



โครงการคอมพิวเตอร์
เรื่อง ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ
วิชา การเขียนโปรแกรมเชิงวิศวกรรมซอฟต์แวร์ รหัสวิชา 23102

จัดทำโดย

1. เด็กชายปัญญา สุวรรณคำ เลขที่ 11
2. เด็กชายศิริศักดิ์ เทนสุนา เลขที่ 12
3. นายสิริวิชญ์ สายวิเศษ เลขที่ 13
4. นางสาวจินต์จุฑา ยั่งยืน เลขที่ 16
5. นางสาวชลิตา บัวบังคร เลขที่ 19
6. นางสาวนันทิยา หนองม่วง เลขที่ 27
7. นางสาวปริฉัตร จันทะศิลา เลขที่ 31

เสนอ

คุณครู ปัทมาพร ทิศลี

โรงเรียนสตรีสิริเกศ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขตที่ 28

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ

หัวข้อโครงการ	ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ
ผู้จัดโครงการ	1. เด็กชายปัญญา สุวรรณคำ เลขที่ 11 2. เด็กชายศิริศักดิ์ เทนสุนา เลขที่ 12 3. นายสิริวิษณุ สายวิเศษ เลขที่ 13 4. นางสาวจินต์จุฑา ยั่งยืน เลขที่ 16 5. นางสาวชลิตา บัวบังศรี เลขที่ 19 6. นางสาวนันทิยา หนองม่วง เลขที่ 27 7. นางสาวปรีฉัตร จันทะศิลา เลขที่ 31
ครูที่ปรึกษา	คุณครูปัทมาพร ทิศลี คุณครูเด่นโชค ขุนพันธ์
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์
โรงเรียน	สตรีสิริเกศ
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

โครงการคอมพิวเตอร์ ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและพัฒนาเกมเรื่อง ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9 โรงเรียนสตรีสิริเกศ ที่มีต่อเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน เครื่องมือคือ เกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย

สรุปผลจากการทำโครงการคอมพิวเตอร์เรื่องทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ ทำให้นักเรียนเล่นเกมที่มีประโยชน์ ได้เล่นเกมที่ช่วยพัฒนาสมอง ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดความสนุกสนาน ช่วยเพิ่มความรู้ให้ผู้เล่น และนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในการศึกษาต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการพัฒนาเกมเรื่อง ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ นี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีเพราะได้รับความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีสิริเกศ นายสมศักดิ์ นันทวิสิทธิ์ คุณครูปัทมาพร ทิศลี ครูผู้สอนในรายวิชาโครงการคอมพิวเตอร์และ คุณครูเด่นโชค ขุนพันธ์ คุณครูที่ปรึกษาร่วมที่ตรวจสอบความถูกต้อง กำกับดูแลให้คำปรึกษาและคำแนะนำ ตลอดจนการจัดทำโครงการจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้บริหารโรงเรียนสตรีสิริเกศ คณะครูโรงเรียนสตรีสิริเกศทุกท่านและคุณพ่อคุณแม่ ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ในการทำโครงการ พัฒนาเกมเรื่อง ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
แนวคิด ที่มาและความสำคัญ	
วัตถุประสงค์	
บทที่ 2 หลักการและทฤษฎี	
คำศัพท์	
กลวิธีในการสอนคำศัพท์	3
บทที่ 3 อุปกรณ์และวิธีดำเนินงาน	4
วัสดุอุปกรณ์	
ขั้นตอนการดำเนินงาน	
แผนปฏิบัติงาน	7
สถิติที่ใช้ในการวัดข้อมูล	6
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	10
เอกสารอ้างอิง	
ภาคผนวก	11

รายละเอียดเกี่ยวกับโครงการ

1. แนวคิด ที่มา และความสำคัญ

ในโลกปัจจุบันนี้เด็กๆ ส่วนใหญ่เรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ แต่ส่วนน้อยที่จะใช้สำหรับศึกษาคือ เกม แต่ส่วนใหญ่คุณครูหรือโรงเรียนใช้วิดีโอแทนสื่อการสอน

ต้องการให้ในปัจจุบันจดจำคำศัพท์และช่วยในเรื่องการมีคำศัพท์ในสมองและทำให้เด็กๆ สื่อสารได้ง่ายเพราะมีคำศัพท์

