

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
ผู้รายงาน	นายประภาส สมยาภักดี
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
สถานศึกษา	โรงเรียนคำเพิ่มพิทย
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23
ปีที่พิมพ์	2559

วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า (1) เพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่าร้อยละ 50 (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 9 คน โรงเรียนคำเพิ่มพิทย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ (1) เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 9 ชุด (2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ (3) แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 1 ฉบับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ (Percentage : %) ค่าเฉลี่ย (Mean : μ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : σ)

ผลการศึกษาพบว่า

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่จัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.58/80.37 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีค่าเท่ากับ 0.6846 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ร้อยละ 68.46

2. ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาคำศัพท์
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่
4/3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษา
เวียดนาม ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : เกมปริศนาคำศัพท์ ความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนาม