



ผลของการใช้เทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot It
เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*
EFFECTS OF USING THE TOTAL RESPONSE TECHNIQUE WITH THE SPOT IT GAME
ON ENGLISH VOCABULARY RETENTION OF GRADE 4 STUDENTS

ศิริรัตน์ พัฒน์ฉิม, พจนานท ขอประเสริฐ*

Sirirat Patchim, Potjanat Khoprasert*

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี สุราษฎร์ธานี ประเทศไทย

Faculty of Education, Surathani Rajabhat University, Surat Thani, Thailand

*Corresponding author Email: potjanat.kho@sru.ac.th

*Tel: 081-8934791

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot it ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot it ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านบางใหญ่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot it แบบรายชั่วโมง จำนวน 8 แผน 2) เกม Spot it 3) แบบประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบประเภทแบบทดสอบเลือกตอบ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot it โดยผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot It โดยใช้คำศัพท์ในหมวดหมู่ Action Verbs สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot It พบระดับความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.75, S.D. = 0.16)

คำสำคัญ การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง, เกม Spot It

Abstract

The objectives of this research were: 1) to compare the development of English vocabulary retention before and after instruction using the Total Physical Response (TPR) technique combined with the Spot It game among Grade 4 students, and 2) to examine students' satisfaction toward the learning activities using the TPR technique combined with the Spot It game among Grade 4 students. The sample consisted of 25 Grade 4 students from Ban

Bang Yai School during the first semester of the academic year 2025, selected through cluster sampling. The research instruments comprised: 1) eight hourly lesson plans using the TPR technique combined with the Spot It game, 2) the Spot It game, 3) a 20-item pre-test and post-test for English vocabulary evaluation in a multiple-choice format, and 4) a students' satisfaction questionnaire toward the instructional activities using the TPR technique combined with the Spot It game. The research findings revealed that the comparison of English vocabulary retention development before and after instruction using the TPR technique combined with the Spot It game focusing on Action Verbs vocabulary for Grade 4 students showed that post-test scores were significantly higher than pre-test scores at the .01 level of statistical significance. Regarding students' satisfaction toward the learning activities using the Total Physical Response technique combined with the Spot It game, the results indicated that the level of student satisfaction was at the highest level ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.16).

Keywords: English Vocabulary Retention, Total Physical Response, Spot It Game

บทนำ

ในยุคที่โลกเชื่อมต่อกันอย่างไร้พรมแดน ภาษาอังกฤษได้กลายเป็นสื่อกลางที่ขาดไม่ได้สำหรับการดำเนินชีวิต การประกอบสัมมาอาชีพและการแสวงหาความรู้ในเวทีระดับโลก หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญ โดยมุ่งพัฒนาความสามารถด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนให้สอดคล้องกับระดับการศึกษา โดยเฉพาะในช่วงชั้นประถมศึกษาซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญ เพราะการสร้างพื้นฐานทางภาษาได้อย่างแข็งแกร่งในช่วงวัยนี้จะช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดทักษะทางภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

คำศัพท์เป็นรากฐานสำคัญที่ให้เกิดการเรียนรู้ทักษะทางภาษาทุกด้าน ผู้เรียนที่มีวงคำศัพท์กว้างและแม่นยำมักแสดงให้เห็นความสามารถในการสื่อสารและการใช้ภาษาที่ดีกว่า ความสำคัญดังกล่าวสะท้อนให้เห็นได้จากนักวิชาการหลายท่านที่ต่างเห็นว่า คำศัพท์มีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้ภาษา ทั้งนี้ หากปราศจากไวยากรณ์ ผู้เรียนอาจสื่อสารได้เพียงเล็กน้อย แต่หากปราศจากคำศัพท์แล้ว การสื่อสารย่อมเกิดขึ้นไม่ได้เลย (Thornbury, S., 2002) ซึ่งไปในเป็นแนวทางเดียวกับ Schmitt, N ที่ได้ชี้ให้เห็นว่าคลังคำศัพท์ของผู้เรียนส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการรับสาร การผลิตสาร และความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาโดยรวม รวมถึง Nation, I. S. P. ที่กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์เป็นประตูบานแรกสู่การพัฒนาสมรรถนะทางภาษาในภาพรวม ดังนั้น การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีวงคำศัพท์ที่หลากหลายและเพียงพอจึงเป็นสิ่งสำคัญลำดับแรกในการจัดการเรียนการสอนภาษา (Nation, I. S. P., 2022); (Schmitt, N., 2010)

อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตและสำรวจพฤติกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านบางใหญ่ อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีสาเหตุหลักมาจากการขาดแรงจูงใจในการเรียน ประกอบกับทัศนคติที่มองว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่เข้าใจยากและไม่น่าเรียนรู้ ความรู้สึกดังกล่าวนำไปสู่ความเบื่อหน่ายและส่งผลกระทบต่อการใช้และทบทวน ทำให้ไม่สามารถเกิดการจดจำคำศัพท์ได้ในที่สุด (อภิสร่า พงษ์ชาติ และคณะ, 2564) ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องแสวงหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีความสนุกและรู้สึกอยากมีส่วนร่วม โดยคำนึงถึงธรรมชาติของผู้เรียนในวัยประถมศึกษาที่เรียนรู้ได้ดีผ่านกิจกรรมที่เน้นการลงมือทำ การเคลื่อนไหวร่างกาย และประสบการณ์ที่จับต้องได้ (Cameron, L., 2001)



ด้วยเหตุนี้ แนวทางหนึ่งที่สามารถตอบปัญหาดังกล่าวได้ คือ การนำเทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง หรือ Total Physical Response (TPR) มาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน โดยเทคนิคนี้อาศัยหลักการที่ว่าสมองจะจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างแม่นยำและยั่งยืนมากขึ้นเมื่อการเรียนรู้นั้นมาพร้อมกับการตอบสนองทางกาย กล่าวคือ การนำคำศัพท์มาเชื่อมกับท่าทางหรือการเคลื่อนไหวร่างกาย (Asher, J. J., 1969) นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเกม Spot It เข้ามาเป็นสื่อเสริม เนื่องจากเกimdังกล่าวกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำเทคนิค TPR ร่วมกับเกม Spot It มาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อส่งเสริมพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง หรือ One Group Pretest-Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เครือข่ายขุนทะเล จำนวน 260 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านบางใหญ่ จำนวน 25 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้หน่วยโรงเรียนในเครือข่ายเป็นหน่วยในการสุ่ม

ระยะเวลาในการทดลอง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยทำการวิจัยจำนวน 8 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมการประเมินคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นเวลาทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้เนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ14101 โดยผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์ในหมวดหมู่ Action Verbs ซึ่งเลือกจากหนังสือเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาตรฐานการเรียนรู้ 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และตัวชี้วัด ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคหรือข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it จำนวน 8 แผน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นแผนละ 1 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม และการวัดผล โดยใช้ดัชนี

ความสอดคล้อง (IOC) จากนั้นผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ มาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

2. เกม Spot it เป็นเกมการ์ดที่สามารถช่วยส่งเสริมทักษะการสังเกตและการตอบสนองอย่างรวดเร็ว ซึ่งผู้เล่นต้องหาสัญลักษณ์หรือภาพที่เหมือนกัน 1 ภาพ บนการ์ดแต่ละคู่ และพูดออกเสียงคำศัพท์พร้อมแสดงท่าทางของคำศัพท์ที่เหมือนกันบนการ์ดแต่ละคู่ ซึ่งสอดคล้องกับเทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) โดยมีการปรับเนื้อหาของเกมให้ตรงกับคำศัพท์ตามเนื้อหาที่ใช้จัดการเรียนการสอนและนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาความเหมาะสมก่อนนำไปใช้จัดกิจกรรม

3. แบบประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบประเภทแบบทดสอบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) ได้มาจากการคัดเลือกข้อสอบ ที่ผู้วิจัยทำขึ้นจำนวน 30 ข้อ เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีข้อสอบผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย (Multiple Choice Test) จำนวน 20 ข้อ

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it จำนวน 8 แผน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นแผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง

3. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย (Multiple Choice Test) จำนวน 20 ข้อ

