

ชื่อเรื่อง	การใช้เกมปิงโกเพื่อช่วยในการจำตัวเลข 1-20 ภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8		
ชื่อผู้วิจัย	นางสาววิณี ปลั่งบุญมี , นางนฤมล หนูพรม		
หน่วยงาน	กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	โรงเรียน ปราจินกัลยาณี	
ปีการศึกษา	2563		

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ตัวเลข 1-20 ในภาษาฝรั่งเศส ให้เพิ่มขึ้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี จังหวัดปราจีนบุรี โดยใช้แบบทดสอบ ก่อนเรียน และหลังเรียน เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยร้อยละ การทำวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการประเมินที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระยะเวลาที่ใช้ในการประเมิน วันที่ 3 สิงหาคม 2563 ถึง วันที่ 22 ตุลาคม 2563 ผลการวิจัยพบว่านักเรียน มีการพัฒนาด้านการจดจำคำศัพท์ตัวเลขในระดับดี การใช้เกมบิงโก ในการเรียนการสอน เรื่องคำศัพท์ตัวเลข 1-20 ทำให้นักเรียนสนุกสนานและมีทัศนคติที่ดี ต่อการเรียนรู้วิชาภาษาฝรั่งเศส รวมทั้งนักเรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอีกด้วย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิง เชิงทดลอง

มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อแก้ไขปัญหาการจดจำตัวเลขภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนวิชาภาษาฝรั่งเศสหรรษา ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 11 คน โดยจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 โดยใช้เกมบิงโก
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนใช้เกมบิงโก และหลังใช้เกมบิงโก ในรายวิชา ภาษาฝรั่งเศส 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8
3. เพื่อปรับทัศนคติเกี่ยวกับการเรียนภาษาต่างประเทศ

เรื่อง ผลการใช้เกมบิงโกเพื่อช่วยในการจำตัวเลขภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8

ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 11 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ใ้ความรู้คำศัพท์จำนวน 1 – 20
2. แบบทดสอบ
3. แผ่นกิจกรรม เกมบิงโก
4. แบบบันทึกผลการประเมิน

วิเคราะห์ข้อมูลโดย ใช้สถิติและหาค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีการพัฒนาด้านการจดจำคำศัพท์เพิ่มเติมมากขึ้น