

การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1
มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

พฤษภาคม 2556

การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

พฤษภาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1
มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

พฤษภาคม 2556

หญิงน ถิ หนุ้อ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งฤดี แผลงศร

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อใช้เกมคำศัพท์พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนามและเพื่อศึกษาความสนใจของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้วยเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาชาวเวียดนามชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม จำนวน 10 คน

ผลการวิจัยพบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 93.75/93 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่า การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยได้ นอกจากนี้โดยภาพรวมจากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับชอบมาก (4.4) แสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

USING VOCABULARY GAMES TO DEVELOP THAI VOCABULARY LEARNING OF THE FIRST-YEAR
STUDENTS AT THE UNIVERSITY OF SOCIAL SCIENCES
AND HUMANITIES, HO CHI MINH CITY, VIETNAM



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Arts Degree in Teaching Thai as a Foreign Language
at Srinakharinwirot University

May 2013

Nguyen Thi Nhu Y. (2013). *Using Vocabulary Games to Develop Thai Vocabulary Learning of The First-Year Students at The University of Social Sciences and Humanities, Ho Chi Minh City, Vietnam*. Master Project, M.A. (Teaching Thai as a Foreign Language). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Assist. Prof. Rungrudee Plaengsorn.

The purposes of this research were to use vocabulary game developing Thai vocabulary learning of the first-year students at the university of social sciences and humanities, Ho Chi Minh City, Vietnam and to discover how much interest that Vietnamese students have in the vocabulary game.

The research instrument were 8 lesson plans, 9 learning achievement tests, standard of 80/80 and a vocabulary game questionnaire. The samples were 10 first-year Vietnamese students at the university of social sciences and humanities, Ho Chi Minh City, Vietnam.

The findings were as follows: learning achievement tests attained index 93.75/93, which is higher than a reseach standard of 80/80. The results of the study indicate that vocabulary game could develop Thai words learning. Questionnaires' outcomes demonstrate that the study group have very high level of satisfaction toward the vocabulary game.



งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย
จาก
สำนักงานความร่วมมือเพื่อการพัฒนาระหว่างประเทศกระทรวงการต่างประเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษา
ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยม
เวียดนาม ของ เหงียน ธิ หนือ อี้ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์



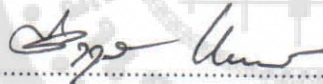
.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รุ่งฤดี แพลงสร)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

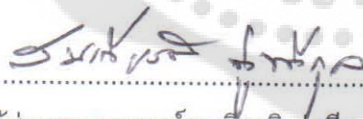


.....
(อาจารย์ ดร. วิชุกร ทองหล่อ)

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์



..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รุ่งฤดี แพลงสร)

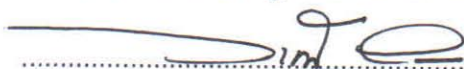


..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมเกียรติ สุทธิกุล)



..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(อาจารย์ ดร. วิชุกร ทองหล่อ)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



..... คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
(อาจารย์ ดร. วาณี ออร์จนสาธิต)

วันที่ 3 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2556

ประกาศขอบคุณการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งฤดี แผลงสร ขอรอบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งฤดี แผลงสร อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์และประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ที่ได้ชี้แนะแนวทาง ตรวจสอบแก้ไข รวมทั้งให้คำแนะนำต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ยิ่งในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความเอาใจใส่ที่อาจารย์มีให้มาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์วิชูชกร ทองหล่อ ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร และผู้ช่วยศาสตราจารย์สมเกียรติ คู่ทวีกุล กรรมการสอบสารนิพนธ์ที่ช่วยแนะนำและตรวจสอบความถูกต้องทำให้สารนิพนธ์นี้ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์สมเกียรติ คู่ทวีกุล อาจารย์พัชชยา จิตต์เมตตดา และอาจารย์ห่วนท์ วัน พุก ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการทดลอง ซึ่งอาจารย์ทั้งสามท่านได้สละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษา ข้อคิดเห็น และแนวทางในการวิจัยตลอดจนตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อันส่งผลให้งานวิจัยครั้งนี้ถูกต้องสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณสำนักงานความร่วมมือเพื่อการพัฒนาระหว่างประเทศกระทรวงการต่างประเทศ ที่ได้มอบทุนการศึกษา ระดับปริญญาโทหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในคณะมนุษยศาสตร์ที่ให้ความรู้ ความเมตตาและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยศึกษาปริญญาโท ซึ่งจะเป็นแบบอย่างของความเป็นครูสำหรับผู้วิจัยต่อไป

ขอขอบคุณอาจารย์และนักศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนามที่อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัย

ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่ที่ให้ความรักและความห่วงใยเสมอมา ขอขอบคุณพี่น้องและเพื่อน ๆ ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยในครั้งนี้ด้วย

เหิงยง ถิ หงู้อ อี้

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์.....	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์.....	7
ความหมายของคำศัพท์.....	7
ความสำคัญของคำศัพท์.....	8
หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาไทยเพื่อนำมาสอน.....	9
การเรียนการสอนคำศัพท์ในฐานะภาษาต่างประเทศ.....	10
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์.....	13
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	14
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	14
ความหมายของเกม.....	15
คุณค่าของการใช้เกมประกอบการสอน.....	15
ลักษณะของเกมประกอบการสอน.....	16
ชนิดของเกมประกอบการสอน.....	17
การใช้เกมประกอบการสอน.....	27
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	30

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	31
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	31
การประเมินประสิทธิภาพเครื่องมือ.....	33
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	35
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์.....	38
การวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษา.....	42
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	43
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	43
ความสำคัญของการวิจัย.....	43
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	43
การดำเนินการวิจัย.....	44
สรุปผลการวิจัย.....	45
อภิปรายผล.....	45
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	47
บรรณานุกรม.....	48
ภาคผนวก.....	52
ภาคผนวก ก. รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	53
ภาคผนวก ข. เครื่องมือการวิจัย.....	55
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	151

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	4
2 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	34
3 ผลการประเมินคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์.....	35
4 เวลาดำเนินการทดลอง.....	36
5 คะแนนจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักศึกษา.....	39
6 คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักศึกษา.....	40
7 ค่าประสิทธิภาพของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนของนักศึกษา.....	41
8 ความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษา.....	42



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเรียนภาษาต่างประเทศให้ประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งคือการรู้จักคำศัพท์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและพูดสื่อสารกับผู้อื่นได้ เมื่อผู้เรียนมีคลังคำในภาษามากย่อมนำคำมาใช้ในการสื่อสารได้มาก ดังที่วิจินต์ ภาณุพงศ์ (2532: 5) ได้กล่าวถึงบทบาทสำคัญของคำศัพท์ในการเรียนรู้ภาษาไว้ว่า “การจะพูดและเขียนให้ได้ใจความที่ต้องการต้องรู้จักเลือกสรรถ้อยคำมาใช้ให้เหมาะสมและการที่ฟังและอ่านให้เข้าใจจำเป็นต้องรู้จักความหมายของคำให้ดีเช่นเดียวกัน” ซึ่งสอดคล้องกับบรรณพร ศิลาขาว (2538: 15) กล่าวไว้ว่า “คำศัพท์เป็นพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้และมีก่อกำเนิดการฟัง พูด อ่าน และเขียน”

คำศัพท์จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ภาษาทุกภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านนี้ เพราะจากคำศัพท์ผู้เรียนสามารถนำมาสร้างเป็นวลีหรือประโยคในการสื่อสารได้ แต่ถ้าผู้เรียนไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์ การเรียนภาษาทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนย่อมไม่ประสบผลสำเร็จ ดังที่อนุภาพ ดลโสภณ (2542: 45) กล่าวไว้ว่า “ถ้าไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว จะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนได้ยาก การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำและสามารถนำไปใช้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ย่อมเรียนได้ผลดี คำศัพท์จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษาต่างประเทศ”

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่สอนภาษาไทยให้แก่นักศึกษาเวียดนาม ผู้วิจัยเห็นว่า อุปสรรคสำคัญประการหนึ่งสำหรับนักศึกษาจำนวนมากคือความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ความรู้ด้านคำศัพท์ หมายถึงความเข้าใจด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถด้านการใช้คำในประโยค เมื่อนักศึกษาไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังและอ่านไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้คำศัพท์ผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนด้านการเขียน นักศึกษามักสะกดคำไม่ถูกต้องและเขียนไม่ได้ใจความชัดเจน สาเหตุอาจจะเป็นเพราะว่าหลักสูตรวิชาภาษาไทยในเวียดนามส่วนมากจะให้ความสำคัญกับการสอนคำศัพท์น้อย นักศึกษามักจะเรียนศัพท์แบบแปลและพยายามท่องคำศัพท์ให้มากที่สุดเท่าที่จะจำได้ ซึ่งการเรียนแบบนี้ นักศึกษาไม่สามารถนำมาสื่อสารได้จริงในสถานการณ์ต่างๆ เพราะไม่มีโอกาสใช้ภาษาในบริบทจริง การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่ได้ผลเท่าที่ควร

นอกจากนี้ จากการศึกษาที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนภาษาไทย คณะตะวันออกศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม เรื่องปัญหาในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเอกภาษาไทย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์น้อย เนื่องจากหลักสูตรจะเน้นความรู้ด้านไทยศึกษามากกว่าด้านอื่นๆ อีกทั้งเมื่อมีการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ในบทเรียนไปแล้วนักศึกษาจดจำคำศัพท์ได้เพียงระยะเวลาอันสั้น เมื่อมีการทบทวนบทเรียนปรากฏว่า นักศึกษาส่วนใหญ่จะลืมและนำคำศัพท์มาใช้ไม่ถูกต้อง และเมื่อพิจารณาคะแนนผลการสอบของนักศึกษาพบว่า

ในส่วนของข้อสอบวัดผลด้านคำศัพท์นักศึกษาจะได้คะแนนค่อนข้างน้อยและส่งผลกระทบต่อคะแนนในส่วนของการวัดผลด้านไวยากรณ์ที่มีคำศัพท์ใหม่อยู่ในข้อสอบด้วย

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาค้นคว้าและแสวงหาแนวทางที่จะทำให้นักศึกษาเวียดนามได้พัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ เห็นว่า วิธีการเพิ่มพูนวงศัพท์มีอยู่หลายวิธี และวิธีการสอนที่ส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างหนึ่งคือการใช้กิจกรรมเกม ดังที่โจห์นสัน(Johnson. 2001: 76-161) ได้ทำวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนในระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อยและกิจกรรมปกติ เป็นสื่อการสอนในแต่ละกลุ่ม" โดยกลุ่มเกมเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกมที่ต้องเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำและกระดานคำ ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด พบว่าการสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมจะทำให้นักเรียนสนุกยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังพบว่า กลุ่มเกมเคลื่อนไหวได้รับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่มเกมเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากิจกรรมปกติ สอดคล้องกับวรรณพร ศิลาขาว (2538: บทคัดย่อ) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน" ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ และยังพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้อนุภาพ ดลโสภณ (2542: บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและสอนตามคู่มือครู" ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกัน ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

งานวิจัยดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาส่งผลต่อการเรียนของผู้เรียนมากกว่าการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ทั้งนี้เนื่องจากเกมประกอบบทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อบทเรียน ได้รับความสนใจทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น เกิดการเรียนรู้ดีขึ้น เข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำได้รวดเร็ว แม่นยำ และทนนาน รวมทั้งพัฒนาไหวพริบให้ดีขึ้น

ปัญหาและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาด้านคำศัพท์ของผู้เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ผู้วิจัยเห็นว่า ยังไม่มีผู้ใดศึกษาเรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม เพื่อให้นักศึกษาเกิดความรู้ ความคงทนในการจำคำศัพท์และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาไทยของนักศึกษาชาวเวียดนาม และยังเป็นแนวทางสำหรับอาจารย์ผู้สอนในการทำกิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอนภาษาไทยให้แก่ชาวต่างประเทศชาติอื่น ๆ อีกด้วย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อใช้เกมคำศัพท์พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม
2. เพื่อศึกษาความสนใจของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำให้เห็นผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนามที่พัฒนาขึ้นจากเดิมและทราบถึงความสนใจของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ นอกจากนี้ ยังเป็นแนวทางให้ผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศใช้เกมคำศัพท์พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนชาวต่างประเทศชาติอื่น ๆ ได้ด้วย

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชาวเวียดนาม วิชาเอกภาษาไทยชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม จำนวน 23 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชาวเวียดนาม วิชาเอกภาษาไทยชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกผู้ที่ทำคะแนนสอบได้น้อยในการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาการทดลอง

3. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลาในการดำเนินงานเริ่มตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ.2555 – เมษายน พ.ศ.2556 รายละเอียดติดตามตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน (2555-2556)											
	ม.ค. 2555	ก.พ. 2555	มี.ค. 2555	เม.ย. 2555	พ.ค. 2555	มิ.ย. 2555	ก.ค. 2555	ส.ค. 2555	ก.ย. 2555	ต.ค. 2555	พ.ย-ธ.ค. 2555	ม.ค-เม.ย. 2556
I. การเตรียมการ												
1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	↔											
2. รวบรวมข้อมูล		↔										
3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย			↔									
4. ส่งเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไข							↔					
II. การเก็บข้อมูล												
5. ทดลองกับกลุ่มทดลองและแก้ไขเครื่องมือ								↔				
6. ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง									↔			
III. การวิเคราะห์ข้อมูล											↔	
IV. การเขียนรายงานและการนำเสนอผลงาน												↔

4. ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทย

5. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยได้จากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนภาษาไทยให้แก่นักศึกษาชาวเวียดนามชั้นปีที่ 1 ที่มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม รวมทั้งประสบการณ์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้สร้างแผนการสอนจำนวน 8 แผน ส่วนเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ผู้วิจัยได้ดัดแปลงจากเกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของวัตซิน-โจนส์ (Watcyn-Jones. 2544: 1-22) และสังเวียนลักษณะติกุล (2530: 316) ดังนี้

- แผนการสอนที่ 1: ห้องเรียน
เกมบิงโก (Bingo Game)
- แผนการสอนที่ 2: ครอบครัว
เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game)
- แผนการสอนที่ 3: เครื่องแต่งกาย
เกมลูกโซ่ (Chain Game)
- แผนการสอนที่ 4: สิ่งของเครื่องใช้
เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling Game)
- แผนการสอนที่ 5: ตลาด
เกมกระซิบ (Whisper Game)
- แผนการสอนที่ 6: อวัยวะในร่างกาย
เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)
- แผนการสอนที่ 7: งานอดิเรก
เกมต่อประโยค (Broken Sentences Game)
- แผนการสอนที่ 8: นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก
เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)

6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ชนิดได้แก่

6.1 แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

6.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ ได้แก่

6.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างการเรียนจำนวน 8 ชุด

6.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนจำนวน 1 ชุด

แบบทดสอบดังกล่าวจะใช้ทดสอบความรู้ ความสามารถทางภาษาของผู้เรียน 3 เรื่อง ดังนี้

1. ความหมาย
2. การสะกดคำ
3. การใช้คำในประโยค

6.3 แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทย หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถด้านการใช้คำในประโยคภาษาไทย ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. เกมคำศัพท์ หมายถึง เกมที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์สำหรับนักศึกษาชาวเวียดนามวิชาเอกภาษาไทยชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม

3. ความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ หมายถึง ความสนใจของนักศึกษาชาวเวียดนามวิชาเอกภาษาไทยชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนามที่มีต่อเกมคำศัพท์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์พัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของนักศึกษา จึงได้ศึกษาเอกสารการสอนคำศัพท์ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนคำศัพท์ มีทั้งหมด 4 หัวข้อ ดังนี้

1.1.1 ความหมายของคำศัพท์ มีผู้ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ ดังนี้

ประสิทธิ์ กาศย์กลอน (2519: 21) ได้แบ่งความหมายของคำไว้ 3 อย่าง คือ

1. ความหมายที่แทนรูป เป็นความหมายของสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น คน สัตว์ วัตถุสิ่งของ ฯลฯ เป็นสิ่งที่สามารถมองเห็นได้
2. ความหมายที่แทนนามธรรม เป็นความหมายที่เกี่ยวกับความรู้สึก ความคิด ซึ่งไม่เกี่ยวกับรูปธรรม
3. ความหมายของคำที่บริบท หรือตำแหน่งเป็นตัวบังคับ คำประเภทนี้อยู่คำเดียวโดดจะบอกความหมายไม่ได้ จนกว่าจะนำเข้าประโยคจึงจะทราบความหมายที่แท้จริง

ศิธร แสงธนู; และ คิต พงษ์ทัต (2521: 35-41) ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา หมายถึง กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อากาศหรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง

วรรณพร ศิลาขาว (2538: 12) กล่าวว่า คำศัพท์คือกลุ่มเสียงที่มีความหมายแบ่งออกเป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น

เรื่องเดช ปันเขื่อนขันธ์ (2539: 73) ได้กล่าวไว้ว่า “คำศัพท์” เป็นคำที่มีความหมายเช่นเดียวกับ “คำ” แต่เป็นภาษาวិชาการ และนิยมใช้เป็นทางการมากกว่าไม่เป็นทางการ โดยเรียก “คำ” เพียงพยางค์เดียว ดังนั้น คำ หรือคำศัพท์ จึงเป็นเพียงคำเรียกขานคำต่างๆ ในภาษาไทยเท่านั้น

พระยาอุปทิศศิลปสาร (2544: 59) ให้ความหมายของคำว่า คำภาษาไทยหมายถึง เสียงที่พูดออกมาได้ความอย่างหนึ่ง ตามความต้องการของผู้พูด จะเป็นกี่พยางค์ก็ตาม เรียกว่า คำหนึ่ง หรือเรียกว่า คำมูล บางคำก็มีพยางค์เดียว บางคำก็มีหลายพยางค์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นา (ที่ปลูกข้าว)	เป็นคำ 1 มีพยางค์ 1 พยางค์
นาหว (เรือ)	เป็นคำ 1 มี 2 พยางค์
นาฬิกา (โมงหรือทุ่ม)	เป็นคำ 1 มี 3 พยางค์ ดังนี้ เป็นต้น

ราชบัณฑิตยสถาน (2546: 248) ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึงเสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิด โดยปกติถือว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดซึ่งมีความหมายในตัว

วัลยา ช่างขวัญยืน (2547: 1) ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึงหน่วยย่อยที่สุดในภาษาที่เจ้าของภาษารู้จักและใช้ในการพูด และเขียน คำเป็นหน่วยภาษาที่สามารถใช้ตามลำพังเพื่อสื่อสารได้

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึงกลุ่มเสียง เสียงที่พูดออกมาได้ความอย่างหนึ่ง แสดงความหมายทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ใช้ทั้งในการพูดและการเขียน และใช้ตามลำพังเพื่อสื่อสารได้

1.1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

เมื่อนักศึกษามีความรู้ด้านคำศัพท์มาก จำได้แม่นยำย่อมสามารถนำคำมาใช้ในการสื่อสารได้มาก มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ ดังนี้

วรรณพร ศิลาขาว (2538: 18) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

ทอร์นบอรี (Thornbury. 2546: 19) ได้กล่าวไว้ว่า ถ้าปราศจากไวยากรณ์ การสื่อสารเกิดขึ้นน้อยมาก หากปราศจากคำศัพท์ การสื่อสารจะไม่เกิดขึ้นเลย การเรียนรู้ไวยากรณ์อย่างเดียวไม่ทำให้พัฒนาการของการเรียนภาษาดีขึ้น แต่จะเห็นพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างมากถ้าเรียนรู้คำและสำนวนต่างๆ มากขึ้น

วัลยา ช่างขวัญยืน (2547: 2) ให้ความเห็นว่า การเรียนรู้คำศัพท์มีส่วนอย่างสำคัญในการเรียนรู้ภาษาไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ภาษาแม่หรือภาษาต่างประเทศ เนื่องจากคำศัพท์เป็นเครื่องมือพื้นฐานทางภาษาที่สำคัญที่สุดในการสื่อสาร

เดซี (Ghadessy. 1998: 24; อ้างอิงจาก ทศลักษณ์ เข็มทอง. 2549: 26-27) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็จะไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน นอกจากนี้การรู้คำศัพท์และ

ความหมายจะทำให้ผู้เรียนสามารถนำคำที่เพิ่มขึ้นมาสร้างเป็นกลุ่มคำ ข้อความหรือประโยค โดยการเรียนรู้จากหน่วยเล็กไปหาหน่วยใหญ่ จะเห็นได้ว่า การเรียนรู้คำศัพท์ที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษา

1.1.3 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาไทยเพื่อนำมาสอน

การคัดเลือกคำศัพท์เพื่อใช้ในการสอนแก่ผู้เรียนที่เรียนภาษาต่างประเทศจำเป็นต้องให้ผู้สอนควรจะมีหลักการคัดเลือกให้เหมาะสมกับวัยผู้เรียนและสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

ภิญญาพร นิตยประภา (2534: 51) กล่าวว่าลักษณะของคำในการคัดเลือกนำมาใช้ในการสอนภาษา มีดังนี้

1. ใช้คำง่ายและสั้น ให้เข้าใจได้ง่ายโดยไม่ต้องแปลความหมายอีกครั้งหนึ่ง
2. ใช้คำที่คุ้นเคย ไม่ควรใช้คำศัพท์ที่ผู้เขียนคิดขึ้นมาใหม่ เพราะจะต้องอธิบายทำให้ยาวเยิ่นเย้อไม่เหมาะกับเด็ก

3. ใช้คำพูดให้ตรงกับความหมายที่ต้องการบอกแก่ผู้อ่าน ไม่ใช้คำพูดอ้อมค้อม
4. ใช้คำที่เป็นมาตรฐานในการเขียน
5. รู้จักใช้คำต่าง ๆ ไม่ควรใช้คำซ้ำหรือคำหนึ่งคำไปบ่อย ๆ
6. ใช้คำสุภาพไม่หยาบคาย

แมคคีย์ (Mackey, 1978: 176-190; อ้างอิงจาก วรณพร ศิลาขาว, 2538: 13-15) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกคำศัพท์มาใช้ในการสอน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึงคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้และใช้ได้ถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำ (Range) หมายถึงจำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้จำนวนมากเท่าใด บัญชีความถี่ยิ่งมีค่ามากเท่านั้นเพราะคำที่จะหาได้จากแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียวนั้นๆ แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่นำมาใช้ต้องคำนึงถึงสถานการณ์ด้วย

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึงคำที่สามารถครอบคลุมหรือสามารถใช้แทนคำอื่นได้ เป็นต้น

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn ability) หมายถึงคำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น ง่าย เป็นต้น

ลาโด (Lado, 1996; อ้างอิงจากบุษริย์ ฤกษ์เมื่อง, 2552: 11) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุและสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

การคัดเลือกคำศัพท์นั้นควรจะคัดเลือกคำศัพท์ที่พบเห็นบ่อย สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ หรือคัดเลือกคำศัพท์ให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เห็นได้ว่า การนำคำศัพท์มาสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพและเกิดผลสัมฤทธิ์ ครูจำเป็นต้องศึกษาทั้งตัวผู้เรียนและพิจารณาถึงคำศัพท์ให้ลึกซึ้ง

1.14 การเรียนการสอนคำศัพท์ในฐานะภาษาต่างประเทศ

จากการศึกษาเห็นว่าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศในด้านการสอนคำศัพท์นั้นมีจำนวนน้อย ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องและสอดคล้องกับการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนภาษาต่างประเทศพื้นฐาน ดังนี้

ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน (2520: 95) กล่าวถึง การสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กในแต่ละครั้งนั้น ครูไม่ควรสอนจำนวนคำศัพท์ให้มากเกินไปจนเกินความสามารถของเด็กที่จะเรียนได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การพยายามให้เด็กท่องจำคำศัพท์ครั้งละมาก ๆ และครูเน้นการสอนคำศัพท์มากเกินไป ในระยะต้นของการสอนพบว่าเป็นการสอนที่ผิดพลาดแม้ว่าคำศัพท์จะเป็นคำที่เด็กเรียนรู้ได้มาก แต่ถ้าไม่สามารถที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ภาษาในลักษณะของการพูดได้ก็ไม่เกิดประโยชน์ จุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนรู้ทางภาษาก็คือ การให้เด็กสามารถใช้ภาษานั้นได้อย่างถูกต้อง สามารถพูดและออกเสียงได้รวมทั้งรู้ความแตกต่าง ความคล้ายคลึงของเสียงและสำเนียงที่พูดออกมาด้วย ดังนั้น การให้เด็กท่องจำคำศัพท์ต่างๆ ควรคำนึงถึงระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนของเด็กที่สามารถจะเรียนได้

ศิธร แสงธนู; และจิต พงษ์ทัต (2521: 39-40) กล่าวถึงการสอนคำศัพท์ว่า ครูควรวางจุดมุ่งหมายใหญ่ ๆ ไว้ 3 ประการคือ

1. ให้นักเรียนออกเสียงได้ถูกต้อง
2. ให้นักเรียนรู้ความหมายและคำนี้ถึงวัฒนธรรมความแตกต่างของภาษาด้วย ซึ่งในวิธีการสอนความหมายมีหลายประการเช่น

- 2.1 ใช้ของจริงหรือจำลองแสดงความหมาย
- 2.2 ใช้รูปภาพกรณีที่ไม่หาของจริงไม่ได้
- 2.3 ใช้ท่าทางประกอบ โดยครูใช้ท่าทางประกอบคำพูด เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมาย
- 2.4 การใช้ข้อความเข้าใจช่วยในการแสดงความหมาย โดยครูต้องแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจถูกต้องตามที่ต้องการ
- 2.5 การให้คำจำกัดความต้องใช้คำง่าย ๆ อธิบายไม่ให้เสียเวลา

2.6 การให้ความหมายโดยใช้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือตรงข้าม โดยเลือกใช้คำที่เรียนแล้ว

2.7 ใช้วิธีบอกคำที่มีความหมายสัมพันธ์กันหรือรากคำ

3. ต้องให้นักเรียนได้ใช้คำศัพท์นั้นๆ ในโครงสร้างนั้นๆ ได้อย่างคล่องแคล่วทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน มีความถูกต้องทั้งทางด้านไวยากรณ์ สถานการณ์ วัฒนธรรมและความนิยมของเจ้าของภาษา

บันลือ พุกกะวัน (2522: 126-127) กล่าวว่า การจำรูปคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมาก เนื่องจากปกติผู้อ่านจะใช้การกวาดสายตาและระลึกคำอ่านออกเสียง โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาการจำคำได้ดีจึงช่วยให้อ่านได้เร็ว นอกจากนี้ยังกล่าวถึงแหล่งที่ช่วยพัฒนาคำศัพท์ของผู้เรียนไว้ดังนี้

1. การฟัง ได้แก่ คำศัพท์ที่เด็กฟังแล้วทำความเข้าใจ
2. การพูด ได้แก่ การที่เด็กสามารถใช้และพูดในสถานการณ์ต่างๆ เช่น การเล่น การเรียน การพูด หรือการทำงานร่วมกัน
3. การอ่าน ได้แก่ การฝึกอ่านแล้วได้คำศัพท์และรูปแบบประโยคจากการอ่านทั้งหลาย
4. การเขียน ได้แก่ คำและการใช้คำ เด็กใช้ในการเขียนเพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิดของคนเป็นคำ ประโยค ข้อความ

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526: 120) เสนอแนะลำดับขั้นตอนในการสอนคำศัพท์สำหรับผู้เริ่มเรียนไว้ว่า ก่อนอื่นให้พิจารณาความยากง่ายของคำ โดยครูเป็นผู้พิจารณาคำศัพท์ว่าเป็นคำที่ง่ายหรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อแบ่งแยกวิธีในการสอนและฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้นๆ การฝึกออกเสียงคำใหม่ ครูควรเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน ให้นักเรียนฟังเสียงครูก่อนแล้วจึงออกเสียงตามพร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด ส่วนในเรื่องการสอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายออกจากภาษาต่างประเทศโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาแม่และควรใช้อุปกรณ์ช่วยสอน เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือ กิริยาอาการท่าทาง ประกอบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายเด่นชัด สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายของคำมีวิธีการที่หลากหลาย โดยหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาแม่ ดังนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้จัก หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำใหม่
2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนหรือตรงข้ามกับคำศัพท์ใหม่
3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยใช้คำจำกัดความง่ายๆ
4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย โดยใช้อุปกรณ์ที่หามาได้ง่าย เช่น สิ่งของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งตัว ส่วนต่างๆ ของร่างกาย ภาพลายเส้น การ์ตูน หรือครูสามารถเขียนบนกระดานไว้ที่ทันที อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายได้ทันทีไม่ต้องแปล
5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบแสดงความหมายของคำได้
6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

นอกจากนี้ การฝึกใช้คำศัพท์ควรฝึกในรูปของประโยคโดยจะต้องเป็นประโยคที่ใช้ในสถานการณ์จริง เมื่อนักเรียนรู้จักรูปประโยคแล้วอย่าสอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ซึ่งครูควรหาวิธีการฝึก

คำศัพท์ให้กว้างขวาง เช่น หากคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน ตรงข้ามกัน คำศัพท์ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ศัพท์ชนิดของคำ เป็นต้น

ประเทิน มหพันธ์ (2530: 117) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้คำศัพท์ว่า ครูควรจัดให้มีการเรียนรู้ อย่างแท้จริงโดยการอธิบายความหมายของคำนั้นๆ เปิดโอกาสให้เด็กใช้คำนั้นๆ ด้วยตนเอง กิจกรรมในการเรียนรู้ คำศัพท์ได้แก่ การสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของเด็ก การอธิบายของครู การแสดงละคร การแสดงตามบทบาท การขีดหุ่น การใช้ทัศนูปกรณ์ต่างๆ ดังนั้นคำศัพท์ที่เด็กคุ้นเคยและจำเป็นต้องใช้อยู่เสมอ ได้แก่ คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ในการรับประทานอาหาร การเล่นเกม การพักผ่อนหย่อนใจ การพบปะกับผู้อื่น เป็นต้น

อรพิน พจนานนท์ (2537: 43-45) ได้กล่าวว่า ในการสอนคำศัพท์ ครูควรจะต้องตระหนักอยู่เสมอว่ามีใช้การสอนเพียงให้เด็กเขียนได้เท่านั้น การสอนคำศัพท์มีขั้นตอนการสอนดังนี้ คือ

1. สอนให้รู้ความหมายของคำศัพท์

วิธีการ: ครูพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งใช้ภาพและของจริงประกอบการพูดทุกครั้ง ในขั้นนี้เด็กได้ฝึกทักษะการฟังและได้ความหมายของคำศัพท์จากของจริง

2. สอนให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์

วิธีการ: ครูชูภาพให้นักเรียนดู นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามภาพ ถ้านักเรียนพูดไม่ถูก ครูพุดนำให้นักเรียนพุดตาม

3. สอนให้นักเรียนอ่านคำศัพท์

วิธีการ: เมื่อนักเรียนพุดคำจากภาพได้แล้ว ครูนำบัตรคำมาให้ให้นักเรียนดู ครูอ่านนำให้นักเรียนอ่านตามจนคล่อง แล้วฝึกให้เด็กสะกดคำโดยใช้เทคนิคหลากหลายไม่ให้เกิดเบื่อ เช่น

3.1 เขียนคำศัพท์บนกระดานให้สะกดพร้อมกัน แล้วลบอักษรทีละตัว ต่อจากนั้นให้พุดซ้ำๆ จนสามารถจำได้โดยไม่ต้องมีอักษรให้ดู

3.2 ให้นักเรียนในชั้นบอกอักษรคนละตัวเรียงกันไปอย่างรวดเร็ว

3.3 ถ้าคำศัพท์นั้นมีมากกว่า 1 พยางค์ ให้แบ่งพยางค์และสะกดเป็นจังหวะ วิธีการสะกดคำดังกล่าวอาจดัดแปลงให้หลากหลายได้ เช่น เปลี่ยนแปลงให้สะกดในใจ ให้พุดโดยมีท่าทางการพุดตามปกติ แต่ไม่ให้ออกเสียงหรืออาจจะใช้สื่อการสอนต่างๆ เช่น ในกิจกรรมครูอาจใช้บัตรตัวอักษรใส่ในกระเป๋าหนึ่งแล้วดึงออกทีละตัว หรือใช้บัตรอักษรที่พับไปด้านหลังได้ เมื่อให้เด็กสะกดก็พับไปด้านหลังทีละตัว เป็นต้น

4. สอนให้เด็กเขียนคำศัพท์

วิธีการ: ในขั้นนี้เด็กทุกคนสามารถสะกดคำได้แล้ว ฝึกให้เด็กได้นำคำที่สะกดได้ไปใช้ในประโยค โดยครูอาจมีแถบประโยคหรือบทสนทนาที่เว้นคำบางคำไว้ แล้วให้เด็กได้นำคำศัพท์ที่ได้ฝึกฟัง พุด อ่านแล้วไปเขียนในประโยคให้ถูกต้อง

ศรีวิไล พลมณี (2545: 198-199) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. การจำคำศัพท์ต้องมีอะไรเชื่อมโยง จึงสอนคำศัพท์ให้เชื่อมโยงกัน เมื่อมีแล้วก็ให้ท่องด้วยการฟัง การพุดซ้ำๆ ใช้คำนั้นอย่างต่อเนื่อง

2. การสอนศัพท์ยากจะต้องนำศัพท์ที่รู้แล้ว เรียนแล้วมาล่อ

3. นอกจากวิธีการท่องเมื่อรู้จักและเข้าใจ โดยการได้ใช้ซ้ำบ่อยๆ แล้ว ครูควรสอนคำศัพท์น้อย แต่ใช้คัมภีร์กว่าสอนคำศัพท์มากเกินไปแต่ไม่ได้ใช้

4. ครูต้องขยันออกข้อสอบ มีการทดสอบหลายๆ รูปแบบอย่างสม่ำเสมอ ผู้ใหญ่ก็ตื่นเต้น แม้จะเครียดบ้างแต่จะภูมิใจในการมีสอบและถ้าสอบได้ดี แต่ต้องให้เขาเตรียมตัวเพียงพอ ซึ่งก็คือการทบทวนที่ครูต้องการนั่นเอง ไม่ได้ต้องการผลการทดสอบโดยตรง

พรรณนที โชติพงศ์ (2552: 13-14) มีความเห็นว่าการสอนคำศัพท์นั้นผู้สอนควรมีจุดมุ่งหมายของตนเองว่าเมื่อสอนผู้เรียนควรมีความรู้ได้อย่างไร ซึ่งจุดมุ่งหมายของผู้สอนแต่ละคนอาจจะไม่เหมือนกันก็ได้ แต่จุดมุ่งหมายใหญ่ๆ มีอยู่ 3 ประการ คือ

1. สอนให้ผู้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ คือสามารถจำและบอกความหมายได้ทันทีที่อ่านเขียน หรือได้ยินคำศัพท์นั้นๆ การที่จะสอนให้ผู้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์นั้นมีกลวิธีหลายประการ เช่น การแสดงประกอบ การใช้รูปภาพ ใช้ของจริง ใช้ข้อความ เป็นต้น

2. สอนให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง การที่จะให้ผู้เรียนออกเสียงได้ถูกต้อง ครูจะต้องสอนให้ผู้เรียนออกเสียงทีละคำ การสอนให้ออกเสียงได้ถูกต้องนั้นเป็นการเพิ่มทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้อีกด้วย

3. สอนให้ผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์นั้นในประโยคต่างๆ ได้ โดยให้มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างและไวยากรณ์ของภาษาได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง ทั้งด้านภาษาเขียน ภาษาอ่าน และภาษาพูด ตามความนิยมของเจ้าของภาษาด้วย

วิธีการสอนคำศัพท์มีหลักสำคัญดังนี้ ครูควรสอนความหมายคำศัพท์เป็นอันดับแรก โดยใช้เทคนิคต่างๆ เช่น ใช้ของจริง รูปภาพ เป็นต้น หลังจากนั้นสอนออกเสียงคำศัพท์นั้นๆ ให้ถูกต้อง ลำดับสุดท้ายสอนให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในประโยคหรือนำไปใช้ในการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ถูกต้อง นอกจากนี้ครูควรรวคำหนึ่งถึงจำนวนคำศัพท์ที่สอน เรียบแล้วได้ใช้ทันทีและการสอนศัพท์ต้องมีความเชื่อมโยงกัน และได้ใช้อย่างต่อเนื่อง

12 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

สุมล จักรแก้ว (2536: 92-94) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการสอนคำศัพท์ของครูกับกลยุทธ์การจำคำศัพท์ของผู้เรียน พบว่า วิธีการสอนคำศัพท์แบบมีบริบทช่วยให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้สูงกว่าวิธีแปลนั้น เพราะในการสอนคำศัพท์แบบมีบริบท 1 คำมีการใช้บริบท ได้แก่ การนำเสนอ ซึ่งเป็นทั้งสถานการณ์รูปภาพหรือของจริงขึ้นอยู่กับความหมายของคำ การตรวจสอบความเข้าใจและการให้นักเรียนยกตัวอย่าง ส่วนกลยุทธ์การจำคำศัพท์ของผู้เรียนมี 6 วิธีที่ต้องทำบ่อยและสม่ำเสมอ ได้แก่ การท่องจำ การอ่าน การเขียน การฟัง การพูด และการนำคำมาเล่นเป็นเกม ทำให้การจำคำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยวิธีบริบทสูงกว่าวิธีการแปลและจำนวนความถี่ของการใช้กลยุทธ์การจำคำศัพท์แบบมีบริบทสูงกว่าแบบแปลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บราวน์; และคนอื่นๆ (Brown; et al. 1979-1980: 1-17; อ้างอิงจาก สุมล จักรแก้ว. 2536: 58-68) กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์โดยมีหลัก ดังนี้

1. การสอนคำศัพท์โดยใช้หลักในการปรากฏร่วมจำเพาะ (collocation) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำได้ดีขึ้น
 2. การสอนคำศัพท์ด้วยการเรียงลำดับคำ (Cline) เป็นการจัดคำเรียงลำดับตามความหมายและแทรกคำใหม่เข้าไปเพื่อให้ผู้เรียนรู้ความหมายของคำใหม่จากความหมายเดิมที่รู้อยู่แล้ว
 3. การสอนคำศัพท์ด้วยการจับกลุ่ม (Cluster) เป็นการจัดจำที่มีความหมายที่คล้ายคลึงกันเข้าเป็นหมู่เป็นพวก
 4. การสอนคำศัพท์ด้วยการเติมคำลงในช่องว่าง (Cloze procedure) โดยบอกคำที่ปรากฏร่วมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนคาดเดาได้ว่าควรเติมคำอะไร
 5. การสอนคำศัพท์โดยการใช้บริบท (Context) ปกติการเรียนการอ่านภาษาแม่ จะอ่านไปเรื่อยๆ แม้ว่าบางคำจะไม่ทราบความหมายแต่สามารถเข้าใจเรื่องได้จากบริบทความสำคัญจากบริบท เช่นเดียวกับการอ่านภาษาที่สองฝึกให้ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่องไปให้จบก่อน จากนั้นสรุปใจความสำคัญจากบริบท
 6. การสอนคำศัพท์ด้วยการใช้พจนานุกรม (Consultation Checking) ซึ่งการเลือกพจนานุกรมควรให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน
 7. การสอนคำศัพท์ด้วยการใช้บัตรคำ (Cards) จากงานวิจัยพบว่า การจำความหมายของคำด้วยบัตรคำผู้เรียนสามารถจำได้ถึงวันละ 14 คำและในระยะ 6 เดือนสามารถจำได้ถึง 2,000 คำ
 8. การสอนคำศัพท์โดยให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาสื่อความหมายตามแนวคิดของตนเอง คือการใช้รูปที่นำเสนอและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาภาพเหล่านั้นพร้อมทั้งค้นหาคำศัพท์ที่จะบรรยายภาพตามแนวคิดของตนเองเป็นการเพิ่มพูนคำศัพท์ใหม่ของผู้เรียน
 9. การสอนคำศัพท์ด้วยการเดา (Guessing) ธรรมชาติของเด็กจะชอบการเดาเพราะหากเขาได้ถูกต้องจะรู้สึกพอใจและมั่นใจในการเดาครั้งต่อไป ซึ่งสามารถนำหลักการนี้มาใช้ในการสอนเดาคำศัพท์
- จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอย่างมาก เสมือนจุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะต่างๆ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ขณะเดียวกันอาจารย์ผู้สอนก็มีบทบาทสำคัญในการนำกลยุทธ์มาใช้ในการสอนคำศัพท์ที่จะทำให้ผู้เรียนจดจำ และเกิดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้กับการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

เกมคำศัพท์ประกอบการสอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษา นอกจากนี้ยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน คลายเครียดในการเรียน ผู้วิจัยจึงศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน เพื่อเป็นกรอบแนวคิดสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

2.1.1 ความหมายของเกม มีผู้ให้ความหมายของเกม ดังนี้

ดวงเดือน วังสินธ์ (2533: 16) กล่าวว่า เกมหมายถึงการแข่งขันที่มีเวลากำหนดแน่นอน มีกฎกติกาที่ไม่สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2540: 21) ที่ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

โอบสัน (Dobson. 1998: 9-17; อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมงค์. 2547: 11) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเฉียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553: 141) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

จะเห็นได้ว่า เกมประกอบการสอนให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

2.1.2 คุณค่าของการใช้เกมประกอบการสอน

การให้นักศึกษาเรียนรู้โดยการใช้เกมประกอบการสอนนั้น จะก่อให้เกิดคุณค่าหลายประการ ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2533: 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ผู้รู้ได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

11. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน
 สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535: 91) กล่าวถึงคุณค่าของการใช้เกมประกอบการสอนหลายประการ
 ดังนี้

1. ด้านร่างกาย การเล่นเกมจะช่วยสนองความต้องการของร่างกายตามหลักสรีรวิทยาสามารถ
 ควบคุมบุคลิกภาพการทำงานของร่างกายให้เป็นไปอย่างดียิ่งตามความต้องการของผู้เล่น ซึ่งเป็น การแสดงออก
 ทางสรีรวิทยาอย่างกว้างขวางและถูกต้องเหมาะสม นับว่าเป็นการส่งเสริมทักษะขั้นพื้นฐาน

2. ด้านอารมณ์ เกมจะช่วยพัฒนาอารมณ์ของผู้เล่นให้รู้จักยับยั้งชั่งใจ มีใจคอหนักแน่น
 เด็ดขาด สุขุมรอบคอบ และกล้าตัดสินใจ ทั้งช่วยให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

3. ด้านสังคม เกมจะช่วยส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ รู้จักช่วยเหลือเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
 สามารถปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคม จะช่วยให้ปรับตัวเข้ากับบุคคลในสังคมได้ ส่งเสริมความมีน้ำใจ
 เป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย และสร้างเสริมคุณลักษณะของผู้นำ และผู้ตามที่ดี

4. ด้านสติปัญญา ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย ช่วยให้มีความรู้และทักษะ
 ต่างๆ ตามเนื้อหาของเกม รู้จักบูรณาการความรู้และทักษะหลายด้านเข้าด้วยกันอันจะก่อให้เกิดการเรียนรู้จดจำ
 เรื่องราวต่างๆ ได้รวดเร็ว แม่นยำ และเก็บไว้ในความทรงจำได้นาน ทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาความคิดริเริ่ม
 สร้างสรรค์ และฝึกให้มีไหวพริบที่ดี

ครุฑชานท์ (Cruckshank 1999: 28-32; อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมงค์. 2547: 14) กล่าวถึง
 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. ทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของตนเอง
4. ช่วยส่งเสริมการสอนของครูให้นำสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหาคณิตศาสตร์ที่นำ

เมื่อ

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนมีคุณค่าหลาย
 ประการคือ ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของผู้เรียน ทบทวนบทเรียน เพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เรียนและช่วย
 ส่งเสริมการสอนของครูให้นำสนใจยิ่งขึ้น

2.1.3 ลักษณะของเกมประกอบการสอน

เกมทุกเกมจะมีลักษณะร่วมกันหรือคล้ายคลึงกันดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2533: 4) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึก
 ทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
2. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ
3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน
4. ถ้ามีการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน

5. ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง
 6. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบข่ายที่ไม่รบกวนห้องข้างเคียง
 7. เกมแต่ละชนิดควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่ายๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี
 8. ควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
- สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535: 89-90) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทยดังนี้
1. ความมุ่งหมาย ความมุ่งหมายแต่ละเกมจะแตกต่างกัน เช่น เรื่องถ้อยคำสำนวน สุภาพคดีและคำพังเพย ให้เล่นเกมเพื่อมุ่งหมายให้จับคู่หาถ้อยคำสำนวน สุภาพคดี และคำพังเพย หรือเรื่องคำไวพจน์ ให้เล่นเกมเพื่อจัดกลุ่มคำไวพจน์ เป็นต้น
 2. จำนวนสมาชิก เกมแต่ละประเภทจะมีจำนวนสมาชิกไม่เท่ากัน ผู้สอนควรกำหนดจำนวนสมาชิกแต่ละเกมให้เหมาะสมกับแต่ละประเภทของเกม ความมุ่งหมาย และชั้นเรียนขนาดเล็กผู้สอนควรจัดให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น แต่ถ้านักเรียนมีขนาดใหญ่ ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนบางส่วนที่หนึ่งมีส่วนร่วมในกิจกรรม หรือทำหน้าที่บางอย่าง เช่น นำเกมแทนผู้สอน เป็นผู้ช่วยผู้สอน หรือเป็นกรรมการให้คะแนน เป็นต้น
 3. เวลา ควรกำหนดเวลาในการเล่นเกมไว้ให้แน่นอนและใช้เวลาในการเล่นช่วงสั้นๆ
 4. สถานที่ การเล่นเกมบางประเภทต้องอาศัยบริเวณที่ว่างเพื่อความสะดวก และไม่เป็นการรบกวนห้องเรียนข้างเคียง ผู้สอนภาษาไทยจึงควรจัดเตรียมสถานที่ล่วงหน้า
 5. อุปกรณ์ เกมบางประเภทอาจจะใช้อุปกรณ์ หรือไม่ใช้อุปกรณ์ก็ได้ หากจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ ผู้สอนอาจจะผลิตขึ้น หรือจัดหา หรืออาจจะให้ผู้เรียนช่วยจัดทำก็ได้
 6. กฎกติกา กฎกติกาเป็นส่วนหนึ่งของเกมที่จะช่วยให้ผู้เล่นรู้วิธีเล่น และสามารถเล่นร่วมกันได้อย่างมีระเบียบ ในการปฏิบัติตามกฎกติกาอาจใช้ท่าทางหรือคำพูดประกอบ ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงเป็นหลายรูปแบบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ มีความเข้าใจ และปฏิบัติตามกฎกติกาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
 7. ความแตกต่างระหว่างบุคคล เกมควรมีความเหมาะสมกับเพศ วัย และระดับสติปัญญาของผู้เล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เล่นเกมร่วมกันด้วยความเต็มใจและสนุกสนานเพลิดเพลิน
 8. การตัดสิน การตัดสินแพ้หรือชนะ ควรคิดเป็นคะแนน ฉะนั้นการพิจารณาเลือกสรรเกมควรเป็นเกมที่ง่ายต่อการตรวจและตัดสินให้คะแนนเพื่อความยุติธรรมเป็นสำคัญ
- สรุปได้ว่า เกมประกอบการสอนมีลักษณะคือ ต้องมีความมุ่งหมาย ระบุจำนวนผู้เรียน เวลา สถานที่ อุปกรณ์ กติกา ความเหมาะสมกับผู้เรียน และการตัดสิน

