

ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และ
ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ธนพร เครือวรรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

**THE EFFECTS OF USING GAMES TO DEVELOP
VOCABULARY LEARNING AND RETENTION
IN MEMORIZING ENGLISH OF
PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS**

THANAPORN KHRUEAWAN

**A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements
for Master of Education in Program in Curriculum and Instruction**

Academic Year 2019

Copyright of Bansomdejchaopraya Rajabhat University

ชื่อเรื่อง ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำ
คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ชื่อผู้วิจัย ธนพร เครือวรรณ
สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร.เพ็ญพร ทองคำสุก
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ศรีหามิ


มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดมหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน




คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

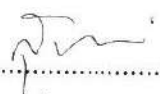
(อาจารย์ ดร.คณกร สว่างเจริญ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ หลามมาลา)


กรรมการ
(อาจารย์ ดร.เพ็ญพร ทองคำสุก)


กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)


กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ศรีหามิ)


กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.บงอร เสรีรัตน์)


กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์เพ็ญติดา เสรีสุทธิกุลชัย)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

| | |
|----------------------|---|
| ชื่อเรื่อง | ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการ จำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 |
| ชื่อผู้วิจัย | ชนพร เครือวรรณ |
| สาขาวิชา | หลักสูตรและการสอน |
| อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก | ดร.เพ็ญพร ทองคำสุก |
| อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม | รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด |
| อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ศรีหามิ |
| ปีการศึกษา | 2562 |

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม 2) ศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 20 คน โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่สัมพันธ์กัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
2. นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนหลังเรียนและคะแนนความคงทน ไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้
3. นักเรียนมีความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62

คำสำคัญ : ความคงทนในการจำคำศัพท์ การใช้เกม ความพึงพอใจ

| | |
|----------------------|---|
| Title | The Effects of Using Games to Develop Vocabulary Learning and Retention in Memorizing English of Prathomsuksa 6 Students |
| Author | Thanaporn Khrueawan |
| Program | Curriculum and Instruction |
| Major Advisor | Dr.Phenporn Thongkamsuk |
| Co-advisor | Associate Professor Dr.Areewan Iamsa-ard |
| Co-advisor | Assistant Professor Dr.Supaporn Seehamee |
| Academic Year | 2019 |

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) compare the learning achievement before and after learning the vocabulary English with games 2) study the student's retention of English vocabulary using games and 3) study the satisfaction of the students learning the vocabulary with games. The sample included 20 Prathomsuksa 6/2 students from Watthapra school, located in Bangkokyai district in the 1st semester of academic 2019 obtained through cluster random sampling. The research instruments involved lesson plans for teaching by games, retention test and leaning satisfaction. Data were statistically analyzed in mean, standard deviation and t-test.

The finding' of the research were as follows :

1. The student's learning achievement after using games English vocabulary was significantly higher than that of pre-test at the .001 level.
2. The post test results of leaning English vocabulary by games and retention test results were not significantly different.
3. The satisfaction of the students towards the using game was found at the highest level ($\bar{X} = 4.62$)

Keywords : Vocabulary Retention, Using Games, Satisfaction.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วย เพราะได้รับความเมตตากรุณาและความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก อาจารย์ ดร.เพ็ญพร ทองคำสุก รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ศรีหามิ โดยได้ให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง ซึ่งล้วนแต่เป็นสิ่งที่มิได้มีประโยชน์อย่างมากในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาตรวจสอบให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อนำไปปรับปรุงจนเป็นวิทยานิพนธ์ที่สมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์ นายนรินทร์ บุตรพรม และนางบุญธิดา พงสะบุตร ที่เสียสละเวลาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ถ่ายทอดความรู้แก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในการประสานงานตลอดจนเพื่อนร่วมรุ่นที่คอยช่วยเหลือ ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร ที่ตั้งใจร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี และกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ครอบครัว และครูอาจารย์ผู้มีพระคุณยิ่งในการให้การศึกษาอันเป็นพื้นฐาน คอยให้ความรัก กำลังใจ และสนับสนุนเป็นอย่างดีมาตลอด

ธนพร เกรื่อวรรณ

สารบัญ

| | หน้า |
|---|----------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ก |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | ข |
| กิตติกรรมประกาศ | ค |
| สารบัญ | ง |
| สารบัญตาราง..... | ฉ |
| สารบัญภาพ | ช |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... | 1 |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย. | 4 |
| สมมุติฐานของการวิจัย..... | 4 |
| ขอบเขตของการวิจัย..... | 5 |
| ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย..... | 5 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ..... | 6 |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย..... | 7 |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 9 |
| การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน วัดท่าพระ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551..... | 9 |
| การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม | 19 |
| การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ..... | 32 |
| ความคงทนในการจำ | 44 |
| ความพึงพอใจในการเรียนรู้ | 52 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 56 |

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|---|------|
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... | 60 |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... | 60 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... | 60 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล..... | 65 |
| สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล | 66 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... | 68 |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... | 68 |
| บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 74 |
| สรุปผลการวิจัย..... | 74 |
| อภิปรายผล | 75 |
| ข้อเสนอแนะ..... | 77 |
| บรรณานุกรม | 79 |
| ภาคผนวก | 87 |
| ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ | 88 |
| ภาคผนวก ข หนังสือราชการ | 90 |
| ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ | 95 |
| ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 108 |
| ภาคผนวก จ ผลการสอบวัดภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ CEFR | 148 |
| ภาคผนวก ฉ แบบตอบรับและบทความวิจัย | 150 |
| ประวัติผู้วิจัย | 180 |

สารบัญตาราง

| ตารางที่ | | หน้า |
|----------|---|------|
| 1 | โครงสร้างรายวิชา/หน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | 11 |
| 2 | แสดงเกณฑ์การประเมินผล | 19 |
| 3 | แสดงเนื้อหาชื่อเกมที่ใช้ประกอบการสอน | 61 |
| 4 | แสดงสัดส่วนของคำถามในแบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและแบบทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์..... | 63 |
| 5 | แบบแผนการทดลอง | 65 |
| 6 | คะแนนผลการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนและร้อยละผลต่างของคะแนน ของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | 69 |
| 7 | เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนการเรียนรู้คำศัพท์และหลังการเรียนรู้ คำศัพท์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้เกม..... | 70 |
| 8 | คะแนนผลการทดสอบหลังเรียนรู้คำศัพท์และทดสอบความคงทนในการ จำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ ร้อยละผลต่างของคะแนน นักเรียนจากการทำแบบทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | 71 |
| 9 | เปรียบเทียบคะแนนทดสอบหลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและคะแนน ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .. | 72 |
| 10 | ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) ของคะแนนความ พึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวม..... | 72 |
| 11 | แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และ แผนการจัดการเรียนรู้..... | 96 |
| 12 | สรุปแบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และแผนการจัดการเรียนรู้ | 102 |

สารบัญตาราง (ต่อ)

| ตารางที่ | | หน้า |
|----------|---|------|
| 13 | แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ..... | 103 |
| 14 | ผลการวิเคราะห์ความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก(r) ของ แบบทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม.. | 106 |
| 15 | แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ความพึงพอใจของนักเรียนในการ จัดการเรียนรู้เรียนโดยการใช้เกม..... | 107 |

สารบัญภาพ

| ภาพที่ | | หน้า |
|--------|------------------------------|------|
| 1 | กรอบแนวคิดในการวิจัย..... | 8 |
| 2 | ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ..... | 44 |
| 3 | The model of memory | 47 |
| 4 | โครงสร้างความจำ..... | 48 |

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และมีความสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก เพราะภาษาเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การเจรจาต่อรองเพื่อการแข่งขัน การค้าขาย การแสวงหาความร่วมมือทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจการเมืองและภาษายังช่วยสร้างสัมพันธภาพ มิตรภาพที่ีระหว่างผู้คน ทำให้คนเข้าใจและสามารถปฏิบัติต่อกันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม การเรียนภาษาต่างประเทศแตกต่างจากการเรียนของกลุ่มสาระอื่น เนื่องจากผู้เรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้นเพื่อเป็นการพัฒนาตนเองเข้าสู่สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้สื่อสารได้ทั่วโลก ผู้ที่มีความรู้เรื่องภาษาอังกฤษย่อมได้เปรียบผู้ที่ไม่รู้ (กนกวรรณ รอดคุ้ม, 2557, น.1)

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก จะเห็นได้จากสิ่งของอุปโภค บริโภค ฉลากสินค้า สื่อโฆษณา และป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ และในปัจจุบันกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาในการสื่อสาร ดังนั้นผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษดี จะได้นำไปใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด และแสวงหาความรู้ในด้านต่างๆ (สำนักการศึกษา, 2559, น.23) และกรุงเทพมหานครได้มีการวางแผนนโยบายด้านการศึกษา คือ ในปีการศึกษา 2561 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร ต้องวางแผนทางพัฒนา 3 ด้าน คือ 1.การยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน 2.การเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มการสื่อสารและเพิ่มโรงเรียนสองภาษา 3. การส่งเสริมทักษะให้นักเรียนมีภูมิคุ้มกันต่อสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยแต่ละโรงเรียนจะต้องหาพันธมิตรร่วมงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษากรุงเทพมหานครไปสู่เป้าหมายมากที่สุดและสร้างเครือข่ายผู้ประกอบการและชุมชนเพื่อช่วยในการดูแลพัฒนานักเรียนให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด โดยกรุงเทพมหานครมุ่งพัฒนาการศึกษาด้านภาษาอังกฤษและเพิ่มโรงเรียนสองภาษา โดยมีห้องเรียนเฉพาะที่ทำการเรียนการสอนภาษาอังกฤษใน 5 กลุ่มสาระ ได้แก่

คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ทักษะศิลป์ และสุขศึกษา จำนวน 42 โรงเรียน และจะขยายเพิ่มให้ครบทั้ง 438 โรงเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคุณภาพ ดังนี้ 1) พูดยุค/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและสิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิและตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พูดยุค/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว 2) ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน และ 3) มีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ - ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 -1,200 คำ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2555, น.5-7) แต่ในการทดสอบภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ แล้วพบว่า นักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และจากการสังเกตการเรียนการสอนในชั้นเรียน พบว่านักเรียนอ่านออกเสียงตามครูได้ ฟังเสียงคำศัพท์จากครู และสามารถแปลความหมายได้บ้าง แต่เมื่อครูให้อ่านคำศัพท์เองนักเรียนไม่สามารถอ่านและแปลความหมายได้ การทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนจึงไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนด เพราะนักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์ที่เรียนมาได้ (โรงเรียนวัดท่าพระ, 2560)

คำศัพท์ เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง เพราะถ้านักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากพอเกี่ยวกับวัยของตนเอง ก็สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง นักเรียนผู้นั้นก็จะสามารถเข้าใจสภาพแวดล้อมที่ตนอยู่ตลอดจนสามารถสื่อสารความหมาย แสดงความคิดเห็นและเข้าใจตนเอง แสดงให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ถ้าไม่มีคำศัพท์ไว้มากพอที่จะนำมาประกอบประโยคได้แล้วก็ไม่สามารถใช้ในการฟัง พูด อ่าน และเขียน (วชรวรรณ ฤทธิรงค์, 2550, น.54) ดังที่ พรสวรรค์ ลีป้อ (2550, น.127) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา การมีความรู้และความสามารถใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่า บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ การพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนเองก็ต้องการ เพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากทำให้เกิดการพัฒนาด้านภาษาของตนเอง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษาที่ต้องค่อย ๆ พัฒนาเพิ่มพูนไปที่ละน้อยให้เหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญ คำศัพท์เป็นตัวกำหนดความสำเร็จในทักษะภาษาอื่นๆ ผู้สอนจึงควรช่วยให้

ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์แล้วจึงให้นำคำศัพท์นั้นไปใช้สำหรับการสื่อสารให้ถูกต้องตามหลักภาษา (บุญโฮม ชูสกุล, 2553, น. 54) ในการสื่อสารนั้น คำศัพท์นับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่ง และเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้มนุษย์สื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ

ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าหาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าว พบว่า แนวทางในการสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ ที่ทำให้นักเรียนจดจำได้โดยไม่ต้องท่องจำ แต่เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยหลักจิตวิทยา ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนก็ต่อเมื่อมีความสนใจในวิชานั้น ๆ ถ้าต้องการให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนตลอดช่วงเวลาเรียน ผู้สอนต้องพยายามสร้างบรรยากาศให้สนุกสนานเพลิดเพลิน เกมก็เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศในขณะที่เรียนให้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยให้เด็กจดจำเรื่องที่เรียนได้แม่นยำและมีไหวพริบดีขึ้น (วิชัย สายคำอิน, 2541, น.17 อ้างถึงใน ธนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555) ได้เสนอแนะว่า กิจกรรมการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีชีวิตชีวาทั้งผู้สอนและผู้เรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่าย ก็คือการใช้เกมประกอบการสอน การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ ปวริศา นานบุญจิตร (2558) ได้กล่าวว่าพัฒนาการของนักเรียนและธรรมชาติของการเรียนรู้ คือ การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษา เพราะเกมและบัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษามากขึ้น ครูสามารถเลือกสรรดัดแปลงให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนาน ช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี และได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ นับเป็นสื่อการสอนที่ครูสามารถนำมาช่วยทำให้เกิดความคงทนในการจำคำศัพท์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ไว้ ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์หรือการเรียน อีกทั้งเกมและบัตรคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนิตา วัชรพิชิตชัย (2555, น.61) การสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์เป็นประเภทของเกมการเคลื่อนไหวทำให้นักเรียนได้จดจำการเรียนรู้ได้ดี ทำให้เกิดความสนุกสนานช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น ดอิลซ์ (Dolch, 2001) กล่าวว่า บัตรภาพและบัตรคำ (Flashcards) เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น บัตรภาพและบัตรคำสามารถใช้สอนคำศัพท์และเกมคำศัพท์ที่ครูต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ ซึ่งคำศัพท์นั้นอาจจะเป็น

คำศัพท์ที่เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ สัตว์ คำกริยา คำคุณศัพท์ สถานที่ ฯลฯ โดยบัตรภาพและบัตรคำจะแสดงให้เห็นความหมายที่เฉพาะเจาะจงของศัพท์นั้น ๆ ครูสามารถใช้บัตรภาพและบัตรคำในการสอนได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้บัตรภาพและบัตรคำในการสอนเกมคำศัพท์ การใช้บัตรภาพและบัตรคำในการฝึกฝนคำศัพท์ การใช้บัตรภาพและบัตรคำอ่าน และฝึกเขียน ในการศึกษา ผู้วิจัยได้หาวิธีจูงใจโดยการจัดกิจกรรมขึ้นมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่น ด้วยความเพลิดเพลิน สนุกสนาน จึงเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติและเรียนรู้ได้อย่างไม่รู้ตัว ทำให้นักเรียนไม่เกิดความวิตกกังวลในขณะร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน และทำให้มีความคงทนในการจำคำศัพท์ และความหมายของคำศัพท์ สามารถนำไปใช้ได้อย่างทันที่ที่ต้องการ และเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์

จากปัญหาที่ผู้วิจัยพบ และความต้องการที่จะพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยสอดแทรกคุณธรรม ความสามัคคี มีน้ำใจ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมมีผลการทดสอบทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยการใช้เกมมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน กับผลทดสอบหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร โดยจัดนักเรียนเข้าชั้นแบบคละความสามารถ จำนวน 3 ห้องเรียน นักเรียน 62 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 20 คน โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.3 ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาสาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวนคำศัพท์ 60 คำ 3 หมวด ดังนี้ หมวดคำนาม 20 คำ หมวดคำกริยา 20 คำ และหมวดคำคุณศัพท์ 20 คำ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษและวิชาอื่นๆ ในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคงทนในการจำ

2. เป็นแนวทางสำหรับการค้นคว้า การวิจัย และการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมในรายวิชา หรือระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

3. เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

การใช้เกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยฝึกทักษะในการเรียนด้วยการ เคลื่อนไหวร่างกาย เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ช่วยให้บรรยากาศในการเรียน การสอนให้มีชีวิตชีวา การใช้เกมมีกฎกติกา เป็นการแข่งขันซึ่งจะเล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล และเกิด การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย เกมจับคู่คำศัพท์ เกมกระชับ เกมซ่อนคำศัพท์ เกมบิงโก เกมเรียงตัวอักษร และ เกมจำรูปภาพ โดยมีขั้นตอนการสอนด้วยการใช้เกม คือ 1) ชั้น เตรียม 2) ชั้นใช้เกม 3) ชั้นสรุป) และ 4) ชั้นประเมินผล

การเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการ สะกดคำศัพท์ บอกความหมาย ของคำศัพท์ และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ โดยทำแบบทดสอบแบบปรนัยวัดการเรียนรู้ คำศัพท์

ความคงทนในการจำคำศัพท์ หมายถึง ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งวัด ได้โดยการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน และหลังจากที่ เรียนเสร็จแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่มีความแตกต่างกัน โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

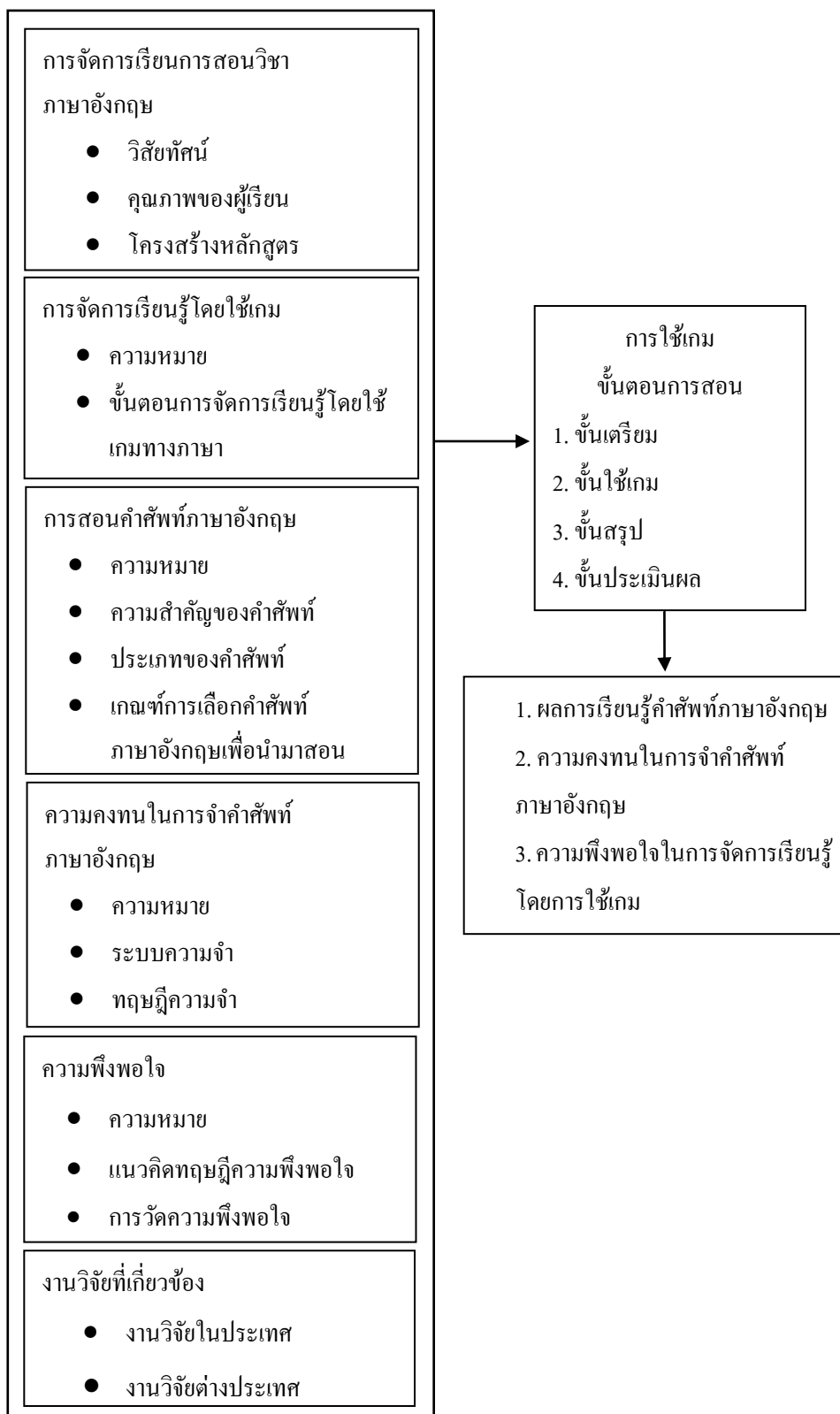
ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชื่นชอบ ในการ ร่วมกิจกรรม การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการเล่นเกม

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดท่าพระ

โรงเรียนวัดท่าพระ หมายถึง สถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของโรงเรียนวัดท่าพระ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ขั้นตอนการจัดการเรียนเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกณฑ์การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาใช้สอน แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคงทนในการจำ ศึกษาแนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ และศึกษางานวิจัยในประเทศ และต่างประเทศ จากการศึกษาการสอนโดยใช้เกมพบว่าเกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการผ่อนคลาย ไม่เครียด มีความสนุกสนาน กระตือรือร้น อยากเรียน และเกิดความคงทนในการเรียนรู้ (Jones, 1993, p.7) การใช้เกมจัดการเรียนการสอนจะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีความคงทนในการจำได้ดียิ่งขึ้น (บรรจง ขำจันทร์, 2559) ผู้วิจัยจึงกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. การจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม
3. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. ความคงทนในการจำ
5. ความพึงพอใจในการเรียนรู้
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

วิสัยทัศน์ (วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (โรงเรียนวัดท่าพระ, 2561)

คุณภาพของผู้เรียน (เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือกร ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟัง และอ่านบทสนทนานิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า

2. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัวและเรื่อง

ใกล้ตัว พุดเขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

3. พุด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิและตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว 4. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงและกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

5. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยเปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง และประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

6. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

7. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

8. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

9. มีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง – พุด – อ่าน – เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการ การซื้อ – ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1050 – 1200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

10. ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentence) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

โครงสร้างหลักสูตร

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตารางที่ 1 โครงสร้างรายวิชา/หน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โครงสร้างรายวิชา/หน่วยการเรียนรู้

รหัสวิชา 16101

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 120 ชั่วโมง

จำนวนคะแนน 100 คะแนน

| ลำดับ ที่ | ชื่อหน่วย การเรียนรู้ | มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
|--------------|--------------------------|---|---|-------------------|------------------|
| 1 | Life at home | ต.1.1 ป.6/1 ต.1.1 ป.6/2 ต.1.3 ป.6/3 | การพูด การเขียนข้อความ ประโยค และบทสนทนา ที่ใช้ ในการสื่อสารอย่างง่าย ๆ แสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ต่างๆ ใกล้ตัว ครอบครัว ห้อง ต่างๆ ของใช้ อุปกรณ์ในบ้าน | 10 | 10 |

ตารางที่ 1 (ต่อ)

| ลำดับ ที่ | ชื่อหน่วย การเรียนรู้ | มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
|--------------|--------------------------|--|---|-------------------|------------------|
| 2 | People around us | ต.1.1 ป.6/2 ต.1.1 ป.6/4 | การอ่าน ข้อความ นิทาน และ บทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตาม หลักการอ่าน การสรุป ใจความสำคัญ การตอบ คำถาม จากประโยค บท สนทนา บอกอาชีพต่างๆและ ใช้พจนานุกรม | 10 | 10 |
| 3 | Food and Drinks | ต.1.1 ป.6/1 ต.1.1 ป.6/2 ต.1.1 ป.6/3 ต.1.1 ป.6/4 | การอธิบายความหมาย คำศัพท์ ประโยค และข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ผัก ผลไม้ เวลาว่างและ นันทนาการ สุขภาพและ สวัสดิการ การซื้อขาย ลมฟ้า อากาศ และเป็นวงคำศัพท์ สะสมประมาณ 1,050-1,200 | 10 | 10 |

ตารางที่ 1 (ต่อ)

| ลำดับ ที่ | ชื่อหน่วย การเรียนรู้ | มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
|--------------|--------------------------|----------------------------------|--|-------------------|------------------|
| 4 | Languages in classroom | ต.1.1 ป.6/1 ต.1.2 ป.6/2 | การพูด คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และคำแนะนำที่มี 2 - 3 ชั้นตอน รวมทั้งการปฏิบัติตาม คำสั่ง คำขอร้อง ภาษาท่าทาง และคำแนะนำในการเล่นเกมน การวาดภาพ การทำอาหาร ทำอาหาร เครื่องดื่ม และรายชื่อประเทศต่างๆและประเทศสมาชิกอาเซียน | 15 | 10 |
| 5 | Daily routine | ต.2.2 ป.6/1 | การอธิบาย บอกความเหมือน ความแตกต่าง ระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย การเปรียบเทียบ ใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้าง ประโยคของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย กิจวัตรประจำวัน การใช้กริยาบอกความถี่ สิ่งของสะสม | 15 | 10 |

ตารางที่ 1 (ต่อ)

| ลำดับ ที่ | ชื่อหน่วย การเรียนรู้ | มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
|--------------|--------------------------|---|--|-------------------|------------------|
| 6 | Culture & Festivals | ต.2.1ป.6/1 ต.2.1 ป.6/2 ต.2.2 ป.6/2 ต.2.1 ป.6/3 | การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงและกิริยา ท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาท สังคม และ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การ สัมผัสมือการ โบกมือ การแสดง ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ การ กล่าวอวยพร การแสดงอาการ ตอบรับหรือปฏิเสธ การนำเสนอข้อมูล ความสำคัญ และ เปรียบเทียบ เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งาน ฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของ เจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม และ การร่วม กิจกรรมทางภาษาและ วัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่นิทาน บทบาทสมมุติ วันขอบคุณพระเจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ | 15 | 10 |

ตารางที่ 1 (ต่อ)

| ลำดับ ที่ | ชื่อหน่วยการ เรียนรู้ | มาตรฐาน การเรียนรู้/ ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
|--------------|--------------------------------|---|--|-------------------|------------------|
| 7 | My School | ต.3.1 ป.6/1 ต.4.1 ป.6/1 | การค้นคว้า การรวบรวม และ การนำเสนอ คำนามสัตว์ สถานที่ อาชีพ สิ่งของ และที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการ เรียนรู้อื่น สิ่งของในโรงเรียน ห้องเรียนและการพูด ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่ เกิดขึ้นในห้องเรียนและ สถานศึกษา | 15 | 10 |
| 8 | Directions | ต.1.3 ป.6/2 | การเขียน คำ กลุ่มคำ และ ประโยคที่มีความหมาย สัมพันธ์กับภาพแผนผัง แผนภูมิและตาราง ทิศทางและ สัญลักษณ์ที่พบเห็นใน ชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้อง | 10 | 10 |
| 9 | Free time and Entertainment | ต 1.1 ป.6/1 ต 1.1 ป.6/2 ต 1.1 ป.6/3 ต 1.1 ป.6/4 ต 1.2 ป.6/1 ต 1.2 ป.6/3 ต 1.2 ป.6/4 | การเขียนคำ กลุ่มคำ งานอดิเรก กิจกรรม คำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ ความบันเทิงกีฬาข่าวภาพยนตร์ โดยใช้ประโยค Present Continuous เพื่อแสดงการ กระทำที่กำลังดำเนินอยู่ บอกคำนามเกี่ยวกับอาชีพ และ สถานที่ | 10 | 10 |

ตารางที่ 1 (ต่อ)

| ลำดับ ที่ | ชื่อหน่วยการ เรียนรู้ | มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | เวลา (ชั่วโมง) | น้ำหนัก คะแนน |
|-------------------|--|--|---|-------------------|------------------|
| 10 | Love our environment Environment | ต 1.1 ป.6/2 ต 1.1 ป.6/4 ต 4.1 ป.6/1 ต 4.2 ป.6/1 | การบอกวิธีการช่วยกันดูแล รักษาสิ่งแวดล้อม มลพิษ ต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อคน สิ่ง ที่ควรและไม่ควรทำโดยใช้ ประธานที่แตกต่างกัน คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม | 10 | 10 |
| รวมทั้งสิ้นตลอดปี | | | | 120 | 100 |

คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชา ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ)

รหัสวิชา อ 16101

ชื่อวิชา ภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ)

เวลา 120 ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 100 คะแนน

ใช้และปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา คำแนะนำในการเล่นเกมคำศัพท์ การวาดภาพ การทำอาหาร เครื่องดื่ม และการประดิษฐ์ อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ พจนานุกรม เลือกรับประโยชน์หรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่านเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัวยุโรป โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพ สวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ เป็นวงคำศัพท์สะสม ประมาณ 1,050-1,200 คำ บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทาน ง่ายๆ และเรื่องเล่า พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ แนะนำตนเอง เพื่อนครอบครัวและบุคคลใกล้ชิด แสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัวและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน จำนวนเลข 1-1,000 ลำดับที่ วันเดือนปี ฤดูกาล เวลา กิจกรรมที่ทำ สี ขนาดรูปทรง ตำแหน่งของสิ่งของ ทิศทาง ง่ายๆ สภาพดินฟ้าอากาศ อารมณ์ ความรู้สึกและ ความคิดเห็น พูด/เขียนภาพ แผนภูมิ แผนผัง และ

ตารางข้อมูลต่างๆ ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในการขอบคุณ ขอโทษ การสัมผัสมือ การโบกมือ ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ การตอบรับหรือปฏิเสธ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ วันขอบคุณพระเจ้า และชีวิตทางภาษาและวัฒนธรรมโดยการเล่น เกม ร้องเพลง เล่นิทาน บทบาทสมมุติ บอกความเหมือน/แตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การลำดับคำ เทศกาล/งานฉลอง ในภาษาต่างประเทศและภาษาไทยค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นแล้วนำเสนอโดยการพูด/เขียน สืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวจากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

โดยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ การทำงานเป็นคู่ กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสืบค้นข้อมูล เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ อ่านออกเสียงข้อความและบทละครถูกต้องตามหลักการอ่าน ฟัง พูด อ่าน และเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง/ประสบการณ์ ข้อมูลต่างๆ ข่าว/เหตุการณ์ต่างๆที่อยู่ในความสนใจของสังคม ใช้ภาษาน้ำเสียงและท่าทางความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาในเรื่องเครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม และเข้าร่วมกิจกรรมเหมาะสมตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/เข้าร่วม กิจกรรมตามประเพณีของเจ้าของภาษา ค้นคว้า/บันทึกและแสดงความคิดเห็นโดยการพูด/เขียนเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ใช้ภาษาในการสืบค้น/รวบรวมข้อมูลจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน/ชุมชน เป็นภาษาต่างประเทศ

เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับกาลเทศะ มีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ กล้าแสดงความคิดเห็นบนพื้นฐานของกระบวนการแสวงหาความรู้อย่างเชื่อมโยงความรู้ เพื่อเปิดโลกทัศน์ของตนเอง นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน ใฝ่เรียนรู้ มีวินัย มีความซื่อสัตย์ รักความเป็นไทย รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มีจิตสาธารณะ และดำรงตนอยู่อย่างพอเพียง

ตัวชี้วัด

- ต1.1 ป.6/1 ป.6/2 ป.6/3 ป.6/4 ต1.2 ป.6/1 ป.6/2 ป.6/3 ป.6/4 ป.6/5 ต1.3 ป.6/1 ป.6/2 ป.6/3
- ต2.1 ป.6/1 ป.6/2 ป.6/3 ต2.2 ป.6/1 ป.6/2
- ต3.1 ป.6/1
- ต4.1 ป.6/1

ต4.2 ป.6/1

รวม 20 ตัวชี้วัด

สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

1. ใบความรู้
2. แบบฝึกหัด/ใบงาน
3. บัตรคำศัพท์
4. แถบประโยค

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. Internet

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดผล

1. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
3. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การประเมินผล

ตารางที่ 2 แสดงเกณฑ์การประเมินผล

| ระดับผลการเรียน | ความหมาย | ช่วงคะแนนเป็นร้อยละ |
|-----------------|----------------------------|---------------------|
| 4 | ผลการเรียนดีเยี่ยม | 80-100 |
| 3.5 | ผลการเรียนดีมาก | 75-79 |
| 3 | ผลการเรียนดี | 70-74 |
| 2.5 | ผลการเรียนค่อนข้างดี | 65-69 |
| 2 | ผลการเรียนน่าพอใจ | 60-64 |
| 1.5 | ผลการเรียนพอใช้ | 55-59 |
| 1 | ผลการเรียนผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ | 50-54 |
| 0 | ผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ | 0-49 |

จากเอกสารที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการเขียนแผนจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ การเรียนรู้คำศัพท์ และแบบทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปทดลอง สอน และทดสอบ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้นต่อไป

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ความหมายของเกม

ดอบสัน (Dobson, 1998, p.9-17) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมที่ สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเฉียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้อง เคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับ ความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้น การทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

