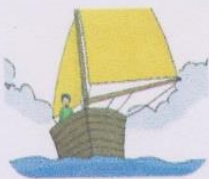


photographer



musician

## Lesson 2 Sports



sailing



skiing



climbing



cycling



surfing



## Sport equipment



lifejacket



gloves



elbow pad



knee pad

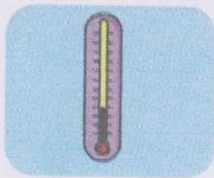


sunglasses

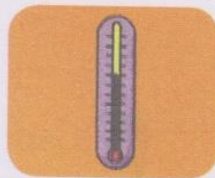


rope

## Lesson 3 Climates



cool



warm



freezing



snowy



foggy

## Marine world



jellyfish



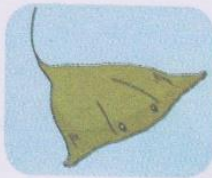
shark



seahorse



coral reef



rayfish



starfish



## Lesson 4 Travel items



passport



ticket



suitcase



diary

## Places



Opera House



Eiffel Tower



waterfall



museum



farm

## Lesson 5 Places



Internet café



bowling alley



amusement park



shopping centre



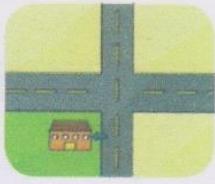
train station



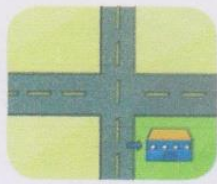
pizza place



## Prepositional phrases



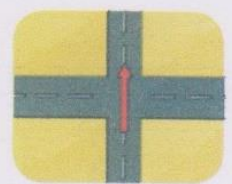
on the left



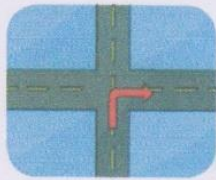
on the right



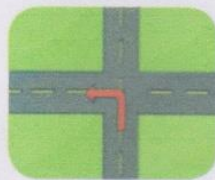
on the corner



walk along



turn right

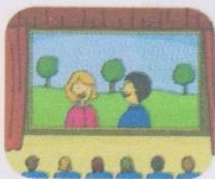


turn left

## Lesson 6 Entertainment



cartoon



film



documentary



sports programme



game show



the news



soap opera



concert



rock



hip-hop



country music



classical music

### ภาคผนวก 3

แบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โวแคบ โดมิโน)

แบบประเมินกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โดมิโน คำศัพท์)  
โรงเรียนบ้านท่ามะปราง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 2  
ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

**คำชี้แจง :** ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวท่านและความพึงพอใจที่ท่านมีต่อกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
โดยใช้เทคนิค Vocab Domino (โดมิโน คำศัพท์)

เกณฑ์การประเมิน 5 = ดีมาก 4 = ดี 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = ปรับปรุง

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

1. สถานภาพ  นักเรียนชั้น ม. 1  นักเรียนชั้น ม. 2  นักเรียนชั้น ม. 3  
2. เพศ  ชาย  หญิง

**ส่วนที่ 2 ข้อมูลการให้บริการ**

ข้อมูลความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความสนุกสนาน					
2. ฉันคิดว่าฉันสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น					
3. ฉันคิดว่าฉันอ่านคำศัพท์ได้มากขึ้น					
4. ฉันคิดว่าภาพที่ใช้สามารถสื่อความได้ชัดเจน					
5. ฉันคิดว่าฉันชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น					
6. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้มีความน่าสนใจ					
7. ฉันชื่นชอบกิจกรรมนี้และอยากเล่นอีก					
8. ฉันคิดว่ากิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ฉันมั่นใจในเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น					
9. โดยรวมฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมนี้ในระดับ					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ (ถ้ามี) .....

.....

.....

ขอขอบคุณในความร่วมมือนะ

ภาคผนวก 4  
หลักฐานในการดำเนินการ/รูปภาพ