2.14 ชนิดของเกมประกอบการสอน

สังเวียน สุชาติกุล (2530: 316) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนภาษาไทยเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกตัวเลข และจำนวน ต้องการให้นักเรียนเกิดความจับใจในการนับ เลือกลง หรือจัดเลขเข้าจำนวน ฝึกการฟัง การออกเสียงและไหวพริบในการเข้าใจความหมาย และคำสั่ง

2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์ หรือเสียงตัวอักษร มีประโยชน์ในการที่จะให้นักเรียนรู้จักสะกดคำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ที่เรียน

3. Vocabulary Games ประโยชน์ในการฝึกคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว

4. Structure-practice Games เป็นการฝึกการสร้างประโยคและการพูดประโยคอย่างถูกต้อง

5. Pronunciation Games ฝึกการออกเสียงของคำศัพท์

6. Rhyming Games เป็นการฝึกเสียงของคำต่างๆ

7. Miscellaneous Games ฝึกผสมผสานหลายๆ ประเภท เลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับของนักเรียน

วัตซิน โจนส์ (Watcyn-Jones. 2544: 1-22) ได้แบ่งชนิดของเกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เกมอุ่นเครื่อง (Ice-breaker games)
2. เกมสำหรับแบ่งผู้เรียนเป็นคู่/กลุ่ม (Games for dividing a class into pairs/groups)
3. เกมบิงโก (Bingo games)
4. เกมจับคู่ (Matching pairs games)
5. เกมโดมิโน (Domino-type games)
6. เกมอักษรไขว้และคำซ่อนหา (Crosswords and word square games)
7. เกมไขปริศนา (Sort out the clues games)
8. เกมแบทเทิลชิพ (Word battleships games)
9. เกมจัดหมวดหมู่คำ (Word grouping)
10. เกมคู่และเกมกระดาน (Pair work cards and board games)
11. เกมกระดาน (Board games)
12. เกมที่ครูนำ (Teacher-led games)
13. เกม 20 ช่อง (20-square games)
14. เกมสารพัดอย่าง (Miscellaneous games)

จากประเภทของเกมประกอบการสอนดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจที่จะนำเกมคำศัพท์มาประกอบการสอนโดยดัดแปลงเกมคำศัพท์ของ วัตซิน โจนส์ และ สังเวียน สุฤษติกุล เกมที่เลือกใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีทั้งหมด 8 เกม คือ

1. เกมบิงโก (Bingo Game)
2. เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game)
3. เกมลูกโซ่ (Chain Game)
4. เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling game)
5. เกมกระซิบ (Whisper Game)
6. เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)
7. เกมต่อประโยค (Broken Sentences Game)

8. เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)

สรุปรายละเอียดได้ ดังนี้

1. เกมบิงโก (Bingo Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

ตารางสำหรับการเล่นเกมบิงโก 10 แผ่น

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมบิงโกให้นักศึกษาคนละ 1 แผ่น
2. นักศึกษาเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที
3. ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของตัวเอง พอนักศึกษาได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักศึกษาคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะ เป็นบนลงกลาง จากซ้ายไปขวา หรือแยงมุม นักศึกษาคนนั้นจะร้อง "บิงโก"
4. ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่และสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องนักศึกษานั้นจะเป็นผู้ชนะ

2. เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

บัตรคำตัวอักษร

วิธีการเล่น

1. ให้นักศึกษาจับคู่ แล้วครูจะแจกกระดาษอักษรให้คู่ละ 1 แผ่น พร้อมกำหนดเวลา
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น
3. ครูให้สัญญาณเริ่ม ให้นักศึกษานำตัวอักษรที่กำหนดมาสร้างเป็นคำศัพท์อย่างน้อย 15 คำ ทั้งคำศัพท์เก่าและคำศัพท์ใหม่ พร้อมเขียนคำแปลเป็นภาษาไทยตาม
4. คู่ใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 15 คำและถูกต้อง ในเวลาที่กำหนดไว้ จะเป็นผู้ชนะให้คู่ นั้นอ่านออกเสียง คำศัพท์เหล่านั้นและคู่อื่นๆ ก็อ่านออกเสียงคำศัพท์ของตัวเองเช่นกัน
5. คู่ใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 15 คำศัพท์ หรือมากกว่าภายในเวลาที่กำหนดและถูกต้อง จะได้รับรางวัล

3. เกมลูกโซ่ (Chain Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม จับสลากว่ากลุ่มใดจะเป็นผู้พูดคำศัพท์ก่อน
2. ให้นักศึกษาคนหนึ่งพูดคำศัพท์มา 1 คำ พยายามนำเอาคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วมาใช้ให้มากที่สุด นักศึกษาคนนั้นเมื่อพูดคำศัพท์แล้วต้องสะกดคำศัพท์ด้วย
3. นักศึกษาคนที่ 1 ของกลุ่มอีกกลุ่มหนึ่งต้องหาคำศัพท์ที่ขึ้นด้วยพยัญชนะตัวใดตัวหนึ่งของคำศัพท์คำแรก และออกเสียงให้ถูกต้องด้วย ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อยๆ จนกว่าจะครบทุกคนหรือหมดเวลา
4. ผู้ได้ออกเสียงผิดหรือสะกดผิดต้องออกจากการแข่งขัน กลุ่มใดเหลือคนมากเป็นผู้ชนะ

4. เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

บัตรคำอักษร 2 ชุด

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่มแล้วแจกบัตรอักษรให้กลุ่มละ 1 ชุด
2. ครูแสดงบัตรภาพ พร้อมกับตั้งคำถาม นี่คืออะไร แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาบัตรอักษรมาเรียงกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตรงกับภาพนั้น
3. กลุ่มใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตรงกับภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมาเขียนพร้อมอ่านออกเสียงคำศัพท์นั้นด้วย
4. ครูตรวจสอบคำศัพท์ ถ้าถูกต้องก็ให้กลุ่มนั้น 1 คะแนน แล้วให้อีกกลุ่มหนึ่งสะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำๆ นั้น 2 ครั้ง
5. ครูก็แสดงบัตรภาพต่างๆ พร้อมกับตั้งคำถามต่อ

5. เกมกระซิบ (Whisper Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

บัตรภาพ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 แถว แถวละ 5 คน ให้นักศึกษานั่งเป็นแถว ห้างกันพอสมควร คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครูและครูจะกระซิบกลุ่มคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับตลาดให้แต่ละคนฟังเสร็จแล้ว 2 คนไปเข้าประจำที่
2. ครูให้สัญญาณเริ่ม 2 คนนั้นจะต้องกระซิบบอกเพื่อนที่นั่งถัดไป แล้วคนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3 จะกระซิบไปเรื่อยๆ จนครบ 5 คน
3. คนที่ 5 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินบนกระดาน กลุ่มใดอ่านและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน
4. เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนกระซิบคนแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุดและให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และกระซิบบอกเพื่อนต่อๆ กันไป
5. ครูและนักศึกษาช่วยกันตรวจคำศัพท์และนับคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

6. เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม แจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพให้นักศึกษา กลุ่มหนึ่งจะได้บัตรคำศัพท์ อีกกลุ่มหนึ่งจะได้บัตรภาพ ให้ต่างคนต่างปิดบัตรของตนไว้
2. ให้นักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม จับคู่บัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพ ภายในเวลาที่กำหนดไว้ โดยเรียกชื่อเป็นภาษาไทยได้เท่านั้น
3. เมื่อคู่ได้พบกันแล้วให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำ และบัตรภาพของตัวเอง
4. เมื่อหมดเวลาครูและนักศึกษาช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและบัตรภาพว่าถูกต้องหรือไม่
5. ให้นักศึกษาทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์นั้นด้วย

7. เกมต่อประโยค (Broken Sentences Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาออกความหมายคำศัพท์ที่ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

กระดาษตัดเป็นแนวยาวเพื่อเขียนประโยคคำถามและประโยคคำตอบ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม แจกแถบประโยคให้แก่นักศึกษาคนละ 1 แผ่น(กระดาษแผ่นหนึ่งจะมีประโยคเพียง 1 ประโยค ทุกคนจะได้แถบประโยคคนละ 1 แผ่น)
2. ครูให้สัญญาณเริ่ม นักศึกษาแต่ละคนจะต้องวิ่งไปถามเพื่อนๆ คนอื่นในห้อง เพื่อหาประโยคที่สัมพันธ์กับประโยคของตัวเอง เมื่อจับคู่ประโยคได้แล้วก็รีบร้องว่า “หาเจอแล้ว” แล้วก็ออกมายืนหน้าชั้นเรียน
3. พอหมดเวลาครูและนักศึกษาช่วยกันตรวจสอบโดยให้แต่ละคนอ่านประโยคของตนเอง ถ้าคำตอบถูกต้อง คู่กันจะได้คะแนน คนละ 1 คะแนน

8. เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

แผ่นกระดาษสำหรับเติมคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. แจกแผ่นกระดาษสำหรับเติมคำศัพท์ให้แต่ละกลุ่ม ซึ่งให้คำศัพท์ไว้ในหมวดเดียวกัน 1 คำให้นักศึกษาเวลา 3 นาทีต่อ 1 หมวด เพื่อช่วยกันคิดคำศัพท์ต่างๆ ในหมวดนั้นได้มากที่สุด
3. หมดยุคกำหนดครูและนักศึกษาช่วยตรวจสอบคำศัพท์โดยแต่ละกลุ่มต้องอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ด้วย ให้คำศัพท์ที่ถูกต้อง คำละ 1 คะแนน
4. ครูให้เล่นเกมต่อโดยกำหนดหมวดต่างๆ

2.1.5 การใช้เกมประกอบการสอน

ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษา และทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย เพื่อให้การจัดเกมประกอบการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ

วิไลพร ธนสุรธณ (2530: 4-5) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ขั้นเลือก เลือกเกมที่เหมาะสมสอดคล้องกับความมุ่งหมายของการใช้เกมและระดับความสามารถของผู้เรียนรวมถึงขนาดของชั้นเรียนด้วย
2. ขั้นเตรียมการ ควรเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ หรือสถานที่ให้พร้อมและฝึกใช้เกمل่วงหน้า
3. ขั้นการใช้เกม อธิบายความมุ่งหมายของการเล่นเกม กติกา วิธีเล่นให้ชัดเจนโดยใช้ภาษาง่ายๆ สั้น กระชับรัดกุมได้ใจความ ผู้สอนคอยควบคุมดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดไว้
4. ขั้นประเมินผล การเล่นเกมย่อมมีการกำหนดความมุ่งหมายไว้เสมอ จึงต้องมีการวัดผลและประเมินผลว่าผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในการเล่น เกม ตามความมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่และหากเป็นการเล่นเกมในลักษณะการแข่งขันควรมีการให้คะแนนเป็นหลัก

สังเวียง สถุขติกุล (2530: 315) ได้กล่าวถึงการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ควรเล่นเกมตอนท้ายซึ่งโมง หรือเริ่มนำเข้าสู่บทเรียนถ้าเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอน
2. ฝึกเล่นเกมระหว่างบทเรียนเพื่อคลายความตึงเครียดและเรียนต่อไปได้
3. ครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้เข้าใจและอาจจะสาธิตให้ดูก่อน
4. ใช้อุปกรณ์ที่ได้เตรียมไว้ล่วงหน้าอย่างดีแล้วประกอบการเล่นเกมแต่ละครั้ง
5. จัดแบ่งกลุ่ม หรือเล่นทั้งห้องแล้วแต่ความเหมาะสมของเกมและสภาพของห้องเรียน
6. ระมัดระวังเรื่องเสียงรบกวนห้องข้างเคียง
7. ครูต้องศึกษาวิธีเล่น จำนวน และกติกาการตัดสินของแต่ละเกมให้เข้าใจก่อน
8. ควรฝึกเกมที่ต้องใช้ภาษาตลอดเวลา และพยายามใช้ภาษาง่ายๆ ที่เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของผู้เรียน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2533: 4-5) ได้เสนอแนะการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ควรมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้นๆ สมฤทธิ์ผล
2. ช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย มิใช่เล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว
4. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ๆ ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน
5. การเล่นเกมแต่ละครั้งผู้สอนจะต้องเน้นให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ หรือระเบียบที่กำหนดไว้และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้ผู้เล่นดูอย่างแจ่มแจ้ง
6. กำหนดเวลาในการเล่นให้แน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป

7. ในการจัดแบ่งหมู่แข่งขัน ควรจัดคละกันระหว่างผู้เรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน เพื่อฝึกให้รู้จักการช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น

8. ผู้สอนควรเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นไม่ได้อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

9. ควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้าง หรือส่งเสริมให้ผู้เรียนลองคิดหาการเล่นที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเองบ้าง

10. ในกรณีที่การเล่นใดมีวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ก็ควรจัดเก็บไว้เป็นชุดๆ ตามชนิดของการเล่น อาจจัดใส่ซองเป็นชุดๆ เขียนรายชื่อและความมุ่งหมายประกอบไว้ และเก็บไว้เป็นหน่วยกลางที่ผู้สอนอื่นๆ สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยก็จะช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายและแรงงานมาก

ขั้นตอนการใช้เกมจะเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้สอนพิจารณา เตรียมการให้พร้อมทั้งด้านวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการเล่นตามกฎกติกา ทั้งวัตถุประสงค์และประเมินผล การเล่นเกมซึ่งจะช่วยให้ทราบได้ว่าการใช้เกมบรรลุผลตามความมุ่งหมายหรือไม่ เพียงใด เพื่อการพัฒนาและปรับปรุงกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพต่อไป

2.1.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี (2520: 5-6) ได้เสนอแนะถึงหลักเกณฑ์ในการเลือกเกมมาประกอบการสอน ดังนี้

1. ครูจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของเด็กนักเรียน
2. ครูจะต้องคำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความต้องการ และความสามารถของเด็กนักเรียน
3. ครูจะต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด
4. ครูจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการเลือกเกมสำหรับเล่น
5. ครูจะต้องรู้จักปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่างๆ ที่นำมาใช้ให้เหมาะสมกับความต้องการตลอดจนสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่

ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ (2527: 5) กล่าวว่า หลักในการเลือกเกมมีดังนี้

1. เกมนั้นควรจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งที่ต้องการ
2. ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เล่น
3. มีคำแนะนำในการเล่นที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน
4. เกมต่างๆ ต้องเหมาะสมกับสถานที่ที่จะเล่น
5. เลือกเกมให้สอดคล้องกับเวลา

ดวงเดือน แสงชัย (2533: 69) ให้ความเห็นว่า เกมที่จะเลือกนำมาเล่นควรเป็นเกมที่มีประโยชน์ ต่อเนื้อหาวิชาที่กำลังสอนอยู่และควรมีการตกลงเรื่องกติกา และความมีระเบียบวินัยในการเล่นล่วงหน้าอย่างเคร่งครัดด้วย

นิตยา ฤทธิ์โยธี (2540: 16) ได้เสนอหลักการเลือกเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย

2. เกมนั้นต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถจะช่วยให้ครูสังเกตเพื่อปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป

3. เกมนั้นจะต้องเหมาะกับเด็ก กล่าวคือ มีคำอธิบายการเล่นที่ชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป และครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก

4. เกมนั้นต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม และครูต้องตกลงกำหนดเวลาการเล่นกับนักเรียนด้วย

5. รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นนั้นควรมีรูปลักษณะที่จูงใจเด็ก

สுகอร์ สัทพานนท์ (2553: 142) ได้เสนอแนะหลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา ดังนี้

1. ควรเลือกเกมที่เหมาะกับสภาพชั้นเรียน จำนวนผู้เรียน อายุ ระดับชั้นของนักเรียน เวลา เนื้อหาสาระที่เรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้

2. คำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความสามารถของผู้เรียนภายในชั้นเรียน

3. คำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด

4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนในการเลือกเกมในการเล่น

5. ผู้สอนควรมีการปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่างๆ ที่นำมาให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาพแวดล้อมในการเล่น

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้เล่นอย่างเสมอภาคกันและพิจารณาถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในขณะที่เล่นเกม

7. ในกรณีที่ชั้นเรียนมีผู้เรียนจำนวนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งขันเป็นทีม หรือให้เล่นเกมประเภทกระดานและดินสอปากกา การเล่นเป็นทีมควรมีการลดความสามารถของผู้เล่นในแต่ละกลุ่มให้มีความสามารถใกล้เคียงกัน

8. ควรคำนึงถึงความปลอดภัย ความคุ้มค่าในการลงทุนในวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น และความเหมาะสมกับบทเรียน

9. ควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของผู้เรียนที่จะเล่นเกม

10. อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ทนง่าย หรือมีราคาไม่แพง

จากหลักการในการเลือกเกมดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การเลือกเกมควรเลือกอย่างระมัดระวังให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เกมควรจะสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ ไม่สลับซับซ้อนมากเกินไป ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนยิ่งขึ้น เป็นการสร้างความสนใจของผู้เรียนได้ดีมากและทำให้ผู้เรียนมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมไปว่าตนกำลังเรียนอยู่

ในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆ จะใช้ในชั้นไหน ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน หรือชั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน

ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกมควรที่จะแจ้งให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการและการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมาย ควรจะอย่างไรให้จบการแข่งขัน

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

ผจัญ สุวรรณวงษ์ (2528: 94) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรรณพร ศิลาขาว (2538: 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่ใช้เกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์ (2544: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ผลการศึกษพบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง

สำเนา ศรีประมงค์ (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง จำนวน 40 คน ใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ test สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากและชอบมากที่สุด

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การใช้เกมคำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้ เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การประเมินประสิทธิภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชาวเวียดนาม วิชาเอกภาษาไทยชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม จำนวน 23 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชาวเวียดนาม วิชาเอกภาษาไทยชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกผู้ที่ทำคะแนนสอบได้น้อยในการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาการทดลอง

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 เครื่องมือ ได้แก่

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์
3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษา

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

การสร้างแผนการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์และการใช้เกมประกอบการสอน

1.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนกลุ่มคำศัพท์ดังนี้ ห่องเรียน ครอบครวั ตลาด สิ่งของเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย อวัยวะในร่างกาย งานอดิเรก นิสัย อารมณ์ และความรู้สึกร

1.3 ศึกษาเทคนิควิธีการสร้างแผนการสอน เอกสารประกอบการสอน และการหาประสิทธิภาพของการเรียนการสอนจากหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 สร้างแผนการสอนโดยมีเกมประกอบการสอน จำนวน 8 แผน แผนการสอนทั้ง 8 แผนมีรายละเอียดการสร้างแผนดังนี้

1.4.1 กำหนดสาระสำคัญของแผนการสอนแต่ละแผน

1.4.2 กำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาของแผนการสอนแต่ละแผน หลังจากนั้นสร้างเอกสารประกอบการสอน 8 ชุด ประกอบด้วยคำศัพท์ บทสนทนา รูปแบบประโยค แบบฝึกหัด เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

1.4.3 กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

1.4.4 กำหนดและสร้างสื่อการสอนที่จำเป็นสำหรับแผนการสอนแต่ละแผน

1.4.5 กำหนดเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ประกอบด้วยจุดประสงค์ อุปกรณ์ วิธีการเล่น และตัวอย่างเกม

1.5 นำแผนการสอนที่มีเกมประกอบการสอนนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เพื่อพิจารณาแผนการสอนและนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำแผนการสอนที่มีเกมประกอบการสอนเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอน

1.7 แก้ไขและปรับปรุงเพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้แผนการสอนถูกต้องสมบูรณ์

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน

2.2 วิเคราะห์วัตถุประสงค์และเนื้อหาของแผนการสอนเพื่อเป็นแนวทางและขอบเขตในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในทางการเรียน

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งจะใช้ทดสอบ 3 เรื่อง คือ ความหมาย การสะกดคำ และการใช้คำในประโยค

2.4 นำแบบทดสอบเสนออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เพื่อพิจารณาแบบทดสอบและนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความถูกต้อง ตรวจสอบคุณภาพ และนำไปปรับปรุงแก้ไข

3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษา

3.1 ศึกษาหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

3.2 วิเคราะห์ความมุ่งหมายของงานวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

3.3 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ จำนวน 8 ข้อและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของนักศึกษา

3.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เพื่อพิจารณาและนำไปปรับปรุงแก้ไข

การประเมินประสิทธิภาพเครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินประสิทธิภาพเครื่องมือ ดังนี้

1. ประเมินโดยการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำแผนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมเกียรติ คู่ทวีกุล อาจารย์พิเศษภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- อาจารย์พัทธยา จิตต์เมตตา อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- อาจารย์ หวันห์ วัน ฟุก อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะตะวันออกศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม

ผลการตรวจสอบเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ สรุปประเด็นสำคัญของการแก้ไขและปรับปรุงดังนี้

1.1 แก้ไขสาระสำคัญของแผนการสอน

1.2 แก้ไขภาษาให้เป็นภาษาวิชาการ

1.3 เพิ่มวงศัพท์ในเอกสารประกอบการสอนแต่ละชุดจาก 15 คำ เป็น 25 คำและแก้ไขเนื้อหาบทสนทนา บางตอนให้ถูกต้องและสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของแต่ละบท

1.4 เพิ่มแบบฝึกหัดในเอกสารประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาและทำให้เอกสารประกอบการสอนมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

