



BINGO PLACES

นวัตกรรมการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโก

ชื่อผลงาน

การพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโก เรื่อง Places

ผู้จัดทำ

นางสาวนิชกานต์ โพธิ์ไกร

หน่วยงาน/สังกัด

โรงเรียนบ้านสันกำแพง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1



School



Library



Hospital



Park



Zoo



Bank



Restaurant



Market



Temple



Playground



1 ความเป็นมาและความสำคัญ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้สื่อสารในหลากหลายบริบททั้งด้านการศึกษาและการทำงาน การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษตั้งแต่ในช่วงวัยเด็ก จึงถือเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะด้านคำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน เพราะคำศัพท์เป็นสิ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคและสื่อสารความหมายได้อย่างถูกต้อง การเรียนการสอนในปัจจุบันได้ใช้เกมบิงโก เรื่อง Places

2 วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Places สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/7 โรงเรียนบ้านสันกำแพง
- เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังใช้เกมบิงโก

3 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

หลักการ ทฤษฎี หรือโมเดลที่ใช้
Active Learning, Learning by Playing,
Student-Centered Learning



4 วิธีดำเนินงาน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนการสอนผ่านเกมบิงโก
นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านสันกำแพง จำนวน 39 คน โดยมีแผนการทดลองเป็นแบบ กลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (One Group Pretest-Posttest Design)



5 ผลการดำเนินงาน

- ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น : นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Places สูงขึ้น
- ข้อมูลเชิงสถิติ

ผลสัมฤทธิ์ (คน)



ทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	ผลสัมฤทธิ์ (คน)
ก่อนเรียน	39	15
หลังเรียน	39	24

6 จุดเด่นและนวัตกรรม

- สิ่งใหม่ที่แตกต่าง**
 - ใช้เกมบิงโกเป็นสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Places
- จุดแข็งของผลงาน**
 - ผู้เรียนมีส่วนร่วม Active Learning
 - เรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning by Playing)
 - เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student-Centered Learning)
- ปัจจัยแห่งความสำเร็จ**
 - สื่อและเกมน่าสนใจ ใช้งานง่าย
 - ผู้เรียนมีแรงจูงใจและสนุกกับกิจกรรม
 - ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและให้คำแนะนำ

7 ผลกระทบและการต่อยอด

- ประโยชน์ที่เกิดขึ้น**
 - นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้น
 - กล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น
 - เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
- การขยายผล**
 - ใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ
 - เผยแพร่แนวทางให้ครูในโรงเรียน
- ความยั่งยืน**
 - พัฒนาเป็นเกมบิงโกในเนื้อหาอื่น ๆ เช่น Family, Food, Animals เป็นต้น

8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโก Places พบว่าความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/7 การดำเนินการวิจัยใช้รูปแบบ Pre-test และ Post-test โดยทำการทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดสถานที่ ของนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมเกมบิงโกการเรียนรู้รูปร่างแตกต่างกันเพียง 9 คน ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
ข้อเสนอแนะ

- ควรพัฒนาสื่อเกมบิงโกให้หลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น
- ควรขยายผลไปยังระดับชั้นอื่น ๆ
- ควรพัฒนาทักษะด้านอื่นควบคู่ไปด้วย เช่น การพูด การฟัง

9 จุดเด่นของสื่อ Bingo Places

- ❤ สีสันสดใส น่าสนใจ
- ❤ คำศัพท์สอดคล้องกับชีวิตจริง
- ❤ ใช้งานง่าย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
- ❤ เสริมทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน
- ❤ ประเมินผลได้ง่ายและรวดเร็ว
- ❤ พกพา สะดวก ใช้งานได้ทุกที่



10 ช่องทางการศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม

สามารถสแกน QR Code เพื่อดูเอกสารงานวิจัย
แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อบิงโก และตัวอย่างกิจกรรมเพิ่มเติมได้ที่

