

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม
The Development of English Learning Activities of 3rd Grade Students
by Using 2W3P Method with Games

สุนิษา เคน้อย^{1*} และวิทยา วรพันธุ์²

Sunisa Kaonoi^{1*} and Wittaya Worapun²

^{1*}นักศึกษาปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

²อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

^{1*}Master student of Education (Curriculum and Instruction) Mahasarakham University

²Lecturer from the Faculty of Education (Curriculum and Instruction) Mahasarakham University

Corresponding Author Email: 64010582028@msu.ac.th

Received: 27 January 2026 Revised: 10 February 2026 Accepted: 13 February 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) กำหนดเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80 3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม เป็นการวิจัยปริมาณเชิงทดลอง มีเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม, แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยมีกลุ่มเป้าหมายการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในการศึกษา 2566 โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 26 คน แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และแบบทดสอบสถิติสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test for One Sample ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 84.94/84.38 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 87.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.54 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 4.43 ,S.D.=0.61)



คำสำคัญ: กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ, วิธีการสอนแบบ 2W3P, การสอนโดยใช้เกม

Abstract

This research consists purposes were 1. to develop English learning activities for third-grade students by using the 2W3P teaching method combined with effective games (E_1/E_2), with a performance criteria of 80/80 2. to compare the speaking abilities in English of third-grade students with the standard percentage of 80 3. to compare the academic achievement of third-grade students with the standard percentage of 80 and 4. to study the satisfaction towards the English learning activities using the 2W3P teaching method combined with games. This research is experimental research. The research tools include a lesson plan for learning activities using the 2W3P teaching method combined with games, speaking ability assessment tests, academic achievement assessment tests in English and a satisfaction questionnaire. The target group for this research consists of 26 third-grade students studying in the 2023 academic year at Sophano Prachasan School, Mueang Roi Et District, Roi Et Province, under the Roi Et Educational Service Area Office 1. The statistics used are mean, standard deviation, percentage, and hypothesis testing using a one-sample t-test. The research findings indicate that 1) The set of English learning activities for third-grade students using the 2W3P teaching method combined with games has an efficiency (E_1/E_2) of 84.94/84.38, meeting the specified criteria 2) The speaking ability in English of third-grade students has an average score of 87.23, which is significantly higher than the standard percentage of 80 at the .05 level; 3) The academic achievement of third-grade students has an average score of 81.54, which is significantly higher than the standard percentage of 80 at the .05 level and 4) The overall satisfaction towards the English learning activities using the 2W3P teaching method combined with games is at a high level ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.61).

Keywords: English Learning Activities, 2W3P Method of Teaching, Game-based Learning

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีความสำคัญและมีบทบาทอย่างยิ่งต่อชีวิตของคนไทยและคนทั่วโลกในฐานะภาษาสากลเพื่อการสื่อสาร ในยุคศตวรรษที่ 21 (สุมนทนา ธีรภคศิริ, 2559) เนื่องจากผู้คนนิยมใช้เป็นภาษาหลักในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา และการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม ด้วยเหตุนี้ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดแผนพัฒนาการศึกษาให้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในบรรดาทักษะทางภาษา ทักษะการพูด ถือเป็นทักษะที่สำคัญและเป็นหัวใจหลักที่สุดของการเรียนรู้ เนื่องจากการแสดงออกถึงความรู้ความเข้าใจในภาษาอย่างชัดเจนและเป็นกระบวนการ

สื่อสารระหว่างมนุษย์ที่ถ่ายทอดความคิดและความรู้สึก (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะนี้จึงจำเป็นต้องใช้เทคนิคใหม่ ๆ ที่ดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและตอบสนอง (เสาวภา ฉายะบุระกุล, 2547) แม้จะมีความตระหนักถึงความสำคัญ แต่การเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังไม่ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย โดยเฉพาะในด้านความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษข้อมูลจากสถาบันสอนภาษาอังกฤษระดับโลกในปี 2017 เปิดเผยรายงานดัชนีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โดยสำรวจประชากรใน 80 ประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก พบว่า ประเทศไทยติดอันดับที่ 53 หรือจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีทักษะภาษาอังกฤษต่ำ (สลิสยา ยุคตะนันท์, 2560) ซึ่งสาเหตุหลักที่ทำให้การเรียนรู้ภาษาที่สองไม่สำเร็จตามจุดประสงค์ได้นั้นคือ ผู้เรียนขาดความคล่องแคล่วในการสื่อสาร มีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการใช้ไวยากรณ์และการเรียบเรียงโครงสร้างประโยค ส่งผลให้เกิดความไม่มั่นใจในการเลือกใช้คำศัพท์และลำดับเนื้อหาเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

โรงเรียนในเครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะอาดได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษในระดับดีมาก และกำหนดเกณฑ์ความสำเร็จในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษไว้ที่ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป อย่างไรก็ตาม จากผลการประเมินของโรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ 63.10 ซึ่งถือเป็นทักษะที่มีผลคะแนนต่ำที่สุดในบรรดาทักษะทั้งสี่ และยังไม่บรรลุตามเกณฑ์มาตรฐานที่ทางโรงเรียนกำหนดไว้ จากการตรวจสอบพฤติกรรมการพูดสื่อสารโต้ตอบของนักเรียน พบปัญหาในหลายด้าน ได้แก่ การมีปัญหาในการออกเสียงอย่างมาก การใช้ไวยากรณ์ผิดพลาด การเรียงลำดับคำไม่ถูกต้อง การขาดความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ และการมีช่วงหยุดเว้นคำพูดเป็นเวลานาน ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการสื่อสาร นอกจากนี้ ยังพบว่าผู้เรียนขาดแรงจูงใจ โดยนักเรียนส่วนใหญ่คือร้อยละ 53.85 ตอบว่าไม่ชอบและเห็นว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก ซึ่งอาจเกิดจากรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนใช้ไม่เหมาะสม ซ้ำซาก และเน้นทักษะการอ่าน การเขียน และการท่องจำคำศัพท์มากเกินไป ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจและไม่พยายามที่จะร่วมกิจกรรมการพูดโต้ตอบ

เพื่อแก้ไขปัญหาความสามารถด้านการพูดที่ตกต่ำและสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และพบว่า วิธีการสอนแบบ 2W3P เป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นกระบวนการสอนที่เน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามธรรมชาติ โดยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up), ขั้นนำเสนอ (Presentation), ขั้นฝึกภาษา (Practice), ขั้นการใช้ภาษา (Production) และขั้นสรุป (Wrap up) (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) งานวิจัยของสรลนุช กอบพิมาย (2562) ได้ยืนยันว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอน 2W3P มีส่วนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของผู้เรียนเพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับณัฐพร พรหมวัง (2562) ที่พบว่า การใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ ช่วยพัฒนาความสามารถในการฟังและพูด เจตคติ และความมั่นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้อย่างมีนัยสำคัญ

นอกจากนั้น การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษยังเป็นกลวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และฝึกใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ งานวิจัยของกรองกาญจน์ มูลโธสง (2563) พบว่าการใช้เทคนิค STAD ร่วมกับเกมในหน่วยการเรียนรู้ Food and Drink สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก เช่นเดียวกับบอรอุมา จารเครือ และสมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (2563) ที่ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนา

ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร พบว่าผู้เรียนมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์และมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ดังนั้น สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ เกมเปิดแผ่นป้าย, เกมบิงโก (Bingo Game) และ เกมส่งลูกบอล (Pass the ball) ในขั้นฝึกภาษา (Practice) ของวิธีการสอนแบบ 2W3P เนื่องจากทั้ง 3 เกมมีลักษณะการเล่นที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใช้ภาษาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงความเป็นจริง และมีโอกาสฝึกและพัฒนาความสามารถด้านการพูดอย่างต่อเนื่อง เกมเปิดแผ่นป้ายช่วยพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และประโยค เกมบิงโกช่วยส่งเสริมการฟังและพูดเพื่อตอบสนองอย่างรวดเร็ว และเกมส่งลูกบอลช่วยฝึกการสื่อสารแบบโต้ตอบและเพิ่มความมั่นใจในการพูด ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุก ลดความกังวล และกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น ดังนั้น การนำวิธีการสอน 2W3P มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการแก้ไขปัญหาความบกพร่องด้านการพูดและการขาดแรงจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนดไว้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) กำหนดเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

การบททวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ซึ่งมีการศึกษาเอกสารและทบทวนวรรณกรรมต่าง ๆ ที่นักวิชาการได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

วาริณี ไกรศรี (2563) กล่าวว่า การสอนโดยใช้รูปแบบของ 2W3P นวัตกรรมที่เป็นวิธีการ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ W แรกมาจาก Warm up ครูจะต้องทำการกระตุ้น ทบทวน ปูพื้นความรู้ของนักเรียนให้พร้อมจะเรียนรู้ เป็นการเปิดใจของผู้เรียน เริ่มจากความรู้ที่เขาคุ้นเคย มีความรู้มาก่อน ทบทวนหรือเริ่มจากง่ายไปสู่ยาก P1 มาจากคำว่า Presentation ครูจะต้องนำเสนอความรู้ โดยเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม แล้วครูก็คอยสนับสนุน ส่งเสริมให้ความรู้นั้นได้มาตรฐาน P2 มาจากคำว่า Practice ฝึกปฏิบัติโดยเน้นให้นักเรียนได้ฝึกจากประสบการณ์ตรง และทำซ้ำหลายรอบ (ในด้านฝึกทักษะภาษา) P3 มาจากคำว่า Product นักเรียนนำความรู้ที่ได้ทั้งหมดมาสร้างเป็นชิ้นงานเช่น ผลการสำรวจชิ้นงาน รายงาน โครงการงาน ที่สามารถสะท้อนถึงพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง W2 มาจากคำว่า Wrap up เป็นการสรุปความรู้ของผู้เรียนที่ได้จากกระบวนการเรียนรู้ เป็นผลการประเมินศักยภาพหรือผลงานของตนเองของผู้เรียน

วิมลรัตน์ คงภิมย์ชื่น (2540) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

จากการที่ได้การศึกษาเอกสารและทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยจึงได้นำมาจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ประยุกต์ใช้กระบวนการสอนแบบ 2W3P ซึ่งประกอบด้วยขั้น Warm up, Presentation, Practice, Production และ Wrap up โดยผลสนการใช้เกมเป็นสื่อและกิจกรรมหลัก เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเพิ่มแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมเน้นให้ผู้เรียนฝึกความสามารถทางภาษาอย่างเป็นธรรมชาติผ่านการปฏิบัติจริงและการโต้ตอบในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ในการวิจัยนี้ ได้ใช้เกมฝึกไวยากรณ์ (Structure Practice Games) จำนวน 3 ประเภท ได้แก่ เกมบิงโก (Bingo Game) เกมเปิดแผ่นป้าย และเกมส่งลูกบอล (Pass the Ball) ในขั้นที่ 3 ของกระบวนการสอน (Practice) เพื่อให้ผู้เรียนฝึกใช้โครงสร้างภาษาในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดได้แม่นยำ และความรวดเร็วในการคิดตอบ อันนำไปสู่ความคล่องแคล่วและความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น โดยมีวิธีการ ดังนี้