4. ดำเนินการเก็บข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it

5. นำคะแนนจากผลการทดสอบที่ได้มาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน และเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. เปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it โดยการทดสอบสถิติเปรียบเทียบ (Wilcoxon) โดยดูค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it ผู้วิจัยนำข้อมูลการตอบแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยคำนวณจากสูตรเดียวกันกับการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนฯ ตามข้อ 1.1 และ วิเคราะห์ข้อเสนอแนะที่ได้จากนักเรียนโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Content analysis)

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ยของรายการข้อความที่วิเคราะห์ได้จากแบบสอบถาม ดังนี้ (พาราสุไลมาน, 2547)

คะแนนเฉลี่ย ระดับความพึงพอใจ

4.50 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด



3.50 - 4.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับมาก
2.50 - 3.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
1.50 - 2.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับน้อย
1.00 - 1.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it

ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it

	\bar{x}	S.D.
ก่อนเรียน	4.24	3.00
หลังเรียน	11.29	4.66

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนแบบประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 11.29 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.66 และคะแนนประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.00 ดังนั้นนักเรียนที่ได้เรียนเทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it มีผลการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษแตกต่างจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it มีการพัฒนาด้านการจดจำคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it

ตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา			
1. ครูอธิบายเทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วย ท่าทาง (TPR)	4.73	0.46	มากที่สุด
2. ครูชี้แจงการเล่นเกม Spot it ชัดเจน ปฏิบัติตามได้	4.73	0.46	มากที่สุด
3. การใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it ใช้ภาษาเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.40	0.51	มาก
4. นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น	4.87	0.35	มากที่สุด
5. นักเรียนเห็นว่าการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it ทำให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.87	0.35	มากที่สุด
รวม	4.72	0.43	มากที่สุด

ตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน			
6. นักเรียนทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ	4.93	0.26	มากที่สุด
7. นักเรียนทำกิจกรรมได้ครบตามคำชี้แจง	4.67	0.49	มากที่สุด
8. นักเรียนทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน ไม่รู้สึกเบื่อ	4.80	0.41	มากที่สุด
9. กิจกรรมในการสอนมีความน่าสนใจ	4.80	0.41	มากที่สุด
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.67	0.49	มากที่สุด
รวม	4.77	0.41	มากที่สุด
ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอน			
11. เกม Spot it มีความน่าสนใจ	4.80	0.41	มากที่สุด
12. เกม Spot it ช่วยกระตุ้นความสนใจในกิจกรรม	4.73	0.46	มากที่สุด
13. ขนาดของรูปภาพดูง่าย เหมาะสม	4.80	0.41	มากที่สุด
14. นักเรียนอยากทำกิจกรรมโดยใช้เกม Spot it	4.73	0.46	มากที่สุด
15. เกม Spot it ช่วยให้เข้าใจคำศัพท์มากขึ้น	4.73	0.46	มากที่สุด
รวม	4.76	0.44	มากที่สุด
ด้านวัดผลและประเมินผล			
16. เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.67	0.49	มากที่สุด
17. คำศัพท์ในการประเมินมีความแปลกใหม่	4.60	0.51	มากที่สุด
18. นักเรียนได้ทราบคะแนนของกิจกรรมที่ทำ	4.80	0.41	มากที่สุด
19. การประเมินผลครอบคลุมในเนื้อหาที่เรียน	4.73	0.46	มากที่สุด
20. นักเรียนคิดว่าหลังการเรียนโดยใช้เทคนิคการ สอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับ เกม Spot it จะทำให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.76	0.37	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.75	0.16	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.16) ดังนั้นเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.43) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.77$, S.D. = 0.41) ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.44) และด้านวัดผลและประเมินผลมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.37) และเมื่อพิจารณาประเด็นพบว่า ประเด็นที่ 20 นักเรียนคิดว่าหลังการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอน แบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it จะทำให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น เป็นประเด็นที่มีค่ามากที่สุด ($\bar{x} = 5.00$, S.D. = 0.00) และประเด็นที่ 3 การใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it ใช้ภาษาเหมาะสม เข้าใจง่าย เป็นประเด็นที่มีค่าน้อยที่สุด ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.51)



อภิปรายผล

การเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot It โดยใช้คำศัพท์ในหมวดหมู่ Action Verbs สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และคะแนนประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 11.29 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.66 และคะแนนประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.00 ดังนั้นนักเรียนที่ได้เรียนเทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกม Spot it ส่งผลให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นและสอดคล้องกับแนวทางการวิจัยของกมลวรรณ ใจยา และปริญญาภา สีสทอง ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (กมลวรรณ ใจยา และปริญญาภา สีสทอง, 2567) แนวคิดวิจัยของปาริฉัตร ชำนาญศิลป์ ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษเรื่อง Food and Drinks โดยใช้เกม Spot it ซึ่งนักเรียนได้รับการพัฒนาการจดจำคำศัพท์และมีผลการจดจำคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เมื่อได้ใช้เกม Spot it (ปาริฉัตร ชำนาญศิลป์, 2566) และงานวิจัยของรัตนา ปิ่นไพบูลย์ ที่ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งพบว่าความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการดังกล่าวสามารถพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่าวิธีการสอนแบบ TPR ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อันเป็นแนวทางที่สนับสนุนผลการวิจัยในครั้งใหม่ที่พบว่าการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นเช่นเดียวกัน (รัตนา ปิ่นไพบูลย์, 2565)

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot it มีความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.75, S.D. = 0.16) ที่เป็นเช่นนี้เพราะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ร่วมกับเกม Spot It ทำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เสริมสร้างความรักความสามัคคีในหมู่เพื่อน ซึ่งนักเรียนจะต้องมีการช่วยเหลือกันและกันเพื่อให้กิจกรรมกลุ่มสำเร็จ และในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาของบทเรียนที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ตามผลการประเมินคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot it ผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวทางสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้และการพัฒนาการวิจัยในอนาคต คือ ในด้านการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนควรเลือกใช้สื่อการสอนที่จับต้องได้และมีสีสันสวยงาม เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และหากนำสื่อวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียนมาประกอบการสอนด้วย จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้ในกิจกรรมควรเป็นคำที่สามารถสื่อความหมายผ่านท่าทางได้อย่างชัดเจนและไม่ซับซ้อนเกินไป เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับแนวทางการวิจัยในครั้งต่อไป ควรขยายขอบเขตของคำศัพท์ให้ครอบคลุมหมวดหมู่ที่หลากหลายมากขึ้น

เช่น หมวดยอาหาร หมวดยสัตว์ หรือหมวดยอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับระดับชั้น เพื่อเพิ่มพูนคลังคำศัพท์ของนักเรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น และควรมีการศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิผลระหว่างการใช้เทคนิคการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับเกม Spot it กับการสอนตามแนวทางเดิม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของนวัตกรรมการสอนนี้อย่างชัดเจน

เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ ใจยา และปริญญาภาส สีทอง. (2567). การพัฒนาหลักสูตรการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย. วารสาร มจร.ทริภูมัยปริทรรศน์, 8(3), 174-187.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ปาริฉัตร ชำนาญศิลป์. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษเรื่อง Food and Drinks โดยใช้เกมสโตน อิท (Spot It) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดกระท่อมแพ้ว. เรียกใช้เมื่อ 30 สิงหาคม 2568 จาก <https://fliphtml5.com/dsbeg/aibo>
- พาร่า สุไลมาน. (2547). กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอิสลามสันติชน กรุงเทพมหานคร. ใน สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิธีวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 9). นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รัตนา ปิ่นไพบูลย์. (2565). การพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองจิก และ โรงเรียนบ้านจันทิมา จังหวัดกำแพงเพชร. ใน สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา ภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อภิสร่า พงษ์ชาติ และคณะ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 11(3), 98-105.
- Asher, J. J. (1969). The Total Physical Response Approach to Second Language Learning. *The Modern Language Journal*, 53(1), 3-17.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Milton Keynes: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. . (2022). *Learning vocabulary in another language*. (3rd ed.). Wellington: Cambridge University Press.



Schmitt, N. (2010). *Researching Vocabulary: A Vocabulary Research Manual*. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Essex: Pearson Education.