378.2071
ว 253 ก
ว.2

การศึกษา เปรียบ เทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มี เกมและไม่มี เกมประกอบการสอน

ปริญญานิพนธ์

ของ

วรรณพร ศิลาขาว

22 ต.ค. 2539

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา

ธันวาคม 2538

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ป.ก.266

ม 113171

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

..... ประธาน
(อ.สนั่น มีขันหมาก)

..... กรรมการ
(ผศ.ดร.สุนีย์ เหมะประสิทธิ์)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน
(อ.สนั่น มีขันหมาก)

..... กรรมการ
(ผศ.ดร.สุนีย์ เหมะประสิทธิ์)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ดร.บังอร พานทอง)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ดร.ศิริยุภา พูลสุวรรณ)

วันที่ 15 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2538

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้อย่างดีเพราะได้รับความดูแลช่วยเหลือ ตลอดจนให้ความรู้และคำแนะนำอย่างดียิ่งจาก อาจารย์สนั่น มีขันหมาก ผศ.ดร.สุนีย์ เหมะประสิทธิ์ และ ดร.บังอร พานทอง ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความเมตตากรุณาและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์กุศยา แสงเดช อาจารย์ลัดดาวัลย์ ถาวรกิรติขจร และอาจารย์เฉลิม ทองนวล ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจแก้ไขเครื่องมือในการทำวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณะครูและขอบใจนักเรียนโรงเรียนบ้านเจียรดับ โรงเรียนวัดหนองจอก และโรงเรียนปทุมวิไล ที่ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการทดลองเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์สุมณฑา พงษ์มาลา ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร พร้อมทั้งคณะครูทุกคน และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสรทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลืออย่างดียิ่งในการทดลองเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ทุกท่าน และขอขอบคุณพี่ ๆ น้อง ๆ ทุกคนในครอบครัวที่ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาและสำเร็จสมปรารถนา

วรรณพร ศิลาขาว

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	5
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	6
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	6
	คำนิยามศัพท์เฉพาะ	7
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
	เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับคำศัพท์	8
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาคำศัพท์และการสอนคำศัพท์	18
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	21
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอน	37
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนทางการเรียนรู้	42
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนทางการเรียนรู้	55
	สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	57
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	58
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	58
	การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ	58
	การดำเนินการทดลอง	68
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	70
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	71
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	71

บทที่		หน้า
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	71
	การวิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	72
	การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	73
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	77
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	77
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	77
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	79
	อภิปรายผล	80
	ข้อเสนอแนะ	83
บรรณานุกรม		86
ภาคผนวก		96
ประวัติย่อผู้วิจัย		192

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	เนื้อหาและจำนวนคาบเวลาที่ใช้สอนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	63
2	ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	72
3	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	74
4	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ ..	75
5	เปรียบเทียบคะแนนหลังการสอนกับคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม	76

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในสังคมมนุษย์นั้นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นที่จะต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวเดียวกันคือ ภาษา นอกจากจะใช้ภาษาในกลุ่มเดียวกันแล้ว คนเรายังต้องติดต่อสื่อสารหรือแสดงความเข้าใจกับคนภายนอกกลุ่มอีกด้วย โดยเฉพาะในโลกปัจจุบันยุคโลกาภิวัตน์ ความเจริญต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย ทั้งทางด้านวัตถุ การคมนาคม การสื่อสารโทรคมนาคม และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เรียกว่ายุคข้อมูลข่าวสาร ซึ่งส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศ ภาษาอังกฤษจัดเป็นภาษาสากลหรือภาษาสื่อกลางของโลกภาษาหนึ่ง ซึ่งมีผู้ใช้อย่างแพร่หลายเพื่อประโยชน์ทางด้านธุรกิจ การค้า การศึกษา ศิลปวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ฯลฯ ทำให้ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นมากขึ้น ประเทศต่าง ๆ จึงจัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษกันอย่างแพร่หลายรวมทั้งประเทศไทยของเราด้วย

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 และหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง 2533) ได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาเลือกวิชาหนึ่งในกลุ่มประสบการณ์พิเศษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 และกำหนดเวลาเรียนปีละ 200 ชั่วโมง หรือ 600 คาบต่อปี ให้โรงเรียนเป็นผู้เลือกสอนตามความต้องการของท้องถิ่นและความพร้อมของโรงเรียน โดยมีแนวดำเนินการสองทางคือ เลือกเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หรือวิชาชีพเกี่ยวกับการดำรงชีวิตอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งโรงเรียนส่วนใหญ่สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติเลือกเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ส่วนโรงเรียนในสังกัดสำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร ทั้ง 427 โรงเรียน เลือกเรียนวิชาภาษาอังกฤษทั้งหมดและยังได้มีการเปิดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 อีกสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง เพราะเล็งเห็นถึงความจำเป็นและความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ จึงมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กมีคุณลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ (กรมวิชาการ. 2533 : 129)

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในหลักเกณฑ์การใช้ภาษาอันเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษ

2. ให้มีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ที่จะช่วยให้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้ตามความเหมาะสมกับวัย

3. ให้มีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษอันเป็นภาษาสากล รวมทั้งมีนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม

4. ให้เห็นแนวทางในการนำภาษาอังกฤษไปใช้ประโยชน์

จากการที่กรมวิชาการได้เน้นให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้เกิดคุณลักษณะตามข้อที่ 2 นั้น สอดคล้องกับที่เสาวลักษณ์ รัตนวิชช์ (2531 : 38) ได้กล่าวว่า การเรียนภาษาในปัจจุบันเป็นแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communication) โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการเรียนภาษาทั้ง 4 ด้านคือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนไปพร้อม ๆ กัน

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์และเป็นพื้นฐานของทักษะทั้ง 4 ด้าน กล่าวคือ เด็กที่เรียนภาษาได้ดีนั้นจะต้องมีความรู้เรื่องความหมายของคำศัพท์อย่างกว้างขวางกว่าผู้อื่น (กมลวัทน์ ครุฑแก้ว. 2523 : 4; อ้างอิงมาจาก Dale. 1971 : 5) และสุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 120) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ที่ถูกต้องควรเริ่มจากการอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง แล้วให้รู้ความหมายและสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ซึ่งการรู้ความหมายและการสะกดคำได้ถูก จะช่วยให้การอ่านและการเขียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับที่ วาริณี ศรีสมพงษ์ (2517 : 39) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ความเข้าใจ ไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนที่ได้คะแนนคำศัพท์สูง จะได้คะแนนการอ่านสูงด้วย และสอดคล้องกับที่เสาวลักษณ์ รัตนวิชช์ (2531 : 84) กล่าวว่า ในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ สิ่งสำคัญคือ การพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

จากเอกสารและผลการวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้คำศัพท์มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษมาก ไม่จะมีความสำคัญและสัมพันธ์เกี่ยวข้องแต่เฉพาะต่อการอ่านเท่านั้น แต่ยังมีความสำคัญและความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการฟัง การพูด และการเขียนด้วย ในส่วนที่

เกี่ยวกับการอ่านนั้นไม่ว่าจะเป็นการอ่านทั่วไป หรือการอ่านตำราเรียน นับว่าคำศัพท์มีบทบาทสำคัญมาก เพราะความรู้ความเข้าใจในเรื่องคำศัพท์ นอกจากจะเป็นประโยชน์เพื่อการศึกษาค้นคว้าในปัจจุบันของนักเรียนนักศึกษาแล้ว การรู้คำศัพท์มากและใช้ได้อย่างกว้างขวางนั้นยังหมายถึงความสำเร็จในการดำเนินชีวิตในอนาคตอีกด้วย แต่การสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้นยังได้รับความสนใจน้อย ดังที่ พวงเพ็ญ อินทรประวัติ (2521 : 151) ได้ให้ความคิดเห็นว่ากรรมวิธีการสอนทักษะต่าง ๆ เช่น การสอนฟัง พูด อ่าน เขียน นั้น ได้รับความสนใจมากและมีผู้แนะวิธีการสอนไว้แพร่หลายทั่วไป แต่สิ่งที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา คือ การรู้ความหมายของคำศัพท์นั้นกลับได้รับความสนใจค่อนข้างน้อย และการละเลยทางด้านการสอนคำศัพท์ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการเรียนภาษาอังกฤษหลายด้าน ซึ่งอุทัย ภิรมย์รื่นและเพ็ญศรี รังสิยานุกูล (2521 : 149) ให้ความเห็นว่า ปัญหาในด้านการอ่านภาษาอังกฤษที่พบมากในปัจจุบันคือ เด็กไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน ทั้งนี้เพราะไม่สามารถแปลคำศัพท์ในเรื่องที่อ่านได้ และสมุทร เซ็นเชาวนิช (2528 : 19) ได้กล่าวถึงปัญหาอันเนื่องมาจากคำศัพท์ว่า อุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ประการหนึ่งของนักศึกษาไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษ คือ อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้ หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในประโยค

จากการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้น ป.5-6 นั้น วัดจากการผ่านเกณฑ์สมรรถภาพทั้ง 5 สมรรถภาพ คือ

สมรรถภาพที่ 1 คือ ทักษะการฟัง และการพูด

สมรรถภาพที่ 2 คือ การอ่านออกเสียง

สมรรถภาพที่ 3 คือ การอ่านจับใจความ หรืออ่านเอาเรื่อง

สมรรถภาพที่ 4 คือ การคัดลอกแบบตัวอักษร

สมรรถภาพที่ 5 คือ ทักษะการเขียนในชีวิตประจำวัน

จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 5 สมรรถภาพพบว่า สมรรถภาพที่ต่ำกว่าเกณฑ์คือ สมรรถภาพที่ 3 และ 5 และจากการวิเคราะห์ข้อมูล (ฝ่ายวิจัยและวัดผลสำนักงานเขตหนองจอก. 2535) พบว่า เด็กไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน เพราะไม่สามารถแปลคำศัพท์ในเรื่องที่อ่านได้ ส่วนทางด้านการเขียนนั้นเด็กจะเขียนสะกดคำไม่ถูก และเขียนไม่ได้ใจความชัดเจน กล่าวคือ ถ้าเด็กไม่มีความแม่นยำ หรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว เด็กจะเรียนภาษาให้ได้ดี

ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ได้ยากโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่เด็กจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี

จากปัญหาเหล่านี้ได้มีผู้คิดค้นหาวิธีการและเสนอแนวทางในการสอนคำศัพท์ โดยใช้แบบฝึกหัดหลาย ๆ แบบ ตลอดจนนำสื่อมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น ประนอม สุรัสวดี (2531 : 32) ให้ความเห็นว่าในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนานเพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและการสมมติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กเรียนอย่างสนุกสนานพร้อม ๆ ไปกับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผล นั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม สอดคล้องกับที่สุมาลี กีรพงษ์ (2535 : 37) กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้อย่างดี ทำให้เด็กได้ฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ เฟรนช์ (French. 1970 : 74) ได้กล่าวถึงการสอนการสะกดคำว่า ระยะแรกของการสะกดคำนั้นครูควรจะช่วยเหลือนักเรียนอย่างมากเกี่ยวกับตัวอักษรที่จะประกอบเป็นคำ โดยใช้วิธีการหลาย ๆ อย่าง อาจให้เติมตัวอักษรบางตัวลงในคำ ให้เติมตัวอักษรที่หายไปในคำ เติมอักษรท้ายคำอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่กำหนด เอล-อราบี (El-Araby. 1974 : 114 - 127) ได้กล่าวถึงการใช้อุปกรณ์เพื่อช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษว่าในสมัยก่อนการสอนสะกดคำ จะสอนโดยการใช้ปากเปล่า ซึ่งการสะกดคำด้วยการท่องปากเปล่าค่อย ๆ หายไป เพราะเป็นการฝึกที่ห่างไกลจากการใช้จริงในชีวิตประจำวัน อุปกรณ์การศึกษา และสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ได้เข้ามาพัฒนาเพื่อช่วยเหลือผู้เรียนให้สะกดคำภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง เช่น เทป โทรทัศน์ รูปภาพ เกม และปริศนาต่าง ๆ ได้ถูกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการฝึกการสะกดคำแก่นักเรียน และนอกจากนี้ได้มีนักการศึกษาและนักวิจัยหันมาใช้เกมวิชาการ (Academic Games) ในห้องเรียนกันมากขึ้นเพื่อจูงใจให้เกิดการเรียนรู้และประทับใจในการเรียน ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อย และกิจกรรมปกติเป็นสื่อในการเรียนการสอนในแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำ และกระดานดำ ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์

สูงกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มกิจกรรมปกติ นอกจากนี้ พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตำรา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับสามในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คนทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลองสามสัปดาห์ทดสอบครั้งที่สาม เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ผลจากการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา และกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา

จากการศึกษาปัญหาและวิธีการสอนแบบต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการสอนคำศัพท์ รวมทั้งข้อคิดเห็นและแนวทางที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการสอนคำศัพท์ที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเกมมาพัฒนาเป็นแบบฝึกหัด เพื่อใช้ในการสอนคำศัพท์ เพราะเกมต่าง ๆ น่าจะมีส่วนช่วยเสริมความรู้ในเรื่องของคำศัพท์ให้แก่นักเรียน ทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ไปในตัว อันจะเป็นผลต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

<u>ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า</u>

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม และไม่มีเกมประกอบการสอน
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน

<u>ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า</u>

1. การศึกษาครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น
2. การศึกษาครั้งนี้จะทำให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน ซึ่งได้แก่ ผู้บริหาร

การศึกษา หัวหน้ากลุ่มประสบการณ์ (วิชา) และศึกษานิเทศก์ มีแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุง และนิเทศการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้กว้างขวาง และเหมาะสมยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. การศึกษาครั้งนี้ทำการศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน รวม 60 คน

2. คำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นคำศัพท์ในหนังสือ English is fun book III ของกรมวิชาการ บทที่ 3, 4 และ 5 โดยในบทที่ 3 และ 4 มีเนื้อหาเป็นคำศัพท์ประเภทคำนามนับไม่ได้ ส่วนบทที่ 5 คำศัพท์ที่เกี่ยวกับราคาสินค้า และการซื้อขาย

ตัวแปรที่จะศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ วิธีสอน 2 วิธี ได้แก่ วิธีสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับวิธีสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

ตัวแปรตาม คือ

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์
2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการสะกดคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ และนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง โดยวัดจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

2. ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถที่จะดำรงการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทั้งในการเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำไปใช้ในรูปประโยค

ภายในระยะเวลา 2 สัปดาห์ หลังจากที่การเรียนการสอนสิ้นสุดลง ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ฉบับเดิม

3. เกม หมายถึง เกมทางวิชาการ (Academic Games) ที่มีลักษณะการจัดกิจกรรมเพื่อเร้าความสนใจและสร้างความเพลิดเพลินสนุกสนาน โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน เป็นเกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหว (Active Games) และมีลักษณะเป็นเกมการแข่งขันเป็นกลุ่ม หรือหมู่คณะภายใต้กฎเกณฑ์กติกาที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เกมเหล่านี้จะต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในบทเรียน

4. แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ หมายถึง แบบฝึกหัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ โดยมีเกมทางวิชาการประกอบในขั้นตอนการฝึกทักษะ

5. แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หมายถึง แบบฝึกหัดที่ผู้วิจัยนำมาจากแนวการสอนตามคู่มือครูเพื่อใช้ฝึกทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ในขั้นตอนการฝึกทักษะ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์และการสอนคำศัพท์
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาคำศัพท์และการสอนคำศัพท์
   - 2.1 งานวิจัยในประเทศ
   - 2.2 งานวิจัยต่างประเทศ
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอน
   - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
   - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้
6. งานวิจัยที่เกียวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้
   - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
   - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. <u>เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์และการสอนคำศัพท์</u>

1.1 <u>เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์</u>

คำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายว่า หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิด เป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2525 : 853)

สำหรับคำศัพท์ที่ใช้ในภาษาอังกฤษโดยทั่วไปนั้น สำราญ คุรุครรชิต (2519 : 15) กล่าวว่า หมายถึงคำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) ได้แก่ คำนาม คำกริยา

คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ไม่ใช่คำศัพท์พวก Functions Words หรือ Structural Words เพราะคำศัพท์พวกนี้เป็นคำศัพท์ที่มีความหมายเปลี่ยนแปลงได้ตามคำศัพท์ที่แวดล้อมในประโยค

ศิธร แสงธนู และคิด พงษ์ทัต (2521 : 35 - 41) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์สรุปความสำคัญได้ดังนี้

คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง คำศัพท์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของภาษา สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 เป็นชั้นเริ่มเรียนควรมุ่งให้นักเรียนรู้ศัพท์เพียงเพื่อนำไปใช้ในประโยคพื้นฐาน (Basics Sentense Patterns) ต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในแบบเรียนเสียก่อน พอเรียนชั้นสูงขึ้นไปจึงค่อย ๆ เพิ่มพูนความรู้ด้านคำศัพท์ให้กว้างขวาง ตามลำดับ

ส่วน ขนิษฐา ระวิพันธ์ (2536 : 9 - 10) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ว่าต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ รูปร่าง หรือการสะกดตัวของคำนั้น ๆ

2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ หากจะกล่าวโดยละเอียดแล้วคำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกันคือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษ คำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง เช่น He went to his house. The President lives in the White House. The House of Representatives is meeting today.

House ในประโยคทั้งสามเป็นคำนามเหมือนกัน แต่ความหมายของคำใน 3 ประโยคแตกต่างกันออกไป คือ ประโยคที่ 1 แปลว่าบ้านที่เป็นที่อยู่อาศัย ในประโยคที่ 2 แปลว่า บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี และในประโยคที่ 3 หมายถึงสภา

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphogical Meaning) ศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ จะเดาความหมายได้ยาก เช่น เมื่อไปต่อท้ายคำนามบางจำพวก เช่น hats, pens จะแสดงความหมายเป็นพหูพจน์ของนามนั้น ๆ คือ ช่วยบอกว่ามีจำนวนมากกว่าหนึ่ง

หรือถ้า s ไปต่อท้ายคำว่า Walks ในประโยค She walks home. จะช่วยให้ความหมายว่าการกระทำนั้นได้กระทำเป็นปกติ

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntatic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปแล้วแต่การเรียงลำดับคำ เช่น boathouse แตกต่างจาก houseboat หรือ

Is she going home? แตกต่างจาก She is going home. เป็นต้น

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ความหมายของคำจะเปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียว หรือมากกว่า เช่น Five, Five คำแรกเป็นการบอกเล่าที่ทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อยแล้วแต่น้ำเสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเชิงไม่แน่ใจของผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) ซึ่งมีข้อจำกัดแตกต่างกันไปแล้วแต่ไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ สำหรับภาษาอังกฤษจำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ดังนั้นตำแหน่งของคำในประโยคที่ต่างกันไป ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

This man is brave. (คำนาม)

They man the ship. (คำกริยา)

We need more man-power. (คำคุณศัพท์)

3.2 ขอบเขตทางภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น ทำนองเดียวกันคำบางคำใช้ในภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 อื่น ๆ นอกจากใช้คำศัพท์ตามขอบเขตข้างบนแล้ว ยังมีการใช้คำศัพท์ตามแต่ท้องถิ่น เช่น การใช้คำที่แตกต่างระหว่าง British English กับ American English แม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันออกไป

<u>ประเภทของคำศัพท์</u> (Classifications) ศิธร แสงธนู (2521 : 37 - 38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เรา

อาจบอกความหมายได้ โดยไม่ต้องขึ้นอยู่กับโครงสร้าง ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น dog, box, pen ฯลฯ เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือเรียกว่า คำการยะ มีดังนี้ article, preposition, pronoun, etc. คำประเภทนี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น ๆ สอนแปลความหมายไม่ได้ผลต้องให้สังเกตการใช้และฝึกใช้โครงสร้างต่าง ๆ จึงจะเกิดประโยชน์

และ ศิธร แสงธนู (2528 : 298 - 300) ยังได้แบ่งคำในภาษาอังกฤษออกเป็น 4 ชนิดคือ

1. คำโดด (Simple Word) หมายถึง คำที่ประกอบด้วยหน่วยคำอิสระ (Free Morpheme) หนึ่งหน่วยคำและจะต้องมีเสียงเน้นหนักในคำ เช่น house, copper, aspirin.

2. คำซ้อน (Complex Word) หมายถึง คำที่ประกอบด้วยหน่วยคำไม่อิสระตั้งแต่สองหน่วยคำขึ้นไป เช่น lover, hopelessness

3. คำประสม (Compound Word) หมายถึง คำที่ประกอบด้วยหน่วยคำอิสระตั้งแต่สองหน่วยคำขึ้นไปมาประกอบกันขึ้นเป็นคำใหม่ เช่น bedroom, bluebell

4. คำประสมซับซ้อน (Compound-Complex Word) คือ การนำเอาคำประสมมาประกอบกับหน่วยคำไม่อิสระ เช่น daydreamer forthrightness

นอกจากนี้ สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 149) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่าน และเขียน เช่น คำว่า important, necessary, consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ครูจะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2. Passive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นจะต้องฝึกเพราะนักเรียนยังไม่จำเป็นต้องใช้คำศัพท์ประเภทนี้ ได้แก่ คำว่า elaborate, fascination, contrastive เป็นต้น และคำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนอยู่ในระดับสูงขึ้นไป อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active Vocabulary ก็ได้

จากนิยามความหมายของคำศัพท์ องค์ประกอบของคำศัพท์ ขอบเขตของการใช้คำ และประเภทของคำศัพท์นั้น อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า คำศัพท์คือกลุ่มเสียงที่มีความหมาย แบ่งออกได้เป็นหลายประเภท ขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น

1.2 <u>เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์</u>

จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัด (2521 : 39 - 40) ได้กล่าวว่า ในการสอนคำศัพท์ครูควรวางจุดมุ่งหมายใหญ่ ๆ ไว้ 3 ประการคือ

1. ต้องให้นักเรียนออกเสียงได้ถูกต้องเพราะคำในภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ไม่ได้ออกเสียงตามการสะกดตัวเสมอไป

2. ต้องการให้นักเรียนรู้ความหมาย ซึ่งต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษด้วย ในการสอนให้นักเรียนได้รู้ความหมายของคำศัพท์มีวิธีการหลายประการ เช่น

2.1 ใช้ของจริงหรือของจำลองแสดงความหมาย เช่น สอนคำว่า book, pencil โดยใช้หนังสือ และดินสอให้เด็กดู

2.2 ใช้รูปภาพกรณีที่หาของจริงไม่ได้

2.3 ใช้ท่าทางประกอบ เช่น สอนคำว่า Slowly กับ Quickly ครูก็แสดงท่าทางประกอบคำพูด เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมาย

2.4 การใช้ข้อความเข้าช่วยแสดงความหมาย เช่น ครูจะสอนคำว่า late อาจใช้ข้อความว่า The class begin at 8.00; Porn comes at 8.30. He is late. การใช้ข้อความเข้าช่วยแบบนี้ครูต้องแน่ใจว่านักเรียนสามารถเข้าใจได้ถูกต้องตามที่ต้องการ อาจใช้วิธีถามความหมายเป็นภาษาไทยอีกก็ได้

2.5 การให้คำจำกัดความเป็นภาษาอังกฤษ ต้องใช้คำง่าย ๆ เป็นคำอธิบายและอย่าให้เสียเวลามาก

2.6 การให้ความหมายโดยใช้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้าม ต้องเลือกใช้คำที่เรียนมาแล้ว เช่น hard เหมือนกับ difficult และ small ตรงข้ามกับคำว่า big

2.7 ใช้วิธีบอกรากคำหรือให้คำที่มีความหมายสัมพันธ์กัน เช่น คำว่า kindness มาจากคำว่า kind

2.8 ให้ความหมายเป็นภาษาไทย เป็นวิธีสุดท้ายและไม่ควรเสียเวลาอธิบายเพียงแต่บอกความหมายแล้วฝึกการใช้ในประโยค

3. ต้องให้นักเรียนได้ใช้คำศัพท์นั้น ๆ ในโครงสร้างนั้น ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน มีความถูกต้องทั้งทางด้านไวยากรณ์ สถานการณ์ วัฒนธรรม และความนิยมของเจ้าของภาษา

จากจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามหลักสูตรปี 2521 ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษดังต่อไปนี้ (นันทพร คชศิริพงษ์. 2526 : 8)

1. คำศัพท์ที่เกี่ยวกับสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัว
2. คำศัพท์ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
3. คำศัพท์ที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของนักเรียน
4. คำศัพท์ที่มีความถี่สูง
5. คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

<u>หลักการเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอน</u>

แม็คกี (Mackey. 1976 : 176 - 190) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จักจึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำจากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมความได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความได้หลายอย่าง หรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้ เช่น seat อาจใช้แทน chair, bench, stool เป็นต้น

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learnability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิมมีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

ซึ่งหลักการดังกล่าวสอดคล้องกับของลาโด (Lado. 1986 : 119 - 120) โดยส่วนใหญ่เว้นแต่บางข้อซึ่งลาโดได้เสนอไว้เพิ่มเติม ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน

2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับเด็กประถมตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป หลักในการพิจารณาเลือกคำศัพท์ที่มาสอนต้องพิจารณาจากคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียน มีประโยชน์ในการนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นคำศัพท์ที่มีความถี่ในการใช้ทั่วไปสูง ปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียนและในบทเรียนหนึ่ง ๆ ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไป ครูจึงเป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยนักเรียนเลือกคำศัพท์ ดังนั้นครูต้องศึกษาเกี่ยวกับหลักการเลือกคำศัพท์ให้เข้าใจ

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2520 : 93 - 94) กล่าวว่า คำศัพท์ที่นำมาสอน ควรมีลักษณะดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏในหนังสือเรียนคำศัพท์ประเภทนี้จะปรากฏในบทอ่าน คำศัพท์ใดที่ปรากฏซ้ำ ๆ และเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนควรจะรู้และใช้เป็น ครูควรจะสอนให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้องทั้งความหมายและวิธีใช้

2. คำศัพท์ที่มีประโยชน์ คำศัพท์ประเภทนี้นักเรียนควรจะรู้จักอาจจะเป็นคำศัพท์ที่ไม่ปรากฏในหนังสือเรียน แต่จะต้องใช้ในการพูดสนทนา คำศัพท์ประเภทนี้จะต้องสอนวิธีใช้ให้ถูกต้อง

ความสำคัญของคำศัพท์ในการเรียนภาษา บลูมฟิลด์ (Bloomfield. 1965 : 327) กล่าวว่า ในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา คำเป็นสิ่งที่เรารู้จัก (recognize) มากที่สุด และหลายคนเห็นว่าภาษาก็คือคำที่เอามารวมกัน (a language is a collection of word) นอกจากนี้ ไซออค (Syoc. 1963 : 89) กล่าวว่า คำศัพท์มีประโยชน์ที่สุดในการเรียนภาษาต่างประเทศ และมีความจำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องรู้คำศัพท์ให้ได้เป็นจำนวนมาก คำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดอันดับแรกที่ครูควรจะสอน

กาเดสซี่ (Ghadessy. 1979 : 24) ได้กล่าวว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ ซึ่งหากนักเรียนไม่เข้าใจคำศัพท์ก็จะไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

จากเอกสารเกี่ยวกับความสำคัญของคำศัพท์ สรุปได้ว่าคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

<u>การสอนคำศัพท์</u>

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอลำดับขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน วิธีสอนคำศัพท์ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมมาได้ดังนี้

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 120) จากหนังสือวิธีสอนภาษาอังกฤษ สำหรับผู้เริ่มเรียนได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น ๆ

2. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านแล้วให้นักเรียนฟังก่อนออกเสียงตาม พร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด

3. การสอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายออกจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย ส่วนมากใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบเมื่อนักเรียนเข้าใจความหมายเด่นชัดขึ้น

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายของคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง ดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้จัก หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งตัว หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้น การ์ตูน เขียนภาพบนกระดานดำได้ทันที อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้ปริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการฝึกใช้คำศัพท์ว่า ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ อย่าฝึกคำศัพท์เดี่ยว ๆ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็จะต้องเป็นประโยคที่ถูกต้อง และใช้ได้ในสถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว อย่าสอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ให้กว้างขวาง โดยการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากรากเดียวกัน

4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)

6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว

ฟินอคเชียโร (Finochiaro. 1964 : 46 - 57) ได้กล่าวถึงการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. เด็กในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง (function word) เช่น คำบุรพบท to, for และอื่น ๆ ควรได้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ การเรียนการออกเสียงใหม่ และโครงสร้างของประโยค

3. คำศัพท์ที่เด็กสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เด็กเรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรมีคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป

6. คำใหม่ 3-5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เคยเรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. หรือ She (He) went to the hospital. และเด็กควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ

7. ในบทสนทนาควรจะมีคำที่เด็กได้ฝึกทั้งเป็นผู้ฟังและผู้พูด และควรเป็นบทสนทนาเป็นธรรมชาติของการพูด การเขียนบทสนทนา ควรมีคำ passive words ที่มีความถี่ในการปรากฏซ้ำสูง

8. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

9. สิ่งที่จำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถมองเห็นหรือสัมผัสได้

10. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งเด็กจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

11. ในบทเรียนแรก ๆ ไม่ควรมีศัพท์มากหรืออาจมีมากเป็นบางบท จนกว่าเด็กจะสามารถสะสมศัพท์ได้มากพอก็จะทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาใหม่ และจะช่วยให้นักเรียนรับรู้คำศัพท์จำนวนมากขึ้น การรู้คำศัพท์จำนวนมากทำให้นักเรียนสามารถพูดเกี่ยวกับคน สิ่งของ และสิ่งที่เขามั่นใจ กว้างขวางขึ้น

ระวิวรรณ ศรีคร้ามครัน (2522 : 95) กล่าวว่า ในการสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กในแต่ละครั้งนั้น ครูไม่ควรสอนจำนวนคำศัพท์ให้มากเกินความสามารถของเด็กที่จะเรียนได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ การพยายามให้เด็กท่องจำคำศัพท์ครั้งละมาก ๆ และเน้นในการสอนศัพท์มากเกินไปของครู ในระยะต้นของการสอน พบว่าเป็นการสอนที่ผิดพลาด ทั้งนี้เนื่องจากคำศัพท์ต่าง ๆ เป็นคำนั้น ถึงแม้ว่าเด็กจะเรียนรู้ได้เป็นจำนวนมาก แต่ถ้าไม่สามารถที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ภาษาในลักษณะของการพูด หรือการใช้ได้เลย จุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนรู้ทางภาษาก็คือ การให้เด็กสามารถใช้ภาษานั้นได้อย่างถูกต้อง สามารถพูด และออกเสียงได้ รวมทั้งรู้ความแตกต่าง ความคล้ายคลึงกันของเสียง หรือสำเนียงที่พูดออกมาด้วย ดังนั้นการให้เด็กท่องจำศัพท์ต่าง ๆ ควรจะควบคู่ไปกับการสอนให้เด็กรู้จักใช้คำศัพท์ในรูปประโยค ซึ่งอาจจะมีลักษณะต่าง ๆ กัน รวมทั้งการออกเสียงคำนั้น ๆ ในประโยคได้อย่างถูกต้อง การสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กควรจะได้คำนึงถึงระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนของเด็กที่สามารถจะเรียนได้

จากเอกสารเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ ชี้ให้เห็นว่าในการสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อ สอนเรื่องการสะกดคำ และสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาคำศัพท์และการสอนคำศัพท์

2.1 งานวิจัยในประเทศ

สมเกียรติ ชอบผล (2523 : 35) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จากการที่นักเรียนเลือกศัพท์ด้วยตนเอง และครูเลือกให้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโตนด อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย จำนวน 40 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนศัพท์จากนักเรียนเลือกด้วยตนเอง และกลุ่มที่เรียนคำศัพท์จากครูเลือกให้ กลุ่มละ 25 คำ จากนั้นใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านการอ่านออกเสียง และ

ความหมายของศัพท์ ผลปรากฏว่าคะแนนที่ได้จากการอ่านและความเข้าใจความหมายศัพท์ จากคำศัพท์ที่นักเรียนเลือกด้วยตนเอง และกลุ่มที่ครูเลือกคำศัพท์ให้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในปี พ.ศ. 2523 สิทธิพร ยอดนิล (2523 : 36) ได้ศึกษาความรู้ศัพท์ของนิสิตชั้นปีที่หนึ่ง ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ผลการศึกษาพบว่า

1. นิสิตชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ทุกกลุ่มโดยเฉลี่ยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางด้านคำศัพท์สูงกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็มในแบบทดสอบศัพท์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นิสิตในแต่ละกลุ่มที่มีเวลาเรียนภาษาอังกฤษไม่เท่ากันนั้นปรากฏว่ากลุ่มหนึ่งมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางด้านคำศัพท์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนนิสิตอีก 3 กลุ่ม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางด้านคำศัพท์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นิสิตชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มีความรู้ศัพท์พื้นฐานเป็นจำนวน 1,700 คำ โดยประมาณ

และในปีเดียวกัน กมลวันท์ ครุฑแก้ว (2523 : 84) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องการเดาศัพท์จากบริบท เพื่อเพิ่มความสามารถในการอ่านเร็ว โดยทำการศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร จำนวน 62 คน เป็นชาย 42 คน และหญิง 22 คน ผลการศึกษาพบว่า การเดาศัพท์ในบริบทช่วยให้อัตราการอ่านเร็วขึ้นและยังมีส่วนช่วยในการเพิ่มปริมาณความรู้แก่ผู้เรียนด้วย

นอกจากนี้ ดาราณี สุกรัตน์ (2527) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์จากบริบท และพจนานุกรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน คำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองเป็นคำศัพท์ในบทที่ 9 ของหนังสือ Lado English Series หลังการสอนนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้รับการทดสอบในด้านความหมายของคำศัพท์ และการใช้คำศัพท์ในประโยค ผลจากการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนคำศัพท์จากบริบท และนักเรียนกลุ่มที่เรียนคำศัพท์จากพจนานุกรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2.2 <u>งานวิจัยในต่างประเทศ</u>

ชวาเนเว็ด และคนอื่น ๆ (Schvaneveldt and others. 1977 : 112 - 116) ได้ศึกษาผลของบริบทแห่งความหมาย (Semantic Context) ว่ามีผลต่อความสามารถในการระลึกคำ (Word Recognition) หรือไม่ โดยทดลองกับนักเรียนเกรด 2 ซึ่งมีอายุเฉลี่ย 7.6 ปี จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ เครื่องฉายสไลด์ ซึ่งจะฉายคู่คำศัพท์ใน 4 ลักษณะคือ เป็นคำคู่ที่มีความหมายสัมพันธ์กัน คำคู่ที่มีความหมายไม่สัมพันธ์กัน คำคู่ที่คำหนึ่งมีความหมาย และอีกคำหนึ่งไม่มีความหมาย และคำคู่ที่ไม่มีความหมายทั้งสองคำ จากนั้นให้นักเรียนกดเครื่องคำตอบว่าทราบความหมายของคู่คำที่ฉายสไลด์หรือไม่ ผลจากการทดลองในครั้งนี้สรุปได้ว่า

1. บริบทแห่งความหมายทำให้คำตอบถูกต้องและรวดเร็วขึ้น
2. กลุ่มที่อ่านเก่งระลึกถึงความหมายของคำได้ดีกว่ากลุ่มที่อ่อน
3. ทั้งกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อนใช้บริบทแห่งความหมาย ช่วยในการระลึกคำทั้งสิ้น
4. ทั้งที่เรียนระดับสูงและระดับต่ำ ต่างต้องใช้บริบทแห่งความหมายช่วยในการระลึกคำทั้งสิ้น

บราวน์ (Brown. 1978 : 5188-A) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของการสอนคำศัพท์ โดยการใช้สื่อการสอนคำศัพท์ที่มองเห็นด้วยตา (Visual-Verbal Method) และการใช้พจนานุกรม (Traditional Dictionary) กับนักเรียนเกรด 7 จำนวน 44 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่เรียนคำศัพท์โดยใช้สื่อการสอนศัพท์ที่มองเห็นด้วยตาเรียนศัพท์โดยวิธีแสดงศัพท์ที่เรียนด้วยการตัดภาพ หรือวาดรูปประกอบศัพท์นั้น ส่วนกลุ่มที่เรียนศัพท์โดยใช้พจนานุกรมจะเรียนรู้ศัพท์โดยการเปิดพจนานุกรม จากผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนคำศัพท์ทั้งสองแบบนี้ไม่มีความแตกต่างกันทางสถิติ แต่ผู้วิจัยได้เสนอแนะว่า การสอนศัพท์โดยวิธีใช้สื่อการสอนศัพท์ที่มองเห็นด้วยตา จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจศัพท์อย่างลึกซึ้งได้ ถ้าหากผู้สอนใช้ควบคู่ไปกับวิธีสอนอื่น ๆ ด้วย

เฮิร์ช (Hirsch. 1981 : 2912-A) ได้ศึกษาวิธีสอนสะกดคำศัพท์ 2 วิธี โดยวิธีแรกเน้นครูเป็นผู้เลือกคำ มีแผนการสอน และทำการทดสอบก่อนสอน วิธีที่ 2 เน้นที่แบบเรียนที่ใช้อยู่ทั่วไป ซึ่งมีแบบฝึกหัดและมีการทดสอบหลังสอน พบว่าวิธีสอนทั้ง 2 วิธีทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

มอร์ส (Morse. 1982 : 3939-A) ได้ทำการเปรียบเทียบการสอนคำศัพท์โดยวิธีฟัง-พูด กับวิธีปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับ 11 และระดับ 12 จำนวน 66 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยวิธีฟัง-พูด กลุ่มควบคุมสอนโดยวิธีปกติ จะสอนคำศัพท์สัปดาห์ละ 10 คำ สอนเป็นเวลา 4 สัปดาห์ รวมคำศัพท์ทั้งสิ้น 40 คำ หลังจากนั้นอีก 4 สัปดาห์จึงทำการทดสอบเพื่อวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ ผลของการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความคงทนในการเรียนคำศัพท์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่นักเรียน 73% ชอบที่จะเรียนโดยวิธีสอนแบบฟัง-พูด มากกว่าวิธีสอนปกติ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนคำศัพท์สรุปได้ว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียน และในการรับฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบสำคัญของข้อความที่สื่อสาร

3. <u>เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม</u>

<u>ความหมายของเกม</u>

จากหนังสือ The World Book Encyclopedia. ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึงเครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิดสำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความตึงเครียด (The World Book Encyclopedia. 1965 : 20 - 21)

บุคค็อก (Boocock. 1971 : 106) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีการแข่งขันอย่างมีจุดหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกมคือผู้เรียน จุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์

ดอบสัน (Dobson. 1970 : 21) กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไวและ

ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียด และให้ความสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

สุทิน เนียมพลับ (2525 : 216) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือการเล่นที่มีกติกาเพียงเล็กน้อย ใช้เทคนิคการเล่นง่าย ๆ สนุกสนาน สามารถปรับให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ จะเล่นที่ไหนก็ได้ จะใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้ก็ได้

ทิศนา แขมมณี และคนอื่น ๆ (2525 : 20) อธิบายว่าเกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนได้เล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดให้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

ส่วน ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525 : 162) ได้กล่าวถึงเกมประกอบการสอนว่าหมายถึง การที่ครูผู้สอนคิดหาเกมการเล่นประกอบบทเรียนที่สอนเพื่อให้บทเรียนน่าสนใจน่าเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทั้งยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่าย และเร็วอีกด้วย

พูนสุข บุณย์สวัสดิ์ (2527 : 86) ได้ให้ความหมายว่าเกมและการละเล่นเป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่จะสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิดความเข้าใจ ใช้สติปัญญาฝึกการสังเกต และไหวพริบในการแก้ปัญหา ตลอดจนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญทางจิตใจ อันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดีอีกด้วย

ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ (2527 : 1) กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

เยาวพา เดชะคุปต์ (2528 : 36) กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ผู้เล่นจะต้องพยายามแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีการแพ้ชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ให้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งหลักสำคัญในการเล่นเกมจะต้องมีกติกา และวิธีการเล่น

พวงทอง ไสยวรรณ (2530 : 113) ให้ความหมายของเกมว่าคือ การเล่นที่มีกติกา กฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน เป็นการเล่นของเด็กที่มีพัฒนาการทางสังคมเพิ่มมากขึ้น สามารถเล่นเป็นกลุ่มได้ เกมช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ฝึกความร่วมมือ ระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ สามารถนำมาใช้กับกระบวนการเรียนการสอนได้ดี เกมแต่ละชนิดมีความมุ่งหมาย กติกา วิธีเล่น และสิ่งประกอบในการเล่นแตกต่างกัน

จากความหมายของเกมดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เกมหมายถึงการเล่นที่มีกติกาหรือกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นในลักษณะแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ในการเล่นเกมนั้นมีองค์ประกอบคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ และอาจใช้อุปกรณ์การเล่นหรือไม่ก็ได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้-ชนะ การนำเกมมาใช้ในการสอนเพื่อให้บทเรียนน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่าย และมีพัฒนาการทางสังคม

เนื่องจากเกมมีผู้ให้ความหมายต่าง ๆ ไว้มากมาย ดังนั้นในการให้เด็กได้เล่นเกม คงศักดิ์ เจริญรักษ์ และวัฒนา หาญสงคราม (2525 : 3) กล่าวว่า ผู้สอนควรรู้จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมซึ่งมีดังต่อไปนี้

