

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในสังคมโลกปัจจุบัน คงไม่อาจปฏิเสธได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลของโลกที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และเข้ามามีบทบาทสำคัญในวิถีชีวิตของผู้คนจำนวนมากไม่น้อย จากอิทธิพลของความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ส่งผลให้ภาษาอังกฤษยิ่งทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้น เพราะถือเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงการประกอบอาชีพ และเมื่อประเทศไทยเป็นอีกหนึ่งประเทศสมาชิกที่กำลังจะก้าวสู่ประชาคมอาเซียนในอนาคตอันใกล้ ภาษาอังกฤษจึงยิ่งมีความจำเป็นมากขึ้น แต่ก็มีคนไทยจำนวนมากที่พูดภาษาอังกฤษไม่ได้ หรือไม่สามารสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษได้ เยาวชนไทยจึงจำเป็นต้องพัฒนาภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาเซียนและเวทีโลก

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทต่อมนุษย์มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้มีส่วนทำให้การเรียนการสอนในปัจจุบันมีความสะดวก และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากขึ้น ดังเช่นในการประยุกต์ใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ในการทำเกมเพื่อการศึกษา สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนโดยใช้สี เสียง และภาพ รวมทั้งการออกแบบที่น่าสนใจ ซึ่งทำให้ผู้ที่เล่นเกมไม่เบื่อหน่ายกับการเรียน และเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินกับเสียงและภาพที่มีสีสันสวยงาม และยังได้รับความรู้ที่สอดแทรกเนื้อหาไว้ในเกมอีกด้วย นอกจากนี้ยังสามารถนำเกมเพื่อการศึกษา มาทำเป็นแอปพลิเคชันลงบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ด้วยโปรแกรม Eclipse ซึ่งทำให้สะดวกในการเล่นบนโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

ดังนั้นคณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงปัญหาด้านภาษาอังกฤษของเยาวชนไทย คือจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้น้อย รวมทั้งการอ่านออกเสียงที่ผิดวิธี ซึ่งในการวางรากฐานภาษาอังกฤษให้แข็งแรง จำเป็นต้องฝึกฝนตั้งแต่เด็ก คณะผู้จัดทำโครงการจึงขอเสนอแอปพลิเคชันเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาที่มีชื่อว่า “ปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)” เพื่อต้องการให้เยาวชนไทยระดับประถมศึกษามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถอ่านออกเสียงได้ถูกวิธีและนำคำศัพท์ในเกมไปใช้ได้ถูกต้องและเหมาะสม โดยทางคณะผู้จัดทำโครงการได้นำเสนอแอปพลิเคชันเกมในรูปแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อการศึกษา โดยมีเสียงดนตรีประกอบเกม เสียงคำศัพท์พร้อมบอกความหมาย อีกทั้งรูปภาพคำศัพท์และฉากที่มีสีสันสดใส ดึงดูดใจมากกว่าการอ่านหนังสือ และสามารถเล่นบนโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ทำให้ผู้ที่เล่นเกมสามารถเรียนรู้และสนุกเพลิดเพลินได้อย่างไม่จำกัดเวลาและสถานที่

#### 1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการสร้างแอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)”
2. เพื่อสร้างแอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)” ฝึกทักษะและกระตุ้นความสนใจในการศึกษาด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษา
3. เพื่อนำแอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)” ไปเผยแพร่กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

#### 4. เพื่อประเมินผลความพึงพอใจในการเล่นเกมน “ปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)”

### 1.3 สมมติฐาน

แอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)” สามารถพัฒนาความรู้ ทักษะและความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทางด้านภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษา

### 1.4 ขอบเขตการศึกษา

ตัวแปรในการวิจัย

1. ตัวแปรต้นได้แก่ แอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)”
2. ตัวแปรตามได้แก่ พัฒนาความรู้ ทักษะและความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)”

### 1.5 เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง

1. คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. การสร้างเกมคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6
3. การสร้างสื่อในแท็บเล็ต

### 1.6 ระยะเวลาในการศึกษา

- 1 สิงหาคม – 31 ตุลาคม 2557

### 1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาวิธี กระบวนการ การสร้างแอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)”
2. ได้แอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)” ฝึกทักษะและกระตุ้นความสนใจในการศึกษาด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษา
3. เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์โดยนำความรู้ทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา