

ชื่อเรื่อง การใช้เกมบิงโกเพื่อช่วยในการจำตัวเลข 1-10 ภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8
ชื่อผู้วิจัย นางสาววิณี ปลั่งบุญมี , นางนฤมล หนูพรม
หน่วยงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนปราจีนกัลยาณี
ปีการศึกษา 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ตัวเลข 1-10 ในภาษาฝรั่งเศส ให้เพิ่มขึ้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี จังหวัดปราจีนบุรี โดยใช้แบบทดสอบ ก่อนเรียน และหลังเรียน เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยร้อยละ การทำวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการประเมินที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระยะเวลาที่ใช้ในการประเมิน วันที่ 10 มิถุนายน 2562 ถึง วันที่ 13 สิงหาคม 2562 ผลการวิจัยพบว่านักเรียน มีการพัฒนาด้านการจดจำคำศัพท์ตัวเลขในระดับดี การใช้เกมบิงโก ในการเรียนการสอนเรื่องคำศัพท์ตัวเลข 1-10 ทำให้นักเรียนสนุกสนานและมีทัศนคติที่ดี ต่อการเรียนรู้วิชาภาษาฝรั่งเศส รวมทั้งนักเรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอีกด้วย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิง เชิงทดลอง
มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อแก้ไขปัญหาการจดจำตัวเลขภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนวิชาภาษาฝรั่งเศสहरषा ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 26 คน โดยจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 โดยใช้เกมบิงโก
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนใช้เกมบิงโก และหลังใช้เกมบิงโก ในรายวิชาภาษาฝรั่งเศส1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8
3. เพื่อปรับทัศนคติเกี่ยวกับการเรียนภาษาต่างประเทศ

เรื่อง ผลการใช้เกมบิงโกเพื่อช่วยในการจำตัวเลขภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8

ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 26 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ใบความรู้คำศัพท์จำนวน 1 – 10
2. แบบทดสอบ
3. แผ่นกิจกรรม เกมบิงโก
4. แบบบันทึกผลการประเมิน

วิเคราะห์ข้อมูลโดย ใช้สถิติและหาค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีการพัฒนาด้านการจดจำคำศัพท์เพิ่มเติมมากขึ้น