



การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน*

THE STUDY OF ENGLISH ACHIEVEMENT OF GRADE 4 STUDENTS USING ENGLISH
INSTRUCTIONAL MANAGEMENT BASED ON 2W3P MODEL WITH GAMIFICATION

¹ชรินทร์ทิพย์ ปฎิมาประกร Charintip Patimaprakorn ²ชิตชไม วิสตุกุล Chidchamai Visuttakul

^{1,2}วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต Suryadhep Teachers College, Rangsit University, Thailand

Corresponding Author E-mail: Charintip.p58@rsu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ในโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 24 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ 3) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน การวิเคราะห์ข้อมูลมีทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Kolmogorov-Smirnov ค่าสถิติ t-test for dependent samples และวิเคราะห์เชิงเนื้อหา สรุปผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ชอบและสนุกกับการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชันและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ, การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P, เกมมิฟิเคชัน



Abstract

The purposes of this research article were 1) to compare the pre- and post- English learning achievement of grade 4 students who received the lessons based upon 2W3P model and gamification, and 2) to examine grade 4 students' perspectives on learning management based upon 2W3P model and gamification. The samples in this study were 24 grade 4 students from a private school in Nonthaburi Province, who were studying in the second semester of the academic year 2022. These samples were selected using the Cluster Random Sampling method. The research instruments were 1) four learning management plans of a specified English course, 2) the multiple-choice English learning achievement tests, and 3) the interview forms designed to investigate the students' perspectives towards learning management based upon 2W3P model and gamification. This study employed both qualitative and quantitative research methods. The statistics used in this study included mean, standard deviation, Kolmogorov-Smirnov test, and t-test for dependent samples. The results showed that 1) the English learning achievement of the students after the implementation of learning management based upon 2W3P model and gamification was higher than the pre-test results with the statistical significance level at .01, and 2) most students enjoyed and preferred the learning based upon 2W3P model and gamification since they could effectively enhance the English learning achievement.

Keywords: English Learning Achievement, 2W3P Model, Gamification

บทนำ

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในสังคมโลก หรืออาจเรียกได้ว่า ภาษาอังกฤษคือภาษากลาง โดยประชากรร้อยละ 25 ของโลกสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วและมีแนวโน้มว่าจะใช้ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเป็นภาษาที่สองของประชากรกว่า 750 ล้านคนทั่วโลก นอกจากนี้ ภาษาอังกฤษยังถูกใช้เป็นภาษาราชการในหลายๆ ประเทศมากกว่า 60 ประเทศ ดังนั้น การติดต่อสื่อสาร เผยแพร่ข้อมูล หรือใช้แลกเปลี่ยนข้อมูลหรือความรู้ต่างๆ กับประชาคมโลกจึงจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน (Festallor Education School, 2020) ในการพัฒนาศักยภาพของประเทศไทยให้ทัดเทียมกับนานาชาติตามโมเดลการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยในปัจจุบัน โดยรัฐบาลได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ว่า “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” ซึ่งนำไปสู่การจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างทรัพยากรบุคคลในประเทศให้มีความรู้ ทักษะ ความสามารถ ไม่ว่าจะเป็นทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ทักษะด้านศีลธรรมจรรยาบรรณและด้านภาษาต่างประเทศอันเป็นความรู้ที่สำคัญในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (สมบัติ คชสิทธิ์, จันทน์ อินทรสุด และธนกร สุวรรณพถุติ, 2560) สอดคล้องกับการพัฒนาคนไทยในยุค 4.0 เพื่อให้สอดคล้องกับโลกศตวรรษที่ 21 คนไทยจะต้องปรับเปลี่ยนตนเองใน 4 มิติ ได้แก่ มิติที่ 1 เป็นคนที่มีความรู้ ทักษะ ความสามารถ ให้เท่าทันกับโลกในปัจจุบัน มิติที่ 2 เป็นคนที่มีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม มิติที่ 3 ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีอัตลักษณ์ความเป็นไทย และมิติที่ 4 มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี



ถึงแม้การศึกษาของไทยจะให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษ มีการกำหนดหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งสอนให้กับผู้เรียนในโรงเรียนตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนของไทยนั้นบ่าวยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร สังเกตได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของประเทศไทยยังเป็นปัญหาอยู่ อ้างอิงได้จากการรายงานผลคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบการศึกษาขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2559-2563 พบว่า ผลคะแนนเฉลี่ย O-NET ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ต่ำกว่า 50 คะแนน) ซึ่งยังต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผลสัมฤทธิ์ของคะแนน O-NET ดังกล่าวอาจขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นด้านครูผู้สอนหรือด้านผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Bloom (1976) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ 1) ด้านสติปัญญา หรือความถนัดของผู้เรียนที่มีต่อวิชานั้น 2) ด้านอารมณ์ หรือความสนใจในการเรียนวิชานั้น 3) ด้านการสอนของครู หรือเทคนิควิธีการสอนของครูในรายวิชานั้น ซึ่งสอดคล้องกับกัทธิโกโร ไชยงาม, กันยารัตน์ ไวกำ, และหทัย ไชยงาม (2561) ได้ทำการศึกษาปัญหาและแนวทางการแก้ไขเพื่อพัฒนาผู้เรียนภาษาอังกฤษ โดยได้ระบุปัญหา 5 ประการของนักเรียนต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ได้แก่ 1) พื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียน จำคำศัพท์พื้นฐานไม่ได้ 2) ไม่สนใจเรียน ไม่ให้ความร่วมมือในการเรียน 3) ขาดความกล้าแสดงออก 4) อ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง 5) ขาดทักษะการคิด และสอดคล้องกับงานวิจัยของนwor ชลารักษ์ (2559) ที่พบว่า ปัญหาของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ได้แก่ 1) ครูไม่มีวุฒิการศึกษาด้านการสอนภาษาอังกฤษ 2) ครูขาดความชำนาญในการสอน ไม่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษอย่างถ่องแท้ 3) ครูขาดการฝึกอบรมด้านเทคนิควิธีการสอนหรือฝึกการใช้ภาษาอังกฤษกับเจ้าของภาษาน้อย 4) การจัดการสื่อการเรียนการสอนไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้เรียน 5) ครูจัดสื่อไม่เหมาะสมกับเนื้อหาการเรียนการสอน นอกจากนี้ อาริวรรณ เอี่ยมสะอาด (2561) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีส่งผลต่อความสำเร็จหรือล้มเหลวของผู้เรียน คือ การจัดการเรียนการสอนของครู เพราะครูถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยการพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนในชั้นประถมศึกษา ครูจะต้องเตรียมตัวและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ จัดการเรียนการสอนให้ เป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้โดยเน้นการสื่อสาร เมื่อผู้เรียนประสบความสำเร็จก็จะมีกำลังใจสำคัญที่สามารถพัฒนาประเทศและสามารถแข่งขันกับนานาชาติได้

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะต้องอาศัยการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ดี กระตุ้นให้มีผู้เรียนเกิดการคิดและพัฒนาตนเอง โดยการจัดการเรียนตามพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 หมวด 4 มาตรา 24 ซึ่งระบุว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ ควรจัดให้ สอดคล้องกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงความถนัดและความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะ การคิด การจัดการ การแก้ปัญหา มาประยุกต์ใช้ได้ จัดการเรียนรู้อให้ผู้เรียนได้ฝึกประสบการณ์ โดยการ ผสมผสานสาระความรู้ต่างๆ และผู้สอนจะต้องจัดบรรยากาศการเรียนรู้อ สื่อการเรียนการสอน และอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) ซึ่งสอดคล้อง กับที่อรุณชิตา หวานคง (2559) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอน จำเป็นจะต้องปรับเปลี่ยนและประยุกต์วิธีการสอนที่หลากหลายให้เหมาะสมกับผู้เรียนและจุดมุ่งหมายของการ เรียนในแต่ละระดับชั้น ตลอดจนกระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งครูผู้สอนควรคำนึงให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ได้ สถานการณ์จริงได้



แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ซึ่งถูกพัฒนากระบวนการเรียนรู้มาจากการจัดเรียนการสอนตามแนวธรรมชาติ ความรู้ความสามารถในระยะยาวของผู้เรียนภาษาจะต้องอาศัยการจัดระบบการเรียนการสอนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน หรือเรียบเรียงขั้นตอนการเรียนรู้ ซึ่งจะต้องจัดระบบสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (อัจฉรา วงศ์โสธร, 2557) กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวธรรมชาติเป็นเหตุให้มีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะครบทั้ง 4 ด้านของผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ 2W3P ได้ถูกบูรณาการมาจากการจัดการเรียนรู้แบบ 3P มารวมเข้ากับ 2W ซึ่งสถาบันภาษาอังกฤษ และดิงที่ ภูซังค์ มัชฌิมโม (2559) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P สามารถแบ่งได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) เป็นขั้นตอนการกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน 2) ขั้นนำเสนอบทเรียน (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูถ่ายทอดความรู้ใหม่ให้กับผู้เรียน 3) ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำความรู้มาใช้ฝึกเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ที่ได้อีกได้อย่างถูกต้อง 4) ขั้นการใช้ (Production) เป็นขั้นตอนการฝึกความคล่องแคล่ว 5) ขั้นนำสรุปบทเรียน (Wrap Up) เป็นขั้นตอนของการสรุปองค์ความรู้ที่เรียนมาทั้งหมด

นอกจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P แล้ว การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก็เป็นหนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ดี ซึ่งเกมมิฟิเคชันเป็นหนึ่งในแนวคิดที่น่าสนใจ โดยนักการศึกษาหลายท่าน เริ่มมีการศึกษาเกี่ยวประสิทธิภาพของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องสร้างเกมขึ้นมาใหม่ แต่เป็นการนำเอากลไก หลักการ หรือองค์ประกอบของเกม เช่น การใช้กิจกรรมการแข่งขัน โดยมีผลตอบแทนเป็นรางวัลตอบแทน ได้แก่ คะแนน แต้้ม ระดับ หรือกระดานผู้นำ เป็นต้น มาบูรณาการกับสื่อ หรือเนื้อหาการเรียนการสอน ซึ่งเป็นกระบวนการในการเรียนรู้ประกอบที่ไปด้วยการสื่อสาร การแข่งขันเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ครูตั้งเป้าหมายไว้ (Hamiri, J., & Jonna, 2014) การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการศึกษาผู้เรียนแบบจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เล่น ได้แก่ วัย ระดับ สติปัญญา พฤติกรรม รวมถึงข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อที่จะได้นำข้อมูลเหล่านี้มาใช้ในการกำหนดวัตถุประสงค์และโครงสร้างในการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงกำหนดทรัพยากรในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียน ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการเรียนของนักเรียนดีขึ้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P และเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นจัดการเรียนรู้ตามแนวทางภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะครบทั้ง 4 ด้านของผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน รวมถึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายที่เป็นแรงจูงใจในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเองสร้างความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียน ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนของนักเรียนดีมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้นอีกด้วย



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว (One Group Pretest-Posttest Design) โดยเปรียบเทียบผลที่เกิดกับกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน 4 ห้องเรียน และมีนักเรียน 110 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 24 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม
2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง Future Plans จากหนังสือ Let's go student book 4 4th edition นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน ซึ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
 - 3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีลักษณะเป็นแบบข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยตีค่าเป็นคะแนน 30 คะแนน กำหนดให้ค่าคะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบได้ 0 คะแนน
 - 3.3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 7 ข้อ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ
4. การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือวิจัย เครื่องมือวิจัยที่ 3.1-3.3 ได้ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยใช้การประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ได้ค่าสอดคล้องของแต่ละรายข้ออยู่ที่ 1.00 สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ 2.2 ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์



ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.50 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 - 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.97

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติโดยใช้สูตรทางสถิติต่างๆ ดังนี้ 1) วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) วิเคราะห์ผลต่างคะแนนและเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติด้วย Kolmogorov-Smirnov Test และทดสอบค่าที่ t-test แบบ Dependent กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว 3) วิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

6. การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน งานวิจัยเรื่องนี้ได้ผ่านการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินงานของคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ดังการยกเว้นการรับรองเลขที่ COA. NO. RSUERB2022-004

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้อยู่โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 24 คน โดยนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน มาทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติที่ (t-test) ด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov Test ดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติที่ (t-test) ด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
N		24	24
Normal Parameter ^{a,b}	Mean	16.1250	23.8750
	Std. Deviation	7.06684	5.11870
	Absolute	.099	.161
Most Extreme Differences	Positive	.099	.116
Most Extreme Differences	Negative	-0.88	-.161
Kolmogorov-Smirnov Z		4.896	4.899
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200	.109

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน มีการกระจายของข้อมูลเป็นแบบโค้งปกติ ซึ่งดูได้จาก Sig. ที่มากกว่า .05 เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติ t-test ไม่ฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้น

จากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน มาทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples) ดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งชั้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	30	16.13	7.07	12.924	.000
หลังเรียน	30	23.88	5.12		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ชอบและสนุกกับการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชันและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่ม 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน พบว่า นักเรียนกลุ่มเก่งรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ ได้ช่วยเหลือเพื่อนจากการใช้การ์ด ได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ ทำให้มีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ส่วนนักเรียนกลุ่มปานกลางชอบกิจกรรมการเรียนนี้เช่นกัน เพราะทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น มีความรู้เข้าใจบทเรียนเพิ่มขึ้น บรรยากาศในห้องเรียนดีขึ้น เพื่อนสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่ต้องการความช่วยเหลือได้ และนักเรียนกลุ่มอ่อนชอบกิจกรรมประเภทนี้ไม่ต่างจากกลุ่มเก่งและกลุ่มปานกลาง ชอบกิจกรรมการแข่งขันนี้ เนื่องจากคนที่ไม่เก่งสามารถสะสมคะแนนและแลกการ์ดได้เหมือนกัน เพียงแค่ขยันทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายให้สำเร็จ ส่งผลให้เข้าใจเนื้อหาการเรียนมากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และจากการจัดกิจกรรมดังกล่าวนี้ นักเรียนเห็นว่าการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญที่สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้พบได้จากการเพิ่มขึ้นของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นรายบุคคลในทางที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 100 อภิปรายผลได้ว่าอาจเป็นเพราะการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ การสื่อสารภาษาอังกฤษในการเรียนแบบ