1.5 แก้ไขคำสั่งในแบบทดสอบให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

1.6 เลือกรูปภาพในแบบทดสอบให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

2. ประเมินโดยการทดลองกับกลุ่มทดลอง

หลังจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและให้คำแนะนำแล้ว ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อคิดเห็นและคำแนะนำเกี่ยวกับข้อบกพร่องต่างๆ นำไปปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปทดลองกับกลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

จากผลการทดลองและการสังเกต ซักถามนักศึกษาในกลุ่มทดลอง จำนวน 3 คน ทดลอง 2 ครั้ง ครั้งละ 2 บท ผู้วิจัยได้พบข้อบกพร่องของเครื่องมือ ดังนี้

2.1 คำสั่งในแบบทดสอบบางข้อนักศึกษาอ่านแล้วไม่เข้าใจ ควรอธิบายคำสั่งก่อนให้ทำแบบทดสอบ

2.2 คำถามบางคำถามในแบบทดสอบยากเกินไป ควรปรับให้ง่ายขึ้น

2.3 ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนเล็กน้อยเพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา

หลังจากการทดลองหาคูณภาพของเครื่องมือกับกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมืออีกครั้ง เพื่อให้เครื่องมือมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ ตามเกณฑ์ 80/80

3. สถิติสำหรับหาคูณภาพของเครื่องมือ

ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ(Index of Item – Objective Congruence) หรือ IOC (สมนึก ภัททิยธนิ, 2546: 218-220)

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

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา หรือระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

โดยการแปลความคือ ถ้า $IOC \geq 0.5$ แสดงว่าข้อสอบนั้นวัดวัตถุประสงค์ข้อนั้นจริง
ถ้า $IOC < 0.5$ แสดงว่าข้อสอบนั้นไม่วัดวัตถุประสงค์ข้อนั้น

4. ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือ

ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้ผลการประเมินดังนี้

ตาราง 2 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	1	0	-1
1. องค์ประกอบของแผนการสอนครบถ้วน		3	
2. จุดประสงค์สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการวิจัย	3		
3. เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์	3		
4. เนื้อหาถูกต้อง	1	2	
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน	3		
6. กิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์	3		
7. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา	2	1	
8. รูปแบบสวยงามน่าสนใจ	2	1	
9. การวัดผลประเมินผลครอบคลุมทุกจุดประสงค์	3		

จากตาราง 2 แสดงว่า ผลการประเมินคุณภาพของแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนโดยผู้เชี่ยวชาญ ส่วนมากอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ยกเว้นข้อ 1 องค์ประกอบของแผนการสอนครบถ้วนมีความเหมาะสมระดับปานกลาง ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านต่างมีความเห็นว่าจะต้องแก้ไขสาระสำคัญในแผนการสอนทุกแผนให้ถูกต้อง มีค่า IOC เฉลี่ย 0.74

ตาราง 3 ผลการประเมินคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	1	0	-1
1. แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์	3		
2. แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหา	3		
3. คำถามชัดเจน	2	1	
4. รูปภาพชัดเจน	2	1	

จากตาราง 3 แสดงว่า ผลการประเมินคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์โดยผู้เชี่ยวชาญ ส่วนมากอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก มีค่า IOC เฉลี่ย 0.85

สรุปได้ว่า ผลการประเมินคุณภาพของแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์โดยผู้เชี่ยวชาญ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.5 ดังนั้นจึงสามารถนำเครื่องมือไปทดลองกับกลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่างได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือเสร็จเรียบร้อยแล้ว ได้นำเครื่องมือที่ผ่านเกณฑ์การประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ครั้งดังนี้

ครั้งที่ 1 ทดลองกับนักศึกษาชาวเวียดนามที่เรียนภาษาไทยที่มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตซึ่งมีความรู้ความสามารถด้านภาษาไทยอยู่ในระดับเบื้องต้น จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน แบบฝึกหัด เกมประกอบการสอน สื่อการสอนต่างๆ และแบบทดสอบ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการสังเกตการทำกิจกรรม การเล่นเกม และทำแบบฝึกหัดของนักศึกษา รวมทั้งสัมภาษณ์นักศึกษา เพื่อหาข้อบกพร่องของเครื่องมือและนำไปปรับปรุงแก้ไข

ครั้งที่ 2 นำเครื่องมือที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาชาวเวียดนาม วิชาเอกภาษาไทยชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกผู้ที่ทำคะแนนสอบได้น้อยในการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ จากการนำเครื่องมือไปทดลองครั้งนี้

คะแนนของนักศึกษาที่ทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือตามเกณฑ์ 80/80 และทราบถึงความสนใจของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ด้วย

การนำเครื่องมือไปทดลองในแต่ละครั้ง ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลตามลำดับ 5 ขั้นตอนคือ

ขั้นตอนที่ 1 อธิบายและชี้แจงเกี่ยวกับการเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองสอนโดยใช้แผนการสอนที่มีเกมประกอบการสอนจำนวน 8 แผน

ขั้นตอนที่ 3 ทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 ให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์

ขั้นตอนที่ 5 นำคะแนนจากการทำแบบทดสอบของนักศึกษาไปวิเคราะห์ เพื่อหาประสิทธิภาพของการเรียนรู้คำศัพท์ และนำแบบสอบถามความคิดเห็นไปวิเคราะห์เพื่อทราบถึงความพึงพอใจของนักศึกษาต่อเกมคำศัพท์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาชาวเวียดนามมีกำหนดเวลาการทดลองดังนี้

ตาราง 4 เวลาดำเนินการทดลอง

ครั้งที่	วันที่	ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง	เวลา
1	25 ก.ย 2555	อธิบายและชี้แจงเกี่ยวกับการเรียน	30 นาที
2	28 ก.ย 2555	ทดลองบทที่ 1,2	90 นาที
3	1 ต.ค 2555	ทดลองบทที่ 3,4	90 นาที
4	5 ต.ค 2555	ทดลองบทที่ 5,6	90 นาที
5	8 ต.ค 2555	ทดลองบทที่ 7,8	90 นาที
6	9 ต.ค 2555	ทำแบบทดสอบหลังเรียนและแบบสอบถามความคิดเห็น	60 นาที

เมื่อได้ข้อมูลจากการทดลองแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของการเรียนรู้คำศัพท์ที่ใช้เกมประกอบการสอนซึ่งได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนของนักศึกษา และทราบถึงความพึงพอใจของนักศึกษาต่อเกมคำศัพท์ที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็น

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน โดยใช้สูตรของเสาวนีย์ สิขยาบัณฑิต (2528) ซึ่งกำหนดเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างการเรียน

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังการเรียน

$$E1 = x \times 100 \frac{\sum X}{N}$$

และ

$$E2 = \frac{\sum F}{N} \times 100$$

E1 เป็นประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในบทเรียน คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบระหว่างการเรียน 8 บท

E2 เป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

$\sum X$ เป็นทำแบบทดสอบระหว่างเรียนคะแนนรวมของนักศึกษาจากการ

$\sum F$ เป็นคะแนนรวมของนักศึกษาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

N เป็นจำนวนนักศึกษา

A เป็น คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างการเรียน

B เป็น คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

2. วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ เป็นลักษณะประเมินค่า 5 ระดับมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด โดยใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินะตระกูล (2538) หลังจากนั้นหาค่าเฉลี่ยและแปลเป็นคะแนนดังนี้

4.50 - 5.00 = ระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 = ระดับมาก

2.50 - 3.49 = ระดับปานกลาง

1.50 - 2.49 = ระดับน้อย

1.00 - 1.49 = ระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนามตาม ผู้วิจัยได้ผลการวิเคราะห์ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

E1 แทนประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในบทเรียน คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบระหว่างการเรียน 8 บท

E2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

$\sum x$ แทนคะแนนรวมของนักศึกษาจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

$\sum F$ แทนคะแนนรวมของนักศึกษาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

N แทนจำนวนนักศึกษา

A แทนคะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียน

B แทนคะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์

การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคะแนนที่นักศึกษาทำแบบทดสอบระหว่างเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพของ E1 ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 5 คะแนนจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักศึกษา

คนที่ (N=10)	บทที่ 1	บทที่ 2	บทที่ 3	บทที่ 4	บทที่ 5	บทที่ 6	บทที่ 7	บทที่ 8
1	10	10	10	9	10	10	10	10
2	10	9	10	10	10	10	10	8
3	9	7	9	9	10	10	10	9
4	9	9	8	8	9	10	9	10
5	9	9	10	9	10	9	9	9
6	10	9	9	7	8	8	10	7
7	10	10	10	10	10	10	10	10
8	10	8	10	7	8	8	10	10
9	9	10	9	10	9	10	10	10
10	10	10	10	9	10	10	10	10
รวม(ΣX)	96	91	95	88	94	95	98	93
เฉลี่ย	9.6	9.1	9.5	8.8	9.4	9.5	9.8	9.3
E1	96	91	95	88	94	95	98	93

ค่าเฉลี่ยของ E1 รวม 8 บทเท่ากับ 93.75

จากตาราง 5 ผู้วิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักศึกษาที่ได้ใช้เกม คำศัพท์ประกอบการสอนภาษาไทยแต่ละบท คิดเป็นร้อยละ 88-98 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 93.75 ผ่านเกณฑ์ ประสิทธิภาพตัวแรกที่กำหนดไว้ (E1=80) โดยมีประสิทธิภาพร้อยละตามลำดับต่อไปนี้

บทที่ 1 ห้องเรียน	มีประสิทธิภาพร้อยละ	96
บทที่ 2 ครอบครั้ว	มีประสิทธิภาพร้อยละ	91
บทที่ 3 เครื่องแต่งกาย	มีประสิทธิภาพร้อยละ	95

บทที่ 4	สิ่งของเครื่องใช้	มีประสิทธิภาพร้อยละ	88
บทที่ 5	ตลาด	มีประสิทธิภาพร้อยละ	94
บทที่ 6	อวัยวะในร่างกาย	มีประสิทธิภาพร้อยละ	95
บทที่ 7	งานอดิเรก	มีประสิทธิภาพร้อยละ	98
บทที่ 8	นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก	มีประสิทธิภาพร้อยละ	93

ประสิทธิภาพข้างต้นแสดงว่าบทเรียนแต่ละบทผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวแรกที่กำหนดไว้ E1=80

2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคะแนนที่นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพของ E2 ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 6 คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักศึกษา

คนที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนคะแนนเต็ม(B= 20)
1	20
2	18
3	18
4	19
5	19
6	17
7	19
8	18
9	19
10	19
รวม($\sum F$)	186
เฉลี่ย	9.3
E2	93

จากตาราง 6 ผู้วิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนของนักศึกษาชาวเวียดนาม คิดเป็นร้อยละ 93 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวหลังที่กำหนดไว้ $E2 = 80$ แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ทำให้นักศึกษาชาวเวียดนามพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทย

3. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนตามเกณฑ์ 80/80

ตาราง 7 ค่าประสิทธิภาพของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนของนักศึกษา

บทที่	เรื่อง	E1	E2
1	ห้องเรียน	96	
2	ครอบครัว	91	
3	เครื่องแต่งกาย	95	
4	สิ่งของเครื่องใช้	88	
5	ตลาด	94	
6	อวัยวะในร่างกาย	95	
7	งานอดิเรก	98	
8	นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก	93	
รวมเฉลี่ย		93.75	93

จากตาราง 7 ผู้วิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชาวเวียดนาม มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ 80/80 โดยมีประสิทธิภาพค่าเฉลี่ยระหว่างเรียนคือ $E1 = 93.75$ และประสิทธิภาพคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน $E2 = 93$ ประสิทธิภาพข้างต้นแสดงว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนมีประสิทธิภาพ 93.75/93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์และสามารถนำไปใช้ในการสอนนักศึกษาชาวเวียดนามได้

การวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษา

เมื่อนำแบบสอบถามความคิดเห็นให้นักศึกษาตอบ และนำข้อมูลมาหาค่าประเมิน 5 ระดับมากที่สุดถึงน้อยที่สุด ผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 8 ความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษา

ความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์	คะแนน	
	เฉลี่ย	ระดับ
1. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการสะกดคำศัพท์	4.4	มาก
2. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์	4.6	มากที่สุด
3. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการใช้คำในประโยค	3.7	มาก
4. เกมคำศัพท์ช่วยนักศึกษาจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้น	4.5	มากที่สุด
5. เกมคำศัพท์สร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ดี	4.9	มากที่สุด
6. เกมคำศัพท์ช่วยกระตุ้นความสนใจ	4.6	มากที่สุด
7. เกมคำศัพท์ที่คัดเลือกมาน่าสนใจ สนุกสนาน	4	มาก
8. เกมคำศัพท์เหมาะสมกับระดับความรู้ของนักศึกษา	4.7	มากที่สุด
รวม	4.4	มาก

จากตาราง 8 แสดงให้เห็นว่า ความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับชอบมาก แสดงว่า การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ นักศึกษายังแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมที่ชอบมากที่สุดมี 3 เกม ได้แก่ เกมกระซิบ (Whisper Game) ชอบมากเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game) และเกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling Game) ตามลำดับ ส่วนความชอบสำหรับเกมอื่นๆ อยู่ในระดับมากและปานกลาง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างแผนการสอนคำศัพท์ภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชาวเวียดนาม และทดลองหาประสิทธิภาพของการเรียนรู้คำศัพท์ตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งสามารถสรุปผล อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อใช้เกมคำศัพท์พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม
2. เพื่อศึกษาความสนใจของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้จะทำให้เห็นผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนามพัฒนาขึ้นจากเดิม และทราบถึงความสนใจของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ นอกจากนี้ ยังเป็นแนวทางให้ผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศใช้เกมคำศัพท์พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนชาวต่างประเทศได้ด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จำนวน 8 แผน ได้แก่
แผนการสอนที่ 1: ่องเรียนห้
เกมบิงโก (Bingo Game)
2. แผนการสอนที่ 2: ครอบคร้ว
ให้สร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดเกม (Build a New Word Game)
3. แผนการสอนที่ 3: เครื่องแต่งกาย
เกมลูกโซ่ (Chain Game)
4. แผนการสอนที่ 4: สิ่งของเครื่องใช้
เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling Game)
5. แผนการสอนที่ 5: ตลาด
เกมกระซิบ (Whisper Game)
6. แผนการสอนที่ 6: อวัยวะในร่างกาย
เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)

แผนการสอนที่ 7: งานอดิเรก
เกมต่อประโยค (Broken Sentences Game)

แผนการสอนที่ 8: นิสสัย อารมณ์ ความรู้สึก
เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ ได้แก่
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างการเรียนจำนวน 8 ชุด
 - แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนจำนวน 1 ชุด

แบบทดสอบดังกล่าวจะใช้ทดสอบ 3 เรื่อง ดังนี้

1. ความหมาย
 2. การสะกดคำ
 3. การใช้คำในประโยค
3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษา

การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตาม 3 ขั้นตอนหลักและในแต่ละขั้นตอนได้ดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจข้อมูลพื้นฐาน

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ในประเด็นต่างๆ เช่น การสอนคำศัพท์ การใช้เกมประกอบการสอน การสร้างแบบทดสอบและหาประสิทธิภาพการเรียนรู้
2. รวบรวมผลการสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างแผนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและใช้เป็นแนวทางการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างเครื่องมือและทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

1. กำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน การวัดผลและประเมินผลของแต่ละแผนการสอน
2. สร้างแผนการสอน จำนวน 8 แผนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างการเรียนและหลังการเรียน จำนวน 9 ชุด และนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แล้วแก้ไขปรับปรุง
3. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปทดลองโดยได้ดำเนินการทดลอง 2 ครั้ง
 - ครั้งที่ 1 ทดลองกับกลุ่มทดลองคือนักศึกษาชาวเวียดนาม จำนวน 3 คน ที่มีความสามารถด้านภาษาไทยอยู่ในระดับเบื้องต้น ทดลองใน 4 คาบเรียน คาบเรียนละ 45 นาที เครื่องมือหลังจากทดลองสอนครั้งที่ 1 ได้นำมาปรับปรุงแก้ไข
 - ครั้งที่ 2 นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาชาวเวียดนาม ชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม

จำนวน 10 คน ซึ่งได้คัดเลือกจากผู้ที่ทำคะแนนสอบได้น้อยจากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. เก็บรวบรวมคะแนนการทำแบบทดสอบและแบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนซึ่งกำหนดเกณฑ์มาตรฐานไว้ 80/80
2. วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์โดยประเมินค่า 5 ระดับมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโอจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนามสรุปผลได้ดังนี้

1. การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนช่วยให้นักศึกษาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยจากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เครื่องมือที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 93.75/93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพตัวแรก (E1) ของบทเรียนทั้ง 8 บทอยู่ระหว่าง 88-98 ซึ่งมีประสิทธิภาพตัวแรก (E1) เฉลี่ยเป็น 93.75 และประสิทธิภาพตัวหลัง (E2) 93 แสดงว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชาวเวียดนามมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโอจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนามได้
2. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับชอบมาก (4.4) แสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบระหว่างเรียนกับคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนครบ 8 ครั้ง พบว่า ผลต่างเท่ากับ 0.75 (ผลต่าง=ตัวตั้ง(93.75) - ตัวลบ(93)) ซึ่งไม่แตกต่างกันมากนัก แสดงว่านักศึกษามีความสามารถจำคำศัพท์ได้นานมากขึ้นกว่าเดิม อันเนื่องมาจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1.1 การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริง เกมที่คัดเลือกมาเป็นเกมที่สร้างความสนุกสนานและความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ส่วนใหญ่อยู่ในเนื้อหาบทเรียนและนำมาจัดกิจกรรมที่นักศึกษาต้องเคลื่อนไหว จากการสอน ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นที่จะเรียนอยู่ตลอดเวลา กิจกรรมเกมกำหนดให้นักศึกษาทุกคนให้ความร่วมมือ ถ้าแสดงออก

ถึงแม้ว่าบางครั้งนักศึกษาอาจจะตอบผิดบ้าง แต่นักศึกษาก็มีความพอใจในการเล่นเกม ได้ฝึกทักษะต่างๆ ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียนโดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนในบทเรียนมาใช้ในกิจกรรมเกม

1.2 ลักษณะของเกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอนมีลักษณะหลากหลาย เช่น มีทั้งประเภทเล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม จากการสังเกตของผู้วิจัยขณะที่นักศึกษาทำกิจกรรม พบว่า นักศึกษาที่เรียนเก่งได้ช่วยเพื่อนๆ ในกลุ่มที่อ่อนกว่า ทำให้นักศึกษาทำกิจกรรมอย่างมั่นใจ และสนใจเรียนภาษาไทยมากยิ่งขึ้น จากห้องเรียนที่เคยเงียบกลับเป็นห้องเรียนที่สนุกสนาน ครึกครื้น ซึ่งสอดคล้องกับบาร์จ ทร็อตน์ (2540 : 147) ที่กล่าวไว้ว่าเกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกมและยังช่วยในการทบทวนบทเรียนด้วย การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนจึงเป็นสื่อการสอนที่กระตุ้นความสนใจของนักศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงและทำให้จดจำคำศัพท์แม่นยำ

2. บทเรียนทั้ง 8 บทส่วนมากจะมีค่าประสิทธิภาพร้อยละ 91 ขึ้นไป แต่บทที่ 4 สิ่งของเครื่องใช้มีค่าประสิทธิภาพเพียงร้อยละ 88 เท่านั้น ผู้วิจัยคิดว่า อันเนื่องมาจาก บทที่ 4 นักศึกษานอกจะเรียนคำศัพท์ใหม่แล้วยังต้องเรียนเกี่ยวกับคำลักษณนามด้วย จึงทำให้จำนวนคำศัพท์ใหม่ในบทเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่า มากกว่าคำศัพท์ในบทอื่น นอกจากนี้คำลักษณนามยังเป็นศัพท์เฉพาะของภาษาไทยซึ่งต้องจำยากสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ ปัจจัยเหล่านี้ทำให้ค่าประสิทธิภาพของบทที่ 4 น้อยกว่าบทอื่น ๆ แต่อย่างไรก็ตามค่าประสิทธิภาพยังสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์ของนักศึกษาสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประการดังนี้

3.1 เกมที่ใช้ประกอบการสอนส่วนมากช่วยพัฒนาคำศัพท์ใน 2 ด้าน คือ ความหมายและการสะกดคำศัพท์ ส่วนการใช้คำในประโยคได้ใช้น้อย เนื่องจากลักษณะของเกมที่ดีเลือกมามุ่งเน้นพัฒนาคำศัพท์สองด้านดังกล่าวอย่างเดียว ผู้วิจัยจึงได้ปรับกติกาการเล่นเกมเล็กน้อยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ อาทิ เกมกระซิบคือการเล่นเกมโดยนักศึกษาต้องกระซิบบอกต่อเพื่อนๆ ในกลุ่ม เกมเน้นฝึกการฟัง การออกเสียง การสะกดคำ และความหมายของคำ เนื้อหาในการเล่นเกมนี้อาจใช้กลุ่มคำศัพท์ที่เรียนมาในบทเรียน แต่เพื่อให้ศึกษานำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ ผู้วิจัยจึงให้นักศึกษากระซิบทั้งกลุ่มคำศัพท์และประโยค นักศึกษานอกจากจะได้ทบทวนคำศัพท์แล้วยังเข้าใจคำในประโยคได้ด้วย ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า ถ้านักศึกษามีความรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นก็จะนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้

3.2 เกมที่นักศึกษชอบมากที่สุดมี 3 เกม ได้แก่ เกมกระซิบ (Whisper Game) ชอบมากเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game) และเกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling Game) ตามลำดับ ส่วนความชอบสำหรับเกมอื่นๆ อยู่ในระดับมากและปานกลาง

นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ตนเองชอบมากที่สุดไว้ดังนี้

- เกมกระซิบ (Whisper Game) เป็นเกมที่มีลักษณะเคลื่อนไหว ต้องแข่งกับเวลา ดันตัวว่าใครจะเป็นผู้ชนะ ที่สำคัญต้องมีสมาธิในการฟัง เพราะว่าถ้าพูดผิดหรือฟังผิดแค่คำเดียวก็ทำให้ความหมายของคำศัพท์หรือประโยคเปลี่ยนไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียน นักศึกษารู้สึกสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม นอกจากนี้เกมยังช่วยสร้างความสามัคคีและช่วยจดจำคำศัพท์ได้มากกว่าการได้ฟังคำศัพท์จากเพื่อนในกลุ่มและการฟังผิดคำศัพท์ด้วย

- เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game) เป็นเกมที่ต้องการทำงานเป็นกลุ่ม ต้องแข่งกับเวลาและต้องใช้ความจำเป็นพิเศษเพราะว่าเกมกำหนดให้เขียนคำศัพท์จากหมวดคำศัพท์ต่างๆ นักศึกษาต้องช่วยกันคิดและได้ทบทวนคำศัพท์ใหม่ทเรียนด้วย

- เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling Game) เป็นเกมเคลื่อนไหว ต้องแข่งกับเวลาช่วยให้นักศึกษารู้จักทำงานเป็นกลุ่ม นอกจากจะต้องใช้ความจำแล้วก็ต้องใช้ความว่องไวเพื่อหาตัวอักษรตรงกับภาพที่กำหนดไว้โดยเร็วที่สุด จึงช่วยจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำทั้งความหมายและการสะกดคำศัพท์

สรุปได้ว่า เกมที่นักศึกษาชอบจะมีลักษณะเป็นเกมเคลื่อนไหว เกมความจำที่ต้องแข่งกับเวลา เพราะเกมเหล่านี้สร้างสมาธิและการตื่นตัวซึ่งมีส่วนช่วยให้นักศึกษาจดจำคำศัพท์ได้มาก รวมทั้งยังสนุกสนาน ในขณะที่เล่นเกม ได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ที่ตนได้เรียนด้วย

4. การวิจัยบรรลุมิติวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ด้วยปัจจัยที่สำคัญดังนี้

4.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนเหมาะกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย เกมทำให้นักศึกษาสนุกสนาน กระตุ้นให้นักศึกษาสนใจเรียนภาษาไทยมากขึ้นและจดจำคำศัพท์ได้นาน นอกจากนี้ เกมที่คัดเลือกมามีความท้าทายซึ่งเหมาะกับวัยและลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ชอบท้าทายตัวเอง ชอบแข่งกับเวลา

4.2 การจัดบทเรียนให้มีความหมายต่อนักศึกษา ผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับความต้องการและความสนใจของนักศึกษา จึงทำให้นักศึกษาต้องการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งส่งผลให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ได้ในขณะทำกิจกรรม

4.3 เนื่องจากนักศึกษาเคยเรียนด้วยกัน 1 ภาคเรียน จึงเกิดความคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี เมื่อทำกิจกรรมจึงไม่เขินอาย กล้าแสดงออก ช่วยเหลือกัน และมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนมากขึ้น

4.4 ผู้สอน เนื่องจากผู้สอนเป็นชาวเวียดนาม สามารถสื่อสารกับนักศึกษาได้อย่างเข้าใจ จึงช่วยให้นักศึกษารู้สึกอบอุ่นและใกล้ชิด ทำให้นักศึกษาให้ความร่วมมือในการทดลองอย่างดี

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเรื่องการสอนคำศัพท์ภาษาไทยโดยใช้เกมกับผู้เรียนชาวต่างประเทศกลุ่มชาติอื่น ๆ และระดับอื่น ๆ
2. ควรทำการวิจัยเรื่องการสอนโครงสร้างประโยคโดยใช้เกมประกอบการสอน
3. ควรศึกษารูปแบบอื่น ๆ มาสอนคำศัพท์นอกจากวิธีนี้
4. ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนกับวิธีการสอนอื่น ๆ



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ดวงเดือน วังสินธุ์. (2533, มกราคม). การจัดกิจกรรมเกมและการเล่นในชั้นเด็กเล็ก. *ประชาศึกษา*. 4: 16-18.
- ดวงเดือน แสงชัย. (2533). *การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ทศลักษณ์ เข็มทอง. (2549). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทอร์นเบอร์, สก็อต. (2546). *วิธีสอนศัพท์ ชุดการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ*. แปลโดย อมตภา เวชพฤติ; นิภาวรรณ ชูรัตนสิทธิ; และวีณา เกียรติอนุพงศ์. กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.
- นิตยา ฤทธิโยธี. (2540). *เกมประกอบการสอนอ่านขั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- บันลือ พฤษะวัน. (2522). *การประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุษริย์ ฤกษ์เมื่อง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุราษฎร์*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- ประเทิน มหพันธ์. (2530). *การสอนอ่านเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประสิทธิ์ กาศย์กลอน. (2519). *การศึกษามหาวิทยาลัยตามแนวภาษาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ผจญ สุวรรณวงษ์. (2528). *การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. ปริญญาโท ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พรรณณี โชติพงศ์. (2552). *การใช้กิจกรรมประกอบจังหวะเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. ปริญญาโท ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ภิญญาพร นิตยประภา. (2534). *การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- รวีวรรณ ชินะตระกูล. (2538). *วิธีวิจัยการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯ สาดกระบัง.
- ระวีวรรณ ศรีครามครัน. (2520). *การสอนภาษาอังกฤษในชั้นมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราชบัณฑิตสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2542*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- เรื่องเดช ปันชื่อนขัตติย์. (2539). ระบบคำในภาษาไทย (Thai Morphology). *ภาษาและวัฒนธรรม*. 15(2): 73.
- ลัดดาวัลย์ กัณฑ์สุวรรณ. (2527). *ของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โครงการพัฒนาของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์.

- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน*. ปริญญาโท ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วัดชิน โจนส์, ปีเตอร์ช. (2544). *Vocabulary Games and Activities for Teachers ฉบับภาษาไทย*. แปลโดย มัลลิกา พงศ์ปริตร, และ ศรีภูมิ อัครมาส. กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.
- วัลยา ช่างขวัญยืน. (2547). *บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2 คำการสร้างคำและการยืมคำ*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สถาบันภาษาไทย.
- วิจิตร ภาณุพงศ์. (2532). *โครงสร้างภาษาไทย: ระบบไวยากรณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2540). *การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ*. ปริญญาโท ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วิไลพร ธนสุรธณ. (2530). *เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษา*. เชียงใหม่: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศรีวิไล พลมณี. (2545). *พื้นฐานการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: Foundations of Teaching Thai as a Foreign Language*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิธร แสงธนู; และ คิต พงษ์ทัต. (2521). *คู่มือครูภาษาอังกฤษ: ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์. (2544). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง. (2535, มิถุนายน). *เกมประกอบการสอนภาษาไทย*. *ศึกษาศาสตร์*. 8(19): 91.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2546). *การวัดผลการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กทม.: ประสานการพิมพ์.
- สังเวียน สฤษดิ์กุล. (2530). *วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา Teaching of English in Secondary School*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. ปริญญาโท ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- สมล จักรแก้ว. (2536). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการสอนคำศัพท์ของครูกับกลยุทธ์การจำคำศัพท์ของผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). *วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ: ประมวลศิลป์.

- เสาวนีย์ สิกขามบัณฑิต. (2528). *เทคโนโลยีทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี. (2520). *คณิตคิดสนุก*. กรุงเทพฯ: พิมพ์.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2542). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- อรพิน พจนานนท์. (2537). *การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในระดับประถมศึกษา*. คณะศึกษาศาสตร์ ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2533). *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการสอนประกอบการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อุปกิตศิลปสาร, พระยา. (2544). *หลักภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- Johnson. (2001, April). *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-Tear First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary*. Dissertation Abstracts. 10: 6456-A.





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย
หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย เรื่องการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม มี 3 ท่าน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมเกียรติ คู่ทวีกุล
อาจารย์พิเศษภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. อาจารย์พัทธยา จิตต์เมตตา
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. อาจารย์ ห่วนห์ วัน ฟุก
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะตะวันออกศึกษา
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม



ภาคผนวก ข
เครื่องมือการวิจัย

การใช้เกณฑ์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทย

สำหรับ
นักศึกษาชาวเวียดนาม

โดย
นางสาว NGUYEN THI NHU Y

คำชี้แจง

สารนิพนธ์เรื่องการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐ สังคมนิยมเวียดนาม มีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเกิดความรู้ ความคงทนในการจำคำศัพท์และ สามารถนำไปใช้ได้ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ภาษาไทยของนักศึกษาและยังเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการสอนคำศัพท์ภาษาไทยให้แก่ชาว ต่างประเทศชาติอื่น ๆ ได้อีกด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 8 แผน ดังนี้

แผนการสอนที่ 1: ห้องเรียน

เกมบิงโก (Bingo Game)

แผนการสอนที่ 2: ครอบคร้ว

เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game)

แผนการสอนที่ 3: เครื่องแต่งกาย

เกมลูกโซ่ (Chain Game)

แผนการสอนที่ 4: สิ่งของเครื่องใช้

เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling Game)

แผนการสอนที่ 5: ตลาด

เกมกระซิบ (Whisper Game)

แผนการสอนที่ 6: อวัยวะต่างๆ ของร่างกาย

เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)

แผนการสอนที่ 7: งานอดิเรก

เกมต่อประโยค (Broken Sentences Game)

แผนการสอนที่ 8: นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก

เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ 9 ชุด ดังนี้

- 2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนแต่ละครั้ง จำนวน 8 ชุด
 - 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนครบ 8 ครั้ง จำนวน 1 ชุด
- แบบทดสอบดังกล่าวจะใช้ทดสอบความรู้เรื่องภาษา 3 เรื่อง ดังนี้

- 1. ความหมาย
- 2. การสะกดคำ
- 3. การใช้คำในประโยค

3. แบบสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักศึกษา

ส่วนประกอบสำคัญของเครื่องมือ

1. แผนการสอน เป็นแผนการจัดการเรียนการสอนสำหรับครูเพื่อให้เข้าใจเรื่องที่จะสอน ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลดังนี้

- 1.1 สารสำคัญ
- 1.2 วัตถุประสงค์
- 1.3 เนื้อหา
- 1.4 สื่อการเรียนการสอน
- 1.5 กิจกรรมการเรียนการสอน
- 1.6 การวัดผลประเมินผล

2. เกมคำศัพท์ เป็นเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกมาใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อทั้งทบทวนคำศัพท์และช่วยให้นักศึกษาจดจำคำศัพท์ได้นาน นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความเพลิดเพลิน สนุกสนานในการเรียนอีกด้วย

3. เอกสารประกอบการสอน เป็นเอกสารประกอบการสอนกลุ่มคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

- 3.1 ศัพท์
- 3.2 บทสนทนา
- 3.3 รูปแบบประโยค
- 3.4 กิจกรรม
- 3.5 คำศัพท์เพิ่มเติม

4. แบบทดสอบ แบ่งเป็น 2 ชุด ดังนี้

4.1 แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4.2 แบบทดสอบหลังเรียน 8 ครั้ง เพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
แบบทดสอบแต่ละชุดประกอบด้วย แบบทดสอบ เฉลย และคะแนนแบบทดสอบ

5. แบบสอบถามความคิดเห็น เพื่อสอบถามความสนใจของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ประเภทต่าง ๆ

คำแนะนำสำหรับครู

1. ก่อนสอน

- 1.1 ประเมินเทคนิคศึกษาเพื่อให้เข้าใจวิธีการเรียนการสอนและปรับตัวให้เหมาะสม
- 1.2 ศึกษาแผนการสอน วิธีการเล่นเกม เอกสารประกอบการสอนอย่างละเอียดเพื่อให้เข้าใจกิจกรรมการเรียนการสอนรวมถึงวิธีการวัดผลและประเมินผล
- 1.3 จัดเตรียมสถานที่และสื่อที่จำเป็นให้พร้อม เช่น บัตรภาพ บัตรคำศัพท์ ของจริง

2. ขณะสอน

- 2.1 ใช้เวลาในการสอน 8 ครั้ง ๆ ละ 1 คาบ คาบเรียนละ 50 นาที
- 2.2 ดำเนินการสอนตามแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

3. หลังสอน

- 3.1 ทดสอบนักศึกษาหลังจบการเรียนแต่ละครั้งทั้งสิ้น 8 ครั้งและครบทั้ง 8 ครั้ง
- 3.2 นักศึกษาทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

แผนการสอนที่ 1

ห้องเรียน

ผู้สอน: นางสาว NGUYEN THI NHU Y
วันที่:

ระดับ: เบื้องต้น
เวลา: 50 นาที

1. **สาระสำคัญ** คำศัพท์เกี่ยวกับห้องเรียนถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนรู้และฝึกฝนให้คล่องแคล่วเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ในการเรียนภาษาไทย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำวงศัพท์และรูปประโยคไปใช้ในการพูดคุยกับคนไทยได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักศึกษาสามารถ

- 2.1 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับห้องเรียนได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง
- 2.2 อ่านออกเสียงและเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับห้องเรียนได้อย่างถูกต้อง

3. เนื้อหา

- 3.1 วงศัพท์เกี่ยวกับห้องเรียน
- 3.2 บทสนทนาเกี่ยวกับห้องเรียน
- 3.3 รูปแบบประโยคเกี่ยวกับห้องเรียน

4. สื่อการเรียนการสอน

- 4.1 บัตรภาพคำศัพท์เกี่ยวกับห้องเรียน
- 4.2 เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 1
- 4.3 ตารางสำหรับการเล่นบิงโก

5. กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรม	เวลา
5.1 ขั้นนำ	- ครูหยิบของที่มีอยู่ในห้องเรียน หรือแสดงบัตรภาพคำศัพท์แล้วสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับบัตรภาพดังกล่าวว่านี่ภาษาเวียดนามเรียกว่าอะไร แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ห้องเรียน	3 นาที

5.2 ชั้นสอน	<ul style="list-style-type: none"> - ให้นักศึกษาฝึกออกเสียงคำศัพท์ - ครูอธิบายรูปประโยคแล้วให้อ่านบทสนทนาพร้อมฝึกการใช้คำศัพท์ในบทสนทนา - ให้นักศึกษาฝึกถามตอบเรื่องห้องเรียน 	35 นาที
5.3 ชั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เล่นเกมบิงโก 	12 นาที

6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- 6.2 สังเกตจากการพูด การออกเสียง การใช้ภาษา
- 6.3 สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม



เกมบิงโก

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ศึกษابอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องและฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

ตารางสำหรับการเล่นเกมบิงโก 10 แผ่น

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมบิงโกให้นักศึกษาคนละ 1 แผ่น
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น
3. นักศึกษาเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 5 นาที
4. ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของตัวเอง พอนักศึกษาได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด X ทับคำศัพท์นั้น นักศึกษาคนใดสามารถขีด X ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะ เป็นบนลงกลาง จากซ้ายไปขวา หรือแยงมุม นักศึกษาคนนั้นจะร้อง “บิงโก”
5. ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่ และสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้อง นักศึกษาคนนั้นจะต้องอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์เหล่านั้น ถ้าถูกต้อง นักศึกษาคนนั้นจะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างตารางบิงโก

แนวตารางจากบนลงล่าง

กระดาษ	ดินสอ	เข้าเรียน	มาเรียน
เอกสาร	หนังสือ	เลิกเรียน	กระดานดำ
นักเรียน	ยางลบ	ขาดเรียน	ชอล์ก
นักศึกษา	ปากกา	หยุดเรียน	อาจารย์

แนวตารางจากซ้ายไปขวา

กระดาษ	ดินสอ	นักศึกษา	มาเรียน
เข้าเรียน	เลิกเรียน	ขาดเรียน	หยุดเรียน
นักเรียน	ยางลบ	ชอล์ก	กระดานดำ
มาสาย	ปากกา	อาจารย์	เอกสาร

ทะแยงมุมจากขวาไปซ้าย

โรงเรียน	ดินสอ	อาจารย์	หยุดเรียน
มหาวิทยาลัย	ชอล์ก	เลิกเรียน	กระดานดำ
กระดาษ	ขาดเรียน	ยางลบ	มาเรียน
เข้าเรียน	มาสาย	ปากกา	เอกสาร

ทะแยงจากซ้ายไปขวา

เลิกเรียน	กระดาษ	มาสาย	กระดานดำ
ยางลบ	เข้าเรียน	ปากกาลบคำผิด	มาเรียน
ปากกา	อาจารย์	เลิกเรียน	เอกสาร
ดินสอ	นักศึกษา	ขาดเรียน	หยุดเรียน

แผนการสอนที่ 2

ครอบครัว

ผู้สอน: นางสาว NGUYEN THI NHU Y
วันที่:

ระดับ: เบื้องต้น
เวลา: 50 นาที

1. **สาระสำคัญ** คำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนรู้และฝึกฝนให้คล่องแคล่วเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ในการเรียนภาษาไทย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำวงศัพท์และรูปประโยคไปใช้ในการพูดคุยกับคนไทยได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักศึกษาสามารถ

- 2.1 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง
- 2.2 อ่านออกเสียงและเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวได้อย่างถูกต้อง

3. เนื้อหา

- 3.1 วงศัพท์เกี่ยวกับครอบครัว
- 3.2 บทสนทนาเกี่ยวกับครอบครัว
- 3.3 รูปแบบประโยคเกี่ยวกับครอบครัว

4. สื่อการเรียนการสอน

- 4.1 บัตรภาพคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัว
- 4.2 เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 2
- 4.3 กระดาษอักษร

5. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรม	เวลา
5.1 ขั้นนำ	- ครูให้นักศึกษาดูรูปครอบครัวรูป 1 แล้วสอบถาม นักศึกษาเกี่ยวกับรูปภาพดังกล่าวว่าในรูปนี้มีใครบ้าง แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ครอบครัว	3 นาที
5.2 ขั้นสอน	- ให้นักศึกษาฝึกออกเสียงคำศัพท์ - ครูอธิบายรูปประโยคแล้วให้อ่านบทสนทนาพร้อมฝึก การใช้คำศัพท์ในบทสนทนา - ให้นักศึกษาฝึกถามตอบเรื่องครอบครัว	35 นาที
5.3 ขั้นสรุป	- เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้	12 นาที

6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- 6.2 สังเกตจากการพูด การออกเสียง การใช้ภาษา
- 6.3 สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม

เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักศึกษابอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักศึกษาทบทวนทั้งคำศัพท์เก่าและคำศัพท์ใหม่

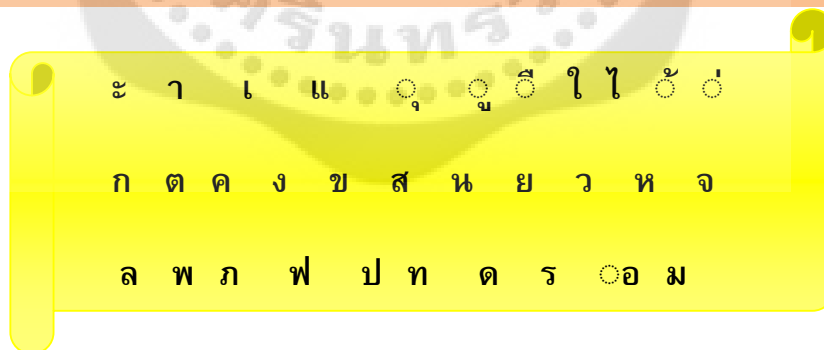
อุปกรณ์

กระดาษอักษร

วิธีการเล่น

1. ให้นักศึกษาจับคู่ แล้วครูจะแจกกระดาษอักษรให้คู่ละ 1 แผ่น พร้อมกำหนดเวลา
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น
3. ครูให้สัญญาณเริ่ม ให้นักศึกษานำตัวอักษรที่กำหนดมาสร้างเป็นคำศัพท์อย่างน้อย 15 คำ ทั้งคำศัพท์เก่าและคำศัพท์ใหม่ พร้อมเขียนคำแปลเป็นภาษาไทยลงนาม
4. คู่ใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 15 คำ และถูกต้อง ในเวลาที่กำหนดไว้ จะเป็นผู้ชนะให้คู่ นั้นอ่านออกเสียงคำศัพท์เหล่านั้น และคู่อื่นๆ ก็อ่านออกเสียงคำศัพท์ของตัวเองเช่นกัน
5. คู่ใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 15 คำศัพท์ หรือมากกว่าภายในเวลาที่กำหนดและถูกต้อง จะได้รับรางวัล

ตัวอย่างกระดาษอักษร



ตัวอย่างการสร้างคำจากกระดาษอักษร

ลุง=bác trai

อา=chú, cô

น้ำ=cây, di

ป้า=bác gái

สามี=chồng

ภรรยา=vợ

แผนการสอนที่ 3

เครื่องแต่งกาย

ผู้สอน: นางสาว NGUYEN THI NHU Y
วันที่:

ระดับ: เบื้องต้น
เวลา: 50 นาที

1. **สาระสำคัญ** คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนรู้และฝึกฝนให้คล่องแคล่วเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ในการเรียนภาษาไทย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำวงศัพท์และรูปประโยคไปใช้ในการพูดคุยกับคนไทยได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักศึกษาสามารถ

- 2.1 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง
- 2.2 อ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายได้อย่างถูกต้อง

3. เนื้อหา

- 3.1 วงศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย
- 3.2 บทสนทนาเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย
- 3.3 รูปแบบประโยคเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย

4. สื่อการเรียนการสอน

- 4.1 บัตรภาพคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย
- 4.2 เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 3

5. กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรม	เวลา
5.1 ขั้นนำ	- ครูสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับการแต่งตัวว่าวันนี้ นักศึกษาใส่อะไรมา แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง เครื่องแต่งกาย	3 นาที
5.2 ขั้นสอน	- ให้นักศึกษาฝึกออกเสียงคำศัพท์ - ครูอธิบายรูปประโยคแล้วให้อ่านบทสนทนาพร้อมฝึกการใช้คำศัพท์ในบทสนทนา - ให้นักศึกษาฝึกถามตอบเรื่องเครื่องแต่งกาย	35 นาที
5.3 ขั้นสรุป	- ให้เล่นเกมลูกโซ่	12 นาที

6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- 6.2 สังเกตจากการพูด การออกเสียง การใช้ภาษา
- 6.3 สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม



เกมลูกโซ่

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม จับสลากว่ากลุ่มใดจะเป็นผู้พูดคำศัพท์ก่อน
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น
3. ให้นักศึกษาคนหนึ่งพูดคำศัพท์มา 1 คำ พยายามนำเอาคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วมาใช้ให้มากที่สุด นักศึกษาคนนั้นเมื่อพูดคำศัพท์แล้วต้องสะกดคำศัพท์และบอกความหมายด้วย
4. นักศึกษาคนที่ 1 ของกลุ่มอีกกลุ่มหนึ่งต้องหาคำศัพท์ที่ขึ้นด้วยพยัญชนะตัวใดตัวหนึ่งของคำศัพท์ และออกเสียงให้ถูกต้องด้วย ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบทุกคนหรือหมดเวลา
5. ผู้ใดออกเสียงผิดหรือสะกดผิดต้องออกจากการแข่งขัน กลุ่มใดเหลือคนมากเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างคำศัพท์ลูกโซ่

กลุ่ม 1: หมวก ห-ม-ว-ก อ่านว่า หมวก แปลว่า mǎn

กลุ่ม 2: กางเกง ก - า - ง - ก - เ - ง อ่านว่า กาง - เกง แปลว่า quàn

กลุ่ม 1: กระโปรง ก- ร- ะ- ป- ร- โ- ง อ่านว่า กระ - โปรง แปลว่า váy

...