เกมบิงโก มีวิธีการเล่น คือเริ่มต้นด้วยการที่ครูแจกตารางคำศัพท์ให้กับนักเรียนคนละหนึ่งแผ่นหรือหนึ่งคู่ต่อหนึ่งแผ่น จากนั้นครูทบทวนคำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวข้องกับเกมโดยใช้บัตรคำศัพท์หรือบัตรภาพเป็นสื่อช่วย นักเรียนจะเขียนคำศัพท์ที่ได้รับการทบทวนลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยแต่ละช่องไม่ซ้ำกัน โดยครูจะกำหนดเวลาประมาณ 10 นาที พร้อมทั้งเน้นย้ำให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง เมื่อเขียนเสร็จ ครูจะสุ่มจับบัตรภาพคำศัพท์ขึ้นมาใบละหนึ่งใบ นักเรียนทุกคนต้องนำคำศัพท์ที่เห็นพูดเป็นประโยคที่สมบูรณ์ก่อนขีดเครื่องหมายกากบาท (x) ที่คำศัพท์ในตารางของตน นักเรียนคนใดที่ขีดเครื่องหมายกากบาทเรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะแนวนตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยงมุม จะต้องร้อง “บิงโก” เพื่อแจ้งว่าเป็นผู้ชนะ จากนั้นนำกระดาษตารางมาให้ครูตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์และความครบถ้วนของแถวที่ขีดเครื่องหมาย หากทุกอย่างถูกต้อง ครูจะประกาศให้นักเรียนคนนั้นเป็นผู้ชนะ และหากมีเวลาสามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้ตามความเหมาะสม

เกมเปิดแผ่นป้าย ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นทีมตามความเหมาะสม จากนั้นจะให้ตัวแทนแต่ละทีมเลือกแผ่นป้ายซึ่งมีคำศัพท์สำหรับเติมประโยคให้สมบูรณ์และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ หลังแผ่นป้ายจะมีคะแนนซ่อนอยู่แตกต่างกัน ทีมที่เลือกแผ่นป้ายใดต้องพูดประโยคโดยใช้คำศัพท์ในแผ่นป้ายนั้นให้ถูกต้อง ครูจึงเปิดแผ่นป้ายเพื่อแสดงคะแนนที่ทีมได้รับ เมื่อเล่นครบทุกทีมหรือเปิดแผ่นป้ายครบแล้วครู จะสรุปคะแนนรวมและประกาศทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

และเกมส่งลูกบอล (Pass the ball) เริ่มจากครูจะให้เด็ก ๆ นั่งล้อมเป็นวงกลม จากนั้นเปิดเพลงให้เด็ก ๆ ส่งต่อลูกบอลกันไปเรื่อย ๆ เมื่อเพลงหยุด เด็กที่ถือบอลอยู่ในมือจะต้องตอบคำถามหรือพูดเกี่ยวกับภาพที่ครูกำหนดไว้ หากเด็กไม่ตอบหรือไม่สามารถตอบได้ ให้พูดว่า “Pass” จากนั้นครูเปิดเพลงให้เด็กส่งต่อลูกบอลใหม่อีกครั้ง และถ้าต้องการเปลี่ยนทิศทางการส่งลูกบอล ครูจะสั่งคำว่า “Change” เพื่อให้เด็กเปลี่ยนทิศทางการเล่นตามคำสั่ง

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบปริมาณเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 เครือข่ายโรงเรียนเมืองโพธิ์ศรีสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 11 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 103 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รหัสวิชา อ 13101 เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ประยุกต์ใช้กระบวนการสอนแบบ 2W3P ซึ่งประกอบด้วยขั้น Warm up, Presentation, Practice, Production และ Wrap up โดยผสมผสานการใช้เกมเป็นสื่อและกิจกรรมหลัก ซึ่งเป็นเกมในการฝึกไวยากรณ์ (Structure Practice Games) จำนวน 3 ประเภท ได้แก่ เกม บิงโก (Bingo Game) เกมเปิดแผ่นป้าย และเกมส่งลูกบอล (Pass the Ball) ในขั้นที่ 3 ของกระบวนการสอน (Practice) เพื่อให้ผู้เรียนฝึกใช้โครงสร้างภาษาในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดได้แม่นยำ รวมจำนวนทั้งสิ้น 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39

2.2 แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ เป็นการวัดโดยให้นักเรียนลงมือปฏิบัติเป็นรายบุคคล ซึ่งใช้วิธีการถาม-ตอบ ระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับหลังการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ มีจำนวนคำถามทั้งสิ้น 8 ข้อ มีเกณฑ์การประเมินการให้คะแนนแบบรูบริคด้านละ 5 คะแนน (Rubric Scale) โดยแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ การออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา และความเข้าใจ รวมทั้งสิ้น 25 คะแนน มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 – 1.00

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.56 – 0.75 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.26 – 0.63

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม โดยใช้เกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.60 – 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) เลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนโสภโณประชาสรรค์ จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) 2) จัดตารางระยะเวลาในการทดลอง โดยทดลองในปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง 3) ปฐมนิเทศนักเรียน โดยชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระการเรียนรู้ การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม และการวัดประเมินผลการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ 4) ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ทั้ง 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 12 ชั่วโมง 5) หลังจากทำการทดลองดำเนินการสอนตาม

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) คือ แบบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ 6) ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม จำนวน 10 ข้อ ขั้นตอนนี้เป็น การดำเนินการนอกตารางเรียน 7) เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด จากนั้นนำไปประมวลผลและวิเคราะห์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยการคำนวณอัตราส่วนระหว่างคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำใบงานระหว่างเรียนและการทดสอบหลังเรียน (E_1/E_2) 2) ศึกษาผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม โดยใช้สถิติทดสอบค่า t - test for One Sample 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม และใช้สถิติทดสอบค่า t - test for One Sample และ 4) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ตามเกณฑ์ 80/80 การหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index-Objective Congruency: IOC) การหาค่าความยาก (Difficulty) การหาค่าอำนาจจำแนก B การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) และการเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่า t (t- test for One Sample)

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) กำหนดเกณฑ์ 80/80

ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 สามารถสรุปได้ตามตาราง 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

ผลการเรียน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	S.D.	\bar{x}
ประสิทธิภาพของกระบวนการ E_1	26	60	3.37	84.94
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E_2	26	45	4.45	84.38

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 84.94/84.38

2. การเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลการวิจัยพบว่า การวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 3 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ตามตาราง 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 3 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

ตัวแปร	จำนวนนักเรียน	ค่าเฉลี่ย		S.D.	t.	Sig.	ระดับคุณภาพ
		คะแนน	\bar{x}				
ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ	26 คน	21.81	87.23	2.68	3.43	0.00	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 87.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลการวิจัยพบว่า เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามตาราง 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

ตัวแปร	จำนวนนักเรียน	ค่าเฉลี่ย		S.D.
		คะแนน	\bar{x}	
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ	26 คน	16.31	81.54	2.07

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.54 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. การศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม สามารถสรุปได้ตามตาราง 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ขั้นตอนในการสอน (2W3P) มีความน่าสนใจมีการกระตุ้นให้คิดเสมอ	4.58	0.50	มากที่สุด
2. เกมที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้สนุก ไม่น่าเบื่อ	4.54	0.51	มากที่สุด

3. นักเรียนได้มีการฝึกพูดจริง	4.15	0.67	มาก
4. นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม	4.73	0.45	มากที่สุด
5. เนื้อหาในบทเรียนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.38	0.70	มาก
6. มีความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.19	0.75	มาก
7. เวลาที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.08	0.80	มาก
8. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ในการช่วยในการฝึกความสามารถด้านการพูด	4.62	0.50	มากที่สุด
9. ครูให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน	4.65	0.56	มากที่สุด
10. ครูมีความตั้งใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.42	0.70	มาก
รวมเฉลี่ย	4.43	0.61	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.43, S.D.=0.61$)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) กำหนดเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 84.94 และ ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 84.38 ดังนั้น ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 84.94/84.38 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า คะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน พบว่า นักเรียนมีระดับคุณภาพความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษในระดับดีมาก จำนวน 22 คน ระดับดี จำนวน 2 คน และระดับปานกลาง 2 คน โดยภาพรวมพบว่านักเรียนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 87.23 ถือว่าคะแนนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.31 คิดเป็นร้อยละ 81.54 เมื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.43$, S.D.=0.61) มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.15 – 4.73 มีค่า S.D. อยู่ระหว่าง 0.50 – 0.80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคำถามพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.73$, S.D. = 0.45) ในข้อคำถาม นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม และมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำสุด ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.80) ในข้อคำถาม เวลาเหมาะสมกับเนื้อหา

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยนี้ มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 84.94/84.38 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80 ผู้วิจัยคำนวณ 80 ตัวแรก (E_1) จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำใบงาน ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วน 80 ตัวหลัง (E_2) คำนวณจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน โดยการวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษและการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ถือเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ สอดคล้องกับเผชิญ กิจระการ (2544) ที่กล่าวถึง ประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นความสามารถของบทเรียนในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ถึงระดับเกณฑ์ที่คาดหวัง โดยการวัดเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับเปอร์เซ็นต์การทำแบบทดสอบเมื่อจบบทเรียน ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Warm-up, Presentation, Practice, Production และ Wrap-up ร่วมกับการใช้เกมบิงโก (Bingo Game) เกมเปิดแผ่นป้าย และเกมส่งลูกบอล (Pass the Ball) ในชั้นที่ 3 ของกระบวนการสอน (Practice) เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเพิ่มแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม ส่งผลให้ผู้เรียนได้มีการฝึกใช้โครงสร้างภาษาในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดได้แม่นยำ นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาสามารถใช้ประโยคได้ถูกต้องตามหลักโครงสร้างประโยค มีความคล่องแคล่วและความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับอรุณวรรณ พิทยาวิวัฒน์กุล (2568) ที่ได้ศึกษาวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับรูปแบบการสอน 2W3P พบว่า ชุดฝึกทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับรูปแบบการสอน 2W3P มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.37/82.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และชญาณีศ บำรุง (2566) ที่ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.51/86.32 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 รวมถึงงานวิจัยของชาริปีะ รักดี (2562) เรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A little Guide พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.57/81.85 สรุปได้ว่าการใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม เป็นแนวทางที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ นอกจากจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงวิชาการแล้ว ยังส่งเสริมทักษะด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกันในกลุ่มผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ

2. ผลการวิจัยความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน พบว่า นักเรียนมีระดับคุณภาพความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษในระดับดีมาก จำนวน 22 คน ระดับดี จำนวน 2 คน และระดับปานกลาง 2 คน คิดเป็นร้อยละ 87.23 ถือว่าคะแนนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P เป็นกระบวนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นทั้งความถูกต้องและความคล่องแคล่วของผู้เรียน นอกจากนี้ การใช้เกมในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สามารถสร้างความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงด้วยตนเอง พร้อมทั้งช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา ส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษในระดับที่ดีมาก สอดคล้องกับสกวรัตน์ ยศพรมราช และเกวลี สร้อยสังวาลย์ (2565) ที่ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และรงค์เทพ ลิ้มมณี (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 80.49 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 19.51 นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับทิตนา แคมมณี (2546) และศิริยา คนิวรานนท์ (2541) พบว่า ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีค่าร้อยละ 87.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการประเมินผลการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ จุดมุ่งหมายหลักของการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิจัยครั้งนี้คือเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์และประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการประเมินสามารถนำไปพัฒนาปรับปรุง ผู้เรียนวิธีการสอน และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น (บุญศรี พรหมพินธุ์ และนवलเสน่ห์ วงศ์เชิดธรรม, 2545) จากการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม มีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.31 คิดเป็นร้อยละ 81.54 เมื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ช่วยให้การเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่สนใจ นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน และสามารถทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ได้อย่างผ่านเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับชรินทร์ทิพย์ ปฎิมาประกร (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิพิกเชชั่น พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิพิกเชชั่นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับสรันุช กอบพิมาย (2562) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้หน่วย Number กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยนักเรียนมีพัฒนาการอย่างเห็นได้อย่างชัดเจน

