

การพัฒนาเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

The Development of an Adventure Game to Enhance English Vocabulary Learning

กาญจนา วรรณยศ¹, สันติ เต็มผล², สมภาร ปอสูงเนิน³

¹คณะบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลทางธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครสุวรรณภูมิ, kanjana.wannayos@gmail.com

²คณะบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลทางธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครสุวรรณภูมิ, Santi@bsu.ac.th

³คณะบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลทางธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครสุวรรณภูมิ, somparn@bsu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมผจญภัยในรูปแบบเชิงโต้ตอบสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 2) ส่งเสริมความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เกมผจญภัยในดินแดนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ออกแบบขึ้นโดยเฉพาะ และแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อเกมในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 แสดงให้เห็นว่าเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเบื้องต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การพัฒนาเกม เกมผจญภัย การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้ผ่านเกม สื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ

Abstract

This research aimed to: 1) develop an interactive adventure game to promote English vocabulary learning, and 2) enhance learners' basic English vocabulary knowledge through a game-based learning process. The sample group consisted of 20 Grade 4 students. The research instruments included a specially designed adventure game titled "Adventure in the English Vocabulary Land" and a satisfaction questionnaire to evaluate learners' perceptions of the game. The statistical methods used for data analysis were mean and standard deviation. The research findings revealed that learners expressed a high level of satisfaction with the game, with an average score of 4.31. This indicates that the developed game was effective in promoting basic English vocabulary learning and served as an engaging educational tool that stimulated learners' interest.

Keywords: Game Development, Adventure Game, English Vocabulary Learning, Game-Based Learning, Interactive Educational Media

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือหลักในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ แนวทางการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในปัจจุบันยังคงเน้นการท่องจำแบบซ้ำ ๆ ผ่านการใช้แบบฝึกหัด หนังสือเรียน หรือการสอนแบบบรรยาย ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนจำนวนมากขาดความสนใจ ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพในระยะยาว

สื่อเกมจึงนับเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อยกระดับกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะเกมที่ออกแบบอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพการ์ตูน สีสันสดใส และมีระบบการเล่นที่ทันสมัย ลักษณะของเกมสามารถสร้างความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เรียนได้ อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ฝึกการคิดอย่างมีแบบแผน มีเป้าหมายที่ชัดเจน และก่อให้เกิดแรงจูงใจในเชิงบวก

เกมผจญภัยในดินแดนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบที่แตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิม โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการเล่นเกมที่มิปฏิสัมพันธ์ และช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย เพื่อช่วยในการฝึกฝน พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เป็นสื่อที่มีตัวเลือกหนึ่งที่สามารถช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหา สอดแทรกความรู้ให้มีความรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ คำศัพท์และเสริมสร้างทักษะทางภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมผจญภัยในรูปแบบเชิงโต้ตอบสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อส่งเสริมความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบเกม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับแนวคิด และกระบวนการพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือการพัฒนาสื่อการเรียนรู้
2. ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เพิ่มขึ้น อันส่งผลต่อทักษะด้านภาษาที่จำเป็นในการเรียนรู้

ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้ระเบียบวิธีเชิงพัฒนา (Developmental Research) โดยเน้นการออกแบบและพัฒนาเกมผจญภัยในรูปแบบเชิงโต้ตอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา พร้อมทั้งประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นต่อเกมที่พัฒนาขึ้น โดยมีกรอบแนวคิดทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ทฤษฎีเกม (Game Theory)

ทฤษฎีเกมถูกนำมาใช้เพื่อออกแบบกลไกการตัดสินใจภายในเกม โดยผู้เล่นจะต้องตัดสินใจเลือกคำศัพท์ที่ถูกต้องเพื่อผ่านแต่ละด่าน ซึ่งสถานการณ์ในเกมจะมีทางเลือกที่หลากหลาย ส่งผลให้ผู้เล่นต้องวิเคราะห์ และตัดสินใจอย่างเป็นเหตุเป็นผลตามเป้าหมายของตน การใช้ทฤษฎีเกมช่วยเพิ่มความท้าทาย และความมีเหตุผลในลำดับการเล่น ซึ่งส่งเสริมพฤติกรรมการคิดอย่างมีกลยุทธ์ของผู้เรียน

2. ทฤษฎีการออกแบบเกม (Game Design Theory)

กระบวนการพัฒนาเกมในครั้งนี้อิงตามหลักการออกแบบเกมที่เน้นองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ กลไก (mechanics) ระบบกฎ (rules) และรูปแบบการเล่น (gameplay) เพื่อให้เกมสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ โดยรูปแบบของเกมผจญภัยจะเน้นการดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่องในบริบทของ “ดินแดนคำศัพท์” ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ให้สอดคล้องกับการใช้งานจริงของคำศัพท์

3. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs)

นำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เล่น โดยเฉพาะในระดับความต้องการทางจิตใจ เช่น ความรู้สึกประสบความสำเร็จ ความภาคภูมิใจในตนเอง และการยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งสะท้อนผ่านกลไกให้การปลดล็อกด่าน และระบบสะสมคะแนนในเกม ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกก้าวหน้าและพึงพอใจในตนเองจากการเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง

4. ทฤษฎีเมจิกเซอร์เคิล (Magic Circle Theory)

ทฤษฎีนี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมให้มีความสมจริง เสริมสร้างบรรยากาศของโลกเสมือนที่สามารถแยกผู้เล่นออกจากโลกแห่งความจริง เช่น การใช้ภาพเคลื่อนไหว สี สันตไสเสียงประกอบ และเนื้อเรื่องที่ดึงดูดใจ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม และจดจ่อกับการเรียนรู้ภายในเกม

5. การพัฒนาเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีขอบเขตการทำงานแบ่งตามผู้ ดังนี้

1) ส่วนการนำเสนอเกม

- 1.1 ผู้เล่นลงชื่อเข้าใช้แล้วกดเริ่มเกมได้เลย
- 1.2 มีระดับให้เลือกเล่น ง่าย และยาก
- 1.3 มีคำอธิบายการเล่นเกมที่ผู้เล่นสามารถข้ามขั้นตอนนี้ได้
- 1.4 มีระบบเก็บบันทึกคะแนนของผู้เล่นโดยใช้สัญลักษณ์หัวใจ
- 1.5 ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมให้ผ่านจึงจะเล่นด่านถัดไปได้
- 1.6 หากผู้เล่นเรียงตัวอักษรผิด เกิน 3 ครั้ง จะต้องเล่นใหม่
- 1.7 สามารถกดปุ่มเปิด ปิดเสียงได้
- 1.8 แสดงผลในรูปแบบ 3 มิติ
- 1.9 เป็นเกมที่เล่นได้บน Smartphone ระบบปฏิบัติการ Android
- 1.10 มีคำอธิบายวิธีเล่นของเกม
- 1.11 ให้ผู้เล่นเรียงตัวอักษรภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง

2) ตัวละครอนิเมชันหลัก มี 2 ตัว ประกอบด้วย

- 2.1 เด็กผู้หญิง (ผู้เล่น)
- 2.2 กระต่าย (เป็นผู้แนะนำการเล่น)

3) ฉากหลังในเกมมี 6 ฉาก ประกอบด้วย

- 3.1 ฉากหน้าหลักเข้าเกมส์
- 3.2 ฉากด่านที่ 1 หมวด Hello: การทักทาย เช่น Hello, Hi, Goodbye
- 3.3 ฉากด่านที่ 2 หมวด My family: ครอบครัวของฉัน เช่น dad, mom
- 3.4 ฉากด่านที่ 3 หมวด My Body: ร่างกายของฉัน เช่น arm, ear, hair
- 3.5 ฉากด่านที่ 4 หมวด My Classroom: ห้องเรียนของฉัน เช่น Chair, Table
- 3.6 ฉากด่านที่ 5 หมวด My Occupation: อาชีพของฉัน เช่น Doctor, Teacher3)

การพัฒนาเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อ

การพัฒนาเกมผจญภัยในดินแดนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้วิเคราะห์เนื้อหา และพัฒนาตามเทคนิคการสร้างแอนิเมชัน ตามหลักการสร้างภาคเคลื่อนไหว ซึ่งผู้ชมสามารถรับชมสื่อแอนิเมชัน โดยมีตัวอย่างสื่อ ดังนี้



ฉากที่ 1 ฉากเริ่มเกม หน้าลงชื่อเข้าใช้



ฉากที่ 2 ฉากเลือกระดับความยาก ง่าย ของ เกม



ฉากที่ 3 คำอธิบายเกม มีปุ่มกดข้าม



ฉากที่ 4 ฉากแนะนำเกม ในดินแดนผจญภัย จะมีเด็กผู้หญิงเป็นผู้เล่นและกระต่ายเป็นผู้พูดกติกาการเก็บหัวใจในแต่ละด่านให้ครบทั้งหมด 5 ดวง



ฉากที่ 5 ฉากด่านที่ 1 หมวด Hello : การทักทาย เช่น Hello, Hi, Goodbye



ฉากที่ 6 ฉากด่านที่ 2 หมวด My family : ครอบครัวของฉัน เช่น dad, mom



ฉากที่ 7 ฉากด่านที่ 3 หมวด My Body : ร่างกายของฉัน เช่น arm, ear, hair



ฉากที่ 8 ฉากด่านที่ 4 หมวด My Classroom : ห้องเรียนของฉัน เช่น Chair, Table



ฉากที่ 9 ฉากด่านที่ 4 หมวด My Occupation : อาชีพของฉัน เช่น Doctor, Teacher



ฉากที่ 10 ฉากหน้าเกม GAME OVER หากตอบคำถามผิด 3 ครั้งจะกลับไป เริ่มใหม่ขึ้นจอ



ฉากที่ 11 ฉากหน้าตั้งค่า จะมีตัวเลือกให้เริ่มเกมใหม่



ฉากที่ 12 ฉากเริ่มใหม่เกมและสรุปคะแนนของด่าน

ผลการวิจัย

ผลการประเมินโดยกลุ่มตัวอย่าง

การประเมินผล การพัฒนาเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้เผยแพร่ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน โดยมีคำตอบที่กำหนดไว้คือ มีความเหมาะสมดีมาก มีความเหมาะสมมาก มีความเหมาะสมปานกลาง มีความเหมาะสมพอใช้ มีความเหมาะสมควรปรับปรุง โดยเรียงลำดับตัวเลข จาก 5 ไปถึง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็น ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของ การพัฒนาเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	μ	σ	ความพึงพอใจ
1. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการสะกดคำศัพท์	4.25	0.66	มาก
2. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการใช้คำในประโยค	4.15	0.80	มาก
3. เกมคำศัพท์มีความน่าสนใจ สนุกสนาน	4.44	0.75	มาก
4. เกมคำศัพท์เหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน	4.45	0.55	มาก
5. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ทักษะการเขียนสะกดคำ และนำไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้	4.55	0.69	มากที่สุด
6. เกมคำศัพท์กระตุ้นความน่าสนใจ	4.45	0.80	มาก
7. เกมคำศัพท์สร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ดี	4.15	0.77	มาก
8. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์	4.20	0.85	มาก
9. เกมคำศัพท์ช่วยนักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่าย และมากขึ้น	4.30	0.84	มาก
10. นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.25	0.78	มาก
รวม	4.31	0.74	มาก

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับ "มาก" โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.31 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 แสดงให้เห็นว่าเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองต่อความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการสะกดคำ การจดจำคำศัพท์ และการนำไปใช้ในประโยค ซึ่งได้รับคะแนนเฉลี่ยในระดับสูง เช่น รายการ “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ ทักษะการเขียนสะกดคำ และนำไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้” ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 4.55 อยู่ในระดับ "มากที่สุด"