แผนการสอนที่ 4

สิ่งของเครื่องใช้

ผู้สอน: นางสาว NGUYEN THI NHU Y
วันที่:

ระดับ: เบื้องต้น
เวลา: 50 นาที

1. **สาระสำคัญ** คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนรู้และฝึกฝนให้คล่องแคล่วเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้นี้นำไปใช้ในการเรียนภาษาไทย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำวงศัพท์และรูปประโยคไปใช้ในการพูดคุยกับคนไทยได้
2. **วัตถุประสงค์**
เพื่อให้นักศึกษาสามารถ
 - 2.1 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง
 - 2.2 อ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ได้ถูกต้อง
3. **เนื้อหา**
 - 3.1 วงศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้
 - 3.2 บทสนทนาเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้
 - 3.3 รูปแบบประโยคเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้
4. **สื่อการเรียนการสอน**
 - 4.1 บัตรภาพและบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้
 - 4.2 เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 4
 - 4.3 บัตรอักษร 2 ชุด

5. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรม	เวลา
5.1 ขั้นนำ	- ครูให้นักศึกษาดูภาพเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ แล้ว สอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับรูปภาพดังกล่าวว่าในรูปนี้มี สิ่งของอะไรบ้าง แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง สิ่งของเครื่องใช้	3 นาที
5.2 ขั้นสอน	- ให้นักศึกษาฝึกออกเสียงคำศัพท์ - ครูอธิบายรูปประโยคแล้วให้อ่านบทสนทนาพร้อมฝึก การใช้คำศัพท์ในบทสนทนา - ให้นักศึกษาฝึกถามตอบเรื่องสิ่งของเครื่องใช้	35 นาที
5.3 ขั้นสรุป	- ให้เล่นเกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้	12 นาที

6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- 6.2 สังเกตจากการพูด การออกเสียง การใช้ภาษา
- 6.3 สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม

เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

บัตรอักษร 2 ชุด

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วแจกบัตรอักษรให้กลุ่มละ 1 ชุด
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น
2. ครูแสดงภาพ พร้อมกับตั้งคำถาม นี่คืออะไร แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาบัตรอักษรมาเรียงกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ที่มีคำลักษณะนามตรงกับภาพนั้น
3. กลุ่มใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตรงกับภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมายืน พร้อมอ่านออกเสียงคำศัพท์นั้นด้วย
4. ครูตรวจสอบคำศัพท์ ถ้าถูกต้องก็ให้กลุ่มนั้น 1 คะแนน แล้วให้อีกกลุ่มหนึ่งสะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำๆ นั้น 2 ครั้ง
5. ครูก็แสดงภาพต่าง ๆ พร้อมกับตั้งคำถามต่อ

ตัวอย่างบัตรอักษร

ครู แสดงภาพกุญแจ 1 ดอก และถามว่า นี่คืออะไร



ทีม 1:

ก	ญ	แ	จ	1	ด	อ	ก
๑	(กุญแจ 1 ดอก)						

แผนการสอนที่ 5

ตลาด

ผู้สอน: นางสาว NGUYEN THI NHU Y
วันที่:

ระดับ: เบื้องต้น
เวลา: 50 นาที

1. **สาระสำคัญ** คำศัพท์เกี่ยวกับตลาดถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนรู้และฝึกฝนให้คล่องแคล่วเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ในการเรียนภาษาไทย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำวงศัพท์และรูปประโยคไปใช้ในการพูดคุยกับคนไทยได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักศึกษาสามารถ

- 2.1 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับตลาดได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง
- 2.2 อ่านออกเสียงและเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับตลาดได้ถูกต้อง

3. เนื้อหา

- 3.1 วงศัพท์เกี่ยวกับตลาด
- 3.2 บทสนทนาเกี่ยวกับตลาด
- 3.3 รูปประโยคเกี่ยวกับตลาด

4. สื่อการเรียนการสอน

- 4.1 บัตรภาพและบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับตลาด
- 4.2 เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 5

5. กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรม	เวลา
5.1 ขั้นนำ	- ครูสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับการซื้อขายว่า นักศึกษาไปตลาดบ่อยหรือไม่และมักจะต่อราคาหรือไม่ แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ตลาด	3 นาที
5.2 ขั้นสอน	- ให้นักศึกษาฝึกออกเสียงคำศัพท์ - ครูอธิบายรูปประโยคแล้วให้อ่านบทสนทนาพร้อมฝึกการใช้คำศัพท์ในบทสนทนา - ให้นักศึกษาฝึกถามตอบเรื่องตลาด	35 นาที
5.3 ขั้นสรุป	- ให้เล่นเกมกระชับ	12 นาที

6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- 6.2 สังเกตจากการพูด การออกเสียง การใช้ภาษา
- 6.3 สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม



เกมกระซิบ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาฝึกทักษะการฟัง
2. เพื่อให้นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักศึกษابอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 แถว แถวละ 5 คน ให้นักศึกษานั่งเป็นแถว ห่างกันพอสมควร คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครูและครูจะกระซิบอาจจะเป็นกลุ่มคำศัพท์หรือประโยคที่เกี่ยวข้องกับตลาดให้แต่ละคนฟัง เสร็จแล้ว 2 คนไปเข้าประจำที่
2. ครูให้สัญญาณเริ่ม นักศึกษา 2 คนนั้นจะต้องกระซิบบอกเพื่อนที่นั่งถัดไป แล้วคนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3 จะกระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 5 คน
3. คนที่ 5 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์หรือประโยคที่ได้ยินบนกระดาน กลุ่มใดอ่านและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน
4. เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนกระซิบคนแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุดและให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และกระซิบบอกเพื่อนต่อ ๆ กันไป
5. ครูและนักศึกษาช่วยกันตรวจคำศัพท์หรือประโยค และนับคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด จะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างกลุ่มคำศัพท์หรือประโยค

กลุ่มคำศัพท์ คำขาย จำหน่าย แบนค์ใหญ่ แบนค์ย่อย คุณภาพ ชื่อสัตย์

1. เมื่อวานฉันไปตลาดซื้อ เสื้อเชิ้ต 2 ตัว กระโปรงสีขาวยาว 1 ตัว และรองเท้า 2 คู่

2. คุณซื้อเสื้อ 2 ตัว 400 บาท คุณให้แบงก์ 1000 บาท ฉันต้องทอนให้คุณ 600 บาท

แผนการสอนที่ 6

อวัยวะในร่างกาย

ผู้สอน: นางสาว NGUYEN THI NHU Y
วันที่:

ระดับ: เบื้องต้น
เวลา: 50 นาที

1. **สาระสำคัญ** คำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนรู้และฝึกฝนให้คล่องแคล่วเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ในการเรียนภาษาไทย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำวงศัพท์และรูปประโยคไปใช้ในการพูดคุยกับคนไทยได้
2. **วัตถุประสงค์**
เพื่อให้นักศึกษาสามารถ
 - 2.1 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะในร่างกายได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง
 - 2.2 อ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะในร่างกายได้อย่างถูกต้อง
3. **เนื้อหา**
 - 3.1 วงศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะในร่างกาย
 - 3.2 บทสนทนาเกี่ยวกับอวัยวะในร่างกาย
 - 3.3 รูปแบบประโยคเกี่ยวกับอวัยวะในร่างกาย
4. **สื่อการเรียนการสอน**
 - 4.1 บัตรภาพและบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะในร่างกาย
 - 4.2 เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 6
 - 4.3 บัตรภาพและบัตรคำศัพท์สำหรับการเล่นเกม

5. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรม	เวลา
5.1 ขั้นนำ	- ครูให้นักศึกษาดูภาพอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย แล้วสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับรูปภาพดังกล่าวว่าในภาพนี้มีอวัยวะส่วนใดบ้าง แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่อง อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย	3 นาที
5.2 ขั้นสอน	- ให้นักศึกษาฝึกออกเสียงคำศัพท์ - ครูอธิบายรูปประโยคแล้วให้อ่านบทสนทนาพร้อมฝึกการใช้คำศัพท์ในบทสนทนา - ให้นักศึกษาฝึกถามตอบเรื่องอวัยวะต่างๆของร่างกาย	35 นาที
5.3 ขั้นสรุป	- ให้เล่นเกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ	12 นาที

6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- 6.2 สังเกตจากการพูด การออกเสียง การใช้ภาษา
- 6.3 สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม

เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ นักศึกษาบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

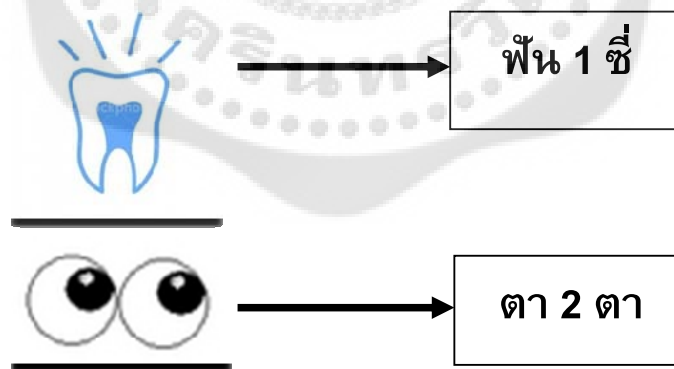
อุปกรณ์

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่ง นักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม แจกบัตรคำศัพท์และบัตรภาพให้นักศึกษา กลุ่มหนึ่งจะได้บัตรคำศัพท์ อีกกลุ่มหนึ่งจะได้บัตรภาพ ให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น
3. ให้ นักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม จับคู่บัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพ ภายในเวลาที่กำหนดไว้ โดยเรียกชื่อเป็นภาษาไทยได้เท่านั้น
4. เมื่อคู่ได้พบกันแล้ว ให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำ และบัตรภาพของตัวเอง
5. เมื่อหมดเวลาครูและ นักศึกษาช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและบัตรภาพว่าถูกต้องหรือไม่
6. ให้ นักศึกษาทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายของคำศัพท์นั้นด้วย

ตัวอย่าง



แผนการสอนที่ 7

งานอดิเรก

ผู้สอน: นางสาว NGUYEN THI NHU Y
วันที่:

ระดับ: เบื้องต้น
เวลา: 50 นาที

1. **สาระสำคัญ** คำศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรกถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนรู้และฝึกฝนให้คล่องแคล่วเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ในการเรียนภาษาไทย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำวงศัพท์และรูปประโยคไปใช้ในการพูดคุยกับคนไทยได้
2. **วัตถุประสงค์**
เพื่อให้นักศึกษาสามารถ
 - 2.1 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรกได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง
 - 2.2 อ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรกได้อย่างถูกต้อง
3. **เนื้อหา**
 - 3.1 วงศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรก
 - 3.2 บทสนทนาเกี่ยวกับงานอดิเรก
 - 3.3 รูปแบบประโยคเกี่ยวกับงานอดิเรก
4. **สื่อการเรียนการสอน**
 - 4.1 บัตรภาพคำศัพท์เกี่ยวกับงานอดิเรก
 - 4.2 เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 7
 - 4.3 แถบประโยคสำหรับการเล่นเกม

5. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรม	เวลา
5.1 ขั้นนำ	- ครูสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับงานอดิเรกว่าเวลว่าง นักศึกษาชอบทำอะไรบ้าง แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง งานอดิเรก	3 นาที
5.2 ขั้นสอน	- ให้นักศึกษาฝึกออกเสียงคำศัพท์ - ครูอธิบายรูปประโยคแล้วให้อ่านบทสนทนาพร้อมฝึกการใช้คำศัพท์ในบทสนทนา - ให้นักศึกษาฝึกถามตอบเรื่องงานอดิเรก	35 นาที
5.3 ขั้นสรุป	- ให้เล่นเกมต่อประโยค	12 นาที

6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- 6.2 สังเกตจากการพูด การออกเสียง การใช้ภาษา
- 6.3 สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม

เกมต่อประโยค

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ นักศึกษาบอกความหมายและนำไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

กระดาษตัดเป็นแนวยาวเพื่อเขียนประโยคคำถามและประโยคคำตอบ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่ง นักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม แจกแถบประโยคให้แก่นักศึกษาคนละ 1 แผ่น(กระดาษแผ่นหนึ่งจะมีประโยคเพียง 1 ประโยค ทุกคนจะได้แถบประโยคคนละ 1 แผ่น)
2. ครูให้สัญญาณเริ่ม นักศึกษาแต่ละคนจะต้องวิ่งไปถามเพื่อน ๆ คนอื่นในห้อง เพื่อหาประโยคที่สัมพันธ์กับประโยคของตัวเอง เมื่อจับคู่ประโยคได้แล้วก็รีบร้องว่า “หาเจอแล้ว” แล้วก็ออกมายืนหน้าชั้นเรียน
3. พอหมดเวลา ครูและนักศึกษาร่วมกันตรวจสอบโดยให้แต่ละคนอ่านประโยคของตนเอง ถ้าคำตอบถูกต้อง คู่หนึ่งจะได้คะแนน คนละ 1 คะแนน

ตัวอย่างแถบประโยค

ก. เย็นนี้ไปดูหนังกันไหมครับ	1. เย็นนี้มีการบ้านมากค่ะ ฉันไปดูหนังไม่ได้ค่ะ
ข. คุณชอบอ่านหนังสืออะไรคะ	2. ผมชอบอ่านเรื่องสั้นและนวนิยายครับ

แผนการสอนที่ 8

นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก

ผู้สอน: นางสาว NGUYEN THI NHU Y

ระดับ: เบื้องต้น

วันที่:

เวลา: 50 นาที

1. **สาระสำคัญ** คำศัพท์เกี่ยวกับนิสัย อารมณ์ ความรู้สึกถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนรู้และฝึกฝนให้คล่องแคล่วเพื่อที่จะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ในการเรียนภาษาไทย นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำวงศัพท์และรูปประโยคไปใช้ในการพูดคุยกับคนไทยได้

2. วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักศึกษาสามารถ

- 2.1 บอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับนิสัย อารมณ์ ความรู้สึกได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง
- 2.2 อ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับนิสัย อารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างถูกต้อง

3. เนื้อหา

- 3.1 วงศัพท์เกี่ยวกับนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก
- 3.2 บทสนทนาเกี่ยวกับนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก
- 3.3 รูปแบบประโยคเกี่ยวกับนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก

4. สื่อการเรียนการสอน

- 4.1 บัตรภาพคำศัพท์เกี่ยวกับนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก
- 4.2 เอกสารประกอบการสอนชุดที่ 8
- 4.3 แผ่นกระดาษสำหรับเติมคำศัพท์

5. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรม	เวลา
5.1 ขั้นนำ	- ครูทำท่าแสดงอารมณ์ต่าง ๆ แล้วสอบถามนักศึกษาว่าครูแสดงอารมณ์อะไรบ้าง แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่อง นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก	3 นาที
5.2 ขั้นสอน	- ให้นักศึกษาฝึกออกเสียงคำศัพท์ - ครูอธิบายรูปประโยคแล้วให้อ่านบทสนทนาพร้อมฝึกการใช้คำศัพท์ในบทสนทนา - ให้นักศึกษาฝึกถามตอบเรื่องนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก	35 นาที
5.3 ขั้นสรุป	- ให้เล่นเกมคิดเร็ว	12 นาที

6. การวัดผลประเมินผล

- 6.1 วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- 6.2 สังเกตจากการพูด การออกเสียง การใช้ภาษา
- 6.3 สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม

เกมคิดเร็ว

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ นักศึกษาบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้ นักศึกษาเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ นักศึกษาอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้ นักศึกษาทบทวนทั้งศัพท์เก่าและศัพท์ใหม่

อุปกรณ์

แผ่นกระดาษสำหรับเติมคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่ง นักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น
3. แจกแผ่นกระดาษสำหรับเติมคำศัพท์ให้แต่ละกลุ่ม ซึ่งให้คำศัพท์ไว้ในหมวดเดียวกัน 1 คำ ให้ นักศึกษาเวลา 3 นาทีต่อ 1 หมวด เพื่อช่วยกันคิดคำศัพท์ต่าง ๆ ในหมวดนั้นได้มากที่สุด
4. หมดเวลากำหนดครูและ นักศึกษาช่วยตรวจสอบคำศัพท์โดยแต่ละกลุ่มต้องอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ด้วย ให้คำศัพท์ที่ถูกต้อง คำละ 1 คะแนน
5. ครูให้เล่นเกมต่อโดยกำหนดหมวดต่างๆ เช่น ร่างกาย ครอบครัว สิ่งของเครื่องใช้ เป็นต้น

ตัวอย่าง

หมวดนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก: ดีใจ เสียใจ ใจดี ใจร้าย ตื่นเต้น ภูมิใจ ประทับใจ

หมวดครอบครัว: ลุง ป้า อา น้า หลาน ลูกพี่ลูกน้อง พ่อ แม่ ลูก สามี ภรรยา ลูกสาว

หมวดร่างกาย: หู ตา จมูก ปาก แขน ขา ผม หัว ศีรษะ ท้อง ผิวหนัง หน้าตา รูปร่าง



บทที่ 1 ห้องเรียน

คำศัพท์

1. ห้องเรียน	lớp học
2. ครู	thầy/cô (dạy phổ thông)
3. อาจารย์	thầy/cô (dạy đại học)
4. นักเรียน	học sinh
5. นักศึกษา	sinh viên
6. หนังสือ	sách
7. สมุด	vở
8. ปากกา	bút
9. ดินสอ	bút chì
10. ยางลบ	cục gôm (tẩy)
11. โรงเรียน	trường học
12. มหาวิทยาลัย	đại học
13. เรียน	học
14. สอน	dạy
15. วิชา	môn học
16. กระดาษ	giấy
17. เอกสาร	tài liệu
18. กระดานดำ	bảng đen
19. ชอล์ก	phấn viết
20. เข้าเรียน	vào học
21. เลิกเรียน	tan học
22. มาเรียน	đến học
23. ขาดเรียน	vắng học
24. หยุดเรียน	ngỉ học
25. มาสาย	đến trễ

บทสนทนา

1. ในห้องเรียน เอื่องคุยกับลาห

เอื่อง: ขอยืมหนังสือหน่อยได้ไหมคะ

ลาห: ได้ค่ะ คุณมีดินสอไหมคะ

เอื่อง: ไม่มีค่ะ มีแต่ปากกาค่ะ

2. มายเจอนามที่มหาวิทยาลัย

มาย: วันนี้คุณมาเรียนวิชาอะไรคะ

นาม: ผมมาเรียนวิชาภาษาไทยครับ

มาย: คุณเข้าเรียนและเลิกเรียนกี่โมงคะ

นาม: ผมเข้าเรียน 9 โมงและเลิกเรียนเที่ยงครับ

รูปแบบประโยค

1.

ขอยืม	ปากกา	หน่อยได้ไหมครับ/คะ
	ดินสอ	
	หนังสือ	
	สมุด	

2.

<u>คำถาม:</u> คุณ	เข้าเรียน	กี่โมงครับ/คะ
<u>คำตอบ:</u> ผม/ดิฉัน	เลิกเรียน	9 โมงครับ/คะ

กิจกรรม: จงจับคู่ฝึกสนทนาตามตัวอย่างบทสนทนาข้างต้น

แบบฝึกหัด

I. จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. คุณเรียนที่ไหน

.....

2. อาจารย์สอนภาษาไทยชื่ออะไร

.....

3. คุณเรียนวิชาอะไร

.....

4. คุณเข้าเรียนและเลิกเรียนกี่โมง

.....

5. ห้องเรียนมีนักศึกษาทั้งหมดกี่คน

.....

II. จงเรียงคำศัพท์ให้เป็นประโยคที่มีความหมาย

1. หนังสือ/นี่/คือ

.....

2. ยางลบ/ขอ/หน่อย/ได้ไหม/ยืม/คะ

.....

3. 5 นาที/ดิฉัน/มาสาย

.....

4. เรียน/กับ/ผม/คนไทย/อาจารย์

.....

5. เข้าเรียน/ผม/บ่ายสาม/เลิกเรียน/บ่ายโมง/และ

.....

เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมด้วยตนเอง



1. ลูกศิษย์	học trò	11. เกรด	grade(A, B...)
2. ไม้บรรทัด	thước kẻ	12. การบ้าน	bài tập về nhà
3. ปากกาลบคำผิด	bút xóa	13. แบบฝึกหัด	bài luyện tập
4. ชั้นปีที่(1, 2, 3...)	năm thứ(1,2,3...)	14. โต๊ะ	bàn
5. หัวหน้าชั้น	lớp trưởng	15. เก้าอี้	ghế
6. สอบ	thi	16. ถ่ายเอกสาร	phô tô
7. สอบได้	thi đậu	17. ถาม-ตอบ	hỏi- trả lời
8. สอบตก	thi rớt	18. คำถาม-คำตอบ	câu hỏi-câu trả lời
9. คะแนน	điểm	19. เข้าใจ	hiểu
10. ผลการเรียนรู้	kết quả học tập	20. ชยัน	siêng năng



บทที่ 2 ครอบครัว

คำศัพท์

1. ครอบครัว	gia đình
2. พ่อ	bố(ba)
3. แม่	mẹ(má)
4. ปู่	ông nội
5. ย่า	bà nội
6. ตา	ông ngoài
7. ยาย	bà ngoài
8. ลูก(ชาย/สาว)	con(trai/gái)
9. พี่(ชาย/สาว)	anh trai, chị gái
10. น้อง(ชาย/สาว)	em(trai, gái)
11. ลุง	bác trai
12. ป้า	bác gái
13. อา(ชาย/สาว)	chú/cô
14. น้า(ชาย/สาว)	cậu/dì
15. หลาน	cháu
16. ญาติ	bà con
17.สามี	chồng
18. ภรรยา	vợ
19. แต่งงาน	lập gia đình
20. เป็นโสด	độc thân
21. ลูกคนโต	con cả
22. ลูกคนกลาง	con thứ
23. ลูกคนสุดท้อง	con út
24. ลูกคนเล็ก	con út
25. คนเดียว	con một

บทสนทนา

สมชายและมายคุยกันเรื่องครอบครัว

1. **สมชาย:** มายครับ นี่รูปครอบครัวของคุณใช่ไหมครับ
มาย: ใช่ค่ะ ครอบครัวของฉัน
สมชาย: นี่คือใครครับ
มาย: นี่คือปู่กับย่าของฉันค่ะ
สมชาย: นี่คือพ่อกับแม่ของคุณใช่ไหมครับ
มาย: ใช่แล้วค่ะ พ่อกับแม่ของฉัน

2. **มาย:** สมชายคะ คุณมีพี่น้องกี่คนคะ
สมชาย: ผมเป็นลูกคนเดียวครับ แล้วคุณล่ะ
มาย: ฉันมีพี่สาว 1 คน เขาแต่งงานแล้ว
สมชาย: เขามีลูกหรือยังครับ
มาย: มีแล้ว ลูกชาย 1 คน และลูกสาว 1 คนค่ะ

รูปแบบประโยค

1. **คำถาม:** คุณมีพี่น้องกี่คนครับ/คะ
คำตอบ: ผม/ดิฉัน | มีพี่น้อง 4 คน พี่ชาย 2 คน ฉันและน้องสาว 1 คน | ครับ/ค่ะ

เป็นลูกคนเดียว

2. **คำถาม:** คุณมีลูกหรือยังครับ/คะ
คำตอบ: มีแล้ว ลูกชาย 1 คน ลูกสาว 1 คน | ครับ/ค่ะ

ยังไม่มี

กิจกรรม: จงจับคู่ฝึกสนทนาตามตัวอย่างบทสนทนาข้างต้น

แบบฝึกหัด

I. จงอ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม

สวัสดีค่ะ ฉันชื่อ ลาน ครอบครัวของฉันมีทั้งหมด 5 คน มีคุณพ่อ คุณแม่ พี่ชาย พี่สาว และฉัน พี่ชายยังเป็นโสด ส่วนพี่สาวแต่งงานแล้ว มีลูกสาว 2 คน ฉันกำลังเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยในนครโฮจิมินห์

1. ครอบครัวของลานมีทั้งหมดกี่คน

.....

2. ลานเป็นลูกคนโตใช่ไหม

.....

3. พี่ชายของลานแต่งงานหรือยัง

.....

4. ลานมีหลานหรือยัง หลานชายหรือหลานสาว

.....

5. หลานของลานเรียกลานอย่างไร

.....

II. จงแต่งประโยคจากคำศัพท์ที่ให้ต่อไปนี้

1. ป้ากับลุง.....

2. น้องสาว.....

3. ภรรยา.....

4. ลูกคนเล็ก.....

5. พี่น้อง.....

III. จงเขียนแนะนำเกี่ยวกับครอบครัวของคุณ

.....

.....

.....

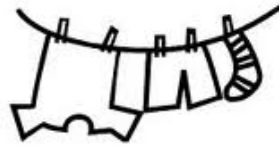
.....

.....

.....

เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมด้วยตนเอง

1. เด็ก	trẻ con	11. หนักอึ้ง	kính trọng
2. ผู้ใหญ่	người lớn	12. พ่อสามี	bố chồng
3. เลี้ยงดู	nuôi dưỡng	13. แม่สามี	mẹ chồng
4. ดูแล	chăm sóc	14. พ่อตา	bố vợ
5.อบรม	đào tạo	15. แม่ยาย	mẹ vợ
6. สั่งสอน	dạy dỗ	16. ลูกสะใภ้	con dâu
7. ความสุข	hạnh phúc	17. ลูกเขย	con rể
8. ผูกพัน	gắn bó	18. แฟน	người yêu
9.สนิท	thân thiết	19. อบอุ่น	ấm áp
10.เคารพ	kính trọng	20. กตัญญู	hiếu thảo



บทที่ 3 เครื่องแต่งกาย

คำศัพท์

1. เครื่องแต่งกาย	trang phục
2. แต่งตัว	ăn mặc
3. หมวก(ใบ)	mũ
4. หมวกนิรภัย(หมวกกันน็อก) (ใบ).....	mũ bảo hiểm
5. แว่นตา(อัน)	mắt kính
6. เครื่องแบบ	đồng phục
7. เสื้อ(ตัว)	áo
8. เสื้อเชิ้ต(ตัว)	áo sơ mi
9. เสื้อยืด(ตัว)	áo phông, áo thun
10. เสื้อกันหนาว(ตัว)	áo ấm
11. เสื้อกันฝน(ตัว)	áo mưa
12. กางเกง(ตัว)	quần
13. กางเกงขาสั้น(ตัว).....	quần sooc, quần đùi
14. กางเกงยีน(ตัว)	quần jean
15. กระโปรง(ตัว)	váy
16. ชุดกระโปรง(ตัว)	váy liền
17. นาฬิกาข้อมือ(เรือน)	đồng hồ đeo tay
18. กระเป๋า(ใบ)	túi xách
19. รองเท้า(คู่)	giày
20. ถุงมือ(คู่)	găng tay
21. ถุงเท้า(คู่)	tất chân
22. เข็มขัด(เส้น)	thắt lưng
23. สวมหมวก	đội mũ
24. ใส่	mặc, đeo
25. ถอด	cởi, tháo

บทสนทนา

มาคุยกับสมชายเกี่ยวกับการแต่งกาย

มาย: สมชาย นักศึกษาไทยแต่งตัวอย่างไรคะ

สมชาย: นักศึกษาหญิงใส่เสื้อเชิ้ตสีขาวกับกระโปรงสีดำ

นักศึกษาชายใส่เสื้อเชิ้ตสีขาวกับกางเกงสีดำ

แล้วนักศึกษาเวียดนามล่ะครับ

มาย: นักศึกษาเวียดนามชอบใส่เสื้อเชิ้ต หรือเสื้อยืด กับกางเกงยีนส์คะ

รูปแบบประโยค

1. A. ผม/ดิฉัน	ใส่	แว่นตา
	เสื้อ	เสื้อ
	ถอด	กางเกง
	รองเท้า	รองเท้า
B. ผม/ดิฉัน	สวม	หมวก/หมวกกันน็อค
	ถอด	

2. คำลักษณนาม เสื้อ 2 ตัว * รองเท้า 1 คู่ = รองเท้า คู่หนึ่ง

กิจกรรม: จงจับคู่ฝึกสนทนาตามตัวอย่างบทสนทนาข้างต้น

แบบฝึกหัด

I. จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. คุณต้องการซื้ออะไร



.....

2. คุณต้องการซื้อเสื้ออะไร



.....

3. คุณซื้อกางเกงหรือกระโปรง



.....

4. คุณจะไปซื้ออะไร



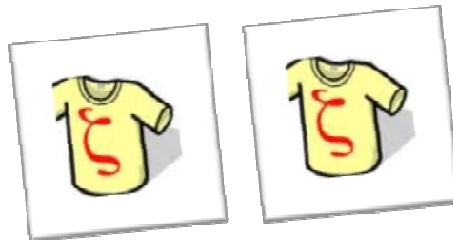
.....

5. คุณซื้อรองเท้ากี่คู่



.....

II. จงดูรูปภาพแล้วตอบคำถามต่อไปนี้



คุณต้องการซื้ออะไร
 ดิฉันต้องการซื้อกระเป๋า 1 ใบ

คุณต้องการซื้ออะไร

.....



คุณต้องการซื้ออะไร

.....

คุณต้องการซื้ออะไร

.....



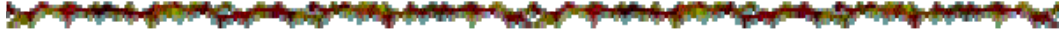
คุณต้องการซื้ออะไร

.....

คุณต้องการซื้ออะไร

.....

เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมด้วยตนเอง



1. เครื่องประดับ	đồ trang sức	11. กระเป๋าเป้	ba lô
2. ตุ้มหู	hoa tai	12. กระเป๋าสะพาย	túi đeo vai
3. สร้อยคอ	dây chuyền	13. กระเป๋าเอกสาร	túi đựng tài liệu
4. สร้อยข้อมือ	vòng tay	14. รองเท้าผ้าใบ	giày thể thao
5. กำไล	vòng đeo tay	15. รองเท้าส้นสูง	giày cao gót
6. แหวน	nhẫn	16. รองเท้าแตะ	dép
7. ชุดนอน	đồ ngủ	17. เข็มกลัด	ghim, kim băng
8. ชุดชั้นใน	bộ đồ lót	18. ผ้าพันคอ	khăn quàng cổ
9. กางเกงใน	quần lót	19. แว่นกันแดด	kính râm
10. เสื้อคลุม	áo khoác	20. แต่งหน้า	trang điểm

บทที่ 4 สิ่งของเครื่องใช้



คำศัพท์

1. สิ่งของ	đồ vật
2. เครื่องใช้	đồ dùng
3. ของใช้	đồ dùng
4. สมุดโน้ต(เล่ม)	sổ tay
5. กระเป๋าตังค์(ใบ)	ví tiền
6. บัตร(ใบ)	thẻ
7. บัตรประชาชน	thẻ chứng minh nhân dân
8. บัตรนักศึกษา	thẻ sinh viên
9. กุญแจ(ดอก)	chìa khóa
10. กุญแจรถ	chìa khóa xe
11. กุญแจบ้าน	chìa khóa nhà
12. ผ้าเช็ดหน้า(ผืน)	khăn mùi xoa
13. กระดาษชำระ	giấy vệ sinh
14. ทิชชู	khăn giấy, tissue
15. ร่ม(คัน)	cái ô(dù)
16. กล่อง	hộp
17. กล่องดินสอ(กล่อง)	hộp bút
18. โทรศัพท์(เครื่อง)	điện thoại
19. โทรศัพท์มือถือ(เครื่อง)	đi động
20. โน้ตบุ๊ก(เครื่อง)	notebook
21. หูฟัง(อัน)	tai nghe
22. กระจก	gương soi
23. หนี	cái lược chải đầu
24. ของส่วนรวม	đồ dùng chung
25. ของส่วนตัว	đồ dùng cá nhân

บทสนทนา

ลานทำกระเป๋าหาย พุดกับนาม

ลาน: ฉันทำกระเป๋าหายค่ะ

นาม: ในกระเป๋ามีอะไรบ้างครับ

ลาน: มี กุญแจรถ กุญแจบ้าน และมือถือค่ะ

นาม: มีสตางค์ไหม

ลาน: มีนิดหน่อยค่ะ

รูปแบบประโยค

1. ผม/ดิฉัน ทำ | กระเป๋า | หาย
| กุญแจ |

2. คำลักษณะนาม

(เล่ม) : สมุดโน้ต,

(ใบ) : กระเป๋าสตางค์,

(เครื่อง) : โทรศัพท์มือถือ,

(ดอก) : กุญแจ,

(ผืน) : ผ้าเช็ดหน้า,

(คัน) : ร่ม,

(กล่อง) : กล่องใส่ปากกา,

กิจกรรม: จงจับคู่ฝึกสนทนาตามตัวอย่างบทสนทนาข้างต้น

แบบฝึกหัด

I. จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. คุณมีผ้าเช็ดหน้าไหม

ไม่มีครับ/ค่ะ มีแต่.....



2. คุณมีเสื้อกันฝนไหม

ไม่มีครับ/ค่ะ มีแต่.....



3. คุณมีบัตรนักศึกษาไหม

ไม่มีครับ/ค่ะ มีแต่.....



4. คุณมีกระจกไหม

ไม่มีครับ/ค่ะ มีแต่.....



5. คุณมีโทรศัพท์ไหม

ไม่มีครับ/ค่ะ มีแต่.....



II. จงเขียนคำศัพท์ที่ใช้คำลักษณะนามต่อไปนี้

เล่ม:

ใบ:

เครื่อง:

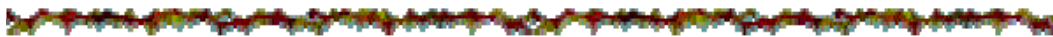
ดอก:

คัน:

ผืน:



เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมด้วยตนเอง



- | | | | |
|------------------|--------------------|----------------------------|----------------|
| 1. แปรงสีฟัน | bàn chải đánh răng | 11. ครีมกันแดด | kem chống nắng |
| 2. ยาสีฟัน | kem đánh răng | 12. เครื่องไฟฟ้า | đồ điện |
| 3. ยาสระผม/แชมพู | dầu gội đầu | 13. วิทยุ | đài radio |
| 4. สบู่ | xà bông | 14. โทรทัศน์(ทีวี) | ti vi |
| 5. ครีมอาบน้ำ | sữa tắm | 15. ตู้เย็น | tủ lạnh |
| 6. ครีมล้างหน้า | sữa rửa mặt | 16. เครื่องปรับอากาศ(แอร์) | điều hòa |
| 7. ผงซักฟอก | xà phòng | 17. พัดลม | máy quạt |
| 8. เครื่องสำอาง | mỹ phẩm | 18. เครื่องซักผ้า | máy giặt |
| 9. ลิปสติก | son môi | 19. หม้อหุงข้าวไฟฟ้า | nồi cơm điện |
| 10. แป้ง | phấn(trang điểm) | 20. เตารีด | bàn là(ủi) |

บทที่ 5 ตลาด



คำศัพท์

1. ตลาด	chợ
2. ซื้อ	mua
3. ขาย	bán
4. ค้าขาย	buôn bán
5. จำหน่าย	phân phối
6. สินค้า	hàng hóa
7. แยกย่อย	tiền lẻ
8. แยกใหญ่	tiền chẵn
9. ทอนเงิน	thối tiền
10. เงินทอน	tiền thối
11. ฎก	rẻ
12. แพง	mắc, đắt
13. ลด(ราคา)	giảm giá
14. ลอง	thử
15. เอา	mua, lấy
16. เปลี่ยน	đổi
17. คืน	trả lại
18. ขอดูหน่อย	cho tôi xem
19. แลกเงิน	đổi tiền
20. กำไร	lời
21. ขาดทุน	lỗ
22. ชั่ง	cân
23. กิโลกรัม(กิโล/โล)	kí lô
24. ชืด	lạnh
25. คุณภาพ	chất lượng

บทสนทนา

1. ลูกค้าพูดกับแม่ค้าที่ร้านเสื้อผ้า

ลูกค้า: เสื้อตัวนี้ราคาเท่าไรคะ

แม่ค้า: 200 บาทค่ะ

ลูกค้า: เอา 2 ตัวค่ะ

แม่ค้า: ทั้งหมด 400 บาท

ลูกค้า: นี่คะ 1.000 บาท

แม่ค้า: คุณมีแบงก์ย่อยไหมคะ

ลูกค้า: ไม่มีค่ะ มีแต่แบงก์ใหญ่ค่ะ

2. ลูกค้าพูดกับพ่อค้าที่ร้านขายผลไม้

ลูกค้า: ส้มขายยังไงคะ

พ่อค้า: โลละ 50 บาทครับ

ลูกค้า: ชั่งให้หน่อยค่ะ

พ่อค้า: 6 ขีด 30 บาทครับ

รูปแบบประโยค

- | | | | |
|----|----------------------|------------------------|----------------|
| 1. | เสื้อตัวนี้
สีส้ม | ราคาเท่าไร
ขายยังไ้ | ครับ/ค่ะ |
| 2. | <u>คำถาม</u> : ส้ม | โล ละ | เท่าไร |
| | <u>คำตอบ</u> : ส้ม | ซีด | 50 บาทครับ/ค่ะ |

กิจกรรม: จงจับคู่ฝึกสนทนาตามตัวอย่างบทสนทนาข้างต้น

แบบฝึกหัด

I. จงตั้งคำถามจากคำตอบต่อไปนี้

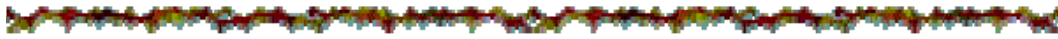
- ถาม:
ตอบ: 2 ตัว 600 บาท ค่ะ
- ถาม:
ตอบ: ไม่ได้ ขายถูกแล้วค่ะ
- ถาม:
ตอบ: ไม่มี มีแต่แบ่งก็ใหญ่ค่ะ
- ถาม:
ตอบ: ลองได้ค่ะ
- ถาม:
ตอบ: โลละ 100 บาทครับ

II. จงเติมคำลงในช่องว่าง

1. คุณแม่ชอบไปซื้อของที่
2. ของดีมีคุณภาพราคา
3. คุณซื้อเสื้อ 2 ตัว 400 บาท ให้แบงก์ 1,000 บาท จะได้.....600 บาท
4. ขอ..... หนอยได้ไหม ฉันไม่มีแบงก์ย่อยค่ะ
5. คุณซื้อของไปแล้วสามารถเปลี่ยนได้แต่..... ไม่ได้



เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมด้วยตนเอง



1. ตลาดสด	chợ tươi	11. ลูกค้า	khách hàng
2. ตลาดนัด	chợ phiên	12. ขึ้นราคา	lên giá
3. ตลาดน้ำ	chợ nổi	13. โกร่งราคา	nói thách
4. เงินสด	tiền mặt	14. ซื่อสัตย์	trung thực
5. หาบเร่	hàng rong	15. โกง	gian lận
6. แผงลอย	quầy hàng rong	16. เหมียว	xu
7. ซูเปอร์มาร์เก็ต	siêu thị	17. ตัวอย่าง	mẫu
8. ศูนย์การค้า	trung tâm thương mại	18. แคม	khuyến mãi
9. พ่อค้า	người bán hàng(nam)	19. เงินสด	tiền mặt
10. แม่ค้า	người bán hàng nữ	20. เศษเหมียว	tiền lẻ(xu)

บทที่ 6 อวัยวะในร่างกาย



คำศัพท์

1. อวัยวะ	bộ phận cơ thể
2. ร่างกาย	cơ thể
3. หน้า	mặt
4. ตา	mắt
5. หู	tai
6. จมูก	mũi
7. ปาก	miệng
8. ฟัน	răng
9. ศีรษะ(หัว)	đầu
10. คอ	cổ
11. มือ	tay
12. แขน	cánh tay
13. ขา	chân(leg)
14. เท้า	chân(foot)
15. ท้อง	bụng
16. หัวใจ	trái tim
17. หลับตา	nhắm mắt
18. ลืมตา	mở mắt
19. จับ	nhắm, lấy
20. พยักหน้า	gật đầu
21. ส่ายหน้า	lắc đầu
22. อ้าปาก	há miệng
23. ปวด	đau
24. เจ็บ	đau
25. อักเสบ	bị viêm

บทสนทนา

นามไปหาหมอ

หมอ: สวัสดีครับ คุณเป็นอะไรครับ

นาม: ผมปวดตาและเจ็บคอมมากครับ

หมอ: อ้าปากหน่อยครับ

นาม: นามอ้าปาก

หมอ: คออีกเสบครับ

นาม: ลิ้มตาน้อยครับ

หมอ: ตาก็อีกเสบเหมือนกันครับ หมอจะให้ยาไปกิน

นาม: ขอบคุณครับ

รูปแบบประโยค

1. คำถาม: คุณเป็นอะไร

คำตอบ: ผม/ดิฉัน ปวด ตา/ท้อง/หัว/ฟัน/หู
เจ็บ คอ/ขา/แขน/มือ/เท้า

2. คำลักษณนาม สำหรับ ตา หู จมูก ปาก แขน ขา มีคำลักษณนามคือคำคำเดียวกันกับคำนามคำ
นั้น

ตา 2 ตา

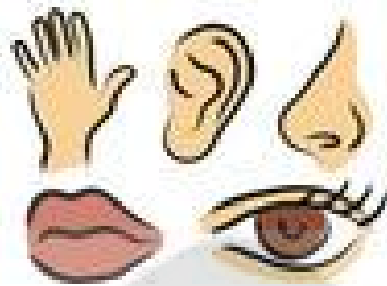
หู 2 หู

*ฟัน 20 ซี่

กิจกรรม: จงจับคู่ฝึกสนทนาตามตัวอย่างบทสนทนาข้างต้น

แบบฝึกหัด

I. จงเขียนคำศัพท์พร้อมคำลักษณนามของอวัยวะต่าง ๆ ในรูปต่อไปนี้



ตัวอย่าง มือ 1 มือ

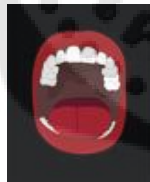
.....

.....

.....

.....

II. จงเขียนคำกริยาหรืออาการจากรูปต่อไปนี้



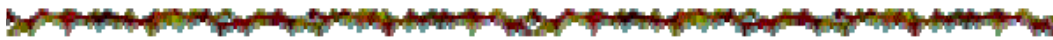








เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมด้วยตนเอง



- | | | | |
|-------------|--------------|-----------|----------------|
| 1. หน้าผาก | trán | 11. ศอก | khủy tay |
| 2. คิ้ว | lông mày | 12. ข้อ | đốt, cổ |
| 3. ขนตา | lông mi | 13. นิ้ว | ngón tay |
| 4. ริมฝีปาก | môi | 14. เล็บ | móng tay |
| 5. คาง | cằm | 15. ลำตัว | thân |
| 6. หนวด | ria mép | 16. หนัง | da(skin) |
| 7. เครา | râu quai nón | 17. ผิว | da(complexion) |
| 8. ไหล่ | vai | 18. เอว | eo |
| 9. หน้าอก | ngực | 19. สะโพก | hông |
| 10. หลัง | lưng | 20. เข่า | dầu gối |

บทที่ 7 งานอดิเรก



คำศัพท์

1. งานอดิเรก	sở thích, thú tiêu khiển
2. เวลาว่าง	thời gian rảnh
3. เวลาพักผ่อน	thời gian nghỉ ngơi
4. วันสุดสัปดาห์	cuối tuần
5. ดูละคร	xem phim truyền hình
6. ดูหนัง	xem phim nhựa
7. ฟังเพลง	nghe nhạc
8. ร้องเพลง	hát
9. อ่านเรื่องสั้น	đọc truyện ngắn
10. อ่านนวนิยาย	đọc tiểu thuyết
11. อ่านการ์ตูน	đọc truyện tranh
12. อ่านข่าว	đọc tin tức
13. รดน้ำ	tưới cây
14. ปลูกต้นไม้	trồng cây
15. ว่ายน้ำ	bơi
16. วาดรูป	vẽ tranh
17. ถ่ายรูป	chụp hình
18. เล่นอินเทอร์เน็ต	chơi internet
19. เล่นกีฬา	chơi thể thao
20. เล่นฟุตบอล	chơi đá bóng
21. เล่นแบดมินตัน	chơi cầu lông
22. เล่นเทนนิส	chơi tennis
23. เล่นเกม	chơi game
24. เย็บปักถักร้อย	thêu thùa
25. ช้อปปิ้ง	đi mua sắm

บทสนทนา

1. **ลาน:** เวลาว่างคุณชอบทำอะไรคะ
นาม: ผมชอบอ่านเรื่องสั้นครับ
 แล้วคุณล่ะ
ลาน: ฉันชอบดูละครและฟังเพลงค่ะ
2. **สมชาย:** คุณชอบว่ายน้ำไหมครับ
มาย: ฉันไม่ชอบค่ะ
สมชาย: ทำไมครับ
มาย: เพราะว่าฉันว่ายน้ำไม่เป็นค่ะ

รูปแบบประโยค

1. **คำถาม:** เวลาว่างคุณชอบทำอะไรครับ/คะ
คำตอบ: ผม/ดิฉันชอบอ่านเรื่องสั้นครับ/ค่ะ
2. **คำถาม:** คุณว่ายน้ำเป็นไหมครับ/คะ
คำตอบ: ผม/ดิฉันว่ายน้ำไม่เป็นครับ/ค่ะ

แบบฝึกหัด

I. จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. เวลาว่างคุณชอบทำอะไร

.....

2. วันสุดสัปดาห์คุณมักจะทำอะไรบ้าง

.....

3. คุณชอบเล่นกีฬาอะไร

.....

4. วันหนึ่งคุณเล่นอินเทอร์เน็ตกี่ชั่วโมง

.....

5. คุณเล่นเทนนิสเป็นไหม

.....