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นโดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายตามบุญชม ศรีสะอาด (2545) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.43$, S.D.=0.61) มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.15 – 4.73 มีค่า S.D. อยู่ระหว่าง 0.50 – 0.80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคำถามพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.73$, S.D. = 0.45) ในข้อคำถาม นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม และมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำสุด ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.80) ในข้อคำถาม เวลาที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา จะเห็นได้ว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดที่เข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เนื่องจากกิจกรรมมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น ต่างจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการพูดโต้ตอบสื่อสารของเมื่อก่อน ที่ทำให้นักเรียนไม่ค่อยตอบสนอง และทำกิจกรรมเหมือนถูกบังคับให้ทำ สอดคล้องกับนุสรา ยาบ่า, ชุตินา ทักโร และ นงนภัสส์ มากชูชิต (2563) ที่ศึกษางานวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน ผลการวิจัย คือ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$) และชฎาพร ยางเงิน (2561) ที่ได้วิจัยศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$)

ข้อค้นพบ หรือองค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ครั้งนี้ มีข้อค้นพบและองค์ความรู้ใหม่ ดังนี้

การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม สามารถแก้ปัญหาการเรียนภาษาในอดีตที่นักเรียนมักถูกบังคับให้ทำกิจกรรม หรือ ไม่กล้าโต้ตอบ โดยมีวิธีการสอนแบบ 2W3P ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยในการสอนใช้โครงสร้างประโยคและความถูกต้องทางไวยากรณ์ ส่วนเกม ทำหน้าที่เป็นตัวขับเคลื่อน ในขั้น Practice เพื่อเปลี่ยนการฝึกฝนที่ซ้ำซากให้กลายเป็นความสนุกสนาน ลดความวิตกกังวล และสร้างความมั่นใจในการสื่อสาร การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พบว่าชุดกิจกรรมนี้มีประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 84.94/84.38$ และคะแนนความสามารถด้านการพูดสูงถึง 87.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม นอกจากสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว ยังสามารถช่วยพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ข้อค้นพบที่น่าสนใจจากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ($\bar{x} = 4.43$) ซึ่งข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการจัดกิจกรรม ($\bar{x} = 4.73$) กล่าวคือ ความพึงพอใจของผู้เรียนไม่ได้เกิดจากความสนุกของเกมเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณเองเข้าใจและทำได้ ซึ่งเป็นกรสร้างแรงจูงใจภายใน ที่ยั่งยืนกว่าการใช้เกมเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกม รวมทั้งประโยชน์ที่นักเรียนได้รับให้เข้าใจโดยละเอียดอย่างชัดเจนก่อนจัดกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนรับทราบและปฏิบัติไปในทางเดียวกัน เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่างกัน

1.2 ครูผู้สอนควรวางแผนเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกระบวนการสอน และควรเผื่อเวลาให้เหมาะสมกับการฝึกฝนของนักเรียน เพื่อไม่ให้ให้นักเรียนกดดันมากเกินไป

1.3 ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่หลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาของบทเรียนและความสามารถของผู้เรียนภายใต้การจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกม

1.4 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกม เป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดคำตอบในประโยคสนทนาตามสถานการณ์ต่าง ๆ เอง โดยใช้ข้อมูลของนักเรียนเอง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้น และมีความสุข จะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำแนวคิดไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทได้

