



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้
กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กฤษฎี มีรัตน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาการสอนภาษาอังกฤษ

วัน เดือน ปี.....14 JAN 2013.....

ปีการศึกษา 2553

เลขทะเบียน.....243325.....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

เลขเรียกหนังสือ

ว น
3๗2.๖5
ก2๗๑ค
2553

**A STUDY OF ENGLISH VOCABULARY WRITING ABILITY
THROUGH GAMES OF PRATHOMSUKSA 5 STUDENTS**

KRISSADEE MERAT

**A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for
the Degree of Master of Education in Teaching English**

2010

Copyright of Bansomdejchaopraya Rajabhat University

ชื่อเรื่อง การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้วิจัย นางกฤษฎี มีรัตน์

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ดร.ไพรัช ติดยัผาด

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด
ดร.แจก มุลเดช

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ดร.สุนีรัตน์ มิตรเจริญถาวร)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

..... กรรมการ
(ดร.แจก มุลเดช)

..... กรรมการ
(ดร.พันสรวง อุดมพุทธิเมฆากุล)

..... กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์พัลลภกรณ์ พรชุตี)

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชื่อเรื่อง	การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ชื่อผู้วิจัย	กฤษฎี มีรัตน์
สาขาวิชา	การสอนภาษาอังกฤษ
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ดร.ไพรัช ติดยัผาด
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด ดร.แขก มุลเดช
ปีการศึกษา	2553

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านกงกะยาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 34 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 3) แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test for dependent sample)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมอยู่ในระดับมาก

Title	A Study of English Vocabulary Writing Ability through Games of Pratomsuksa 5 Students
Author	Krissadee Merat
Program	Teaching English
Major Advisor	Dr.Pairat Titphad
Co- Advisors	Assistant Professor Dr. Areewan Iamsa-ard Dr. Kaek Muldet
Academic Year	2010

Abstract

The purposes of this research were 1) to study the English vocabulary writing ability of Pratomsuksa 5 through Games and 2) to study the students' satisfaction towards teaching English vocabulary writing through Games. The sample group included 34 Pratomsuksa 5 students by simple random sampling. The instruments were 1) lesson plan 2) English writing ability achievement test and 3) questionnaire. Data were statistically analyzed in mean score, standard deviation, and t-test dependent sample.

The findings revealed as follows:

1. The English vocabulary writing ability through Games of Pratomsuksa 5 students was significantly different at the level .05.
2. The students' satisfaction towards teaching English vocabulary writing through Games was at high level.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมสำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก ดร.สุนีรัตน์ มิตรเจริญถาวร ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพรรณ รังสิกรรพุม ดร.แขก นูลเดช ดร.พันธ์รวง อุดมพุทธิเมฆากุล กรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งให้คำปรึกษา แนะนำและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ รวมถึงคณาจารย์สาขาการสอนภาษาอังกฤษทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่าง สูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านที่กรุณาตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ อันประกอบด้วย ดร. กอปกาศัญญ์ กัปตพล ดร. พรรณราช เทียมทันและนางพิบูลขวัญ กลิ่นมิ่ง

ขอขอบคุณ นายปรการ ท้าวหันวงศ์ ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านกงกะยาง คณะครู โรงเรียนบ้านกงกะยางทุกท่านและขอใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีส่วนช่วยเหลือและให้ความร่วมมือตลอดระยะเวลาในการวิจัยจนทำให้การทำวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณคุณพ่อชูเกียรติ คุณแม่สมใจ นิลรัตน์ คุณแม่สุภาพ มีรัตน์ สามัญญา และทุกคนในครอบครัว รุ่นพี่ เพื่อนๆ น้องๆ BSRU ทุกท่านสำหรับความช่วยเหลือและคำแนะนำ ที่เป็นประโยชน์และเป็นกำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้

ท้ายสุดนี้ คุณค่าและประโยชน์ใด ๆ ที่พึงจะเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบ เป็นกตัญญูตาแก่บิดามารดา ครูอาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ช่วยให้การวิจัยครั้งนี้ ประสบผลสำเร็จ

กฤษฎี มีรัตน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
ประกาศคุณูปการ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญแผนภูมิ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
สมมติฐานการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	6
การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.....	18
แนวคิดเกี่ยวกับการสอนการเขียน.....	32
แนวคิดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์.....	39
แนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม.....	46
แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	60
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	64

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	69
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	69
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	69
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	73
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดย ใช้กิจกรรมเกม.....	78
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้ กิจกรรมเกม.....	79
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	81
สรุปผลการวิจัย.....	82
อภิปรายผล.....	83
ข้อเสนอแนะ.....	86
บรรณานุกรม.....	88
ภาคผนวก	97
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	98
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	100
ภาคผนวก ค หนังสือราชการ.....	122
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้.....	127
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบทดสอบ.....	129
ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบสอบถาม.....	134
ภาคผนวก ช แบบประเมินเครื่องมือวิจัย.....	136
ประวัติของผู้วิจัย.....	149

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	โครงสร้างเวลาเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับประถมศึกษา.....	9
2	การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับสาระ/มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้แกนกลาง/ท้องถิ่น/สาระสำคัญ/น้ำหนักคะแนน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	11
3	เกณฑ์การประเมินผล.....	18
4	แบบแผนการทดลอง.....	73
5	ผลการศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม.....	78
6	แสดงค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม.....	79
7	ผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง IOC ของแผนการจัดการเรียนรู้โดย ผู้เชี่ยวชาญ.....	128
8	ผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	130
9	ผลการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบรายข้อ.....	132
10	ผลการประเมินจากการวิเคราะห์หาค่า IOC ของแบบสอบถามความ พึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	135

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคปัจจุบันเป็นโลกไร้พรมแดน และเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร ภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทและความสำคัญยิ่งต่อวิถีชีวิตของคน และสังคม เป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการถ่ายทอด วัฒนธรรม ความคิด ค่านิยม ความรู้และวิทยาการต่างๆ การรู้ภาษาต่างประเทศจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมั่นใจ การศึกษา การแสวงหาข้อมูล ความรู้และวิทยาการ (รุ่ง แก้วแดง, 2543 : 1) ผู้ใคร่รู้ภาษาอังกฤษ จะสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์และสถานการณ์โลก เป็นผู้ได้เปรียบ และมีโอกาสที่ดีกว่าในการประกอบอาชีพ การแสวงหาความรู้ ข้อมูลข่าวสารในทุกๆแขนงวิชาและสามารถเข้าถึง วิทยาการ และเทคโนโลยีใหม่ๆที่เกิดขึ้นตลอดเวลา (สุมิตรา อังวัฒนะกุล, 2539 : 1)

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพื่อมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อ ภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลาย ของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552 : 2-3) และกำหนดการสอนทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ปรากฏใน มาตรฐานการเรียนรู้ต้องใช้เวลาในการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ เป็นทักษะที่ยากสำหรับนักเรียนเพราะ เป็นทักษะในการแสดงออก ซึ่งจะต้องใช้ความสามารถหลายๆ ด้าน เช่น คำศัพท์ จำนวน โครงสร้าง กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์ เครื่องหมายวรรคตอนและลีลาในการเขียน นอกจากนี้การเขียน ยังแสดงถึงความสามารถในการใช้ภาษาได้เป็นอย่างดี (กรรณิกา ไสสม, 2548 :1)

จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง ปีการศึกษา 2552 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) อยู่ในระดับไม่เกินไปตามเป้าหมายของโรงเรียน ปัญหาการเขียน คือนักเรียนรู้จัก คำศัพท์ไม่มาก ไม่สามารถเขียนภาษาอังกฤษได้ถูกต้องตามระดับชั้น นักเรียนขาดแรงจูงใจ

ขาดความกระตือรือร้น ขาดการฝึกฝนตนเอง มีพื้นฐานที่ไม่แน่น เมื่อไม่เข้าใจก็ไม่อยากเรียนและมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อภาษาอังกฤษ (โรงเรียนบ้านกงกะยาง. 2552 : 10) ผู้วิจัยจึงศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และพบว่ากิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการเขียนสูงขึ้น ซึ่งกิจกรรมเกมที่มีประโยชน์คือ ทำให้ผู้เรียนเกิดความพยายาม และเป็นแรงจูงใจที่ดี เพราะสนุกและท้าทาย เกิดบริบทการสื่อสารอย่างมีความหมายทำให้บทเรียนสนุกสนาน ผู้เรียนเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ไม่เครียด ได้เคลื่อนไหวและทำให้ผู้เรียนที่ขี้เกียจเข้าร่วมกิจกรรม ได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (พรสวรรค์ สีป้อ. 2550 : 237) และอัจฉรา ชิวพันธ์ (2533 : 3 - 4) กล่าวว่ากิจกรรมเกมช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่ ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยจูงใจและ เร่งความสนใจให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน ฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์ ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรม การเรียนของนักเรียน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและ สรุปบทเรียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะการเขียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจากที่ได้รับ โดยใช้กิจกรรมเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษา ในเขตตำบลบ้านโคก ศูนย์พัฒนาประสิทธิภาพเมืองใหม่บุรพา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านโคก จำนวน 30 คน โรงเรียนบ้านห้วยผักไผ่ จำนวน 30 คน โรงเรียนบ้านน้ำเตา จำนวน 16 คน และ โรงเรียนบ้านกงกะยาง จำนวน 34 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 116 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 34 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองเป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งหมด 9 ชั่วโมง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

4. เนื้อหา ที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาคำศัพท์เกี่ยวกับ อาชีพ สภาพดินฟ้าอากาศ ฤดูกาล การบรรยายลักษณะบุคคล วัน เดือน ปี และ งานอดิเรก จากหนังสือเรียน New Say Hello ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับอนุมัติจากกระทรวงศึกษาธิการ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. นำผลการศึกษาที่ได้มาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมในระดับชั้นอื่น ๆ

2. นำผลความพึงพอใจการเรียนการสอนการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

3. นำผลการศึกษาที่ได้มาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทักษะอื่น ๆ โดยใช้กิจกรรมเกม

4. เป็นแนวทางให้หน่วยงานทางการศึกษาและผู้สนใจได้ศึกษาค้นคว้าต่อไป

5. ได้รูปแบบวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเกมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มากขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ การเขียนเดิมคำศัพท์ลงในประโยคได้ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนและหลัง จำนวน 30 ข้อ

การสอนโดยใช้กิจกรรมเกม หมายถึง การสอนภาษาอังกฤษโดยจัดกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกาในการเล่น มีผลออกมาในรูปการแพ้ - ชนะ เพื่อพัฒนาร่างกายและสติปัญญาก่อให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายโดยใช้เกมที่มีลำดับขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขี่ม้าเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนที่ 2 ขี่ม้าเสนอบทเรียน ขั้นตอนที่ 3 ขี่ม้าฝึกปฏิบัติ ขั้นตอนที่ 4 ขี่ม้าไปใช้ ขั้นตอนที่ 5 การสรุปบทเรียน

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ ยินดีหรือไม่ยินดี ของนักเรียนในการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม ซึ่งให้นักเรียนตอบจากแบบสอบถาม

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาในโรงเรียนบ้านกงกะยาง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

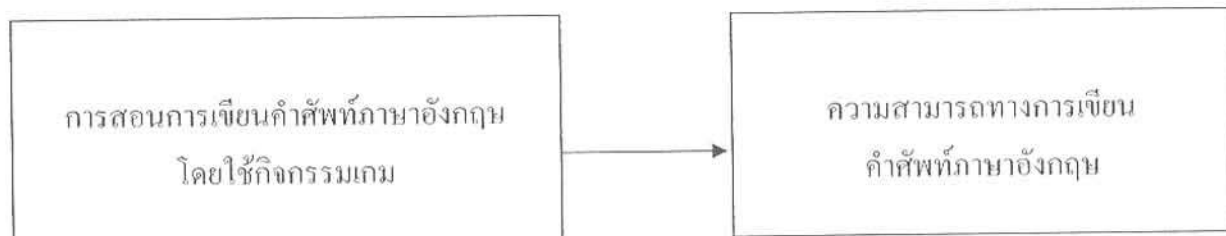
โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนบ้านกงกะยาง ที่จัดการศึกษาตั้งแต่ชั้นปฐมวัยปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1 จังหวัดเพชรบูรณ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษา. 2551:19) และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง ได้ศึกษาตัวชี้วัดเพื่อกำหนดเป็นเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอน รวมถึงแนวทางการวัดและประเมินผลผู้เรียน (โรงเรียนบ้านกงกะยาง. 2552: 25) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวกับกิจกรรมเกม (อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด: 2551:1 - 15) ได้มีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังแผนภูมิที่ 1

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษา รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียน
4. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์
5. แนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม
6. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ

วิสัยทัศน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษสามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลาย ของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ

- พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง

- พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

- พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อ และคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

- บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย

- บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
- ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
- ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว
- มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300- 450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

- ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาได้ติดตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่าน บทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

- พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียน แสดงความรู้สึกร่วมเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

- พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ที่ฟังและอ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

- ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

- บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษา กับของไทย

- ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

- ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

- ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

- มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

- ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่างๆ

โครงสร้างกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวนปีละ 40 ชั่วโมง

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวนปีละ 80 ชั่วโมง

ตารางที่ 1 โครงสร้างเวลาเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับประถมศึกษา

สาระ	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
พื้นฐาน	40	40	40	80	80	80
เพิ่มเติม	-	-	-	-	-	-

สาระในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

- **ภาษาเพื่อการสื่อสาร** การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

- **ภาษาและวัฒนธรรม** การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

- **ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น** การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

- **ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก** การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ในการประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระ

ความหมายของมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1

มาตรฐาน ต 1.1 Interpretative Mode

ภาษาเพื่อการสื่อสาร
(Language for
communication)

คาดหวังว่านักเรียนจะเข้าใจและตีความการสื่อสารด้วยภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ทั้งการพูดและการเขียนในหัวข้อที่หลากหลาย

มาตรฐาน ต 1.2 Interpersonal Mode

คาดหวังว่านักเรียนจะสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารโดยตรงระหว่างบุคคล เพื่อการสังสรรค์ในสังคม ทั้งในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกหรืออารมณ์

	<p>มาตรฐาน ต 1.3 Presentational Mode</p> <p>คาดหวังว่านักเรียนจะสามารถนำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆ ที่หลากหลาย โดยใช้ภาษาพูดหรือภาษาเขียนที่ผ่านทางสื่อต่างๆ</p>
<p>สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม (Language and Culture)</p>	<p>มาตรฐาน ต 2.1 Nature of Language and Practices</p> <p>คาดหวังว่านักเรียนจะเข้าใจธรรมชาติของภาษาและแสดงความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับแนวคิดของวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา</p> <p>มาตรฐาน ต 2.2 Concept of Culture and Products</p> <p>คาดหวังว่านักเรียนจะเข้าใจความคิดรวบยอดด้านวัฒนธรรมและความสัมพันธ์ระหว่างผลผลิตกับแนวคิดทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา</p>
<p>สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์ กับกลุ่มสาระการ เรียนรู้อื่น (Language and other subject groups relationship)</p>	<p>มาตรฐาน ต 3.1 Reinforcement and Acquisition</p> <p>คาดหวังว่านักเรียนจะใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เสริมและแสวงหาความรู้ในสาขาวิชาอื่นเพิ่มเติม รวมทั้งรู้ข้อมูลและจดจำแง่คิดเด่นชัดที่ปรากฏโดยอาศัยทั้งภาษาและวัฒนธรรม</p>
<p>สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์ กับชุมชนและโลก (Language, community and world relationships)</p>	<p>มาตรฐาน ต 4.1 Learning and Enrichment</p> <p>คาดหวังว่านักเรียนจะสามารถใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ภายในและนอกบริบทโรงเรียน รวมทั้งใช้ภาษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ขยายความรู้ และความเพลิดเพลิน เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>มาตรฐาน ต 4.2 Careers</p> <p>คาดหวังว่านักเรียนจะสามารถสำรวจตัวเองและเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพซึ่งใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เป็นเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ</p>

การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับสาระ / มาตรฐาน / ตัวชี้วัด / สาระการเรียนรู้
แกนกลาง / ท้องถิ่น / สาระสำคัญ / นำหนักคะแนน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับสาระ/มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด/ สาระการ
เรียนรู้แกนกลาง/ท้องถิ่น/สาระสำคัญ/ นำหนักคะแนน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการ เรียนรู้ที่	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	น้ำหนัก คะแนน
1. A Day at School	ค.1.3 ป.5/1	<p>ด้านความรู้ (Knowledge – K)</p> <p>1. หน้าที่ทางภาษา (Function) Identifying things, school subject, places and the alphabet</p> <p>2. คำศัพท์ (Vocabulary)</p> <ul style="list-style-type: none"> - schedule, scissors, gloves, chalk, calculator, floor, etc. - primary school, math, Thai, English, science, music, art, health & physical education (PE) , career & technology, etc <p>3. โครงสร้างทางภาษา (Structure)</p> <ul style="list-style-type: none"> - What's this/that? It's a - There is a - There are - Whose ... ? It's mine. They're theirs. It belongs to ..(me)... They belong to ..(Pim)... <p>4. วัฒนธรรม (Culture) ความแตกต่างของการออกเสียง</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ(Process) กระบวนการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน กระบวนการทำงานกลุ่ม ทักษะการจำและการสังเกต</p> <p>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) มุ่งมั่นในการทำงาน ,มีระเบียบวินัย, ใฝ่เรียนรู้</p>	10

ตารางที่ 2 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้ที่	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	น้ำหนัก คะแนน
2. Big Family!	ต1.3 ป.5/3, พูดแสดง ความคิดเห็น เกี่ยวกับเรื่อง ต่างๆ ใกล้ตัว	<p>ด้านความรู้ (Knowledge – K)</p> <p>1. หน้าที่ทางภาษา (Function) Identifying , Occupations</p> <p>2. คำศัพท์ (Vocabulary) grandmother, grandfather, father, mother, sister, brother, uncle, aunt, parents, cousin, nephew, niece student, farmer, doctor, lawyer, teacher, nurse, dentist, police officer, pilot, fruit seller, firefighter, waiter, taxi-driver, secretary, carpenter, furniture, computer, company, address,</p> <p>3. โครงสร้างทางภาษา (Structure)</p> <p>- Who's that ... ? That's</p> <p>- How old ... ? I'm ...</p> <p>- Who is he? He is</p> <p>4. วัฒนธรรม (Culture) ความแตกต่างของการออกเสียง</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ(Process) กระบวนการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน</p> <p>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) มุ่งมั่นในการทำงาน มีระเบียบวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้ เห็นคุณค่าของการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน</p>	10

ตารางที่ 2 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	น้ำหนัก คะแนน
3.My Friends	ต.1.3 ป.5/1 พูด/เขียนให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ ตนเองและ เรื่องใกล้ตัว	<p>ด้านความรู้ (Knowledge – K)</p> <p>1. หน้าที่ทางภาษา (Function)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Describing people's description 2. Giving personal identification 3. Talking about occupations <p>2. คำศัพท์ (Vocabulary)</p> <p>Description : fat, thin, short, tall, curly, straight, long, etc.</p> <p>Hobbies collecting stamps, skiing, skating, reading cartoons, painting pictures, dancing, playing football, playing baseball, riding, jumping, fishing, hiking, etc</p> <p>Occupations/Jobs musician, engineer, cook, vet, doctor, nurse, teacher, etc.</p> <p>Verbs cure, help, teach, take care, etc</p> <p>3. โครงสร้างทางภาษา (Structure)</p> <p>What is he/she like?</p> <ul style="list-style-type: none"> - He/She is fat/tall. - He/She has long hair/curly hair - He/She wants to be a doctor <p>4. วัฒนธรรม (Culture)</p> <p>ความแตกต่างของการออกเสียง</p> <p>ด้านทักษะกระบวนการ(Process)</p> <p>กระบวนการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน</p> <p>กระบวนการทำงานกลุ่ม</p> <p>ทักษะการจำและการสังเกต</p> <p>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)</p> <p>มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>มีระเบียบวินัย</p>	10

ตารางที่ 2 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	น้ำหนัก คะแนน
4. All Year Long.	ต.1.1 ป 5/3 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมาย ตรงตาม ความหมาย ของประโยค และข้อความ สั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน ต.1.3 ป 5/1 พูด/เขียนให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ ตนเองและ เรื่องใกล้ตัว	ด้านความรู้ (Knowledge – K) 1. หน้าที่ทางภาษา (Function) 1. Counting up ordinal number to 31 st 2. Talking about calendar (day, date, month and year) 3. Reading /Writing about public holidays, and birthdays 4. Reading /Writing about weather, weather forecast, seasons, climate, temperature and clothes 2. คำศัพท์ (Vocabulary) Description hot, cold, cool, warm, wet Prepositions before, between, after 3. โครงสร้างทางภาษา (Structure) first ... thirty-first Today is (Monday, the first of June) . - It is - (June) is before (July) . - (August) is after (July) . - (July) is between (June and- August) How is the weather? It's (hot/cold/cool/ warm) . cloudy, sunny, clear, raining, foggy, stormy, etc. 4. วัฒนธรรม (Culture) ความแตกต่างของการออกเสียง ด้านทักษะกระบวนการ(Process) กระบวนการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน กระบวนการทำงานกลุ่ม เรียนรู้ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการจำและการสังเกต ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) มุ่งมั่นในการทำงาน, มีระเบียบวินัย, ใฝ่เรียนรู้	10

ตารางที่ 2 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้ที่	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	น้ำหนักคะแนน
5. Where Animals Live	ต.1.1 ป 5/3 ต.1.3 ป 5/1	<p>ด้านความรู้ (Knowledge – K)</p> <p>1. หน้าที่ทางภาษา (Function) Reading /Writing about animals</p> <p>2. คำศัพท์ (Vocabulary) mammal, cheetah meat-eater, chimpanzee - octopus, shark, seal, jellyfish, dolphin, whale, turtle, shellfish - grassland, wild animal, sea animal - river, lake - plankton, oxygen - Asia, Africa, India, dry zone, calf, cub, swing, swim, fee fur</p> <p>3. โครงสร้างทางภาษา (Structure) What is/are ... ? It is / They are - Is it ... ? Yes, it is./No, it isn't. - Are they ... ? Yes, they are. / No, they aren't. - Do ... eat / live ... ? Yes, they do./No, it doesn't. - Where do/does ... like to ... ?</p> <p>4. วัฒนธรรม (Culture) ความแตกต่างของการออกเสียง ด้านทักษะกระบวนการ(Process) กระบวนการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การใช้กลยุทธ์ในการสื่อสาร กระบวนการทำงานกลุ่ม ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการจำและการสังเกต ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) มุ่งมั่นในการทำงาน, มีระเบียบวินัย, ไม่เรียนรู้</p>	10

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รหัสวิชา อ15105 ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เวลา 80 ชั่วโมง

ฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อเกี่ยวกับท้องถิ่น ตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อขายและลมฟ้าอากาศ บอก คำศัพท์เกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ศิลปะ สุขศึกษา ใช้ภาษาในการฟัง พูด ทำท่า ประกอบ อย่างสุภาพ เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษา ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน รวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวข้อมูลต่างๆ แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยใช้ประโยคเดียวและ ประโยคผสม

โดยใช้กระบวนการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทักษะการจำ กระบวนการทำงาน กลุ่ม กลยุทธ์ในการสื่อสาร การสังเกต การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี

เห็นคุณค่าของการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ความเป็นไทย มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีความซื่อสัตย์สุจริต มีจิตสาธารณะและ อยู่อย่างพอเพียง

รหัสตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.5/1, ป.5/2, ป.5/3, ป.5/4

ต 1.2 ป.5/1, ป.5/2, ป.5/3, ป.5/4, ป.5/5

ต 1.3 ป.5/1, ป.5/2, ป.5/3

ต 2.1 ป.5/1, ป.5/2, ป.5/3

ต 2.2 ป.5/1, ป.5/1

ต 3.1 ป.5/1

ต 4.1 ป.5/1

ต 4.2 ป.5/1

รวม 20 ตัวชี้วัด

สื่อการเรียนรู้

1. วัสดุและเครื่องมือที่ไม่ต้องฉาย เช่น รูปภาพ วัสดุกราฟิก (แผ่นภูมิ แผนที่ แผนที่ โปสเตอร์ การ์ตูน แผนที่ ลูกโลก ภาพวาด) ภาพนิ่ง (ภาพถ่าย สไลด์ ฟิล์มสตริป) วัสดุสามมิติ อุปกรณ์การทดลอง เป็นต้น

2. วัสดุและเครื่องมือที่ต้องฉาย เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายสไลด์ แผ่นโปร่งใส กล้องถ่ายรูป เป็นต้น

3. วัสดุ อุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องเล่นเทปบันทึกเสียง เครื่องขยายเสียง เครื่องรับวิทยุ และ วัสดุที่ใช้กับเครื่องเสียง คือ ม้วนเทปบันทึกเสียง แผ่นเสียง

4. ของจริงและตัวบุคคล รวมทั้งสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ได้แก่ การจัดระบบ การสาธิต ทดลอง เกม ทัศนศึกษา การแสดงละคร เป็นต้น

5. สื่อการสอนประเภทภาษาพูดหรือภาษาเขียน เช่น คำรา วัสดุตีพิมพ์ เป็นต้น

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดผล

1. การสังเกต

- 1.1 การเข้าชั้นเรียน
- 1.2 การถาม – ตอบ
- 1.3 การทำงานกลุ่ม
- 1.4 การอ่านออกเสียง

2. ตรวจสอบผลงาน

- 2.1 แบบฝึกหัด
- 2.2 ตรวจชิ้นงาน

3. แบบทดสอบ

4. การประเมินตามสภาพจริง

ตารางที่ 3 เกณฑ์การประเมินผล

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

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำหน่วยการเรียนรู้ หน่วยที่ 2 - 4 ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับอาชีพ สภาพดินฟ้าอากาศ ฤดูกาล การบรรยายลักษณะบุคคล วัน เดือน ปี และ งานอดิเรก ไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการทดลอง

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้มีนักวิชาการเสนอหลักการ แนวทางและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้หลากหลาย ดังนี้

ความเป็นมาของแนวคิด

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541: 6) กล่าวว่า โรเจอร์ (Carl R. Roger) เป็นผู้คิดค้นและใช้ คำว่า “เด็กเป็นศูนย์กลาง” (Child – centered) เป็นครั้งแรก และเป็นคำที่ชัดเจนกว่าคำอื่นๆ เพราะเป็นคำที่สามารถบรรยายถึงสิ่งที่เราหวังจะได้ประสบผลสำเร็จ คือระบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญ

ความหมาย

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542 : 19 – 20) กล่าวสรุปถึงลักษณะของการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญที่สุดไว้ว่า เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่

1. มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน
2. ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ
3. ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
4. ผู้เรียนสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้
5. ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541: 11) พิมพ์ันท์ เดชะคุปต์ (2544 : 7) อากรณ์ ใจเที่ยง (2546 : 84) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ และสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) เพื่อให้ เกิดการเรียนรู้ อย่างแท้จริงและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง โดยครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

ทิสนา แจมมณี (2551 : 120 - 121) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้ง โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียน และประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียนควรจะได้รับ และมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มตัว และได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อันจะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง การมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัวที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงได้ดี ควรเป็นการเต็มตัวที่เป็นไปอย่างรอบด้าน ทั้งทางด้านกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ เพราะพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน มีความสัมพันธ์ต่อกันและกัน และส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัวทางกาย (Active participation : physical) คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ร่างกายและประสาทการรับรู้เต็มตัวพร้อมที่จะรับรู้และเรียนรู้ได้ดี

2. การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางสติปัญญา (Active participation - intellectual) คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางสติปัญญาหรือสมอง ได้คิด ได้กระทำโดยใช้ความคิด เป็นการใช้สติปัญญาของคนสร้างความหมายความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้

3. การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางอารมณ์ (Active participation : emotional) คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางอารมณ์หรือความรู้สึกเกิดความรู้สึกต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีในเรื่องที่เรียนรู้ อารมณ์และความรู้สึกของบุคคลจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อตนเองและต่อการปฏิบัติมากขึ้น

4. การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวทางสังคม (Active participation : social) คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางสังคม หรือมีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื่องจากการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคม การได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกันจะช่วยขยายขอบเขตของการเรียนรู้ของบุคคล ให้กว้างขวางขึ้น และการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการที่สนุก มีชีวิตชีวามากขึ้นหากผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด (2551:8) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้หรือเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง เรียนรู้ด้วยความสุข มีทักษะการแสวงหาความรู้ สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ตลอดจนได้รับการพัฒนาให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนั้นครูต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด สติปัญญาของตนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกัน ให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ด้วยตนเองซึ่งจะทำให้การเรียนรู้มีความหมายต่อตนเองและการปฏิบัติ

หลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน

แนวคิดที่สำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มิใช่เรื่องใหม่ ได้มีการใช้แนวคิดนี้ มาตั้งแต่โบราณ แม้แต่แนววิธีการสอนของศาสนาแห่งศาสนาที่สำคัญๆของโลก ก็ใช้หลักการดังกล่าว การเรียนรู้ตามแนวพุทธธรรมเน้น “คน” เป็นศูนย์กลาง กระบวนการเรียนรู้จึงเป็นการ

พัฒนา “คน” ทั้งในลักษณะที่เป็นปัจเจกชน (คือคนแต่ละคน) และการพัฒนา “กลุ่มคน” ให้อยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ เมื่อ “คน” มีความสำคัญที่สุดของการเรียนรู้วิธีการฝึกอบรมจึงเป็นการพัฒนาทุกองค์ประกอบของความเป็น “คน” (นิตยา สุวรรณศรี. 2545 : 99)

ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญที่สุดควรคำนึงถึงประเด็นที่สำคัญ (นิตยา สุวรรณศรี. 2545 : 99 - 101) ดังต่อไปนี้

1. สมรรถนะของมนุษย์มีศักยภาพในการเรียนรู้สูงสุด มนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ ต้องอาศัยสมองและระบบประสาทสัมผัสซึ่งรับรู้จากตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องสนใจและให้ผู้เรียน ได้พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างสมอง จิตใจและมีมือ

2. ความหลากหลายของสติปัญญา คนแต่ละคนมีความสามารถหรือความเก่งแตกต่างกันและมีรูปแบบการพัฒนาเฉพาะของแต่ละคน สิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันส่งผลต่อการพัฒนาเสริมสร้างความสามารถให้แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) ได้ศึกษาความหลากหลายของสติปัญญา และจำแนกความสามารถของคนไว้ 8 ประเภท คือด้านภาษาตรรกะและคณิตศาสตร์ มิติสัมพันธ์ การเคลื่อนไหว ดนตรี มนุษย์สัมพันธ์ การเข้าใจตนเอง การเข้าใจสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้หลากหลายเพื่อส่งเสริมศักยภาพของแต่ละบุคคล

3. การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ กำหนดให้จัดกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและความสามารถทั้งด้านความรู้ จิตใจ อารมณ์ และทักษะต่างๆ ดังนี้

3.1 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามศักยภาพและความสามารถทั้งด้านความรู้ จิตใจ อารมณ์ และทักษะต่างๆ

3.2 ลดการถ่ายทอดเนื้อหาวิชาลง ผู้เรียนกับผู้สอนมีบทบาทร่วมกันในการแสวงหาความจริงในตัวเองและความจริงในสิ่งแวดล้อมโดยเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และให้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการแสวงหาความรู้

3.3 กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ครูทำหน้าที่เตรียมการ แนะนำให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวก

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2541 : 9 - 11) กล่าวถึงหลักการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนไว้ว่า เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างได้ผล การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควรยึดหลักดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ บทบาทของครูคือผู้สนับสนุน (supporter) และเป็นแหล่งความรู้ (resource person) ของผู้เรียน ผู้เรียนจะรับผิดชอบตั้งแต่เลือกและวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการเลือก และจะเริ่มค้นเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยการศึกษาค้นคว้า รับผิดชอบการเรียน ตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. เนื้อหาวิชามีความสำคัญและมีความหมายต่อการเรียนรู้ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ปัจจัยสำคัญที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบด้วย คือ เนื้อหาวิชา ประสบการณ์เดิมและความต้องการของผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่คือนักจิตวิทยาเห็นว่าควรสร้างแรงจูงใจให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน

3. การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จหากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้รับความสุขสานจากการเรียน หากได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ได้ค้นพบข้อคำถามและคำตอบใหม่ๆ สิ่งใหม่ๆ ประเด็นที่ท้าทายและความสามารถในเรื่องใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น รวมทั้งการบรรลุผลสำเร็จของงานที่พวกเขาเริ่มด้วยตัวเอง

4. สัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้เรียน การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มจะช่วยส่งเสริมความเจริญงอกงาม การพัฒนาความเป็นผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทำงานและการจัดการกับชีวิตของแต่ละบุคคล สัมพันธภาพที่เท่าเทียมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของผู้เรียน

5. ครูคือผู้อำนวยความสะดวกและเป็นแหล่งความรู้ ในการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูจะต้องมีความสามารถที่จะค้นพบความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน เป็นแหล่งความรู้ที่ทรงคุณค่าของผู้เรียนและสามารถค้นคว้าหาสื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน สิ่งสำคัญที่สุดคือความเต็มใจของครูที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไข ครูจะให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะด้วยความเชี่ยวชาญ ความรู้ เจตคติและการฝึกฝน โดยผู้เรียนมีอิสระที่จะรับหรือไม่รับการให้ นั่นก็ได้

6. ผู้เรียนมีโอกาสเป็นตนเองในแง่มุมมองที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียน การสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นตนเองในแง่มุมมองที่แตกต่างออกไป ผู้เรียนจะมีความมั่นใจในตนเองและควบคุมตนเองได้มากขึ้น สามารถเป็นสิ่งที่อยากเป็น มีวุฒิภาวะสูงขึ้น ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ต่างๆ มากขึ้น

7. การศึกษา คือ การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลายๆด้าน พร้อมกันไป การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาผู้เรียนหลายๆด้าน

คุณลักษณะด้านความรู้ ความคิด ด้านการปฏิบัติ และด้านอารมณ์ความรู้สึก จะได้รับการพัฒนาไปพร้อมๆกัน

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

นักวิชาการทางการศึกษาได้จำแนกรูปแบบหรือระดับของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดังนี้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541 : 13) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีหลายรูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีระดับบทบาทของครูและผู้เรียนมากน้อยต่างกันไป ดังนี้

รูปแบบที่ 1 Student – center class ครูเป็นผู้จัดเตรียมเนื้อหา วัสดุ อุปกรณ์ และสื่อทั้งหมดขณะที่นักเรียนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีครูคอยกำกับ ให้คำปรึกษา กิจกรรมในรูปแบบนี้ส่วนมากเป็นกิจกรรมกลุ่มหรือจับคู่

รูปแบบที่ 2 Learner – based teaching ครูเป็นผู้กระตุ้นหรือมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้าเนื้อหา ข้อมูลของเรื่องที่จะเรียนเอง โดยใช้ประสบการณ์ความรู้ความชำนาญพิเศษของผู้เรียนเป็นฐาน

รูปแบบที่ 3 Learner independence หรือ self – directed learning เป็นรูปแบบที่ผู้เรียนเป็นอิสระจากชั้นเรียน สามารถศึกษาค้นคว้าจากสื่อที่จัดไว้ในศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง แล้วเลือกทำงานหรือฝึกปฏิบัติตามความต้องการ ความสนใจและศักยภาพของตน โดยอาจศึกษาตามลำพังหรือจับคู่ศึกษากับเพื่อนก็ได้

ผู้วิจัยได้นำ รูปแบบที่ 1 มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูได้จัดเตรียมเนื้อหา กิจกรรม วัสดุ อุปกรณ์ และสื่อทั้งหมดให้เหมาะสมสอดคล้องกับนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ในลักษณะเป็นกลุ่มหรือจับคู่

ลักษณะการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีนักการศึกษาได้ระบุนวทางการจัดกิจกรรมอย่างหลากหลาย ซึ่งอาธอร์น โจเทียง (2546 : 85 – 87) ระบุว่าลักษณะการจัดกิจกรรมสามารถสรุปเป็นคำว่า CHART PIG ดังนี้

1. C = Construct หมายถึงการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ค้นพบสาระสำคัญ หรือความรู้ใหม่ด้วยตนเอง ซึ่งได้มาจากการศึกษาค้นคว้าทดลอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนรักการอ่าน รักการศึกษาค้นคว้า เกิดทักษะในการแสวงหาความรู้และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ นำไปสู่การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ (Learning Man) ที่พึงประสงค์

2. H = Happiness หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขที่เกิดจากได้เรียนสิ่งที่ตนสนใจ สาระการเรียนรู้ชวนให้สนใจใฝ่ศึกษาค้นคว้า ทำทนายให้แสดงความสามารถและให้ใช้ศักยภาพของตนอย่างเต็มที่ และมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนที่มีลักษณะเป็นกัลยาณมิตร มีการช่วยเหลือเกื้อกูล มีกิจกรรมร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีความสุขสนุกกับการเรียน

3. A = Active Learning หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้กระทำหรือปฏิบัติด้วยตนเองด้วยความกระตือรือร้น ได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ผู้สอนทำหน้าที่เตรียมการ จัดบรรยากาศการเรียนรู้ จัดสื่อ จัดสิ่งเร้า เสริมแรงให้คำปรึกษาและสรุปสาระการเรียนรู้ร่วมกัน

4. R = Resources หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่หลากหลาย ทั้งบุคคลและเครื่องมือทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ผู้เรียนได้สัมผัส และสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นมนุษย์ ธรรมชาติและเทคโนโลยี ตามหลักการที่ว่า “การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลาและทุกสถานการณ์”

5. T = Thinking หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิด ผู้เรียนได้ฝึกวิคิด ในหลายลักษณะ เช่น คิดคล่อง คิดหลากหลาย คิดละเอียด คิดชัดเจน เป็นต้น การฝึกให้ผู้เรียนได้คิดอยู่เสมอในลักษณะต่างๆ จะทำให้ผู้เรียนคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น คิดอย่างรอบคอบ มีเหตุผล มีวิจารณญาณในการคิด มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ที่จะเลือกรับ และปฏิเสธข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนสามารถแสดงความคิดเห็น อย่างชัดเจน และมีเหตุผล อันเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน

6. P = Participation หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน กำหนดงาน วางเป้าหมายร่วมกัน และมีโอกาสเลือกทำงานหรือศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่ตรงกับ ความถนัด ความสามารถ ความสนใจของตนเอง ทำให้ผู้เรียนเรียนด้วยความกระตือรือร้น มองเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนและสามารถประยุกต์ความรู้นำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง

7. I = Individualization หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ผู้สอนให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนในความเป็นเอกลักษณ์ ผู้สอนยอมรับความสามารถ ความคิดเห็น ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองเต็มตามศักยภาพ มากกว่าเปรียบเทียบแข่งขันระหว่างกัน โดยมีความเชื่อมั่นว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และมีวิธีเรียนรู้ที่ต่างกัน

8. G = Good habit & Group Process หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาคุณลักษณะนิสัยที่ดีงาม เช่น ความรับผิดชอบ ความเมตตากรุณา ความมีน้ำใจ ฯลฯ และลักษณะนิสัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การยอมรับผู้อื่น การฝึกความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เป็นต้น

ลักษณะการจัดกิจกรรมแบบ CHART PIG นี้ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง มากที่สุด เพราะเป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองด้วยการคิด วิเคราะห์ด้วยความกระตือรือร้นอย่างมีความสุข ตลอดจนสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการกลุ่มได้ดี

ตัวบ่งชี้ของการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือสำคัญที่สุด

ศูนย์พัฒนาการเรียนการสอน นิตยา สุวรรณศรี.(2545 : 118) ได้พัฒนาตัวบ่งชี้การเรียนของผู้เรียนจำนวน 9 ข้อ และตัวบ่งชี้การสอนของครู 10 ข้อ เพื่อใช้เป็นเครื่องตรวจสอบว่าเมื่อใดก็ตาม ที่เกิดการเรียนรู้หรือการสอนตามตัวบ่งชี้เหล่านี้ เมื่อนั้นได้เกิดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญที่สุดหรือการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแล้ว ดังนี้

ตัวบ่งชี้การเรียนของผู้เรียน

1. มีประสบการณ์ตรงสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
2. ฝึกปฏิบัติจนค้นพบความถนัดและวิธีการของตนเอง
3. ทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนการเรียนรู้จากกลุ่ม
4. ฝึกคิดอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์จินตนาการตลอดจนได้แสดงออกอย่าง

ชัดเจนและมีเหตุผล

5. ได้รับการเสริมแรงให้ค้นหาคำตอบ แก้ปัญหาทั้งด้วยตนเองและร่วมด้วยช่วยกัน
6. ได้ฝึกค้น รวบรวมข้อมูลและการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง
7. เลือกทำกิจกรรมตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจของตนเองอย่างมี

ความสุข

8. ฝึกตนเองให้มีวินัยและรับผิดชอบในการทำงาน
9. ฝึกประเมิน ปรับปรุงตนเองและยอมรับผู้อื่น ตลอดจนสนใจใฝ่หาความรู้อย่าง

ต่อเนื่อง

ตัวบ่งชี้การสอนของครู

1. เตรียมการสอนทั้งเนื้อหาและวิชาการ
2. จัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศที่ปลุกเร้า จูงใจและเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

3. เอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายบุคคลและแสดงความเมตตาต่อผู้เรียนอย่างทั่วถึง
4. จัดกิจกรรมและสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงออกและคิดอย่างสร้างสรรค์
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกคิด ฝึกทำและฝึกปรับปรุงตนเอง
6. ส่งเสริมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม พร้อมทั้งสังเกตส่วนดีและปรับปรุงส่วน

ค้อยของผู้เรียน

7. ใช้สื่อการสอนเพื่อฝึกการคิด การแก้ปัญหาและการค้นพบความรู้
8. ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงประสบการณ์กับชีวิตจริง
9. ฝึกฝนการยิมารยาทและวินัยตามวิถีวัฒนธรรมไทย
10. สังเกตและประเมินพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

บทบาทของครูในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

วัฒนาพร ระวังบุทกซ์ (2541: 13 - 15) กล่าวว่าเมื่อแนวโน้มของการเรียนการสอนเปลี่ยนไป บทบาทของผู้เรียนสำคัญและเด่นชัดมากขึ้น บทบาทของครูก็ต้องปรับเปลี่ยนไปจากเดิม จากบทบาทที่สำคัญที่สุดในฐานะผู้บอกเล่าข้อความ ความรู้ทั้งหมดแก่ผู้เรียน มาเป็นผู้สนับสนุน จัดสิ่งแวดล้อมที่จะเอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากที่สุด บทบาทของครูจึงควรประกอบด้วย

1. บทบาทด้านการเตรียมการ ประกอบด้วย

1.1. การเตรียมตนเอง ครูจะต้องเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับบทบาทของผู้เป็นแหล่งความรู้ ซึ่งจะต้องให้คำแนะนำ คำปรึกษา ให้ข้อมูลความรู้ที่ชัดเจนแก่ผู้เรียนรวมทั้ง เป็นแหล่งความรู้ที่จะแนะนำให้ผู้เรียนไปศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลได้ ดังนั้นครูจะต้องมีภาระหนักเตรียมตนเอง ด้วยการอ่าน การค้นคว้า การทดลองปฏิบัติมาก ๆ ในหัวข้อเนื้อหาที่ตนรับผิดชอบทั้งข้อมูลและประสบการณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องที่จะเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน

1.2. การเตรียมแหล่งข้อมูล ครูต้องเตรียมแหล่งข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนทั้งในรูปแบบของสื่อการเรียน ใบความรู้และวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่จะใช้ประกอบกิจกรรมในห้องเรียน หรือศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่มีข้อมูลความรู้ที่ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาค้นคว้า ตามต้องการ หรือแหล่งเรียนรู้ด้านต่างๆ เช่น ศูนย์วิทยบริการ ศูนย์สื่อ ห้องสมุดห้องโสตทัศนศึกษา ห้องสมุดวิชา ห้องปฏิบัติการวิชาต่างๆ และห้องพิพิธภัณฑ์ในโรงเรียนทั้งนี้รวมไปถึงแหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียนด้วย ซึ่งครูสามารถสำรวจบัญชีรายชื่อหนังสือ อุปกรณ์หรือสื่อต่างๆ ไว้สำหรับผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าตามที่กำหนดในกิจกรรมการเรียน หรือศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมทั้งในและนอกเวลาเรียน

1.3. การเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทของครูก่อนการเรียนการสอนทุกครั้ง คือการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด ครูจะต้องวิเคราะห์ จุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ได้สาระสำคัญและเนื้อหาข้อความรู้อันจะนำไปสู่การออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาท ในส่วนนี้ครูจะต้องทำหน้าที่คล้ายผู้จัดการที่กำหนด บทบาทการเรียนรู้และความรับผิดชอบแก่ผู้เรียนให้เขาได้ทำกิจกรรม ตามความต้องการ ความสามารถและความสนใจของแต่ละคน

1.4. การเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ เมื่อออกแบบหรือกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ครูต้องพิจารณาและกำหนดว่าจะใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ใดเพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้บรรลุผลแล้ว จัดเตรียมให้พร้อม บทบาทของครูตรงนี้จึงเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) เพื่อให้การเรียนรู้ บรรลุผล

1.5. การเตรียมการวัดและประเมินผล บทบาทในด้านการเตรียมการอีกประการ หนึ่ง คือ การเตรียมวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น โดยวัดให้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และวัดให้ครอบคลุมทั้งในส่วนของกระบวนการ (process) และผลงาน (product) ที่เกิดขึ้นทั้งด้าน พุทธิพิสัย (cognitive) จิตพิสัย (affective) และทักษะพิสัย (psychomotor) โดยเตรียมวิธี การวัดและ เครื่องมือให้พร้อมก่อนทุกครั้ง

2. บทบาทด้านการดำเนินการ เป็นบทบาทขณะที่ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย

2.1. การเป็นผู้ช่วยเหลือให้คำแนะนำปรึกษา (Helper and Advisor) คอยให้ คำตอบเมื่อผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือซึ่ง ชาติ แจ่มนุช และคณะ (อ้างถึงใน อารมณ์ ใจเที่ยง. 2546 : 84) กล่าวว่า การให้ข้อมูลหรือความรู้ขณะที่นักเรียนต้องการจะช่วยให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น

2.2. การเป็นผู้สนับสนุนและเสริมแรง (Supporter and Encourager) ช่วย สนับสนุนหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมหรือลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

2.3. การเป็นผู้ร่วมทำกิจกรรม (Active Participant) โดยเข้าร่วมทำกิจกรรม ในกลุ่มผู้เรียนพร้อมทั้งให้ความคิดและความเห็น ช่วยเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวของผู้เรียน ขณะ ทำกิจกรรม

นอกจากนี้ ชาติ แจ่มนุช และคณะ (อ้างถึงใน อารมณ์ ใจเที่ยง. 2546 : 84) กล่าวว่า ผู้สอนยังมีบทบาทในการเป็นผู้จัดการ เป็นผู้กำหนดบทบาทให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมทำ

กิจกรรมแบ่งกลุ่มหรือจับคู่ เป็นผู้มอบหมายงาน หน้าที่ความรับผิดชอบแก่นักเรียนทุกคน จัดการให้ทุกคนทำงานที่เหมาะสม กับความสามารถ ความสนใจของคนและเป็นผู้ติดตามตรวจสอบ คอยตรวจสอบงานที่นักเรียนผลิตขึ้นมาก่อนที่จะส่งต่อไปให้นักเรียนคนอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความถูกต้องด้านคำศัพท์ ไวยากรณ์ การแก้คำผิด อาจทำได้ทั้งก่อนทำกิจกรรมหรือหลังกิจกรรมก็ได้

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา เพื่อร่วมกันจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้เหมาะสมสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด ความสนใจของผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยครูจะมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและเป็นผู้ให้คำแนะนำ คำปรึกษา สนับสนุน และเสริมแรง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้(Constructivism) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ ให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ของตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษา คิด ค้นคว้า ทดลอง ระดมสมองศึกษา จากใบความรู้ สื่อหรือแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งจะมีการเชื่อมโยงความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นกับความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่แล้ว โดยผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยเหลือ มีการตรวจสอบความรู้ใหม่ ซึ่งสามารถกระทำได้ทั้งการตรวจสอบกันเองระหว่างกลุ่ม หรือผู้สอนช่วยเหลือในการตรวจสอบความรู้ใหม่(สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. 2547 ข : 126)

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยการศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมต่างๆจากสื่อการเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง

องค์ประกอบสำคัญ

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ มีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. การเชื่อมต่อความรู้เดิมกับความรู้ใหม่
2. โครงสร้างของแนวคิด (ความรู้) ที่สร้างขึ้นใหม่
3. การตรวจสอบความรู้ใหม่
4. การนำแนวคิด (ความรู้) ใหม่ไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ

แนวคิดของนักปรัชญากลุ่มสร้างสรรค์ความรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ตามแนวคิดของปรัชญา Constructivism นั้น ไสว พิทขาว (2544 : 152 – 155) เสนอไว้ดังนี้

แนวคิดของนักปรัชญากลุ่มนี้เชื่อว่า ความรู้เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นภายในจิต จากการพยายามทำความเข้าใจ (Make sense) หรือสร้างความหมาย (Construct meaning) กับเหตุการณ์ ประสบการณ์ หรือสารสนเทศต่างๆ โดยอาศัยความรู้เดิม ความเชื่อและความคาดหวังของตนในการ แปลความหมายและทำความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ

ดังนั้น ความรู้ไม่ใช่ความจริงแท้ (Reality) แต่ความรู้เป็นเพียงสิ่งที่สมเหตุสมผลและเป็นสิ่งที่ดีที่สุดในขณะนั้น (Best Concurrent Knowledge)

แนวคิดซึ่งเป็นที่มาของปรัชญา (Constructivism)

1. จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เสนอว่า ผู้เรียนต้องเรียนรู้ควบคู่ไปกับการกระทำ (Learning by doing) และผู้เรียนต้องมีการทำความเข้าใจความรู้ใหม่ โดยต้องอาศัยประสบการณ์เดิม ที่สั่งสมมาเป็นพื้นฐาน การเรียนรู้เป็นความพยายามเชิงสังคม

จากแนวคิดนี้เป็นที่มาของรูปแบบการเรียนการสอนที่เรียกว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเน้นความสำคัญของการสร้างความรู้โดยกลุ่มคนในสังคม (Social Concurrent of Knowledge)

2. ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) กล่าวว่า ความรู้ไม่ใช่ตัวสารสนเทศที่คงที่ (A static body Information) ที่ส่งผ่านจากผู้สอนไปยังผู้เรียน แต่เป็นกระบวนการของการสร้างและจัดระบบ โครงสร้างใหม่ของความรู้อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะต้องมีการสร้างและปรับโครงสร้างของความรู้ ใหม่นี้ด้วยตนเอง

กระบวนการปรับโครงสร้างของความรู้

กระบวนการดูดซึม (Assimilation) เป็นการดูดซึมประสบการณ์ใหม่เข้ากับความรู้และ ประสบการณ์เดิมที่คล้ายกัน

กระบวนการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องจาก กระบวนการดูดซึม โดยถ้าปรากฏว่าประสบการณ์ใหม่ไม่สามารถเข้าได้กับประสบการณ์เดิมได้ สมองจะมีการสร้างโครงสร้างขึ้นใหม่ มาแทนที่เพื่อปรับให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่นั้น

3. บรูเนอร์ (Bruner) เน้นว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนจะ มีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ เขามีความเห็นแตกต่างกับ เพียเจต์ ตรงที่เขาเชื่อว่า ถ้าฟังวุฒิ

ภาวะอย่างเดียวนั้นยังไม่เพียงพอต่อการพัฒนาโครงสร้างความรู้ใหม่ แต่ยังมีองค์ประกอบอื่นๆ เช่น พัฒนาการด้านภาษาและประสบการณ์เดิมมีส่วนสำคัญในการเพิ่มความงอกงามทางสติปัญญา

4. ออซูเบล (Ausubel) เป็นผู้ตั้งทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเขาเชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่สามารถเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ได้ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับโครงสร้างของความรู้เดิมที่มีอยู่ จัดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) แต่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนไม่สามารถนำสิ่งใหม่ไปสัมพันธ์กับความรู้เดิมได้ จัดเป็นการเรียนรู้ที่ไร้ความหมาย หรือการเรียนรู้แบบท่องจำ (Rote Learning)

หลักการของทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคิดของปรัชญา Constructivism

1. ความรู้คือโครงสร้างทางปัญญาที่บุคคลสร้างขึ้นเพื่อคลี่คลายสถานการณ์ที่เผชิญ
2. ความรู้เกิดจากตัวผู้เรียน ผู้เรียนจะดูดซับสารสนเทศใหม่เข้ากับความรู้เดิมหรือปรับเปลี่ยนสารสนเทศใหม่เข้ากับความรู้เดิม
3. ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความหมายแก่สิ่งที่เรียน โดยการนำมาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม
4. กิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถตามความเชื่อของตน กิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยฝึกให้ผู้สร้างความหมายกับสารสนเทศใหม่ที่ได้รับ
5. การเรียนรู้เป็นกิจกรรมทางสังคมที่เกิดขึ้น โดยการสืบเสาะร่วมกัน การเรียนแบบที่มีความร่วมมือในการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ลึกซึ้งและกว้างขวางขึ้น เพราะมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น และเป็นการขยายทัศนะของคนให้กว้างขึ้น

การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาสร้างสรรค์ความรู้

1. ผู้สอนมีหน้าที่จัดการให้ผู้เรียนขยายโครงสร้างทางปัญญา (สร้างความรู้) โดยมีสมมุติฐาน ดังนี้
 - 1.1 นำเสนอสถานการณ์ที่เป็นปัญหาซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมและตัวผู้เรียนเอง ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา
 - 1.2 ความขัดแย้งทางปัญญาเป็นแรงจูงใจให้เกิดกิจกรรมการคิดไตร่ตรองเพื่อสร้างความรู้ที่จะขจัดความขัดแย้งนั้น

1.3 การคิดไตร่ตรองบนพื้นฐานของประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิมภายใต้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะกระตุ้นให้มีการสร้างโครงสร้างทางปัญญาเกี่ยวกับสิ่งนั้นขึ้นมาใหม่

2. จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
3. จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ได้ คิด เป็น ทำเป็น และใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
4. มีการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
5. ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ออกความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก โดยดำเนินการดังนี้
 - 5.1 จัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม
 - 5.2 วางแผนการจัดกิจกรรม
 - 5.3 สื่อการเรียน
 - 5.4 ให้ความช่วยเหลือผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสร้างความรู้
 - 5.5 กระตุ้นผู้เรียน โดยการตั้งคำถาม
 - 5.6 ให้กำลังใจ
 - 5.7 ประเมินผลการเรียนของผู้เรียน
 - 5.8 ให้ข้อมูลย้อนกลับ
6. ผู้สอนเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียนจากกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อและแหล่ง วิชาการต่างๆ
7. ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมินผู้เรียน โดยเน้นการประเมินตาม สภาพจริง จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้กำหนดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมซึ่งใช้ แนวคิด ของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เสนอว่า ผู้เรียนต้องเรียนรู้ควบคู่ไปกับการกระทำ (Learning by doing) และผู้เรียนต้องมีการทำความเข้าใจความรู้ใหม่ โดยต้องอาศัยประสบการณ์ เดิมที่สั่งสมมาเป็นพื้นฐาน การเรียนรู้เป็นความพยายามเชิงสังคม และหลักการของทฤษฎีการเรียนรู้ ตามแนวคิดของปรัชญา Constructivism คือการเรียนรู้เป็นกิจกรรมทางสังคมที่เกิดขึ้น โดยการ สืบเสาะร่วมกัน การเรียนแบบที่มีความร่วมมือในการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนมี

ความรู้สึกซึ่งและกว้างขวางขึ้น เพราะมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น และเป็นการขยายทัศนะของตนให้กว้างขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับการเขียน

ความหมายของการเขียน

นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนหลายท่าน ได้อธิบายความหมายของการเขียนไว้ดังต่อไปนี้

สุรางค์ สายอุดม (2541 : 6) ได้กล่าวว่า การเขียนคือการเปรียบเทียบภาษาพูดเป็นสัญลักษณ์ คือตัวอักษร ซึ่งจะต้องเลือกความคิด คำ ประโยค ที่มีจุดหมายมาจัดประสมการณ์อย่างมีระเบียบ เพื่อให้ถูกต้องตามหลักภาษา ความนิยม และความสามารถสื่อสารได้

มาลี สุริยะ (2542 : 26) ได้ให้นิยามความหมายของการเขียนคือ การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ออกมาเป็นตัวอักษร โดยมีจุดมุ่งหมายว่าจะสื่อสารกับผู้อ่านในเรื่องใดซึ่งต้องอาศัยความรู้ทางด้านไวยากรณ์ คำศัพท์ และการเลือกใช้คำมาประกอบให้เหมาะสมกับความรู้ ความคิดพื้นฐานของผู้อ่าน ซึ่งจะทำให้ผู้เขียนสื่อความหมายได้ถูกต้องมีประสิทธิภาพและเกิดความเข้าใจเป็นอันดีกับผู้อ่าน

อุ้นเรือน เนื่องจางง (2549 : 9) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่า การเขียน หมายถึงการรวบรวมเรียบเรียงความคิด ถ่ายทอดความคิดความรู้สึกรู้สึกของผู้เขียนออกมาเป็น ลายลักษณ์อักษร ตามจุดมุ่งหมายของผู้เขียน เพื่อให้ผู้รับเข้าใจจุดประสงค์ หรือแนวคิดนั้นๆ

ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ (2542 : 7) ได้ให้ความหมาย ทักษะการเขียนคือการแสดง ความคิด ของผู้เขียนสื่อผ่านข้อความให้ผู้อ่านเป็นภาษาเขียนที่รวมทักษะการเขียนด้วยลายมือ สะอาดเรียบร้อย ไม่ว่าจะเป็นตัวพิมพ์หรือตัวเขียน การสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้อง รวมทั้งการเลือกใช้คำศัพท์ จำนวนที่ถูกต้องเหมาะสม และการนำเสนอเรียบเรียงเนื้อหาอย่างมีระบบ

รัญจิตร แก้วจำปา. (2544 : 53) กล่าวว่า การเขียนเป็นวิธีการสื่อสารอย่างหนึ่งที่ผู้ส่งเจตนาจะส่งความคิดและความรู้สึกให้ผู้อื่นเข้าถึงโดยใช้ตัวอักษรแทนคำพูด เป็นการสื่อสารที่ ผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องพบปะกัน เป็นการสื่อสารที่ไม่มีเงื่อนไขของเวลาจำกัด เพราะการเขียนสามารถสื่อ ได้นาน สื่อได้ไกล และสื่อได้ตลอดเวลา แต่การเขียนมีข้อด้อยตรงที่ ผู้ส่งสารและ

ผู้รับสารไม่ได้เห็นกริยาท่าทางซึ่งเป็นตัวจนาภาษา การสื่อสารด้วยการเขียนจึงอาจจะมีข้อผิดพลาดโดยมีอาจปรับความเข้าใจได้

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่าการเขียน หมายถึง การเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน

เทคนิคการสอนเขียน

พิตรวิทย์ โกวิทวที (2540 : 51 – 52) กล่าวว่า เทคนิคการสอนเขียนมีด้วยกันหลายเทคนิคที่ครูสามารถนำไปใช้ในการสอนทักษะการเขียน อัน ได้แก่

1. เทคนิคการคัดลอก
2. เทคนิคการเติมคำให้สมบูรณ์
3. เทคนิคการเปลี่ยนคำให้แตกต่างไปจากเดิม
4. เทคนิคการเขียนตามกรอบที่กำหนดให้
5. เทคนิคการเขียนเรียงตามแบบชี้แนะ
6. เทคนิคการใช้ภาพประกอบการเขียน
7. เทคนิคการเขียนโดยใช้ข้อมูลจากแผนผัง ตารางกราฟและแผนภูมิ
8. เทคนิคการพูดปากเปล่าเพื่อเสริมการเขียน
9. เทคนิคการใช้บทสนทนาเพื่อเสริมการเขียน
10. เทคนิคการเขียนโดยใช้ทักษะสัมพันธ์

นอกจากนี้ ริเวอร์ (River. 1978. p.245 – 255 อ้างถึงในปาริชาติ รอดโสภา. 2542 : 36 –37) ได้เสนอขั้นตอนในการสอนเขียนไว้ดังนี้

1. การลอกแบบ โดยครูเขียนข้อความบนกระดาน ให้นักเรียนลอกลงสมุด หรือให้ลอกจากหนังสือ ให้นักเรียนคุ้นเคยกับประโยค ตัวหนังสือ โครงสร้างของประโยค การใช้อักษรตัวใหญ่ และเครื่องหมายวรรคตอน หลังจากให้นักเรียนลอกข้อความแล้ว จะให้นักเรียนหัดเขียนตามคำบอกก็ได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการทบทวนความจำจากสิ่งที่นักเรียนได้เรียนมาแล้ว และแสดงถึงความสัมพันธ์ของเสียงและสัญลักษณ์

2. การเขียนจากการจำประโยค นักเรียนจะหัดเขียนด้วยตนเองมากขึ้นจากการเขียนที่เขาจำได้ จากเรื่องที่อ่าน เขียนตามคำบอก เขียนเรื่องราวจากภาพ นักเรียนจะนำประโยคที่เคยคัดลอกออกมาใช้ด้วยก็ได้

3. การเขียนประโยคใหม่จากการเทียบเคียงประโยคเดิม นักเรียนจะนำประโยคที่เคยเรียนมาทั้งจากการฟังและการอ่านหรือประโยคที่เคยคัดลอก เคยจำมาแล้วนั้น แต่มีความซับซ้อนมากขึ้นในด้านรูปแบบของโครงสร้างต่างๆ นำมาดัดแปลงบางคำ และนำมาใช้ได้เหมาะสมกับเรื่องที่นักเรียนรู้จัก การใช้ตารางเทียบแทนและการเปลี่ยนรูปประโยคเป็นต้น

4. การเขียนแบบชี้แนะ นักเรียนมีอิสระในการเลือกใช้คำและโครงสร้างไวยากรณ์ และต้องเรียนรู้ถึงความแตกต่างของภาษาพูดและภาษาเขียนด้วย ในขั้นนี้ นักเรียนควรจะสามารถย่อความได้แต่ครูยังต้องควบคุมให้คำแนะนำนักเรียนที่มีปัญหา ตลอดจนนักเรียนที่ชอบแปลจากภาษาของตนเองเป็นภาษาต่างประเทศ

5. การเขียนเรียงความ นักเรียนมีอิสระมากขึ้นในการเรียนรู้จัดการทำเค้าโครงเรื่องเอง และเขียนเรื่องราวได้เอง ครูทำหน้าที่ตรวจทานและแก้ไข

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนในการฝึกทักษะการเขียนและการจัดกิจกรรม แนวทางในการจัดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่าการสอนการเขียนนั้นเป็นวิธีการสอนที่ซับซ้อน ต้องใช้องค์ประกอบที่สำคัญในการเขียนและกิจกรรมการฝึกที่หลากหลายเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนถ่ายถอดความรู้ ความคิด ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรและกิจกรรมการฝึกเขียนจะเริ่มจากการใช้กิจกรรมการฝึกที่มีรูปแบบที่ง่าย ๆ แล้วเพิ่มความยากขึ้น ทั้งนี้สิ่งสำคัญที่ผู้สอนจะต้องคำนึงและตระหนักให้มากที่สุดคือระดับความสามารถและวัยของผู้เรียนสำหรับในระดับชั้นประถมศึกษา

การพัฒนาการเขียน

อิสรา สารงาม (2529 : 155 อ้างใน สุรางค์ สายอุดม, 2541 : 14-15) ฝึกให้นักเรียนเขียนโดยอาศัยจินตนาการหรือความคิดของตนเองได้อย่างเสรี โดยเฉพาะขั้นการเขียนลอกตามแบบ (Copying) มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. เติมคำในช่องว่าง (Fill in the Blanks) มีวิธีการดังนี้
 - 1.1 ครูแจกเนื้อเรื่องซึ่งเว้นช่องว่างให้เติมคำโดยใช้คำที่ให้มากับตอนท้ายของเนื้อเรื่อง
 - 1.2 ครูให้นักเรียนช่วยกันนำคำที่ให้มาตอนท้ายของเนื้อเรื่องเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง
 - 1.3 ครูให้นักเรียนทั้งชั้นอ่านออกเสียงตามเนื้อเรื่องซึ่งเติมคำลงในช่องว่างสมบูรณ์แล้ว
 - 1.4 ครูให้นักเรียนทั้งชั้นอ่านออกเสียงตามเนื้อเรื่องซึ่งเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง
 - 1.5 ครูให้นักเรียนทั้งชั้นลอกเนื้อเรื่องที่เติมคำลงในช่องว่างอย่างถูกต้องลงในสมุด

2. สังเกตการใช้อักษรตัวใหญ่และเครื่องหมายวรรคตอน (Noticing Capitals and Punctuations) มีวิธีการดังนี้

2.1 ครูเขียนประโยคที่ถูกต้องบนกระดาน

2.2 ครูให้นักเรียนทั้งชั้นอ่านออกเสียงประโยคเหล่านั้นโดยสังเกตการณ์ใช้อักษร ตัวใหญ่และเครื่องหมายวรรคตอนไปด้วย

2.3 ครูลบประโยคเหล่านั้นออก

2.4 ครูเขียนประโยคนั้นลงบนกระดานอีกครั้ง โดยใช้อักษรตัวเล็กและปราศจากเครื่องหมายวรรคตอน

2.5 ครูให้นักเรียนออกไปเขียนประโยคในข้อที่ 2.4 ใหม่บนกระดาษให้ถูกต้องทั้งการใช้อักษรตัวใหญ่และเครื่องหมายวรรคตอน

2.6 ครูให้นักเรียนลอกประโยคที่ถูกต้องทั้งการใช้อักษรตัวใหญ่และเครื่องหมายวรรคตอนลงในสมุด

3. จัดเรียงคำใหม่ให้เป็นประโยค (Scrambled Sentence) มีวิธีการดังนี้

3.1 ครูให้ประโยคมา 1 ประโยคบนกระดาน โดยคำต่างๆ ในประโยคยังไม่ได้เรียงลำดับที่ถูกต้อง

3.2 ครูให้นักเรียนช่วยกันจัดคำเรียงในประโยคทำให้มาใหม่ให้ให้เป็นประโยคที่ถูกต้องได้ใจความที่สมบูรณ์ลงบนกระดาน

3.3 ครูให้นักเรียนทั้งชั้นอ่านออกเสียงประโยคที่จัดเรียงคำใหม่ถูกต้อง

3.4 ครูให้นักเรียนที่ลอกประโยคที่จัดเรียงคำใหม่ถูกต้องแล้วลงในสมุด

4. จัดเรียงประโยคในบทสนทนาให้ถูกต้อง (Putting Dialogue Sentence into Correct Order) มีวิธีการดังนี้

5. ฝึกการเขียนคำตอบในบทสนทนา (Answering Questions or the Dialogue)

6. จับคู่ประโยคกับรูปภาพ (Line Drawing) ปกติมักจะจับคู่ประโยคกับรูปภาพซึ่งเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน

7. จับคู่คำถามและคำตอบ (Matching Questions and Answers)

วิไลพร ธนสุวรรณ (2530 : 65-73 อ้างใน สุรางค์ สายอุดม, 2541 : 15) ได้กล่าวถึงกิจกรรมในการฝึกทักษะการเขียนตามพัฒนาการในขั้นตอนการเขียนตามแบบ (Copying) และการเขียนจากความจำ (Reproduction) ซึ่งมีเนื้อหาแตกต่างไปจากนักการศึกษาท่านอื่นดังนี้

1. การเขียนลอกตามแบบ (Copying)

- 1.1. Word Puzzles เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้เด็กฝึกในเรื่องตัวสะกดต่างๆ
- 1.2. Scrambled Word เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้เด็กฝึกในเรื่องตัวสะกด โดยการจัดเรียงตัวอักษรที่ให้มาเป็นคำที่มีความหมาย
- 1.3. Scrambled Sentences เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้นักเรียนจัดเรียงคำใหม่ให้เป็นประโยค
- 1.4. Putting Dialogue Sentences into Correct Order กิจกรรมนี้จะมุ่งให้นักเรียนได้ฝึกจัดเรียงประโยคในบทสนทนาให้ถูกต้อง
- 1.5. Line Drawings กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนฝึกการหาความสัมพันธ์ระหว่างประโยคกับรูปภาพ
- 1.6. Matching Questions and Answers กิจกรรมนี้จะมุ่งให้ผู้เรียนฝึกเขียนประโยคใหม่ให้มีความหมายที่ดีและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
- 1.7. Correcting Sentences กิจกรรมนี้จะมุ่งให้ผู้เรียนฝึกเขียนประโยคใหม่ให้มีความหมายที่ดีและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

2. การเขียนจากความจำหรือประสบการณ์เดิม (Reproduction) ต้องอาศัยกิจกรรม Dictation ดังนั้นผู้สอนต้องเรียนรู้ลักษณะความสำคัญและชนิดต่างๆ ของ Dictation เพื่อเป็นแนวทางสำหรับเลือกใช้ Dictation แต่ละชนิดกับกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนในการพัฒนาการแต่ละขั้นตอน

- 2.1 การเขียนตามคำบอกเป็นคำๆ เดี่ยว (Spot Dictation)
- 2.2 การเขียนตามคำบอกเป็นประโยค (Full Dictation)

จากเอกสารการพัฒนาการเขียนดังกล่าว สรุปได้ว่าการพัฒนาการเขียนคำศัพท์ในระดับประถมศึกษาควรจะเริ่มต้นจากขั้นตอนการเขียนแบบ Copying และการเขียนจากความจำ (Reproduction) และผู้วิจัยได้นำเทคนิค การเขียนลอกตามแบบ (Copying) มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการฝึกเขียนแก่นักเรียน คือ มุ่งให้เด็กฝึกในเรื่องตัวสะกด โดยการจัดเรียงตัวอักษรที่ให้มาเป็นคำที่มีความหมาย เทคนิคการเติมคำให้สมบูรณ์ เทคนิคการใช้ภาพประกอบการเขียน และเทคนิคการเปลี่ยนคำให้แตกต่างไปจากเดิม

การวัดและประเมินผลความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ต้องใช้องค์ประกอบหลายอย่าง อาร์วีวรรณ เอี่ยมสะอาด. (2552 : 423) กล่าวถึงรูปแบบการทดสอบทักษะการเขียนไว้ว่า การทดสอบทักษะการเขียนอาจใช้การวัดส่วนประกอบของภาษา ได้แก่ ศัพท์ จำนวน ไวยากรณ์และรูปประโยคต่างๆ ทั้งที่ธรรมดา และซับซ้อน การใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายแบบตรงและการใช้ภาษาเปรียบเทียบ นอกจากนี้ นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญทางภาษา ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลความสามารถในการเขียนแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แมรี ฟินอคเชียโร (Mary Finocchiaro. 1973 : 243 - 244 อ้างถึงใน สมชาย อบรม. 2538 : 35) ได้แบ่งแบบสอบทักษะการเขียนออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบสอบชนิดให้ตอบสั้น (Short answer tests) เช่นแบบสอบชนิดเลือกตอบ (Multiple choice) เติมคำ (Completion) การแทนที่คำที่ห้มาในประโยค (Substitution) หรือการเปลี่ยนโครงสร้างประโยค(Transformation) ข้อสอบชนิดนี้มีข้อดีคือตรวจให้คะแนนได้ง่ายและรวดเร็ว และมีข้อเสียคือถามขอบข่ายความรู้ได้ในวงจำกัด

2. แบบสอบแบบเรียงความ(Essay tests) หรือแบบสอบแบบอัตนัยเป็นแบบสอบที่ผู้เรียนมีโอกาสใช้โครงสร้างประโยคได้หลายรูปแบบเลือกใช้คำศัพท์ได้ตามความต้องการและ ได้แสดงความคิดเห็นออกมาอย่างเสรีดังนั้นจึงควร ใช้แบบสอบชนิดนี้กับผู้เรียนระดับสูงเพราะผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้เพียงพอในเรื่องกฎไวยากรณ์ รู้คำศัพท์จำนวนมาก และมีความสามารถในการคิดได้อย่างมีเหตุผล ชัดเจน และกระชับ

ฮีตัน (Heaton. 1975 : 127-137) กล่าวถึงหลักการทดสอบการเขียนดังนี้ ผู้ออกข้อสอบไม่ควรตั้งความมุ่งหมายให้สูงเกินสภาพของผู้เรียน ฮีตัน ได้ให้ ความคิดเห็นว่าการทดสอบการเขียนควรคาดหวังให้ผู้เรียนเขียนภาษาอังกฤษที่ถูกต้องเพื่อสื่อความหมายตามต้องการแต่ไม่ควรมุ่งหวังการเขียนเชิงริเริ่มสร้างสรรค์จากผู้เรียนนอกจากนั้นควรออกแบบข้อสอบที่สอดคล้องกับการเรียนการสอนและระดับความสามารถของผู้เรียน

1. การเขียนเรียงความจะใช้เป็นข้อทดสอบได้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนพร้อมที่จะเขียนอย่างอิสระ การเขียนเรียงความเป็นการให้โอกาสผู้เรียนแสดงความสามารถในการใช้ภาษาและการสื่อความหมาย

2. ข้อสอบการเขียนควรอยู่ในรูปปัญหาหรือสถานการณ์ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเขียนควรเป็นงานที่ผู้เรียนเกิดความคิดเห็นและมีความมุ่งหมายในการเขียนสถานการณ์ที่ให้ในข้อสอบ

ควรให้การกระตุ้นและข้อมูลที่พอเพียงสำหรับงานเขียนทั้งในการกำหนดรูปแบบและลีลาที่จะใช้ในงานเขียนนั้น ข้อสอบเช่นนี้จัดว่าง่ายต่อการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานเขียน ข้อควรระวังคือถ้าสถานการณ์ยาวเกินไปจะกลายเป็นการทดสอบความเข้าใจในการอ่าน

จาคอบส์ (Jacobs. 1981 : 28-34) ได้เสนอแนะการตรวจให้คะแนนงานเขียนโดยใช้เกณฑ์การประเมินที่เรียกว่า ESL Composition profile ซึ่งเป็นวิธีการตรวจงานเขียนที่ละเอียดมากไว้ในหนังสือ Testing ESL Composition ซึ่งผู้ตรวจต้องคัดลอกงานเขียนทั้งเรื่องว่าผู้เขียนได้สื่อความคิดและความหมายในขบวนการสื่อสารไปยังผู้อ่านตามที่มุ่งหวังได้หรือไม่ถ้าได้แสดงว่าผู้เขียนได้มีการรวบรวมข้อมูลเรียบเรียงเรื่องราว โดยการทำให้ส่วนประกอบทางภาษาหลายๆ ส่วนสอดคล้องกัน จาคอบส์ชี้ให้เห็นว่ามีสาเหตุบางประการที่ผู้ตรวจไม่เชื่อมั่นในการตัดสินคุณภาพการประเมินผลที่แตกต่างกัน โดยที่ผู้ตรวจคนหนึ่งอาจเข้มงวดในการให้คะแนนในขณะที่อีกคนหนึ่งให้คะแนนง่าย หรือแม้แต่การนำเกณฑ์การตรวจมาใช้ก็อาจจะแตกต่างกันนอกจากนี้ ผู้ตรวจบางคนอาจจะลำเอียงโดยไม่รู้ตัวด้วยการคาดหวังความสามารถของผู้เขียนไว้ก่อน หรืออาจจะให้คะแนนจากส่วนประกอบบางประการที่ปรากฏให้เห็นเท่านั้น เช่น ลายมือ คำที่สะกดผิดหรือกลไกทางภาษา หรือความคิดทางไวยากรณ์อื่นๆ ที่ไม่ใช่เกณฑ์ในการสื่อสารซึ่งผู้ตรวจเห็นว่าเพียงพอแล้วที่จะให้คะแนนถึงแม้ว่า จะไม่สมบูรณ์นักก็ตามอีกทั้งผู้ตรวจแต่ละคนอาจจะมีจุดเน้นในการประเมินงานเขียนแตกต่างกัน เช่น บางคนอาจจะ เน้นความคิดของผู้เขียนเป็นสำคัญหรือบางคนอาจจะพิจารณาเพียงแค่การเรียบเรียงเรื่องราวและ การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นต้น ด้วยเหตุดังกล่าว จาคอบส์ จึงเน้นว่าการตรวจแบบ ESL Composition Profile เท่านั้นที่สามารถควบคุมสาเหตุต่างๆ เหล่านี้ได้ โดยพิจารณาลักษณะรวมๆ ของการเขียนนั้นๆ ซึ่งวิธีการใช้ ESL Composition profile ในการประเมินผลงานเขียนมีเกณฑ์ในการ ให้คะแนนออกเป็น 5 ส่วน ที่มองภาพรวมสำคัญ ๆ ดังนี้

- | | |
|--|----------|
| 1. เนื้อหา (Content) | 30 คะแนน |
| 2. การเรียบเรียงเรื่องราว (Organization) | 20 คะแนน |
| 3. คำศัพท์ (Vocabulary) | 20 คะแนน |
| 4. การใช้ภาษา (Language use) | 25 คะแนน |

ระดับความสามารถทางการเขียน

Valette & Disick (1972. p. 171 – 177) แบ่งระดับความสามารถในการเขียนออกเป็นชั้นต่าง ๆ 5 ชั้นดังนี้

1. ชั้นกลไก ผู้เรียนสามารถเขียนเลียนแบบคำหรือประโยคที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง สามารถเขียนสะกดคำและประโยคต่างๆ ที่ให้ท่องจำได้อย่างถูกต้อง โดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจคำหรือข้อความเหล่านั้น
2. ชั้นความรู้ ผู้เรียนสามารถเขียนตามคำบอก เขียนประโยคจากรูปภาพโดยใช้โครงสร้างทางภาษาที่เรียนมาแล้วอย่างถูกต้อง
3. ชั้นถ่ายโอน ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์และคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วมาเขียนประโยคใหม่ๆ โดยมีตัวอย่างและยังคงเป็นการเขียนแบบควบคุม
4. ชั้นสื่อสาร ผู้เรียนสามารถเขียนสื่อความหมายให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เขียนเป็นสิ่งสำคัญกว่าความซ้บงวดในเรื่องกฎเกณฑ์ไวยากรณ์
5. ชั้นวิพากษ์วิจารณ์ ผู้เรียนสามารถเขียนแสดงความเห็นของตน โดยสามารถใช้ถ้อยคำหรือสำนวนได้อย่างเหมาะสมและใช้ลีลาในการเขียนได้อย่างสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเขียนนั้นๆ

จากการศึกษาเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า ความสามารถในการเขียน คือ ความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ หรือประโยค โดยใช้ส่วนประกอบของภาษา ได้แก่ คำศัพท์ สำนวน ไวยากรณ์และรูปประโยคต่างๆ ทั้งที่ธรรมดาและซับซ้อน ได้

แนวคิดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์

ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาและการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ให้ได้ดั่งนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ย่อมช่วยให้ผลการเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (ดวงเดือน แสงชัย. 2531 : 69) ความสำเร็จ ในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบทางภาษา ซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวนี้จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ดังนั้น คำศัพท์จึงนับว่าเป็นหัวใจสำคัญ

อย่างหนึ่ง (Fries. 1948 : 3-9 อ้างถึงใน รัชนีวัลย์ ปะวะโพตะโก. 2539 : 11) และได้มีผู้ให้คำจำกัดความของคำศัพท์ ไว้ดังนี้

ศิธร แสงธนู และกิต พงศทัต (2521 : 35 อ้างถึงใน ดวงเดือน จังพานิช . 2542 : 11-12) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการหรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง และได้แบ่งความหมายของคำศัพท์ออกเป็น 4 นัย คือ

1. ความหมายที่ติดตัวมาในคำศัพท์ (Lexical Meaning) ซึ่งได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม คำภาษาอังกฤษในคำหนึ่งๆ อาจมีความหมายได้หลายอย่าง เช่น house แปลว่า บ้าน แต่คำว่า The House of Representative หมายถึง สภาผู้แทนราษฎร เป็นต้น

2. ความหมายที่เป็นรูปคำคิดมาจากคำเดิมหรือความหมายตามไวยากรณ์ (Morphological Meaning) ซึ่งอาจทำให้ความหมายของคำเดิมนั้นเปลี่ยนแปลงได้ หรืออาจเป็นการเปลี่ยนรูปลักษณะภายในคำก็ได้ เช่น boy - boys , girl - girls ในภาษาอังกฤษถือว่า s ที่ต่อท้ายคำแสดงความหมายทางไวยากรณ์ของพหูพจน์

3. ความหมายที่แสดงออกโดยรูปประโยค (Syntactical Meaning) ซึ่งเป็นความหมายที่เกิดขึ้นแล้วเปลี่ยนแปลงได้ตามขั้นตอนของการเรียงลำดับคำ เช่น washroom หมายถึง ห้องน้ำ และ I wash the room. ซึ่งมีความหมายแตกต่างกัน นั่นคือ ฉันทำความสะอาดห้อง

4. ความหมายที่แสดงออกด้วยเสียงขึ้น ลง ในภาษาอังกฤษ (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามการออกเสียงของคนพูดที่ต้องการให้ผู้ฟังได้ทราบความหมาย เช่น Five Five คำแรกเป็นการบอกเล่าที่จะทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อยแล้วแต่น้ำเสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเชิงไม่แน่ใจ

สังเวียน สฤณีกุล และคนอื่นๆ (2521: 51-52 อ้างถึงใน ดวงเดือน จังพานิช. 2542: 12) ซึ่งมีความคิดเห็นสอดคล้องกับ ศิธร แสงธนู และกิต พงศทัต ตามความหมายทั้ง 4 นัย แล้วนั้นยังมีความคิดเห็นเสริมในส่วนประกอบที่สำคัญของคำศัพท์อีกประการหนึ่ง คือ ได้แก่ ความหมายทางวัฒนธรรม (Cultural Meaning) เพราะภาษาของแต่ละเชื้อชาติ แต่ละสังคม เป็นที่รวมของความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ ความหลังของชนชาตินั้นไว้ และจากภาษานี้เอง ผู้เรียนจะสามารถเข้าใจ และรู้ความรู้สึก ความนึกคิดของเจ้าของภาษาได้

จากความหมายของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ คำ กลุ่มคำ หรือกลุ่มเสียง ซึ่งมีความหมายที่มนุษย์ในสังคมใช้เพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจกัน โดยมีนัยของความหมาย

ในการสื่อความตามพจนานุกรม ตามไวยากรณ์ ตามความหมายที่แสดงออกในรูปของประโยคและความหมายตามการออกเสียง ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความหมายทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาคำด้วย

จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์

คำศัพท์ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษา และสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสาร ได้มีผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาหลายท่านได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

ศิธร แสงธนูและกิด พงศัทธ (2521 : 39-40) นันทิยา แสงสิน (2527 : 83) อิศรา สารงาม (2529 : 78) มีความเห็นสอดคล้องกันว่าในการสอนคำศัพท์ครูผู้สอนควรมีจุดมุ่งหมายหลัก 3 ประการ คือ

1. ต้องให้นักเรียนสามารถรู้ความหมาย คือ สามารถจำ และบอกความหมายได้ทันทีที่อ่าน เขียนหรือได้ยินคำนั้นๆ ความหมายของคำศัพท์ในภาษาอังกฤษคำๆเดียวอาจมีได้หลายความหมาย ฉะนั้นครูจะต้องสอนความหมายของรากคำที่ใช้อยู่ในบทเรียนนั้น และต้องสอนความหมายตามแบบสร้างคำ

2. ต้องให้นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ และออกเสียงคำศัพท์นั้น ได้อย่างถูกต้อง

3. ต้องให้นักเรียนสามารถที่จะนำคำศัพท์นั้นไปใช้ในประโยคต่างๆ ได้

อัญชลี แจ่มเจริญ และคนอื่นๆ (2526 : 91-92) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ คือ

1. ให้ออกเสียงได้ถูกต้อง

2. ให้รู้ความหมายของคำศัพท์ โดยครูอาจใช้อุปกรณ์ หรือให้ทำทางประกอบในการสอน

3. ให้ใช้คำศัพท์นั้นใน โครงสร้างได้อย่างคล่องแคล่ว ตลอดจนความถูกต้องในด้าน

ไวยากรณ์ และความนิยม

4. ให้จำได้ทั้งรูปคำ ความหมาย การออกเสียง และสะกดได้ด้วย

กล่าวโดยสรุป ในการเรียนการสอนคำศัพท์มีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้เรียนสะกดคำศัพท์และออกเสียงได้ถูกต้อง รู้ความหมาย บอกความหมาย และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม

ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 15) ได้กล่าวว่า การจำคำศัพท์เป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา โดยเฉพาะการเรียนรู้อังกฤษให้ดีขึ้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำและสามารถนำมาใช้ได้ อย่างถูกต้อง คล่องแคล่วย่อมช่วยให้การเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น

พิตรวัลย์ โกวิทวที (2540 : 17-26) ได้กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญ และเป็นพื้นฐานในการที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารทุกๆด้าน โดยเฉพาะการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย ความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ของภาษา คือความรู้เกี่ยวกับระบบเสียง คำศัพท์ เป็นความรู้พื้นฐานที่จะสามารถนำไปใช้ (Use) ให้สื่อความหมายได้ถูกต้องและความต้องการ

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียนภาษาทุกภาษา เพราะการรู้คำศัพท์ช่วยให้สื่อความหมายได้ดี และการที่จำคำศัพท์ได้มากจะทำให้สามารถสื่อความหมายได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนั้นความรู้ทางด้านคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในการเรียนภาษา คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน

นอกจากการกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสอนคำศัพท์แล้ว มีนักการศึกษาหลายท่านได้เห็นความสำคัญของการเลือกคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้สอนด้วย ดังนี้

ลาโด (Lado, 1988 : 119-120 อ้างถึงใน ดวงเดือน จังพานิช, 2542: 17) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ที่ควรนำมาสอน ไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน
3. ในบทเรียนหนึ่งๆควรมีคำศัพท์ เหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การพูดสนทนาหรือพบ

เห็นคำศัพท์นั้นตามป้าโยมณา เป็นต้น

แม็ค วอร์เทอร์ (Mc Whorter, 1990 : 52) ได้กล่าวถึงการเลือกสรรคำศัพท์ควรเลือกคำศัพท์ (Be Selective) ที่มีประโยชน์และใช้มากกับตัวผู้เรียนแต่ก็ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่ต่างกันไป สิ่งที่สำคัญที่ต้องพิจารณา คือ เป้าหมายในการเรียน หรือแผนงานที่สามารถนำไปใช้หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับมากที่สุด

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 93-94) ได้กล่าวถึง คำศัพท์ที่ควรนำมาสอนว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏในหนังสือเรียน คำศัพท์ที่ปรากฏซ้ำๆ และเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนควรจะรู้และใช้เป็นโดยสอนให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้องทั้งความหมาย และวิธีใช้คำนั้น
2. คำศัพท์ที่มีประโยชน์ นักเรียนควรจะรู้จัก เพื่อใช้ในการพูดสนทนา

กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับ การเลือกคำศัพท์สำหรับการสอนนั้น ควรพิจารณาเลือกคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตจริง โดยคำนึงถึงประโยชน์ เป้าหมายในการเรียน โดยเฉพาะการเลือกสรรคำศัพท์จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับ ระดับอายุ วุฒิภาวะ และการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ

ลำดับชั้นในการสอนคำศัพท์

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการเรียนการสอนมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง ลำดับชั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ดังนี้

ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน (2522 : 95 อ้างถึงใน ดวงเดือน จังพานิช . 2542 : 19-20) กล่าวว่าในการสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กในแต่ละครั้งนั้น ครูไม่ควรสอนจำนวนคำศัพท์ให้มากเกินไป ความสามารถของเด็กที่จะเรียนได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การพยายามให้เด็กท่องจำคำศัพท์ครั้งละหลายๆ และเน้นในการสอนคำศัพท์มากเกินไปในระยะเริ่มต้นของการสอนพบว่าเป็นการสอนที่ผิดพลาดเพราะถึงแม้ว่าเด็กจะเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ได้เป็นจำนวนมากแต่เด็กไม่สามารถที่จะนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในการสื่อสารได้ จุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนรู้ทางภาษาก็คือการให้เด็กสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง สามารถพูดและออกเสียงได้รวมทั้งรู้ความแตกต่างความคล้ายคลึงกันของเสียง หรือสำเนียงที่พูดออกมาด้วย ดังนั้นการให้เด็กท่องจำคำศัพท์ต่างๆ ควรจำควบคู่ไปกับการสอนให้เด็กรู้จักใช้คำศัพท์ในรูปประโยค ซึ่งอาจจะมีลักษณะต่างๆกัน รวมทั้งการออกเสียงคำนั้นๆ ในประโยคได้อย่างถูกต้อง การสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กควรจะคำนึงถึงระดับความรู้พื้นฐาน และความสามารถในการเรียนของเด็กที่สามารถจะเรียนรู้ได้

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 150) ได้เสนอแนะลำดับชั้นในการสอนศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้นๆ เป็นคำศัพท์ยาก หรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา เพื่อที่จะได้แบ่งแยกหาวิธีการสอน และการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้นๆ
2. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่โดยครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดานอ่านให้ฟังก่อน แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม พร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด
3. การสอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย ส่วนมากใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบ เมื่อนักเรียนเข้าใจความหมายแล้ว ครูเขียนประโยคต่างๆ ซึ่งแสดงวิธีใช้คำนั้นๆ เพื่อแสดงให้เห็นความหมายเด่นชัดขึ้น

ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 119-120) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ว่า การจำคำศัพท์เป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ครูควรจะให้ให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์เก่าทุกๆวันก่อนที่เริ่มสอนคำศัพท์ใหม่ ครูควรติดบัตรคำที่เพิ่งสอนไว้ในห้อง 1-2 สัปดาห์ เพื่อให้นักเรียนเห็นตลอดเวลาจะได้จำได้ การที่นักเรียนได้รับ 4 สิ่ง คือ ได้เห็น ได้ยิน ได้พูด และได้เขียน จะช่วยให้จำความจำให้แม่นยำยิ่งขึ้น คำศัพท์ที่สอนไปแล้วไม่ควรจะแล้วกันไป ครูควรนำกลับมาใช้เป็นครั้งคราวในการเรียนต่อไปอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ครูควรจัดกิจกรรมให้มีการนำคำศัพท์นั้นๆ มาใช้ในการสื่อสารสนทนาเสมอๆ

การให้นักเรียนจับคู่กันท่องคำศัพท์ นักเรียนจะเพิ่มความกระตือรือร้นและขยันท่องมากกว่าท่องคนเดียว

การทำบัญชีคำศัพท์ มีประโยชน์มากในการช่วยจำความจำด้านตัวสะกดครูควรให้นักเรียนทำบัญชีคำศัพท์อย่างสม่ำเสมอทุกสัปดาห์ หรือ 2-3 สัปดาห์ ต่อ 1 ครั้ง

การแข่งขันระหว่างกลุ่มและการทดสอบคำศัพท์ (Test) จะทำให้นักเรียนมีกำลังใจที่จะไปท่องคำศัพท์ ครูควรแจ้งล่วงหน้าเป็นเวลาพอสมควร

การฝึกสะกดคำศัพท์พร้อมๆกัน บางครั้งถ้าเป็นคำที่มีมากกว่า 1 พยางค์ ครูควรฝึกให้นักเรียนสะกดแยกทีละพยางค์เสียก่อนจะช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์นั้นได้ง่ายขึ้น

การปรบมือให้จังหวะระหว่างการนับจำนวนหรือครูเคาะกระดานให้จังหวะแทนการปรบมือก็จะช่วยให้การฝึกนับตัวเลขสนุกสนานขึ้นกว่าเดิม ในการสอนคำศัพท์ขั้นแรกครูยังไม่ควรเน้นการสะกด แต่ควรจะให้เด็กได้ทราบความหมายของคำโดยเร็วเสียก่อน ครูอาจใช้วิธีให้ดูของจริงภาพ ให้ทายจากการบอกใบ้ หรือแสดงท่าทางให้นักเรียนดู

วิสาข์ จัฒวิตร (2541 : 74-104) ได้เสนอวิธีการสอนศัพท์สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

1. การให้คำจำกัดความ คือ การที่ครูให้คำศัพท์ หรือคำจำกัดความศัพท์ศัพท์ที่ต้องการสอนอาจให้นักเรียนเดิมคำจำกัดความหรือคำศัพท์ด้วยตนเอง คำแปลหรือคำจำกัดความนี้อาจนำมาจากพจนานุกรมในรูปแบบต่างๆ สิ่งสำคัญครูควรสอนให้นักเรียนรู้จักใช้พจนานุกรมเป็นแหล่งค้นคว้าไม่ควรยึดติดพจนานุกรมมากเกินไป

2. การเดาคำศัพท์ตามปริบท วิธีการนี้นิยมใช้กันมาก เนื่องจากผู้อ่านสามารถนำกลวิธีการอ่านเช่นนี้ไปใช้ในการอ่านอย่างอิสระโดยไม่ต้องใช้พจนานุกรมหรือครู แต่ควรเป็นกระบวนการที่ค่อยเป็นค่อยไป

3. การใช้ประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงเข้ากับความหมายของศัพท์ใหม่ (Relating new words to what is already known) ครูใช้วิธีการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับความหมายของศัพท์ใหม่ โดยใช้วิธีการต่อไปนี้

3.1 แผนภูมิความรู้ (Semantic Maps) ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักจัดโครงสร้างของข้อมูลอย่างเป็นระบบ สามารถใช้เป็นกิจกรรมก่อนอ่าน เพื่อเป็นการแนะนำศัพท์ที่สำคัญๆ แล้วยังเป็นการช่วยกระตุ้นความรู้เดิมเกี่ยวกับหัวข้อเรื่อง

3.2 แผนภูมิตำศัพท์ (Word Map or Concept of Definition) ช่วยให้นักเรียนจัดความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับคำจำกัดความออกเป็นประเภทได้ คือ กลุ่มหรือประเภท (Category) คุณสมบัติหรือลักษณะ (Properties) โครงสร้างของแผนภูมิตำศัพท์ยังช่วยให้นักเรียนได้จดจำและระลึกถึงความหมาย หรือความคิดรวบยอดของศัพท์ใหม่ๆ ได้อีกด้วย

3.3 ตารางวิเคราะห์ความหมายคำศัพท์ (Semantic Feature Analysis) คือ ตารางที่แสดงความสัมพันธ์ หรือเปรียบเทียบความหมายของคำศัพท์ การสอนโดยวิธีนี้สอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างความรู้ เนื่องจากช่วยให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของคำศัพท์ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายกว้างและคำที่มีความหมายเฉพาะ ตารางวิเคราะห์นี้ยังช่วยกระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียนที่มีเกี่ยวกับคำศัพท์คำนั้นๆ

3.4 เส้นต่างๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคำศัพท์ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน (Word Lines) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคำศัพท์เพื่อพัฒนาการความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์

3.5 การหาความสัมพันธ์ของศัพท์ใหม่กับศัพท์ หรือความคิดรวบยอดที่นักเรียนเคยรู้แล้วลดหลั่นตามลำดับ (Concept Ladder) เช่น ครูจะสอนคำว่า “ guitar ” ให้นักเรียนอภิปรายว่านักเรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับประเภท ลักษณะ และวัสดุที่ทำ

3.6 การทำนายเรื่องจากคำศัพท์ (Predict-o-gram) เป็นกลวิธีการสอนก่อนการอ่านที่ช่วยให้นักเรียนทำนายเรื่องได้จากคำศัพท์

3.7 การบอกความสัมพันธ์ของคำศัพท์จากมากไปหาน้อยหรือสูงสุดไปหาลดสุด (Semantic Gradient)

4. เสริมความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มเติม (Extending Word Meaning) โดยการนำศัพท์ที่คล้ายๆกันมาเปรียบเทียบ แยกแยะ หรือ รวมเป็นหมวดเป็นหมู่ โดยใช้วิธีต่อไปนี้

4.1 การจัดคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กัน หรือตามลักษณะที่เหมือนกันเข้าเป็นหมวดหมู่เดียวกัน (Word Sorts)

4.2 การจัดกลุ่มคำโดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของคำชนิดต่างๆ (Categorization) คล้ายๆ Word Sorts แต่ลักษณะการจัดกลุ่มต่างกันออกไป เช่น ให้ออกเสียงคำที่มีความหมายกว้าง ครอบคลุมคำที่มีความหมายแคบกว่า เป็นต้น

4.3 กิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเห็นความสัมพันธ์ที่สำคัญของความถี่รวมยอด (Post-Structured Overviews)

สรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ควรเริ่มจากคำศัพท์ที่ง่าย จำนวนคำศัพท์ ไม่มากเกินไป ใช้การเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมเข้ากับความหมายของศัพท์ใหม่ ครูต้องฝึกให้นักเรียนออกเสียงแล้วจึงสอนความหมายโดยเดาจากบริบท แล้วจึงเน้นการสะกดคำโดยใช้เทคนิคที่หลากหลายเข้ามาช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์นั้นๆ ได้ง่ายขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม

ความหมายของกิจกรรมเกม

เกมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เก่าแก่ และแพร่หลายมานานแล้ว เริ่มมีการพัฒนาเกมเพื่อการสอน และใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีความสำคัญต่อหลักสูตร ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

พวงเล็ก อุดระ (2539 : 140) ได้ให้ความหมายเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้รับ ทั้งความสนุกสนานและฝึกทักษะหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อมๆกัน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักคิด ตัดสินใจ และแสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ เกมมักมีลักษณะของการแข่งขัน ผู้เรียนจึงเกิดความตื่นตัวและรู้สึกกระฉับกระเฉง ช่วยให้อารมณ์ของห้องเรียนมีชีวิตชีวา

พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 237) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น เกมอาจเล่นเพียงคนเดียวหรือมากกว่าก็ได้ เกมอาจเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานหรือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ก็ได้ การใช้เกมในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลาย เนื่องจากได้ลงมือทำและเคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด ดังนั้นเกม จึงช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้ภาษา นอกจากนั้นเกมยังทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (อ้างถึงในชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ 2552 : 417) ที่กล่าวว่าเกมเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอะไรอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะมีผลออกมาในการรู้แพ้ - ชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้

วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

กองวิจัยทางการศึกษา (2542 : 34) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่มีคุณค่าในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญ ที่ครูผู้สอนภาษาจะนำมาใช้ในชั่วโมงเรียนหรือนอกชั่วโมงเรียนได้ดี เช่นเดียวกับเพลง ครูควรเลือกหรือดัดแปลงให้เหมาะสม กับวัยของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้และวิธีเล่น เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 2 - 3) กล่าวว่า เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมทางภาษา ที่จัดขึ้นเพื่อจะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียน โดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และเกิดการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Condition) ที่กำหนด

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542 : 32) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือสถานการณ์สมมุติที่ผู้สอนสร้างขึ้นให้ผู้เรียนเล่น ภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้โดยที่ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอะไรอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้การชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนอีกด้วย

จากความหมายของเกมดังกล่าว สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกาในการเล่นมีผลออกมาในรูปการแพ้ - ชนะเพื่อพัฒนาร่างกายและสติปัญญาก่อให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย

ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

การนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เป็นวิธีการที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนและการสอนของครู ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2551 : 365) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนาน โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 237) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ว่า

1. ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษาน่าสนใจ การที่ผู้เรียนสนใจทำให้เกิดความพยายามและเป็นแรงจูงใจที่ดี เพราะสนุกและท้าทาย

2. ทำให้เกิดบริบทการสื่อสารอย่างมีความหมาย ถึงแม้เกมจะเกี่ยวกับเนื้อหาภาษาเฉพาะเรื่อง เช่น การสะกดคำ หรือคำศัพท์ แต่ผู้เรียนต้องสื่อสารอย่างมีความหมาย เพราะต้องรู้วิธีการเล่นเกม และต้องสื่อความหมายในขณะที่เล่นเกม

3. ทำให้บทเรียนสนุกสนาน ผู้เรียนเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว

4. ทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน ไม่เครียด ทำให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวและทำให้ผู้เรียนที่ขี้อายกล้าเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะเมื่อเล่นเป็นกลุ่มเล็กๆ

5. ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษขณะเล่นเกม

6. ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

7. เกมตอบสนองปัญหาต่างๆของผู้เรียน เช่น เกมที่เกี่ยวกับการวาดรูปจะสัมพันธ์กับปัญหาด้านมิติสัมพันธ์

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536 : 3 - 4) ได้สรุปว่า เกมประกอบการสอนมีประโยชน์ ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
3. ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร่งความสนใจให้กับนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมการณ์การเรียนของนักเรียน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

ประสพ แสงสุทธิ (2534 :13) ได้สรุปว่าเกมมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน คือ การทำให้สภาพจำจของห้องเปลี่ยนไป เกมเป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนอยากเรียน อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการสอนของครู ได้ฝึกความฉับไวในการเข้าใจและปฏิบัติตามคำสั่ง นอกจากนั้นครูผู้สอนยังสามารถใช้เกมเพื่อทบทวนความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนไปแล้วอีกด้วย

พวงเล็ก อุดระ (2539 : 145) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ประกอบ การสอนดังนี้

1. ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนาน น่าเรียน น่าสนใจ
2. ผู้เรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถบ้าง จะทำให้ผ่อนคลายไม่เกิดความเครียด และเบื่อหน่าย
3. การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัวและเกิดการ เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น
4. กิจกรรมทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้ด้วยการกระทำจึงเข้าใจบทเรียน ได้ดี และมีความคงทนในการจำ
5. การทำกิจกรรม นักเรียนจะได้ฝึกทักษะทางภาษา ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาดีขึ้น
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ
7. ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม ครูจะได้ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
8. เป็นการนำหลักเกณฑ์ที่เรียน ไปใช้
9. ฝึกความมีระเบียบวินัย
10. ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม
11. ฝึกให้เอื้อเฟื้อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งเสริมความสามัคคี
12. ฝึกการคิดและการทำงานอย่างเป็นกระบวนการ
13. ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
14. การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ผู้เรียนประสบความสำเร็จใน การทำกิจกรรม ทำให้เกิดความมั่นใจในตนเอง และพัฒนาเป็นผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง

สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีประโยชน์ในการฝึกทักษะการใช้ภาษาที่ สนุกสนาน ช่วยให้อารมณ์ในห้องเรียนผ่อนคลาย ทำให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว ได้ปฏิบัติกิจกรรม ด้วยตนเองและได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนเกิดการ เรียนรู้ โดยไม่รู้ตัว

จุดมุ่งหมายในการใช้เกมสอนภาษา

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้น จะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อ ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้เกมทางภาษา ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท

2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย

3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรก ทัศนคติวัฒนธรรมที่ควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

จูไรรัตน์ ลักษณ์ะศิริ (2541 : 472) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. เพื่อเป็นการเร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น
2. เพื่อช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ทั้งในด้านคำศัพท์ ประโยค การออกเสียงภาษาอังกฤษ
3. เพื่อช่วยขจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของนักเรียน ด้วยการนำสิ่งที่ปัญหาของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น
4. เพื่อช่วยฝึกความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ และการปฏิบัติตามคำสั่ง และการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ
5. เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ว่าเป็นวิชาที่สนุก น่าสนใจและมีชีวิตชีวา

ทิสนา แวมมณี (2543 : 81 - 85) ได้เสนอจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. เพื่อฝึกทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
2. เพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม
3. เพื่อเรียนรู้ตามความเป็นจริงในสถานการณ์ต่างๆ
4. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจของผู้เรียน
5. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกาและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
6. เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด
7. เพื่อให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด (2552 : 314) กล่าวว่า กิจกรรมเกมภาษาอังกฤษ (Games) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายหรือสนุกสนานในขณะที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ กิจกรรมเกมภาษาอังกฤษที่ดีต้องสร้างเสริมสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเขาว่าปัญญาหรือทักษะการคิดและวิเคราะห์จากข้อมูลหรือประสบการณ์เบื้องต้นของผู้เรียนเอง

วีด (Weed 1975 : 303 - 304) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้เกมเพื่อสอนภาษาไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศแตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ เช่น เกม "Simon Says"
2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานจะช่วยให้ นักเรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษ และเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนอาจนำไปเล่นในห้องเรียนได้อีกด้วย
3. เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจะได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม

4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดี และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่านและเขียน เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดีอีกด้วย

ริกซัน (Rixon. 1981 : 1 - 4) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมในการเรียนการสอนภาษา คือ เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นอาจจะมีรูปแบบมากมายทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูดสื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ผู้เล่นต้องทำตามหรือพูดตามผู้เล่นคนอื่น

จากจุดมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนที่กล่าวมาในข้างต้นพอสรุปได้ว่าการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะทางภาษาที่จำเป็นในการเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ได้มีโอกาสพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และใช้ในขั้นตอนการเรียนการสอนที่หลากหลาย รวมทั้งสามารถใช้ในการทบทวนบทเรียนได้อีกด้วยและที่สำคัญคือมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ

ประเภทของเกมทางภาษา

ได้มีผู้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาตามลักษณะต่างๆดังต่อไปนี้

บารุง โคร์ตัน (2524 : 148) แบ่งเกมการสอนออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1. เกมเฉื่อย (Passive Games) หมายถึงเกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนได้เคลื่อนที่เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายมากมายนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องส่งเสียงดัง
2. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า นักเรียนจะต้องเคลื่อนไหวไปรอบๆห้อง บางครั้งอาจจะต้องออกเสียงหรือเสียงดัง



ทิสนา แชมมณี (2551: 366) ได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาไว้ 3 ประเภท คือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นสนุกสนานมากขึ้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation game) เช่น เกมเศรษฐี

เว็องศักดิ์ อ่ำไพพันธ์ (2536: 11 - 12) ได้จัดประเภทของเกมทางภาษาออกเป็น 7 กลุ่ม คือ

1. Number games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนจรรยาบรรณและความเร็ว ในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น

2. Vocabulary games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษามา ทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายและ Part of speech นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. Structure games เป็นเกมที่เกี่ยวกับเนื้อหา และ โครงสร้างของภาษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสบายใจ สนุก และไม่คิดว่าขณะนั้นกำลังทำบทฝึก โครงสร้างทางภาษาอยู่

4. Spelling games เกมนี้ถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ในภาษาอังกฤษมีจำนวนมากมาย และคำศัพท์ดังกล่าวมีการออกเสียงที่แตกต่างกัน แม้จะเขียนเหมือนกัน จึงเป็นที่สับสนแก่ผู้เรียนภาษามากพอสมควร เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation games เกมในกลุ่มนี้มุ่งให้ผู้เรียน ได้ฝึกทางด้านการให้ข้อมูลและการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการเก็บใจความและการสื่อความหมาย

6. Writing games การเขียนถือว่าเป็นทักษะที่ยากและซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่นๆ ในการเรียนภาษา เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7. Miscellaneous games เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียน ได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกมละคร การได้วาที กิจกรรมในงานสังสรรค์ เป็นต้น

แฮดฟีลด์ (Hadfield, 1999 อ้างถึงใน พรสวรรค์ สีป้อ 2550 : 80) ได้จำแนกเกมไว้ ดังนี้

1. เกมแยกประเภทสิ่งของ เช่น ผู้เรียนมีบัตรภาพ หรือบัตรคำที่เกี่ยวกับสินค้าต่างๆ และให้จัดกลุ่มบัตรเหล่านั้น โดยจำแนกว่าสินค้าใดเราจะพบในห้างสรรพสินค้า สินค้าใดพบในร้านขายของชำ

2. เกมเติมข้อมูลที่หายไป (Information gap) เกมนี้อาจจะเป็นการสื่อสารด้านเดียว เช่น ผู้เรียนคนหนึ่งมีรูปภาพ และบอกให้เพื่อนอีกคนหนึ่งวาดภาพตามที่ตนเองมี หรือเป็นการสื่อสารทั้งสองด้านก็ได้ เช่น ผู้เล่นเกมทั้งสองคนมีภาพที่เหมือนกันแต่มีความแตกต่างกันในบางจุด และให้แต่ละฝ่ายหาความแตกต่าง

3. เกมการเดา เกมที่รู้จักกันดีคือ เกม 20 คำถาม
4. เกมหาของ เช่น เกม Find Someone Who
5. เกมจับคู่ ผู้เล่นต้องจับคู่คำ ภาพ ประโยค เป็นต้น
6. เกมแลกเปลี่ยน ในการเล่นเกมนี้ผู้เล่นจะแลกเปลี่ยนสิ่งของกัน
7. Board game เช่น เกมสแครบเบิ้ล
8. เกมบทบาทสมมติ เป็นเกมที่ผู้เรียนแสดงบทบาทเป็นผู้อื่น
9. เกมจำแนกประเภท
10. เกมต่อข้อมูล

จะเห็นได้ว่าเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนภาษานั้น มีมากมายหลายประเภท โดยแบ่งไปตามลักษณะการใช้ การนำเกมมาใช้นั้นผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเกมแต่ละประเภท ว่ามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ วัยของผู้เล่นเป็นสำคัญอาจเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย หรือ กลุ่มรวม ก็ได้ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้กำหนดเกม เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เกมเพื่อควบคุมชั้นเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษา และเกมเพื่อการประเมินผล

หลักในการเลือกเกมมาใช้ประกอบการสอน

การเลือกเกมมาใช้ประกอบการสอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของคนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับคัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ทิศนา แจมมณี (2551 : 366)

เลมเลช (Lemlech, 1994 : 177 - 178) กล่าวว่าเกมเป็นการสอนทักษะได้หลายรูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา การตัดสินใจ และยังช่วยเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ คั้งนั้น ครูควรเลือกเกมให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ ความสามารถของผู้เรียน จุดมุ่งหมายของหลักสูตร และเรื่องเป็นเวลา

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 2) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมไว้ดังนี้

1. ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับสภาพชั้นเรียน อายุของเด็ก ครูต้องสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ เกมประเภทที่ให้เล่นเป็นทีมดีที่สุด
2. เกมที่มีนักเรียนเล่นคนเดียวอาจใช้เกมเล่นเป็นคู่ (Game for pairs) มาเล่นได้ ครูเป็นผู้ออกคำสั่ง
3. เกมสำหรับชั้นที่มีนักเรียนมาก ควรเป็นเกมที่มีการแข่งขันเป็นทีม คำตอบอาจใช้สัญญาณแทนการพูด เพื่อไม่ให้เสียงดังเกินไป หรือให้เล่นเกมกระดาษและดินสอ (Pencil and paper game)

นิตยา สุวรรณศรี (2540: 14) กล่าวว่าในการใช้เกมประกอบการสอน มีหลักในการเลือก ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกม ว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการสอนหรือไม่
2. คำนึงถึงช่องว่างภายในห้องเรียนที่จะใช้เล่นเกม (สถานที่)
3. จำนวนนักเรียนจะจำกัดตัวเลือกเกี่ยวกับเกม บางเกมจะเล่นได้ผลดีถ้ามีนักเรียนจำนวนมาก ในขณะที่บางเกมใช้คนเพียง 2 คน แต่บางเกมก็อาจนำมาปรับใช้ได้ ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้า
4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีมหรือรายบุคคล และบางเกมอาจใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. ควรคำนึงถึงวัยของผู้เล่นเกมด้วย เพราะตามปกติเราจะไม่อยากให้เด็กเล่นเกมของผู้ใหญ่ และไม่อยากให้ผู้ใหญ่เล่นเกมของเด็ก
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปได้ตามที่ต้องการออกกำลังหรือแสดงท่าทางอาจจะจัดให้เล่นท้ายชั่วโมง มิฉะนั้นจะเกิดความวุ่นวายจนเรียนไม่ได้ในชั่วโมงนั้น ถ้าหากต้องการหรือจำเป็นต้องเล่นเกมก่อนหน้านั้น คือต้นชั่วโมงหรือกลางชั่วโมง ก็เลือกเกมที่เรียบง่ายไม่ใช้เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่นเกมไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและแผนการดำเนินการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น

8. เตรียมวัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า หรือถ้ามีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงก็เปลี่ยนวัสดุหรือคำศัพท์ตามความเหมาะสม

9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่าจะมีการให้ของรางวัลหรือไม่ ตามปกติแล้ว ความพอใจจาก เกมเพียงพอแล้วสำหรับการเล่นเกมหรือแข่งขันแบบธรรมดา ถ้าต้องการให้รางวัลก็ควรให้เป็นส่วนหนึ่งของเกม พยายามให้ทุกคนที่เล่นมีโอกาสได้รับสิ่งของ

10. ควรมีเอกสารหรือหนังสือประกอบการเล่นเกม เพราะหนังสือเกี่ยวกับเกมจะให้นิวความคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอนและสามารถดัดแปลงเกมต่างๆ ให้เหมาะสม กับบทเรียน ข้อสำคัญพยายามให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุด

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 84) ได้เสนอหลักการในการเลือกเกมประกอบการสอน โดยสรุปได้ดังนี้

1. ใช้เวลาสั้นๆ และต้องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
2. การเล่นเกมต้องมีข้อตกลงหรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจนและครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมครูต้องควบคุมการเล่นให้ดี โดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง
3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น ควรจะเป็นเกมที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

สรุปได้ว่า หลักในการเลือกเกมประกอบการสอนภาษา ควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหา กับจุดประสงค์ วัตถุประสงค์ และระดับชั้นของผู้เรียน และต้องคำนึงถึงข้อจำกัดของเกม เกมที่ใช้ควรเป็นเกมที่ไม่น่าเบื่อ เข้าใจง่าย เป็นเกมที่สนุกสนานทำท่าย นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายแต่ครูผู้สอนต้องสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ เวลาที่ใช้ไม่ควรนานเกิน 10 - 15 นาที

วิธีใช้เกมประกอบการสอน

การสอนพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้ได้ผลควรใช้เกมประกอบบทเรียน เกมจะช่วยกระตุ้น ได้รับความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี นักเรียนได้แสดงออกถึงความสามารถทำให้มีความเชื่อมั่นในการที่จะใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร เสริมศิริ ลักษณะศิริ (2541: 500-501) ได้เสนอความคิดเห็นในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษนั้น เป็นหน้าที่และความรับผิดชอบของครูที่จะต้องมีการเตรียมการเป็นอย่างดี โดยไม่สามารถระบุเจาะจงได้ว่าควรจะใช้เกม ชนิดใดกับระดับชั้นเรียนในแต่ละชั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำเกมมาใช้ จากการที่มีผู้ทดลองใช้การเล่นเกมนักเรียนกลุ่มหนึ่งที่มีอายุ

ระหว่าง 12 - 15 ปี พิสูจน์ให้เห็นว่า เกมใช้ได้ผลดีมากที่สุด น่าสนใจ มีการเคลื่อนไหวเร็ว ตื่นเต้น และประสบความสำเร็จมากที่สุด สุภาภรณ์ ทองใบ (2538: 20 - 21) กล่าวว่าครูควรศึกษาวิธีเล่นมาล่วงหน้า รวมทั้งสามารถรู้ความหมายของศัพท์หรือ โครงสร้างที่ใช้เล่นในเกมนั้นอย่างถูกต้อง โดยครูควรแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนได้ในทันที อย่าปล่อยให้เด็กเรียนพุดผิด เพราะจะทำให้เกิดการเคยชิน เกมฝึกพูดเป็นเกมที่มีความสำคัญมาก เกือบจะพอกๆ กับการสอนใน ชั้นเรียน เพราะการเรียนรู้อาษา เป็นวิชาทักษะที่จำเป็นต้องมีการฝึกฝนให้คล่อง อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536 : 4 - 5) และ สุจริต เพียรชอบ (2531 : 215 - 216) ได้กล่าวถึงวิธีใช้เกมประกอบการสอนไว้สอดคล้องกันดังนี้

1. ในการใช้เกมแต่ละครั้ง ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ว่าต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ในด้านใด
 2. การใช้เกมจะต้องมีส่วนช่วยให้การมุ่งหมายของการสอนสัมฤทธิ์ผลและช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
 3. ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดี ว่าควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใด และเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และควรอธิบายให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่นรวมทั้งวิธีเล่น
 4. เกมการเล่นนั้นๆ จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียนไม่ใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว
 5. ในการเล่นแต่ละครั้ง ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เกิดความสามัคคีจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมของกลุ่ม
 6. กำหนดเวลาเล่นไว้ให้แน่นอน ควรใช้เวลาให้เหมาะสมกับกิจกรรม
 7. ในการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่ม ควรจัดให้นักเรียนได้คละความสามารถกัน ทั้งนักเรียนเก่งและนักเรียนที่เรียนอ่อน เพื่อให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกัน และเปิดโอกาสให้นักเรียนที่เรียนอ่อนได้มีโอกาสชนะการแข่งขันบ้าง ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดกำลังใจในการเล่น
- เรื่องศักดิ์ อำไพพันธ์ (2536: 6 - 7) กล่าวว่า ก่อนการสอนครูต้องเตรียมการสอนและอุปกรณ์ที่ใช้สอน การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนครูควรมีการเตรียมตัวดังนี้
1. การวางแผนการสอน ผู้สอนจะต้องวางแผนการสอนล่วงหน้า ซึ่งปกติแล้วเป็นงานที่สำคัญ เมื่อมีการวางแผนครูจะทราบว่าในชั่วโมงหรือเวลาที่จัดขึ้น เป็นเรื่องอะไร มีคำศัพท์

มีโครงสร้างอะไรบ้างที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นจึงมาคัดเลือกเกมที่เหมาะสม โดยพิจารณาจากองค์ประกอบที่ได้กล่าวมาแล้ว

2. การสร้างเกม หลังจากวางแผนการสอนและทราบหัวข้อ ตลอดจนสาระของเนื้อหา ครูผู้สอนจึงสรรหาและสร้างเกม ดังนี้คือ ศึกษาเกมจากแหล่งต่างๆ เช่น คำรา เอกสาร วารสาร ราชการ โทรทัศน์ หรือแหล่งอื่นๆ พร้อมทั้งเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เช่น บัตรคำ บัตรภาพ ดินสอ ปากกา ตลอดจนอุปกรณ์ที่เป็นของจริงที่ต้องใช้ การเก็บเกมที่เตรียมเสร็จแล้วนั้น ควรจัดทำที่เก็บไว้ เป็นหมวดหมู่ เช่น แยกเป็นชุดของครู ชุดของนักเรียน ชุดคำสั่ง ชุดคำถามแยกใส่ซองกล่อง หรือในตู้ที่สามารถค้นหา ตรวจสอบและนำมาใช้ได้ง่าย ที่สำคัญก็คือครูจะต้องทดลองใช้เกมนั้นก่อนที่จะนำไปใช้ในสถานการณ์จริง

กิดานันท์ มลิทอง (2540: 132) ได้กล่าวถึงวิธีใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ทำความคุ้นเคยกับเกมมาก่อนนำไปใช้ประกอบการสอน โดยอ่านกติกาเล่นหลายๆครั้ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดี
2. เลือกใช้ให้เหมาะสมกับขั้นตอนการสอน โดยพิจารณาว่าควรใช้เกมใดในขั้นตอนใด
3. อธิบายวิธีการเล่นเกมแก่ผู้เรียนอย่างชัดเจน จงตระหนักเสมอว่าเด็กทุกคนในชั้นเรียนเข้าใจวิธีการเล่น
4. ควรแสดงวิธีการเล่นด้วยตนเอง โดยยืนอยู่หน้าชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนทั้งชั้นมองเห็นอย่างทั่วถึง
5. ควรปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดไว้ในแต่ละเกมอย่างเคร่งครัด
6. ควบคุมเกมในขณะที่เล่นอย่าให้ผู้เล่นส่งเสียงดังมากเกินไป ทำให้ระเบียบวินัยของห้องเรียนเสีย
7. สังเกตปฏิกิริยาของผู้เรียนแต่ละคนในขณะที่เล่น ไม่ควรติเตียนผู้กระทำผิดอย่างรุนแรง
8. อย่าเล่นเกมนั้นนานจนเกินไป แต่ละเกมควรใช้เวลา 8-10 นาที
9. อย่าใช้เกมบางอย่างบ่อยนัก เพราะจะทำให้ผู้เรียนไม่กระตือรือร้นในการเล่น
10. ศึกษาข้อเสนอแนะของเกมแต่ละอัน เพื่อดัดแปลงวิธีเล่นให้สอดคล้องตามสภาพการเรียนการสอน

ทิสนา แคมมณี (2551 : 366 – 367) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การเลือกและการนำเสนอเกม ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอน หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วมาปรับ ดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน

2. การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน กติกาการเล่นเป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษา กติกาการเล่น และวิเคราะห์กติกาว่ากติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไรและควรดูแลให้ผู้เล่น ปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกมผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปใช้อธิบายหลังการเล่นหากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4. การอธิบายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอนแต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น การอธิบายจึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้นๆ กล่าวคือ ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียน การอธิบายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นๆ ว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่

จากวิธีการใช้เกมที่กล่าวมาแล้วนั้น สรุปได้ว่า การที่ครูจะนำเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้น ผู้สอนต้องเลือกเกมให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงก็คือ จุดมุ่งหมายของเกมที่ใช้ว่ามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ไม่ใช่มุ่งเพื่อความสนุกอย่างเดียว โดยครูต้องมีการวางแผนและเตรียมตัวมาล่วงหน้า รวมถึงมีการทดลองเล่นเกมก่อนที่ จะนำมาใช้กับนักเรียน และสิ่งที่ขาดไม่ได้ก็คือ การอธิบายหลังการเล่น

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

เพื่อให้การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษประสบความสำเร็จ ครูจะต้องเตรียมขั้นตอนในการเล่นเกมที่ให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์และความสามารถในการเลือกเกม เสริมศรี ลักษณะศิริ (2541: 473) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นของการใช้เกมประกอบการสอนว่า ในช่วงแรกครูอาจเริ่มด้วยการให้นักเรียนทราบว่า จะให้นักเรียนเล่นเกมอะไร แต่ไม่จำเป็นต้องบอกว่าเกมที่เล่นนี้จะช่วยให้นักเรียนสะกดคำหรือจำคำศัพท์ได้มากขึ้น ลำดับขั้นในการสอนเกมมีดังนี้

1. ครูอธิบายกฎเกณฑ์และวิธีการเล่น
2. สาธิตวิธีเล่น บางครั้งครูอาจจะต้องนำเด็กจำนวนหนึ่งออกมาแสดงประกอบการ

สาธิตของครู

3. ให้นักเรียนเล่นเกมนั้น โดยครูคอยช่วยเหลืออยู่ในระยะแรกๆ
4. ลงมือเล่นจริงๆ

เรื่องศักดิ์ อ่ำไพพันธ์ (2536: 7) ได้เสนอลำดับขั้นของการสอนเกมไว้ดังนี้

1. ครูบอกชื่อเกม ประวัติหรือสรุปเรื่องราวเกี่ยวกับเกมเพื่อที่จะเร้าความสนใจของ

ผู้เรียนก่อน

2. อธิบายเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ คำสั่ง แนวปฏิบัติและคำศัพท์ที่ใช้ในเกมนั้น
3. ครูสาธิตให้ดู อาจใช้วิธีการ โดยครูและนักเรียนคนใดคนหนึ่งสาธิตให้ดูก่อน หรือให้นักเรียน 2 คน หรือ 2 กลุ่ม สาธิตให้ดู อาจออกมาทำการสาธิตหน้าชั้นเรียนก็ได้
4. ครูเขียนคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์ลงบนกระดาน
5. ให้นักเรียนทดลองทำเป็นกลุ่ม
6. เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการแล้ว ครูลบคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์
7. ฝึกเล่นเกมตามขั้นตอนของแต่ละเกม
8. ปล่อยให้ผู้เล่นเกมในขณะที่กลุ่มกำลังสนใจและสนุกสนาน อย่าปล่อยให้ผู้เล่นเบื่อ

แล้วถึงหยุดเล่น

กิดานันท์ มลิทอง (2540 : 133) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนไว้ ดังนี้

1. ขั้นเลือก ควรคำนึงถึงภาษาที่ใช้ ควรเหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียนและขนาดของชั้นเรียนด้วย

2. ขั้นเตรียมการ เตรียมการใช้เกมก่อนล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่จะใช้ในการเล่นเกม

3. ขั้นการใช้เกม อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการเล่น พร้อมทั้งกำหนดกติกาอย่างชัดเจนเพื่อให้เกมเป็นไปอย่างมีระเบียบ จากนั้นลงมือเล่นเกม โดยแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม

4. ขั้นประเมินผล ถ้าหากการเล่นเกมเป็นแบบลักษณะการแข่งขัน ควรให้คะแนนสำหรับกลุ่มที่ทำได้ถูกต้อง โดยการเขียนคะแนนบนกระดาน กลุ่มใดที่ทำผิดพลาดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

จากขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ว่า ครูควรบอกชื่อเกมให้ผู้เรียนรู้จักก่อน พร้อมทั้งอธิบายวิธีการและกฎเกณฑ์การเล่น อาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนจำนวนหนึ่งออกมาสาธิตให้เพื่อน ดูตามขั้นตอนการเล่นของเกมนั้น เมื่อผู้เรียนเข้าใจวิธีการเล่นแล้ว จึงให้ผู้เรียนเล่นจริงครูควรให้ความช่วยเหลือนักเรียน และควรให้หยุดเล่นขณะที่ผู้เรียนกำลังสนุกสนาน ไม่ควรปล่อยให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อ ไปเอง

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542 : 197) ได้ให้ความหมายของคำว่าพึงพอใจ คือ สมใจ ชอบใจ และให้ความหมายของคำว่า พึงใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

ธีรพล จานงนิจ (2548 : 8) กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็น ความรู้สึก และความประทับใจที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลบรรลุถึงความต้องการ ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งทำให้เกิดความสุข จึงแสดงพฤติกรรมต่างๆออกมา เช่นการพูดจา ท่าทาง ที่แสดงออก Campbell (1976 : 17) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในที่แต่ละคนเปรียบเทียบระหว่างความคิดเห็นต่อสภาพการณ์ที่อยากให้เป็นหรือคาดหวัง หรือรู้สึกว่าสมควรจะได้รับ ผลที่ได้จะเป็นความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจเป็นการตัดสินใจของแต่ละบุคคล

Vroom (1964 : 99) ได้กล่าวถึงทฤษฎีของความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์คือความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ เป็นความสุขที่สามารถทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกทางบวกอื่นๆ

จากความหมายของความพึงพอใจที่กล่าวมาทั้งหมด สรุปความหมายได้ว่า ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ต้องการ เป็นความรู้สึกพึงพอใจ ส่วนตัวของบุคคลที่รู้สึก พอใจ ชอบใจ มีความสุข หรือยินดีที่ได้รับการตอบสนองความต้องการในสิ่งที่ขาดหายไปหรือบรรลุจุดหมาย ตามความต้องการหรือแรงจูงใจ ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวอาจลดลงหรือไม่เกิดขึ้นหากความต้องการหรือจุดหมายไม่ได้รับการตอบสนอง โดยสังเกตได้จากสายตา คำพูด และการแสดงออก

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

มาสโลว์ (Abraham H Maslow อ้างอิงใน สุขศิริ โสภณเกตุ.2544: 89) เป็นนักจิตวิทยา ได้ศึกษาความต้องการของมนุษย์ เป็นผู้ที่เน้นเกี่ยวกับความสามารถของแต่ละบุคคลในการควบคุมพฤติกรรมของตัวเอง ซึ่งตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่า “มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ ไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อต้องการได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ความต้องการสิ่งอื่นๆ ก็จะเกิดขึ้นมาอีก ความต้องการของคนเราอาจจะซ้ำซ้อนกัน ความต้องการอย่างหนึ่งอาจยังไม่ทั้งหมดไป ความต้องการอีกอย่างหนึ่งอาจเกิดขึ้นได้” ความต้องการของมนุษย์มีลำดับดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นแรกของมนุษย์เพื่อความอยู่รอด เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ ความว่าง ความปรารถนาทางเพศ ความต้องการทางด้านร่างกายเป็นเสมือนพื้นฐานที่มาก่อนความต้องการสิ่งอื่นทั้งหมด ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนที่ต่อเมื่อความต้องการทั้งหมดของคนไม่ได้รับการตอบสนอง

2. ความต้องการด้านความปลอดภัย (Safety Needs) ความมั่นคงในชีวิตทั้งที่เป็นอยู่ปัจจุบันและอนาคต ความเจริญก้าวหน้า อบอุ่นใจ

3. ความต้องการด้านสังคม (Social Needs) เป็นสิ่งที่สำคัญต่อการเกิดพฤติกรรม ต้องการให้สังคมยอมรับตนเองเข้าเป็นสมาชิก ต้องการความเป็นมิตร ความรักจากเพื่อนร่วมงาน

4. ความต้องการมีฐานะ (Esteem Needs) เป็นความอยากเด่นของสังคม มีชื่อเสียงอยากเห็นบุคคลยกย่องสรรเสริญตัวเอง อยากมีความเป็นอิสระเสรีภาพ

5. ความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization Needs) เป็นความต้องการสูงสุดของมนุษย์ และเป็นความต้องการระดับสูง เป็นความต้องการที่จะสำเร็จทุกอย่างในชีวิต ความนึกคิดที่ตนเองใฝ่ฝันไว้ ซึ่งเป็นไปได้ยากมาก

เชลเลย์ (Shelley อ้างอิงใน สุวรรณรัตน์ เพยศิริ. 2552 : 39) ได้ศึกษาความพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกใน

ทางบวก เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อเกิดความสุข ส่วนความรู้สึกทางลบคือความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วไม่สบายใจ ความรู้สึกทางบวก ความรู้สึกทางลบ และความสุข มีความสัมพันธ์อย่างซับซ้อน ระบบความสัมพันธ์ทั้งสามเรียกว่า ระบบความพึงพอใจ ซึ่งความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกในทางบวกมากกว่าความรู้สึกในทางลบ สิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกในทางบวกมากกว่าความรู้สึก ความคิดเห็น หรือความพอใจแก่มนุษย์ ได้แก่ ทรัพยากรหรือสิ่งเร้า การวิเคราะห์ระดับพึงพอใจ คือ การศึกษาว่าทรัพยากรหรือสิ่งเร้าแบบใดที่ต้องการและทำให้เกิดความพอใจ ความสุขแก่มนุษย์

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจหรือความต้องการของมนุษย์มีลำดับ 5 ระดับคือความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) ความต้องการทางด้านความปลอดภัย (Safety Needs) ความต้องการทางด้านสังคม (Social Needs) ความต้องการมีฐานะ (Esteem Needs) และความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization Needs) ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในลบความรู้สึกในทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อเกิดความสุข ส่วนความรู้สึกทางลบคือความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วเกิดความไม่สบายใจ ความพึงพอใจของบุคคลที่ทำงานอย่างเต็มความสามารถก็เพราะว่าบุคคลเหล่านั้นมีความพึงพอใจต่อผู้บริหารและงานที่ตนกระทำอยู่เช่นเดียวกับนักเรียนที่ต้องมีความพึงพอใจต่อองค์ประกอบและกระบวนการสอนคุณสมบัติของครูวิธีสอนกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลและประเมินของครู จึงจะ ประสบความสำเร็จในการเรียน

การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ เป็นทัศนคติหรือความรู้สึกในทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การที่จะวัดความพึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุดของบุคคล จำเป็นจะต้องสร้างเครื่องมือที่ช่วยในการวัดความพึงพอใจ ให้ครอบคลุมพฤติกรรมหรือตัวชี้วัดเกี่ยวกับสิ่งใด สิ่งหนึ่งนั้น มีนักวิชาการหลายท่าน ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจไว้ พอสรุปได้ดังนี้

โยธิน ศันสนบุต (2535 : 66 อ้างอิงใน จิราภรณ์ หนูลาย, 2550 : 61) กล่าวว่า มาตรฐานวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ เช่น การบริหารและการควบคุมงานและเงื่อนไขต่างๆ เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดี จึงจะทำให้ข้อมูลเป็นจริงได้

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคล เป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยา ท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและอย่างมีแบบแผน

ถวัลย์ ธาราโภชน์ (2536 : 77 อ้างในจิราภรณ์ หนูฉาย. 2550 : 61-62) ได้กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจ เป็นการวัดความรู้สึกหรือการวัดทัศนคตินั้นจะวัดออกมาในลักษณะของทิศทาง (Direction) ซึ่งมีอยู่ 2 ทิศทาง คือทางบวกหรือทางลบ และการวัดในลักษณะปริมาณ (Magnitude) ซึ่งเป็นความเข้มข้นความรุนแรง หรือระดับทัศนคติไปในทิศทางที่พึงประสงค์ หรือไม่พึงประสงค์ จะมีวิธีการวัดอยู่หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม เป็นการใช้แบบสอบถามที่มีคำอธิบายไว้อย่างเรียบร้อย เพื่อให้ทุกคนตอบออกมาเป็นแบบแผนเดียวกันวิธีนี้เป็นที่นิยมใช้มากที่สุด ในการวัดความพึงพอใจ มาตรฐานที่นิยมและใช้อยู่ในปัจจุบัน คือ มาตรฐานส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert Scales) ประกอบด้วยข้อความที่แสดงถึง ความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง มีระดับความรู้สึก 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิควิธีการที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจ โดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคล เป้าหมายไม่ว่า จะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า วิธีวัดความพึงพอใจมีหลายวิธี ถ้าเป็นการวัดความพึงพอใจตามสมรรถนะที่ครูต้องการศึกษาในชั้นเรียนก็ใช้วิธีวัดโดยการสังเกต และบันทึกผลในแบบสังเกต แต่ถ้าเป็นการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูได้ดำเนินการตามวิธีสอนจะวัดเมื่อเสร็จสิ้นหรือวัดเมื่อมีการจัดการเรียนการสอนไปครบทุกองค์ประกอบ แล้วจะวัดพร้อมกันทุกคน จะใช้วิธีการวัดโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตรฐานลิเคิร์ต (Likert Scales) ซึ่งประกอบด้วยข้อความที่แสดงถึงความพึงพอใจที่ต้องการวัดจากบุคคลหรือผู้เรียนที่มีต่อผลการใช้วิธีสอนของครู มีระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ฉนิษฐา ระวิพันธ์ (2537 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนในกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จารุวรรณ พิมพะนิษฐ์ (2540 : บทคัดย่อ) ที่นำเกมมาใช้ในการสอน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าการนำเกมมาใช้ในการสอนส่งผลดีต่อการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในด้านการเรียนสูงขึ้นและมีเจตคติต่อวิชาที่เรียนดีกว่าการสอนโดยใช้วิธีการสอนตามคู่มือครู

วิชัย สายคำอิน (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนแบบมีเกมและไม่มีเกมประกอบ พบว่า ทั้งผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ของกลุ่มที่เรียนแบบมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบแตกต่างกัน

อนุภาพ คลโสภณ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่สอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

กุลเชษฐ์ สุทธิศิริ (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้กลวิธีการเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดสุรินทร์ จำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่า การเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์มากขึ้น ในด้านความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออก ความกระตือรือร้นในการทำงาน และความร่วมมือในการทำงาน

เพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมและไม่ใช้เกม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกม

มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและมีความคงทนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ยุพิน จันทร์ศรี (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1.) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2.) นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบและการสอน ตามปกติมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จิราวรรณ ปัญญาชีวิต (2547 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนตามคู่มือครูกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหลวงและโรงเรียนชุมชนบ้านหัวปลวกอำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า 1.) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ประกอบ มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่านักเรียน ที่ได้รับการสอน ตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ.05 3.) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบหลังการเรียนมีความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ. 05 4.) นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูหลังการเรียนมีความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ.05

ณัฐมา นามวงษ์ (2548: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ที่มี ต่อความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้าน การฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบการสอนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม 4) นักเรียนที่

ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

รังสิมา แจ่มจันทา (2549: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ ที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบและ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบสูงกว่ากลุ่มควบคุม ที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 2) ความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ และกลุ่มควบคุมที่เรียน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ไม่มีเกมประกอบไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

สุวรรณรัตน์ เผยศิริ (2552 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนและศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดความสามารถในการพูด และแบบสอบถามความพึงพอใจ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ทดสอบสมมติฐานโดยการใช้สถิติทดสอบที แบบกลุ่มเดียวไม่เป็นอิสระต่อกัน (t - test for Dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT อยู่ในระดับมาก

งานวิจัยในต่างประเทศ

ลาร์รี เอ็มเมนท์ ออคัต (Larry Emmert Orcutt. 1972 :147-A) ได้ทดลองศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิกวาระ พฤติกรรม และสังกัดเกี่ยวกับภาษา วันละประมาณ 30 นาที ทุกวัน ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ โดยแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่ 2 สอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกมและกลุ่มที่ 3

สอนตามปกติ พบว่ากลุ่มเด็กที่เลือกเกมเองมีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกม ให้กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ ผลการทดลองสรุปได้ว่าเกมมีอิทธิพลต่อความสามารถในด้านภาษา วุฒิภาวะ และพฤติกรรมของผู้เรียน

เจมส์ ริชาร์ด เลวิส (James Richard Levis. 1976 : 6526-A) ได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีม มาทดลองสอนภาษาเกี่ยวกับการฝึกทักษะการใช้ Capitalization and Punctuation กับผู้เรียนทั้งหมด 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยใช้เกมแข่งขันเป็นทีม กลุ่มที่ 2 สอนโดยให้เล่นเกมแข่งขันเป็นทีมและสอนตามปกติรวมกัน กลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ ผลการทดลองปรากฏว่า วิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทำให้ผลการเรียนภาษาแตกต่างกัน

ดิกเกอร์สัน (Dickerson : 1976) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอน โดยใช้เกมที่ต้องการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active Games) และเกมที่ใช้สติปัญญาหรือเกมเฉื่อย (Passive Game) กับการสอนแบบธรรมดาเพื่อเป็นวิธีการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กระดับ 1 ของโรงเรียนรัฐบาลในโคลัมโบ จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับ คำนั้นจนครบคำใหม่ 40 คำ มีการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เล่นจะใช้บัตรคำและกระดานคำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม การเคลื่อนไหวสูงกว่าสองกลุ่ม ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าชายหรือหญิง

เลวิส (Lewis : 1976) ได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนภาษากับนักเรียนระดับ 8 จากโรงเรียนรัฐบาลในเมืองเฟรดเดริก (Frederic) จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 18 วัน กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เล่นเกมแข่งขันเป็นทีม กลุ่มที่สองสอนโดยให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีมและสอนตามปกติรวมกัน กลุ่มที่สาม สอนตามปกติ ผลการทดลองพบว่าวิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทำให้การเรียนภาษาแตกต่างกัน

พินเตอร์ (Donna Dac Krewdl Pinter. 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตำรากับผู้เรียนระดับสาม จำนวน 94 คน 4 ชั้นเรียน ความรู้สึกเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการสะกดทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังจากทดสอบ 3 สัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่สาม เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ

ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้ตำรา

จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษดีขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน มีทักษะในการแสวงหาความรู้ มีการมีความสุขในการเรียนรู้ ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายหรือสนุกสนานในขณะที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ กิจกรรมเกมภาษาอังกฤษที่ดีต้องสร้างเสริมสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรปัญญาหรือทักษะการคิดและวิเคราะห์จากข้อมูลหรือประสบการณ์เบื้องต้นของผู้เรียนเอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ อีกทั้งกิจกรรมเกม ไม่เพียงแต่จะช่วยยกระดับการเรียนรู้แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางสังคม รู้จักการวางแผนการทำงานเป็นกลุ่ม ความสามัคคีในหมู่คณะและมีมีความสุขในการเรียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน
ประถมศึกษา ในเขตตำบลบ้านโคก ศูนย์พัฒนาประสิทธิภาพเมืองใหม่บูรพา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา
2553 จำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านโคก จำนวน 30 คน โรงเรียนบ้านห้วยผักไถ จำนวน 36 คน
โรงเรียนบ้านน้ำเลา จำนวน 16 คน และ โรงเรียนบ้านกงกะยาง จำนวน 34 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 116 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง ภาคเรียน
ที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 34 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ .

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม จำนวน 9 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 1
ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอัตนัย ชนิด
เติมคำ จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 1 ชั่วโมง
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ ในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม เป็นแบบ
มาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) แบ่งระดับความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปาน
กลาง น้อย น้อยที่สุด ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้

1.1 ศึกษาตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยศึกษาเนื้อหา ขอบข่ายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีการสอน แนวการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอน รวมถึงกระบวนการวัดและประเมินผล

1.2 ศึกษาวิสัยทัศน์ พันธกิจ คุณภาพผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนบ้านกงกะยาง

1.3 ศึกษาและกำหนดเนื้อหาที่จะสอน จากหนังสือเรียน New Say Hello 5 ที่ได้รับอนุมัติจากกระทรวงศึกษาธิการและคัดเลือกเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ พื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.4 ศึกษาทฤษฎีและขั้นตอนวิธีการสอน โดยใช้กิจกรรมเกม จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.5 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม จำนวนทั้งหมด 9 แผน แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนที่ 2 ชี้นำเสนอบทเรียน ขั้นตอนที่ 3 ชี้นำฝึกปฏิบัติ ขั้นตอนที่ 4 ชี้นำไปใช้ ขั้นตอนที่ 5 การสรุปบทเรียน โดยประยุกต์มาจากแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบแบบเรียน New Say Hello

ขั้นตอนที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ได้แก่การที่ครูจัดกิจกรรม การเตรียมความพร้อม เพื่อนำเข้าสู่เรื่องที่จะสอน โดยทบทวนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะสอนที่นักเรียนมีประสบการณ์จากการเรียนมาแล้ว

ขั้นตอนที่ 2 ชี้นำเสนอบทเรียน (Presentation) กิจกรรมการเรียน การสอน นำเสนอคำศัพท์

ขั้นตอนที่ 3 ชี้นำฝึกปฏิบัติ (Practice) นักเรียนเล่นเกม

ขั้นตอนที่ 4 ชี้นำไปใช้ (Production) นักเรียนทำแบบฝึกหัด, ใบงาน

ขั้นตอนที่ 5 การสรุปบทเรียน (Wrap up) ร่วมกันสรุปคำศัพท์และสะกดคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมและความสมบูรณ์ของแผน ความสอดคล้อง

ของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ ตลอดจนการวัดและประเมินผล เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมทำการตรวจสอบอีกครั้ง และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยใช้เกณฑ์การกำหนดคะแนนความคิดเห็นรายข้อซึ่งต้องมีค่ามากกว่า 0.5 ขึ้นไป (มนสิข สิริสมบุญ, 2550 : 109 – 110) โดยมีเกณฑ์กำหนดคะแนน ความคิดเห็นของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละข้อไว้ ดังนี้

- +1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหัวข้อที่ระบุไว้จริง
- 0 ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหัวข้อที่ระบุไว้
- 1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับหัวข้อที่ระบุไว้

ซึ่งพบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผ่านการประเมินเบื้องต้น โดยผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโคกที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำผลจากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ความเหมาะสมกับเวลา และวิธีดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

1.8 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเพิ่ม-ลดกิจกรรมบางขั้นตอนเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การสร้างและหาคุณภาพมีขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีรายละเอียดดังนี้

2.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแบบอัตนัยชนิดเติมคำตอบให้สมบูรณ์

2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงศึกษาเอกสารหลักสูตร แบบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแบบอัตนัยชนิดเติมคำตอบให้สมบูรณ์ จำนวน 42 ข้อ แล้วนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) และคัดเลือกค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีเกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็นของแบบทดสอบแต่ละข้อไว้ ดังนี้

- +1 แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้จริง
- 0 ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้จริง
- 1 แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้จริง

จากการวิเคราะห์หา IOC ผลปรากฏว่าจากแบบทดสอบจำนวน 42 ข้อ ใช้ได้จริงจำนวน 42 ข้อ ซึ่งแต่ละข้อมีค่า IOC ที่ได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 จึงถือว่าเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในงานวิจัยได้ (มนสิข สัทธิตสมบุรณ์ 2550 : 109 – 110)

2.4 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโลก เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยมีค่าระหว่าง 0.2 – 0.8 และค่าอำนาจมีค่า อยู่ระหว่าง 0.2 – 1.00 และคัดเลือกข้อสอบที่เหมาะสม จำนวน 30 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบทั้งหมดไปทดลองใช้ครั้งที่ 2 เพื่อนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่าหาค่าสัมประสิทธิ์แห่งความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR – 20 Kuder Richardson 20 (มนสิข สัทธิตสมบุรณ์. 2550 : 118 – 121) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.94

2.6 นำแบบทดสอบฉบับจริงไปใช้ในการวิจัย

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจ มีรายละเอียด ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 กำหนดประเด็นเนื้อหาให้สอดคล้องกับวิธีการสอน โดยใช้กิจกรรมเกม

3.3 สร้างข้อคำถามให้สอดคล้องกับประเด็นที่กำหนดขึ้น โดยสร้างแบบสอบถาม

จำนวน 20 ข้อ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญเป็น +1, 0 หรือ -1 (มนสิข สัทธิตสมบุรณ์ 2550 : 109 – 110)

- +1 แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการวัด
- 0 ไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการวัด
- 1 แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการวัด

คัดเลือกข้อคำถามที่มีผลการประเมินค่า IOC เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 จำนวน 15 ข้อ เพื่อนำไปทดลองใช้เก็บข้อมูลต่อไป

3.4 สร้างแบบสอบถาม โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามในรูปของข้อความและตัวเลือก ผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามเป็นข้อความทางบวกจำนวน 15 ข้อ และกำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้

- | | |
|-----------|-------------------------|
| 5 หมายถึง | มีความพึงพอใจมากที่สุด |
| 4 หมายถึง | มีความพึงพอใจมาก |
| 3 หมายถึง | มีความพึงพอใจปานกลาง |
| 2 หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อย |
| 1 หมายถึง | มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

3.5 นำแบบสอบถามที่มีการปรับปรุง แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโคก จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามโดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.76

3.6 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3.7 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) แบบ One Group Pretest – Posttest Design (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540 : 60 – 61) ซึ่งมีแบบแผนการทดลองดังตาราง ที่ 4

ตารางที่ 4 แบบแผนการทดลอง

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- | | |
|----|---------------------------------|
| T1 | หมายถึงการทดสอบก่อนการทดลอง |
| X | หมายถึงการทดลองโดยใช้กิจกรรมเกม |
| T2 | หมายถึงการทดสอบหลังการทดลอง |

วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ
2. ดำเนินการทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง จำนวน 34 คน ในเวลาเรียนปกติใช้เวลาในการทดลองทั้งสิ้น 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง เพื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 25 สิงหาคม ถึง 22 กันยายน 2553
3. เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้วผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Post – test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
4. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ
5. ตรวจสอบผลการทดสอบและแบบสอบถามความพึงพอใจ แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 หากำดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ แผนการจัดการเรียนรู้และแบบสอบถาม หรือค่า IOC :Index of Item Objective Congruence

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 หาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบ

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของคำถามแต่ละข้อ
	R	แทน	จำนวนคนที่ตอบแบบทดสอบถูกในแต่ละข้อ
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

1.3 หาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ (ส่วน สายยศและอังคณา สายยศ.

2539: 249)

$$r = \frac{P_H - P_L}{N/2}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ
	P_H	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
	P_L	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบทั้งหมด

1.4 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ตามสูตรของ คูเดอริริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) โดยใช้สูตร K.R.-20

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	r_{11}	แทน	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	n	แทน	จำนวนข้อสอบในแบบทดสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของคนที่ทำถูกในแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของคนที่ทำผิดในแต่ละข้อ (เท่ากับ $1 - p$)
	s_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

1.5 แบบสอบถามความพึงพอใจ หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบของนักเรียน
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบของนักเรียนแต่ละคน ยกกำลังสองทีละตัว
N	แทน	จำนวนนักเรียน

1.6 แบบสอบถามความพึงพอใจ หาค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N(\sum D^2 - (\sum D)^2)}{N-1}}}$$

เมื่อ t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ
D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง ก่อนและหลังได้รับการสอน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง โดยใช้กิจกรรมเกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอ ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (mean)
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน (sample size)
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบค่าที (t- Distribution)
*p	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกม

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้กิจกรรมเกม

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกม

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบความแตกต่างของผลคะแนนจากการ
ทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระหว่างคะแนน
ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ซึ่งแบบทดสอบมีคะแนนเต็ม 30 คะแนนและ
แสดงความแตกต่างทางสถิติระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตร t - test for dependent
sample ปรากฏผลดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม

กลุ่มตัวอย่าง	n	ก่อนเรียน		หลังเรียน		p
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกงกะยาง	34.00	14.18	7.06	19.56	10.92	11.94*

* $p < t = .05$ (มีนัยสำคัญที่ระดับ .05)

จากตารางที่ 5 พบว่าความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 ก่อนเรียนและ หลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม

การสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม

ที่	รายการที่ประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	บรรยากาศในการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมมีความสนุกสนาน	4.29	0.79	มาก
2	มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	3.70	0.62	มาก
3	เกิดความสามัคคีระหว่างเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม	4.17	0.83	มาก
4	เกิดความสนุกสนานเมื่อได้แข่งขันเล่นเกม	4.67	0.58	มากที่สุด
5	นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น	3.70	0.71	มาก
6	กิจกรรมเกมช่วยให้มีความรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.38	0.49	มาก
7	นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียดในเวลาเรียน	4.50	0.50	มากที่สุด
8	การเล่นเกมนำให้นักเรียนจำและเขียนคำศัพท์ได้	4.05	0.60	มาก
9	นักเรียนได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม	3.85	0.74	มาก
10	นักเรียนกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการเรียน	3.73	0.75	มาก
11	นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียน	4.41	0.60	มาก
12	นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกม	4.41	0.65	มาก
13	นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ในการแข่งขันเกม	4.08	0.75	มาก
14	มีการแบ่งหน้าที่และทำตามหน้าที่ทุกคน	3.76	0.81	มาก
15	นักเรียนมีความสุขในการเรียนภาษาอังกฤษ	4.38	0.60	มาก
	รวม	4.14	0.67	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่านักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานเมื่อได้แข่งขันเล่นเกมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.67 รองลงมา ได้แก่ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียดในเวลาเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.50 และนักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.73

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยขอสรุปและอภิปรายผลดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ คือ

1. เพื่อศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5

สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
หลังจากที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเกม จำนวน 9 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ
1 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอัตนัยชนิด
เติมคำ จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 1 ชั่วโมง
3. แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม เป็นแบบ
มาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) แบ่งระดับความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง
น้อย น้อยที่สุด ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 15 ข้อ

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ดำเนินการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเกมกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เตรียมไว้ จำนวน 9 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง
3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
4. เก็บข้อมูลจากการทดลองมาทำการวิเคราะห์ค่าทางสถิติเพื่อนำไปสู่การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุป อภิปรายและให้ข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน แล้วทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที (t - Distribution) โดยใช้สูตร t - test for dependent samples

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยสรุปผลได้ดังนี้

1. ความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม อยู่ในระดับมาก มี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่านักเรียนเกิดความสนุกสนานเมื่อได้แข่งขันเล่นเกมมีค่าเฉลี่ยสูงสุดรองลงมา ได้แก่ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียดในเวลาเรียน และนักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

อภิปรายผล

จากผลวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่ค้นพบมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. ผลการศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจากเหตุผลดังนี้

1.1 วิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมมีบรรยากาศในการเรียนที่สนุกสนาน นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออก มีการเคลื่อนไหว ร่วมกันปรึกษาหารือ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน พร้อมกับได้เรียนรู้ไปกับเพื่อนๆ ได้มีโอกาสผลัดเปลี่ยนกันทำกิจกรรมด้วยความเต็มใจ และสมัครใจ จึงช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และจดจำได้ดียิ่งขึ้น เหตุผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมที่ใช้เกมประกอบในการสอนสามารถสร้างความเข้าใจให้แก่นักเรียนจึงทำให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับผลงานการวิจัยของยุพิน จันทร์ศรี (2545 : บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1.) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามปกติ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และ จารุวรรณ พิมพะนิษฐ์ (2540: บทคัดย่อ) ที่นำเกมมาใช้ในการสอน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การนำเกมมาใช้ในการสอน ส่งผลดีต่อการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในด้านการเรียนสูงขึ้นและมีเจตคติต่อวิชาที่เรียนดีกว่าการสอนโดยใช้วิธีการสอนตามคู่มือครู

1.2 ในการแข่งขันเป็นทีม โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งในอันที่จะมีผลออกมาในการรู้แพ้ - ชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง การที่ผู้เรียนสนใจทำให้เกิดความพยายาม และเป็นแรงจูงใจที่ดี เพราะสนุกและ