II. จงแต่งประโยคจากคำศัพท์ต่อไปนี้

1. ดูละคร

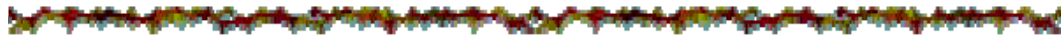
2. อ่านเรื่องสั้น

3. เทียวทะเล

4. รดน้ำ

5. วาดรูป

เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมด้วยตนเอง



- | | | | |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| 1. ฟังวิทยุ | nghe đài | 11. ตีกอล์ฟ | đánh gôn |
| 2. อ่านหนังสือพิมพ์ | đọc báo | 12. ชกมวย | boxing Thái |
| 3. อ่านเรื่องแปล | đọc truyện dịch | 13. ร้องคาราโอเกะ | hát karaoke |
| 4. อ่านนิทาน | đọc truyện ngụ ngôn | 14. สะสมแสตมป์ | suru tập tem |
| 5. เขียนบทกวี | làm thơ | 15. สะสมหนังสือดี | suru tập
phim/CD |
| 6. เล่นหมากรุก | chơi đánh cờ | 16. ดำน้ำ | lặn |
| 7. เล่นปิงปอง | đánh bóng bàn | 17. ทำอาหาร | nấu ăn |
| 8. เล่นวอลเลย์บอล | đánh bóng chuyền | 18. เดินออกกำลังกาย | tập thể
dục |
| 9. เล่นบาสเก็ตบอล | đánh bóng rổ | 19. เต้นรำ | nhảy múa |
| 10. เล่นตะกร้อ | chơi cầu mây | 20. โยคะ | tập yoga |

บทที่ 8

นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก



www.shutterstock.com · 37150666

คำศัพท์

1. นิสัย	tính tình
2. อารมณ์	tâm trạng
3. ความรู้สึก	cảm giác
4. ใจดี	tốt bụng
5. ใจร้าย	độc ác
6. ใจดำ	xấu tính
7. ใจร้อน	nóng tính
8. ใจเย็น	điềm tĩnh
9. มีหน้าใจ	có tấm lòng
10. สบายใจ	yên tâm
11. สหุก	vui(chơi)
12. ดีใจ	vui
13. เสียใจ	buồn
14. เศร้า	buồn
15. มั่นใจ	tự tin
16. จริงใจ	chân thành
17. ภูมิใจ	tự hào
18. ประทับใจ	ấn tượng
19. เป็นห่วง	lo lắng, quan tâm
20. ตกใจ	giật mình
21. ตื่นเต้น	hồi hộp
22. เกรงใจ	ngại
23. สดใส	tươi tắn
24. ร่าเริง	vui vẻ
25. เป็นกำลังใจ	cổ vũ, động viên

บทสนทนา

1. **นก:** มายคะ ลานเป็นคนยังงี้บ้างคะ
มาย: ลานเป็นคนใจดีและมั่นใจในตัวเองมาก ๆ ค่ะ
นก: แล้วนามละคะ เขานิสัยเป็นยังงี้บ้างคะ
มาย: ก็ใจดีเหมือนกัน แต่ใจร้อนนิดหน่อยค่ะ

2. **นาม:** พรุ่งนี้ผมสอบภาษาไทย รู้สึกตื่นเต้นมากครับ
ลาน: สู้ ๆ นะคะ ฉันเป็นกำลังใจให้ค่ะ

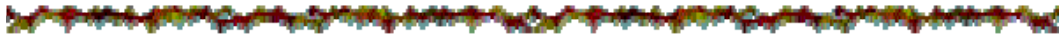
รูปแบบประโยค

1. **คำถาม:** เขา เป็นคน/นิสัยเป็น ยังงี้บ้างครับ/คะ
คำตอบ: เขา เป็นคน ใจดี ครับ/ค่ะ

2. ผม/ดิฉัน รู้สึก | ตื่นเต้น | ครับ/ค่ะ
เป็นห่วง
เกรงใจ

กิจกรรม: จงจับคู่ฝึกสนทนาตามตัวอย่างบทสนทนาข้างต้น

เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมด้วยตนเอง



1. อารมณ์ดี	vui, vui tính	11. โกรธ	giận
2. อารมณ์เสีย	tức, bực	12. โมโห	tức giận
3. อารมณ์ขี้แพ้	hài hước	13. หงุดหงิด	khó chịu
4. มีความสุข	hạnh phúc	14. เคียด	căng thẳng
5. ยิ้ม	mim cười	15. กลุ้มใจ	lo lắng
6. หัวเราะ	cười	16. แปลกใจ	ngạc nhiên
7. ร้องไห้	khóc	17. กลัว	sợ
8. รัก	yêu	18. กล้า	can đảm
9.เกลียด	ghét	19. ไว้ใจ	tín tưởng
10. คิดถึง	nhớ	20. หวัง	hy vọng

แบบทดสอบชุดที่ 1

ชื่อ นามสกุล

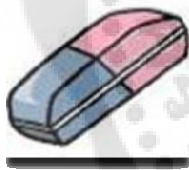
ข้อ 1-3 จงเขียนคำศัพท์จากเสียงอ่านให้ถูกต้อง

1. “อา-จาน” เขียนว่า

2. “เอก-กะ-สาน” เขียนว่า

3. “กระ-ดาด” เขียนว่า

ข้อ 4-7 จงเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับภาพต่อไปนี้



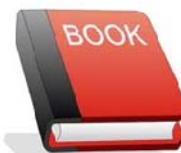
4.



5.



6.



7.

ข้อ 8-10 จงนำคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ชอล์ก ปากกา วิชา

เข้าเรียน มาเรียน เลิกเรียน หยุดเรียน

8. ครูใช้.....เขียนกระดานดำ
9. ขอยืม.....หน่อยได้ไหมคะ
10. ตอนบ่ายผมมีเรียนภาษาไทย 3 ชั่วโมง..... บ่าย 2 โมง และ5 โมงเย็นครับ

โชคดีครับ





เฉลย

- 
- 1.อาจารย์
 - 2.เอกสาร
 - 3.กระดาษ
 - 4.ยางลบ
 - 5.ดินสอ
 - 6.อาจารย์/ครู
 - 7.หนังสือ
 - 8.ชอล์ก
 - 9.ปากกา
 - 10.เข้าเรียน-เลิกเรียน

แบบทดสอบชุดที่ 2

ชื่อ นามสกุล

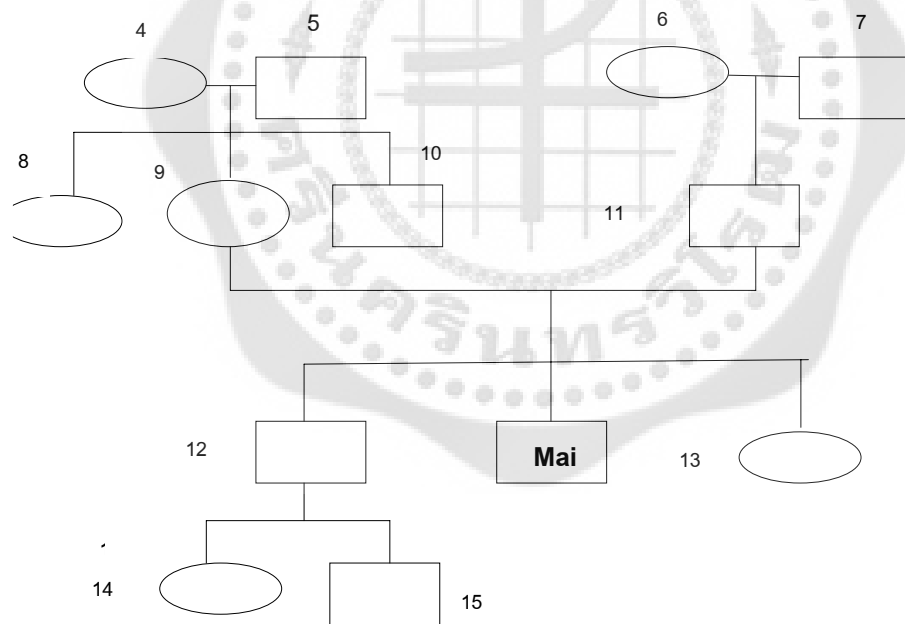
ข้อ 1-3 จงเขียนคำศัพท์จากเสียงอ่านให้ถูกต้อง

1. “ครอบ-ครัว” เขียนว่า

2. “ขาด” เขียนว่า

3. “พัน-ระ-ยา” เขียนว่า

จงเติมคำในวงกลมหรือสี่เหลี่ยมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัวให้ถูกต้อง



 เพศชาย(nam)

 เพศหญิง(ณั)

จงตอบคำถามต่อไปนี้

16. มายมีพี่น้องกี่คน

.....

17. มายเป็นลูกคนที่เท่าไร

.....

18. แม่ของลานเป็นลูกคนที่เท่าไร

.....

19. มายมีหลานหรือยัง หลานชายหรือหลานสาว

.....

20. หลานของมายเรียกมายอย่างไร

.....

โชคดีครับ





เจलय

1. ครอบครัว
- 2.ญาติ
3. ภรรยา
4. ปู่
5. ย่า
6. ตา
7. ยาย
8. ลุง
9. พ่อ
10. อาหญิง
11. แม่
12. พี่สาว
13. น้องชาย
14. หลานชาย
15. หลานสาว
16. มายมีพี่น้อง 3 คน พี่สาว 1 คน มาย และน้องชาย 1 คน
17. มายเป็นลูกคนกลาง
18. แม่ของลานเป็นลูกคนเดียว
19. มายมีหลานแล้ว หลานชาย 1 คน หลานสาว 1 คน
20. หลานของมายเรียกมายว่าน้า

แบบทดสอบชุดที่ 3

ชื่อ นามสกุล

ข้อ 1-3 จงกาเครื่องหมาย × หน้าคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดเขียนคำที่มีเสียงอ่านว่า “เสื่อ-เซ็ด” ได้ถูกต้อง

- ก. เสื่อเซ็ด ค. เสื่อเซิร์ท
ข. เสื่อเซ็ด ง. เสื่อเซ็ด

2. ข้อใดเขียนคำที่มีเสียงอ่านว่า “หมวก-นิ-ระ-พัย” ได้ถูกต้อง

- ก. หมวกนิระภัย ค. หมวกนิระพัย
ข. หมวกนิรภัย ง. หมวกนิรพัย

3. ข้อใดเขียนคำที่มีเสียงอ่านว่า “นา-ลิ-กา” ได้ถูกต้อง

- ก. นาลิกา ค. นาฬิกา
ข. นาลีกา ง. นาฬิกา

ข้อ 4-7 จงเขียนคำศัพท์พร้อมคำลักษณนามให้ตรงกับภาพต่อไปนี้



4. 1



5. 2



6. _____ 3 _____

7. _____ 1 _____

ข้อ 8-10 จงนำคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ถอด ใส่ เก็บ

เครื่องแบบ หมวกกันน็อก

8. ทหารและตำรวจต้องใส่.....ไปทำงาน

9. ก่อนเข้าบ้านคุณต้อง.....รองเท้า

10. คุณอย่าลืมสวม.....เมื่อขี่มอเตอร์ไซด์นะคะ

โชคดีครับ



เฉลย

1. ข
2. ข
3. ค
4. หมวก 1 ใบ
5. รองเท้า 2 คู่
6. กางเกง 3 ตัว
7. กระเป๋า 1 ใบ
8. เครื่องแบบ
9. ถอด
10. หมวกกันน็อก

แบบทดสอบชุดที่ 4

ชื่อ.....นามสกุล.....

ข้อ 1-3 จงเขียนคำศัพท์จากเสียงอ่านให้ถูกต้อง

1. "โท-ระ-สับ" เขียนว่า

2. "ทิด-ชู" เขียนว่า

3. "ไนต์-บูก" เขียนว่า

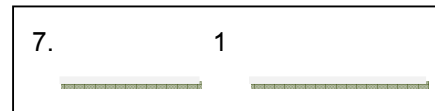
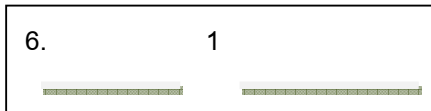
ข้อ 4-7 จงเขียนคำศัพท์พร้อมคำลักษณนามให้ตรงกับภาพต่อไปนี้



4. _____ 1 _____



5. _____ 1 _____



ข้อ 8-10 จงนำคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

บัตรนักศึกษา

บัตรประชาชน

กุญแจ

ร่ม

หมวก

3. ฉันเข้าบ้านไม่ได้เพราะทำ.....หาย
9. ถ้าคุณไม่มี.....จะยืมหนังสือไม่ได้
10. ฝนจะตก คุณอย่าลืมเอา..... ไปด้วยนะ

โชคดีครับ



เฉลย

1. โทรศัพท์
2. ทิชชู
3. โน้ตบุ๊ก
4. ร่ม 1 คัน
5. สมุดโน้ต 1 เล่ม
6. กระเป๋าสตางค์ 1 ใบ
7. ผ้าเช็ดหน้า 1 ผืน
8. กุญแจ
9. บัตรนักศึกษา
10. ร่ม

แบบทดสอบชุดที่ 5

ชื่อ นามสกุล

ข้อ 1-3 จงเขียนคำศัพท์จากเสียงอ่านให้ถูกต้อง

1. "ตะ-หลาด" เขียนว่า
2. "คุณ-นะ-พาบ" เขียนว่า
3. "เบ้ง" เขียนว่า

ข้อ 4-7 จงกาเครื่องหมาย × หน้าคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

4. ถ้าคุณไปเมืองไทย คุณต้อง.....đồng เป็นเงินบาท

ก. ซื้อเงิน	ค. แลกเงิน
ข. ขายเงิน	ง. จ่ายเงิน
5. คำศัพท์ข้อใดมีความหมายตรงข้ามไม่ถูกต้อง (không phải cụm từ trái nghĩa)

ก. ซื้อ-ขาย	ค. ถูก-แพง
ข. กิโลกรัม-ขีด	ง. กำไร-ขาดทุน
6. คำศัพท์ข้อใดไม่เข้าพวก(không cùng nhóm)

ก. คำขาย	ค. จำหน่าย
ข. ซื้อขาย	ง. สินค้า

7. ควรเติมค่าใดในช่องว่าง “ส้มไล่ละ 35 บาท ฉันทเห 50 บาท คุณตอง.....ฉันท 15 บาท”

ก. ทอนเงิน ค. เงินทอน

ข. เก็บเงิน ง. คิตเงิน

ข้อ 8-10 จงนำคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

โล ชีต ลูก
ชั่ง น้ำหนัก

8. ลูกค้า: มั่งคุด.....ละเท่าไรคะ

พ่อค้า: 70 บาทครับ

9. ลูกค้า:ให้หน่อย

10. พ่อค้า: 5..... 35 บาทครับ

โชคดีครับ





เฉลย

1. ตลาด

2. คุณภาพ

3. แบงก์

4. ค

5. ข

6. ง

7. ก

8. โล

9. ชั่ง

10. ชีต

แบบทดสอบชุดที่ 6

ชื่อ นามสกุล

ข้อ 1-3 จงเขียนคำศัพท์จากเสียงอ่านให้ถูกต้อง

1. "อะ-ไว-ยะ-วะ" เขียนว่า

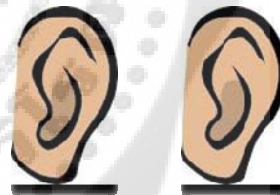
2. "สี-สะ" เขียนว่า

3. "จะ-หมุก" เขียนว่า

ข้อ 4-7 จงเขียนคำศัพท์พร้อมคำลักษณนามให้ตรงกับภาพต่อไปนี้



4. 2



5. 2



6. 1



7. 1

ข้อ 8-10 จงนำคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

แขน	ขา
ท้อง	ฟัน ปาก

8. ผมร่วงไม่ได้เพราะเจ็บ.....

9. ผมปวด เพราะว่าเมื่อวานกินมาก

10. เราจะพูดไม่ได้ ถ้าไม่มี.....

โชคดีครับ



เฉลย

1.อวัยวะ

2.ศิระษะ

3.จุมุก

4.ตา 2 ตา

5.หู 2 หู

6.ฟัน 1 ซี่

7.ปาก 1 ปาก

8.ขา

9.ท้อง

10.ปาก

แบบทดสอบชุดที่ 7

ชื่อ นามสกุล

ข้อ 1-3 จงเขียนคำศัพท์จากเสียงอ่านให้ถูกต้อง

1. "งาน-อะ-ติ-เหรก" เขียนว่า.....

2. "นะ-วะ-นิ-ยาย" เขียนว่า.....

3. "อิน-เตอ-เน็ต" เขียนว่า.....

จากข้อ 4-7 จงเขียนคำกริยาให้ตรงกับภาพต่อไปนี้



4.



5.



6.



7.

ข้อ 8-10 จงนำคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ดูละคร ดูหนัง

เล่นกีฬา ไปเที่ยวทะเล ช้อปบิง

8. คุณแม่กำลัง..... ช่อง vtv 3

9. การ..... จะช่วยทำให้ร่างกายแข็งแรง

10. ผู้หญิงมักจะชอบไป.....

โชคดีครับ





เจलय

1.งานอดิเรก

2.นวนิยาย

3.อินเทอร์เน็ต

4.ปลูกต้นไม้

5.รดน้ำ

6.วาดรูป

7.ว่ายน้ำ

8.ดูละคร

9.เล่นกีฬา

10.ช้อปปิ้ง

แบบทดสอบชุดที่ 8

ชื่อ นามสกุล

ข้อ 1-3 จงเขียนคำศัพท์จากเสียงอ่านให้ถูกต้อง

1. "นิ-สัย" เขียนว่า
2. "อา-รม" เขียนว่า
3. "จิง-ใจ" เขียนว่า

ข้อ 4-7 จงกาเครื่องหมาย × หน้าคำตอบที่ถูกต้อง

4. เขาเป็นคน.....มาก ช่วยคนอื่นอยู่เสมอ

ก. ใจร้อน	ค. ใจร้าย
ข. ใจดี	ง. ดีใจ
5. เมื่อเดินทางไปต่างประเทศครั้งแรกผมรู้สึก.....มาก

ก. เกรงใจ	ค. ตกใจ
ข. ตื่นเต้น	ง. มั่นใจ
5. เขาเก่งจังเลย เขาพูดภาษาไทยกับคนไทยอย่าง.....

ก. ดีใจ	ค. ภูมิใจ
ข. ใจร้อน	ง. มั่นใจ

7. พ่อแม่ทุกคน.....ลูกเสมอ

ก. เป็นห่วง

ค. ใจดี

ข. ภูมิใจ

ง. ประทับใจ

ข้อ 8-10 จงนำคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ภูมิใจ

ประทับใจ

ใจเย็น

ตื่นเต้น

เป็นห่วง

8. คุณ.....ๆ ได้ไหมคะ อย่าเพิ่งใจร้อน

9. เรา..... ในความเป็นคนเวียดนาม

10. เขาเล่นเปียโนเพราะ ทุกคน.....มาก

เฉลย

- 1.นิสัย
- 2.อารมณ์
- 3.จริงใจ
- 4.ข
- 5.ข
- 6.ง
- 7.ก
- 8.ความรู้สึก
- 9.ภูมิใจ
- 10.ประทับใจ



แบบทดสอบชุดที่ 9

ชื่อนามสกุล

ข้อ 1-3 ข้อใดเขียนถูก

1. ก. กระดาษ
ข. เอกสาร
ค. หนังสือ
ง. บากกา
2. ก. เลื่อยยึด
ข. เลื่อยเซঁต
ค. เข็มขัด
ง. หมวดนिरภัย
3. ก. แวนตา
ข. กระเป๋าตังค์
ค. กุญแจ
ง. บัตรนักศึกษา

ข้อ 4-6 ข้อใดเขียนผิด

4. ก. ภรรยา
ข. สามี
ค. ญาติ
ง. ลุง

5. ก. สดใส
ข. นิสัย
ค. อารมณ์
ง. ความรู้สึก

6. ก. เกรงใจ
ข. จริงใจ
ค. ภูมิใจ
ง. ประทับใจ

ข้อ 7-14 จงนำคำศัพท์ต่อไปนี้เติมลงในช่องว่างหน้าความหมายให้ถูกต้อง

ถอด	เก็บ	โสด	คนเดียว	อวัยวะ	ใจดี	หู	ปู่
สมุดโน้ต	ตา	งานอดิเรก	มันใจ	เปลี่ยนใจ			

7. _____ = ยังไม่แต่งงาน
8. _____ = ส่วนของร่างกาย
9. _____ = มีน้ำใจ
10. _____ = ตรงข้ามกับคำว่า "สวม"
11. _____ = สมุดจดงาน
12. _____ = ใช้ในการฟัง
13. _____ = กิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง
14. _____ = แน่ใจ

ข้อ 15-20 จงนำคำศัพท์ที่กำหนดเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ดูหนัง เป็นคน หมวกนิรภัย ศีรษะ ดูละคร
 เรือ น่วยน้ำ คั้น ไบ เล่ม รตหน้า นิสัย

15. เขา.....ยังไปบ้างคะ
16. คุณพ่อ ต้นไม้ทุกวัน
17. เวลาขี่มอเตอร์ไซด์ต้องสวม.....
18. ผมมีตัว 2 ไบ เราไป.....ด้วยกันไหม
19. ฉันมีนาฬิกา 1.....และหมวก 3
20.และหัวมีความหมายเหมือนกันแต่หัวเป็นภาษาปาก

โชคดีครับ





เฉลย

1	ค	11.	สมุดโน้ต
2.	ก	12.	หู
3.	ข	13.	งานอดิเรก
4.	ง	14.	มันใจ
5.	ค	15.	เป็นคน
6.	ต	16.	รดน้ำ
7.	โสด	17.	หมวกนิรภัย
8.	อวัยวะ	18.	คู่มือ
9.	ใจดี	19.	เรือนไข
10.	ถอด	20.	ศีรษะ



แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์

แบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึก / ความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์	มากที่สุด 1	มาก 2	ปานกลาง 3	น้อย 4	น้อยที่สุด 5
1. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการสะกดคำศัพท์ Game ṭi v̄i ng giúp phát trīn vīc phát âm và vīt c̣i a ṭi					
2. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์ Game ṭi v̄i ng giúp phát trīn vīc h̄i c nghĩa c̣i a ṭi					
3. เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการใช้คำในประโยค Game ṭi v̄i ng giúp vīc phát trīn cách dùng ṭi trong câu					
4. เกมคำศัพท์ช่วยนักศึกษาจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้น Game ṭi v̄i ng giúp vīc nh̄i ṭi v̄i ng lâu h̄i n					
5. เกมคำศัพท์สร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ดี Game ṭi v̄i ng giúp ṭi o không khí l̄i p h̄i c					
6. เกมคำศัพท์ช่วยกระตุ้นความสนใจ Game ṭi v̄i ng giúp bài h̄i c tr̄i n̄ n̄ thú v̄i h̄i n					
7. เกมคำศัพท์ที่คัดเลือกมาน่าสนใจ สนุกสนาน Các Game ṭi v̄i ng đ̄i c̣i c̣i dùng đ̄i u thú v̄i và hào h̄i ng					
8. เกมคำศัพท์เหมาะสมกับระดับความรู้ของนักศึกษา Game ṭi v̄i ng phù h̄i p v̄i i trình đ̄i c̣i a sinh viên					

คุณชอบเกมใดมากที่สุด ทำไม

.....
.....

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....





ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวเหียงน ถิ หนือ อี (NGUYEN THI NHU Y)
วันเดือนปีเกิด	18 มีนาคม 2529
สถานที่เกิด	เมืองเว้ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	Phu Loc Town, Thua Thien Hue Province, Vietnam
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2551	Bachelor of Arts. (วิชาเอกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา วิชาโทภาษาไทย) จาก มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม
พ.ศ. 2556	ศศ.ม. (สาขาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