1.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกม ควรคำนึงถึงความพร้อมของอุปกรณ์ในชั้นเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้และอุปกรณ์การเล่น เช่น เครื่องฉายภาพโปรเจคเตอร์ จอรับภาพ ลำโพง ลูกบอล กระดานเกม เป็นต้น และควรมีของรางวัลในการเพิ่มแรงจูงใจให้ผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำวิจัยการจัดการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมกับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

2.2 ควรทำวิจัยการจัดการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น การฟัง การอ่าน หรือการเขียน เป็นต้น

2.3 ควรทำวิจัยการจัดการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P ร่วมกับเกมให้เหมาะสมกับระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว

กรองกาญจน์ มูลไธสง, วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ และสำราญ กำจัดภัย. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2568, จาก https://gsmis.snru.ac.th/e-thesis/thesis_detail?r=60421249104



- ชญาנית บำรุง. (2566). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม: มหาสารคาม.
- ชญาพร ยางเงิน. (2561). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์). สาขาวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม: มหาสารคาม.
- ชรินทร์ทิพย์ ปฎิมาประกร. (2564). *การศึกษผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน*. (วิทยานิพนธ์). สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต: กรุงเทพมหานคร.
- ชารีปะ รักดี. (2562). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ 2W3P โดยใช้หนังสืออ่านเพิ่มเติมชุด A little Guide เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 2(5), 42-48.
- ณัฐพร พรมวัง. (2562). *การพัฒนาชุดการสอนทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไข การกระทำที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง-พูด เจตคติและความมั่นใจในตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์). สาขาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร: สกลนคร
- ทิตนา แคมมณี. (2546). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุสรายา บาบ, ชุตติมา ทักโร และนงนภัสส์ มากชูชิต. (2563). *การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเครือข่ายไผ่สีทอง อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล. การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14*. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- บุญศรี พรหมพันธ์ และนวลเสน่ห์ วงศ์เชิดธรรม. (2545). *แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในประมวลสาระ ชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินการศึกษา หน่วยที่ 5*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์: นนทบุรี.
- เผชญิ กิจระการ. (2544). *การวิเคราะห์ประสิทธิภาพและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา E1/E2. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 7(12), 44-52.
- รงค์เทพ ลิ้มมณี. (2563). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์). สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต: ปทุมธานี.
- วาริณี ไกรศรี และคณะ. (2563). *การศึกษผลการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง Number โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 2. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 5 ประจำปี 2563*. หลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี: อุบลราชธานี.

- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2540). การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ. (วิทยานิพนธ์). คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร: กรุงเทพมหานคร.
- สกาวิรัตน์ ยศพรมราช และเกวลี สร้อยสังวาลย์. (2565). ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) จังหวัดกำแพงเพชร. (สารนิพนธ์). สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร: กำแพงเพชร.
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล. ม.ป.ท : ม.ป.พ.
- สร้อยนุช กอบพิมาย. (2562). การศึกษาผลการเรียนรู้หน่วย Number กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 1. วารสารสักทอง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 25(4), 171-185.
- สลิสยา ยุคตะนันท์. (2560). ชาวไทยทักษะภาษาอังกฤษแยะ อันดับ 53 จาก 80 ประเทศ. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2565, จาก <https://www.voicetv.co.th/read/538570>
- สมัญพณา อธิภักศิริ. (2559). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์). สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม: มหาสารคาม.
- เสาวภา ฉายะบุระกุล. (2547). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริยา คณิวรรณท์. (2541). ค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อการพัฒนาความสามารถเพื่อการสื่อสารและสร้างเสริมทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนสารนิพนธ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรอุมา จารเครือ และสมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (2563). การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา. การประชุมวิชาการเสนอมผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 20 ประจำปี 2565 มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อรุณวรรณ พิทยาวิวัฒน์กุล. (2568). การพัฒนาชุดฝึกทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรม เป็นฐานร่วมกับรูปแบบการสอน 2W3P กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. สืบค้นเมื่อ 3 ธันวาคม 2565, จาก https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=195199&bcat_id=16