2W3P ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้กระบวนการทางสติปัญญาได้ใช้ประสบการณ์เดิมที่มีในการเพิ่มประสบการณ์ใหม่ๆ กับกระบวนการเรียนรู้แบบเป็นขั้นตอน ในขณะที่ผู้วิจัยได้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจมีความกระตือรือร้นและเกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวาริณี ไกรศรี, เจริญวิษุทธิ์ สมพงษ์ธรรม, อมรทิพย์ เจริญผล และคณะ (2562) ที่พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ กิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่เข้าใจง่าย สามารถพัฒนาความรู้ ความจำที่มากขึ้น โดยสามารถดูได้จากการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งจะเห็นได้ว่าเมื่อนักเรียนได้รับการสอนเน้นย้ำในจุดที่นักเรียนมักจะสับสนแบบมีลำดับขั้นตอน ก็ส่งผลให้นักเรียนเกิดความผิดพลาดน้อยลง ดังที่สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) ได้กล่าวไว้ว่า ความสำเร็จในการเรียนภาษาจะต้องอาศัยการจัดการเรียนการสอนที่สร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนอย่างเป็นแบบแผน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนุสรา ยาบา (2564) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พบว่า การเรียนคำศัพท์เพื่อใช้ในประโยคสื่อสารให้มีประสิทธิภาพนั้นจะต้องมีกระบวนการเรียนรู้ที่ดี มีลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยผู้สอนต้องมีการวางแผนเตรียมการสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและมีประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ผลพบว่า นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้ง ฮาบีบ๊ะ ขุนหล้า (2559) ได้เปรียบเทียบความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิค 2W3P พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน ชื่นชอบและสนุกกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การสะสมคะแนนจากแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อแลกการ์ดรางวัล นักเรียนกลุ่มเก่งรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ ได้ช่วยเหลือเพื่อนจากการใช้การ์ด ได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษทำให้มีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ส่วนนักเรียนกลุ่มปานกลางชอบกิจกรรมการเรียนนี้เช่นกัน เพราะทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น มีความรู้เข้าใจบทเรียนเพิ่มขึ้น บรรยากาศในห้องเรียนดี เพื่อนสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่ต้องการความช่วยเหลือได้ และนักเรียนกลุ่มอ่อนชอบกิจกรรมประเภทนี้ไม่ต่างจากกลุ่มเก่งและกลุ่มปานกลาง ชอบกิจกรรมการแข่งขันนี้ เนื่องจากคนที่ไม่เก่งสามารถสะสมคะแนน แลกการ์ดได้เหมือนกัน เพียงแค่ขยันทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายให้สำเร็จ ส่งผลให้เข้าใจเนื้อหาการเรียนมากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์หลังเรียนและการจัดกิจกรรมดังกล่าวนี้ นักเรียนเห็นว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น จากผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sze Lui Lam (2014) ได้สำรวจความคิดเห็นและทัศนคติของนักเรียนที่ได้เรียนรู้และทบทวนคำศัพท์ในภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาที่สองของประเทศจีน ผ่านการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชอบแนวคิดการนำเกมมิฟิเคชันมาจัดการเรียนรู้คำศัพท์ ไม่เพียงเพราะสนุก หรือน่าตื่นเต้นเท่านั้น แต่ยังช่วยให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้แนวคิดเกมมิฟิเคชันยังช่วยปรับปรุงทัศนคติของนักเรียนต่อการเรียนรู้ภาษาได้อีกด้วย นอกจากนี้ นุสรา ยาบา (2564) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนา



ความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน โดยรวมอยู่ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของซารีปะะ รักดี (2563) ที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีระบบตามหลักวิชาการ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษจำนวน 3 คน เพื่อประเมินตามความเหมาะสม โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) ขั้นตอนการกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนใหม่ที่ครูกำลังจะสอน เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะดึงความรู้เดิมที่มีเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ที่กำลังจะได้รับต่อมา

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอบทเรียน (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูถ่ายทอดความรู้ใหม่ให้กับผู้เรียน เช่น คำศัพท์ โครงสร้างประโยค ครูจำเป็นต้องมีความรู้ ความแม่นยำในเนื้อหา ก่อนไปขั้นตอนถัดไปครูควรตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจในเนื้อ

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำความรู้ทั้งหมดที่เรียนมาใช้ฝึกเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้นั้นได้อย่างถูกต้อง ผู้เรียนสามารถเริ่มฝึกเป็นกลุ่มเมื่อเกิดความคล่องแคล่วแล้ว สามารถมาฝึกกับครูได้ โดยในขั้นตอนนี้ครูสามารถแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนได้

ขั้นที่ 4 ขั้นการใช้ (Production) เป็นขั้นตอนการฝึกความคล่องแคล่ว การบูรณาการความรู้ทั้งหมดที่ผู้เรียนมีสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงาน ซึ่งครูสามารถใช้กิจกรรมที่หลากหลายขึ้นอยู่กับการออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 สรุปบทเรียน (Wrap Up) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการจัดการเรียนรู้ 2W3P เป็นขั้นตอนของการสรุปองค์ความรู้ที่เรียนมาทั้งหมด ครูอาจจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัย

สรุปองค์ความรู้การวิจัย ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้การวิจัย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน รวมทั้งประโยชน์ที่นักเรียนได้รับให้เข้าใจโดยละเอียดอย่างชัดเจนก่อนจัดกิจกรรม เพื่อให้ นักเรียนรับทราบและปฏิบัติไปในทางเดียวกัน เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่างกัน

1.2 ครูผู้สอนควรวางแผนเรื่องเวลาในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับ กระบวนการสอน และควรเผื่อเวลาให้เหมาะสมกับการฝึกฝนของนักเรียนเพื่อไม่ให้นักเรียนกดดันมากเกินไป

1.3 ครูผู้สอนควรเลือกกิจกรรมที่หลากหลายให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนภายใต้ การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P และเกมมิฟิเคชัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำวิจัยการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนรูปแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มิฟิเคชันกับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ เพื่อศึกษาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ต่อไป

2.2 ควรใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในการพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ ด้วย เช่น การฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน เป็นต้น

2.3 ควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชันให้เหมาะสม กับระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของผู้เรียน



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ชาร์ปีปะ รักดี. (2563). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A Little Guide เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. **วารสารเทคโนโลยีและการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม**. 2(5). 42-48.
- นวพร ชลารักษ์. (2559). สภาพการเรียนรู้การสอนวิชาภาษาอังกฤษของครูไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1. **วารสารมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น**. 10(2). 64-71.
- นุสรยา ยาบว. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถ และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเครือข่ายไผ่สีทอง อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล. **National & International Conference**. 2(15). 53-63.
- ภูซงค์ มัชฌิโม. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต**. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ฤทธิไกร ไชยงาม, กันยารัตน์ ไวกำ และหทัย ไชยงาม. (2561). ปัญหาและแนวทางการแก้ไขเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนภาษาอังกฤษของชุมชนเรียนรู้ทางวิชาชีพครูผู้สอนภาษาอังกฤษในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**. 12(2). 7-17.
- วาริณี ไกรศรี, เจริญวิษณุ สมพงษ์ธรรม, อมรทิพย์ เจริญผล และคณะ. (2562). การศึกษาผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง Number โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 2. **รายงานการวิจัย**. มหาวิทยาลัยราชธานี.
- สมบัติ คชสิทธิ์ จันทน์ อินทรสุด และธนกร สุวรรณพฤติ. (2560). การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนยุค THAILAND 4.0. **วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)**. 7(2). 175-186.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). **การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย: ตามแนวการเรียนรู้ตามธรรมชาติแบบองค์รวม โดยมูลนิธิชมรมไทย-อิสราเอลในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- อรรชนิดา หวานคง. (2559). **การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2557). **การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด. (2561). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์**. 10(1). 31-45.



- ฮาบีบ๊ะ ขุนหล่า. (2559). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เทคนิคการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแปะ-ระใต้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล. แหล่งที่มา <http://www.thaigoodview.com/node/>. สืบค้นเมื่อ 30 ม.ค. 2565.
- Bloom, Benjamin S. (1976). *Human Characteristics and school learning*. New York: Mc Graw-Hill.
- Festallor Education School. (2020). *ความสำคัญของภาษาอังกฤษในด้านต่างๆ*. From <https://www.festallor-edu.com/post/why-english-is-important> Retrieved January 30, 2020.
- Hamiri, J.&Jonna, K. (2014). *Social motivations to use gamification: An empirical study of gamify exercise*. From <https://www.researchgate.net/publication/236269293> Retrieved January 30, 2020.
- Sze Lui Lam. (2014). *Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau*. Macau: University of Macau.