หนังสือสารานุกรมชุดเวิลด์บุ๊ก (The World Book Encyclopedia, 1998, p.49-51) ได้ กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นที่ไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับ แสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือใน การผ่อนคลายความเครียด

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, น.237) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียว หรือมากกว่าก็ได้ เกมอาจจะเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมทางการเรียนรู้ก็ได้ การใช้เกมในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลาย เนื่องจากการได้ลงมือทำและเคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม จุดประสงค์ที่กำหนด

สมจิต จันจุฬา (2551, น.12) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงกิจกรรมการเล่น อย่างหนึ่งที่กำหนดขึ้นโดยมีจุดหมาย มีกฎเกณฑ์มีกติกา จัดอยู่ในรูปการแข่งขันระหว่างบุคคล ระหว่างกลุ่ม เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทั้งทางด้านร่างกายและสติปัญญา อีกทั้งยังได้รับความ สนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

รัตติยา ชุ่มจ้อย (2554, น.29) สรุปไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อเสริมทักษะใน การเรียนรู้ มีทั้งการเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม โดยจะเน้นความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลาย ความเครียด และเล่นเกมอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดซึ่งก่อให้เกิดทักษะต่างๆ แก่ผู้เรียน เช่นการ ตัดสินใจ การจำคำศัพท์ การสะกดคำศัพท์ การบอกความหมายของคำศัพท์

กนกวรรณ รอดคุ้ม (2557, น.16) สรุปความหมายของเกมได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการ เล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน ความคุ้นเคยต่อกัน ซึ่งต้องมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดย มีกฎ กติกาเป็น ข้อตกลงร่วมกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความสามารถของตนเอง การ ตัดสินใจ และ จะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปของการแพ้ ชนะ อีกด้วย

ทิสนา แคมมณี (2559, น.366) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือการเล่นของเด็กซึ่งมี กติกาข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่น เกมของเด็กมีกติกาที่ง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เกมมีทั้งแบบที่มีการ แข่งขันและไม่มีการแข่งขัน บางเกมไม่ต้องมีอุปกรณ์อะไรทั้งสิ้น แต่บางเกมต้องใช้อุปกรณ์ ประกอบเกมบางอย่างต้องอาศัยการออกกำลังกาย การเล่นเกมนับว่ามีส่วนช่วยพัฒนาสติปัญญาของ เด็ก ในการเล่นเด็กจะต้องจดจำกติกา ต้องคิดตัดสินใจและใช้ไหวพริบในการเอาชนะคู่ต่อสู้ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาเด็กทางด้านร่างกาย อารมณ์และสังคมอีกด้วย อีกทั้งเป็นเกมที่มี วัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่สนุกสนานช่วยฝึก ทักษะในการเรียนด้วยการเคลื่อนไหวร่างกาย เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย มีกฎกติกา เป็นการ แข่งขันซึ่งจะเล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล และเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ความสำคัญของการใช้เกม

ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้

ครูอิคแซงค์ (Cruickshank, 1999, p. 28-32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิโยธี (2540, น.6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543, น.87-127) เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดี

บุษรีย์ ฤกษ์เมือง (2552, น.33) กล่าวว่า การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความสำคัญ ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

ธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555, น.32) กล่าวว่า เกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

กนกวรรณ รอดคุ้ม (2557, น.18) กล่าวว่า ความสำคัญของเกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา เกิดความสนุกสนานในบทเรียนและยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกมช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และส่งเสริมความคงทนในการจำ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นไปอย่างสนุกสนาน การใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนแก้ปัญหการเรียนการสอนที่ไม่น่าสนใจได้เป็นอย่างดี

ประเภทของเกม

ครูอิคแซงค์ (Cruickshank, 1999, p.74) ได้กล่าวว่า เกมสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

เกมการเล่น (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ความแตกต่างของเกมประเภทนี้คือ ส่วนมากเป็นเรื่องของกฎกติกาที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกม นั้นเกมพวกนี้ไม่ได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นเลยนอกจากสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นเท่านั้นดังนั้นเกมชนิดนี้จึงเล่นได้ทุกสถานที่ เช่นหมากรุก ฟุตบอล ปิงปอง เป็นต้น

เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน หรือในด้านการศึกษา เกมลักษณะนี้สามารถจำแนกได้อีกเป็น 2 ประเภท คือ เกมสถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นเกมที่จัดขึ้นโดยกำหนดลักษณะท่าทางต่างๆ ให้เหมือนจริง เช่น เกมบทบาทสมมติ และอีกเกมที่มิใช่สถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ฝึกทักษะเสริมความเข้าใจในบทเรียนให้แก่ผู้เรียน โดยมักจัดในรูปแบบการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น เกมตอบบัตรคำ เกมจับคู่คำศัพท์ เป็นต้น

บารุง โตรัตน์ (2540, น.148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง
2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่น หรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหว เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

ชนิดของเกม

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน สฤชดิกุล (2521, น.315 อ้างถึงใน บรรจง ขำจันทร์, 2559) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

- 1 Number Games. เกมการฝึกนับตัวเลขและจำนวน เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน ต้องการให้นักเรียนเกิดความฉับไวในการนับ เลือก หรือจัดเลขเข้ากับจำนวน ฝึกการฟัง การออกเสียงและไหวพริบในการเข้าใจความหมายและคำสั่ง
2. Spelling Games เป็นเกมการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ
3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์ที่มีประโยชน์เกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดประโยคที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ
6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

ฟอง เกิดแก้ว (2538, น.137-141 อ้างถึงใน ธนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555, น.30) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) ที่จะนำมาใช้ประกอบการสอน ดังต่อไปนี้

1. Ice - breaking activities เกมสร้างความคุ้นเคย
2. Bingo activities เกมบิงโก
3. Matching pair activities เกมจับคู่
4. Crossword and word square activities เกมอักษรไขว้และคำซ่อนหา
5. Word grouping activities เกมจัดหมวดหมู่คำ
6. Pair work and board games เกมคู่และเกมกระดาน
7. Teacher - led activities เกมที่ครูเป็นผู้นำ
8. 20 square activities เกม 20 ช่อง
9. Miscellaneous activities เกมสารพัดอย่าง
10. Deaf and Dumb Spelling Game เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ
11. A Spelling Bee Game เกมแข่งสะกดคำ
12. Crossword Puzzle Game เกมปริศนาอักษรไขว้
13. Whisper Game เกมกระซิบ
14. Fast Thinking Game เกมคิดเร็ว

นอกจากนี้คณะนักวิชาการบริษัทยานามิบุคส์ (2543, น. 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Games เกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation Games เกมฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Games เกมฝึกการฟังและการพูด
4. Vocabulary Games เกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Games เกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Games เกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Games เกมฝึกการอ่าน

คณะนักวิชาการบริษัทยานามิบุคส์ (2543, น. 87-127) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้นักเรียนสนุกสนาน และส่งผลให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมคำศัพท์เหล่านี้ ได้แก่

1. Rise and Act Game เกมยกมือขึ้น
2. Train Word Game เกมรถไฟต่อคำศัพท์
3. Merry - Go - Round เกมล้อมวง
4. Build a New Word Game เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้
5. Beginning Letter Word Game เกมอักษรตัวแรก
6. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ
7. Word Grouping Game เกมห้วงยาง
8. Matching a Sentence Game เกมต่อประโยค
9. A Chain Game เกมลูกโซ่

โจนส์ (Jones, 1993, p. 1-7 อ้างถึงใน อรทัย ทองมั่ง, 2548, น. 18) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาได้แก่ เกม Ice- Breaking activities, Bingo activities, Matching pairs activities, Crossword and word square activities, Word grouping activities, Pair work and board games, Teacher-led activities, 20 square activities, และ Miscellaneous activities เป็นต้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

ธัญพิชชา ฤทธิ์อุยานนท์ (2558) ได้นำเสนอเกมภาษาอังกฤษที่ใช้ในห้องเรียนไว้ดังต่อไปนี้

1. Whiteboard Draw Relay แบ่งนักเรียนออกเป็นสองทีม ให้ทั้งสองทีมตั้งแถวให้ไกลจากกระดานให้มากที่สุด ครูพูดคำแรกออกมามีให้นักเรียนคนแรกของแต่ละทีมได้ยิน นักเรียนทั้งสองคนต้องวิ่งไปที่กระดาน วาดภาพของคำนั้น วิ่งกลับมาที่ทีมของตัวเอง ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ ทีมไหนทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ ครูอาจทำให้เกมยากขึ้นด้วยการให้เพื่อนร่วมทีมคนที่สองทายให้ได้ก่อนว่ารูปที่เพื่อนคนแรกวาดคืออะไรแล้วจึงจะวิ่งกลับมาแล้วเปลี่ยนเพื่อนคนที่สองวิ่งไปที่กระดานได้

2. Unscramble เขียนคำบนกระดานโดยให้ตัวสะกดคละกัน เช่น "Irocsmaos" = "classroom" นักเรียนต้องจัดเรียงตัวอักษรที่คละกันให้ออกมาเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง เกมนี้เหมาะที่จะเล่นเป็นทีม สามารถเลือกใช้บล็อกตัวอักษรหรือตัวอักษรพลาสติกแทนการเขียนบนกระดาน

3. Shopping เกมนี้ใช้ได้กับของหลากหลายชนิด (ผลไม้จำลองหรือผลไม้พลาสติกดีที่สุด) ให้นักเรียนมาขึ้นรวมกันและครูชูของแต่ละอย่างให้ดู ถามนักเรียนว่า "What do you want?" (หรืออาจจะถามว่า "What would you like?" สำหรับนักเรียนชั้นสูงขึ้นไป) นักเรียนอาจจะตอบว่า "An apple, please" ครูพูดต่อว่า "Here you are" แล้วนักเรียนก็ปิดท้ายด้วยการพูดว่า "Thank you" และปิดเกมด้วยเกม "GiveMe"

4. Question Chain ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม ครูถามคำถามกับนักเรียนที่นั่งข้างๆ เช่น "What's your name?" "Do you like chocolate cake?" etc. เมื่อนักเรียนตอบคำถามเสร็จให้นักเรียนคนนั้นหันไปถามคำถามเดียวกันนี้กับเพื่อนที่นั่งถัดไปพอครบรอบแล้วให้เปลี่ยนคำถามใหม่ ครูอาจทำให้เกมสนุกขึ้นด้วยการส่งผ่านลูกบอลไปด้วยขณะที่ถาม-ตอบ

5. Pictionary เกมจำรูปภาพ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการทบทวนคำศัพท์ เลือกนักเรียนมาหนึ่งคน ให้นักเรียนคนนั้นดูรูปภาพหรือกระซิบคำให้นักเรียนฟังหนึ่งคำจากนั้นนักเรียนวาดภาพที่เห็นหรือได้ฟังจากครูลงบนกระดานนักเรียนคนแรกที่ทายถูกว่ารูปนั้นคืออะไรจะเป็นคนต่อไปที่ได้วาดรูปลงบนกระดานเกมนี้จะเล่นเป็นทีมให้นักเรียนแข่งกันสะสมคะแนนก็ได้

6. Odd-One-Out เขียนคำ 3-4 คำบนกระดาน ให้นักเรียนกากบาทคำที่ไม่เข้ากลุ่มออก เช่น cat - horse - **cake** - bird

เกมภาษาอังกฤษในชั้นเรียน (2559) ได้เสนอเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. Back to the board เขียนคำศัพท์บนกระดาน
 2. Bingo เกมง่ายๆ กับตาราง 5 x 5 ใครเรียงครบ 5 แถวก่อนคนนั้นชนะ
 3. Board slap นักเรียนจะได้สนุกสนานกับการอ่านคำศัพท์และการวิ่งไปแตะหน้ากระดาน โดยมีไม้ตีกระดานเป็นอุปกรณ์เสริมในการตีคำศัพท์ โดยอาศัยความรวดเร็วในการวิ่ง ทักษะการอ่านและการจำตำแหน่งคำศัพท์บนกระดาน

4. Collocation Mime เกมใบ้คำศัพท์ โดยที่ไม่ให้นักเรียนพูดคำศัพท์ใดๆทั้งสิ้น ทำได้เพียงทำท่าทางเพื่ออธิบายคำศัพท์เหล่านั้นออกมา ซึ่งนักเรียนจะเกิดความสนุกสนานในการแสดงท่าทางและการพยายามคิดหาคำตอบของนักเรียนในชั้นเรียน

5. Duck Duck Goose เกมมอญซ่อนผ้าหาคำศัพท์
 6. Hot seat เกมแข่งเขียนคำศัพท์บนกระดาน
 7. I spy ทักษะการสังเกตสิ่งของรอบๆตัวที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะหรือสระภาษาอังกฤษ
 8. Pictionary เกมที่ใช้การจดจำภาพแล้วมาวาดรูปให้เพื่อนๆเดา ใช้ความรวดเร็วในการจดจำ วาดภาพ และการตอบคำศัพท์

9. Run to the board เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 10. Slap the board เกมการอ่านคำศัพท์และการวิ่งไปแตะหน้ากระดาน โดยมีไม้ตีกระดานเป็นอุปกรณ์เสริมในการตีคำศัพท์ โดยอาศัยความรวดเร็วในการวิ่ง ทักษะการอ่านและการจำตำแหน่งคำศัพท์บนกระดาน

11. Stop the bus เกมเขียนคำศัพท์ ครูกำหนดตัวอักษรให้นักเรียน เช่น Beginning with P แล้วจากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆ เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มคิดคำตอบได้แล้ว จากนั้นให้นักเรียนยกมือขึ้นแล้วตะโกนดังๆว่า Stop the bus

12. Telephone Whisper เกมนี้ก็คือเกมกระซิบ ยืนต่อแถวกันแล้วจากนั้นคนแรกวิ่งไปฟังคำศัพท์แล้วกระซิบต่อกันมาเรื่อยๆ

13. Word Shake เกมสร้างคำศัพท์และเขียนคำศัพท์

14. Questions นักเรียนต้องสร้างคำถามต่างๆมาเพื่อสอบถามเกี่ยวกับคำศัพท์ที่กำหนดให้ โดยนักเรียนจะต้องถามไปเรื่อยๆจนกว่าจะได้คำตอบ

15. Unscramble เกมเรียงตัวอักษรที่คละกันให้ออกมาเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง

จากที่กล่าวมาข้างต้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ความเหมาะสมของระดับนักเรียน เนื้อหาของบทเรียน ระยะเวลา มีเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ Matching pair activities เกมจับคู่คำศัพท์ Whisper Game เกมกระซิบ Hidden words เกมซ่อนคำศัพท์ และ Bimbo activities เกมบิงโก Unscramble เกมเรียงตัวอักษร Pictionary recognition เกมจำรูปภาพ

ขั้นตอนการใช้เกม

ได้มีผู้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ดังนี้

ครูอิกแซงค์ (Cruickshank, 1999, p.81-89) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ขึ้นตั้งจุดมุ่งหมาย ในขั้นตอนนี้ต้องพิจารณาว่าจะใช้เกมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาวิชาใด ต้องการให้เด็กได้รับอะไรบ้าง ต้องการฝึกทักษะด้านใด

2. ขึ้นออกแบบประสบการณ์หลังจากได้ตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้วก็ออกแบบเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยให้ผู้เล่นแข่งขันตามกฎกติกาในการตั้งกฎกติกาควรคำนึงว่าผู้เล่นเกมคือใคร จุดมุ่งหมายของผู้เล่นเกมคืออะไร พื้นความรู้และความสามารถของผู้เล่นเกมรวมทั้งความเต็มใจ ของผู้เล่นเกม

3. ขึ้นทดสอบเกม สิ่งจำเป็นที่จะต้องจัดเตรียมในการทดสอบเกม คือ

3.1 ความเหมาะสมของสถานที่ที่จะเล่น

3.2 ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

3.3 ความเต็มใจหรือความพอใจของผู้เล่นในการมีส่วนร่วม

3.4 ให้ผู้ร่วมงานจดบันทึกปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการปรับปรุงเอาไว้

3.5 ปรับปรุงแก้ไข

อาดีโวอาบาโล (Adewui-Abalo, 1979, p. 130-133) ได้เสนอแนะขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ขั้นเลือก การเลือกใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ควรคำนึงภาษาที่ใช้ควรเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน และขนาดของชั้นเรียนด้วย
2. ขั้นเตรียมการ มีการเตรียมการใช้เกมก่อนล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น
3. ขั้นการใช้เกม อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการเล่นพร้อมทั้งกำหนดกติกาอย่างชัดเจนเพื่อให้เกมเป็นไปอย่างเป็นระเบียบ จากนั้นลงมือเล่นเกมโดยแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม
4. ขั้นประเมินผล ถ้าหากการเล่นเป็นลักษณะการแข่งขัน ควรให้คะแนนสำหรับกลุ่มที่ทำได้ดีถูกต้อง โดยการเขียนคะแนนบนกระดาน กลุ่มใดทำผิดพลาดเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ทำผิดเกี่ยวกับโครงสร้างไวยากรณ์อาจจะมีการคะแนนลงและให้คะแนนเป็นพิเศษ สำหรับกลุ่มที่ทำได้ดีมาก โดยเฉพาะในด้านความคิดสร้างสรรค์

รีส (Reese, 1999, p.12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
 - 1.1 ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพจับคู่กับคำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป
 - 1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค
 - 1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค
2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ 4 ขั้นตอน ได้แก่
 - 2.1 เตรียมตัวผู้เรียน เป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเล่นเกม
 - 1) แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม
 - 2) อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการให้คะแนน
 - 2.2 ใช้เกม เป็นขั้นดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

1) สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูรูปภาพ และออกเสียงคำศัพท์ที่นักเรียนดูภาพ และออกเสียงตาม

2) สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

3) ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม อธิบายวิธีการเล่น กติกาการให้คะแนน

2.3 การสรุป สรุปการเล่นเกมที่ครูอาจสรุปเอง หรือให้นักเรียนสรุป

2.4 ประเมินผล อาจจะถูกจากการร่วมกิจกรรม การทำแบบทดสอบ

วิภา ตัณฑุลพงษ์ (2549, น. 20) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

1. การเลือกและนำเสนอเกม เป็นขั้นการสร้างหรือเลือกเกม

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกาการเล่น เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตการเล่น และซ้อมก่อนเล่นจริง

3. ขั้นดำเนินการเล่น เป็นขั้นจัดสถานที่ เล่นเกม สังเกตหรือบันทึกพฤติกรรม

4. ขั้นการตั้งคำถาม/การอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล เป็นขั้นตั้งประเด็นการอภิปราย อภิปรายผล และสรุปผลการเรียนรู้

5. ขั้นประเมินผล เป็นขั้นการประเมินผลการเรียนรู้

ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2550, น.151) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ไว้ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม ผู้สอนสร้างเกมหรือเลือกเกมให้ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

2. ขั้นชี้แจงและกติกาการเล่น เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตหรืออธิบายขั้นตอนการเล่น และทดลองการเล่น

3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนจัดสถานที่ ทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่น และติดตามพฤติกรรมการเล่นอย่างใกล้ชิด

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่น ผู้สอนตั้งประเด็นหรือคำถามให้ผู้เรียนเกิดความคิดเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

5. ขั้นประเมินผล ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ มีการทดสอบความรู้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้

กนกวรรณ รอดคุ้ม (2557, น 21) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

1. การเลือกและนำเสนอเกม เป็นขั้นการสร้างหรือเลือกเกม

2. **ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกาการเล่น** เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตการเล่นแล้ช้อมก่อนเล่นจริง

3. **ขั้นดำเนินการเล่น** เป็นขั้นจัดสถานที่ เล่นเกม สังเกตหรือบันทึกพฤติกรรม

4. **ขั้นการตั้งคำถาม/การอภิปรายหลังการเล่นเกมและสรุปผล** เป็นขั้นตั้งประเด็นการอภิปราย อภิปรายผล และสรุปผลการเรียนรู้

5. **ขั้นประเมินผล** เป็นขั้นการประเมินผลการเรียนรู้

จากการที่มีผู้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้วิจัยได้สรุปได้เป็นขั้นตอนที่เหมาะสมได้ดังนี้

1. **ขั้นเตรียม** เป็นขั้นตอนของการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ เตรียมนักเรียนก่อนเล่นเกม การแบ่งกลุ่ม

2. **ขั้นใช้เกม** เป็นขั้นตอนของการอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม วิธีการเล่นกฎ กติกา และให้นักเรียนเล่นเกม

3. **ขั้นสรุป** เป็นขั้นตอนของการอภิปรายหลังการเล่นเกมและสรุปผล เป็นขั้นตั้งประเด็นการอภิปราย อภิปรายผล และสรุปผลการเรียนรู้

4. **ขั้นประเมินผล** เป็นขั้นตอนของการทดสอบ มีการทดสอบความรู้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ว่าจะดูจากการร่วมกิจกรรม ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ

หลักการเลือกเกม

การเลือกเกมในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสม ได้มีผู้กล่าวถึงหลักการเลือกเกมไว้ดังต่อไปนี้

สุภาพรณ ทองใบ (2538, น.2) ได้กล่าวถึงหลักในการเลือกเกม ดังนี้

1. ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับสภาวะชั้นเรียนและอายุของเด็ก ครูต้องสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ เกมประเภทให้เล่นเป็นทีมดีที่สุด เช่น เกม What is it? Yes/No question. เกมปฏิบัติตามคำสั่ง (Imperative Sentence Games) ก็ช่วยในการฝึกทักษะการฟังดี

2. เกมที่มีนักเรียนเล่นคนเดียวอาจใช้เกมเล่นเป็นคู่ (Game for Pairs) มาเล่นได้

3. เกมสำหรับชั้นที่มีนักเรียนจำนวนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งเป็นทีม คำตอบอาจใช้สัญญาณแทนการพูด เพื่อไม่ให้เสียงดังเกินไป หรือให้เล่นเกมที่ใช้กระดาษและดินสอ (Pencil and Paper Game)

นิตยา สุวรรณศรี (2540, น.14) ได้กล่าวถึงหลักในการเลือกเกม ไว้ดังนี้

1. กำหนดถึงจุดประสงค์ของเกม ว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการหรือไม่

2. คำนึงถึงช่องว่างภายในห้องเรียนที่จะใช้เล่นเกม (สถานที่)

3. จำนวนของนักเรียนจะจำกัดตัวเลือกเกี่ยวกับเกม บางเกมจะเล่นได้ผลดี ถ้ามีนักเรียนจำนวนมาก ในขณะที่บางเกมใช้คนเพียง 2 คน แต่บางเกมก็อาจจะนำมาปรับใช้ได้ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้า

4. ตัดสินใจว่าเกมไหนใช้กับทีมหรือรายบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ

5. ควรคำนึงถึงวัยของผู้เล่นด้วย เพราะตามปกติแล้วเราจะไม่อยากให้เด็กเล่นเกมของผู้ใหญ่ และไม่อยากให้ผู้ใหญ่เล่นเกมของเด็ก

6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องการออกกำลังหรือแสดงท่าทางอาจจะจัดให้เล่นท้ายชั่วโมง มิฉะนั้นจะเกิดความวุ่นวายจนเรียนไม่ได้ในชั่วโมงนั้น ถ้าหากต้องการหรือจำเป็นต้องเล่นก่อนหน้านั้น คือต้นชั่วโมงหรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เงียบ ๆ ไม่ใช่เสียงดัง

7. กำหนดเวลาในการเล่นเกมที่ไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและแผนการดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่น

8. เตรียมวัสดุให้พร้อมล่วงหน้า หรือถ้ามีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง ก็เปลี่ยนวัสดุหรือคำศัพท์ตามความเหมาะสม

9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่าจะมีการให้รางวัลหรือไม่ ตามปกติแล้ว ความพอใจจากเกมเพียงพอแล้วสำหรับการเล่นเกมหรือแข่งขันแบบธรรมดา ถ้าต้องการจะให้รางวัลก็ควรให้เป็นส่วนหนึ่งของเกม

10. ควรมีเอกสารหรือหนังสือประกอบการเล่น เพราะหนังสือเกี่ยวกับเกมให้ความคิดใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอนและสามารถดัดแปลงเกมต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับบทเรียนของเรา แต่ข้อสำคัญพยายามให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุด

กรมวิชาการ (2544, น.35) ได้กำหนดหลักในการพิจารณาเลือกเกมที่จะใช้ในการสอนภาษาไว้ดังนี้

1. เกมนั้นช่วยส่งเสริมสนับสนุนจุดสำคัญในการเรียนภาษา ซึ่งผู้เรียนยังขาดสิ่งนั้นอยู่หรือไม่

2. เกมนั้นช่วยฝึกฝนเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไว้แล้วหรือไม่

3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่

4. เกมนั้นได้ให้โอกาสผู้เรียนในชั้นเรียนเป็นจำนวนมากได้ร่วมเล่นและไม่ได้ให้โอกาสเฉพาะ 2 – 3 คน ใช้นหรือไม่

5. เกมนั้นช่วยให้เกิดการแข่งขันและทำให้ผู้เล่นตื่นเต้นหรือไม่

6. ผู้เลือกเกมหรือครูรู้สึกสนุกสนานกับเกมนั้นหรือไม่

7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้ร่วมเล่นหรือไม่

8. เกมนั้นเหมาะสมกับวัยของผู้เล่นหรือไม่

9. มีที่ว่างพอในห้องเรียนหรือไม่ เพื่อจะดำเนินการเล่นเกมนั้นด้วยความสะดวกสบาย

10. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นปลอดภัยสำหรับผู้เรียนหรือไม่

ประทีป เสริมสำราญ (2547, น.35) ได้กล่าวถึงข้อเสนอแนะในการเลือกเกมมาใช้ในการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ ดังนี้

1. ควรเตรียมตัวให้พร้อมก่อนการเล่นเกม รวบรวมวัสดุที่จำเป็น
2. ถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะของเกมที่จะนำมาจัดการเรียนรู้
3. เลือกเกมที่นักเรียนจำนวนมากมีส่วนร่วม
4. เลือกเกมที่อยู่ในขอบเขตความสามารถของผู้เรียน
5. ควรใช้เกมตอนกลางหรือตอนท้ายของชั่วโมงเรียน
6. บอกวิธีการเล่นเกมอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน
7. ครูเป็นผู้ดูแล แนะนำด้วยตนเอง
8. รักษากฎเกณฑ์ในการเล่นเกมอย่างเคร่งครัด
9. ควรมีการควบคุมระเบียบวินัยในการเล่นเกม
10. พยายามมองข้ามข้อผิดพลาดเล็กน้อย ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกใน

การเล่นมากขึ้น

11. ควรเล่นเกมเป็นทีม
12. เกมควรยืดหยุ่นได้
13. ไม่ใช้เวลานานเกินไป

ชนิตา วัชรพิชิตชัย (2555, น.34) สรุปหลักการเลือกเกมได้ ดังต่อไปนี้

1. เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน
2. ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม
3. สถานที่เหมาะสม พอเหมาะกับจำนวนผู้เล่น และมีความปลอดภัย
4. มีอุปกรณ์การเล่นครบถ้วน พอเพียง เหมาะสม เป็นอุปกรณ์ที่ทำเองได้ ประหยัด คุ่มค่า

มีความปลอดภัยแก่ผู้เรียน

5. มีกฎกติกาที่เหมาะสมไม่ยาก และซับซ้อนเกินไป
6. การให้คะแนนมีความยุติธรรม

จากข้อความข้างต้น สรุปหลักการเลือกเกมภาษาได้ ดังต่อไปนี้

1. ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับชั้นเรียนและอายุของเด็ก
2. ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกม

3. มีระเบียบวินัยในการเล่น
4. สถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ ต้องปลอดภัย
5. มีรางวัล และการให้คะแนนต้องยุติธรรม

การใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ ในชั้นฝึกจะนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่กำหนดลงในแผนการสอน และเลือกเกมทางภาษามาสอน เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ในขณะที่เล่นเกม โดยต้องเลือกให้เหมาะสมกับชั้นเรียนและอายุของเด็ก เด็กทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่น เกมอย่างมีระเบียบ การจัดเตรียมสถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ต้องปลอดภัยและมีรางวัลในการเล่น ในงานวิจัยนี้ใช้หลักในการเลือกเกมของนักวิชาการหลายท่าน เพื่อให้เหมาะสมกับระดับชั้น และจำนวนนักเรียน ซึ่งได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ส่วนใหญ่เป็นเกมแบบเคลื่อนไหวเหมาะสมกับงานวิจัยครั้งนี้

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความหมายของคำศัพท์

ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้ องค์ประกอบทางภาษา ซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาเข้าใจเรื่องที่คนอื่นพูด และเราสามารถพูดให้คนอื่นเข้าใจได้ ดังนั้น คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่ง ของการเรียนภาษาอังกฤษ และได้มีผู้ให้คำจำกัดความของคำศัพท์ไว้ ดังนี้

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, น.128) ได้ให้ความหมายว่า คำศัพท์เป็นหน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วย เสียงมารวมกันเป็นข้อมูลที่รวบรวมความหมายและการออกเสียงของคำที่ใช้ในการสื่อสาร คำศัพท์ มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

ธนิดา วัชรพิชิต (2555, น.17) ได้สรุปว่า คำศัพท์คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมาย แบ่งออกได้ เป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตาม ลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น

ปวีณา บุตรวงศ์ (2558, น.11) กล่าวโดยสรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง ถ้อยคำทุกคำที่มนุษย์ใช้ในการถ่ายทอดความหมายที่แสดงถึงความรู้ ความคิด ตลอดจนสิ่งของหรือลักษณะอาการต่าง ๆ และความหมายของคำศัพท์ก็เป็นที่เข้าใจกันได้เฉพาะในกลุ่มคนที่มีความเกี่ยวข้องกันทางใดทางหนึ่ง

แฮช แอน บราวน์ (Hatch & Brown, 1995 อ้างถึงใน ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2558) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่าคำศัพท์ หมายถึง คำ หรือ กลุ่มคำ สำหรับภาษาใดภาษาหนึ่งที่ผู้พูดอาจจะ

ใช้สื่อความหมายในแต่ละภาษา นอกจากนั้นยังหมายถึงคำทุกคำในภาษาที่เป็นที่รู้จักของแต่ละบุคคล รวมถึงคำในกลุ่มคำพิเศษต่างๆ ที่ถูกใช้ในจุดประสงค์เฉพาะ เช่น ชุรกิจ กฎหมาย และรายการคำที่เรียงตัวอักษร

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ที่มีความหมายบอกให้รู้ว่าเป็น คน สิ่งของ หรือ ลักษณะอาการ การกระทำต่างๆ

ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนภาษานั้น สิ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

กรศิริ ศิริแก้ว (2553, น.7) สรุปได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญต่อทักษะทั้ง 4 คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ครูผู้สอนควรจะสอนคำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะถ้าผู้เรียนไม่รู้คำศัพท์ ออกเสียงคำศัพท์ ไม่ถูกต้องและไม่รู้ความหมายของคำศัพท์นั้นๆ จะเป็นอุปสรรคในการอ่านและแปลความหมาย ส่งผลให้ผู้เรียนไม่ใส่ใจและไม่พยายามที่จะอ่านต่อ และก่อให้เกิดอุปสรรคในการเรียนรู้ลำดับต่อไป

วรลักษณ์ กิจจารักษ์ (2553, น.19) สรุปความสำคัญของคำศัพท์ ได้ว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียนภาษาทุกภาษา เพราะการรู้คำศัพท์ช่วยให้สื่อความหมายได้ดี และการที่จำคำศัพท์ได้มากจะทำให้สามารถสื่อความหมายได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนั้นความรู้ทางด้านคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ในการเรียนภาษา คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

ธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555, น.21) สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

ปวีณา บุตรรงค์ (2558, น.13) สรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ เครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ และเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของความเข้าใจในกลุ่มผู้เรียน อีกทั้งคำและแนวความคิดของคำศัพท์ควรจะต้องสอนควบคู่กันไปเสมอ

กาเดสซี่ (Ghadessy, 1998, p.24) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย ดังนั้นในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา “คำ” เป็นสิ่งที่เรารู้จักมากที่สุด ภาษาก็คือการนำคำมารวมกัน (A Language is a Collection of Words) นั่นเอง

จากการศึกษาดังกล่าว พอสรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะว่าคำศัพท์เป็นพื้นฐานทางภาษาที่ผู้เรียนจะต้องเรียนเป็นอันดับแรก ถ้าไม่รู้จักคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์ ผู้เรียนก็ไม่สามารถเข้าใจ ไม่สามารถสื่อความหมายที่ต้องการได้ และไม่สามารถบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้ได้

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เนชั่น (Nation, 2001) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท

1. Productive หรือ Active vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องรู้ความหมาย และสามารถนำไปใช้ในการพูดและการเขียน

2. Receptive หรือ Passive vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องรู้จักและเข้าใจความหมาย เมื่อได้อ่านหรือฟัง แต่ไม่มีความจำเป็นต้องเรียนรู้มากถึงระดับการนำไปใช้ในการพูดและการเขียน

