



การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ WORDWALL
เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*
LEARNING MANAGEMENT USING THE NATURAL APPROACH AND GAMES ON
'WORDWALL' WEBSITE TO ENHANCE PRIMARY LEVEL 5 STUDENTS'
VOCABULARY SKILLS AND LEARNING ENGAGEMENT

¹กัญญาณัฐ วิเศษนันท์ Kanyanut Wisetnan ²ชิตชไม วิสุตกุล Chidchamai Visuttakul

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

Corresponding Author E-mail: Kanyanut.w58@rsu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall 2) เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 34 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ 4) แบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติ t-test for dependent samples และวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การสอนภาษาแบบธรรมชาติ, เกมในเว็บไซต์ Wordwall, ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความสนใจในการเรียน



Abstract

This research article aimed to 1) compare primary level 5 students' vocabulary skills before and after learning through a combination of the natural approach and games available on www.wordwall.net, 2) compare their learning engagement before and after the treatment, and 3) explore their satisfaction towards the learning management through the approach. The samples were a class of 34 students studying in primary level 5 at a public school in Ayutthaya Province, the number of which was obtained through cluster random sampling. The instruments included 1) 8 learning management plans, 2) a vocabulary skill test, 3) a learning engagement assessment form, 4) a learning engagement interview, and 5) a questionnaire on students' satisfaction towards the learning management. Data were analyzed using standard deviation, the dependent sample t-test, and content analysis. The result revealed that 1) the students' post test scores were higher than their pre-test scores with a significance level of .01. 2) The students were found to have higher learning engagement after treated with a combination of the natural approach and games. 3) Finally, their satisfaction towards the approach was at the highest level.

Keywords: Natural Approach, Wordwall, Vocabulary Skills, Learning Engagement

บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของโลกเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนระหว่างประเทศและพัฒนาการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีศักยภาพที่มีประโยชน์ต่อประเทศชาติมากขึ้น สามารถเรียนรู้ความแตกต่างของวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ได้ทั้งเรื่องของสังคม การศึกษา การเมือง และเศรษฐกิจ ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2555) ซึ่งภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาต่างประเทศที่สำคัญและแพร่หลายไปอย่างกว้างขวางมากที่สุดในชุมชนโลก และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดความรู้เหล่านั้นในด้านสติปัญญา การแสวงหาความรู้ ความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ การศึกษา การประกอบอาชีพ การค้าขาย และธุรกิจ เมื่อมีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ จึงต้องรู้ชัดถึงเรื่อง การสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจภาษา

ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งของนักเรียน เพราะยังรู้ คำศัพท์มากเท่าไรจะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษได้มากขึ้น การเรียนรู้คำศัพท์เป็นสิ่ง ที่สำคัญ ผู้เรียนต้องฝึกฝนทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ และในปัจจุบันพบว่า ปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะ คือ ปัญหาด้านคำศัพท์ เนื่องจากทักษะด้านคำศัพท์ไม่มากพอจึงเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนไม่ ประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน รวมไปถึงทักษะด้านต่างๆ คือ ทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์จึงจะ สามารถเรียนภาษาได้ดีจึงเป็นที่ยอมรับว่าคำศัพท์เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (เจตน์สฤกษ์ สังขพันธ์, 2558) สภาพปัญหาของการเรียนภาษาอังกฤษที่ครูผู้สอนมักประสบ คือ นักเรียนไม่สนใจในการ



เรียนวิชาภาษาอังกฤษและไม่ค่อยให้ความร่วมมือ เนื่องจากสาเหตุนักเรียนไม่มีแรงจูงใจในการเรียน และครูผู้สอนไม่มีวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาก่อนที่จะเรียนมากพอสมควร และสิ่งที่สำคัญ คือ ครูผู้สอนยังขาดเทคนิคการสอน การใช้เกม ใช้เพลง รูปภาพ หรือใช้สื่อมัลติมีเดีย สาเหตุที่กล่าวมานี้ ทำให้นักเรียนไม่กล้าพูด ไม่กล้าแสดงออก หรือรู้สึกเบื่อหน่าย (มนัสวี ดวงลอย, 2558) ดังนั้น ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับวัย ความสามารถของนักเรียน ความถนัดในการเรียนช่วยให้นักเรียนเกิดความพอใจในการเรียน ควรมีเทคนิคในการสอนที่ให้นักเรียนสามารถทำความเข้าใจกับสิ่งที่กำลังเรียนอยู่ หรือเป็นการสอนที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน รวมถึงสภาพแวดล้อมของนักเรียนด้วย (ฤทธิไกร ไชยงาม, 2561)

จากการศึกษาเอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่ามีแนวการสอนที่สามารถนำมาผสมผสานเชื่อมโยงเข้ากับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้ คือ แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ (The Natural Approach) คิดค้นโดย Stephen Krashen และ Tracy Terrell เป็นแนวการสอนภาษา โดยมีหลักการสำคัญคือ นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาที่สองได้โดยธรรมชาติของนักเรียนเอง โดยจะเน้นการสอนคำศัพท์โดยการใช้สื่อในการเรียนการสอน เช่น สื่อรูปภาพ วัตถุจริง สื่อวิดีโอ หรือการใช้ท่าทางร่วมกับการสอน แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติจะเน้นให้นักเรียนฟังก่อนพูด เน้นการเรียนรู้จากสิ่งที่เกิดในชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยนำสิ่งที่นักเรียนประสบในชีวิตประจำวัน รวมถึงวัฒนธรรมการดำรงชีวิตของนักเรียนโดยนักเรียนจะคิดค้นกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (อัจฉรา ผิพรรณ, 2558) นอกจากนี้ แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติยังเน้นให้ผู้สอนสร้างสภาพแวดล้อมในห้องเรียนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ทางภาษาโดยการลดความตื่นเต้น หรือความรู้สึกต่อต้านทางอารมณ์ของนักเรียน โดยผู้สอนจะไม่บังคับให้นักเรียนสื่อสารจนกว่านักเรียนจะพร้อมเพื่อเป็นการลดความเครียดของนักเรียน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสนใจในประเด็นการเสริมความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษจึงได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมด้านภาษาผ่านเว็บไซต์ ซึ่งเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน และเป็นสิ่งใกล้ตัวผู้เรียนอีกด้วย โดยเกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนร่วมกับการสอนแบบธรรมชาติ คือ เกมในเว็บไซต์ Wordwall

เว็บไซต์ Wordwall เป็นเว็บไซต์หนึ่งสำหรับการเรียนการสอน โดยจัดอยู่ในประเภทของเกมที่สามารถใช้เป็นสื่อสำหรับการเรียนการสอนได้ ผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์ Wordwall สามารถลงทะเบียนใช้งานได้ฟรีตามเงื่อนไข เกมในเว็บไซต์ Wordwall สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ได้ การนำเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา เกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ (wordwall, 2563) โดยในเว็บไซต์ Wordwall มีเกมทั้งหมด 44 แบบ 32 ภาษา เหมาะสำหรับผู้เล่นที่ต้องการพัฒนาทางด้านภาษาและคำศัพท์ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงระดับยาก ครูผู้สอนสามารถใช้ในการสร้างสื่อการสอนประเภทเกมออนไลน์ยอดนิยมในรูปแบบ 4.0 ซึ่งเป็นโมเดลใหม่ของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจประเทศไทย ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การระบาดของโรคไวรัสโควิด 19 ที่สถานศึกษาในประเทศไทยส่วนใหญ่ต้องใช้ในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์เกือบ 100% ซึ่งข้อดีของการเรียนออนไลน์ก็คือ สะดวก ไม่ต้องเดินทางไปไหน และลดความเสี่ยง แต่ข้อเสียก็มากเช่นกัน (NoLedgeness, 2021)

จากสภาพปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์



ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีทักษะและความเข้าใจในการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเป็นประโยชน์สูงสุดต่อตัวนักเรียนและเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว (One Group Pretest-Posttest Design) โดยเปรียบเทียบผลที่เกิดกับกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 66 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 34 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม
2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลังใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในหน่วยการเรียนรู้: Wonderful land จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที ใช้จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมจำนวน 4 สัปดาห์