ต้องการให้เห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษและเป็นภาษาที่สำคัญและสามารถใช้ได้ทั่วโลก

2. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเป็นการศึกษาอีกแบบ ในรูปแบบเกม

3. หลักการและทฤษฎี

โครงการพัฒนาการศึกษา เพื่อสื่อการสอนอีกรูปแบบหนึ่งแบบเกมส์ โดยใช้เว็บไซต์ thinkable.com

คำศัพท์คือ กลุ่มเสียง กลุ่มคำ เสียงพูดที่มีความหมายทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึนึกคิด ความต้องการ หรือความรู้ต่างๆ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลๆ หนึ่ง ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ จึงกล่าวได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษาใหม่ไม่เพียงพอ ผู้เรียนจะประสบปัญหาในการสื่อความหมายและความต้องการของตนเองในการใช้ภาษาต่างประเทศ และไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟัง ได้อ่านเป็นภาษาต่างประเทศ

ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร ดังนั้น คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

2 ประเภทของคำศัพท์

ในการสอนคำศัพท์ ผู้สอนควรคำนึงถึงระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าอยู่ในระดับใด จะต้องใช้คำศัพท์ประเภทไหน และมากน้อยเพียงใด ดังนั้นการแบ่งประเภทคำศัพท์ตามระดับของผู้เรียนสามารถแบ่งได้ 2 ประเภทคือ

1. คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้น ๆ ได้พบเห็นบ่อย ๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน นอกจากครูจะสอนให้รู้จักความหมายแล้ว จะต้องสอนให้นักเรียนสามารถใช้คำ ประโยค ได้ทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะขั้นการนำไปใช้

2. คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับชั้นนั้น ๆ ไม่ค่อยพบเห็นหรือนาน ๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟังและการอ่าน การสอนคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่ค่อยพบเห็นบ่อย ครูเพียงสอนแต่ให้รู้ความหมายที่ใช้ในประโยคก็เพียงพอ เน้นให้นักเรียนทั้งฟังและอ่านได้เข้าใจ โดยไม่เน้นให้นักเรียนเอาคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน นอกจากนี้ ยังได้มีการแบ่งประเภทของคำศัพท์ตามโอกาสที่ใช้หรือพบในแต่ละทักษะทางภาษา โดยแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์เพื่อการฟัง เป็นคำศัพท์ที่ใช้มากในเด็กเล็ก เพราะไม่เคยเรียนรู้ภาษามาก่อน เป็นคำศัพท์ที่ค่อนข้างง่าย และการเรียนรู้เกิดจากการฟังก่อน
2. คำศัพท์เพื่อการพูด เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในภาษาพูด ซึ่งต้องสัมพันธ์กับการฟัง คำศัพท์ที่ใช้ในการพูดนั้นต้องสามารถใช้สื่อความหมายได้ โดยคำศัพท์เพื่อการพูดจำแนกออกได้เป็น 3 ชนิด ได้แก่ คำศัพท์ที่ใช้ภายในบ้านหรือระหว่างเพื่อนฝูง คำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนหรือการทำงาน และคำศัพท์ที่ใช้ในการติดต่อราชการ หรือใช้ในชีวิตประจำวัน
3. คำศัพท์เพื่อการอ่าน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านและเป็นปัญหามากสำหรับเด็กที่เรียนภาษา คือ ต้องรู้ความหมายเพื่อที่จะนำไปตีความเนื้อหา และข้อความที่อ่านได้
4. คำศัพท์เพื่อการเขียน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่สูงและยาก เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการสอนที่ถูกต้องและเป็นทางการ

การแบ่งคำศัพท์ออกเป็นประเภทตามลักษณะการใช้และตามโอกาสดังที่กล่าวมานี้ มีผลสำคัญต่อที่จัดการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง กล่าวคือ สำหรับบทบาทของผู้สอนแล้ว ผู้สอนจะต้องช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ที่จำเป็นสำหรับการใช้ในโอกาสและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยการช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์นั้นๆ โดยมีพฤติกรรมด้านการออกเสียงและสะกดคำได้ ด้านการบอกความหมายของคำศัพท์ได้ และด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้อย่างถูกต้อง

3 กลวิธีในการสอนคำศัพท์

ในการสอนคำศัพท์ มีการใช้กลวิธีในการสอนคำศัพท์อย่างหลากหลาย ดังนี้

3.1 การใช้ของจริง (Real objects) เหมาะสำหรับการสอนคำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete noun) และไม่ลำบากสำหรับผู้สอนในการนำมาประกอบการสอน เช่น ของใช้ในห้องเรียน ผลไม้ ส่วนประกอบของของเล่น เป็นต้น

3.2 การใช้หุ่นจำลอง (Models) เหมาะสำหรับกรณีที่ผู้สอนไม่สะดวกในการนำของจริงมาใช้สอนคำศัพท์ เนื่องจากราคาแพง มีขนาดใหญ่ หรือไม่เหมาะสมในการนำมาใช้ในห้องเรียน เช่น การสอนผลไม้ นอกฤดู การสอนเรื่องสัตว์ หรือการสอนเรื่องยานพาหนะ เป็นต้น

3.3 การใช้รูปภาพ (Pictures) ปัจจุบัน รูปภาพเป็นอุปกรณ์การสอนที่หาง่าย ราคาถูก และน่าสนใจ สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้ง่ายทั้งคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งสามารถนำเสนอเป็นภาพกระดาษ หรือภาพอิเล็กทรอนิกส์ ขึ้นอยู่กับกิจกรรมและความเหมาะสมของห้องเรียน

3.4 การใช้กิริยาท่าทาง (Actions) ในการสอนคำศัพท์ที่เป็นการแสดงกิริยาท่าทาง หรือสามารถแสดงด้วยการแสดงท่าทาง เช่น คำกิริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท การใช้กิริยาท่าทางประกอบจะทำให้ผู้เรียนเห็นความหมายเด่นชัดขึ้น

3.5 การใช้คำนิยาม (Definition) ในการสอนคำที่สามารถใช้ประโยคง่ายๆ ในการให้นิยาม ความหมายของคำ การให้คำนิยามก็ทำให้นักเรียนเข้าใจคำนั้นๆ ได้ง่าย

3.6 การใช้บริบท (Context) การใช้บริบทในการสอนคำศัพท์ในกรณีที่คำนั้นๆ ไม่สามารถใช้ประโยคเพียงประโยคเดียวในการนิยามความหมายได้เข้าใจแต่ต้องอาศัยประโยคข้างเคียงหลายๆ ประโยค ช่วยบอกความหมาย

3.7 การใช้คำพ้องความหมาย (Synonym) คือการเอาคำศัพท์ที่มีผู้เรียนรู้จักและมีความหมายเดียวกันกับคำใหม่มาเปรียบเทียบกัน

3.8 การใช้คำที่มีความหมายตรงข้าม (Antonym) คือการเอาคำศัพท์ที่มีผู้เรียนรู้จักและมีความหมายตรงข้ามกับคำใหม่มาเปรียบเทียบกัน

3.9 การแปลคำศัพท์ กรณีที่คำศัพท์ที่สอน ไม่สามารถใช้กลวิธีดังกล่าวข้างต้น หรือใช้แล้วเสียเวลามาก และไม่สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้ชัดเจน การแปลความหมายของคำศัพท์เป็นภาษาแม่ก็เป็นทางเลือกที่ดีที่สุด

4. วิธีดำเนินงาน

4.1 .วัสดุ-อุปกรณ์

ลำดับ	วัสดุ-อุปกรณ์	ฮาร์ดแวร์	ซอฟต์แวร์	อื่นๆ	ที่มาวัสดุ-อุปกรณ์	ราคา
1	โน้ตบุ๊ก	/			ของตัวเอง	-
2	ปากกา			/	ของตัวเอง	-
3	กระดาษ a4			/	ของตัวเอง	-

4.2 ขั้นตอนการจัดทำโครงการตั้งแต่ต้นจนจบ

1.คิดหัวข้อที่จะทำเพื่อไปนำเสนอครู

2.ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันที่จะสร้างขึ้นมากับเรื่องที่น่าสนใจคือเรื่อง การสร้างแอปพลิเคชัน รวบรวมข้อมูลให้ได้เยอะที่สุด