อย่างไรก็ตาม Passive vocabulary สามารถพัฒนาให้เป็น Active vocabulary ได้ถ้าผู้เรียนหมั่นทบทวนหรือใช้คำศัพท์บ่อยๆ การทบทวนคำศัพท์สามารถทำได้ 2 ทาง คือ ครูผู้สอนให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ทันทีหลังจากที่เรียนเสร็จ หรือ ครูผู้สอนมอบหมายงานให้นักเรียนไปอ่านทบทวนเพิ่มเติมหลังจากหมดชั่วโมง

อิสรา สารงาม (2529 อ้างถึงใน ปวีณา บุตรวงศ์, 2558, น.12) ยังได้มีการแบ่งประเภทของคำศัพท์ตามโอกาสที่จะได้ใช้หรือได้พบในแต่ละทักษะภาษาสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์เพื่อการฟัง เป็นคำศัพท์ที่ใช้มากในเด็กเล็ก เพราะไม่เคยเรียนรู้ภาษามาก่อน เป็นคำศัพท์ที่ค่อนข้างง่าย และการเรียนรู้เกิดจากการฟังก่อน

2. คำศัพท์เพื่อการพูด เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในภาษาพูด ซึ่งต้องสัมพันธ์กับการฟังคำศัพท์ที่ใช้ในการพูดนั้น ต้องสามารถใช้สื่อความหมายได้ คำศัพท์เพื่อการพูด จำแนกได้ 3 ชนิด ได้แก่ คำศัพท์ที่ใช้ภายในบ้านหรือระหว่างเพื่อนฝูง คำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนหรือการทำงาน และคำศัพท์ที่ใช้ในการติดต่อราชการ หรือใช้ในชีวิตประจำวัน

3. คำศัพท์เพื่อการอ่าน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่าน และเป็นปัญหามากสำหรับเด็กที่เรียนภาษา คือต้องรู้ความหมายเพื่อที่จะนำไปตีความเนื้อหา และข้อความที่อ่านได้

4. คำศัพท์เพื่อการเขียน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สูงและยากเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนจะต้องได้รับการสอนที่ถูกต้องและเป็นทางการ

บารุง ไตรรัตน์ (2535 อ้างถึงใน ปวีณา บุตรวงศ์, 2558, น.12) แบ่งประเภทคำศัพท์ได้ 2 ประเภท ตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่นักเรียนในระดับนั้นๆ ได้พบเห็นบ่อยๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และ เขียน (Active vocabulary) นอกจากครูจะสอนให้รู้จักความหมายแล้ว จะต้องสอนให้นักเรียนสามารถใช้ คำ ประโยค ได้ทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะการนำไปใช้

2. คำศัพท์ที่นักเรียนในระดับชั้นนั้นๆ ไม่ค่อยพบเห็นหรือนานๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการ ฟังและการอ่าน การสอนคำศัพท์ที่นักเรียนไม่ค่อยพบเห็นบ่อย ครูเพียงสอนแต่ให้รู้จักความหมายที่ใช้ ในประโยคก็เพียงพอ เน้นให้นักเรียนทั้งฟังและอ่านได้เข้าใจ โดยไม่เน้นให้นักเรียนเอาคำศัพท์นั้น มาใช้ในการพูดและเขียน

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งได้จากคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก ความหมายและนำไปใช้อีกอย่างคือต้องเข้าใจเมื่อได้ฟังและอ่านเพื่อไปใช้ในระดับสูงต่อไป การ แบ่งคำศัพท์ออกเป็นประเภทตามลักษณะการใช้และตามโอกาส ดังที่กล่าวมา มีผลสำคัญต่อการจัด การเรียนการสอนอย่างยิ่ง กล่าวคือ สำหรับบทบาทครูผู้สอนนั้น จะต้องช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ คำศัพท์ที่จำเป็นสำหรับการใช้ใน โอกาส และสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม การช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์นั้น หมายถึง การช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และเกิด พฤติกรรมดังนี้ คือออกเสียงและสะกดคำได้ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ และสามารถนำคำศัพท์ ที่รู้นั้นไปใช้ในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้อย่างถูกต้อง

องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้านองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ศิธร แสงธนู และกิต พงศ์ทัต (2541, น.9-10 อ้างถึงใน ธนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555, น.22) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ว่าต้องมี องค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้น ๆ
2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัย ด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี) และ He went to his house. (บ้านที่เป็นที่อยู่อาศัย)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตาม ลำพังโดดๆ จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม Hats Pens จะแสดงความหมาย

เป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น Walks ในประโยค She walks home. ก็จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น Boathouse หมายถึง อุ้เรือ แตกต่างจาก Houseboat หมายถึง เรือที่ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียว หรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่ต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วยดังประโยคต่อไปนี้

This man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

The man the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

We need more man-power. (คำคุณศัพท์) แปลว่า กำลังคน

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำบางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มี 3 ประการ คือ รูปคำ คือคำสั้นๆ ความหมาย คือความหมายของคำนั้นๆ และขอบเขตของการใช้คำ คือ การเรียงคำ ในด้านการพูดและการเขียนในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้วยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายจากการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงสูงต่ำของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

เกณฑ์การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ก่อนที่ครูผู้สอนจะสอนคำศัพท์ จะต้องเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน นักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งเกณฑ์การเลือกคำศัพท์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนไว้ดังนี้

แม็คกี (Mackey, 1997, p.176-190 อ้างถึงใน ธนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555, น.23) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้ถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่ง ย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า Blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยก็ตาม

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learnability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado, 1996, p. 119-120) เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน

2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

เนชั่น (Nation, 2001 อ้างถึงใน ปวีณา บุตรวรงค์, 2558, น.13) กล่าวว่า ครูผู้สอนควรพิจารณาเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้ ระดับคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย คือ ความบ่อยที่คำศัพท์นั้นปรากฏให้เห็นในบริบท Nation (2001) ได้แบ่ง ประเภทคำศัพท์เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (High-frequency words) คือ คำศัพท์ที่พบได้บ่อยที่สุดในสื่อพิมพ์ภาษาอังกฤษ

2. คำศัพท์วิชาการ (Academic words) คือ คำศัพท์ที่พบได้บ่อยในหนังสือ ตำราวิชาการ เช่น หนังสือวิทยาศาสตร์หรือด้านการแพทย์

3. คำศัพท์เทคนิค (Technical words) คือ คำศัพท์ที่พบได้บ่อยในหนังสือเฉพาะด้านหรือสาขาวิชาชีพ ที่มีความหมายเฉพาะ

4. คำศัพท์ที่ปรากฏน้อย (Low frequency words) คือ คำศัพท์ที่พบน้อยในสื่อพิมพ์ภาษาอังกฤษ

เนชั่น (Nation, 2001) อธิบายว่า คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย รวมไปถึงคำเชื่อมต่าง ๆ เช่น the, in, a, of, for เป็นต้น และมากกว่า 80 % ของคำศัพท์ที่พบเห็นในข้อความจัดอยู่ในคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยมีโดยประมาณ 2,000 คำ (Mackey, 1976) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) คือ คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก ต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้ถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำจากหนังสือต่างๆ สูง (Range) คือ จำนวนหนังสือที่นำมาใช้นับความถี่ ยิ่งใช้จำนวนหนังสือมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่าและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้นเพราะคำศัพท์ที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าที่จะพบในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งแม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นจะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือภาวะในขณะนั้น (Availability) คือ คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ใช่เฉพาะความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสภาวะแวดล้อมด้วย เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับห้องเรียน คำว่า blackboard ครูผู้สอนต้องเลือกคำนี้ แม้ว่าจะไม่ปรากฏบ่อยก็ตาม

4. คำที่ครอบคลุมความหมายได้หลายอย่าง (Coverage) คือ คำที่สามารถครอบคลุมได้หลายความหมาย หรือสามารถใช้แทนคำอื่นได้ เช่น bent อาจใช้แทน seat, chair หรือ stool เป็นต้น

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learnability) คือ คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่นคำที่คล้ายกับภาษาเดิมที่มีความหมายชัดเจน สั้น ง่าย ซึ่งหลักการนี้สอดคล้องกับ (Lado, 1996) แต่มีหลายข้อที่เสนอเพิ่มเติม ดังนี้

5.1 ควรเป็นคำศัพท์ที่สัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน

5.2 ควรมีปริมาณตัวอักษรในปริมาณที่เหมาะสมกับระดับอายุและสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมต้นควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน

5.3 ในบทเรียนหนึ่งๆ ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปควรรวให้เหมาะสมกับวัย และวุฒิภาวะของผู้เรียน

5.4 ควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น พบเห็นได้ตามป้ายโฆษณา หรือนำไปพูดสนทนา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสถาบันภาษาอังกฤษ ได้รวบรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากการศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัด การวิเคราะห์รวบรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา จำนวน 25 หมวดหมู่ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. คำศัพท์ภาษาอังกฤษสิ่งของทั่วไป basket blackboard blanket calendar calculator toothbrush comb
2. คำศัพท์ภาษาอังกฤษสัตว์ต่างๆ animal giraffe camel elephant bear tiger donkey buffalo horse crocodile crab whale turtle
3. คำศัพท์ภาษาอังกฤษผลไม้ jackfruit strawberry pineapple guava durian coconut grape
4. คำศัพท์ภาษาอังกฤษส่วนต่างๆของร่างกาย chin cheek chest shoulders elbow forehead
5. คำศัพท์ภาษาอังกฤษบุคคล nurse pilot fireman postman cashier dentist waiter chef science soldier monk pharmacy zoo park
6. คำศัพท์ภาษาอังกฤษอาหารและเครื่องดื่ม beef bread breakfast pork noodle fried rice pizza cereal wine beer orange juice soda
7. คำศัพท์ภาษาอังกฤษเครื่องนุ่งห่ม belt blouse scarf raincoat school uniform pajama
8. คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกม กีฬา badminton basketball chess dominoes volleyball
9. คำศัพท์ภาษาอังกฤษสถานที่ pharmacy hospital airport police station temple market restaurant factory clinic church park hospital cinema theatre
10. คำศัพท์ภาษาอังกฤษวัน เวลา ฤดูกาล afternoon birthday evening night midnight morning summer winter autumn rainy
11. คำศัพท์ภาษาอังกฤษยานพาหนะ airplane bicycle boat motorcycle ambulance plane
12. คำศัพท์ภาษาอังกฤษประเทศต่างๆ America Australia Cambodia China
13. คำศัพท์ภาษาอังกฤษทิศทาง north east west south northeast
14. คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำคุณศัพท์ คำ new old wet dry beautiful ugly long short tall high easy difficult fat slim thin thick dirty clean fast slow narrow wide hungry thirsty full
15. คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำกริยา bring send choose lend keep begin speak hear forget arrive borrow wear pay ride rise leave drive watch meet remember feel

16. คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำบุรพบท under between over opposite next to in front of
17. คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำแสดงคำถาม who what where when which why how
18. คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำกริยาวิเศษณ์ quickly slowly carefully loudly well
19. คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำแสดงความเป็นเจ้าของ my you're his her its
20. คำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยวัด centimeter kilogram baht mile
21. คำศัพท์ภาษาอังกฤษวิชาต่างๆ Thai English math art science
22. คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำกรอกแบบฟอร์ม Name Surname First Name Last Name Sex
23. คำศัพท์ภาษาอังกฤษของเล่น balloon marble kite robot toy card teddy bear mask
24. คำศัพท์ภาษาอังกฤษรูปร่าง circle heart rectangle round square triangle oval
25. คำศัพท์ภาษาอังกฤษอาการเจ็บป่วย accident fever headache diarrhea cold sore throat

hurt ill

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้นควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัว ปรากฏบ่อย พบบ่อย ง่ายต่อการเรียนรู้ และมีประโยชน์ นอกจากนี้คำศัพท์ต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกจากคำศัพท์ที่พบบ่อยในบทเรียน คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก เพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้ถูกต้อง

วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น

2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตามพร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด (อนุภาพ ดลโสภณ, 2542, น. 8) สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้นมีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง ดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้ หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค เพื่อเชื่อมโยง ไปสู่ ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้น้ำคำจำกัดความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้น การ์ตูน เขียนภาพบนกระดานดำก็ได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดง ความหมายชัดเจน โดยไม่ต้องใช้น้ำคำ แปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้น้ำบริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้น้ำคำศัพท์ ต้องฝึกในน้ำประโยคเสมอ และน้ำประโยคที่นำมาฝึก ก็ต้องเป็น น้ำประโยคที่ถูกต้องและใช้น้ำได้ในสถานการณ์จริง น้ำประโยคที่นำมาใช้น้ำต้องเป็นน้ำประโยคที่นักเรียนรู้จัก แล้วสอนคำศัพท์ใหม่ในน้ำประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้น้ำวิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (Root) เดียวกัน

4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในน้ำกลุ่มเดียวกัน

5. ศึกษาชนิดของน้ำ (Parts of Speech)

6. ฝึกการเติมวิภคติน้ำปัจจัย (Prefix and Suffix) เข้าไปในน้ำที่นักเรียนรู้จักแล้ว

เดล และคณะ (Dale and et al., 1999, p.46-52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. นักเรียนในน้ำระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงน้ำ เป็นน้ำประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง น้ำที่ไม่มีน้ำความหมายในตนเอง (function word) เช่น น้ำบุพบท for, to, at และอื่น ๆ ควรให้น้ำฝึกในน้ำโครงสร้างน้ำประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อน้ำพบในน้ำโครงสร้างน้ำประโยคใหม่ แต่สิ่งให้น้ำจำเป็น คือ สอนการออก เสียงใหม่ในน้ำโครงสร้างของน้ำประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในน้ำหัวข้อที่เรียนไม่จำเป็นต้องเรียนที่เดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้น้ำในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในน้ำระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในน้ำระดับ สูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า Park ถ้านักเรียนรู้จักประโยค She went to the mall. ก็สามารรถสร้างประโยคใหม่ She went to the park. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งที่เป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการฟัง การพูด การออกเสียง และเน้นความหมายของคำศัพท์แต่ละคำ การเน้นย้ำคำศัพท์กับความหมายของคำมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะถ้าไม่รู้คำศัพท์หรือจำไม่ได้ ก็ไม่มีพื้นฐานในการเรียนเรื่องต่อไป โดยสอนจากคำศัพท์ที่ใกล้ตัว และพบบ่อย ใช้เทคนิคการสอนแบบต่างๆ เข้ามาช่วย การสอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์ โดยใช้ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

การประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์

ได้มีผู้กล่าวถึงการวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ไว้ดังนี้ เนชั่น (Nation, 2001 อ้างถึงใน ธนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555, น.26) กล่าวว่า การประเมินความรู้คำศัพท์เป็นการวัดว่านักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ไปมากน้อยเพียงใด หรือสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนแล้วไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้หรือไม่ ซึ่งได้แบ่งตามชนิดของแบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ของการวัดไว้ดังต่อไปนี้

1. การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ว่านักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากน้อยเพียงใด หรือรู้มากพอที่จะใช้ในการสื่อสารในแต่ละทักษะได้หรือไม่ การทดสอบลักษณะนี้จำแนกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

1.1 การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring Vocabulary Size) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่านักเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากน้อยเพียงใด ข้อสอบจะถูกสร้างขึ้นจากคำศัพท์ที่ได้จากการสุ่มเอาคำศัพท์ที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือคำศัพท์ในบัญชีคำศัพท์ (Vocabulary List) และหลังการทดสอบจะมีการนำเอาคะแนนที่ได้มาคำนวณด้วยสูตร ดังนี้

$$\text{วงความรู้คำศัพท์} = \frac{\text{จำนวนคำที่ถูกต้อง}}{\text{จำนวนคำศัพท์ในพจนานุกรม}}$$

จำนวนข้อสอบทั้งหมด

1

1.2 การวัดความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring Knowledge of Particular Group of Words) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า นักเรียนรู้คำศัพท์ในระดับใด เพียงพอหรือเหมาะสมกับระดับที่จะเรียนแล้วหรือไม่ เช่น ผลจากการวัดพบว่านักเรียนมีความรู้คำศัพท์ระดับที่ 2 ของหนังสือ Longman Structure Reader จำนวน 500 คำ หมายความว่านักเรียนจะมีความสามารถที่จะอ่านหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่า

2. การทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบที่มักพบในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด การทดสอบแบบนี้จะง่ายกว่าการทดสอบการระลึกได้ เพราะในการสอบจะมีคำตอบที่นักเรียนนึกอยู่ปรากฏให้เห็น เช่น ให้นักเรียนเขียนคำแปลหรือเลือกคำแปล คำคล้องจอง ความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ เป็นต้น

2.2 การทดสอบการระลึกได้ (Recall Test) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงไร นักเรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง เป็นต้น

3. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสอนภาษาในรายวิชาที่นักเรียนได้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อเป็นการประเมินว่า นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งที่ได้เรียนไปแล้วหรือยัง และเป็นส่วนที่ช่วยเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ก้าวหน้าขึ้น แบบทดสอบที่จะใช้ควรมีลักษณะดังนี้

3.1 ต้องไม่เป็นการทดสอบคำโดด ๆ เนื่องจากผลการเรียนแต่ละรายวิชา นักเรียนมักจะมีโอกาสได้พบ และใช้คำศัพท์ในบริบทที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นประจำ

3.2 สามารถให้คะแนนได้ง่าย เช่น แบบทดสอบแบบโคลซ (Cloze Test) หรือจับคู่ เป็นต้น

3.3 ถ้าเป็นแบบเติมหรือเลือกคำตอบ คำตอบต้องเหมาะสมกับความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว

3.4 เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสามารถสร้างได้ ไม่ควรยากหรือมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนเกินไป

3.5 จำนวนข้อในแต่ละแบบทดสอบต้องเหมาะสมกับเวลา

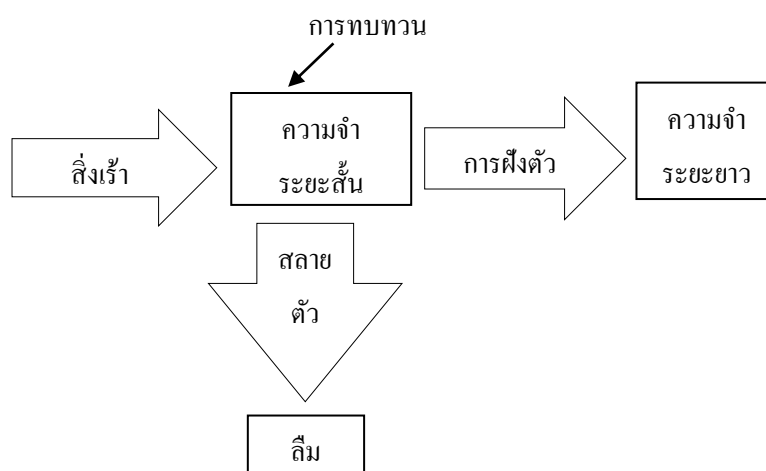
สรุปได้ว่า การประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง การวัดความสามารถในการจำ การสะกดคำศัพท์ การบอกความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค การวัดและ

ประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งได้แบ่งตามชนิดของแบบทดสอบ ตามวัตถุประสงค์ของการวัดไว้ คือ การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ การทดสอบความจำ- ระลึกได้ และแบบทดสอบที่ใช้ควรเป็นคำโดดๆ คำที่พบบ่อย และเหมาะสมกับเวลา เพื่อเป็นการประเมินว่า นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งที่ได้เรียน ไปแล้วหรือยัง และเป็นส่วนที่ช่วยเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ก้าวหน้าขึ้น

ความคงทนในการจำ

ทฤษฎีความจำ

แอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson & Shiffrin, 1997, p. 71-72) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ คือ ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความทรงจำระยะสั้น ต้องได้รับการทบทวนทุกสิ่งๆ ที่เข้ามาอยู่ในความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนสิ่งๆ ของที่เราจะจำได้ในความจำระยะสั้นจึงมีขีดจำกัด เช่น ถ้าเป็นชื่อคน เราอาจทบทวนได้เพียง 3 -4 ชื่อในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การทบทวนช่วยป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น เป็นระยะเวลาสั้น ยืงนานเท่าใด สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวมากขึ้น เราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาวแล้ว สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำกลายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถที่จะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ซึ่งความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ก็คือ ความคงทนในการเรียนรู้ นั่นเอง ส่วนช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำนั่นเอง จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของความจำระยะสั้นกับกระบวนการความจำระยะยาวเป็นแผนภูมิดังภาพประกอบ 2



ภาพที่ 2 ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ

(ชัยพร วิชาวุธ 2540, น.75)

ทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ขั้น ของ กาย่ (Gagne)

กาย่ (Gagne,1994, p.27-36) ได้นำเอาแนวความคิดมาใช้ในการเรียนการสอนโดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หลักการสอน 9 ประการ ได้แก่

1. เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention)
2. บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective)
3. ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)
4. นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information)
5. ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)
6. กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)
7. ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)
8. ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance)
9. สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)

แนวคิดของกาย่ สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้โดยตรง โดยการสร้างสถานการณ์หรือเหตุการณ์เพื่อสร้างความตั้งใจแก่ผู้เรียนเมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจและตั้งใจที่จะเรียนแล้ว ผู้สอนก็แจ้งวัตถุประสงค์ในการเรียนให้แก่ผู้เรียน โดยพยายามเชื่อมโยงความรู้เดิมที่ได้เรียนมาก่อนหน้ากับความรู้ใหม่ให้เข้ากันได้ จากนั้นก็เสนอบทเรียนใหม่ มีการแนะนำชี้แนวทางในการเรียนเพื่อจะให้เกิดการเรียนรู้ สร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมจริงและแจ้งผลการปฏิบัติงานให้นักเรียนทราบเป็นระยะเพื่อเป็นการประเมิน และมีการสรุปบทเรียนเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ หมั่นทบทวนเพื่อให้เกิดความแม่นยำนำไปสู่การเชื่อมโยงความรู้ไปใช้กับสิ่งอื่นๆ ต่อไป

ระบบความจำ

ความจำ (Memory) เป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการทางพุทธิปัญญา (Cognitive Processes) ความจำมีผลต่อการตั้งใจรับรู้ การรู้ การเรียน การใช้ภาษา การสร้างมโนทัศน์ การแก้ปัญหา การใช้เหตุผลและการตัดสินใจ

ในระบบความจำของมนุษย์แบ่งได้ 3 ชนิด คือ (สุกานดา ส.มนัสทวีชัย, 2440 , 32-33 อ้างถึงใน รณชัย แก้วจันทร์ 2559, น.81)

1. ระบบความจำจากการรู้สีกสัมผัส หมายถึง ความจำระบบสัมผัสหลังจากการเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง ความจำระบบสัมผัสเป็นความจำที่มีระยะเวลาสั้นมาก โดยเฉลี่ยประมาณ 1 วินาที ความจำในระยะนี้เป็นความจำที่ยังไม่ได้ตีความประกอบด้วยความจำประเภทต่าง ๆ ได้แก่ การจำภาพติดตา จำเสียงก้องหู จำการกระทำ การลืมนในระบบความจำการรู้สีกสัมผัสนี้เกิดขึ้นได้โดยกระบวนการเลื่อนหายของรอยความจำและการรบกวน

2. ระบบความจำระยะสั้น เป็นความจำหลังจากที่ได้รับการตีความจึงเกิดการเรียนรู้และอยู่ในความจำระยะสั้น เราใช้ความจำระยะสั้นในการทำงานชั่วคราวเพื่อใช้ให้เป็นประโยชน์ในขณะที่จำอยู่นั้น ความจำระยะสั้นเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องโดยมีการเข้ารหัสเป็นภาพเป็นเสียงและมีความหมาย การลืมนในระดับนี้เกิดจากการถูกรบกวนแต่ถ้ามีเวลาทบทวนนาน ๆ ก็จะคงสารหรือรอยความจำในระบบไว้ได้นานและทำให้สารเข้าไปเก็บในระบบ LTM ได้มากขึ้น

ประโยชน์ของความจำระยะสั้นคือ การช่วยให้ข้อมูลที่เรารับเข้ามาเคมยังคงอยู่ต่อไปได้ระยะหนึ่ง จนกระทั่งเราสามารถรับรู้ข้อมูลที่เข้ามาใหม่ได้โดยตลอดและตีความหมายได้ เช่น เมื่อเราฟังคำแรกของประโยคเรายังจับใจความและตีความหมายไม่ได้ แต่เมื่อเราฟังคำต่อ ๆ ไปจนกระทั่งจบประโยคจึงจะเข้าใจความหมายได้ การที่ข้อมูลเก็บไว้ได้ในความจำระยะสั้นเพียงช่วงเวลาสั้นมากนั้นเป็นสิ่งที่ดี ทำให้เราสามารถรับข้อมูลใหม่เข้ามาแทนที่ได้ หากข้อมูลเก่ายังคงค้างอยู่นานเกินควรอาจจะเป็นการรบกวนการเรียนรู้และตั้งใจรับรู้ในขณะนั้น เพราะเราย่อมต้องการที่จะเอาใจใส่ต่องานในขณะนั้นมากกว่าที่จะให้ข้อมูลเดิม ซึ่งไม่มีประโยชน์มาเกิดขวางอยู่

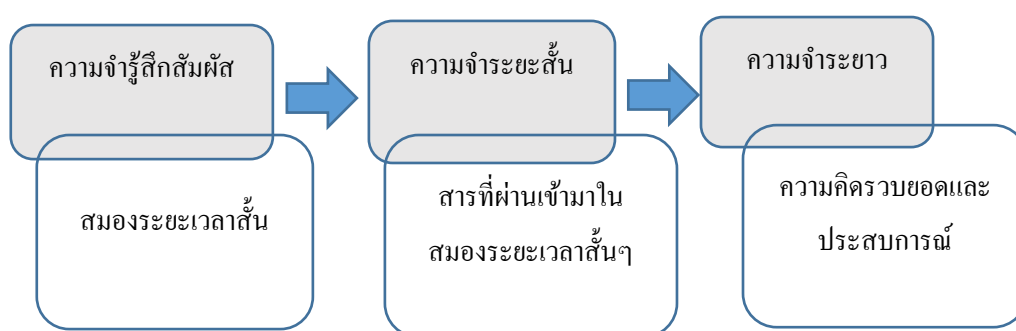
3. ระบบความจำระยะยาว เป็นระบบความจำที่เก็บสิ่งที่เรียนรู้ไว้อย่างถาวรโดยจะมีคงอยู่ของสิ่งที่เรียนรู้ได้นานกว่า 30 วินาทีขึ้นไป เราจะไม่รู้สีกในสิ่งที่จำอยู่ในความจำระยะยาว แต่เมื่อต้องการใช้หรือมีสิ่งเร้ามาสะกิดใจ ก็สามารถหรือฟื้นขึ้นมาได้ เช่น การจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อหลายชั่วโมง หลายวันหรือหลายปีก่อนได้ ความคงทนในการเรียนรู้จัดเป็นความจำระยะยาวจะอยู่ในรูปของถ้อยคำ ภาพและความหมายสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้าไปในระบบความจำระยะยาวนั้น เป็นสิ่งที่ผ่านเข้ามาในระบบความจำระยะสั้น ถ่ายทอดไปอยู่ในระบบความจำระยะยาวได้ซึ่งผิดกับบางสิ่งบางอย่างที่ผู้เรียนไม่สนใจจดจำ เมื่อผ่านเข้ามาในระบบความจำระยะสั้นแล้วก็เลื่อนหายไป นักจิตวิทยาพบว่าในความจำระยะยาวนั้นคนเราใช้รหัสหลายชนิดในการจำ รหัสที่สำคัญคือ รหัสความหมาย (Semantic Code) และรหัสภาพติดตา (Visual code) หรือภาพเหตุการณ์

องค์ประกอบของการจำ

จากระบบความจำข้างต้น (สมสุวรรณค์ พันธุ์เทพ, 2540) ได้มีการศึกษาขั้นตอนและกระบวนการที่นำไปสู่การจำและความคงทนในการจำเพื่อนำความรู้ไปใช้ให้เกิดผลในกระบวนการเรียนการสอน ทั้งนี้มีนักจิตวิทยาได้อธิบายเกี่ยวกับการจำว่า เป็นกระบวนการทางสมองที่จัด

กระทำกับสารที่ได้รับหลังจากจัดการเรียนรู้เรียกว่า กระบวนการจัดสาร (Information Processing) โดยเริ่มจากขั้นตอน (Stages) ในโครงสร้างของความจำและกระบวนการจัดกระทำต่อสาร (Process) มีนักการศึกษาหลายท่าน เช่น แบดเดลเล Baddeley (1990) ได้ศึกษาส่วนประกอบและวิธีการทำงานของส่วนประกอบนั้นความจำ ไว้ดังนี้

รูปแบบการทำงานของสมองที่จัดกระทำกับสารที่ได้รับจากการเรียนรู้ รูปแบบการทำงานลักษณะนี้อ้างอิงมาจากการศึกษาของ Atkinson and Shiffrin (1997 quoted in Lefrancois, 2000) บางครั้งเรียกรูปแบบนี้ว่า “Modal Model of Memory” (Baddeley, 1990) ดังภาพประกอบที่ 3



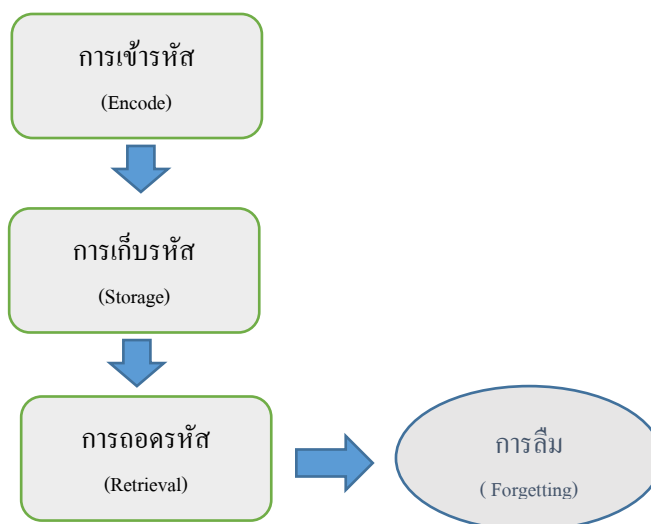
ภาพที่ 3 The model of memory

(Lefrancois, 2000, p.179)

ภาพประกอบ 3 แสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบของความจำ ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ส่วนคือ แถวบน คือ ส่วนประกอบของความจำ ได้แก่ ความจำรู้สึกสัมผัส , ความจำระยะสั้น และความจำระยะยาว ส่วนแถวข้างล่าง คือ กระบวนการที่ความจำแต่ละส่วนเกิดขึ้น

กระบวนการทำงานของความจำ ขั้นตอนแรกที่สมองรับสารเข้าไปหลังจากที่ได้สัมผัสจากสิ่งเร้า ขั้นตอนนี้สมองยังไม่เกิดการรับรู้ความหมายของสารนั้น และสารจะยังคงอยู่ในขั้นนี้เพียง 1 วินาที แล้วจะเข้าสู่ขั้นต่อไป ซึ่งคือขั้นความจำระยะสั้น (Short Term Memory) ขั้นนี้สมองสามารถจดจำสารได้อย่างจำกัด และสารจะยังคงอยู่ในขั้นตอนนี้ประมาณ 20 วินาที กล่าวคือ ความจำนี้จะเกิดขึ้นทันที หลังจากที่ได้รับสาร แต่ความจำเกี่ยวกับสารก็จะหายไป หากปราศจากการกระตุ้นสร้างรอยความจำเกี่ยวกับสารนั้น เช่น มีการฝึกฝนหรือทำซ้ำเพื่อเก็บสะสมข้อมูลสารนั้นซึ่งจะทำให้เกิดความจำระยะยาว (Long Term Memory) ขั้นนี้จะอยู่ในช่วงความจำที่นานกว่า 20 วินาที และไม่มีอาการจำกัดความยาวนานของการจำสาร อีกทั้งยังสามารถดึงสารนั้นหรือสิ่งที่เคยเรียนรู้หรือมีประสบการณ์มาก่อนไปใช้ในโอกาสต่อไปได้อีกด้วย

ส่วนกระบวนการจัดกระทำต่อสาร (Process) ที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนของโครงสร้างความจำนั้น สามารถจัดแบ่งได้ตามแผนผังดังนี้



ภาพที่ 4 โครงสร้างความจำ

(Lefrancois, 2000, p.180)

จากแผนผังข้างต้น การเข้ารหัส (Encode) คือการแปลงสิ่งที่เรารู้ จากลักษณะหนึ่งไปแฝงไว้ในสารลักษณะหนึ่ง เพื่อที่จะเข้าสู่ขั้นตอนอื่นๆ การเข้ารหัสแบ่งออกได้หลายลักษณะ เช่น การเข้ารหัสเป็นภาพ การเข้ารหัสเป็นเสียงหรือถ้อยคำ หรือการเข้ารหัสเป็นความหมาย การเก็บรหัส (Storage) หมายถึง การคงอยู่ของรหัสในโครงสร้างความจำ โดยที่รหัสนั้นคงทนต่อการรบกวนของสารอื่นๆ หรือคงทนต่อการเลือนหายของรอยความจำ และการถอดรหัส (Retrieval) หมายถึง การดึงรหัสที่เก็บไว้ออกมาใช้ ในขณะที่การลืม (Forgetting) หมายถึง การที่สมองไม่สามารถเก็บสารที่เรารู้ไว้ได้ หรือไม่สามารถนำเอาความรู้ที่เก็บไว้ออกมาใช้ได้

ลีฟรานคอส (Lefrancois, 2000) ยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า การจำจะเกิดขึ้นได้มากน้อยหรือคงทนเพียงใด ขึ้นอยู่กับการจัดกระทำให้สารหรือสิ่งที่เรารู้เข้าไปอยู่ในความจำระยะยาว หรือใช้เวลานานๆ ในความจำระยะสั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Atkinson and Shiffrin, 1997) ที่ว่า กระบวนการที่ทำให้สารคงทนอยู่ในความจำระยะยาวได้ขึ้นอยู่กับความซับซ้อนหรือระดับความลึกของกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) หรือการแปลงสารก่อนการจัดเก็บหรือเข้าสู่ขั้นตอนอื่นนั่นเอง

โบว์นีย์ และ เอ็กชแตรน (Bourne & Ekstrand, 1982) ได้กล่าวถึงวิธีการจำคำศัพท์โดยการเข้ารหัสในระดับที่ซับซ้อนกว่ามีลักษณะหลายประการ ดังนี้

1. การโยงใยระหว่างความรู้ (Elaboration) การที่ผู้เรียนพยายามนึกถึงความหมายของคำศัพท์นั้นๆ ว่าเหมือนอะไร
2. การสังเกตความแตกต่าง (Distinctiveness) การเข้ารหัสที่จำเพาะจุดเด่นของความหมายคำศัพท์คำนั้นกับคำอื่นๆ ที่เรียนมาแล้ว
3. การใช้ความพยายาม (Effort) เป็นการเข้ารหัสที่ต้องใช้ความพยายามในการคิดพอสมควร จึงจะตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์นั้นได้
4. การจินตนาการและการจัดระบบ (Imaginary and Organization) การเข้ารหัสโดยการจำคำศัพท์นั้นโยงกับเหตุการณ์สำคัญต่างๆ

จากขั้นตอนและกระบวนการต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าในกระบวนการที่นำไปสู่การจำ เริ่มต้นที่การรับสารในขั้นความจำรู้สึกสัมผัสที่สารยังไม่มี ความหมายใดจากนั้นสารจะเข้าสู่ความจำระยะสั้น ซึ่งเป็นขั้นที่ผู้รับสารสามารถจดจำสารในระยะเวลาอันสั้นและปริมาณที่จำกัด จากนั้นหากมีการจัดกระทำกับสารที่ได้รับซ้ำๆ มาก ๆ เช่น การฝึกฝนทบทวนสม่ำเสมอ นั้นก็จะเข้าสู่ขั้นความจำระยะยาว เกิดการจดจำสารดังกล่าวและนำไปใช้ได้ รวมไปถึงเมื่อถึงสถานการณ์ที่จะใช้สารนั้น สามารถดึงสารนั้นมาใช้ได้ คือเกิดความคงทนในการจำนั่นเอง โดยที่ความจำหรือความคงทนในการจำ จะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความถี่ในการจัดกระทำกับสารในขั้นตอนความจำระยะสั้นและความซับซ้อนของกระบวนการเข้ารหัสหรือการแปลงสารเพื่อการจัดเก็บและการนำไปใช้ในโอกาสต่อไป

ดังนั้นครูผู้สอนภาษาที่สนใจจะสอนภาษาให้คงทนอยู่ในความจำระยะยาวควรจัดสถานการณ์ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้จัดสิ่งที่เรียนรู้เข้าไปในขั้นตอนความจำระยะยาวหรือใช้กระบวนการทำงานของความจำเพื่อเป็นประโยชน์และแนวทางในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์

ความหมายของความคงทนในการจำ

ความคงทนในการจำเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับคนเราอย่างยิ่ง โดยเฉพาะต่อการเรียนรู้ ผู้ที่สามารถเก็บรักษาประสบการณ์หรือผลของการเรียนรู้ไว้ในปริมาณที่มากกว่า เมื่อถึงเวลาผ่านไประยะหนึ่งจัดว่ามีความจำที่ดีกว่า จัดว่าเป็นผู้ที่มีความจำที่ดีในการเรียนรู้ ในการเรียนการสอนนอกจากจะเข้าใจเนื้อหาที่ได้เรียนรู้แล้ว ความคงทนในการจำก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการเรียนรายวิชาต่างๆ ซึ่งมีมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคงทนในการจำไว้ต่างกันดังนี้

แซคคูซโซ (Saccuzzo, 1987, p. 277-288 อ้างถึงใน สายสมร นรสิงหริงฤทธิ, 2559, น.34) กล่าวไว้ว่า ความคงทนในการจำเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจำ ซึ่งประกอบด้วย

1. การรับรู้ (Perceptual encoding) การจะจำเหตุการณ์ต่างๆ ได้ ต้องมีการรับรู้ซึ่งการรับรู้เกิดขึ้นได้เมื่อข้อมูลที่ได้รับการสัมผัสนั้นไปกระตุ้นการรับรู้ที่เหมาะสมแล้วเส้นประสาทจะถ่ายทอดข้อมูลต่างๆ ไปสู่สมอง ในกระบวนการรับรู้จะมีการจัดระเบียบข้อมูลที่ได้รับการสัมผัสให้เป็นการรับรู้ความหมายได้ง่ายที่สุด

2. ความคงทนในการจำ (Retention) เป็นการจำเหตุการณ์ต่างๆ ให้ยาวนานที่สุดเท่าที่ ต้องการ ช่วงเวลาของความคงทนในการจำอาจจะเป็น 2-3 วินาที หรือ 2-3 ปี หรือตลอดไป ความคงทนในการจำจะมากหรือน้อยลง ขึ้นอยู่กับว่าข้อมูลใหม่นั้นสัมพันธ์กับความจำที่มีอยู่และสำคัญ ต่องานอาชีพ

3. การนำข้อมูลไปใช้ (Retrieval) เป็นการนำข้อมูลที่สะสมไว้ในอดีตมาใช้

วรลักษณ์ กิจการักษ์ (2553, น.42) สรุปไว้ว่า ความคงทนในการจำ หมายถึง ความสามารถในการจำและระลึกได้จากสิ่งเร้าที่ได้รับจากการเรียนรู้ หรือการสะสมประสบการณ์ เดิมมาแล้วหลังจากทิ้งเวลาไว้สักระยะหนึ่ง

ธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555, น.43) สรุปไว้ว่า ความคงทนในการจำ หมายถึง ความสามารถของสมองในการเก็บสิ่งที่เรารู้มาหรือจากประสบการณ์ที่รับรู้มาแล้ว หลังจากทิ้งไว้ระยะเวลาหนึ่งสามารถระลึกได้หรือค้นคว้ามาใช้ในสถานการณ์ที่จำเป็น ซึ่งความคงทนก็คือความจำของผู้เรียนนั่นเอง

รณชัย จันทร์แก้ว (2559, น.80) สรุปได้ว่า ความคงทนในการจำ หมายถึง ความสามารถจดจำในสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว และสามารถนำความรู้และประสบการณ์นั้นมาใช้อีกหลังจากทิ้งระยะเวลาหนึ่ง

จากข้อความข้างต้นสรุปความคงทนในการจำ หมายถึง ความสามารถที่จะคิดถึงสิ่งที่ผ่าน มา สิ่งที่เคยพบ เคยทำ หรือประสบการณ์ที่เคยรับรู้ หลังจากทิ้งไว้สักระยะหนึ่ง แล้วก็สามารถระลึกได้ หรือจดจำได้และสามารถนำมาใช้เมื่อถึงเวลา

การทดสอบความคงทนในการจำ

หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ไปได้สักระยะแล้วนั้น ผู้เรียนยังสามารถคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ได้หรือไม่ นั้น ได้มีนักการศึกษากล่าวถึงวิธีวัดความคงทนในการจำไว้ดังนี้

โฮสตัน (Houston, John P. and others, 1983) กล่าวว่า ปกติการเรียนรู้และการคงทนในการ จำจะอยู่ร่วมกัน แต่สามารถแยกทดสอบอย่างหนึ่งอย่างใดได้ตามอิสระเมื่อเราสำรวจพฤติกรรม การเรียนและอัตราข้อมูลที่ได้รับการเรียนนั้นแสดงว่าเรามุ่งทดสอบการเรียนรู้แต่ถ้าเรามุ่งพิจารณา ข้อมูลที่นักเรียนสะสมไว้หลังจากเรียนเสร็จสิ้นไปแล้วในช่วงเวลาหนึ่ง แสดงว่าเราต้องการทดสอบ ความจำความคงทนในการจำนั่นเอง

นอกจากนี้ โฮสต์ัน (Houston, John P. and others, 1983) ยังได้เสนอวิธีการทดสอบความคงทนในการจำไว้ 3 วิธีดังนี้

1. การระลึกได้ (Recall) ให้นักเรียนเล่าหรือเขียนสิ่งที่ผ่านไป แล้ว โดยไม่ให้โอกาสทบทวนก่อนการสอบ
2. การจำได้ (Recognition) โดยกำหนดคำถามหรือตัวเลือกคำตอบให้ผู้เรียนเลือกตอบตามความคิดเห็น วิธีนี้จะง่ายกว่าวิธีการระลึกได้
3. การเรียนซ้ำ (Relearning) ให้ผู้เรียนฝึกทำบทเรียนในช่วงเวลาหนึ่งแล้วกลับมาฝึกซ้ำอีก ถ้าผู้เรียนจำบทเรียนได้จะประหยัดเวลาในการฝึกครั้งหลัง

ชิราพร กุ์ตระกูล (2547, น.32 อ้างถึงใน รณชัย แก้วจันทร์, 2559, น.82) กล่าวว่า การวัดความคงทนในการเรียน เป็นการสอบซ้ำโดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกัน ไปสอบกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวกัน เวลาในการทดสอบครั้งแรกและครั้งที่สองควรเว้นห่างกันประมาณ 2 สัปดาห์

ในการศึกษาเกี่ยวกับความจำของบุคคลใดมีความจำมากน้อยเพียงใด มีวิธีการทดสอบ 2 วิธี

1. การจำได้ (Recognition) หมายถึง การจำได้ในสิ่งที่พบเห็นโดยการแสดงสิ่งของหรือเหตุการณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ถูกทดสอบเคยประสบมาแล้วได้เห็นต่อหน้า ผู้ถูกทดสอบก็จะเปรียบเทียบการรับรู้ของตนในอดีตและเลือกตอบตามความคิดเห็น หรือจะตอบว่าจำได้หรือไม่ได้เท่านั้น

2. การระลึก (Recall) ผู้ระลึกจะสร้างเหตุการณ์ต่าง ๆ จากความจำ อาจจะเขียนหรือเล่าสิ่งที่เรียนรู้ผ่านไป แล้ว โดยไม่ให้โอกาสทบทวนก่อนการทดสอบ การทดสอบประเภทนี้มี 3 วิธี คือ

- 2.1 การระลึกเสรี (Free call) เป็นการระลึกสิ่งเร้าใด ๆ ก่อนหรือหลังก็ได้โดยไม่ต้องเรียกลำดับ

- 2.2 การระลึกตามลำดับ (Serial recall) เป็นการระลึกสิ่งที่เร้าตามลำดับ เช่น หมายเลขโทรศัพท์

- 2.3 การระลึกซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำๆ หรือการเสนอสิ่งเร้าซ้ำๆ ในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้ง

ลำเนา ศรีประมงค์ (2547, น. 21) ได้กล่าวสรุปว่า ความคงทนทางการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มิได้ประโยชน์ต่อผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้อย่างดีก็จะนำสิ่งที่เรียนรู้ออกมาใช้ประโยชน์ได้ตามต้องการ การเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งนักเรียนจะต้องจดจำคำศัพท์ เพื่อนำคำศัพท์ไปใช้ประโยชน์ในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนต่อไป แต่ความคงทนในการเรียนรู้นั้นมีส่วนสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนการสอน ถ้านักเรียนได้รับการสอนที่สร้างความเข้าใจ และฝึกทักษะอย่างพอเพียงแล้วจะทำให้เกิดความคงทนทางการเรียนรู้ ได้อธิบายไว้ว่า โดยช่วงระยะเวลาที่ความจำ

ระยะสั้น จะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการเรียนรู้ จะใช้ระยะเวลาประมาณ 14 วัน การวัดความคงทนในการเรียนรู้มี 3 วิธีคือ การจำได้ การระลึกได้ และการเรียนซ้ำ

กนกวรรณ รอดคุ้ม (2557, น.25) ระยะเวลาที่ใช้ในการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จะใช้ เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์หลังจากการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว เพราะเป็น ระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำ

กล่าวได้ว่า การทดสอบความคงทนในการจำ เป็นการทดสอบความรู้ของผู้เรียน ที่ได้เรียน ผ่านมา และผ่านช่วงระยะเวลาประมาณ 14 วัน เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบเดิมได้ก็อธิบายได้ว่า นักเรียนมีความคงทนใจการจำนั่นเอง

ความพึงพอใจในการเรียนรู้

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

เฮิร์ซเบิร์ก (Herzberg, 1959, p.113 – 115) ได้เสนอทฤษฎี 2 องค์ประกอบ โดยอธิบายว่า ในการทำงานต่างๆ การที่จะทำให้คนมีความรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจ มีองค์ประกอบ อยู่ 2 ประเภท คือ

1. ปัจจัยจูงใจ เป็นปัจจัยที่สร้างความพึงพอใจในงานให้เกิดขึ้น ซึ่งจะช่วยให้บุคคลรักและชอบงานที่ปฏิบัติอยู่ และทำให้บุคคลในองค์กรปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพประกอบด้วย

1.1 ความสำเร็จในงาน หมายถึง บุคคลสามารถแก้ไขปัญหาจากการทำงานได้จนทำให้ งานสำเร็จ จึงเกิดความพึงพอใจในผลสำเร็จนั้น

1.2 การได้รับการยอมรับนับถือ หมายถึง การได้รับการยอมรับในความรู้ความสามารถทั้ง จากผู้บังคับบัญชา ผู้ร่วมงาน และบุคคลอื่นในองค์กร

1.3 ลักษณะงาน หมายถึง งานที่น่าสนใจท้าทายความสามารถให้ต้องลงมือทำตั้งแต่ต้นจน จบ เป็นงานที่ต้องอาศัยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

1.4 ความรับผิดชอบ หมายถึง การได้รับมอบหมายงานให้รับผิดชอบ และมีอำนาจ ตัดสินใจงานนั้นอย่างเต็มที่โดยปราศจากการควบคุมอย่างใกล้ชิด

1.5 ความก้าวหน้าในงาน หมายถึง การได้เลื่อนขั้นเลื่อนตำแหน่งให้สูงขึ้นรวมทั้งการ ได้รับการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม

2. ปัจจัยก้ำจุน เป็นปัจจัยที่กำจัดความไม่พึงพอใจในงานและเป็นปัจจัยที่ช่วยให้บุคคลยังคง ปฏิบัติงานได้ตลอดเวลา ประกอบด้วย

2.1 ค่าตอบแทน หมายถึง อัตราเงินเดือนและผลประโยชน์อื่นที่ได้รับจากการปฏิบัติงาน

2.2 โอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต

2.3 สัมพันธภาพระหว่างบุคคล หมายถึง การติดต่อสื่อสารและสัมพันธภาพระหว่างผู้บังคับบัญชากับผู้ร่วมงาน หรือระหว่างเพื่อนร่วมงานด้วยกัน

2.4 ความมั่นคงปลอดภัยในงาน หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อความมั่นคงในหน้าที่การงาน

2.5 สภาพการทำงาน หมายถึง ตารางการทำงานวัสดุอุปกรณ์ และสภาพแวดล้อมในการปฏิบัติงาน

2.6 นโยบายขององค์กร หมายถึง นโยบายการบริหารและการปฏิบัติงานในองค์การการปฏิบัติงาน

หลักการของทฤษฎีการจูงใจของเฮิร์ซเบิร์ก สรุปได้ 2 ประการ คือ การปรับปรุงปัจจัยจูงใจสามารถเพิ่มความพึงพอใจในงานได้ และการปรับปรุงปัจจัยค้ำจุนสามารถป้องกัน หรือกำจัดความไม่พึงพอใจในงานได้ เฮิร์ซเบิร์กได้เน้นเรื่องปัจจัยจูงใจ ได้แก่ ความสำเร็จในงานการยอมรับนับถือลักษณะงาน ความรับผิดชอบ และความก้าวหน้า เพราะปัจจัยเหล่านี้มีผลโดยตรงต่อการเกิดแรงจูงใจ

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติค่อนข้างจะมีผู้ศึกษาอย่างกว้างขวางในองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) เป็นลักษณะทางความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลองค์ประกอบทางความรู้สึกนี้มี 2 ลักษณะคือความรู้สึกทางบวกได้แก่ ชอบพอใจเห็นใจและความรู้สึกทางลบได้แก่ไม่ชอบไม่พอใจเป็นต้น

2. องค์ประกอบด้านความคิด (Cognitive Component) คือการที่สมองของบุคคลรับรู้และวินิจฉัยข้อมูลต่างๆที่ได้รับเกิดความรู้สึกความคิดเกี่ยวกับวัตถุบุคคลหรือสภาพขึ้นองค์ประกอบทางความคิดเกี่ยวข้องกับการพิจารณาที่มาของทัศนคติออกมาว่าถูกหรือผิดหรือไม่ดี

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior Component) เป็นความพร้อมที่จะกระทำหรือพร้อมที่จะตอบสนองต่อที่มาของทัศนคติ

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

เชลลีย์ (Shelly, 1975) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ กล่าวคือ เป็นเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและมีความสุขนี้จะมี

ผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่นๆ ขณะที่ สุเทพ พานิชพันธุ์ (2541) ได้สรุปว่า สิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ มีด้วยกัน 4 ประการ คือ

1. สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ (Material inducement) ได้แก่ เงิน สิ่งของ หรือสภาวะทางกายที่ให้แก่ผู้ประกอบการกิจกรรมต่างๆ
2. สภาพทางกายที่พึงปรารถนา (Desirable physical condition) คือ สิ่งแวดล้อมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย
3. ผลประโยชน์ทางอุดมคติ (Ideal benefaction) หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่สนองความต้องการของบุคคล
4. ผลประโยชน์ทางสังคม (Association attractiveness) หมายถึง ความสัมพันธ์อันดีมิตรกับผู้ร่วมกิจกรรม อันจะทำให้เกิดความผูกพัน ความพึงพอใจและสภาพการร่วมกัน อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคมหรือความมั่นคงในสังคม ซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบกิจกรรม ขณะที่ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546, น.51) ได้มีการสรุปว่า ปัจจัยหรือองค์ประกอบที่ใช้เป็น เครื่องมือบ่งชี้ถึงปัญหาที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการทำงานนั้นมี 3 ประการ คือ

1. ปัจจัยด้านบุคคล (Personal factors) หมายถึง คุณลักษณะส่วนตัวของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงาน ได้แก่ ประสบการณ์ในการทำงาน เพศ จำนวนสมาชิกในความรับผิดชอบ อายุ เวลาในการทำงาน การศึกษา เงินเดือน ความสนใจ เป็นต้น
2. ปัจจัยด้านงาน (Factor in the Job) ได้แก่ ลักษณะของงาน ทักษะในการทำงาน ฐานะทางวิชาชีพ ขนาดของหน่วยงาน ความห่างไกลของบ้านและที่ทำงาน สภาพทางภูมิศาสตร์ เป็นต้น
3. ปัจจัยด้านการจัดการ (Factors controllable by management) ได้แก่ ความมั่นคงในงาน รายรับ ผลประโยชน์ โอกาสก้าวหน้า อำนาจตามตำแหน่งหน้าที่ สภาพการทำงาน เพื่อนร่วมงาน ความรับผิดชอบ การสื่อสารกับผู้บังคับบัญชา ความศรัทธาในตัวผู้บริหาร การนิเทศงาน เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนองทั้งด้านร่างกายและจิตใจก็จะเกิดความพอใจ ชอบใจ เกิดเป็นทัศนคติด้านบวก ที่แสดงให้เห็นถึงสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทัศนคติด้านลบที่แสดงให้เห็นถึงความไม่พึงพอใจ ความพึงพอใจเป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึกของทัศนคติ ซึ่งไม่จำเป็นต้องแสดงหรืออธิบายเชิงเหตุผลเสมอไปก็ได้

ความหมายเกี่ยวกับความพึงพอใจ

จากการศึกษาค้นคว้างานเอกสารและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ มีผู้วิจัยหลายท่านได้ให้ความหมายแนวคิดและทฤษฎีไว้ดังนี้

กู๊ด (Good, 1973, p.320) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพคุณภาพ หรือระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจต่างๆ และทัศนคติที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้นๆ

รีเบอร์ (Reber, 1985, p.660) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง สภาวะทางอารมณ์ (Emotional State) ของบุคคลที่นำไปสู่เป้าหมายความสำเร็จ

แอปเปิ้ลไวท์ (Apple White, 1998, p. 6) กล่าวว่า ความพึงพอใจนั้นเป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีความหมายรวมไปถึงความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมทางกายภาพในที่ทำงานด้วย ได้แก่ การมีความสุขได้ทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงานที่เข้ากันได้มีทัศนคติที่ดีต่องาน และมีความพึงพอใจกับสิ่งที่ได้รับ

อรทัย ทองมั่ง (2548, น.23) สรุปไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนรู้ จึงหมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้นๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

แน่งน้อย พงษ์สามารถ (2549, น. 259) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ทำที่ต่อสิ่งต่าง ๆ 3 อย่าง คือ ปัจจัยเกี่ยวกับงานโดยตรง ลักษณะเฉพาะเจาะจงของแต่ละคน และความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มในสิ่งที่อยู่นอกหน้าที่การงาน

พัชระ งามชัด (2549, น.108) ความพึงพอใจ ต่อการเรียน คือ ความคิดเห็นของผู้เรียนว่า มีความพอใจหรือไม่พอใจต่อการเรียนหรือการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์หรือการได้รับการตอบสนองจากการเรียน ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอน ครูควรคำนึงถึงความพึงพอใจของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ และเกิดการเรียนรู้ต่อไป

ปวีณา บุตรวงศ์ (2558, น. 31) สรุปไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนองทั้งด้านร่างกายและจิตใจก็จะเกิดความพอใจ ชอบใจเกิดเป็นทัศนคติด้านบวก ที่แสดงให้เห็นถึงสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทัศนคติด้านลบที่แสดงให้เห็นถึงความไม่พึงพอใจ ความพึงพอใจเป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึกของทัศนคติซึ่งไม่จำเป็นต้องแสดงหรืออธิบายเชิงเหตุผลเสมอไปก็ได้

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ซึ่งชอบในการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการเล่นเกม ผู้เรียนเต็มใจและมีความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติกิจกรรม

และต้องการที่จะปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบวัดความพึงพอใจในการเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอน

การวัดความพึงพอใจ

หน่วยงานต่าง ๆ ได้ให้ความสนใจกับความพึงพอใจมาก นักจิตวิทยาอุตสาหกรรมได้สร้างแบบวัดความพึงพอใจ ตามนิยามศัพท์เฉพาะและตามจุดมุ่งหมายของการวัด การแบ่งแบบวัดมีหลายลักษณะ ดังนี้

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546, น.138 - 140) การแบ่งแบบวัดตามลักษณะข้อความที่ถาม ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. แบบสำรวจปรนัย เป็นแบบวัดที่มีคำถามและคำตอบให้เลือกตอบ โดยที่ผู้ตอบตอบตามที่ตนเองมีความคิดเห็นและความรู้สึกเป็นข้อมูลที่มีการวิเคราะห์ด้วยเชิงปริมาณ

2. แบบสำรวจเชิงพรรณนา เป็นแบบสอบถามที่ผู้ตอบตอบด้วยคำพูดและข้อเขียนของตนเอง เป็นแบบสัมภาษณ์หรือคำถามปลายเปิดให้ผู้ตอบโดยอิสระเป็นข้อมูลที่ได้ในเชิงคุณภาพ

แบบวัดยังสามารถแบ่งได้ตามคุณลักษณะของงานเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. แบบวัดความพึงพอใจงาน โดยทั่วไป เป็นแบบวัดที่วัดความพึงพอใจของบุคคลที่มีความสุขอยู่กับงานโดยส่วนรวม ตัวอย่างแบบวัดชนิดนี้ ได้แก่ แบบวัดของแฮกแมน และ โอลแฮม (Hackman and Oldham, 1975 อ้างอิงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2546, น.138) ซึ่งมีข้อความเพียง 5 ข้อ เป็นลักษณะแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่ามีข้อ 2 และข้อ 5 เป็นคำถามนิเสธ

2. แบบวัดความพึงพอใจเฉพาะเกี่ยวกับงานของแบบวัดนี้เป็นการวัดความพึงพอใจในแต่ละด้าน ตัวอย่างแบบวัดชนิดนี้ ได้แก่ แบบวัดของแฮกแมนและ โอลแฮม แบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า มีข้อความคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจในการทำงาน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านรายได้ ความมั่นคงในงาน มิตรสัมพันธ์ ผู้บังคับบัญชา และความก้าวหน้า

สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจ ความพึงพอใจต่อการเรียนและผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันในทางบวกขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติมีการตอบสนองทางด้านร่างกายและจิตใจ ถ้าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน ก็จะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

จริยา ชำนาญรบ (2553) ได้ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดกลางจังหวัดขอนแก่น ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์การทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษร้อยละ 70 จำนวน 21 คน จากนักเรียนทั้งหมด 25 คน คิดเป็นร้อยละ 84.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ว่าให้จำนวนนักเรียน อย่างน้อยร้อยละ 70 มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการสอนโดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากและมีความคิดเห็นรายด้านดังนี้ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก ด้านความรู้ที่ได้รับจากการสอนโดยใช้เกมค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก และด้านบรรยากาศในการสอนโดยใช้เกม ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

รัตติยา ชุ่มจ้อย (2554) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มมีจำนวนร้อยละ 83 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ธนิดา วัชรวิจิตชัย (2555) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

ปรวิศา นำนุญจิตร (2558) ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

1. นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สายสมร นรสิงหเริงฤทธิ์ (2559) ศึกษาผลการใช้กลวิธีช่วยจำที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า

1. คะแนนทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างน้อยร้อยละ 20 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. คะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ไม่แตกต่างกับคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

งานวิจัยต่างประเทศ

ดิกเคอร์สัน (Dickerson, 1997, p.64-56-A) ได้ทดลองเปรียบเทียบความสามารถในการจำ คำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยการใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Game) เกมนิ่ง (Passive Game) และกิจกรรมการสอนปกติ เป็นสื่อในการเรียนการสอนแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็น การเล่นที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมนิ่งเป็นการใช้กระดานคำ กลุ่ม กิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด พบว่า กลุ่มเกมเคลื่อนไหวได้รับผลสัมฤทธิ์มากกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่มเกมนิ่งได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มกิจกรรมปกติ

พินเตอร์ (Pinter, 1997, p.710-711-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนสะกดคำ ซึ่งสอน โดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ได้ทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มี ความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา และดิกเคอร์สัน (Dickerson, 1997, : 6456-A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเงียบ (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว จะเล่นโดยมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มที่ ใช้เกมเงียบจะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานคำ กลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการ ทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกม เงียบ และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ กลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้ กิจกรรมปกติอีกทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำ สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรม ปกติ และในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียน หญิงไม่แตกต่างกัน

คลอเลียร์ (Collier, 2001, p. 253) ได้จัดทำรายงานการบรรยายเกมสร้างสรรค์สำหรับผู้ใช้ ภาษาอังกฤษ กิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษา พบว่า บัตรคำเป็นสื่อเสริมให้นักเรียนแต่ละคนใช้ ภาษาได้สอดคล้องยิ่งขึ้น

ฮูเยน และนี่ง่า (Huyen and Nga, 2002) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมภาษาของนักเรียนในประเทศเวียดนาม จำนวน 20 คน โดยการเข้าร่วมสังเกตการณ์ของผู้สอน จากการสัมภาษณ์ผู้สอนและนักเรียน จาก HUFSS School พบว่า นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์จากการเรียนโดยใช้เกมได้มากขึ้น นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนโดยใช้เกม

เนมาติ (Nemati, 2009, p. 14-24) ได้ศึกษาเรื่องกลวิธีเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำ กับผู้เรียน จำนวน 310 คน โดยศึกษาเปรียบเทียบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยในกลุ่มทดลองได้มีการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ด้วยการให้คำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonym) ผลที่ได้คือทำให้ผู้เรียนสามารถมีความจำในระยะสั้นและเปลี่ยนเป็นความจำระยะยาว และกลุ่มทดลองมีประสิทธิภาพสูงกว่ากลุ่มควบคุม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นหัวใจสำคัญประการหนึ่งของการเรียน เพราะถ้าหากผู้เรียนไม่รู้คำศัพท์ ไม่รู้ความหมาย การเรียนรู้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลย การจัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ นั้น ต้องใช้การสอน แบบฝึกทักษะกิจกรรมที่สอดคล้องเหมาะสมและน่าสนใจ การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สามารถจัดกิจกรรม ได้อย่างหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นเกมที่เล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ เล่นเป็นทีม จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากขึ้น เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ผ่อนคลายและทำให้ผู้เรียนได้แสดงออก และมีปฏิสัมพันธ์กันกับเพื่อนๆ รวมทั้งได้ปฏิบัติจริง การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจำได้นานมากยิ่งขึ้น และทำให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ชอบภาษามากยิ่งขึ้น เป็นการซึมซับสิ่งที่ยากให้ง่ายแบบสนุกสนาน และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และเพื่อเป็นการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่หลากหลายให้มีประสิทธิภาพต่อไปอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ ครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร โดยจัดนักเรียนเข้าชั้นแบบคละความสามารถ จำนวน 62 คน 3 ห้องเรียน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 20 คน โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 3 ชนิด ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

1. แผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน โดยดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หนังสือและคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และแบบเรียนจากหนังสือ New express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของกระทรวงศึกษาธิการ

1.2 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกม

1.3 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่

คำนาม (Noun) 20 คำ ประกอบด้วย

อาชีพ 10 คำ scientist nurse pilot fireman postman cashier dentist waiter chef soldier

สถานที่ 10 คำ hospital airport police station temple market restaurant cinema clinic church pharmacy

คำกริยา (Verb) 20 คำ arrive borrow wear pay ride rise leave drive watch meet feel bring send choose lend keep begin speak hear forget

คำคุณศัพท์ (Adjectives) 20 คำ new old wet dry beautiful ugly long short tall high easy difficult fat slim thin thick dirty clean fast slow

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เลือกไว้ รวมทั้งสร้าง สื่อการสอน โดยใช้เกม นำคำศัพท์ที่กำหนดไว้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง โดยมีวัตถุประสงค์ในการสะกดคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ หัวข้อแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงเนื้อหา ชื่อเกมที่ใช้สอน

| แผนการจัดการเรียนรู้ | เนื้อหา | ชื่อเกม |
|----------------------|--|--|
| 1 (2 ชั่วโมง) | คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ scientist nurse pilot fireman postman cashier dentist waiter chef soldier | เกมจำรูปภาพ Pictionary recognition |
| 2 (2 ชั่วโมง) | คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ hospital airport police station temple market restaurant cinema clinic church pharmacy | เกมเรียงตัวอักษร Unscramble |

ตารางที่ 3 (ต่อ)

| แผนการจัดการเรียนรู้ | เนื้อหา | ชื่อเกม |
|----------------------|--|--|
| 3 (2 ชั่วโมง) | คำกริยา arrive borrow wear pay ride rise leave drive watch meet | เกมบิงโก (Bingo activities) |
| 4 (2 ชั่วโมง) | คำกริยา feel bring send choose lend keep begin speak hear forget | เกมกระซิบ (Whisper Game) |
| 5 (2 ชั่วโมง) | คำคุณศัพท์ new old wet dry beautiful ugly long short tall high | เกมจับคู่คำศัพท์ (Matching pair activities) |
| 6 (2 ชั่วโมง) | คำคุณศัพท์ easy difficult fat slim thin thick dirty clean fast slow | เกมซ่อนคำศัพท์ (Hidden words) |

โดยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะมี 4 จะมีขั้นตอนการใช้เกม ดังนี้

1) ขั้นเตรียม เป็นขั้นตอนของการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ เตรียมนักเรียนก่อนเล่นเกม การแบ่งกลุ่ม

2) ขั้นใช้เกม เป็นขั้นตอนของการอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม วิธีการเล่นเกม กติกา และให้นักเรียนเล่นเกม

3) ขั้นสรุป เป็นขั้นตอนของการอภิปรายหลังการเล่นเกมและสรุปผล เป็นขั้นตั้งประเด็นการอภิปราย อภิปรายผล และสรุปผลการเรียนรู้

4) ขั้นประเมินผล เป็นขั้นตอนของการทดสอบ มีการทดสอบความรู้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ว่าจะดูจากการร่วมกิจกรรม ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมและความสมบูรณ์ของแผน ความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อตลอดจนการวัดและประเมินผล เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ทำการตรวจสอบอีกครั้ง และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญเป็น +1, 0 หรือ -1 ดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, น.117)

+1 = แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้จริง

0 = ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้

-1 = แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้

จากการคำนวณค่า IOC พบค่าเท่ากับ 0.77

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้สอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องความเหมาะสมกับเวลา และวิธีดำเนินการเรียนการสอน

1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

2. แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์และทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบทดสอบ

2. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือ New express English รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 Modern ภาษาอังกฤษ ป. 6 (คู่มือแม่เหล็ก)

เกณฑ์ที่นำมาใช้เลือกคำศัพท์คือ General Service List ของ Micheal West, 1953 และคำศัพท์ที่นำมาใช้สอนมีจำนวนทั้งสิ้น 60 คำ ลักษณะของแบบทดสอบจะมี 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 : ทดสอบการสะกดคำ (Spelling Test) 20 ข้อ

ส่วนที่ 2 : ทดสอบความหมาย (Meaning Test) 20 ข้อ

ส่วนที่ 3 : ทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค (Using vocabulary sentence) 20 ข้อ

โดยจะเป็นแบบปรนัยให้เลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดจาก 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4 แสดงสัดส่วนของคำถามในแบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

| จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม | เนื้อหา | จำนวนข้อสอบที่เขียน (ข้อ) |
|--|------------|------------------------------|
| 1. สะกดคำศัพท์ | คำนาม | 20 |
| 2. บอกความหมาย | คำกริยา | 20 |
| 3. ใช้คำศัพท์ที่ได้ถูกต้องใน ประโยค | คำคุณศัพท์ | 20 |

3. หลังจากสร้างแบบทดสอบเสร็จแล้ว แบบทดสอบจะถูกตรวจทั้งด้านเนื้อหาและความเที่ยงตรง โดยผู้เชี่ยวชาญหาค่า IOC โดยมีตัวเลขแสดงค่าดังนี้

1 : แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 : ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

- 1 : แบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

แบบทดสอบที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 จะถูกเลือกนำมาใช้เป็นแบบทดสอบ โดย

4. นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 45 คน เพื่อหาข้อสอบคุณภาพรายข้อ โดยได้วิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25-0.80 ผู้วิจัยคัดเลือก แบบทดสอบที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนก 0.25-0.80 และได้ค่าความเชื่อมั่น 0.92

5. เมื่อการทดลองใช้แบบทดสอบเสร็จสิ้นและได้แบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ที่คัดเลือกมาแล้วจาก การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก โดยแบ่งเป็นสะกดคำศัพท์ 10 ข้อ บอกความหมายของคำศัพท์ 10 ข้อ และใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องในประโยค 10 ข้อ แบบทดสอบนี้ถูกนำมาใช้ทั้งหมด 3 ครั้ง ได้แก่

5.1 ทดสอบก่อนเรียน

5.2 ทดสอบหลังเรียน

5.3 ทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน จัดทำเพื่อวัดการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน ทั้งก่อนและหลังการทดลองเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ส่วนแบบทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ เพื่อทดสอบความคงทนในการคำศัพท์ของผู้เรียนการทดสอบทั้งสองครั้งนี้จะใช้แบบทดสอบก่อนเรียนฉบับเดิม

3. แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์

ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการสร้างแบบสอบถาม ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และศึกษาการสร้างแบบสอบถามจากตำราวัดผลทางการศึกษา บุญชม ศรีสะอาด (2553, น. 63-70) ดังนี้

3.1 ศึกษาข้อความที่แสดงถึงความพึงพอใจ และสร้างแบบสอบถามจำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณ มี 5 ระดับ โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1) ข้อความควรเขียนในแง่ความรู้สึก ความเชื่อ หรือความตั้งใจที่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงไป ไม่ใช่เป็นข้อเท็จจริง

2) ข้อความจะต้องสั้น เข้าใจง่าย และชัดเจน

3.2 นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้ง 15 ข้อ เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบแก้ไข

3.3 นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลและการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อความและความตรงเชิงเนื้อหาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (สมนึก ภัททิยธนี, 2548, น.84) ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

1 : ข้อคำถามสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการประเมิน

0 : ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการประเมิน

- 1 : แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการประเมิน

3.4 นำแบบสอบถามที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ คำนวณหาค่า IOC จากการคำนวณค่า IOC พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.76

3.5 นำแบบสอบถามที่ตรวจสอบและแก้ไขแล้ว จำนวน 10 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 42 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลการสอบถามของนักเรียนมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ เท่ากับ 0.71 โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - coefficient) ของ ครอนบาค (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 117)

3.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามที่ผ่านการหาประสิทธิภาพแล้ว จำนวน 10 ข้อ เพื่อนำไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) ใช้แบบทดสอบก่อนและหลังการทดลอง แบ่งได้ 3 ระยะ คือ ระยะก่อนทดลอง ระยะทดลอง และระยะหลังทดลอง โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้ (วิลิต ทองแผ่, 2542, น. 129)

ตารางที่ 5 แบบแผนการทดลอง

| ทดสอบก่อนเรียน | ทดลองโดยใช้เกมประกอบการสอน | ทดสอบหลังเรียน | ทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ |
|----------------|----------------------------|----------------|------------------------------------|
| O ₁ | X | O ₂ | O ₃ |

O₁: ทดสอบก่อนเรียน

O₂: ทดสอบหลังเรียน

X: ทดลองโดยใช้เกมประกอบการสอน

O₃: ทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

1. ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ

2. ผู้สอนจัดการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน จากนั้น

ทดสอบหลังเรียน

3. หลังจากผ่านไป 2 สัปดาห์ ก็วัดความคงทนในการจำคำศัพท์ โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม เพื่อเป็นการทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์

4. ข้อมูลที่ได้จะถูกนำมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบกัน ทั้งข้อมูลจากการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังเรียน และทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

5. ใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของผู้เรียน หลังจากเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกม และนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ระดับความพึงพอใจแบ่งออกได้ 5 ระดับ ซึ่งแบ่งตามระดับของ Likert ดังนี้

| | | |
|---|---------|------------|
| 5 | หมายถึง | มากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มาก |
| 3 | หมายถึง | ปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | น้อย |
| 1 | หมายถึง | น้อยที่สุด |

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบ

1.1 การหาค่าความยากของข้อสอบ (Difficulty) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 81)

1.2 การหาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (Discrimination) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 81)

1.3 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2549, น.214)

2. แบบสอบถามความพึงพอใจ

2.1 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - coefficient) ของ ครอนบาค (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น.117)

สถิติขั้นพื้นฐาน

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 61)
2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 62)

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

ใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่เป็นอิสระจากกัน t-test (Independent Sample) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 112-115)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่องผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ ปราบกฏผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่จะนำเสนอตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

\bar{X} คือ คะแนนเฉลี่ย

S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

t คือ ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนและคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความแตกต่างของคะแนนหลังเรียนและคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 3 ประเมินความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 6 คะแนนผลการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนและร้อยละผลต่างของคะแนนนักเรียนจากการทำแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

| นักเรียนคนที่ | คะแนนที่ได้จากการทดสอบ | | ผลต่างคะแนน | |
|---------------|------------------------|-----------|-------------|--------|
| | ก่อนเรียน | หลังเรียน | คะแนน | ร้อยละ |
| 1 | 10 | 24 | 14 | 46.67 |
| 2 | 8 | 18 | 10 | 33.33 |
| 3 | 9 | 20 | 11 | 36.67 |
| 4 | 8 | 17 | 9 | 30.00 |
| 5 | 6 | 17 | 11 | 36.67 |
| 6 | 10 | 18 | 8 | 26.67 |
| 7 | 18 | 28 | 10 | 33.33 |
| 8 | 5 | 17 | 12 | 40.00 |
| 9 | 11 | 20 | 9 | 30.00 |
| 10 | 7 | 15 | 8 | 26.67 |
| 11 | 6 | 19 | 13 | 43.33 |
| 12 | 11 | 18 | 7 | 23.33 |
| 13 | 11 | 23 | 12 | 40.00 |
| 14 | 7 | 18 | 11 | 36.67 |
| 15 | 8 | 18 | 10 | 33.33 |
| 16 | 6 | 17 | 11 | 36.67 |
| 17 | 6 | 19 | 13 | 43.33 |

ตารางที่ 6 (ต่อ)

| นักเรียนคนที่ | คะแนนที่ได้จากการทดสอบ | | ผลต่างคะแนน | |
|----------------------|------------------------|-----------|-------------|--------|
| | ก่อนเรียน | หลังเรียน | คะแนน | ร้อยละ |
| 18 | 7 | 18 | 11 | 36.67 |
| 19 | 17 | 27 | 10 | 33.33 |
| 20 | 7 | 16 | 9 | 30.00 |
| คะแนนเฉลี่ย | 8.90 | 19.35 | 10.45 | 34.83 |
| คิดเป็นร้อยละ | 29.67 | 64.50 | 34.83 | |

จากตารางที่ 6 พบว่า ก่อนการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 8.90 คะแนนจาก 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 29.67 คะแนน หลังการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมนักเรียนมีคะแนน เฉลี่ย 19.35 คะแนนจาก 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 64.50

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนการเรียนรู้คำศัพท์และหลังการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม

| การวัดผล | จำนวนนักเรียน | ค่าเฉลี่ย | ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน | t | p |
|-----------|---------------|-----------|--------------------------|---------|---------|
| ก่อนเรียน | 20 | 8.90 | 3.48 | -25.675 | .000*** |
| หลังเรียน | 20 | 19.35 | 3.50 | | |

***มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตารางที่ 7 พบว่า หลังจากการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม เรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนและก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงว่านักเรียนมีผลคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนทดสอบหลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 8 คะแนนผลการทดสอบหลังเรียนรู้คำศัพท์และทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ ร้อยละผลต่างของคะแนนนักเรียนจากการทำแบบทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

| นักเรียนคนที่ | คะแนนที่ได้จากการทดสอบ | |
|----------------------|------------------------|----------|
| | หลังเรียน | ความคงทน |
| 1 | 24 | 23 |
| 2 | 18 | 17 |
| 3 | 20 | 20 |
| 4 | 17 | 18 |
| 5 | 17 | 17 |
| 6 | 18 | 18 |
| 7 | 28 | 28 |
| 8 | 17 | 16 |
| 9 | 20 | 18 |
| 10 | 15 | 15 |
| 11 | 19 | 19 |
| 12 | 18 | 17 |
| 13 | 23 | 24 |
| 14 | 18 | 17 |
| 15 | 18 | 18 |
| 16 | 17 | 18 |
| 17 | 19 | 20 |
| 18 | 18 | 18 |
| 19 | 27 | 27 |
| 20 | 16 | 16 |
| คะแนนเฉลี่ย | 19.35 | 19.20 |
| ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | 3.50 | 3.58 |

จากตารางที่ 8 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมเท่ากับ 19.35 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 19.20 และคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เฉลี่ยเท่ากับ 19.20 คะแนนจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.58

ตารางที่ 9 เปรียบเทียบคะแนนทดสอบหลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

| การเรียนรู้คำศัพท์ | จำนวนนักเรียน | ค่าเฉลี่ย | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | t | p |
|--------------------|---------------|-----------|----------------------|------|------|
| หลังเรียน | 20 | 19.35 | 3.50 | .825 | .419 |
| ความคงทน | 20 | 19.20 | 3.58 | | |

จากตารางที่ 9 พบว่า หลังจากนักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 19.35 ทั้งช่วงไป 14 วัน แล้วกลับมาทำแบบทดสอบอีกครั้ง เพื่อทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนทำแบบทดสอบได้มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 19.20 ค่าเฉลี่ย ลดลง 0.15 ภายหลังจากช่วงเวลาไป 2 สัปดาห์ นักเรียนมีผลคะแนนไม่แตกต่างกัน และค่า p มากกว่า .001 แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) ของคะแนนความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6โดยภาพรวม

| ความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ | ความพึงพอใจ | | |
|---|-------------|------|-----------|
| | \bar{X} | S.D. | ความหมาย |
| 1. เกมช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในการสะกดคำศัพท์ | 4.45 | 0.60 | มาก |
| 2. เกมช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์ | 4.50 | 0.61 | มากที่สุด |
| 3. เกมช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค | 4.60 | 0.50 | มากที่สุด |
| 4. เกมช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้น | 4.80 | 0.41 | มากที่สุด |
| 5. เกมช่วยกระตุ้นความสนใจ | 4.70 | 0.47 | มากที่สุด |
| 6. เกมที่คัดเลือกมาน่าสนใจและสนุกสนาน | 4.90 | 0.31 | มากที่สุด |

ตารางที่ 10 (ต่อ)

| ความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ | ความพึงพอใจ | | |
|--|-------------|------|-----------|
| | \bar{X} | S.D. | ความหมาย |
| 7. เกมมีความเหมาะสมกับความรู้ของนักเรียน | 4.85 | 0.37 | มากที่สุด |
| 8. เกมช่วยให้จำคำศัพท์ได้มากขึ้นและทำการบ้านได้ง่าย | 4.30 | 0.66 | มาก |
| 9. เกมช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความน่าสนใจมากขึ้น | 4.75 | 0.44 | มากที่สุด |
| 10. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่ายเมื่อนำเกมมาช่วยในการเรียนรู้ | 4.35 | 0.59 | มาก |
| รวมเฉลี่ย | 4.62 | 0.50 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 10 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.52 โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ข้อ 6 เกมที่คัดเลือกมาน่าสนใจและสนุกสนาน ค่าเฉลี่ย 4.90 รองลงมาคือ ข้อ 7 เกมมีความเหมาะสมกับความรู้ของนักเรียน ค่าเฉลี่ย 4.85 และข้อ 4. เกมช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้น ค่าเฉลี่ย 4.80

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม และเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร โดยจัดนักเรียนเข้าชั้นแบบคละความสามารถ จำนวน 62 คน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 20 คน โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน แผนการจัดการเรียนรู้ละ 2 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง (IOC = 0.77) ประกอบด้วย หัวข้อคำนามอาชีพ คำนามสถานที่ คำกริยา และคำคุณศัพท์ 2) แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ ลักษณะของแบบทดสอบจะมี 3 ส่วน คือ การทดสอบการสะกดคำ การทดสอบความหมายและการทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยแบบทดสอบได้ผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าผลการประเมินค่าความสอดคล้องระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) มีค่าเท่ากับ 0.78 และการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบสมมติฐานโดยการทดสอบค่าที (t-test) และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณ มี 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าความสอดคล้อง (IOC = 0.76)

สรุปผลการวิจัย

ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ ครั้งนี้ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมมีผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังทำแบบทดสอบ พบว่า คะแนนหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 8.90 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 29.67 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.47 คะแนน หลังเรียนเฉลี่ย 19.35 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 64.50 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.49 คะแนน จาก 30 คะแนน

2. นักเรียนมีผลคะแนนหลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 19.35 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.49 คะแนน คะแนนความคงทนเฉลี่ย 19.20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.57 คะแนน จาก 30 คะแนน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประเด็นอภิปราย 3 ด้าน คือ 1) ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม

1. ผลการทำแบบทดสอบคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏว่าผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ นั่นเป็นเพราะว่า การใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดี เนื่องจาก เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากเล่น โดยการเล่นจะแฝงด้วยสาระ ความรู้ ข้อมูลที่ผู้สอนต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน การนำคำศัพท์มาใช้ในการจัดกิจกรรมเกม สามารถใช้ได้ทั้งเกมเดี่ยว เกมคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม ทำให้เกิดความหลากหลายในการเล่น เกม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายในการเรียน การอ่านสะกดคำศัพท์ การแปลความหมายของคำศัพท์ และฝึกพูดประโยค การทำซ้ำๆ การแข่งขัน

เกม ทำให้ผู้เรียนมีแรงกระตุ้นในการแข่งขัน อยากจะชนะ อยากได้รางวัล รับคำชมเชย ทำให้นักเรียนซึมซับคำศัพท์โดยไม่รู้ตัว และทำให้การจัดการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษมีความสุขในการเรียนทั้งผู้สอนและผู้เรียน ส่งผลให้คะแนนของนักเรียนแต่ละคนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของกรมวิชาการ (2551, น. 27) ที่กำหนดไว้ว่า เกมเป็นสิ่งจูงใจ สิ่งที่เราความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนต้องการเรียน และอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยเราสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านการพูด การออกเสียง การฟัง การสะกดตัวอักษร การพูดคำศัพท์ และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค เกมที่หลากหลาย สามารถนำมาแก้ปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน นำคำศัพท์มาใช้ฝึกในรูปแบบของการเล่น ฝึกความคล่อง ความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจ ในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา สอดคล้องกับงานวิจัย ของ ญัฐวราพร เปลี่ยนปราง (2558) ที่ได้ศึกษา การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยพบว่า ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08

2. ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนหลังเรียน และคะแนนความคงทนไม่แตกต่างกัน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 19.35 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.49 และคะแนนความคงทนเฉลี่ยเท่ากับ 19.20 คะแนนจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.57 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบ หลังเรียนและคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สืบเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอน โดยการใช้เกมทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน และอีกประการเมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนแล้วผู้เรียนได้ตรวจคำตอบ หรือซักถามจากเพื่อน ทำให้เกิดความคงทนในการจำ เมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ นักเรียนยังสามารถจำคำศัพท์ได้ นอกจากนี้ การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการทำงานกลุ่ม ความรัก สามัคคี ผู้เรียนรู้จักการให้อภัย ให้กำลังใจ มีการผลัดเปลี่ยนเรียนรู้คำศัพท์ การจำคำศัพท์จากภาพ การจำคำศัพท์ด้วยคำตรงข้าม ทำให้สมองทำงานอย่างลึกซึ้ง การสร้างภาพในสมองจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนคุ้นเคยกับคำศัพท์นั้นแล้วก็จะสามารถเก็บจำคำศัพท์ได้คงทน เมื่อถึงเวลาที่สามารถนำคำศัพท์นั้นกลับมาใช้ได้เป็นอย่างดี และ

สามารถพัฒนาความจำนี้ไปสู่ความจำระยะยาว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรวิศา นานุญจิตร (2558) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับงานวิจัยของสายสมร นรสิงหเริงฤทธิ์ (2559) ได้ศึกษาผลการใช้กลวิธีช่วยจำที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างน้อยร้อยละ 20 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ไม่แตกต่างกับคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยดูจากค่าเฉลี่ยแล้วนักเรียนพึงพอใจกับเกมที่คัดเลือกมาน่าสนใจและสนุกสนานมากที่สุด และเกมช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้นรองลงมาตามลำดับ เมื่อนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดเรียนรู้โดยการใช้เกม บรรยากาศในการเรียนรู้สนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลายด้วยตัวเอง นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

จากผลการวิจัยที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ เหมาะที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะสามารถทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่สูงขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาการเรียนรู้ และมีพัฒนาการทางด้านสังคม เนื่องจากผู้เรียนต้องใช้ความร่วมมือร่วมใจในการเล่น ความสามัคคี ความมีน้ำใจ และการจัดการเรียนรู้ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม และยังทราบพัฒนาการ คะแนนความก้าวหน้าของตนเอง เพื่อสามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนาตนเอง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้คำศัพท์มีความง่ายขึ้น และสามารถสร้างความคงทนในการจำคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียน ส่วนใหญ่เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม การนำเกมมาจัดกิจกรรมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนรู้สึกเวลาใน

การเรียนชั่วโมงภาษาอังกฤษนั้นสั้นมาก นักเรียนบางคนที่ไม่กล้าแสดงออก หรือไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษ เมื่อได้ร่วมเล่นเกมกับเพื่อนๆ นักเรียนเหล่านั้นก็จะร่วมมือและช่วยเหลือกันเป็นอย่างดี เพราะต้องการชนะในเกม ทำให้เกิดการซึมซับการจดจำคำศัพท์โดยไม่รู้ตัว แต่บางครั้งนักเรียนมักจะแข่งขันเพื่อต้องการที่จะให้กลุ่มของตนเองได้ชัย ชนะอย่างเดียว จึงเกิดความวุ่นวาย ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น บางเกมใช้เวลามาก เนื่องจากนักเรียนต้อง ใช้ความคิด ยังไม่กล้าตัดสินใจ เพราะกลัวว่ากลุ่มของตนเองจะได้คะแนนน้อยกว่ากลุ่มของผู้อื่น หรือบางเกมนักเรียนภายในกลุ่มจะเกี่ยงกันเพราะตนเองทำไม่ได้ หรือไม่ก็แย่งกันเพราะตนเองสามารถที่จะทำกิจกรรมนั้นได้ จากผลการทดลอง และสาเหตุดังที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมี ข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอนสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ

1.1 การสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม มีผลที่ดีต่อผู้เรียน คือการฝึกทักษะทางภาษา ในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ครูผู้สอนควรเน้นให้ผู้เรียนทราบจุดประสงค์ในการเรียนภาษาอังกฤษในแต่ละครั้ง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุด การเล่นเกมนั้นเป็นการเพิ่มความสนุกสนาน และการซึมซับทักษะทางภาษาด้วยความเพลิดเพลิน เพราะบางครั้งผู้เรียนมุ่งเพื่อการแข่งขันเพื่อที่จะเอาชนะมากกว่า

1.2. ครูควรแบ่งกลุ่มในการเล่นเกมที่หลากหลายเพื่อให้ให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นและทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 การใช้เกมมาประกอบในการสอนเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน เกิดความสนใจ เร้าใจ ต้องการที่จะเรียนอยู่เสมอ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนโดยใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์

2.2 ควรมีการทดลองเปรียบเทียบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนโดยใช้ เกม และใช้วิธีอื่นที่ไม่ใช่การสอนโดยใช้เกม เพื่อศึกษาว่าวิธีสอน แบบใดจะเหมาะสมในการสอน คำศัพท์มากที่สุด

2.3 ควรทำการวิจัยศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เทคนิคต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้เกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. (2542). **รายงานการวิจัยเรื่องรูปแบบหรือแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้
ที่สร้างคุณลักษณะดี เก่ง มีสุข ระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- (2544). **แนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- (2551). **แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้น
พื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กนกวรรณ รอดคุ้ม. (2557). **ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทน
ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ศึกษา
ศาสตรมหาบัณฑิต หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- กรศิริ ศิริแก้ว. (2553). **ผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการ
เรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหา
บัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- กัญฐฎา กันทิมา. (2555). **ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยสอดแทรกปรัชญา
ของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- เกมภาษาอังกฤษในชั้นเรียน**. (2559). ค้นเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2562. จาก <http://goodworksheet.wordpress.com>
- คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2543). **เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ**. (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ :
นานมีบุ๊คส์.
- จริยา ชำนาญรบ. (2553). **ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 4**. โรงเรียนเทศบาลวัดกลางจังหวัดขอนแก่นที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม.
วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2540). **การวิจัยเชิงจิตวิทยา**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ทิสนา แคมมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ**. (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทอร์นบอริ์ เอส. (2546). **วิธีสอนคำศัพท์**. แปลโดย ออบตา เวชพฤติ, นิภาวรรณ ชูรัตนสิทธิ์ และ
 วิณา เกียรติอนุพงศ์. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเกชั่น.
- ธนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
 ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์**.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน
 มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ธัญพิชชา ฤทธิ์อุยานนท์. (2559). **เกมภาษาอังกฤษในชั้นเรียน**. ค้นเมื่อวันที่ 12 มกราคม 2562.
 จาก <http://www.gotoknow.org.th>.
- บรรจง จำจันทร์. (2558). **การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์
 ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตร
 คำศัพท์**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- (2553). **การพัฒนาการสอน**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญโฮม ชูสกุล. (2553). **ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมบัตรคำ**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
 หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). **การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
 ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์**. วิทยานิพนธ์
 ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). **วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ**. นครปฐม : มหาวิทยาลัย
 ศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- ณัฐวราพร เป็ลียนปราณ. (2558). **การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
 ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- นิตยา ฤทธิโยธี. (2540). **เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครุสภา
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- แน่นน้อย พงษ์สามารถ. (2549). **จิตวิทยาอุตสาหกรรม**. กรุงเทพฯ : เอส เอ็ม เอ็ม.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). **การศึกษาก่อนวัยเรียน**. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน.

- ประวิศา นำบุญจิตร. (2558). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ประทีป เสริมสำราญ. (2547). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวิธีสอนแบบ SQ4R สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญา มหาบัณฑิต สาขาการศึกษาและการสอนประถมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์. (2550). สูดยอควิธีสอนการงานอาชีพและเทคโนโลยีนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปวีณา บุตรวงศ์. (2558). ผลการเรียนรู้และความคงทนการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กลวิธีลินซ์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สูดยอควิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- พิรุณโปรย สำโรงทอง. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- พัชระ งามชัด. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง บทประยุกต์ ความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค STAD กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาวิทยาลัย สาขาวิชาการวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พอง เกิดแก้ว. (2538). การกีฬา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). 100 Language Games. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- รณชัย จันทร์แก้ว. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรม พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ จำกัด.
- ราตรี นันทสุคนธ์. (2554). การวิจัยในชั้นเรียนและการวิจัยพัฒนาการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- รัตติยา ชุ่มจ้อย. (2554). ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- โรงเรียนวัดท่าพระ. (2560). รายงานการประเมินผลความสำเร็จการจัดเรียนการสอน. กรุงเทพฯ. โรงเรียนวัดท่าพระ.
- (2561). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดท่าพระพุทธศักราช 2561 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ. โรงเรียนวัดท่าพระ.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2549). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วชรวรรณ ฤทธิรงค์. (2550). DIY Minmap พุดและคิดภาษาอังกฤษ จากจิตใต้สำนึกอย่างอัตโนมัติ. สำนักพิมพ์ : Nation Books.
- วรดา วัฒนะนิรันดร์. (2558). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาการอ่าน เขียน คำอักษรรนำ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

- วรลักษณ์ กิจจักษ์ภณ. (2553). การศึกษาความสามารถและความคงทนในการจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการสอนเพื่อช่วยจำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย
ราชภัฏนครราชสีมา.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2539). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม
และไม่มีเกมประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
การประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิภา ตันฑุลพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
วิลด์ ทองแผ่. (2542). การวัดผลและประเมินผลการศึกษา. ลพบุรี : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏ
เทพสตรี.
- สมจิต จันจุฬา. (2551). ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2548). การวัดผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กทม. : ประสานการพิมพ์.
สมสวรรค์ พันธุ์เทพ. (2540). การนำวิธีสอนแบบมุ่งประสิทธิผลไปใช้เพื่อเพิ่มพูนความสามารถ
ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและ
บรรยากาศในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สายสมร นรสิงห์เริงฤทธิ์. (2559). ผลของการใช้กลวิธีช่วยจำที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนใน
การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหา
บัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2552). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สุรีย์พร แจ่มจัน. (2555). การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา เรื่อง
ชนิดและหน้าที่ของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. โรงเรียนอนุบาลดอยหลวง
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

- สุเทพ พานิชพันธ์. (2541). ความพึงพอใจของเกษตรกรในการเข้าร่วมโครงการปรับโครงสร้างและระบบการผลิตการเกษตรจังหวัดอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต. (ส่งเสริมการเกษตร) เชียงใหม่ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ลำเนา ศรีประมงค์. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักการศึกษา. (2559). แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2555). แนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนมาตรฐานสากล. ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สังเวียน สฤณีคุณ. (2521). วิธีการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อนุภาพ ดลโสพน. (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิตการประถมศึกษา. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อมรรัตน์ ฉัตรดอน. (2553). การใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อรทัย ทองมั่ง. (2548). ผลการใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยกำแพงเพชร.
- Adewui-Abalo (1979). **Educational Games for Kids**. NY. U.S.A : Lewiton.
- Applewhite, Phillip B. (1998). **Organization Behavior**. New York : Prentice-Hall.
- Atkinson and Shiffrin. (1997). **Human memory. : A Proposed System and Its Control Process**. In K.W. Spence (Eds.) and J.T. Sp.

- Baddeley, A.D. (1990). **Human Memory : Theory and Practice**. East Sussex: Psychology Press.
- Bourne, L.E.JR; Ekstrand, B.R.(1982). **The Psychology of Thinking**. New Jersey : Prentice - Hall, Inc.
- Collier, P. (2001). **Market Gender Discrimination**. New York and Oxford : Oxford University.
- Cruickshank, D. R. (1999). **The Act of Teaching**. (2nd ed). New York : McGraw - Hill.
- Dale, Edgar and et al. (1999). **Techniques of Teaching Vocabulary**. Rotterdam : Field Educational Publication Incorporated.
- Dickerson, D.P. (1997). A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies.” **Dissertation Abstracts**, 32 (10), 64-65.
- Dobson, J. (1998, May - June). Try One of My Games, **Forum** 8. (3), 9-17.
- Dolch. (2001). **Dolch Word**. Retrieved 27 October 2007. From <http://www.dolchword.net>.
- Gagne, R. (1994). **A self-made man**. Baltimore : Paul H. Brookes.
- Ghadessy, M.,ed. (1998) . **Registers of Written English Situational Factors and Linguistic Features**. London : Pinter Publishers.
- Good, Carte V. (1973). **Dictionary of Education**. (3rd ed). New York : Mc Graw-Hell, Inc.
- Herzberg, F. (1959). **Federick; Mausner, Bernard; and Synderman, Block the Motivation to Work**. New York: John Willey.
- Huyen and Nga. (2002). Learning Vocabulary Through Games. **Asian EFL Jouranl**. from <http://asian-efl-journal.com>
- Houston, John P. and others. (1983). **Invitation to psychology**. (2nd ed.). U.S.A.: Academic Press.
- Jones, T. B. (1993). **Promoting Active Learning : Strategies for the Collage Classroom**. San Francisco : Jossey-Bass.
- Lado, R. (1996). **Language Leaning Teaching and Leaning English**. New York : McGraw - Hill.
- Lefrancois, G.R. (2000). **Psychology for Teaching**. (10th ed). Australia : Wadsworth.

- Micheal West. (1953) .A **General Service List of English Words with Semantic Frequencies**. Longmans, Green : n.p.
- Nation, I.S.P. (2001). **Teaching and Learning Vocabulary**. New York : Newbury House.
- Nemati, A. (2009). **Memory vocabulary learning strategies and long-term retention**.
Retrieved 20 September 2013. From www.academicjournal.org/ijvte.
- Pinter, D.K. (1997). The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of the Third Grades. **Dissertation Abstracts International**, 2. 710 - A.
- Reber, Arthur S. (1985). **The Penguin Dictionary of Psychology**. New York : Penguin.
- Reese, William L. (1999). **Dictionary of philosophy and religion : Eastern and Westernthought**. New York : Lindenhurst.
- Shelly, Maynard W. (1975). **Responding to Social Chang**. Pennsylvania : Dowder, Hutchison Press.
- The World Book Encyclopedia. (1998). **World Book Encyclopedia**. English : World Book.
- Wallace, S, (2009). **A Dictionary of Education (Oxford Paperback Reference)**.
New York: Oxford University Press.

ภาคผนวก ก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมืองานวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์ คณะบดีคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
2. นายนรินทร์ บุตรพรมศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร
3. นางบุญธิดา พงสะบุตร ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่

ภาคผนวก ข
หนังสือราชการ

ที่ ศธ ๐๕๖๔.๑๔/๑๑๗



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงทึร์ญูจี่
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์

ด้วยนางธนพร เครือวรรณ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖" โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|----------------------|
| ๑. อาจารย์ ดร.เพ็ญพร ทองคำสุก | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาวีวรรณ เอี่ยมสะอาด | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ศรีหามิ | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้และบัณฑิตวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คณกร สว่างเจริญ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐-๒๕๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๐

เบอร์ติดต่อนักศึกษา ๐๘๕-๒๓๕๘๐๙๘



ที่ ศธ ๐๕๖๔.๓๔/๑๑๘

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๓๐๖๓ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นายนรินทร์ บุตรพรม

ด้วยนางธนพร เครือวรรณ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|----------------------|
| ๑. อาจารย์ ดร.เพ็ญพร ทองคำสุก | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ศรีหามิ | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้และบัณฑิตวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คณกร สว่างเจริญ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐-๒๕๖๓๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๐

เบอร์ติดต่อนักศึกษา ๐๘๕-๒๓๕๘๐๙๘

ที่ ศร ๐๕๖๔.๑๔/๑๑๙



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางบุญธิดา พงศบุตร

ด้วยนางธนพร เครือวรรณ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|-------------------|
| ๑. อาจารย์ ดร.เพ็ญพร ทองคำสุก | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด | กรรมการที่ปรึกษาฯ |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ศรีหามิ | กรรมการที่ปรึกษาฯ |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้และบันทึกวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คณกร สว่างเจริญ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐-๒๕๓๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๐

เบอร์ติดต่อนักศึกษา ๐๘๕-๒๓๕๘๐๙๘

ที่ ศธ ๐๕๖๔.๑๔/๒๔๔



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๒ พฤษภาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองใช้เครื่องมือเก็บข้อมูลเพื่อจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางบุญธิดา พงศบุตร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดท่าพระ

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้เปิดสอนหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน โดยในหลักสูตรนี้กำหนดให้นักศึกษาทดลองใช้เครื่องมือเพื่อจัดเก็บข้อมูลประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นางธนพร เครือวรรณ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” ซึ่งมีความจำเป็นต้องทดลองการใช้เครื่องมือเพื่อรวบรวมข้อมูล และนักศึกษาได้ประสานเป็นการภายในที่จะขอทดลองการใช้เครื่องมือและเก็บข้อมูลในกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ตั้งแต่วันที่ ๑๖ พฤษภาคม - ๑๙ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๒ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านให้นักศึกษาทดลองใช้เครื่องมือและเก็บข้อมูล ดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คณกร สว่างเจริญ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐-๒๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๐

เบอร์ติดต่อนักศึกษา ๐๘๕-๒๓๕๘๐๙๘

ภาคผนวก ค
ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ

ตารางที่ 11 แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องอาชีพ

| ข้อ | รายการพิจารณา | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | IOC |
|-----|---|------------------|----|----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | | |
| 1 | จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 2 | เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 3 | เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 4 | กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 5 | กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 6 | กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 7 | กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 8 | จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 9 | ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 10 | ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 11 | เกมที่นำมาใช้สอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 12 | จัดลำดับขั้นตอนการเล่นเกมที่ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 13 | ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 14 | กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นเกมเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 15 | วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 16 | เกมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |

ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องสถานที่

| ข้อ | รายการพิจารณา | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | IOC |
|-----|---|------------------|----|----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | | |
| 1 | จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 2 | เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 3 | เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 4 | กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 5 | กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 6 | กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 7 | กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 8 | จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 9 | ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 10 | ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 11 | เกมที่นำมาใช้สอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 12 | จัดลำดับขั้นตอนการเล่นเกมที่ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 13 | ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 14 | กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นเกมเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 15 | วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 16 | เกมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |

ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องคำกริยา

| ข้อ | รายการพิจารณา | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | IOC |
|-----|---|------------------|----|----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | | |
| 1 | จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 2 | เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 3 | เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 4 | กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 5 | กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 6 | กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 7 | กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 8 | จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 9 | ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 10 | ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 11 | เกมที่นำมาใช้สอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 12 | จัดลำดับขั้นตอนการเล่นเกมที่ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 13 | ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 14 | กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นเกมเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 15 | วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 16 | เกมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |

ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องคำกริยา

| ข้อ | รายการพิจารณา | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | IOC |
|-----|---|------------------|----|----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | | |
| 1 | จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 2 | เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 3 | เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 4 | กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 5 | กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 6 | กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 7 | กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 8 | จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 9 | ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 10 | ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 11 | เกมที่นำมาใช้สอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 12 | จัดลำดับขั้นตอนการเล่นเกมที่ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 13 | ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 14 | กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นเกมเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 15 | วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 16 | เกมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |

ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องคำคุณศัพท์

| ข้อ | รายการพิจารณา | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | IOC |
|-----|---|------------------|----|----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | | |
| 1 | จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 2 | เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 3 | เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 4 | กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 5 | กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 6 | กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 7 | กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 8 | จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 9 | ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 10 | ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 11 | เกมที่นำมาใช้สอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 12 | จัดลำดับขั้นตอนการเล่นเกมที่ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 13 | ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 14 | กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นเกมเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 15 | วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 16 | เกมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |

ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องคำตรงข้าม

| ข้อ | รายการพิจารณา | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | IOC |
|-----|---|------------------|----|----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | | |
| 1 | จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 2 | เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 3 | เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 4 | กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 5 | กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 6 | กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 7 | กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 8 | จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 9 | ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 10 | ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 11 | เกมที่นำมาใช้สอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 12 | จัดลำดับขั้นตอนการเล่นเกมที่ชัดเจน และเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 13 | ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 14 | กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นเกมเหมาะสม | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 15 | วิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |
| 16 | เกมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 |

ตารางที่ 12 สรุปแบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และแผนการจัดการเรียนรู้

| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | ผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | ค่า IOC | สรุปผล |
|-------------------------|--------------|---|---|-----|---------|--------|
| | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1. เรื่องอาชีพ | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 2. เรื่องสถานที่ | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3. เรื่องคำกริยา | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4. เรื่องคำกริยา | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 5. เรื่องคำคุณศัพท์ | 1 | 1 | 1 | 2 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 6. เรื่องคำตรงข้าม | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |

ตารางที่ 13 แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC)ของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์และ
ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

| ข้อสอบข้อที่ | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | ค่า IOC | แปลผล |
|--------------|------------------|----|---|-----|---------|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0.33 | ใช้ไม่ได้ |
| 2 | -1 | 1 | 1 | 1 | 0.33 | ใช้ไม่ได้ |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8 | -1 | -1 | 1 | -1 | -0.33 | ใช้ไม่ได้ |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 12 | 1 | -1 | 1 | 1 | 0.33 | ใช้ไม่ได้ |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 16 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 19 | -1 | -1 | 1 | -1 | -0.33 | ใช้ไม่ได้ |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |

ตารางที่ 13 (ต่อ)

| ข้อสอบ ข้อที่ | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | ค่า IOC | แปลผล |
|------------------|------------------|----|---|-----|---------|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | | | |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 26 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 27 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 28 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 29 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 30 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 31 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 32 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 33 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 34 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 35 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 36 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 37 | -1 | -1 | 1 | -1 | -0.33 | ใช้ไม่ได้ |
| 38 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 39 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 40 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |

ตารางที่ 13 (ต่อ)

| ข้อสอบ ข้อที่ | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | ค่า IOC | แปลผล |
|------------------|------------------|----|---|-----|---------|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | | | |
| 41 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 42 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 43 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 44 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 45 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 46 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 47 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 48 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 49 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 50 | -1 | -1 | 1 | -1 | -0.33 | ใช้ไม่ได้ |
| 51 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 52 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 53 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 54 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 55 | -1 | 1 | 1 | 1 | 0.33 | ใช้ได้ |
| 56 | 1 | -1 | 1 | 1 | 0.33 | ใช้ได้ |
| 57 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 58 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 59 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 60 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก(r) ของแบบทดสอบวัด
ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

| ข้อ | ค่า p | ค่า r | แปลความหมาย | ข้อ | ค่า p | ค่า r | แปลความหมาย |
|-----|-------|-------|-------------|-----|-------|-------|-------------|
| 1 | 0.71 | 0.42 | ใช้ได้ | 21 | 0.67 | 0.47 | ใช้ได้ |
| 2 | 0.82 | 0.60 | ใช้ได้ | 22 | 0.71 | 0.51 | ใช้ได้ |
| 3 | 0.64 | 0.29 | ใช้ได้ | 23 | 0.58 | 0.42 | ใช้ได้ |
| 4 | 0.62 | 0.38 | ใช้ได้ | 24 | 0.60 | 0.40 | ใช้ได้ |
| 5 | 0.49 | 0.29 | ใช้ได้ | 25 | 0.73 | 0.58 | ใช้ได้ |
| 6 | 0.80 | 0.47 | ใช้ได้ | 26 | 0.60 | 0.42 | ใช้ได้ |
| 7 | 0.64 | 0.36 | ใช้ได้ | 27 | 0.71 | 0.42 | ใช้ได้ |
| 8 | 0.13 | 0.04 | ใช้ไม่ได้ | 28 | 0.67 | 0.44 | ใช้ได้ |
| 9 | 0.62 | 0.33 | ใช้ได้ | 29 | 0.62 | 0.42 | ใช้ได้ |
| 10 | 0.82 | 0.58 | ใช้ได้ | 30 | 0.71 | 0.42 | ใช้ได้ |
| 11 | 0.60 | 0.36 | ใช้ได้ | 31 | 0.69 | 0.44 | ใช้ได้ |
| 12 | 0.67 | 0.38 | ใช้ได้ | 32 | 0.64 | 0.44 | ใช้ได้ |
| 13 | 0.69 | 0.40 | ใช้ได้ | 33 | 0.11 | 0.07 | ใช้ไม่ได้ |
| 14 | 0.71 | 0.47 | ใช้ได้ | 34 | 0.69 | 0.40 | ใช้ได้ |
| 15 | 0.64 | 0.44 | ใช้ได้ | 35 | 0.53 | 0.31 | ใช้ได้ |
| 16 | 0.71 | 0.56 | ใช้ได้ | 36 | 0.64 | 0.36 | ใช้ได้ |
| 17 | 0.56 | 0.36 | ใช้ได้ | 37 | 0.53 | 0.33 | ใช้ได้ |
| 18 | 0.58 | 0.38 | ใช้ได้ | 38 | 0.60 | 0.42 | ใช้ได้ |
| 19 | 0.62 | 0.47 | ใช้ได้ | 39 | 0.60 | 0.36 | ใช้ได้ |
| 20 | 0.60 | 0.42 | ใช้ได้ | 40 | 0.11 | 0.07 | ใช้ไม่ได้ |

ตารางที่ 15 แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้
เรียนโดยการใช้เกม

| คำถาม ข้อที่ | ความคิดเห็นคนที่ | | | รวม | ค่า IOC | แปลผล |
|-----------------|------------------|---|---|-----|---------|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 7 | 1 | 1 | 0 | 2 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 11 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 12 | 1 | 1 | 0 | 2 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 15 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0.33 | ใช้ไม่ได้ |

ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Nouns

เรื่อง อาชีพ

สัปดาห์ที่ วันที่

เวลา 2

ชั่วโมง

.....

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ เป็นประโยชน์ต่อการสื่อความหมายได้ถูกต้องและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพได้
3. นักเรียนสามารถ ถาม-ตอบประโยคเกี่ยวกับอาชีพและนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

3. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : Vocabulary : Occupations = scientist nurse pilot fireman postman cashier
dentist waiter chef soldier

โครงสร้างประโยค Structure : I am You are.....

He is..... She is.....

What do you do? I am a cashier.

What does she do? She is a nurse

What does he do? He is a pilot.

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - 1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
 - 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย

2. ใฝ่เรียนรู้

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (Pictionary recognition)

ขั้นเตรียม

1. ครูทักทายนักเรียนด้วยประโยคภาษาอังกฤษ และถามประโยคดังต่อไปนี้ โดยสุ่มถามนักเรียนเป็นรายบุคคล

Teacher : How are you?

Student : I am find, thank you.

Teacher : How do you do?

Student : How do you do?

Teacher : How old are you?

Student : I am twelve years old.

2. ครูเขียนหัวข้อบนกระดาน Occupation ให้นักเรียนสะกดคำศัพท์พร้อมกัน ครูถามนักเรียนว่ามีใครรู้จักความหมายของคำศัพท์นี้หรือเปล่า ครูเขียนคำศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน ให้นักเรียนดูคำว่า job worker occupations นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม ครูอธิบายเพิ่มเติม

3. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบว่าจะเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องอาชีพ

4. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ที่นักเรียนรู้จัก โดยพยายามให้นักเรียนตอบเป็นภาษาอังกฤษ ครูแสดงรูปภาพให้นักเรียนดูครบ หลังจากนั้นก็ให้นักเรียนตอบชื่ออาชีพต่าง ๆ ที่เห็นเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งถ้าหากนักเรียนไม่สามารถบอกเป็นภาษาอังกฤษได้ ครูต้องบอกให้นักเรียนออกเสียงตาม

5. เมื่อครูแสดงรูปภาพครบแล้ว ครูแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ และสะกดคำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมสะกดพร้อมกัน ถ้าหากนักเรียนไม่สามารถอ่านได้ หรือสะกดคำศัพท์ไม่ถูกต้อง ครูจะต้องอ่านและสะกดให้ฟัง นักเรียนออกเสียงตาม

6. เมื่อนักเรียนเข้าใจคำศัพท์และสามารถบอกความหมายของศัพท์ได้ หลังจากดูภาพแล้ว หลังจากนั้นครูถามนักเรียนเป็นภาษาอังกฤษว่า

ครู : What does he do? พร้อมกับรูปภาพ / What does she do? (ภาพ)

นักเรียน : He is a.....

She is a.....

7. ครูถามอย่างนี้เรื่อยไปจนกระทั่งสังเกตเห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เข้าใจและสามารถตอบคำถามได้ จากนั้นสุ่มนักเรียนออกมาสักหนึ่งคู่ หรืออาจจะเป็นอาสาสมัครก็ได้มาสาธิตการถามและตอบเห็นเพื่อนๆ ได้ดู

8. เมื่อนักเรียนเข้าใจคำศัพท์ที่ได้ถูกต้องแล้ว จึงให้นักเรียนเล่นเกม

ขั้นใช้เกม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 3-5 คน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกจากรูปภาพที่ครูยื่น “บัตรภาพ”
3. ตัวแทนนักเรียนวิ่งกลับมาที่กลุ่มของตนเองแล้วจากนั้นวาดภาพให้สมาชิกในกลุ่มดู
4. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันทายเกี่ยวกับภาพนั้น โดยแต่ละทีมสามารถตอบได้เพียง 1 คำตอบเท่านั้น โดยการบอกคำศัพท์และสะกดให้ถูกต้อง
5. กลุ่มที่ตอบถูกกลุ่มแรกถือว่าเป็นผู้ชนะในรอบนั้นไป ให้ตัวแทนกลุ่มที่ชนะเขียนคำศัพท์บนกระดาน

6. เล่นเกมไปจนหมดคำศัพท์รวมคำศัพท์ทั้งหมด

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์อีกครั้งหนึ่ง

1. ทบทวนการสะกด และบอกความหมายของคำศัพท์
2. ถ้านักเรียนลืมหรือจำไม่ได้ ครูแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดูอีกครั้งหนึ่ง ให้นักเรียนฝึกออกเสียง ทบทวนประโยคคำถาม และคำตอบ

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

ขั้นประเมินผล

- สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม
- คะแนนในการเล่นเกม
- การทำแบบฝึกหัดเรื่องอาชีพ











7. สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. แบบฝึกหัด
4. เกมจำรูปภาพ (Pictionary)

ลงชื่อผู้บันทึก

แบบฝึกหัดที่ 1

ตอนที่ 1 จากรูปภาพให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปพร้อมทั้งบอกความหมายให้ถูกต้อง

1.  sc.....ntist =.....
2.  n_....._rs =.....
3.  p.....l.....t =.....
4.  p....._stm..... =.....
5.  f_....._irem.....n =.....
6.  c.....h.....er =.....
7.  d.....nt.....s t =.....
8.  wa.....t.....r =.....
9.  c.....f =.....
10.  s.....ld... ..r =.....

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำตอบจากตารางไปเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

| |
|---|
| dentist waiter chef soldier fireman postman cashier scientist nurse pilot |
|---|

1. Theworks in lab.
2. The..... works in the post office.
3. The..... drives a plane.
4. The works in the hospital.
5. Thework in the fire station.
6. The..... work in the shop.
7. The..... serves food.
8. The..... work in the restaurant.
9. The..... protects of Thailand.
10. The..... take care of your teeth.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Nouns

เรื่อง สถานที่

สัปดาห์ที่ วันที่

เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ เป็นประโยชน์ต่อการสื่อความหมายได้ถูกต้องและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ได้
3. นักเรียนสามารถ ถาม-ตอบประโยคเกี่ยวกับสถานที่และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

3. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : Vocabulary : Occupations = pharmacy hospital airport police station temple supermarket restaurant cinema clinic church

โครงสร้างประโยค Structure : A policeman work at.....(police station)

A doctor works at (hospital)

Where is a dentist work? At the clinic.

Where is the pilot work? At the airport. He drives a plane.

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - 1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
 - 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (Unscramble)

ขั้นเตรียม

1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ที่นักเรียนรู้จักและเคยไป โดยพยายามให้นักเรียนตอบเป็นภาษาอังกฤษ ครูแสดงรูปภาพให้นักเรียนดูจนครบ หลังจากนั้นให้นักเรียนตอบชื่อสถานที่ต่างๆ ที่เห็นเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งถ้าหากนักเรียนไม่สามารถบอกเป็นภาษาอังกฤษได้ ครูต้องบอกให้นักเรียนออกเสียงตาม

2. เมื่อครูแสดงรูปภาพครบแล้ว ครูแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ และสะกดคำ ให้นักเรียนอ่านพร้อมสะกดพร้อมกัน ถ้าหากนักเรียนไม่สามารถอ่านได้ หรือสะกดคำศัพท์ไม่ถูกต้อง ครูจะต้องอ่านและสะกดให้ฟัง นักเรียนออกเสียงตาม

3. เมื่อนักเรียนเข้าใจคำศัพท์และสามารถบอกความหมายของศัพท์ได้ หลังจากดูภาพแล้ว หลังจากนั้นครูถามนักเรียนเป็นภาษาอังกฤษว่า

ครู : Where is it? พร้อมกับชูรูปภาพ / Who work at here? (ภาพ)

นักเรียน : It is an airport. The pilot works at here.

ครูถามอย่างนี้เรื่อยไปจนกระทั่งสังเกตเห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เข้าใจและสามารถตอบคำถามได้ จากนั้นสุ่มนักเรียนออกมาสักหนึ่งคู่ หรืออาจจะเป็นอาสาสมัครก็ได้ มาสาธิตการถามและตอบเห็นเพื่อนๆ ได้ดู

5. เมื่อนักเรียนเข้าใจคำศัพท์ได้ถูกต้องแล้ว จึงให้นักเรียนเล่นเกม

ขั้นใช้เกม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 3-4 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม
2. ครูแจกบัตรคำตัวพยัญชนะ และสระภาษาอังกฤษกลุ่มละ 2 ชุด ทั้งหมดจะมี กลุ่มละ 32

บัตร

3. ครูแสดงรูปภาพสถานที่ให้นักเรียนดู แต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงตัวอักษร ให้ตรงกับรูปภาพที่ครูแสดงให้ดู กลุ่มไหนเรียงเสร็จให้ยกมือขึ้น ครูตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์

4. สมาชิกกลุ่มส่งตัวแทนไปเขียนคำศัพท์บนกระดาน ให้กลุ่มที่ชนะ สะกดคำและอ่านคำศัพท์พร้อมแปลความหมายให้เพื่อนฟัง และให้เพื่อนทั้งห้องได้อ่านตาม

5. ทำต่อไปเรื่อยๆ จนครบคำศัพท์ทั้ง 10 คำ

6. กลุ่มที่เรียงศัพท์และแปลความหมายได้เร็ว ถูกต้อง และมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ โดยครูจะสรุปคะแนนบนกระดานเพื่อแสดงคะแนนให้กลุ่มต่างๆ ได้ดูด้วย

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์อีกครั้งหนึ่ง

1. ทบทวนการสะกดคำศัพท์และบอกความหมาย

2. ถ้านักเรียนจำคำศัพท์ไม่ได้ ครูแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดูอีกครั้งหนึ่ง ให้นักเรียนฝึกออกเสียงคำศัพท์ ทบทวนประโยคคำถาม และคำตอบ

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

ขั้นประเมินผล

- สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม
- การทำแบบทดสอบ เรื่องอาชีพ
- คะแนนในการเล่นเกม



7. สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์
2. รูปภาพสถานที่ต่างๆ
3. แบบทดสอบ
4. เกมเรียงตัวอักษร(Unscramble)

ลงชื่อผู้บันทึก

แบบฝึกหัดที่ 2

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปพร้อมทั้งบอกความหมายให้ถูกต้อง

1.  ph.....rm.....cy =.....
2.  h.....spit.....l =.....
3.  p.....li..... st.....tion =.....
4.  a.....rp.....rt =.....
5.  t.....mpl..... =.....
6.  m.....k.....t =.....
7.  r.....st.....rant =.....
8.  c.....nem..... =.....
9.  cl.....n.....c =.....



10. ch.....ch =

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำตอบจากตารางไปเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

supermarket pharmacy hospital airport police station temple restaurant cinema clinic church

1. A doctor works in the
2. A shopkeeper works in the.....
3. Pharmacist work in the
4. A pilot works in the
5. A policeman works in the.....
6. We offer food for the monk at the.....
7. The waiter and waitress work the.....
8. Thai people go to the temple foreign go to the.....
9. The dentist works in the
10. The..... takes care our teeth.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

หน่วยการเรียนรู้ที่

เรื่อง คำกริยา

สัปดาห์ที่ วันที่

เวลา 2

ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับคำกริยา เป็นประโยชน์ต่อการสื่อความหมายได้ถูกต้องและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำกริยาได้
3. นักเรียนสามารถ ถาม-ตอบประโยคเกี่ยวกับคำกริยาและนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

3. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : Vocabulary : verb = arrive borrow wear pay ride rise leave drive watch meet

โครงสร้างประโยค Structure : The sunin the east. (rise)

The bus drivera car. (drive)

The students usually the uniform. (wear)

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - 1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
 - 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (เกมบิงโก)

ขั้นเตรียม

1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำกริยาคืออะไร นักเรียนช่วยกันตอบเป็นภาษาไทย แล้วครูลองให้นักถึงคำที่นักเรียนบอก แปลความหมายเป็นภาษาอังกฤษ และช่วยกันหาคำกริยา คำที่แสดงอาการต่างๆ จะได้คำที่หลากหลายมาก ครูอธิบายการใช้คำกริยา

2. ให้นักเรียนบอกคำกริยาที่นักเรียนรู้จักเป็นภาษาอังกฤษ แล้วเขียนคำศัพท์บนกระดาน

3. จากนั้นครูแสดงรูปภาพคำกริยาต่างๆ และให้นักเรียนแสดงการกระทำทำให้เพื่อนดู และให้เพื่อนในห้องช่วยกันทายคำศัพท์ ครูบอกคำศัพท์ ออกเสียงคำศัพท์ตามครู

4. ครูแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่าอ่านออกเสียงว่าอะไร เมื่อนักเรียนอ่านผิดครูช่วยอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง แล้วนักเรียนออกเสียงตาม ฝึกสะกดคำศัพท์ทุกคำ และสุ่มเป็นรายบุคคล

5. เมื่อนักเรียนเข้าใจคำศัพท์แล้วครูสุ่มให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์บนกระดาน

6. เมื่อนักเรียนเขียนคำศัพท์เสร็จแล้ว ครูแสดงบัตรคำศัพท์แล้วให้นักเรียนอ่านอีกครั้ง โดยครูสอน โครงสร้างทางไวยากรณ์

คือการเติม s ในคำกริยา ที่ประธานเป็นเอกพจน์และพหูพจน์ คือ

ประธานเป็น I You We They คำกริยาไม่ต้องเติม s

ประธานเป็น He She It คำกริยาต้องเติม s หรือ es

เช่น He watches television every morning.

I watch television after dinner.

She arrives at school at 6 o'clock.

You arrive at school at 7 o'clock.

7. เมื่อนักเรียนอ่านและบอกวิธีใช้คำกริยาได้ถูกต้องแล้ว ครูให้นักเรียนพูดแสดงประโยคตามที่กำหนดไว้ จึงให้นักเรียนเล่นเกม

ขั้นใช้เกม

1. ครูแจกตารางว่างคำศัพท์ให้นักเรียนทุกคนแล้วให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงในตารางที่ครูแจกให้ แล้วฟังครูอ่านคำศัพท์อย่างตั้งใจ โดยนักเรียนสามารถเลือกเขียนคำศัพท์ลงช่องว่างไหนก็ได้

arrive borrow wear pay ride rise leave drive watch meet

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

2. ครูเดินตรวจความเรียบร้อยของคำศัพท์ เมื่อนักเรียนเขียนคำศัพท์จนครบทุกช่อง ทุกคนแล้ว

3. ครูให้นักเรียนหยิบสลากคำศัพท์ในม้วนกระดาษที่ครูเตรียมไว้ อ่านทีละคำ และผลัดกันจับไปเรื่อยๆ อ่านคำศัพท์ และในตารางคำศัพท์ของนักเรียนมีคำศัพท์ที่ครูอ่านให้ทำเครื่องหมายกากบาท

4. ถ้าในตารางกากบาทได้ครบทั้ง 3 คำศัพท์ในลักษณะ แนวตั้ง แนวนอน และแนวเฉียง นักเรียนจะบอกว่า บิงโก และเป็นผู้นชนะคนที่ 1 ในเกมนั้น

5. เพื่อนคนอื่นๆ อ่านคำศัพท์ต่อไป และถ้านักเรียนคนไหนบิงโกก็ให้จัดอันดับให้ และทำอย่างนี้เรื่อยไปจนกว่าคนสุดท้ายจะบอกว่าบิงโก

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์และประโยค อีกครั้งหนึ่ง โดยครูชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการเล่นเกม และวัตถุประสงค์ในการแข่งขันก่อนให้ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

ขั้นประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม
- ความถูกต้องในการเล่นเกมน

7. สื่อการเรียนรู้








1. ตารางคำศัพท์


- 2. รูปภาพ
- 3. แบบฝึกหัด
- 4. เกมบิงโก


ลงชื่อผู้บันทึก


แบบฝึกหัดที่ 3

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปพร้อมทั้งบอกความหมายให้ถูกต้อง

1.  arr.....v..... =.....
2.  b.....rro..... =.....
3.  p.....y =.....
4.  w.....r =.....
5.  r.....de =.....
6.  l.....ve =.....
7.  ri..... =.....

8.  dr.....ve =.....

9.  w.....ch =.....

10.  m.....t =.....

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำตอบจากรายไปเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

| |
|---|
| arrive borrow wear pay ride rise leave drive watch meet |
|---|

1. I Jhon at the hospital.
2. Susanthe bill before leaving the restaurant.
3. She her new coat to the party.
4. May I your mobile phone?
5. Ito school at 7 o'clock.
6. The boya bicycle.
7. The sun in the east.
8. He a car very fast.
9. He television in the living room.
10. I the house at 7am.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Verb

เรี อ ง

คำกริยา

สัปดาห์ที่ วันที่

เวลา 2

ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับคำกริยาเป็นประโยชน์ต่อการสื่อความหมายได้ถูกต้องและนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ และสะกุดคำศัพท์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำกริยาได้
3. นักเรียนสามารถ ถาม-ตอบประโยคเกี่ยวกับคำกริยาและนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค

ได้

1. ออกเสียง และสะกุดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2. เข้าใจความหมายของคำกริยา

3. ถามและตอบประโยคเกี่ยวกับคำกริยาและนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

3. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : Vocabulary : verb = feel bring send choose lend keep begin speak hear forget

โครงสร้างประโยค Structure : He speaks English very well.

I send the letter to my aunt.

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - 1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
 - 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (Whisper Game)

ขั้นเตรียม

1. ครูให้นักเรียนทบทวนคำกริยาเดิมที่เคยเรียนมา นักเรียนช่วยกันตอบเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
2. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับกริยาและแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดู สะกดออกเสียงคำศัพท์ อ่านคำศัพท์ ให้นักเรียนออกเสียงตาม
3. หลังจากนั้นครูก็ให้นักเรียนฝึกสะกดและออกเสียงคำศัพท์พร้อมทั้งช่วยกันแปลความหมาย
4. ครูให้นักเรียนจดคำศัพท์ลงในสมุดตรวจดูความถูกต้อง ครูแสดงบัตรคำศัพท์และสุ่มถามนักเรียน

Teacher : spell this word, please.

send

Student : s e n d = ส่ง

5. ฝึกการแต่งประโยคเกี่ยวกับคำกริยา เช่น

I send you an email earlier.

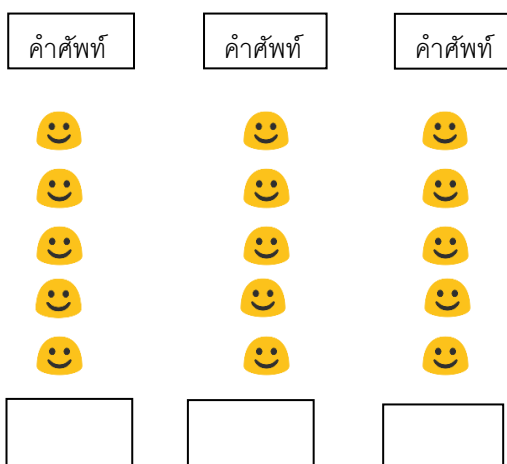
She brings some chocolates to the party.

I choose steak for dinner

ถ้านักเรียนสามารถฝึกแต่งประโยคบอกเล่าได้ ถูกต้องแล้ว จึงให้นักเรียนเล่นเกม

ขั้นใช้เกม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5-7 คน หรือตามความเหมาะสม
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ยื่นแถวตอนเรียงหนึ่ง จะได้ทั้งหมด 3 แถว มีลักษณะดังนี้



3. ครูวาง คำศัพท์ไว้ที่โต๊ะตามที่ได้

กำหนดไว้ โดยบัตรคำศัพท์ต้องคว่ำไว้ แต่ละแถวครูสลับบัตรคำศัพท์ไม่ให้เรียงเหมือนกัน ทั้ง 10 คำ

4. ให้นักเรียนคนที่อยู่ติดกับ โต๊ะแรกหยิบบัตรคำศัพท์ขึ้นมาดูแล้วกระซิบบอกไปยังเพื่อน คนถัดไปจนกระทั่งถึงนักเรียนคนที่อยู่ติดกับ โต๊ะตัวใกล้กระดานมากที่สุด แล้วให้นักเรียนที่รับสาร เป็นคนสุดท้ายเขียนคำศัพท์บนกระดาน ตามที่ได้ฟังเสียงกระซิบจากเพื่อน

5. ทำอย่างนี้เรื่อยไปจนครบทั้ง 10 คำ กลุ่มที่เสร็จเร็วและเขียนคำตอบได้ถูกต้องมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

ขั้นสรุป เมื่อสิ้นสุดการเล่นเกมที่แล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนเกี่ยวกับการ ใช้คำกริยาต่างๆ โดยทบทวนคำศัพท์และรูปประโยคให้ทำแบบแบบฝึกหัดหลังเรียน

ขั้นประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

- คะแนนจากการเล่นเกม
- แบบฝึกหัด







7. สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์
3. แบบฝึกหัด
4. เกมกระชิบ

ลงชื่อผู้บันทึก

แบบฝึกหัดที่ 4

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปพร้อมทั้งบอกความหมายให้ถูกต้อง

1.  br.....ng =.....
2.  f.....l =.....
3.  s.....d =.....
4.  l.....nd =.....
5.  ch.....se =.....
6.  ke..... =.....

7.  b.....g.....n =.....

8.  sp.....k =.....

9.  f.....g.....t =.....

10.  he..... =.....

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำตอบจากรายไปเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

feel bring send choose lend keep begin speak hear forget

1. He terrible after eating the prawns.
2. She some chocolates to the party.
3. I you an email earlier.
4. I steak for dinner.
5. We Marry \$50.
6. Hehis promise.
7. The film late.
8. They English very well.
9. I a new song on the radio.
10. I..... to buy some milk.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง คำคุณศัพท์

สัปดาห์ที่

วันที่

เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำคุณศัพท์ เป็นประโยชน์ต่อการสื่อความหมายได้ถูกต้องและนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ และสะกกดคำศัพท์ได้
 2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำคุณศัพท์ได้
 3. นักเรียนสามารถ ถาม-ตอบประ โยคเกี่ยวกับคำคุณศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูป ประโยคได้
1. ออกเสียง และสะกกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
 2. เข้าใจความหมายของคำคุณศัพท์
 3. ถามและตอบประ โยคเกี่ยวกับคำคุณศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

3. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : Vocabulary : Opposite words = new old wet dry beautiful ugly long short tall
high

โครงสร้างประโยค Structure : This is a..... girl.

I have a.....car.