ผลการวิจัยครั้งนี้ สอดคล้องกับแนวคิด บุชรีย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งตัวเกมมีการออกแบบระบบคะแนน และด่านต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความก้าวหน้าและได้รับการยอมรับจากความสำเร็จในการเล่นเกมน

นอกจากนี้ ยัง สอดคล้องกับแนวคิดของ ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ซึ่งกล่าวถึงการสร้างโลกสมมติที่ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมอยู่ในขอบเขตของเกม โดยผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน มีความสุขในการเล่นเกมน (ค่าเฉลี่ย 4.25 – 4.45) แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถมีสมาธิ และจดจ่ออยู่กับการเรียนรู้ภายในเกมได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น ผลการวิจัยในครั้งนี้จึงยืนยันได้ว่า การใช้เกมผจญภัยในดินแดนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านความเข้าใจ การจดจำ และการนำไปใช้จริง อีกทั้งยังสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม

อภิปรายผล

จากการพัฒนาเกมผจญภัยในดินแดนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า เกมสามารถสร้างความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเนื้อหา และรูปแบบของเกมที่เน้นการผจญภัย และปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสามารถสะกดคำศัพท์ได้ดีมากขึ้น

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อเกม มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.31 ซึ่งอยู่ในระดับ "มาก" แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ผ่านเกม โดยเฉพาะในด้านความสนุกสนาน ความเหมาะสมกับระดับความรู้ และความสามารถในการช่วยจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นว่า เกมผจญภัยในดินแดนคำศัพท์ไม่เพียงแต่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมทักษะด้านภาษาเท่านั้น แต่ยังสามารถพัฒนาทักษะการคิด การวางแผน และการจดจำของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ที่เชื่อว่าผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมหรือสถานการณ์จริงที่มีความหมายสำหรับตนเอง

ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมผจญภัยในดินแดนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่ามีข้อเสนอแนะในการพัฒนาเกมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าสนใจในการเรียนรู้ของผู้เล่น ดังนี้

1. ควรเพิ่มความหลากหลายของคำศัพท์ ในเกมให้ครอบคลุมหมวดหมู่ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ สิ่งของในห้องเรียน อาหาร หรือกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เพื่อป้องกันความรู้สึกซ้ำซากและเพิ่มความท้าทายให้แก่ผู้เล่น
2. ควรเพิ่มเติมเสียงบรรยายหรือเสียงพูดประกอบ เพื่อช่วยในการฝึกทักษะการฟังและการออกเสียงของผู้เรียน ตลอดจนช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจความหมายและการใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องยิ่งขึ้น
3. ควรพัฒนาเนื้อหาเกมให้มีระดับความยากที่หลากหลาย และจัดลำดับตามความสามารถของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบก้าวหน้าและลดความรู้สึกล้มเหลวจากความง่ายหรือซ้ำซากของเนื้อหาเดิม

เอกสารอ้างอิง

- จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Modern Learning Development*, 7(4), 320-331.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม. *วารสารช่อพะยอม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 30(1), 95-103.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน, สุทัศน์ นาคจัน (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งนอย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 8(2), 1672-1684.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- สุภาษิต พาณยง. (2555). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช].
- ศศิประภา ยอดศิลป์, ประดิษฐ์ ศรีโนนยาง. (2022). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์. *วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ*, 2(5), 9-15. <https://ojs.mbuslc.ac.th/index.php/issj/article/view/137>
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนา อำเภอฟุ่ย์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม].
- Jenny Dooley & Virginia Evans. (2567). หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ EXTRA and Friends ป.4. <https://www.aksorn.com/store/2/product-details-379>
- Ken Benmore. (2567). ทฤษฎีเกม: ความรู้ฉบับพกพา. <https://happeningandfriends.com/product-detail/3792?lang=th>