

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรัง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลของการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 หลังการใช้เกม กับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70
3. หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักศึกษา ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

3. สมมติฐานของการวิจัย

การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 หลังเรียนด้วยเกมสูงกว่าก่อนเรียน

4. ขอบเขตของการวิจัย

(1) ประชากร

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก จำนวน 16 คน ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2562

(2) ตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ เกม

ตัวแปรตาม คือ ผลของการใช้เกมพัฒนาการจดจำคำศัพท์

(3) เนื้อหาที่ใช้สอน

คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องใช้ในสำนักงาน

(4) ช่วงเวลา

ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

เกม หมายถึง การเล่นที่มีระเบียบ ระบบ กฎเกณฑ์ มีเงื่อนไข ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง และเป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม

ความจำ หมายถึง ความสามารถในการสะสมประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้ แล้วสามารถแสดงประสบการณ์ดังกล่าวออกมาในรูปของการระลึกได้หรือการแสดงออกทางพฤติกรรม

นักศึกษา หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

การจดจำคำศัพท์ หมายถึง การคงไว้ซึ่งความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว หลังจากผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่ง วัดได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดข้อสอบ

6. ประโยชน์ของการวิจัย

นักศึกษา

ฝึกการเรียนรู้ด้านทักษะการจดจำคำศัพท์ เปลี่ยนการจำระยะสั้นเป็นการจดจำระยะยาว มีความกล้าแสดงออกในการสื่อสารภาษาต่างประเทศ

ครูผู้สอน

สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนให้สนุกสนานแก่ผู้เรียน กระตุ้นให้ครูคิดรูปแบบการสอนแบบใหม่ สร้างสัมพันธภาพที่ดีให้แก่ครูและนักเรียน

7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