ทำท่าย ทำให้เกิดบริบทการเรียนรู้ที่มีความหมาย ถึงแม้เกมจะเกี่ยวกับเนื้อหาภาษาเฉพาะเรื่อง เช่น การสะกดคำ หรือคำศัพท์ แต่ผู้เรียนต้องสื่อสารอย่างมีความหมาย เพราะต้องรู้วิธีการเล่นเกม และต้องสื่อความหมายในขณะที่เล่นเกม ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ไม่เครียด และผู้เรียนที่ขี้อาย กล้าเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะเมื่อเล่นเป็นกลุ่มเล็กๆ ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษขณะเล่นเกม ได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และยังคงสนองปณิญา ด้านต่างๆ ของผู้เรียน การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน จึงช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัว เมื่อได้ฝึกเขียนคำศัพท์แม้จะถูกบ้างผิดบ้างแต่ก็ได้เรียนรู้ด้วยการกระทำ จึงจดจำบทเรียนได้ดี นักเรียนจะได้ฝึกทักษะทางภาษา โดยเฉพาะการเขียนสะกดคำศัพท์ ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม ก็ได้ฝึกความ มีระเบียบวินัย ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม ฝึกให้อើเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งเสริมความ สามัคคี ฝึกการคิดและการทำงานอย่างเป็นกระบวนการ ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการทำ กิจกรรม ทำให้เกิดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ กุลเชษฐ สุทธิดี (2544 : บทคัดย่อ) ได้ ศึกษาการใช้กลวิธีการเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อพัฒนาทักษะการ พูดยาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดสุรินทร์ จำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่าการเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ช่วย ให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดยาอังกฤษเพิ่มขึ้น และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียน ทักษะการพูดยาอังกฤษตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์มากขึ้น ในด้านความเชื่อมั่น และกล้า แสดงออก ความกระตือรือร้นในการทำงาน และความร่วมมือในการทำงาน

1.3 เกมประกอบการสอน ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน ส่งเสริมทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ ช่วยประเมินผลการเรียน โดยเฉพาะเมื่อ ผู้เรียนต้องการได้รับชัยชนะคู่แข่ง จึงทำให้เกิดความพยายามทั้งส่วนตัวและความพยายามช่วยเหลือ กันในหมู่คณะ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเพื่อช่วยเหลือกัน มีความรับผิดชอบและ ทำให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์ ช่วยให้ผู้รู้ได้เห็นพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนได้ ชัดเจนยิ่งขึ้นสอดคล้องกับ ลาร์รี เอ็มเมนต์ ออคัต (Larry Emment Orcutt, 1972 :147-A) ได้ทดลอง ศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิกาวะ พฤติกรรม และสังกัดเกี่ยวกับภาษาวันละประมาณ 30 นาทีทุกวัน ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ โดย แบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่ 2 สอนโดยครูเป็นผู้ เลือกเกมและกลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ พบว่ากลุ่มเด็กที่เลือกเกมเองมีความสามารถในการใช้ภาษา

ดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ

2. ความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีประเด็น ในการอภิปรายผลดังนี้

การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมนั้น มีบรรยากาศการเรียนการสอนที่มีความสนุกสนาน มีความเป็นกันเองระหว่างนักเรียนกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนกับครูผู้สอน นอกจากนี้ในการแข่งขันแต่ละครั้งมีชัยชนะ คำชมเชยและการยอมรับของเพื่อนๆ และครูรวมถึงรางวัลที่ได้รับเป็นแรงจูงใจทำให้นักเรียนพยายามที่จะให้ทีมของตนได้รับชัยชนะ จึงตั้งใจเรียนและทบทวนเนื้อหาที่เรียน โดยไม่รู้สึกว่าเนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความพึงพอใจของ เชลลีย์ (Shelley อ้างอิงใน สุวรรณรัตน์ เพยศิริ, 2552 :39) ได้ศึกษาความพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกในทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อเกิดความสุข ส่วนความรู้สึกทางลบคือความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วไม่สบายใจ ความรู้สึกทางบวก ความรู้สึกทางลบ และความสุข มีความสัมพันธ์อย่างซับซ้อน ระบบความสัมพันธ์ทั้งสามเรียกว่า ระบบความพึงพอใจ ซึ่งความพึงพอใจจะเกิดขึ้น เมื่อความรู้สึกในทางบวกมากกว่าความรู้สึกในทางลบ สิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกในทางบวกมากกว่าความรู้สึก ความคิดเห็น หรือความพอใจแก่มนุษย์ ได้แก่ ทรัพยากรหรือสิ่งเร้า การวิเคราะห์ระดับ พึงพอใจ คือ การศึกษาว่าทรัพยากรหรือสิ่งเร้าแบบใดที่ต้องการและทำให้เกิดความพอใจ ความสุขแก่มนุษย์

จากการวิจัยครั้งนี้ สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีประโยชน์ในการฝึกทักษะการใช้ภาษาที่สนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนในห้องเรียนผ่อนคลาย ทำให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองและได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้รู้สึกสนุกกับการเรียน เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว จึงทำให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนส่งผลให้ความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เช่น การแข่งขันประสมคำศัพท์ จากความหมายที่ครูกำหนดให้

1.2 การคัดเลือกเกม ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียนและความสนใจของนักเรียนแต่ละระดับชั้น รวมทั้งควรมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวิชาด้วย ควรเป็นเกมที่มีกติกาง่ายๆ ที่ผู้เรียนปฏิบัติได้โดยไม่สับสนและยุ่งยากเกินไป ทั้งนี้เพื่อฝึกนักเรียนให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น และควรเป็นเกมที่ใช้เวลาไม่สั้นหรือนานเกินไป

1.3 ในขณะที่นักเรียนเล่นเกม ครูควรดูแลอย่างใกล้ชิดและทั่วถึงเพื่อคอยให้คำแนะนำปรึกษาและตรวจดูผลการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนหากปรากฏว่ามีผู้เรียนคนใดมักไม่ค่อยแสดงออกหรือมีโอกาสเป็นตัวแทนของกลุ่มในการแข่ง ผู้สอนต้องคอยกระตุ้นให้ทุกคนได้แสดงออกและมีความมั่นใจในการเรียน

1.4 ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึงนักเรียนที่แข่งขันแล้วไม่เคยได้รับชัยชนะอาจรู้สึกท้อไม่มั่นใจและไม่อยากเข้าร่วมกิจกรรมอีกเพราะคิดว่าตนเองทำให้ทีมแพ้ส่วนนักเรียนที่เก่งก็มักจะพยายามแข่งขันบ่อยๆ เพราะเกิดความเชื่อมั่นว่าตนเองจะสามารถชนะได้ทุกครั้งที่แข่งขัน ในการฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม เมื่อผลการแข่งขันปรากฏว่าทีมใดแพ้ครูควรสอนให้นักเรียนให้กำลังใจกันเองภายในกลุ่มไม่ควรโทษว่าเป็นเพราะใครคนใดคนหนึ่งที่ทำให้ทีมไม่ได้รับชัยชนะเป็นการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความสามัคคีในหมู่คณะ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

1.5 ในการใช้เกมฝึกคำศัพท์นั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับผู้เรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ เพราะบางครั้งผู้เรียนไม่เข้าใจและมุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อนเพื่อเอาชัยชนะมากกว่า จนบางครั้งลืมตัวส่งเสียงดัง เพื่อเชียร์เพื่อนของตนเองจนรบกวนห้องข้างเคียงแล้วจะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถจำและเขียนคำศัพท์ได้ตามจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

1.6 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และควรเน้นให้นักเรียนมีการแบ่งหน้าที่และทำตามหน้าที่ทุกคนซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ศึกษาความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนในเนื้อหาและระดับชั้นอื่นๆ

2.2 ศึกษาวิธีการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางด้านการอ่านและการเขียน

2.3 ศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและความพึงพอใจต่อวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน

2.4 ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและความเชื่อมั่นในตนเองต่อวิชาภาษาอังกฤษ

บรรณานุกรม

- กรรณิกา ไสสม. (2548). การใช้กิจกรรมผังความสัมพันธ์ของความหมายร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ด้านคำศัพท์และความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- กัลยา ไตรศรีศิลป์. (2542). ผลของการเรียนที่เน้นทักษะกระบวนการที่มีผลต่อสัมฤทธิ์ทางการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ในระดับมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลเชษฐ์ สุทธิดี. (2544). การใช้กลวิธีการเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กุศยา แสงเดช. (2545). ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติ สำหรับครูประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : แม็ค.
- ขนิษฐา ระวิพันธ์. (2537). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการใช้เกมประกอบการสอนและการสอนปกติ. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (การประถมศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม. (อัดสำเนา).
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2542). หลากหลายวิธีสอนของครูต้นแบบ 2541 วิชาภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- จารุวรรณ พิมพะนิตย์. (2540). เปรียบเทียบความสามารถการอ่านออกเสียงคำที่ควบกล้ำด้วย ร,ล,ว วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะกับการฝึกทักษะตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จิราภรณ์ หนูลาย. (2551). ผลการใช้วิธีสอนแบบ SQ4R ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโละหาร จังหวัดพัทลุง. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยทักษิณ.

- จิราวรรณ ปัญญาชวิท. (2547). การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ. (2541). ภาษากับการสื่อสาร. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฉัตรสุดา หาญประกอบสุข. (2541). การใช้ชุดการแนะนำเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดน้ำม้า อำเภอลำพูน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษ) เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : แคนเน็กซ์อินเตอร์คออปอเรชัน.
- ฉัฐมา นามวงษ์. (2548). ผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ดวงเดือน จังพานิช. (2542). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยวิธีสอนแบบสัมพันธ์ขบข่ายความหมายและวิธีสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดวงเดือน แสงชัย. (2531). การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2533). การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเคียนสโตร์.
- _____. (2539). กิจกรรมสนุกเสริมคำศัพท์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แคมมณี. (2543). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ : เท็กซ์แอนด์เจอนัล.
- _____. (2551). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ธีรพล จำนงนิจ. (2548). ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการจัดการศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา ขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก.
- นันทิยา แสงสิน. (2527). การสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พรีนซ์.
- _____. (2545). หลักสูตรสู่การเรียนรู้. อุดรดิตต์ : คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์.
บ้านกงกะยาง, โรงเรียน. (2552) รายงานผลการจัดการเรียนการสอนประจำปีการศึกษา 2552.
เพชรบูรณ์ : โรงเรียนบ้านกงกะยาง.
- _____. (2553). หลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.
บำรุง ไตรรัตน์. (2524). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประสพ แสงสุทธิ. (2534). ปัญหาและความต้องการในการใช้เพลง เกม และบทบาทสมมติ ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษของครูผู้สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- ปาริชาติ รอดโสภ. (2542). ชุดการสอนเพื่อฝึกทักษะการเขียนเบื้องต้นสำหรับวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปราณี ทองคำ. (2546). เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ปิยะมาศ ดิ่งหมาย. (2545). การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และแรงจูงใจในการเขียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างความรู้และมนุษยนิยมแนวใหม่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษ). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สูดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- พวงเล็ก อุดระ. (2539). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิตรวัลย์ โกวิทวที. (2540). ทักษะ และเทคนิคการสอนการเขียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์วิทยาลัย.
- พิมพ์พันธ์ เคชะคุปต์. (2544). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแนวคิดวิธีและเทคนิคการสอน 1. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปเมเนจเม้นท์.

- เพ็ญศิริ แสตนศิลป์. (2545). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกม และไม่มีเกม. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.
- มนสิข สัทธสมบุรณ์. (2550). ระเบียบวิธีวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 8). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มาลี สุริยะ. (2542). การใช้กระบวนการเรียนเพื่อรอบรู้ในการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์รัฐศาสตร มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ยุพิน จันทร์ศรี. (2545). ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถใน การเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- รังสิมา แจ่มจันทา. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำ ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยแผนการ จัดการเรียนรู้ที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัย ราชภัฏเชียงใหม่.
- รัชนิวัลย์ ปะวะพะโพตะโก. (2539). เปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษระหว่างการเรียนโดยการใช้ภาพกับการเรียนโดยการใช้จินตภาพ. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- รัญจิตร์ แก้วจำปา (2544). ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ. นานมีบุ๊ค พับลิเคชัน.
- รุ่ง แก้วแดง.(2543). ปฏิวัติการศึกษาไทย.กรุงเทพฯ : มติชน.
- เรื่องศักดิ์ อำไพพันธ์. (2536). 100 Language Games. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2545). 100 Language Games. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2539). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและ ไม่มีเกมประกอบการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- วรรณพร ศีลาขาว. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : เลิฟ แอนด์ ลิฟเพรส.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2541). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : เลิฟแอนด์ลิฟเพรส.
- _____. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : แอลที เพรส.
- วิไลภรณ์ คงดาวร. (2539). เกมภาษาอังกฤษ ในกิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับ ประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจัยทางการศึกษา, กอง. (2542). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ระดับ ประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- วิชาการ, กรม. (2539). กระทรวงศึกษาธิการ. การสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2545). สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ).
- วิชัย สายคำอิน. (2541). การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิสาข์ จิตวิตร. (2541). การสอนอ่านภาษาอังกฤษ. นครปฐม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต. (2521). คู่มือครูภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สามมิตร.
- ศุภสิริ โสมาเกต. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนรู้โดยโครงการกับการ เรียนรู้ตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศูนย์พัฒนาหลักสูตร, กรมวิชาการ. (2542). แนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สมชาย อบรม. (2538). ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษประเภทต่างๆของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงและต่ำในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญ กรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต.กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สาโรช โสภีรักษ์. (2546). นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บั๊กพอยพ์

สนิท สัตโยภาส. (2545). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น. กรุงเทพฯ : 21เซ็นจูรี่.

สุจรีต เพียรชอบ. (2531). การพัฒนาการสอนภาษาไทย : เอกสารคำสอนวิชา 414630.กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). การวิจัยการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2539). แนวคิดและวิธีการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2540). แนวคิดและเทคนิควิธีสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรินติ้งเฮาส์.

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางค์ สายอุดม. (2541). การใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ : ประมวลศิลป์.

สุวรรณณี ยะกร. (2546). สอนลูก(ศิษย์) ให้เป็นด้วยกิจกรรมง่าย ๆ. กรุงเทพฯ : สถาบันการพัฒนาพื้นฐาน.

สุวรรณรัตน์ เผยศิริ. (2552). การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT.

วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 19 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

_____. (2547). การสอนคิดแก้ปัญหา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.

เสริมศรี ถักขณะศิริ. (2541). พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏพระนคร.

- ไสว พัทธขาว. (2544). หลักการสอนสำหรับการเป็นครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิตบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม. อุดรธานี.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2536). คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). การวิจัยเพื่อพัฒนาแบบทดสอบอิงปริศนาภาษาอังกฤษสำหรับใช้กับนักเรียนไทยในระดับต่าง ๆ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2541). คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2543). การพัฒนาข้อทดสอบภาษาอังกฤษให้เป็นมาตรฐาน (Development and standardization of English language tests). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2543). แนวทางการสร้างข้อทดสอบภาษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี แจ่มเจริญ. (2526). หลักการสอนและการเตรียมประสบการณ์ภาคปฏิบัติ (ระบบชุดการสอน). กรุงเทพฯ : เฉลิมชัยการพิมพ์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อารีวรรณ เข็มสะอาด. (2551). กระบวนการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- _____. (2551). 100 กิจกรรมเกมภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน.
- _____. (2552). การพัฒนาและการนำหลักสูตรภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานศึกษาสำหรับครูทุกระดับ. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- อุ้นเรื่อน เนื่องจำนง. (2549). การใช้วิธีการสอนแบบเน้นกระบวนการที่มีต่อความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎ์ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยบูรพา.

- อิสรา สารงาม. (2529). การสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Campbell, David. (1976). **If I'm in Charge Here Why is Everybody Laughing**. Allen, Texas: Argus Communications A Division Of DLM.
- Dickerson, Dolorces Powley. (1976). **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. Vol., 32 No.10: 6456.
- Finocchiaro, Marry. (1989). **English as a second/foreign language: From theory to practice**. 4thed. New Jersey: Prentice – Hall.
- Harris, (1974). Andrew. **A Language Testing Handbook**. London: McMillan Press.
- Heaton, J.B. (1975). **Writing English Language Tests**. London : Longman Group Limited.
- Jacobs, H.L. (1981). **Testing ESL Composition**. Rowley : Newbury House Publishers.
- Lado, R.(1977). **Language Teaching**. London : Longman group.
- Levis, James Richard. **The Effectiveness of Certain No stimulation Academic Games in Teaching Language Usage Skill Junior High School Students**. Dissertation Abstract. 10, 1976 : 6526-A.
- Lemlech ,Johanna Kasin. (1994). **Curriculum and Instructional Method for the Elementary and Middle School**. 3rd ed. New York : Macmillan.
- Lewis, James Richard. (1976). **The Effectiveness of Certain No simulation Academic Game in Teaching Language Usage Skill to Junior High School Student**. Dissertation Abstracts International. 10 (April 1976) : 6526 –A.
- Mc Whorter, Kathleen T. (1990). **Academic Reading**. Scott : Foresman.
- Maslow, H. (1970). **Motivation and Personality**. 2nd. Ed. New York : Harper and Row.
- Orcutt, Larry Emmet. (1972). **Child Management of Instructional Games : Effects Upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self Concept of Disadvantaged Pre-school Children**. Dissertation Abstracts. 1, : 147-A.
- Pierce. Lorraine Vakdez. (1988) **Teaching strategies for developing oral language skills**. English Teaching Forum 27 (January, :13 – 18. 1988).

- Pinter, Donna Dac Krewdl. (1977). **The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of Third Grades** . Dissertation Abstracts. 2 :710-A.
- Rixon, Shelagh. (1981). **How to use Games in Language Teaching**. London : Macmillan.
- Shelley, Maynard W.(1975). **Responding to Social Change**. Pennsylvania : Dowden, Hutchison
- Shumin K.(1997). Factors to Consider : **Developing Adult EFL Students Speaking Abilities**.
English Teaching Forum, 25(3).
- Valette & Disick . (1972). **Modern language testing**. New York : Harcourt Brace Jovanovich.
- Vroom, W.H.(1964). **Work and motivation**. New York : John Wiley and Sons Inc.
- Weed, Grechen E. (1975). **Using Games in Teaching Children**. Tokyo.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. นางพิบูลขวัญ กลิ่นมิ่ง | ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1 |
| 2. ดร. พรรณราย เทียมทัน | อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ |
| 3. ดร. กอปกานจน์ กัปตพล | อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย |

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของแบบทดสอบ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. นางพิบูลขวัญ กลิ่นมิ่ง | ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1 |
| 2. ดร. พรรณราย เทียมทัน | อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ |
| 3. ดร. กอปกานจน์ กัปตพล | อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย |

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของแบบสอบถาม

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. นางพิบูลขวัญ กลิ่นมิ่ง | ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1 |
| 2. ดร. พรรณราย เทียมทัน | อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ |
| 3. ดร. กอปกานจน์ กัปตพล | อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย |

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 3	คำศัพท์เกี่ยวกับ Occupation
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 - 6	คำศัพท์เกี่ยวกับ Description, Hobbies, Adverbs of Frequency
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 - 9	คำศัพท์เกี่ยวกับ Ordinal Numbers, Days and Months, Weather and seasons

แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนภาษาอังกฤษ

โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ แผนที่ 1

Unit 3 : My friends.

Topic : Description.

รหัสวิชา อ 15105 ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เวลา 1 ชั่วโมง ผู้สอน นางกฤษฎี มีรัตน์

1. เป้าหมายหลักของการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ

โดยการพูด และการเขียน

ตัวชี้วัด

ข้อ 1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

2. จุดประสงค์การเรียนรู้: นักเรียนสามารถ

1. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับคำคุณศัพท์ได้ (K)
2. เขียนเติมคำศัพท์ลงในประโยคเกี่ยวกับการบอกลักษณะของบุคคลได้ (K)
3. ใช้กระบวนการทางภาษาและกระบวนการกลุ่ม (P)
4. มีระเบียบวินัยในการทำงาน (A)

3. สาระสำคัญ

ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และการเขียนเติมคำศัพท์ลงในประโยคเกี่ยวกับคำคุณศัพท์ในการบอกลักษณะของบุคคลโดยใช้กระบวนการทางภาษาและกระบวนการกลุ่มและมีระเบียบวินัยในการทำงาน

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge)

วัฒนธรรม (Culture) : ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงในภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ

คำศัพท์ (Vocabulary) : straight hair, curly hair, plump, weigh , thin ,flat nose, pointed

nose

โครงสร้าง (Structure) : Q : How much do you weigh?

A : I weigh _____ kg

Q : How tall are you?

A : I am _____ cm tall.

Q : What does she look like?

A : She is plump /thin/ tall./She has curly hair/ straight hair.

หน้าที่ทางภาษา (Function) : Describing people

ทักษะกระบวนการ (Process)

ใช้ทักษะกระบวนการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attribute)

มีวินัยในการทำงาน

5. หลักฐานของการเรียนรู้

5.1 ชิ้นงาน /ภาระงาน

1. การฝึกถาม-ตอบเกี่ยวกับคำคุณศัพท์
2. ผลจากการทำแบบฝึกหัดการเติมคำในประโยค
3. ผลจากการสังเกตการปฏิบัติกิจกรรม

5.2 การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน

1. ความถูกต้องของการถาม-ตอบเกี่ยวกับคำคุณศัพท์
2. ความถูกต้องของการทำแบบฝึกหัด
3. ผลจากการสังเกตการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีการประเมิน

1. สังเกตการออกเสียง การพูด การปฏิบัติกิจกรรม
2. ตรวจสอบแบบฝึกหัด
3. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตการปฏิบัติกิจกรรม
2. แบบฝึกหัด

6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์)

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ทบทวนคำคุณศัพท์ที่บอกลักษณะที่เคยเรียนมาแล้ว เช่น big small, short tall, fat thin

2. ขั้นนำเสนอบทเรียน

2.1 ครูสอนคำศัพท์ใหม่ Curly hair (ผมหยักศก), straight hair (ผมตรง), plump (คนที่ค่อนข้างอ้วน เป็นคำที่บอกลักษณะของคนอ้วน ซึ่งสุภาพกว่าคำว่า fat) และคำว่า chubby หมายถึง คนอ้วนแบบน่ารัก แก้มขู้) โดยใช้นักเรียนเป็นสื่อจริง บัตรภาพ หรือภาพที่ตัดมาจากนิตยสาร

2.2 ครูพูดบอกลักษณะของตนเองและนักเรียน (เป็นตัวอย่างให้นักเรียนเรียนรู้จากสื่อจริง) นักเรียนพูดตาม

- I have curly hair. ชื่อนักเรียน has straight hair.

ครูทำท่าทางที่บอกความสูงและน้ำหนัก แล้วพูดตัวอย่างประโยค

- I am 160 cm. tall. How tall are you? I am ___ tall.

- I weigh 45 kg. How much do you weigh? I weigh ___ kg.

Script CD

straight hair, curly hair, tall, short, plump, thin ,flat nose, pointed nose.

Teacher : How tall are you?

Weena : I'm 140 cm. tall.

Mary : I'm 120 cm. tall.

Teacher : How much do you weigh?

Peter : I weigh 50 kg.

Winai : I weigh 35 kg

2.3 ครูพูด ประโยคคำถาม- How tall are you? คู่ให้นักเรียนตอบ ครูบอกทุกคน สมมติชื่อ Tony ตอบคำถามเรื่องน้ำหนักและลักษณะ (โดยบอกส่วนสูงและน้ำหนักของตนเองก็ได้)

2.4 ครูถามนักเรียนแต่ละคนว่า สูงเท่าไร โดยใช้ประโยค How tall are you?

2.5 ให้นักเรียนฝึกพูดถามตอบ โดยใช้ประโยคที่เรียน เช่น How are you? How much do you weight? ในครั้งที่ 2 (ครูทบทวนคำศัพท์ โครงสร้างประโยคที่เรียนในครั้งที่ 1 ก่อนให้นักเรียนฝึกตาม)

2.6 ครูชี้ไปที่นักเรียนหญิงคนหนึ่ง แล้วถาม What does she look like? นักเรียนช่วยกันตอบตามความจริง She is tall.

2.7 ครูยกตัวอย่างนักเรียนคนอื่นอีก 2 – 3 คน โดยให้นักเรียนถือบัตรคำศัพท์ (ในภาคผนวก) ที่แสดงลักษณะและสมมุติว่าเป็นนักเรียนให้นักเรียนถามตอบกันเอง

3 ชั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม

3.1 ให้นักเรียนเล่นเกม The wind is blowing โดยมีขั้นตอนการเล่นดังนี้

3.1.1 ให้นักเรียนทั้งชั้นนั่งล้อมกันเป็นวงกลม ทุกคนมีบัตรภาพ หรือบัตรคำที่เกี่ยวกับคำคุณศัพท์คนละ 1 ใบ อาจมีซ้ำกันบ้าง

3.1.2 ครูเป็นผู้ออกคำสั่ง The wind is blowing.

นักเรียน “What is the wind blowing?”

ครู The wind is blowing the one who

.....

นักเรียนที่ถือบัตรภาพหรือบัตรคำที่ตรงกับที่ครูพูดจะต้องลุกออกจากที่และสลับที่กัน ใครที่ไม่สามารถสลับที่ได้หรือถือบัตรภาพหรือบัตรคำที่ครูพูดแต่ไม่ลุกจะถูกปรับให้แก้ออกมารอบนอกวง เพื่อรอรับการลงโทษจากเพื่อนๆ (การลงโทษอยู่ในขอบเขตของการล้อเลียนกัน)

3.1.3 ครูออกคำสั่ง The wind is blowing .ไปเรื่อยๆเพื่อหาผู้ชนะหรือเมื่อมีผู้ถูกคัดออกมากชั้นจึงหยุดเกม

3.2 อภิปรายสรุปคำศัพท์ที่ได้จากการเล่นเกม

4 ชั้นนำไปใช้

นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

5 ขั้นสรุป

นักเรียนเขียนคำศัพท์คำคุณศัพท์ที่นักเรียนพบในเกม The wind is blowing

ลงสมุด

7. สื่อการเรียนรู้

1. เกม The wind is blowing
2. Worksheet 1
3. บัตรคำศัพท์เกี่ยวกับคำคุณศัพท์
4. บัตรภาพเกี่ยวกับคำคุณศัพท์
5. Script CD

8. แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. Internet

9. กิจกรรมเสนอแนะ

10. ข้อเสนอแนะของหัวหน้าสถานศึกษา หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ลงชื่อ.....

(นายปรการ ท้าวพันวงศ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านกงกะยาง

...../...../.....

11. บันทึกหลังการสอน

11.1

11.2

11.3.....

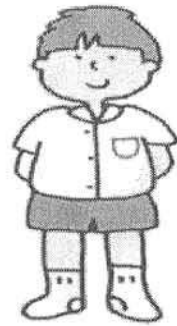
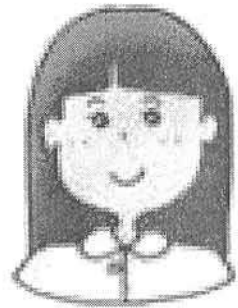
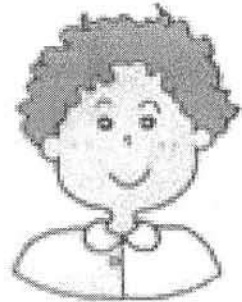
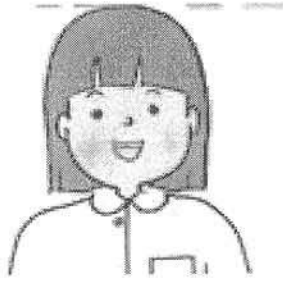
ลงชื่อ.....

(นางกฤษฎี มีรัตน์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านกงกะยาง

...../...../.....

บัตรภาพเกี่ยวกับคำคุณศัพท์



บัตรคำเกี่ยวกับคำคุณศัพท์

straight hair

curly hair

short hair

long hair

tall

short

plump

thin

weigh

centimeters

kilograms

fat

pointed nose

flat nose

แบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1



word Missing Letters.



1. A p _____ girl with s _____ hair. Her eyes are b _____. Her nose is _____, too.



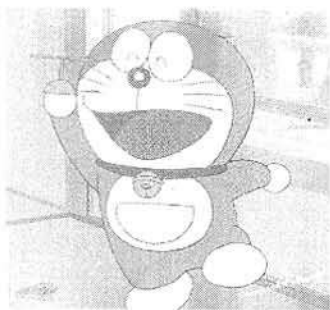
2. A t _____ woman with short s _____ hair. Her eyes are big. Her nose is p _____ed.



3. A short fat girl with curly hair. Her eyes are small. Her nose is small.



4. A thin boy with spiky hair. His eyes are large. His nose is flat.



5. A small fat boy with no hair. His eyes are large. His nose is small.

เกม The wind is blowing

ชื่อกิจกรรม : The wind is blowing

จุดประสงค์ : สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับคำบอกลักษณะได้

ระดับผู้เรียน : ระดับต้น

การจัดกลุ่ม : -

อุปกรณ์ : บัตรภาพเกี่ยวกับลักษณะของบุคคล บัตรคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะของบุคคล

วิธีดำเนินกิจกรรม :

1. ให้นักเรียนเล่นเกม The wind is blowing โดยมีขั้นตอนการเล่นดังนี้
2. ให้นักเรียนทั้งชั้นนั่งล้อมกันเป็นวงกลม ทุกคนมีบัตรภาพ หรือบัตรคำที่เกี่ยวกับคำคุณศัพท์ทีละ 1 ใบ อาจมีซ้ำกันบ้าง
3. ครูเป็นผู้ออกคำสั่ง The wind is blowing.
นักเรียน "What is the wind blowing?
ครู The wind is blowing the one who
.....
4. นักเรียนที่ถือบัตรภาพหรือบัตรคำที่ตรงกับที่ครูพูดจะต้องลุกออกจากที่และสลับที่กัน ใครที่ไม่สามารถสลับที่ได้หรือถือบัตรภาพหรือบัตรคำที่ครูพูดแต่ไม่ลุกจะถูกปรับให้เพื่อออกมารอนอกวง เพื่อรอรับการลงโทษจากเพื่อนๆ (การลงโทษอยู่ในขอบเขตของการล้อเลียนกัน)
5. ครูออกคำสั่ง The wind is blowing .ไปเรื่อยๆ เพื่อหาผู้ชนะหรือเมื่อมีผู้ถูกคัดออกมากขึ้นจึงหยุดเกม

การวัดผลและประเมินผล : สังเกตจากการเล่นเกม

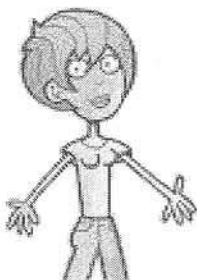
ตัวอย่าง

The wind is blowing the one who has a fat girl.

The wind is blowing the one who has a short hair girl.

The wind is blowing the one who has a thin boy.

The wind is blowing the one who has a short curly hair girl.



เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความ กระตือรือร้น ในการร่วม กิจกรรม	ปฏิบัติ กิจกรรม ด้วยความ สนุกสนาน	มีความ รับผิดชอบ	มีความใฝ่ รู้ใฝ่เรียน	มีระเบียบ วินัย	การ ประเมินผล	
							ผ่าน	ไม่ ผ่าน
23.								
24.								
25.								
26.								
27.								
28.								
29.								
30.								
31.								
32.								
33.								
34.								

หมายเหตุ มีพฤติกรรม 3 ข้อขึ้นไปจึงถือว่าผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

หลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม (Pre test - Post test)

รายวิชาภาษาอังกฤษ อ15105

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เวลา 1 ชั่วโมง

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบอัตนัยชนิดเติมคำตอบลงในช่องว่าง จำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น
 ตอนที่ 1 เขียนคำศัพท์จากรูปภาพ
 ตอนที่ 2 เลือกเขียนคำศัพท์ที่ถูกต้อง
2. ให้นักเรียนเขียนคำตอบที่ถูกต้องลงในช่องว่างที่กำหนด
 ดังตัวอย่าง

I a m a c a t

t	a	c
---	---	---

3. ถ้านักเรียนต้องการแก้ไขคำตอบให้ลบคำตอบเดิมให้สะอาดและเขียนคำตอบใหม่ลงไป

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

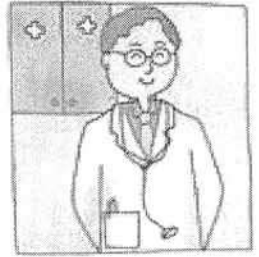
1. Kate wants to be a _____.

e	a	c	r	h	t	e
---	---	---	---	---	---	---



2. That _____ works in the hospital.

o	c	t	r	o	d
---	---	---	---	---	---



3. I work in a farm. I am a _____.

a	e	r	f	r	m
---	---	---	---	---	---



4. She works in the hospital. She looks after people's teeth.

She is a _____.

e	d	n	i	t	t	s
---	---	---	---	---	---	---



5. How is the weather in this picture?

It is _____.

i	n	r	a	y
---	---	---	---	---



6. What is the weather like today?

a. It is _____.

n	n	s	u	y
---	---	---	---	---



7. Today is _____.

i	w	d	n	y
---	---	---	---	---



8. How is the weather in this picture? It is _____.

i	h	o
---	---	---



9. Her hobby is _____.

o	o	c	i	k	n	g
---	---	---	---	---	---	---



10. Her hobby is _____, football.

i	p	a	y	n	i	g
---	---	---	---	---	---	---



11. I like to draw a picture. My hobby is _____.

d	w	a	r	i	g	n
---	---	---	---	---	---	---



12. My father is 180 cm. tall and weighs 50 kg.

He is _____ and tall.

n	i	t	h
---	---	---	---



13. What does she look like?

She has short _____ hair.

t	r	s	h	i	g	a	g
---	---	---	---	---	---	---	---



14. What does she look like?

She has long _____ hair.

c	r	u	l	y
---	---	---	---	---



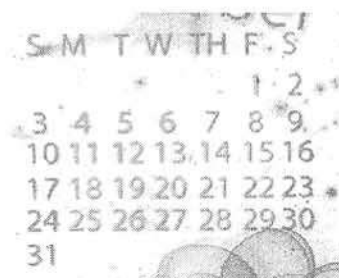
15. The woman is tall but the man is _____.

h	r	s	o	t
---	---	---	---	---



16. The last day of this month is _____.

u	s	a	n	d	y
---	---	---	---	---	---



ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

17. We don't go to school on Saturday and _____.(Sundai/Sunday)
18. _____ is before March.(January/Ganuary)
19. The last month of the year is _____.(December/Becember)
20. _____ is the last day of the week.(Satuadai/ Saturday)
21. November is _____ October and December.(bataween/between)
22. My mother works in the hospital. She helps doctor take care sick people. She wears a white suit. She's very kind. My mother is a _____. (nurse/nuezr)
23. Suwit fixes the machine. He is a _____.(mechanic / machenac)
24. When we have a toothache. We go to see the _____.(dantests/dentist)
25. What is the _____ like? It's sunny.(weather/veather)
26. It's usually rains in the _____ season. (rainy/ rainnee)
27. My father _____ cook food for me.(allwai/always)
28. We _____ go to shopping in the supermarket.(sometime/sanetime)
29. The _____ day of the week is Monday. (second/sacend)
30. The _____ day of the week is Sunday. (furist/first)

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม

คำชี้แจง

แบบสอบถามความพึงพอใจนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนประเมินความพึงพอใจที่มีต่อวิธีการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม เพื่อผู้วิจัยจะได้

ตอนที่ 1 รายการวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการเรียนการเขียนคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกม

ตอนที่ 1

ที่	รายการที่ประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	บรรยากาศในการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมมีความสนุกสนาน					
2	มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน					
3	เกิดความสามัคคีระหว่างเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม					
4	เกิดความสนุกสนานเมื่อได้แข่งขันเล่นเกม					
5	นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น					
6	กิจกรรมเกมช่วยให้มีความรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น					
7	นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียดในเวลาเรียน					
8	การเล่นเกมทำให้นักเรียนจำและเขียนคำศัพท์ได้					
9	นักเรียนได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม					
10	นักเรียนกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการเรียน					
11	นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียน					
12	นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกม					
13	นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ในการแข่งขันเกม					
14	มีการแบ่งหน้าที่และทำตามหน้าที่ทุกคน					
15	นักเรียนมีความสุขในการเรียนภาษาอังกฤษ					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตอบแบบประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ภาคผนวก ค
หนังสือราชการ



ที่ ศธ. 0564.11/1/321

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

16 สิงหาคม 2553

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.พรรณราย เทียมทัน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม

ด้วย นางกฤษฎี มีรัตน์ ปัจจุบันกำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถที่จะให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยดังกล่าว ขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เทียมสะอาด)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตครุศาสตร์

โทรศัพท์ 0-2473-7000 ต่อ 5090

โทรสาร 0-2473-7000 ต่อ 5090

ที่ ศธ. 0564.11/1/322



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

16 สิงหาคม 2553

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.กอบกาญจน์ กัปตพล

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม

ด้วย นางกฤษฎี มีรัตน์ ปัจจุบันกำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถ ที่จะให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณาให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยดังกล่าว ขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตครุศาสตร์

โทรศัพท์ 0-2473-7000 ต่อ 5090

โทรสาร 0-2473-7000 ต่อ 5090

ที่ ศธ. 0564.11/1/323



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

16 สิงหาคม 2553

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางพิบูลขวัญ กลิ่นมิ่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม

ด้วย นางกฤษฎี มีรัตน์ ปัจจุบันกำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถที่จะให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณาให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยดังกล่าว ขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตครุศาสตร์

โทรศัพท์ 0-2473-7000 ต่อ 5090

โทรสาร 0-2473-7000 ต่อ 5090



ที่ ศธ. 0564.11/1/323

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

16 สิงหาคม 2553

เรื่อง ขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือวิจัยในสถานศึกษา

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านก่งกะยาง

ด้วย นางกฤษฎิ์ มีรัตน์ ปัจจุบันกำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ จึงใคร่ขอความร่วมมือมายังท่าน ขออนุญาตใช้สถานศึกษาของท่านในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้องหาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยดังกล่าว ขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตครุศาสตร์

โทรศัพท์ 0-2473-7000 ต่อ 5090

โทรสาร 0-2473-7000 ต่อ 5090

ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง IOC ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน $\sum R$	คะแนน เฉลี่ย (IOC)	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอน โดยใช้กิจกรรมเกม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับ ระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ได้ถูกต้องเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
10. แผนการจัดการเรียนรู้มีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้ เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และ จุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น เกม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
17. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
18. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19. เวลาเหมาะสมกับกิจกรรม	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้

ภาคผนวก จ
ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบทดสอบ

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อสอบ ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของ คะแนน $\sum R$	คะแนน เฉลี่ย (IOC)	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
13	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
21	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
23	+1	0	+1	2	0.67	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

ตารางที่ 8 (ต่อ) ผลการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อสอบ ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของ คะแนน $\sum R$	คะแนน เฉลี่ย (IOC)	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
27	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
29	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
32	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
34	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
37	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
38	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
42	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบรายข้อ

ข้อ	ค่า p	การแปลผล	ค่า r	การแปลผล
1	0.21	ค่อนข้างยาก	0.41	อำนาจจำแนกสูงมาก
2	0.21	ค่อนข้างยาก	0.06	อำนาจจำแนกต่ำ
3	0.18	ยากเกินไป	0.12	อำนาจจำแนกต่ำ
4	0.29	ค่อนข้างยาก	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้
5	0.03	ยากเกินไป	0.06	อำนาจจำแนกต่ำ
6	0.41	ยากง่ายพอเหมาะ	0.47	อำนาจจำแนกสูงมาก
7	0.26	ค่อนข้างยาก	0.29	อำนาจจำแนกพอใช้
8	0.29	ค่อนข้างยาก	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้
9	0.24	ค่อนข้างยาก	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้
10	0.00	ยากเกินไป	0.00	อำนาจจำแนกต่ำ
11	0.26	ค่อนข้างยาก	0.29	อำนาจจำแนกพอใช้
12	0.21	ค่อนข้างยาก	0.29	อำนาจจำแนกพอใช้
13	0.00	ยากเกินไป	0.00	อำนาจจำแนกต่ำ
14	0.09	ยากเกินไป	0.06	อำนาจจำแนกต่ำ
15	0.26	ค่อนข้างยาก	0.53	อำนาจจำแนกสูงมาก
16	0.21	ค่อนข้างยาก	0.41	อำนาจจำแนกสูงมาก
17	0.09	ยากเกินไป	0.18	อำนาจจำแนกต่ำ
18	0.21	ค่อนข้างยาก	0.41	อำนาจจำแนกสูงมาก
19	0.24	ค่อนข้างยาก	0.35	อำนาจจำแนกสูง
20	0.24	ค่อนข้างยาก	0.47	อำนาจจำแนกสูงมาก
21	0.18	ยากเกินไป	0.12	อำนาจจำแนกต่ำ
22	0.29	ค่อนข้างยาก	0.35	อำนาจจำแนกสูง
23	0.15	ยากเกินไป	0.18	อำนาจจำแนกต่ำ
24	0.56	ค่อนข้างง่าย	0.29	อำนาจจำแนกพอใช้
25	0.41	ยากง่ายพอเหมาะ	0.12	อำนาจจำแนกต่ำ
26	0.71	ค่อนข้างง่าย	0.35	อำนาจจำแนกสูง
27	0.56	ค่อนข้างง่าย	0.29	อำนาจจำแนกพอใช้
28	0.65	ค่อนข้างง่าย	0.12	อำนาจจำแนกต่ำ

ตารางที่ 9 (ต่อ) ผลการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ รายข้อ

ข้อ	ค่า p	การแปลผล	ค่า r	การแปลผล
29	0.26	ค่อนข้างยาก	0.06	อำนาจจำแนกต่ำ
30	0.41	ยากง่ายพอเหมาะ	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้
31	0.41	ยากง่ายพอเหมาะ	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้
32	0.38	ค่อนข้างยาก	0.18	อำนาจจำแนกต่ำ
33	0.71	ค่อนข้างง่าย	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้
34	0.24	ค่อนข้างยาก	0.00	อำนาจจำแนกต่ำ
35	0.68	ค่อนข้างง่าย	0.41	อำนาจจำแนกสูงมาก
36	0.68	ค่อนข้างง่าย	0.41	อำนาจจำแนกสูงมาก
37	0.47	ยากง่ายพอเหมาะ	0.12	อำนาจจำแนกต่ำ
38	0.32	ค่อนข้างยาก	0.18	อำนาจจำแนกต่ำ
39	0.47	ยากง่ายพอเหมาะ	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้
40	0.59	ค่อนข้างง่าย	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้
41	0.71	ค่อนข้างง่าย	0.35	อำนาจจำแนกสูง
42	0.71	ค่อนข้างง่าย	0.24	อำนาจจำแนกพอใช้

หมายเหตุ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการใช้แบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ จึงตัดข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก น้อยกว่า 0.20 ออก เพื่อให้ได้ข้อสอบจำนวน 30 ข้อ

ภาคผนวก จ
ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบสอบถาม

ตารางที่ 10 ผลการประเมินจากการวิเคราะห์หาค่า IOC ของแบบสอบถามความพึงพอใจ โดย
ผู้เชี่ยวชาญ

ลำดับที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมคะแนน ΣR	คะแนนเฉลี่ย (IOC)	สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	ชอบบรรยากาศในการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
3	เกิดความสามัคคีระหว่างเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4	เกิดความสนุกสนานเมื่อได้แข่งขันเล่นเกม	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
5	นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6	กิจกรรมเกมช่วยให้มีความรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7	นักเรียนได้ฝึกทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
8	นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียด	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9	การเล่นเกมนำให้นักเรียนจำและเขียนคำศัพท์ได้	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
10	นักเรียนได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
11	นักเรียนกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการเรียน	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
12	นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้นหลังการเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม	0	0	1	1	0.33	ใช้ไม่ได้
13	นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียน	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
14	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	1	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
15	นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
16	นักเรียนได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
17	นักเรียนรู้จักแก้ปัญหาและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้	1	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
18	นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ในการแข่งขันเกม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19	มีการแบ่งหน้าที่และทำตามหน้าที่ทุกคน	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
20	นักเรียนมีความสุขในการเรียนภาษาอังกฤษ	0	1	1	2	0.67	ใช้ไม่ได้

ภาคผนวก ข
แบบประเมินเครื่องมือวิจัย

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ _____

คำชี้แจง

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมนี้จัดทำขึ้นทั้งหมด 12 แผนเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน โดยผู้วิจัยจะได้นำผลการประเมินไปวิเคราะห์หาข้อบกพร่องและปรับปรุงสำหรับใช้ในการเก็บข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นของแบบสอบถามความพึงพอใจแต่ละข้อไว้ดังนี้

+1 = แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้จริง

0 = ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้

-1 = แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

โดยใช้กิจกรรมเกม

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นต่อข้อความแต่ละข้อ โดยใช้เครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นตามสภาพจริง ดังนี้

+1 = แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้จริง

0 = ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้

-1 = แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ตอนที่ 1 องค์กรประกอบทั่วไป				
1. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเกม				
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม				
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม				
4. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และเวลา สอดคล้องกัน				
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน สอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน				
6. กำหนดสื่อการสอน สอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน				
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์				
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ได้ถูกต้องเหมาะสม				
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน				
10. แผนการจัดการเรียนรู้มีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ				

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน				
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้				
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม				
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน				
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม				
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น				
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน				
17. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม				
18. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น				
19. เวลาเหมาะสมกับกิจกรรม				

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

()

แบบประเมินแบบทดสอบ
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ _____

คำชี้แจง

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนี้จัดทำขึ้นทั้งหมด 42 ข้อ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน โดยผู้วิจัยจะได้นำผลการประเมินไปวิเคราะห์หาข้อคำถามที่มีคุณภาพ สำหรับใช้ในการเก็บข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นที่มีต่อแบบทดสอบ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นของแบบทดสอบแต่ละข้อ ไว้ดังนี้

- +1 เห็นด้วยกับข้อคำถามนั้น
- 0 ไม่แน่ใจกับข้อคำถามนั้น
- 1 ไม่เห็นด้วยกับข้อคำถามนั้น

ตารางจำแนกการออกข้อสอบวัดความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จำนวน 42 ข้อ

ชั้นที่	จุดประสงค์	ข้อสอบข้อที่
1	เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพได้	1 - 6
	เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศได้	7-11
	เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรกได้	12-16
	เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกลักษณะของบุคคลได้	17-21
2	เลือกคำศัพท์เติมลงในประโยคเกี่ยวกับวัน เดือน ปีได้	22 - 29
	เลือกคำศัพท์เติมลงในประโยคเกี่ยวกับอาชีพได้	30 - 34
	เลือกคำศัพท์เติมลงในประโยคเกี่ยวกับสภาพอากาศได้	35 - 36
	เลือกคำศัพท์เติมลงในประโยคเกี่ยวกับความถี่ของเวลาได้	37 - 39
	เลือกคำศัพท์เติมลงในประโยคเกี่ยวกับลำดับที่ได้	40 - 42

ตารางการหาค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบ (ค่า IOC)

จุดประสงค์	ข้อสอบ ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพได้	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศได้	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรกได้	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกลักษณะของบุคคลได้	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
เขียนคำศัพท์เติมลงในประโยคเกี่ยวกับวัน เดือน ปีได้	22				
	23				
	24				

จุดประสงค์	ข้อสอบ ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
เขียนคำศัพท์เต็มลงในประโยคเกี่ยวกับวัน เดือน ปีได้	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
เขียนคำศัพท์เต็มลงในประโยคเกี่ยวกับอาชีพได้	30				
	31				
	32				
	33				
	34				
เขียนคำศัพท์เต็มลงในประโยคเกี่ยวกับสภาพอากาศได้	35				
	36				
เขียนคำศัพท์เต็มลงในประโยคเกี่ยวกับความถี่ของเวลาได้	37				
	38				
	39				
เขียนคำศัพท์เต็มลงในประโยคเกี่ยวกับลำดับที่ได้	40				
	41				
	42				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

()

อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ตารางการหาค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
(ค่า IOC)

ข้อสอบ ที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของ คะแนน ΣR	คะแนนเฉลี่ย (IOC)	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

ตารางการหาค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
(ค่า IOC)

ข้อสอบ ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของ คะแนน $\sum R$	คะแนน เฉลี่ย (IOC)	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						

แบบประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ _____

คำชี้แจง

แบบสอบถามความพึงพอใจนี้จัดทำขึ้นทั้งหมด 20 ข้อเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน โดยผู้วิจัยจะได้นำผลการประเมินไปวิเคราะห์หาข้อคำถามที่มีคุณภาพสำหรับการเก็บข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 รายการวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม เกม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นของแบบสอบถามความพึงพอใจแต่ละข้อไว้ดังนี้

+1 = เห็นด้วยกับข้อคำถามนั้น

0 = ไม่แน่ใจกับข้อคำถามนั้น

-1 = ไม่เห็นด้วยกับข้อคำถามนั้น

แบบประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ

ต่อวิธีการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม

ตอนที่ 1 รายการวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการเรียนการเขียนคำศัพท์โดยใช้

กิจกรรมเกม

ที่	รายการ	ความคิดเห็นของ ผู้เรียน			ข้อเสนอ แนะ
		+1	0	-1	
1	ชอบ บรรยากาศในการเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมมีความ สนุกสนาน				
2	มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน				
3	เกิดความสามัคคีระหว่างเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม				
4	เกิดความสนุกสนานเมื่อได้แข่งขันเล่นเกม				
5	นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกันกับ ผู้อื่น				
6	กิจกรรมเกมช่วยให้มีความรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น				
7	นักเรียนได้ฝึกทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น				
8	นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียด				
9	การเล่นเกมนำให้นักเรียนจำและเขียนคำศัพท์ได้				
10	นักเรียนได้ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม				
11	นักเรียนกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการเรียน				
12	นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้นหลังการเรียน โดยใช้กิจกรรม เกม				
13	นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียน				
14	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน				
15	นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกม				
16	นักเรียนได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่				
17	นักเรียนรู้จักแก้ปัญหาและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้				

ที่	รายการ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
18	นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ในการแข่งขันเกม				
19	มีการแบ่งหน้าที่และทำตามหน้าที่ทุกคน				
20	นักเรียนมีความสุขในการเรียนภาษาอังกฤษ				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

()

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	นางกฤษฎี มีรัตน์
วัน เดือน ปี เกิด	15 มิถุนายน 2515
ที่อยู่ปัจจุบัน	29/3 ถนนราษฎร์อุทิศ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านกงกะยาง ตำบลบ้านโคก อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2537	สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยครูเพชรบูรณ์ จ.เพชรบูรณ์ ครุศาสตรบัณฑิต วิชาเอกอุตสาหกรรมศิลป์
พ.ศ.2543	สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช จ.นนทบุรี ศึกษาศาสตรบัณฑิต วิชาเอกเทคโนโลยีและสื่อสารทางการศึกษา
พ.ศ.2553	สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ.2538	อาจารย์ 1 ระดับ 3 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์
พ.ศ.2546	อาจารย์ 2 ระดับ 6 โรงเรียนบ้านกงกะยาง อ.เมือง จ.เพชรบูรณ์
พ.ศ.2550	ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านกงกะยาง อ.เมือง จ.เพชรบูรณ์