3.จัดทำเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา

4.ศึกษาการสร้างแอปพลิเคชันจากเว็บไซต์หรือครูผู้สอน

5.จัดทำโครงการ โดย

5.1 ศึกษาค้นคว้าการสร้างแอปพลิเคชัน จากเว็บไซต์ หรือyoutube

5.2 วิเคราะห์จากคลิปหรือเว็บไซต์ว่าเราสามารถนำไปทำได้จริงหรือไม่

5.3 ออกแบบแอปพลิเคชันที่จะทำ มีลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์สำหรับสร้างแอปพลิเคชัน และอื่นๆพร้อมกับการทำตารางการปฏิบัติการทำงานของการจัดทำเค้าโครง และสรุปโครงการนี้ โดยกำหนดเวลาอย่างชัดเจน

- 5.4 ทำการพัฒนาโครงการงานขั้นต้น เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ โดยเริ่มทำจากส่วนย่อยได้
- 5.5 นำผลจากการศึกษาในช่วงนี้ไปปรับปรุงเหมือนที่ออกแบบไว้ตอนแรก ให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น
- 5.6 นำเค้าโครงกับคุณครูที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำไปปรับปรุงให้สมบูรณ์มากขึ้น
6. นำเสนอข้อเสนอโครงการต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
7. จัดทำแอปพลิเคชันที่เป็นเกมในหมวด ภาษาอังกฤษ
 - 7.1 สร้างแอปพลิเคชันขึ้นมา ดังนี้
 - 7.1.1 เข้าเว็บไซต์เพื่อเริ่มสร้างแอปพลิเคชัน
 - 7.1.2 สร้างแอปพลิเคชันตามจากที่เราหาข้อมูลวิธีการสร้างมาจากเว็บไซต์
 - 7.1.3 จัดทำและตกแต่งแอปพลิเคชันให้เรียบร้อย
 - 7.2 ทดลองใช้แอปพลิเคชัน
 - 7.3 นำเสนอคุณครูที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำ ข้อปรับปรุง
8. ปรับปรุงข้อแก้ไขข้อผิดพลาด
9. ให้เพื่อนๆในห้องทดลองใช้ จำนวน 20 คน
10. วัดความพึงพอใจ ว่ามีความพอใจกับการใช้หรือไม่ และรับคำแนะนำ ข้อปรับปรุง
11. รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อไปใส่รายงาน
12. จัดทำโครงการการสร้างแอปพลิเคชัน
13. นำเสนอโครงการ

การประเมินความพึงพอใจ

ข้อ ที่	เรื่อง	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
1	มีความพึงพอใจ กับแอปพลิเคชัน มากน้อยเพียงใด	40.7%	33.3%	18.5%	0%	0%
2	ตัวอักษรอ่านง่าย มากน้อยเพียงใด	40%	44%	16%	0%	0%
3	แอปพลิเคชันตรง กับเนื้อหาที่เรียน มาหรือไม่	37%	37%	14.8%	0%	3.7%
4	รูปภาพมีความ เข้าใจมากน้อย เพียงใด	43.5%	26.1%	26.1%	4.3%	0%
5	โดยภาพรวม เข้าใจมากหรือไม่	40%	40%	16%	4%	0%

6	นำเสนอข้อเสนอโครงการ ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา															
7	<p>จัดทำแอปพลิเคชันที่เป็น เกมในหมวด ภาษาอังกฤษ</p> <p>7.1 สร้างแอปพลิเคชัน ขึ้นมา ดังนี้</p> <p>7.1.1 เข้าเว็บไซต์ เพื่อเริ่มสร้าง แอปพลิเคชัน</p> <p>7.1.2 สร้าง แอปพลิเคชันตามจากที่ เราหาข้อมูลวิธีการสร้าง มาจากเว็บไซต์</p> <p>7.1.3 จัดทำและ ตกแต่งแอปพลิเคชันให้ เรียบร้อย</p> <p>7.2 ทดลองใช้ แอปพลิเคชัน</p> <p>7.3 นำเสนอคุณครูที่ ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำ ข้อปรับปรุง</p>															
8	ปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาด															

ภาคผนวก