1. เพื่อความสนุกสนาน ความพอใจให้ผู้เข้าร่วมเล่นได้ทุกคน
2. เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพ
3. เพื่อเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดทางด้านอารมณ์และจิตใจ
4. เพื่อส่งเสริมการมีสัมพันธภาพอันดีในระหว่างผู้ร่วมเล่นด้วยกัน
5. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย
6. เพื่อเป็นแนวทางในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่นต่อไป

<u>ชนิดของเกม</u>

ครูชก์แชงค์ (Cruickshank. 1977 : 74 - 80) ได้แบ่งเกมออกเป็น 2 ชนิดคือ

1. เกมการเล่น (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้ส่วนมากเป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้มิได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นเลย นอกจากเพื่อสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นเท่านั้น ดังนั้นเกมชนิดนี้จึงเล่นได้ทุกสถานที่ เช่น หมากรุก ฟุตบอล ปิงปอง เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน หรือในด้านการศึกษา เกมลักษณะนี้ยังจำแนกออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

2.1 เกมสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นโดยการกำหนดบทบาท ลักษณะท่าทางต่าง ๆ ให้เหมือนจริง เช่น เกมบทบาทสมมุติ

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่ใช้ฝึกทักษะเสริมความเข้าใจในบทเรียนให้แก่ผู้เรียน โดยมักจัดในรูปการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น เกมต่อบัตรคำ เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ เป็นต้น

นอกจากนี้ สังเวียน สฤษดิกุล (2521 : 315) ได้แบ่งชนิดของเกมที่ใช้สอนภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. เกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน (Number Games)

2. เกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์ หรือเรียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ (Spelling Games)

3. เกมฝึกคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ (Vocabulary Games)

4. เกมในการฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง (Structure Practice Games)

5. เกมในการฝึกการออกเสียงของคำ (Pronunciation Games)

6. เกมการฝึกออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง (Rhyming Games)

7. เกมฝึกผสมผสานกันหลายประเภท (Miscellaneous Games) ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับของนักเรียน

และ บำรุง โตรัตน์ (2524 : 148) ได้กล่าวไว้ว่า ชนิดของเกมในการสอนภาษา แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ Passive Games และ Active Games

Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวร่างกายมากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดังมาก

Active Games หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องใช้ความเคลื่อนไหวร่างกายมาก นักเรียนอาจเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนอาจต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง

การที่ครูจะเลือกเกมประเภทใดมาสอนนั้น ควรคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ หลายประการ เช่น จุดประสงค์และเนื้อหาของบทเรียน บรรยากาศในห้องเรียน และสภาพแวดล้อม

นอกจากนี้ สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุติกร (2525 : 226 - 232) ยังได้แบ่งชนิดของเกมตามประโยชน์ที่ผู้เรียนรับได้ ดังนี้

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะความเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นการเสริมทักษะ การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกา การเล่นง่าย ๆ เกมการเสริมทักษะการเคลื่อนไหว ส่วนมากมีดนตรี เพลง คำคล้องจองและคำถามคำตอบประกอบในวิธีเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียน เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกา การเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมเสริมบทเรียนส่วนมากจะเป็นเกมในร่ม และมีจุดมุ่งหมาย เน้นการแข่งขัน เสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

<u>ความมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ในการสอน</u>

การที่จะนำเกมมาใช้ในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ครูควรจะเข้าใจความมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ในการสอน ซึ่งชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525 : 162) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ครูอาจารย์รู้จักวิธีหาเกมการเล่นมาใช้สอนในวิชาต่าง ๆ ที่ตนสอนอยู่

2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้น ดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

ซึ่งสอดคล้องกับที่ เทพวาณี หอมสนิท และคนอื่น ๆ (2528 : 11) ได้กล่าวไว้ส่วนใหญ่ แต่มีเพียงบางข้อที่แตกต่างกันไปคือ

1. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

2. เพื่อสอนให้รู้จักทำงานให้ดี เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มของตน

3. เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัว และมีความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

นอกจากนี้ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2534 : 3) ได้กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมในการเรียนการสอน คือ

1. เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียดทางด้านอารมณ์และจิตใจ

2. เพื่อส่งเสริมการมีสัมพันธภาพอันดีในระหว่างผู้ร่วมเล่นด้วยกัน

จากความมุ่งหมายของการนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนนั้น สรุปได้ว่า เพื่อช่วยให้ครูรู้จักนำวิธีการสอนแบบใหม่ โดยใช้กิจกรรมที่เร้าความสนใจ ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก เช่น เกม เพราะการเล่นเกมสามารถฝึกให้เด็กรู้จักการทำงานด้วยกัน ฝึกการเป็นผู้นำ-ผู้ตามที่ดี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ส่งเสริมการปกครองแบบประชาธิปไตย และที่สำคัญเป็นการพัฒนานักเรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

<u>คุณลักษณะของเกมการสอน</u>

ดอบสัน (พวงเพ็ญ อินทรประวัติ. 2523 : 245; อ้างอิงมาจาก Dobson. 1970 : 21) ได้อธิบายถึงลักษณะของเกมที่ดีว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีการตระเตรียมน้อย หรือไม่จำเป็นต้องเตรียมล่วงหน้า

2. สามารถนำไปเล่นได้สะดวก และช่วยให้นักเรียนรู้จักใช้สติปัญญา

3. ต้องเป็นเกมสั้น ๆ ที่สามารถจะนำไปใช้แทรกในบทเรียนได้

4. ทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน แต่ครูยังสามารถควบคุมชั้นเรียนได้

5. ถ้ามีการเขียนตอนใดตอนหนึ่งก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

นอกจากนี้ กรมพลศึกษา (2528 : 8 - 10) ได้จัดทำเอกสารเกี่ยวกับลักษณะของเกมที่ดี ซึ่งเกมที่ดีนั้นควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ต้องเป็นการเล่นที่ง่าย ๆ แต่มีกติกาในการเล่น

2. ควรเป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะการสอน

3. ควรเป็นการเล่นที่นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม และการเล่นนั้นควรเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เล่น

4. ใช้เวลาในการเล่นเหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของผู้เล่น

5. เป็นการเล่นที่ฝึกการมีน้ำใจนักกีฬา มารยาท และความยุติธรรม

ซึ่งสอดคล้องกับที่ สุไร พงษ์ทองเจริญ (2529 : 28) ได้กล่าวไว้ส่วนใหญ่ แต่จะมีบางข้อเท่านั้นที่แตกต่างกัน คือ

1. เป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ ใช้เวลาไม่เกิน 15 นาที

2. เป็นเกมที่ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน

3. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีมหรือเป็นเกมที่ไม่ทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ

นอกจากนี้ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2533 : 4 - 5) ได้กล่าวถึงลักษณะที่ดีของเกมการสอน ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนนต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

3. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง

4. ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่นอกห้องเรียนก็ควรจะเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า

5. การเล่นนั้นควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างพอสมควร

จากที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมการสอนที่ดีนั้นควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน ควรเป็นเกมที่ใช้วัสดุราคาถูก หาได้ง่าย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

<u>หลักในการเลือกเกม</u>

การใช้เกมประกอบการสอนจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และความสามารถของครูหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการเลือกเกมของครูว่าตรงกับความสนใจของนักเรียน ตรงตามจุดประสงค์หรือไม่ หากครูเลือกเกมมาประกอบการสอนโดยไม่คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน จุดประสงค์การเรียนและความสามารถของครูแล้ว การใช้เกมก็จะไม่ส่งผลต่อการเรียนรู้เลย กลับจะทำให้เสียเวลาในการเรียนมากยิ่งขึ้นด้วย เหตุนี้ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการคัดเลือกเกม ซึ่ง

นิตยา ฤทธิ์โยธี (2514 : 16) ได้เสนอหลักการเลือกเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย

2. เกมนั้นต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถจะช่วยให้ครูสังเกตเพื่อปรับปรุง และส่งเสริมเด็กต่อไป

3. เกมนั้นจะต้องเหมาะกับเด็ก กล่าวคือ มีคำอธิบายการเล่นที่ชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป และครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก

4. เกมนั้นต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม และครูต้องตกลงกำหนดเวลาในการเล่นกับนักเรียนด้วย

5. รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นนั้นควรมีรูปลักษณะที่จูงใจเด็ก

หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี (2520 : 5 - 6) ได้เสนอแนะถึงหลักเกณฑ์ในการเลือกเกมมาประกอบการสอน ดังนี้

1. ครูจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของเด็กนักเรียน

2. ครูจะต้องคำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความต้องการ และความสามารถของเด็กนักเรียน

3. ครูจะต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด

4. ครูจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการเลือกเกมสำหรับเล่น

5. ครูจะต้องรู้จักปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ให้เหมาะสมกับความต้องการ ตลอดจนสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่

6. ครูต้องคำนึงถึงความยุติธรรมในการให้คะแนน

ลดาวัลย์ กัณหสุวรรณ (2527 : 5) กล่าวว่า หลักในการเลือกเกมมีดังนี้

1. เกมนั้นควรจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งที่ต้องการ

2. ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เล่น

3. มีคำแนะนำในการเล่นที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน

4. เกมนั้น ๆ ต้องเหมาะสมกับสถานที่ที่จะเล่น

5. เลือกเกมให้สอดคล้องกับเวลา

ส่วน ทรูบัด และซาโบ (ปิยะศักดิ์ สินทรัพย์. 2530 : 12; อ้างอิงมาจาก Trueblood and Szaboo. n.d.) บอกว่า ในการเลือกเกมมีหลักดังนี้

1. เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

2. นักเรียนส่วนมากหรือทั้งหมดมีโอกาสร่วมในกิจกรรมนั้น

3. เป็นเกมที่มีกฎ กติกาการเล่นง่าย ๆ แต่ชี้ขาดในตัวเอง

4. เป็นเกมที่มีลักษณะของการเสี่ยงโชคผสมอยู่บ้างเพราะทำให้นักเรียนทุกระดับความสามารถมีโอกาสแพ้-ชนะพอ ๆ กัน อันจะทำให้เกมสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ประนอม สุรัสวดี (2535 : 84) กล่าวว่า ในการพิจารณาเลือกเกมควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น ๆ และต้องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน

2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลงหรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อนเพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมครูจะต้องควบคุมดูแลการเล่นให้ดี โดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนห้องข้างเคียง

3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องคุมให้อยู่ในขอบเขต

จากหลักในการเลือกเกมดังกล่าวสรุปได้ว่า การเลือกเกมควรเลือกอย่างระมัดระวังให้เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น เกมควรจะสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ไม่สลับซับซ้อนมากเกินไปใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น เป็นการเร้าความสนใจของนักเรียนได้ดีมาก และทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมไปว่าตนกำลังเรียนอยู่

เพื่อที่จะให้เกมที่เลือกไปสอนนั้นประสบผลสำเร็จมากที่สุด ครูควรพิจารณาคำแนะนำต่อไปนี้

1. ก่อนที่จะลงมือเล่น ครูอาจจะถามนักเรียนเสียก่อนว่าเขาอยากจะเล่นเกมลักษณะนี้ไหม ปกติเด็ก ๆ และวัยรุ่นมักจะแสดงความพออกพอใจทุกครั้งที่ได้เล่นเกมและผู้ใหญ่ก็เช่นกัน แต่

ในบางครั้งผู้ใหญ่ไม่ได้แสดงความสนใจที่จะเล่นเกมเลย ครูก็ไม่ควรดึงดันให้เล่น อย่างน้อยที่สุดในชั่วโมงนี้ แต่ต่อ ๆ ไปเมื่อเขาอยากเล่นก็ให้ขึ้นอยู่กับโอกาสเป็นคราว ๆ ไป

2. เลือกเกมที่นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเข้ามาร่วมเล่นได้ ถ้ามีนักเรียนกลุ่มใหญ่ก็อาจจะต้องเลือกเกมบางเกมที่กำหนดให้นักเรียนส่วนหนึ่งต้องเป็นผู้ฟังด้วย ซึ่งอาจจะฟังไปด้วยทำหน้าที่เก็บคะแนนไปด้วย หรือทำหน้าที่อย่างอื่นที่ต้องมีส่วนร่วมอยู่ด้วย ถ้ามีนักเรียนเพียงกลุ่มเล็ก ๆ ครูต้องแน่ใจว่านักเรียนทุกคนต่างก็มีส่วนร่วมด้วยในกิจกรรมทุกคน มีเกมบางเกมที่นำมาแสดงไว้ในที่นี้ที่บอกไว้ว่าเหมาะสำหรับนักเรียนกลุ่มใหญ่ แต่สามารถนำไปใช้สอนกลุ่มเล็ก ๆ ได้ผลเช่นเดียวกัน

3. ครูต้องแน่ใจว่าเกมที่ครูเลือกไปใช้สอนนั้นเหมาะกับความสามารถของนักเรียนในกลุ่มนั้น ถึงแม้ว่าเกมที่เสนอไว้นี้เป็นเกมที่ดูเหมือนว่าค่อนข้างง่าย แต่ครูต้องโปรดรำลึกไว้เสมอว่า นักเรียนกำลังใช้ภาษาต่างประเทศ ไม่ใช่ภาษาของตัวเอง

4. ไม่ควรเริ่มเล่นเกมตั้งแต่ตอนต้นชั่วโมง แต่ควรจะให้เล่นในช่วงกลางหรือท้ายชั่วโมง เมื่อเห็นว่านักเรียนเหนื่อยหน่ายต่อการฝึกอย่างหนักหน่วง

5. ครูต้องบอกกรรมวิธีการเล่นให้ชัดเจนให้นักเรียนทุกคนเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง โดยครูอาจจะทดลองให้เล่นเป็นตัวอย่างก่อนก็ได้

6. ครูพยายามเป็นกรรมการตรงกลางห้องให้นักเรียนเห็นได้อย่างชัดเจน

7. ต้องพยายามทำตามกฎของเกมนั้น ๆ อย่างเคร่งครัด หากไม่ปฏิบัติตามกฎก็จะทำให้เกิดแนวโน้มที่นักเรียนพยายามจะทำผิดกฎอยู่เรื่อย ๆ เพื่อเป็นการแก้ปัญหาเสียตั้งแต่ต้นมือครูต้องให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎอย่างเคร่งครัด

8. ครูต้องพยายามควบคุมเกมให้ได้ ถึงแม้ว่าจะต้องการให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ก็ไม่ควรให้เลยขอบเขต ครูต้องพูดอย่างระรื่นหู แต่ก็หนักแน่นอยู่ในที ทั้งนี้เพื่อทำให้นักเรียนสบายใจ แต่ก็สอนนักเรียนไปด้วย

9. ในการแบ่งกลุ่มผู้เล่น พยายามแบ่งคนเก่งและคนไม่เก่งที่อยู่ในแต่ละทีมให้มีจำนวนเท่า ๆ กัน เพื่อให้ทั้งสองฝ่ายมีความสามารถเท่าเทียมกัน

10. พยายามให้นักเรียนหยุดเล่นเมื่อถึงเวลาอันสมควร อย่าปล่อยให้เล่นเกมนานเกินไปจนผู้เล่นเบื่อและไม่อยากเล่นอีกในโอกาสต่อไป และในทำนองเดียวกันไม่ควรนำเกมเดิมมาเล่นซ้ำอยู่บ่อย ๆ

ขั้นตอนในการสร้างเกมประกอบการสอน

ครูชก์แชงค์ (Cruickshank. 1977 : 81 - 89) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ขั้นตั้งจุดมุ่งหมาย ในขั้นนี้ต้องพิจารณาว่าจะใช้เกมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาในวิชาใด ต้องการให้นักเรียนได้รับอะไรบ้าง ต้องการฝึกทักษะด้านใด

2. ขั้นออกแบบประสบการณ์ หลังจากตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้วก็ออกแบบเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยให้ผู้เล่นแข่งขันตามกฎหรือกติกา การตั้งกฎหรือกติกาในการเล่นต้องคำนึงถึงว่า ผู้เล่นเกมคือใคร จุดมุ่งหมายของผู้เล่นเกมคืออะไร พื้นความรู้และความสามารถของผู้เล่นเกม รวมทั้งความเต็มใจของผู้เล่นเกม

3. ขั้นทดสอบเกม สิ่งจำเป็นที่จะต้องจัดเตรียมในการทดสอบเกมคือ

   3.1 ความเหมาะสมของสถานที่ที่จะเล่นเกม

   3.2 ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

   3.3 ความเต็มใจหรือความพอใจของผู้เล่นในการมีส่วนร่วม

   3.4 ผู้ร่วมงานจดบันทึกปัญหาหรือข้อควรปรับปรุงเอาไว้

   3.5 การปรับปรุงแก้ไข

การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese. 1977 : 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