That shirt is

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
 - 1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
 - 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (จับคู่คำศัพท์)

ขั้นเตรียม

1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำคุณศัพท์คืออะไร นักเรียนช่วยกันตอบเป็นภาษาไทย แล้วครูลองให้นักถึงคำที่นักเรียนบอก แปลความหมายเป็นภาษาอังกฤษ และช่วยกันหาคำตรงกันข้ามกับคำนั้นๆ จะได้คำที่หลากหลายมาก ครูอธิบายการใช้คำคุณศัพท์

2. ให้นักเรียนบอกคำคุณศัพท์ที่นักเรียนรู้จักเป็นภาษาอังกฤษ แล้วเขียนคำศัพท์บนกระดาน

3. จากนั้นครูแสดงรูปภาพคำคุณศัพท์ แล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นลักษณะอาการอะไร ครูบอกคำศัพท์ ออกเสียงคำศัพท์ตามครู

4. ครูแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่าอ่านออกเสียงว่าอะไร เมื่อนักเรียนอ่านผิดครูช่วยอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง แล้วนักเรียนออกเสียงตาม ฟังสะกดคำศัพท์ทุกคำ และสุ่มเป็นรายบุคคล

5. เมื่อนักเรียนเข้าใจคำศัพท์แล้วครูสุ่มให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์บนกระดาน

6. เมื่อนักเรียนเขียนคำศัพท์เสร็จแล้ว ครูแสดงบัตรคำศัพท์แล้วให้นักเรียนอ่านอีกครั้ง

โดยครูสอน โครงสร้างทางไวยากรณ์

คำคุณศัพท์ สามารถวางไว้ 2 ตำแหน่ง คือ

หน้าคำนาม This is a **beautiful** girl.

I have a **new** shirt.

หลังกริยาช่วย That socks are **wet**.

This museum is **old**.

7. เมื่อนักเรียนอ่านและบอกลักษณะในคำคุณศัพท์ได้ ถูกต้องแล้ว ครูให้นักเรียนพูดแสดงประโยคตามที่กำหนดไว้ จึงให้นักเรียนเล่นเกม

ขั้นใช้เกม

1. ครูให้แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละประมาณ 3-5 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมวง
2. ครูครูแจกบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนนักเรียนทุกกลุ่มๆ กลุ่มละ 10 คำ เหมือนกัน
3. ครูสุ่มหยิบรูปภาพขึ้นมา 1 รูป แล้วให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่ตรงกับรูปภาพนั้นแสดงกลุ่มไหนพบก่อน แสดงได้ถูกต้องให้สะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงแปลให้เพื่อนฟัง
4. แข่งไปเรื่อยๆ จนครบ 10 รูปภาพ กลุ่มไหนได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์และประโยค อีกครั้งหนึ่ง โดยครูชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการเล่นเกม และวัตถุประสงค์ในการแข่งขัน ก่อนให้ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

ขั้นประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม
- ความถูกต้องในการเล่น


7. สื่อการเรียนรู้


1. บัตรคำศัพท์
2. รูปภาพ
3. แบบฝึกหัด

ลงชื่อผู้บันทึก


แบบฝึกหัดที่ 5

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปพร้อมทั้งบอกความหมายให้ถูกต้อง






1.  w.....t =

2.  d.....y =

3.  nw  old =

4.  ol..... =

5. l.....g  =

6.  hi..... =.....
7.  b.....autif.....l =.....
8.  u.....ly =.....
9.  t..... =.....
10.  sh.....t =.....

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำตอบจากตารางไปเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

| |
|---|
| new old wet dry beautiful ugly long short tall high |
|---|

1. She is a.....girl.
2. How.....have you been in Thailand?
3. My shoes isbecause I walk in the rain.
4. I bought aschoolbag yesterday.
5. My grandfather is, he can't work.
6. A witch is
7. He is 150 cm
8. How is Mount Everest?
9. A.....leaf fell to the ground.
10. I have atime because I am busy.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Adjectives

เรื่อง คำตรงข้าม (opposite words)

สัปดาห์ที่ วันที่

เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับคำตรงข้าม เป็นประโยชน์ต่อการสื่อความหมายได้ถูกต้องและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ และสะกุดคำศัพท์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำตรงข้ามได้
3. นักเรียนสามารถ ถาม-ตอบประโยคเกี่ยวกับคำตรงข้ามและนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

1. ออกเสียง และสะกุดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2. เข้าใจความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับคำตรงกันข้าม

3. ถามและตอบประโยคเกี่ยวกับคำตรงข้ามและนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

3. ตารางการเรียนรู้

คำศัพท์ : Vocabulary : Opposite words = easy difficult fat slim thin thick dirty clean fast slow

โครงสร้างประโยค Structure : English is easy but Math is difficult.

It is a clean room.

This book is thick.

That book is thin.

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

1.2 ทักษะในการพูด

2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย

2. ใฝ่เรียนรู้

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (ช่อนคำศัพท์)

ขั้นเตรียม

1. ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับคำคุณศัพท์คืออะไร นักเรียนช่วยกันตอบเป็นภาษาไทย แล้วครูลองให้นึกถึงคำที่นักเรียนบอก แปลความหมายเป็นภาษาอังกฤษ และช่วยกันหาคำตรงกันข้ามกับคำนั้นๆ จะได้คำที่หลากหลายมาก ครูอธิบายการใช้คำคุณศัพท์

2. ให้นักเรียนบอกคำคุณศัพท์ที่นักเรียนรู้จักเป็นภาษาอังกฤษ แล้วเขียนคำศัพท์บนกระดาน

3. จากนั้นครูแสดงรูปภาพคำคุณศัพท์ แล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นลักษณะอาการอะไร ครูบอกคำศัพท์ ออกเสียงคำศัพท์ตามครู

4. ครูแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่าอ่านออกเสียงว่าอะไร เมื่อนักเรียนอ่านผิดครูช่วยอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง แล้วนักเรียนออกเสียงตาม ฝึกสะกดคำศัพท์ทุกคำ และคู่เป็นรายบุคคล

5. เมื่อนักเรียนเข้าใจคำศัพท์แล้วครูสุ่มให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์บนกระดาน

6. เมื่อนักเรียนเขียนคำศัพท์เสร็จแล้ว ครูแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนอ่านอีกครั้ง โดยครูสอน โครงสร้างทางไวยากรณ์

คำคุณศัพท์ สามารถวางไว้ 2 ตำแหน่ง คือ English is easy but Math is difficult.

It is a clean room.

This book is thick.

That book is thin

7. เมื่อนักเรียนอ่านและบอกลักษณะในคำคุณศัพท์ได้ ถูกต้องแล้ว ครูให้นักเรียนพูดแสดง ประโยคตามที่กำหนดไว้ จึงให้นักเรียนเล่นเกม

ขันใช้เกม

1. ครูแจกใบเกมคำศัพท์ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น โดยคำว่าคำศัพท์ไว้ ห้ามทุกคนเปิดดูก่อน การแข่งขันเกมซ่อนคำศัพท์

Hidden words : easy difficult fat slim thin thick dirty clean fast slow

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| m | p | d | n | d | e | i | p | o | k |
| s | l | i | m | d | u | a | f | a | t |
| r | p | f | o | i | f | a | s | t | e |
| m | a | f | g | r | s | t | e | y | n |
| t | h | i | n | t | h | i | c | k | o |
| t | a | c | m | y | b | e | c | u | j |
| f | v | u | n | l | g | i | p | t | n |
| a | s | l | o | w | h | k | l | r | a |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| n | a | t | c | t | c | l | e | a | n |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

2. เมื่อแจกครบทุกคน อธิบายว่าให้นักเรียนหาคำศัพท์เกี่ยวกับคำคุณศัพท์กำหนดให้จนครบทุกคำ แล้วยกมือขึ้น ครูจะเป็นคนเก็บใบเกมคำศัพท์นั้น ครูให้สัญญาณในการเล่นเกมน ทุกคนเปิดหน้าคำศัพท์แล้วลงมือหาคำศัพท์
3. เมื่อนักเรียนหาคำศัพท์จนครบทุกคน ครูนำฝั่งคำศัพท์ติดบนกระดาน
4. ให้นักเรียนช่วยกันหาคำศัพท์ที่ซ่อนอยู่บนกระดานเพื่อเป็นการเฉลย
5. ครูตรวจสอบความถูกต้องของใบเกมคำศัพท์ของนักเรียนแต่ละคน คนไหนทำถูกและเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ เรียงตามลำดับ 1-20

ขั้นสรุป

เมื่อสิ้นสุดการเล่นเกมนแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนเกี่ยวกับคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ที่ได้เรียนมาโดยทบทวนคำศัพท์และรูปประโยคให้ทำแบบฝึกหัด

ขั้นประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

คะแนนจากการเล่นเกม

แบบฝึกหัด


7. สื่อการเรียนรู้


1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. แบบฝึกหัด
4. เกมซ่อนคำศัพท์


ลงชื่อผู้บันทึก


แบบฝึกหัดที่ 6


ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปพร้อมทั้งบอกความหมายให้ถูกต้อง


1.  e.....sy =.....


2.  d.....ffic.....lt =.....


3.  sl.....m =.....


4.  f.....t =.....


5.  th.....n =.....

6.  th.....k =.....

7.  d.....ty =.....

8.  cl.....n =.....

9.  f.....st =.....

10.  sl.....w =.....

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำตอบจากตารางไปเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

| |
|--|
| easy difficult fat slim thin thick dirty clean fast slow |
|--|

1. He runs very
2. It isto add 5 to 10.
3. I think English is easy but Mathematics is
4. Those pig are.....
5. This book is.....
6. That note book is thin but this note book is.....
7. The ground isbecause it has many garbage.
8. You must keep your room.....

9. He is the winner because he runs very.....

10. I like the.....rhythm of the song.

แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์และวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

English Vocabulary Test

Part 1 : Spelling test (10 ข้อ)

Direction : Unscramble letters to find words
that matches with the pictures.



1. s.....ld.....r

- a. o ie b. o ei
- c. o e d. o ee



5.

- a. hospitle b. hotpital
- c. haspital d. hospital



6.

2. d...nt...st

- a. ee i b. a i
- c. e i d. e e



3. f.....man

- a. ier b. ieo
- c. ire d. iae



4.

- a. airpart. b. ariport
- c. airpoat d. airport



9



- a. dive b. dirve
- c. drive d. drife



10. hi.....

- a. hg b. ht
- c. th d. gh

- a. cinema b. cenema
- c. cinema d. cinema

7.

- a. tample b. temple
- c. tempel d. tempen



8.

- a. rais b. ries
- c. reis d. rise



15. A place for you make merit or offer food to the monk.

- a. a hospital b. a park
- c. a temple d. a police station

16. A public place where you buy vegetable, fruit, and food.

- a. a bank b. an airport
- c. market d. a post office

17. To sit on something such as a bicycle, motorcycle, or horse and travel along on it.

| | |
|---|--|
| <p>(Part 2 : Meaning test (10 វ៉ុច))</p> <p>11. A man who collects and delivers mail. a. airport b. postman c. cashier d. postman</p> <p>12. A professional cook. a. an actress b. a pilot c. a vet d. a chef</p> <p>13. A man who serves food and drinks to people in a restaurant. a. a cook b. a pilot c. a waiter d. a dentist</p> <p>14. A place where you can eat meal. a. hospital b. police station c. the mall d. restaurant</p> | <p>a. ride b. drive c. backhand d. rise</p> <p>18. Control the direction and speed of motor vehicle. a. walk b. run c. drive d. travel</p> <p>19. Covered or soaked with water. a. new b. water c. dry d. wet</p> <p>20. It is not hard to do, not difficult. a. hard b. difficult c. strong d. easy</p> |
| <p>Part 3 : The use of meaning in context (10 វ៉ុច)</p> <p>21. The.....takes care of your teeth. a. dentist b. doctor c. nurse d. policeman</p> <p>22.. Kate likes to take care of people. She would like to be a..... in the future. a. teacher b. engineer c. nurse d. picture</p> <p>23. “A person who controls the plane” He is a.....</p> | <p>26. A : What would you like to order? B : I would like to have a seafood. Where are they? a. At the house b. At the police station c. At the park d. At the restaurant</p> <p>27. Your friend has a toothache. What do you say to her? a. You should go to the hotel b. You should go to the clinic c. You should go to the park d. You should go to the restaurant</p> |

- a. airport b. pilot
 - c. policeman d. postman
24. Moving with great speed, very quick.
- a. slow b. fat
 - c. fast d. slim
25. Chris : How much is it?
- Seller : It is fifty baht.
- Where are they?
- a. At the market
 - b. At the bank
 - c. At the airport
 - d. At the post station

28. Tony and Peter usually..... television before sleeping.
- a. watch b. do
 - c. wash d. write
29. Tom : What do you like doing in your free time?
- Tim :
- a. I am a student.
 - b. I like to eat pizza.
 - c. I like riding a bike
 - d. I like Mathematics.
30. If you do not clean the house, what will happened?
- a. clean b. dirty
 - c. hot d. cold

**แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจสร้างขึ้นเพื่อถามความรู้สึก และความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. แบบวัดสอบถามนี้มีทั้งหมด 10 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 10 นาที
3. ให้นักเรียนพิจารณาว่าในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน นักเรียนมีความรู้สึก และแสดงความคิดเห็นเป็นอย่างไรในแต่ละข้อเช่นไร แล้วกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างทางขวามือ ซึ่งตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของนักเรียนเพียงระดับเดียวจาก 5 ระดับ
4. การตอบไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด เพราะแต่ละคนย่อมมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ขอให้นักเรียนตอบตามความรู้สึกที่แท้จริง

| ข้อที่ | ข้อความ | ระดับความคิดเห็นหรือความเป็นจริง | | | | |
|--------|------------------------------------|----------------------------------|-----|---------|------|------------|
| | | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| 1 | ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมในวิชาภาษาอังกฤษ | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 2 | เกมช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์ | | | | | |
| 3 | เกมช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้น | | | | | |
| 4 | เกมช่วยกระตุ้นความสนใจ | | | | | |
| 5 | เกมมีความเหมาะสมกับความรู้ของนักเรียน | | | | | |
| 6 | เกมช่วยให้จำคำศัพท์ได้มากขึ้นและทำการบ้านได้ง่าย | | | | | |
| 7 | เกมช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความน่าสนใจมากขึ้น | | | | | |
| 8 | เกมช่วยให้มีความสามัคคีและอยากเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น | | | | | |
| 9 | วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่ายเมื่อนำเกมมาช่วยในการเรียนรู้ | | | | | |
| 10 | การเล่นเกมนำมาให้กล้าแสดงออก | | | | | |

ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการสร้างแบบสอบถาม ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ต มีเกณฑ์ดังนี้

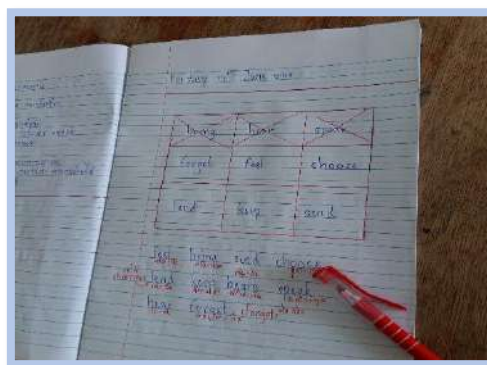
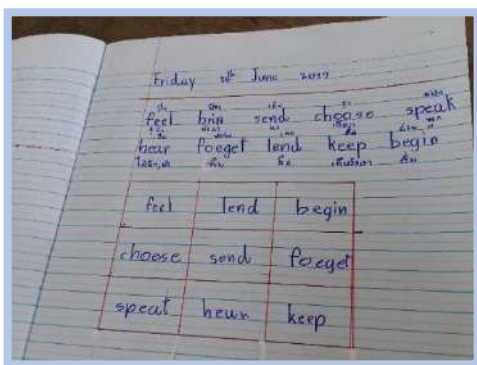
| | | | |
|-------|---|---------|-------------------|
| คะแนน | 5 | หมายถึง | พึงพอใจมากที่สุด |
| คะแนน | 4 | หมายถึง | พึงพอใจมาก |
| คะแนน | 3 | หมายถึง | พึงพอใจปานกลาง |
| คะแนน | 2 | หมายถึง | พึงพอใจน้อย |
| คะแนน | 1 | หมายถึง | พึงพอใจน้อยที่สุด |

การแปลความหมายของแบบวัดความพึงพอใจ 5 ระดับ ราตรี นันทสุคนธ์ (2554, น. 136)

| | | | |
|-------------|------------|---------|-----------------------|
| คะแนนเฉลี่ย | 4.51- 5.00 | หมายถึง | พึงพอใจระดับมากที่สุด |
| คะแนนเฉลี่ย | 3.51- 4.50 | หมายถึง | พึงพอใจระดับมาก |
| คะแนนเฉลี่ย | 2.51- 3.50 | หมายถึง | พึงพอใจระดับปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ย | 1.51- 2.50 | หมายถึง | พึงพอใจระดับน้อย |
| คะแนนเฉลี่ย | 1.00 -1.50 | หมายถึง | พึงพอใจระดับมากที่สุด |

ภาพการทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม









Pre-test Post-test



ภาคผนวก จ

ผลการสอบวัดภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ CEFR



บ.ร.ส.จ.ช.บ.
Ban Somsajchaopraya Rajabhat University



This is to certify that

MRS. THANAPORN KHRUEAWAN

Achieved BSRU-TEST of English Proficiency (BSRU – TEP) level

B2

Given on 17th July 2017

Linda Gainma

(Asst. Prof. Dr. Linda Gainma)

President

No. CEFR. 14320606/2560

ภาคผนวก ฉ
แบบตอบรับและบทความวิจัย



Sripatum University (Bangkhen)
 2410/2 Phaholyothin Rd., Jatujak, Bangkok 10900 Thailand
 Tel: (662)579 1111, Ext. 1302, 1307, 1308, Fax: (662) 558 6868
 Email: ir@spu.ac.th

Acceptance Letter

11 August 2019

Paper ID: 0005
 Paper Title: Effects of Using Games to Develop Vocabulary Learning and Retention in Remembering English of Primary Education Six Students
 Author(s): Thanaporn Khruaeawan and Phenporn Thongkamsuk, Areewan Imsa-ard, and Supapron Seehamee

Dear Sir/Madam,

We are pleased to inform you that your paper, based on your abstract, has been accepted for the 1st Regional Conference on Graduate Research 2019 to be held on 25 August 2019, Sripatum University, Bangkok, Thailand. The Committee now needs to have confirmation from you that you will be able to submit your full paper to us by 20 August 2019 and that you will be able to present your paper in a 15 minute time slot during parallel session at the Conference. The paper should be no more than 4000 words, Times Roman 12pt and single-spaced. Please confirm that you will attend the conference to present your paper, notifying us as soon as possible, and no later than 23 August 2019. If I do not have confirmation from you by 23 August 2019, your 15 minute time slot will be allocated to a reserve speaker.

We would also like you to submit your PowerPoint presentation to us by 23 August 2019 so that we can give you feedback regarding the likelihood that your presentation will stay within the 15 minutes of allocated time. A member of our Committee will be in contact with you about this after we have had confirmation that you will attend the conference to present your paper. The conference program, and final session schedule will be delivered to you by 23 August 2019 through your email address, and we are looking forward to hearing from you.

With Warmest Regards,

Asst. Prof. Dr. Ungul Laptaned
 Coordinator of RCGR2018
 E-mail: epxull@yahoo.com

ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ธนพร เกรือวรรณ¹

นักศึกษานิเทศศาสตร์ คณะครุศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
e-mail: Thanaporn.lala19@gmail.com

เพ็ญพร ทองคำสุข

อาจารย์ที่ปรึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
E-mail: drifbsru@hotmail.com

อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด

อาจารย์ที่ปรึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
E-mail: arewanareewan.jamsaard@gmail.com

สุภาพร ศรีหามี่

อาจารย์ที่ปรึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
E-mail: srihamee@yahoo.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 2) ศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา และศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 20 คน โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มที่สัมพันธ์กัน

¹นักศึกษานิเทศศาสตร์ คณะครุศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ

บ้านสมเด็จเจ้าพระยา ซอยอิสรภาพ 15 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี กรุงเทพฯ 10600

หมายเลขติดต่อ 085-2358098 อีเมล: Thanaporn.lala19@gmail.com

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

2. นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนหลังเรียนและคะแนนความคงทน ไม่แตกต่างกันซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

3. นักเรียนมีความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62

คำสำคัญ : ความคงทนในการจำคำศัพท์ การใช้เกม ความพึงพอใจ

EFFECTS OF USING GAMES TO DEVELOP VOCABULARY LEARNING AND
RETENTION IN REMEMBERING ENGLISH OF PRATHOMSUKSA SIX STUDENTS

Thanaporn Khruewan

Master of Education in Program in Curriculum and Instruction

Bansomdejchaopraya Rajabhat University

Phenporn Thongkamsuk

Arereewam Imsa-ard

Supaporn Seehamee

Lecturer, Faculty of Education, Bansomdejchopraya Rajabhat University

Abstract

The purposes of this research were 1) compare the achievement before and after learning the vocabulary English with games, 2) study the students retention of English vocabulary taught using games and 3) evaluate the satisfaction of the students learning the vocabulary with games. The sample included twenty Prathomsuksa 6/2 students form Watthapra school, located in Bangkokyai district in the 1st semester of academic 2019 obtained through cluster random sampling. The research instruments was lesson plans for teaching by games, retention test and leaning satisfaction and the satisfactions questionnaire. Data were statistically analyzed in mean, standard deviation and t-test. The finding of the research were as follows :

1. The students studies achievement after using games English vocabulary was significantly higher than that of pre-test at the .001 level.
2. The post test of leaning English vocabulary by games and retention test did not have significantly difference.
3. The satisfaction of the student towards the using game it found that most of samples were satisfied with students at high level or 4.62

Keyword : Vocabulary retention, Using games, Satisfaction.

บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และมีความสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก เพราะภาษาเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การเจรจาต่อรองเพื่อการแข่งขัน การค้าขาย การแสวงหาความร่วมมือทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและภาษายังช่วยสร้างสัมพันธภาพ มิตรภาพที่ดีระหว่างผู้คน ทำให้คนเข้าใจและสามารถปฏิบัติต่อกันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม การเรียนภาษาต่างประเทศแตกต่างจากการเรียนของกลุ่มสาระอื่น เนื่องจากผู้เรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้นเพื่อเป็นการพัฒนาตนเองเข้าสู่สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้สื่อสารได้ทั่วโลก ผู้ที่มีความรู้ในภาษาสามารถเข้าสู่สังคมโลกได้ง่ายและเข้าใจความเป็นไปของการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ของโลกได้เป็นอย่างดี

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ในปัจจุบันกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาในการสื่อสาร ดังนั้นผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษดี จะได้นำไปใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้

ความคิด และแสวงหาความรู้ในด้านต่างๆ (สำนักการศึกษา, 2559, น.23) และกรุงเทพมหานครได้มีการวางแผนนโยบายด้านการศึกษา คือ ในปีการศึกษา 2561 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาการศึกษาด้านภาษาอังกฤษและเพิ่มโรงเรียนสองภาษา โดยมีห้องเรียนเฉพาะที่ทำการเรียนการสอนภาษาอังกฤษใน 5 กลุ่มสาระ ได้แก่ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ทัศนศิลป์ และ สุขศึกษา จำนวน 42 โรงเรียน และจะขยายเพิ่มให้ครบทั้ง 438 โรงเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคุณภาพ ดังนี้ 1) พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิและตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว 2) ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน และ 3) มีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ - ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2555, น. 5-7)

คำศัพท์ เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง เพราะถ้านักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากพอกับวัยของตนเอง ก็สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง นักเรียนผู้นั้นก็จะสามารถเข้าใจสภาพแวดล้อมที่ตนอยู่ตลอดจนสามารถสื่อสารความหมาย แสดงความคิดเห็นและเข้าใจตนเองแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ถ้าไม่มีคำศัพท์ไว้มากพอที่จะนำมาประกอบประโยคได้แล้วก็ไม่สามารถใช้ในการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ ดังที่ พรสวรรค์ สีป้อ (2550, น. 127) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา การมีความรู้และความสามารถใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่า บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ การพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนเองก็ต้องการ คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ การพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนเองก็ต้องการ เพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากทำให้เกิดการพัฒนาด้านภาษาของตนเอง และมีวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายในการจดจำคำศัพท์ได้แบบคงทน กิจกรรมการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีชีวิตชีวาทั้งผู้สอนและผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย ก็คือการใช้เกมประกอบการสอน การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึก ตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ (ปวงศา นานบุญจิตร, 2558, น.73) พัฒนาการของนักเรียนและธรรมชาติของการเรียนรู้ คือ การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษา เพราะเกมและบัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษามากขึ้น ครูสามารถเลือกสรรดัดแปลงให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนาน ช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี และได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

การใช้เกมและบัตรคำศัพท์นับเป็นสื่อการสอนที่ครูสามารถนำมาช่วยให้เกิดความคงทนในการจำคำศัพท์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ไว้ ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์หรือการเรียน อีกทั้งเกมและบัตรคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ธนิตา วัชรพิชิตชัย 2555, น.61) การสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์เป็นประเภทของเกมการเคลื่อนไหวทำให้นักเรียนได้จดจำการเรียนรู้ได้ดี ทำให้เกิดความสนุกสนานช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น (ดอลซ์ (Dolch, 2001, Online) กล่าวว่า บัตรภาพและบัตรคำ (Flashcards) เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น บัตรภาพและบัตรคำสามารถใช้สอนคำศัพท์และเกมคำศัพท์ที่ครูต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ ทำให้นักเรียนไม่เกิดความวิตกกังวลในขณะร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน และทำให้มีความคงทนในการจำคำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ สามารถนำไปใช้ได้อย่างทันท่วงทีที่ต้องการ และเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์

ด้วยเหตุผลดังกล่าว และความต้องการที่จะพัฒนาการเรียนรู้อ่านคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางโดยสอดแทรกคุณธรรม ความสามัคคี มีน้ำใจ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อ่านคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

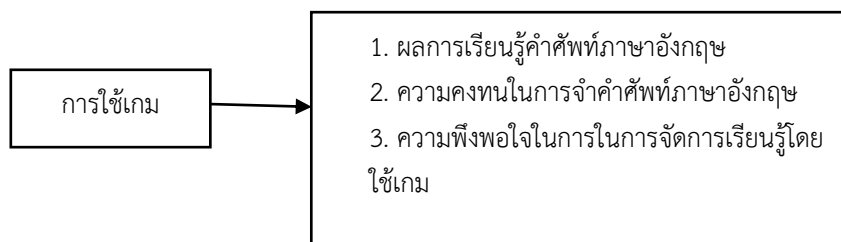
สมมุติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยการใช้เกมมีผลการทดสอบทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยการใช้เกมมีผลการทดสอบทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียน กับผลทดสอบหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาวิจัยผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาสาระสำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อประกอบการวิจัยดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษา วิสัยทัศน์ คุณภาพผู้เรียน โครงสร้างหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ศึกษาความหมายของเกม ความสำคัญของเกม ชนิดของเกม ขั้นตอนการใช้เกม และหลักการเลือกเกม
3. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ศึกษาความหมายของคำศัพท์ ความสำคัญของคำศัพท์ ประเภทของคำศัพท์ องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกณฑ์การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ วิธีสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์
4. ความคงทนในการจำ ศึกษาทฤษฎีความจำ ระบบความจำ ความหมายของความคงทน และการทดสอบความคงทนในการจำ
5. ความพึงพอใจในการเรียน ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ ความหมายความพึงพอใจในการเรียน และการวัดความพึงพอใจ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 20 คน โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม
 - 1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการจัดกิจกรรมโดยการใช้เกม จำนวน 6 แผน

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หนังสือและคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และแบบเรียนจากหนังสือ New express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของกระทรวงศึกษาธิการ

2.1.2 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวกับการใช้เกม

2.1.3 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่จำนวนคำศัพท์ทั้งสิ้น 60 ดังต่อไปนี้

คำนาม (Noun) 20 คำ ประกอบด้วย

อาชีพ 10 คำ scientist nurse pilot fireman postman cashier dentist waiter chef soldier

สถานที่ 10 คำ hospital airport police station temple market restaurant cinema clinic church pharmacy

คำกริยา (verb) 20 คำ arrive borrow wear pay ride rise leave drive watch meet feel bring send choose lend keep begin speak hear forget

คำคุณศัพท์ (Adjectives) 20 คำ new old wet dry beautiful ugly long short tall high easy difficult fat slim thin thick dirty clean fast slow

2.1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เลือกไว้ รวมทั้งสร้าง สื่อการสอนโดยใช้เกม นำคำศัพท์ที่กำหนดไว้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน รวม 12 ชั่วโมงโดยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะมี 4 จะมีขั้นตอนการใช้เกม ดังนี้

ขั้นเตรียม เป็นขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ เตรียมนักเรียนก่อนเล่นเกม การแบ่งกลุ่ม

ขั้นใช้เกม เป็นขั้นตอนอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม วิธีการเล่นกฎ กติกา และให้นักเรียนเล่นเกม

ขั้นสรุป เป็นขั้นตอนการอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล เป็นขั้นตั้งประเด็นการ อภิปราย อภิปรายผล และสรุปผลการเรียนรู้

ขั้นประเมินผล เป็นขั้นตอนการทดสอบความรู้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ว่าจะดูจากการ ร่วมกิจกรรม ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ

2.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมและความสมบูรณ์ของแผน ความสอดคล้องของ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อตลอดจนการวัดและประเมินผล เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ทำการตรวจสอบอีกครั้ง และหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) และนำไปใช้ทดลองครั้งต่อไป

2.2 แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์และทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือดังนี้

2.2.1 กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบทดสอบ

2.2.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือ New express English รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 Modern ภาษาอังกฤษ ป. 6 (คู่มือแม่ค)

เกณฑ์ที่นำมาใช้เลือกคำศัพท์คือ General Service List ของ Micheal West, 1953 และ คำศัพท์ที่นำมาใช้สอนมีจำนวนทั้งสิ้น 60 คำ ลักษณะของแบบทดสอบจะมี 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ทดสอบการสะกดคำ (Spelling Test) 20 ข้อ

ส่วนที่ 2 ทดสอบความหมาย (Meaning Test) 20 ข้อ

ส่วนที่ 3 ทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค (Using vocabulary sentence) 20 ข้อ โดยจะเป็นแบบปรนัยให้เลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดจาก 4 ตัวเลือก จำนวน 60 เสร็จ แล้วแบบทดสอบจะถูกตรวจทั้งด้านเนื้อหาและความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญหาค่า IOC แบบทดสอบ ที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 จะถูกเลือกนำมาใช้เป็นแบบทดสอบ

2.2.3 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 45 คน เพื่อหา ข้อสอบคุณภาพรายข้อ โดยได้วิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25-0.80 ผู้วิจัยคัดเลือก แบบทดสอบที่มีค่า ความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนก 0.25-0.80 และได้ค่าความเชื่อมั่น 0.92

2.2.4 เมื่อการทดลองใช้แบบทดสอบเสร็จสิ้นและได้แบบทดสอบจำนวน 30 ข้อที่คัดเลือก มาแล้วจาก การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก แบบทดสอบนี้ถูกนำมาใช้ทั้งหมด 3 ครั้ง ได้แก่ ทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังเรียน และทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน จัดทำเพื่อวัดการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน ทั้งก่อนและหลังการทดลองเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ส่วนแบบทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ เพื่อทดสอบความคงทนในการคำศัพท์

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม เพื่อสอบถาม ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมหลังการทดลอง ใช้มาตราส่วนประมาณค่า

(Rating Scale) และศึกษาการสร้างแบบสอบถามจากตำราวัดผลทางการศึกษาของ สมนึก ภัทธรณี (2537, น. 36-42) บุญชม ศรีสะอาด (2535, น. 63-70) ศึกษาข้อความที่แสดงถึงความพึงพอใจ และสร้างแบบสอบถามจำนวน 15 ข้อ ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของ ลิเครท มีเกณฑ์ดังนี้

| | | | |
|-------|---|---------|------------------|
| คะแนน | 5 | หมายถึง | พึงพอใจมากที่สุด |
| คะแนน | 4 | หมายถึง | พึงพอใจมาก |
| คะแนน | 3 | หมายถึง | พึงพอใจปานกลาง |
| คะแนน | 2 | หมายถึง | พึงพอใจน้อย |

| คะแนน | 1 | หมายถึง | พึงพอใจน้อยที่สุด |
|---|------------|---------|------------------------|
| การแปลความหมายของแบบวัดความพึงพอใจ 5 ระดับ ราตรี นันทสุคนธ์ (2554, น. 136) | | | |
| คะแนนเฉลี่ย | 4.51- 5.00 | หมายถึง | พึงพอใจระดับมากที่สุด |
| คะแนนเฉลี่ย | 3.51- 4.50 | หมายถึง | พึงพอใจระดับมาก |
| คะแนนเฉลี่ย | 2.51- 3.50 | หมายถึง | พึงพอใจระดับปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ย | 1.51- 2.50 | หมายถึง | พึงพอใจระดับน้อย |
| คะแนนเฉลี่ย | 1.00 -1.50 | หมายถึง | พึงพอใจระดับน้อยที่สุด |

นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้ง 15 ข้อ เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบแก้ไข นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล และการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อความและความตรงเชิงเนื้อหาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (สมนึก ภัททิยธนี, 2548, น.84) ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ทดสอบความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยแบบทดสอบแบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ

3.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน โดยใช้เวลา 12 ชั่วโมง

3.3 ทดสอบความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้เกม โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม

3.4 นำผลการทดสอบความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนมาเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