3.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีลักษณะเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยตีค่าเป็นคะแนน 30 คะแนน

3.3 แบบประเมินความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบประเมินตนเองเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

3.4 แบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง จำนวน 6 ข้อ

3.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall จำนวน 15 ข้อ ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

4. การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ 3.1-3.5 ได้ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยใช้การประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ได้ค่าสอดคล้องของแต่ละรายข้อ อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ 3.2 เป็นแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.50 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.73 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.90 สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ 3.5 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.94

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้ 1) วิเคราะห์คะแนนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความสนใจในการเรียน และความพึงพอใจของนักเรียน โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ผลต่างคะแนน และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่าที่ t-test แบบ Dependent 2) วิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

6. การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน งานวิจัยเรื่องนี้ได้ผ่านการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินงานของคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ดังการยกเว้นการรับรองเลขที่ COA. No. RSUERB2022-007

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. นักเรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังในตารางที่ 1



ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ของนักเรียนทั้งชั้น (n=34)

ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	30	15.87	7.14	14.948	.000**
หลังเรียน	30	26.89	1.86		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ($\bar{X}$ = 26.89, S.D. = 1.86) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 15.87, S.D. = 7.14) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียน และแสดงความคิดเห็นว่ารู้สึกสนุกและชอบกับการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ และสามารถพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ของนักเรียนทั้งชั้น (n=34)

ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ	รายการพิจารณา	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ก่อนเรียน	15 ข้อ	3.92	0.74	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
หลังเรียน	15 ข้อ	4.58	0.58	

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.58) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 3.92, S.D. = 0.74)

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นด้านความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนจำนวน 12 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน พบว่า นักเรียนกลุ่มเก่งรู้สึกสนุกมาก ได้ฝึกพัฒนาคำศัพท์ไปพร้อมกับการได้เล่นเกม ไม่รู้สึกเครียด มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น นักเรียนกลุ่มปานกลางรู้สึกสนุก แต่ยังรู้สึกไม่กล้าตอบคำถามบางในบางครั้ง กลัวผิด และมีความกดดันบ้าง และนักเรียนกลุ่มอ่อนค่อนข้างสนุก แต่ยังคงไม่กล้าแสดงออกมาก เพราะกลัวการพูดผิด ชอบการเรียนแบบเล่นเกมและการเล่านิทาน แต่ต้องให้ครูคอยช่วยในการแปลอยู่บ้าง ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนในภาพรวม พบว่า นักเรียนชอบการเล่นเกมที่วิชาภาษาอังกฤษ เพราะทำให้รู้สึกสนุก นักเรียนไม่มีความเครียดหรือกดดัน และนักเรียนให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์ของวิชาภาษาอังกฤษค่อนข้างมากและพร้อมที่จะพัฒนานตนเองอยู่เสมอ



3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.68) ดังในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายและน่าสนใจ	4.29	0.79	มาก
2. เนื้อหาบทเรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในบทเรียน	4.29	0.71	มาก
3. เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.59	0.06	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
4. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน	4.56	0.61	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจ	4.52	0.66	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้กล้าแสดงออก	4.59	0.70	มากที่สุด
7. ห้องเรียนมีบรรยากาศที่ดีเอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	4.56	0.61	มากที่สุด
8. ครูใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยและน่าสนใจ	4.38	0.73	มาก
9. นักเรียนมีโอกาสในการใช้ภาษาและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.47	0.74	มาก
10. นักเรียนมีโอกาสซักถามและเสนอข้อคิดเห็น	4.47	0.66	มาก
11. นักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ	4.56	0.61	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
12. นักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.62	0.69	มากที่สุด
13. นักเรียนนำความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ได้ถูกต้อง	4.50	0.74	มาก
14. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.65	0.64	มากที่สุด
15. นักเรียนมีความรู้สึกชอบวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.62	0.69	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.51	0.68	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.68) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด 4.65 คือ ข้อ 14 นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาก และพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุดจากรายการประเมินทั้งหมด คือ 4.29 เท่ากัน 2 ข้อ คือ ข้อ 1 เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายและน่าสนใจ และ ข้อ 2 เนื้อหาบทเรียนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในบทเรียน



อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญที่สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้อยู่โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากนักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งความรู้สึกสนุกสนานและผ่อนคลายที่ได้เล่นเกมจากเว็บไซต์ Wordwall และการจัดบรรยากาศห้องเรียนตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับธีรพงศ์ แก่นอินทร์ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดวิธีธรรมชาติที่เน้นการกระตุ้นความสนใจและการสังเกตที่มีต่อความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิธีธรรมชาติที่เน้นการกระตุ้นความสนใจภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติมีจุดเน้นที่สำคัญ คือ รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนการสอนจากธรรมชาติของนักเรียนเอง โดยนักเรียนจะเรียนรู้จากความรู้เดิมที่มีอยู่หรือเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมในห้องเรียน และครูไม่ควรเพิกเฉยต่อความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนเป็นรายบุคคล ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูด คิด แสดงออกด้วยตัวของนักเรียนเอง (รติรัตน์ คล่องแคล่ว, 2551) เกมจากเว็บไซต์ Wordwall เป็นเว็บไซต์ที่สร้างแบบการเรียนการสอนประเภทเกมออนไลน์ โดยเกมที่ผู้วิจัยเลือกมามีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ทำการจัดการเรียนรู้ นำเกมเข้ารวมกับการเรียนการสอนนั้น ส่งผลต่อพัฒนาการทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในกลุ่มอ่อนที่มีค่าเฉลี่ยการเพิ่มขึ้นของคะแนนทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมากกว่ากลุ่มอื่นสามารถอธิบายได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการสำหรับนักเรียนในกลุ่มอ่อนมากกว่ากลุ่มอื่นๆ เนื่องจากกลุ่มอ่อนชอบในการเล่นและเกมเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจในการทำคะแนนให้นักเรียนมีคะแนนที่สูงขึ้น

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้อยู่โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall สูงกว่าก่อนเรียน และแสดงความคิดเห็นว่ารู้สึกสนุกและชอบกับการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ และสามารถพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น เนื่องจากการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้รับความสนุกสนาน ไม่เครียดหรือกดดัน นักเรียนรู้สึกเห็นความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษและเริ่มที่จะเรียนรู้และพัฒนาตัวเองในเรื่องของคำศัพท์ รวมถึงการพูด การฟัง การอ่านด้วย ซึ่งสอดคล้องกับธนวัฒน์ อรุณสุขสว่าง (2558) ที่ได้กล่าวว่า ความสนใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษจะมีประสิทธิผลนั้นต้องอาศัยการหาแนวทางการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ ที่น่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนอยู่เสมอ บรรยากาศที่ไม่กดดัน สภาพแวดล้อมในห้องเรียน และที่สำคัญต้องยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมทั้งครูผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมกับนักเรียนด้วย ผลการสัมภาษณ์ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนชอบการเล่นเกมนในวิชาภาษาอังกฤษ เพราะทำให้รู้สึกสนุก นักเรียนไม่มีความเครียดหรือกดดันและนักเรียนให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์ของวิชาภาษาอังกฤษค่อนข้างมากและพร้อมที่จะพัฒนาตนเองอยู่เสมอ สอดคล้องกับอัจฉราพรรณ โพธิ์ตุน (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อ



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนการสอนโดยใช้เกม ทำให้ นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ สามารถช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ได้

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในวิชาภาษาที่เรียนมากขึ้นและช่วยให้นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านการใช้ภาษา และการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนก็เป็นตัวช่วยในการเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้เช่นเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับธัญมัย สีแนน (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เนื่องจากเกมทำให้นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นไม่น่าเบื่อและสนุกสนาน ช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ และยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น สามารถนำไปพัฒนาตัวเองได้ สอดคล้องกับกุลยา ตันติผลาชีวะ (2555) ที่กล่าวว่า แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาและการพัฒนาการทางด้านภาษาของนักเรียนเป็นแนวคิดให้นักเรียนเกิดความกล้าและความมั่นใจในตนเองในการใช้ภาษา ดังนั้นจะเห็นได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยเป็นการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีระบบตามหลักวิชาการ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาอังกฤษจำนวน 3 คน เพื่อประเมินตามความเหมาะสม โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 3 ขั้นตอน ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้การวิจัย



จากภาพที่ 1 องค์ความรู้การวิจัย อธิบายได้ว่า

การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall มีการแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนเรียน เป็นขั้นที่ครูผู้สอนมีจุดประสงค์ให้นักเรียนเกิดความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน โดยครูผู้สอนจะเริ่มจากการเล่าเรื่อง แสดงรูปภาพ แสดงวัตถุจริง หรือคำถามง่าย ๆ เพื่อจะกระตุ้นให้นักเรียนทบทวนเนื้อหาหรือความรู้เดิมของนักเรียนกับความรู้ใหม่ที่ครูผู้สอนจะสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นระหว่างเรียน ในขั้นนี้ผู้สอนจะมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน หรือเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแยกแยะ

ขั้นที่ 3 ขั้นหลังการเรียน ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมเพื่อเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะสรุปเนื้อหาที่เรียนและให้นักเรียนเล่นเกมจากเว็บไซต์ Wordwall เพื่อฝึกทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ครูผู้สอนต้องใช้ภาษาและท่าทางในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนอยู่ตลอดเวลา หรือเป็นการนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมด้วย เช่น สื่อรูปภาพ หรือสื่อจากวัตถุจริง เป็นต้น

1.2 ครูควรจัดระยะเวลาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ให้เพียงพอและต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับการจัดการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านภาษาได้ดีขึ้น

1.3 การสร้างเกมภาษาอังกฤษในเว็บไซต์ Wordwall ครูควรใส่รูปภาพประกอบที่มีสีสันเพื่อให้เกมนั้นๆ ดึงดูดใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการทำแบบทดสอบจากเกมนั้นๆ มากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall กับกลุ่มนักเรียนระดับอื่นๆ หรือรายวิชาอื่นๆ เพื่อที่จะสามารถนำผลการเรียนการสอนไปใช้กับนักเรียนในระดับอื่นได้เช่นกัน

2.2 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะอื่นที่หลากหลาย เช่น การสื่อสารภาษาอังกฤษ การฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน เป็นต้น

2.3 ควรนำผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติร่วมกับเกมในเว็บไซต์ Wordwall ไปศึกษาเปรียบเทียบกับจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้หลากหลายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2555). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: เติสันเพรสโปรดักส์.
- เจตน์สุภะ สังขพันธ์. (2558). สภาพและปัญหาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาสังกัดเทศบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ธนวัฒน์ อรุณสุขสว่าง. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษตามทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธัญมัย สีแนน. (2560). การพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ธีรพงศ์ แก่นอินทร์. (2560). ผลของการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดวิธีธรรมชาติที่เน้นการกระตุ้นความใส่ใจและการสังเกตที่มีต่อความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- มนัสวี ดวงลอย. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อปัญหาในการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษาของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. 3(1). 151-165.
- รติรัตน์ คล่องแคล่ว. (2551). ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวทางภาษาแบบธรรมชาติ ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาไทยของเด็กปฐมวัยไทยอีสาน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฤทธิไกร ไชยงาม. (2561). ปัญหาและแนวทางการแก้ไขเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนภาษาอังกฤษของ ชุมชนเรียนรู้ทางวิชาชีพครูผู้สอนภาษาอังกฤษในสังกัดองค์การบริหาร ส่วนจังหวัดขอนแก่น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 12(2). 7-17.
- อัจฉรา ผิวพรรณ. (2558). ผลการจัดประสบการณ์ตามแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติที่มีต่อการพัฒนาทางภาษาด้านทักษะการฟังและทักษะการพูดของเด็กปฐมวัย ที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง. วารสารบัณฑิตวิจัย. 8(1). 99-113.
- อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น. (2559). ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- NoLedgeness. (2021). Wordwall. From <https://intrend.trueid.net/article/wordwall> Retrieved March 30, 2022.
- Wordwall. (2563) . The easy way to create your own teaching resources. From www.wordwall.net Retrieved March 30, 2022.