3.5 หลังจากผ่านไป 2 สัปดาห์ ทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม เพื่อเป็นการทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์

3.6 นำผลการทดสอบความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน และผลการทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มาเปรียบเทียบเพื่อเพื่อหาความแตกต่างของการจำคำศัพท์

3.7 ประเมินความพึงพอใจ จากแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนหลังได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 คะแนนที่ได้จากการทดสอบของผู้เรียน ที่เรียนรู้โดยการใช้เกม หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม ด้วยกรทดสอบค่าสถิติ โดยใช้สถิติ (t-test Independent Sample)

4.3 นำผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนหลังได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าพระ ครั้งนี้ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมมีผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังทำแบบทดสอบ พบว่า คะแนนหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 8.90 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 29.67 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.47 คะแนน หลังเรียนเฉลี่ย 19.35 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 64.50 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.49 คะแนน จาก 30 คะแนน
2. นักเรียนมีผลคะแนนหลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 19.35 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.49 คะแนน คะแนนความคงทนเฉลี่ย 19.20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.57 คะแนน จาก 30 คะแนน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประเด็นอภิปราย 3 ด้าน คือ 1) ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม

1. ผลการทำแบบทดสอบคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏว่าผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ นั่นเป็นเพราะว่า การใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดี เนื่องจาก เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากเล่น โดยการเล่นจะแฝงด้วยสาระ ความรู้ ข้อมูลที่ผู้สอนต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน การนำคำศัพท์มาใช้ในการจัดกิจกรรมเกม สามารถใช้ได้ทั้งเกมเดี่ยว เกมคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม ทำให้เกิดความหลากหลายในการเล่น ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายในการเรียน การอ่านสะกดคำศัพท์ การแปลความหมายของคำศัพท์ และฝึกพูดประโยค การทำซ้ำๆ การแข่งขันเกม ทำให้นักเรียนมีแรงกระตุ้นในการแข่งขัน อยากจะชนะ อยากได้รางวัล รับคำชมเชย ทำให้นักเรียนซึมซับคำศัพท์โดยไม่รู้ตัว และทำให้การจัดการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษมีความสุขในการเรียนทั้งผู้สอนและผู้เรียน ส่งผลให้คะแนนของนักเรียนแต่ละคนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของกรมวิชาการ (2551, น.127) ที่กำหนดไว้ว่า เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

ช่วยเร้าสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค เกมต่างๆ สามารถนำสิ่งที่ปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาใช้ฝึกในรูปแบบของการเล่น ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐวราพร เปลี่ยนปราน (2558) ที่ได้ศึกษา การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยพบว่า ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08

2. ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทางการเรียนหลังเรียนและคะแนนความคงทนไม่แตกต่างกัน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 19.35 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.49 และคะแนนความคงทนเฉลี่ยเท่ากับ 19.20 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.57 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนและคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สืบเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน และอีกประการเมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนแล้วผู้เรียนได้ตรวจคำตอบ หรือซักถามจากเพื่อน ทำให้เกิดความคงทนในการจำ เมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ นักเรียนยังสามารถจำคำศัพท์ได้ นอกจากนี้การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการทำงานกลุ่ม ความรัก สามัคคี ผู้เรียนรู้จักการให้อภัย ให้กำลังใจ มีการผลัดเปลี่ยนเรียนรู้คำศัพท์ การจำคำศัพท์จากภาพ การจำคำศัพท์ด้วยคำตรงข้าม ทำให้สมองทำงานอย่างลึกซึ้ง การสร้างภาพในสมองจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนคุ้นเคยกับคำศัพท์นั้นแล้วก็จะสามารถเก็บจำคำศัพท์ได้คงทน เมื่อถึงเวลาที่สามารถนำคำศัพท์นั้นกลับมาใช้ได้เป็นอย่างดี และสามารถพัฒนาความจำนี้ไปสู่ความจำระยะยาว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรวีศา นามบุญจิตร (2558) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับงานวิจัยของสายสมร นรสิงห์เริงฤทธิ์ (2559) ได้ศึกษาผลการใช้กลวิธีช่วยจำที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างน้อยร้อยละ 20 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์ไม่แตกต่างกับคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยดูจากค่าเฉลี่ยแล้วนักเรียนพึงพอใจกับเกมที่คัดเลือกมาน่าสนใจและสนุกสนานมากที่สุด และเกมช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้นรองลงมาตามลำดับ เมื่อนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดเรียนรู้โดยใช้เกม บรรยากาศในการเรียนรู้สนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลายด้วยตัวเอง นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

จากผลการวิจัยที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ เหมาะที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะสามารถทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่สูงขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาการเรียนรู้ และมีพัฒนาการทางด้านสังคม เนื่องจากผู้เรียนต้องใช้ความร่วมมือร่วมใจในการเล่น ความสามัคคี ความมีน้ำใจ และการจัดการเรียนรู้ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม และยังทราบพัฒนาการ คะแนนความก้าวหน้าของตนเอง เพื่อสามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนาตนเอง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้คำศัพท์มีความง่ายขึ้น และสามารถสร้างความคงทนในการจำคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียน ส่วนใหญ่เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม การนำเกมมาจัดกิจกรรมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเวลาในการเรียนชั่วโมงภาษาอังกฤษนั้นสั้นมาก นักเรียนบางคนที่ไม่กล้าแสดงออก หรือไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษ เมื่อได้ร่วมเล่นเกมกับเพื่อนๆ นักเรียนเหล่านั้นก็จะร่วมมือและช่วยเหลือกันเป็นอย่างดี เพราะต้องการชนะในเกม ทำให้เกิดการขิมซ์บการจดจำคำศัพท์โดยไม่รู้ตัว แต่บางครั้งนักเรียนมักจะแข่งขันเพื่อต้องการที่จะให้กลุ่มของตนเองได้ชัย ชนะอย่างเดียว จึงเกิดความวุ่นวาย ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น บางเกมใช้เวลามาก เนื่องจากนักเรียนต้อง ใช้ความคิด ยังไม่กล้าตัดสินใจ เพราะกลัวว่ากลุ่มของตนเองจะได้คะแนนน้อยกว่ากลุ่มของผู้อื่น หรือบางเกมนักเรียนภายในกลุ่มจะเกี่ยงกันเพราะตนเองทำไม่ได้ หรือไม่ก็แย่งกันเพราะตนเอง สามารถที่จะทำกิจกรรมนั้นได้ จากผลการทดลอง และสาเหตุดังที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมี ข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอนสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ

1.1 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีผลที่ดีต่อผู้เรียนใน ด้านการฝึกทักษะทางภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ครูผู้สอนควรเน้นให้ ผู้เรียนได้ทราบจุดประสงค์ในการเรียนรู้แต่ละครั้งเป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกมว่าเป็นการฝึกทักษะ เพราะบางครั้งผู้เรียนมุ่งเพื่อการแข่งขันเพื่อที่จะเอาชนะมากกว่า

1.2. ครูควรแบ่งกลุ่มในการเล่นเกมที่หลากหลายเพื่อให้ให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นและทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 การใช้เกมมาประกอบในการสอนเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เกิดความสนใจ ใฝ่ใจ ต้องการที่จะเรียนอยู่เสมอ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนโดยใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์

2.2 ควรมีการทดลองเปรียบเทียบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนโดยใช้เกมและใช้วิธีอื่นที่ไม่ใช่การสอนโดยใช้เกม เพื่อศึกษาดูว่าวิธีสอน แบบใดจะเหมาะสมในการสอนคำศัพท์มากที่สุด

2.3 ควรทำการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้อุบัติความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.**
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.(2544). **แนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตร
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.**
- กรมวิชาการ. (2542). **รายงานการวิจัยเรื่องรูปแบบหรือแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้
ที่สร้างคุณลักษณะดี เก่ง มีสุข ระดับประถมศึกษา.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน. (2558). **การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.**
- ทีศนา เขมมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 20).** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนิตา วัชรพิชิตชัย. (2555). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์.
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ
รำไพพรรณี.**
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). **การพัฒนาการสอน.พิมพ์ครั้งที่1 .**กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปรวิศา นำบุญจิตร์. (2558). **ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อ
ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. ปรินญา
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่**
- ปวีณา บุตรวงศ์. (2558). **ผลการเรียนรู้และความคงทนการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กลวิธีลิ้นซ์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลักสูตรปรินญามหาบัณฑิต
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.**
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). **สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ.** กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- รณชัย จันทร์แก้ว. (2559). **ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อการคิดอย่างมี
วิจารณญาณผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนวรรณคดีไทย ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.**
- สมนึก ภัททิยธนี. (2546). **การวัดผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4).** กทม. สิ้นธุ์: ประสานการพิมพ์.
- สายสมร นรสิงห์เริงฤทธิ์. (2559). **ผลของการใช้กลวิธีช่วยจำที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนใน
การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหา
บัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์**
- สำนักการศึกษา. (2559). **แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน.** กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์
การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่ม
สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2555). **แนวทางการจัดการเรียนการสอนใน
โรงเรียนมาตรฐานสากล**. ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร
แห่งประเทศไทย.
- Dolch. (2001). **Dolch Word**. 27 October 2007. <http://www.dolchword.net>.

**EFFECTS OF USING GAMES TO DEVELOP VOCABULARY LEARNING
AND
RETENTION IN MEMORIZING ENGLISH OF PRATHOMSUKSA
SIX STUDENTS**

by

Thanaporn Khrueawan

**Master of Education in Program in Curriculum and Instruction
Bansomdejchaopraya Rajabhat University
e-mail : Thanaporn.lala19@gmail.com**

Abstract

The purposes of this research were to 1) compare the achievement before and after learning the vocabulary English with games, 2) study the students retention of English vocabulary taught using games and 3) study the satisfaction of the students learning the vocabulary with games. The sample included twenty Prathomsuksa 6/2 students form Watthapra school, located in Bangkokyai district in the 1st semester of academic 2019 obtained through cluster random sampling. The research instruments was lesson plans for teaching by games, retention test and leaning satisfaction. Data were statistically analyzed in mean, standard deviation and t-test. The finding of the research were as follows :

1. The students studies achievement after using games English vocabulary was significantly higher than that of pre-test at the .001 level.
2. The post test of leaning English vocabulary by games and retention test did not have significantly difference.
3. The satisfaction of the student towards the using game it found that most of samples were satisfied with students at high level or 4.62

Keyword : Vocabulary retention, Using games, Satisfaction.

1. Introduction

In today's world society learning foreign languages is a must. Inevitable and important in the daily life is very much because of the language, tools used to communicate negotiation for competition, trade, seeking social cooperation economy, politics and language also help create. Good friendship relationship between people make people understand and can treat each other correctly and appropriately. Learning a foreign language differs from other subject groups. Because students must learn about the language. Only in order to develop themselves into the world society in the 21st century. English is the universal language that is used to communicate all over. The world who has knowledge of the language can easily enter the world society and understand the possibilities of changes in various fields. Of the world as well.

Foreign language that is basic, basic learning which is required to study throughout the academic program. The basic is English. At present, ASEAN member countries use English as a language of communication. Therefore, those who know English well will be used as a communication tool. Share knowledge and ideas. Seeking knowledge in various fields (Office of Education, 2016, p.23) and Bangkok have a policy plan. Education was in the academic year 2018, schools in Bangkok. Aimed at improving education English and adding bilingual schools with specific classes that teach English in 5 groups. Topics include mathematics, science, English 42 visual arts and health education schools and will extended to 438 schools.

Core curriculum for basic education, BE 2551. Grade 6 has the following qualities: 1) Speaking / writing, providing information about themselves. Friends and environment near the writer images, charts, charts and tables showing various information that is listened to and read. Speaking / writing, commenting on different subjects. 2) researching and collecting vocabulary related to other learning strands

from learning resources and presenting. By speaking / writing and 3) having skills in using foreign languages (Focus on listening - speaking - reading - writing). Subjects about self, family, school, environment, food, drink, free time and health recreation and welfare of buying-selling and weather within the terminology of approximately 1,050–1,200 words (Office Basic Education Committee, 2012, p.5-7).

Vocabulary is the key to learning a language. Because if students learn enough vocabulary with your own age can use the correct vocabulary. That student will be able to understand the environment in which he is. As well as being able to communicate meaning expressing opinions and understanding themselves, showing to others to understand if there is no vocabulary enough to be able to assemble the sentence and can not be used in listening, speaking, reading and writing as the color talent. Ponsawan Sipo (2007, p. 127) said that learning vocabulary in learning English is important and necessary because vocabulary is an element that is related to every language learning skill. Knowledge and ability to use vocabulary of a person is a key factor that indicates. How can that person communicate effectively?

Vocabulary is therefore important for everyone to learn and increase. The development of knowledge about vocabulary is what students learn. Itself needs vocabulary, so it is important that everyone must learn and increase Vocabulary development. Is something that students themselves want because the learner believes that a large amount of vocabulary helps develop. Their own language and there are various learning methods for recognizing vocabulary as well as durable learning activities. Teach one type that will make the learners lively, both the instructor and the learner, not boredom is to use the game. Teaching games, making students participate in activities that are fun, fun and complementary. Learning in terms of vocabulary as well Allowing students to practice always self causing a positive attitude towards English (Pawarisa Bunjit, 2015, p. 73). The development of students and the nature of learning is use games and vocabulary cards to practice language. Because games and vocabulary cards are useful in encouraging students to be interested in the language more and more, teachers can choose to adapt to the age and class of the learner. Playing games makes students part participate in activities that are fun. Helping to enhance learning in terms of vocabulary and practice. Always self causing a positive attitude to the English language. The use of games and vocabulary cards is a teaching medium that teachers can bring to help with persistence. Vocabulary and learning achievement of students in English to increase because students can harvest. New experiences learned which is considered necessary to be able to remember when it comes to use in. Event or study In addition, games and vocabulary cards are activities that can attract the attention of learners. The students have a good attitude towards English. And as a guideline for the development of English language teaching and learning. More efficiency (Thanita Wacharapichitchai 2012, p.61). Game-based teaching and vocabulary cards are of type. The movement of the game allows students to be well aware of their learning, resulting in fun and encouraging students. Interested in more English (Dolch, 2001, Online) said that photo cards and flashcards are a tool that helps students to learn more words. Photo cards and cards can be used to teach. Vocabulary and vocabulary games that teachers want students to learn, causing students to not worry while participating.

Teaching activities and make it durable can use terminology and meaning of terminology and be used immediately as needed. And see the importance of vocabulary learning. For that reason and the need to develop vocabulary and persistence in vocabulary English of students by organizing teaching and learning activities to have fun and enjoy interesting atmosphere all students are involved. There is a teaching-centered approach by students. Insert morality harmony and develop higher learning achievement. The researcher is interested in studying. The result of using the game to improve vocabulary and persistence in the vocabulary of English students. Prathom 6 Wathapra School

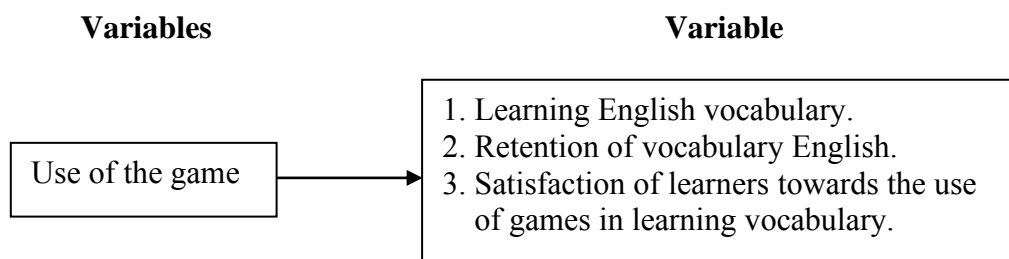
Research objectives

1. To compare the results of learning English words before class and after school grade 6 who have been learning by using games.
2. To study the retention of English vocabulary of Prathom Suksa 6 students who have been learning by using games.
3. To study the satisfaction of learning management by using games of Prathom Suka 6 students.

Research hypothesis

1. Students who have been learning by using the game have higher post-test learning results before studying.
2. Durability in the storage vocabulary of grade 6 students that has been learned by use the game to test English learning after study. With test results after studying for 2 weeks, not different

Conceptual framework for research



Picture 1 Conceptual framework for research

2. Literature review

Study and research on the use of games to improve vocabulary and retention in vocabulary English of grade 6 students Wathapra School this time, the researcher studied various important issues that relating to the use of games and the persistence of English vocabulary for research as follows

1. English language teaching and learning management Grade 6, Wathapra School.

Core curriculum for basic education, BE 2551, studying the quality vision of learners the structure of syllabus. Course Description Learning materials and learning resources and measurement and evaluation.

2. Learning management using games Study the meaning of the game Importance of games, types of games. The process of using the game and game selection principles.

3. Teaching English vocabulary study the meaning of terminology, the importance of the type of vocabulary terminology, elements of English vocabulary English vocabulary selection criteria How to teach vocabulary English and vocabulary learning evaluation.

4. Durability Study the theory of systemic memory, meaning of persistence and test the durability

5. Study satisfaction study concepts, theories about satisfaction meaning is enough in learning and satisfaction measurement.

6. Related research Study domestic and international research.

Research methodology

1. Population/sample

Sample groups include Grade 6/2 students, 20 students, Wathapra School Bangkok Yai District, Bangkok, 20 people studying in the 1st semester, academic year 2019 Acquired by group sampling method by using the classroom as a random unit.

2. Research tools

2.1 English language learning management plan that focuses on organizing activities using 6 games plan.

2.1.1 Studying the core curriculum of basic education in 2008, books and Handbook of Learning Management for Foreign Language Learning and lessons from the New express book English grade 6 of the Ministry of Education

2.1.2 Study and research documents Related research, including theories, principles, concepts that About using the game

2.1.3 Analyze learning objectives and content about English vocabulary Including the following 60 terms Noun 20 words consisting of 10 professions scientist postman cashier pilot fireman dentist waiter chef soldier 10 place, temple hospital airport station hospital market restaurant cinema clinic church pharmacy verb 20, arrive to borrow wear pay rise leave drive meet bring watch send choose lend keep begin speak hear forget adjectives 20, wet dry beautiful ugly long short tall high easy difficult fat slim.

2.1.4 Create a learning management plan in relation to the selected objectives and content, as well as create teaching materials using games a glossary set

forth, prepare 6 learning plans for a total of 12 hours. And the learning management plan there will be 4 steps to use the game as follows.

Preparation is the preparation of equipment to prepare students before playing the game.

The use of the game describes the purpose of the game. How to play rules and allow students to play the game.

Summary of post-game discussion and conclusion is a set of issues, discussions, discussions, results and Summary of learning results.

Evaluation process May be viewed by participating in the instructor's activities, asking questions about the various content received there knowledge testing for learning evaluation.

2.1.5 Bring the learning management plan that is proposed to 3 experts for examination. Content accuracy Suitability and completeness of the plan Consistency of purpose learn content Teaching activities Media as well as measurement and evaluation for improvement Therefore bring it to the original expert to do the examination again And find the consistency index of the IOC (Index of Item Objective Congruence and apply to the next experiment

2.2 Test of vocabulary learning and retention in English vocabulary learning test vocabulary and test the persistence in English vocabulary for grade 6 students at Wathapra School Is a multiple-choice multiple choice test 60 options, which have steps to create tools as follows:

2.2.1 Determine the purpose of creating a test.

2.2.2 Study documents related to the creation of tests from the New express English books. Basic English Course Grade 6, Modern English, Primary 6 (Mac Guide). The criteria used to select the terms are the General Service List of Micheal West, 1953 and the terminology that there are a total of 60 teaching materials. The characteristics of the test are 3 parts as follows. Part 1, 20 Spelling Test Part 2, 20 Meaning Test Part 3 Test vocabulary using the vocabulary sentence. 20 items by being a multiple choice, choose the cheapest answer from 4 options, 60 numbers completed. The test will be examined. Both in content and accuracy, by experts looking for IOC values, tests that have more than 0.50 IOC values will be selected used as a test

2.2.3 Take the test to experiment with students who are similar to sample grade 6 student, Wathapra School Bangkok Yai District, Bangkok, 45 people to find the exam. The quality of each item by analyzing each item to find the difficulty between 0.20 - 0.80 and the power value. The classification (r) is between 0.25-0.80. The researcher selects tests with difficulty values between 0.20 - 0.80 values. Power classification 0.25-0.80 and get the confidence value 0.92.

2.2.4 When the trial is completed and 30 tests are selected. After analyzing the difficulty and power values, this test is correct. Used all 3 times including test before class. Test after study and test after 2 weeks have passed. Pre-test and post-test tests are made to measure learning. Vocabulary of the learners first. And after the experiment to compare differences as for the test, after 2 weeks have passedfor Test for durability in vocabulary.

2.3 Student satisfaction questionnaire for learning management by using games.

Student satisfaction questionnaire for learning management by using games to inquire about their satisfaction. Satisfied in learning management by using the game after the experiment Use the rating scale and study. Questionnaire building from educational measurement of Somnuk Phatthanyanee (1994, p. 36-42). Boonchom Srisa-ard (1992,p. 63-70). study the message of satisfaction and created 15 questionnaires which is a rating scale based on the design Have the following criteria.

| | |
|---------------|-----------------------|
| Score 5 means | Most satisfied |
| Score 4 means | Very satisfied |
| Score 3 means | Moderate satisfaction |
| Score 2 means | Less satisfied |
| Score 1 means | Least satisfied |

Interpretation of the satisfaction level of the 5-level satisfaction measure.

Ratree Nanthasukon (2011, p. 136).

| | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| Mean score 4.51- 5.00 means | Satisfied with the highest level |
| Average score of 3.51- 4.50 means | Very satisfied |
| Average score 2.51 - 3.50 means | Moderate satisfaction |
| Average score 1.51 - 2.50 means | Satisfied with a low level |
| Average score 1.00 -1.50 means | Satisfied with minimal levels |

The questionnaire that the researcher created in all 15 proposals to the thesis advisory committee for consider checking, editing the questionnaire created by the researcher is presented to experts in measurement and evaluation and Learn English To check the appropriateness of the language used in the text and content validity from the Consistency Index (IOC) (Somnuk Phattiyathani, 2005, p. 84) with 3 expert.

3. Data collection

3.1 Test the knowledge of English vocabulary with 30 multiple-choice tests.

3.2 Organize learning activities vocabulary by using the game according to the six learning plans using 12 hours.

3.3 Test your knowledge about English vocabulary after organizing learning activities by using game using the same set of test.s

3.4 Apply the results of the English vocabulary test. Of students to comparebetween before and after school.

3.5 After 2 weeks, the test of English vocabulary retention use the same set of tests to test the durability of vocabulary.

3.6 The results of the English vocabulary test after study and test results persistence in English vocabulary come to compare to find differences in vocabulary

3.7 Assess satisfaction from the satisfaction measurement form of the learners after learning the vocabulary English by using the game.

4. Data analysis

4.1 Points obtained from the test of the learner Learned by using the game to find the mean value standard deviation.

4.2 Comparison of differences in average English learning scores by the use of pre-trial games after the experiment and the test of English vocabulary by usinggames by testing statistics using t-test independent sample.

4.3 The results of the assessment of the satisfaction of the learners after learning English vocabulary by using the average game and standard deviation.

research result

The use of games to improve vocabulary and persistence in English vocabulary grade 6 students Wathaphra School this time, the research results can be summarized as follows.

1. Students learn English words by using the game, with results comparing scores before and after applying. The test found that the score after learning English vocabulary through the use of the game is higher than before learning with statistical significance at the level of .001. The students had an average score of 8.90 points, equivalent to 29.67 percent. standard deviation score of 3.47 points, after studying averaging 19.35 points, accounting for 64.50 percent. Standard deviation 3.49 points from 30 points.

2. Students have a score after learning English vocabulary and vocabulary retention scores. English by using the game is no different which corresponds to the hypothesis that the students have an average score after study 19.35 points, standard deviation 3.49, score of average durability score 19.20 points standard deviation 3.57 points from 30 points.

3. Students are satisfied with the use of games in learning English vocabulary as a whole at a very good level. The average value is 4.62.

Discussion of research results

From research on the use of games to improve vocabulary and retention of vocabulary English of grade 6 students. There are 3 issues of discussion: 1) Results of the game to development of learning English vocabulary 2) Results of retention of vocabulary and 3) Results Satisfaction in learning management by using games

1. Results from applying vocabulary tests before and after using the game to improve learning English vocabulary of grade 6 students. It appears that the post-school scores are higher than before with statistical significance at level .05, which is based on the hypothesis set, that is because the use of games in learning vocabulary makes students able to memorize the vocabulary as well. The game is a stimulus of interest. Make the learners have fun and want to play by the game will be hidden knowledge of the information that the teacher wants to give to learners. Vocabulary used in organizing activities. The game can be used for both single games. Couple games and play as a group resulting in a variety of games students feel relax in learning, reading, spelling, vocabulary, interpretation of words and practicing speaking sentences. repeat game competition. Make students motivated in the competition. to win, to receive awards. Students absorb the vocabulary without knowing it. and make teaching and learning in English language a pleasure in learning. Both instructors and learners resulting in increased scores for each student which corresponds to the department's aim academic (2008, p. 127) that states that the game is a stimulus for students to learn English more. Helps to stimulate learning in terms of letters, pronunciation, listening, speaking, vocabulary. spelling, letters and reading throughout the sentence, various games can be used as a problem from students' English learning. Form of playing practicing immediacy in thinking understanding how to follow instructions and using language like

automatically promotes a positive attitude towards language learning. Consistent with the research of Natthavaraporn Peianpran (2015) at studied the learning of English vocabulary by using games for teaching of grade 6 students. The research found that the research results showed that learning achievement in English vocabulary of grade 6 students elementary school grade 6 after using teaching methods using games higher than before the experiment with statistical significance at the level of .01 and with hundreds and progress is 25.08.

2. The results of the study of English vocabulary retention of grade 6 students received learning management by using games found that students had an average academic grade after study and scores of durability not different students have an average score of 19.35 after having a score of 30 points. Deviation the standard is 3.49 and the average durability score is 19.20 points from the full score of 30 points. Standard deviation is 3.57 when comparing post-test scores and retention scores vocabulary of students studying with the game management plan using games of grade 6 students statistical significance at the level of .05 due to teaching and learning by using games makes students develop listening, speaking, reading and writing skills and more answers or questions from friends causing persistence in after 2 weeks, students can still In addition, the use of games in English language teaching and learning.

Also encourages learn by working in a group of love, unity, learners, forgiveness, encouragement, shifting, learning vocabulary. jargon from the image of vocabulary with the opposite make the brain work deeply. The visualization in the brain will helping to make learning and learning better vocabulary. When the learner is familiar with that vocabulary will then be able to store vocabulary, can be durable when it is time to be able to use the word back to use well and can develop this the long term, which is consistent with the research of Prawisana Boonjit (2015), has studied the effect of using the game. Using the game for teaching English vocabulary for learning ability, vocabulary, persistence learning vocabulary and satisfaction of grade 3 students found that students had the ability to learn English vocabulary after studying higher than before learning. With statistical significance at the level of .01. Persistence in learning English vocabulary with an average after teaching ends immediately and after teaching ends 2 week is no different. Like the research of the royal family Saisamorn Norasing (2016) studied the effects of using strategies to help which has an effect on learning and retention in English vocabulary of Prathom Suksa 1 students. Test scores of English vocabulary ability after studying at least 20 percent higher than before learning with statistical significance at the level of .05. The vocabulary retention scores were not significantly different from the learning scores. After studying significantly at the level of 0.5.

3. The results of the satisfaction of learning management by using games of grade 6 students. Found that students were satisfied with the use of games in learning. overall English vocabulary is at a very good level by looking at from the average, students are satisfied with the game that is most interesting and fun. And the game helps the vocabulary is easy and longer, followed by the sequence. When students are satisfied with learning by using the game fun learning atmosphere. Students can practice various activities by themselves. Students can learn happily.

Based on the results of the research, it can be concluded that the use of games to improve vocabulary and persistence in From English vocabulary. That the

researcher created is a powerful tool. Suitable to be used in school management. Teaching because it can make students have higher grades. Encourage learners to memorize bring learning content and have social development because students must use cooperation in playing games. Unity mind and learning management at every step. Students participate and still know the development progress score. To be able to improve and develop themselves. Organizing teaching and learning activities using games as one activity that helps to facilitate vocabulary learning and can create retention of vocabulary. It very good.

Suggestion

From studying the use of games to improve vocabulary and retention English vocabulary of Grade 6 students found that students mostly fun enjoy the game activities. Come to organize vocabulary activities causing students to feel that the time of studying English hours is very short. Some students who do not dare express or don't like learning English when participating in games with friends. Those students will cooperate and help each other. As well as wanting to win the game causing unconsciousness to absorb the vocabulary but sometimes students tend to compete for wanting to let their own group win only. Therefore causing chaos make loud noise to disturb others, use games a lot of time because students have to use their minds to not dare to decide. Because they fear that their group will receive less points. Group of others or some games, students within the group will contend with themselves because they can't or can compete because they can that can do that activity from the experimental results. And the reasons mentioned above the researcher therefore has the following suggestions:

1. Suggestions for teaching and learning for English language teachers

1.1 Teaching English using games have a good effect on learners in the field of language skills training listening, speaking, reading and writing. Teachers should focus on students learn each purpose of learning. An important part of playing games as a skill training because sometimes learners aim for competition to overcome over.

1.2. Teachers should divide the group into various games to allow students to change the group in the process. Sharing activities with others and making students more likely to help each other.

1.3 The use of games in teaching is one way to create an atmosphere for learners fun, interesting, exciting, always wanting to study.

2. Suggestions for further research

2.1 should study, experiment and teach by using English vocabulary games with students in other levels to study the retention of vocabulary.

2.2 There should be a comparison test of English vocabulary with students using the game and use other methods than teaching games. To learn how to teach which type is suitable for teaching the most words?

2.3 Research should be conducted to study the opinions of students about the use of various techniques in management. Learn to help with the persistence of English vocabulary.

References

Boonchom Srisa-ard. (2010). **Teaching development**. 1st edition. Bangkok: Suwiryasan. printing.

- Department of Academic Affairs, Ministry of Education. (2001). **Guidelines for organizing student development activities according to the educational curriculum the foundation of the year 2001.**
- Department of Academic Affairs. (1999). **Research report on patterns or guidelines for organizing learning processes. That creates good features, is good, is happy at the elementary level.** Bangkok: Religious Printing Press.
- Dolch. (2001). **Dolch Word.** 27 October 2007. <http://www.dolchword.net>.
- Ministry of Education. (2008). **Basic Education Core Curriculum 2008.** Bangkok: Kurusapa Ladpraw printing.
- Natthawaraporn Pleingpran. (2015). **Learning English vocabulary using games for teaching of students Grade 6.** Master of Arts Department of English Phetchaburi Rajabhat University.
- Office of the Basic Education Commission. (2012). **Guidelines for teaching and learning in schools International standards.** Revised edition. Bangkok Agricultural Cooperative Assembly of Thailand.
- Office of the Basic Education Commission. (2009). **Indicators and core learning content for group core Foreign language learning material According to the core curriculum of basic education 2008.** Bangkok: Agricultural Cooperative Assembly of Thailand limited.
- Paweena Boodwong. (2015). **Learning results and retention. Vocabulary of secondary school students. Year 2, using Linz strategies together with technical partner** Master's degree program Faculty of Humanities And Social Sciences, Mahasarakham University.
- Prawisa Namboonjit. (2015). **Effects of using games for teaching English vocabulary on Ability to learn vocabulary, persistence in learning vocabulary and satisfaction of 3rd grade students Chiang Mai Rajabhat University Demonstration School.** Education Degree Master of Program in Curriculum and Instruction Chiang Mai Rajabhat University.
- Pornsawan Siepor. (2007). **The best way to teach English.** Bangkok: Agsornchareantat prining.
- Ronachai Chankaew. (2016). **The results of learning management by using graphic chart techniques that have an idea of Critical thinking, academic achievement And persistence in studying Thai literature Of students Mathayom 1,** Thesis, Master of Education Program Courses and courses Teaching Prince of Songkla University.
- Saisamorn Norasingrongrit. (2016). **Effects of using rescue strategies on learning and retention English vocabulary of Prathom Suksa 1 students.** Master of Education thesis English teaching field Rajabhat Rajanagarindra University.
- Somnuk Phattiyathani. (2003). **Educational evaluation.** (4th edition). Kalasin: Coordination of printing.
- Thanita Watcharapichaichai. (2012). **Comparison of achievement and retention in vocabulary learning English of Prathom 5 students with game-based.**

ประวัติผู้วิจัย

| | |
|-----------------|---|
| ชื่อ ชื่อสกุล | นางชนพร เครือวรรณ |
| วัน เดือน ปี | 19 พฤศจิกายน 2516 |
| ภูมิลำเนา | อำเภอศรีสมเด็จ จังหวัดร้อยเอ็ด |
| ประวัติการศึกษา | พ.ศ. 2553 ศาสตราจารย์บัณฑิต(ศน.บ.) คณะศึกษาศาสตร์ สาขาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย |
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร |
| ตำแหน่งปัจจุบัน | ครู |