   1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม

   1.2 ดำเนินการสอน

   1.3 ฝึกหัด

2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่

   2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

   2.2 ดำเนินการสอน

   2.3 ใช้เกมการฝึก

นอกจากนี้ มนตรี แย้มกสิกร (2526 : 154) กล่าวถึงขั้นในการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. บอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบ
2. จัดนักเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ
3. อธิบายวิธีการเล่นเกม รวมทั้งกฎ กติกา การตัดสินใจ
4. สาธิตให้ดู เพื่อความเข้าใจยิ่งขึ้น
5. ตอบคำถามเพื่อเติมในกรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจ
6. เริ่มเล่นเกม ควรดำเนินเกมให้เป็นไปด้วยความรวดเร็ว เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย
7. มีความยุติธรรมถ้าเกิดปัญหาขึ้น
8. พยายามเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม
9. นักเรียนทุกคนควรจะร่วมเล่นเกมจนจบเกม จงหลีกเลี่ยงการนำผู้เล่นออกในระหว่างการเล่น
10. เมื่อเล่นเกมจบแล้ว ต้องมีการสรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ได้จากเกมทันที
11. ควรใช้สื่ออื่น ๆ เสริมทันที

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนนี้ให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการคัดเลือกเกม ในการนำเกมมาใช้ครูจะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ในขั้นไหน ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป หรือขั้นฝึกที่สำคัญ ครูต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกมครูควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกฎกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการและการปฏิบัติตัวของผู้เล่นควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน

<u>วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมในห้องเรียน</u>

1. เป็นการเร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น
2. เพื่อทบทวนความรู้เดิมที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว ทั้งคำศัพท์ โครงสร้าง ประโยค และการออกเสียง

3. เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องบางจุดในการใช้ภาษาของนักเรียน โดยการนำสิ่งที่เป็นปัญหาของนักเรียน เช่น เรื่องที่เป็นปัญหาต่าง ๆ มาฝึกซ้ำในรูปของการเล่นเกม

4. เพื่อช่วยฝึกความฉับไวในการเข้าใจและปฏิบัติตนตามคำสั่ง และฝึกการใช้ภาษาอังกฤษอย่างอัตโนมัติ

5. เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นวิชาที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีชีวิตชีวา

<u>คุณค่าของเกมที่มีต่อการเรียนการสอน</u>

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526 : 3) กล่าวถึงคุณค่าของเกมที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
7. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

ครูชก์แชงก์ (Cruickshank. 1977 : 28 - 32) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนมีผลดังนี้ คือ

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กในวิชาต่าง ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง เพื่อสนองความต้องการของเขาเอง

4. ช่วยเสริมการสอนของครูในวิชาต่าง ๆ ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

อัญชลี สุคนธา (2527 : 6) กล่าวว่า การใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น

อมรา รสสุข (2529 : 41) กล่าวว่า เป็นการเพิ่มทักษะที่ดีแก่ผู้เรียนทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง เพื่อสนองความต้องการของเขา และช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ปัญหาการเรียนที่น่าเบื่อ

รีส (Reese. 1977 : 20) ได้ชี้แนะประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและมีทัศนคติตามที่ต้องการ นอกเหนือจากความสนุกสนาน

นอกจากนี้ สุจริต เพียรชอบ (2530 : 206 - 207) ได้กล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของเกมในการเรียนการสอน ดังนี้

1. เกมภาษาช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว

2. เกมช่วยให้เด็กพัฒนาทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

3. เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบงานร่วมกัน

4. เกมช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกมาอย่างเต็มที่

5. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาดำเนินไปโดยสะดวก

6. เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา เด็กได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ

7. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

8. การเรียนการสอนโดยใช้เกมช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา เกมใช้เวลาเรียนน้อย แต่ได้เนื้อหาวิชามาก เกมจึงถ่ายทอดความรู้ได้ดีกว่าวิธีการสอนอื่น ๆ

และ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2533 : 3 - 4) กล่าวว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนมีประโยชน์และคุณค่า ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออก ซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

จึงสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความเครียดในการเรียน ทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูจึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนกลุ่มทักษะวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

<u>ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน</u>

กรมพลศึกษา (2519 : 9) ได้ให้คำแนะนำในการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เกมที่นำมาสอนควรมีลักษณะดังนี้
   1.1 ใช้เครื่องมือน้อย
   1.2 การเล่นที่ง่าย ๆ แต่ต้องมีกติกาด้วย
   1.3 เป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะการสอน
   1.4 นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม
   1.5 การเล่นที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก
2. ครูผู้สอนต้องสนุกสนานกับการเล่นด้วย
3. การสอนแต่ละครั้งควรกวดขัน

3.1 การปฏิบัติตามกติกา

3.2 การมีน้ำใจนักกีฬา มารยาท และความยุติธรรม

4. ใช้เวลาในการอธิบายน้อยที่สุด เช่น บอกชื่อของการเล่น ความมุ่งหมายของการเล่น วิธีเล่น และหน้าที่แต่ละคนโดยสังเขป

5. ควรเลือกนักเรียนคนหนึ่งหรือหมู่หนึ่งมาแสดงให้ดูเพื่อช้อมความเข้าใจดูก่อน

6. การเล่นแต่ละครั้ง อย่าใช้เวลานานเกินไป ควรให้เหมาะกับสุขภาพ

7. การเล่นอย่าใช้นักเรียนมากเกินไป ถ้ามากเกินไปควรแบ่งออกเป็นกลุ่ม มิฉะนั้นโอกาสการเล่นจะมีน้อย

8. ในครั้งหนึ่ง ๆ อย่าให้เล่นหลายเกมจนเกินไป ควรใช้เวลาในการเล่นพอสมควร

9. ก่อนให้เด็กเล่นครูควรทำความเข้าใจกับตนเองในเรื่องเกี่ยวกับกติกาและวิธีการเล่นเป็นอย่างดี

10. การสอนเล่นเกมแต่ละครั้ง ควรส่งเสริมให้เด็กมีความสนุกสนานและฝึกทักษะที่เรียนมาแล้วอย่างเต็มที่

นอกจากนี้ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526 : 17 - 18) ได้เสนอแนะวิธีใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. การเล่นนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้น ๆ สัมฤทธิ์ผล

2. การเล่นนั้นต้องช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน

3. การเล่นนั้นต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วยมิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว

4. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน

5. ในการเล่นแต่ละครั้งครูจะต้องเน้นให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง

6. กำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป

7. ในการจัดแบ่งหมู่แข่งขัน ครูควรจัดคละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและนักเรียนที่เรียนอ่อน เพื่อฝึกให้รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเกิดกำลังใจในการเล่น

8. ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นไม่ได้อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

9. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้าง หรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาการเล่นเองที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนบ้างก็ได้

10. ในกรณีที่การเล่นใดมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ก็ควรจัดเก็บไว้เป็นชุด ๆ ตามชนิดของการเล่น อาจจัดใส่ซองเป็นชุด ๆ เขียนรายชื่อและความมุ่งหมายประกอบไว้ และเก็บไว้เป็นหน่วยกลางที่ครูอื่น ๆ สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยก็จะช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายและแรงงานได้มาก

จากเอกสารที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้นต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาของบทเรียน และเกมที่นำมาให้นักเรียนเล่นต้องเหมาะสมกับวัย และวุฒิภาวะทางร่างกายของนักเรียน สิ่งที่ครูควรเน้นคือ ให้นักเรียนเล่นตามกติกาที่วางไว้อย่างเคร่งครัด เพื่อฝึกระเบียบวินัยของนักเรียน นอกจากนี้แล้วครูควรคำนึงถึงความปลอดภัยของนักเรียนในการเล่นเกมอีกด้วย

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอน

4.1 งานวิจัยในประเทศ

มานพ ศรีเทียม (2526) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน กลุ่มทดลองเรียนวิชาหลักภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบการสอน ส่วนกลุ่มควบคุมเรียนจากการสอนแบบธรรมดา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้เกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนแบบธรรมดา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แน่งน้อย เพียรสุขสวัสดิ์ (2526 : 43) ได้ทำการศึกษาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางขุนนนท์ และโรงเรียนวัดบางเสาธง กรุงเทพมหานคร ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและการสอนแบบธรรมดา กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมและกลุ่มที่สอนแบบธรรมดาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา

และในปีเดียวกัน นันทพร คชศิริพงษ์ (2526 : 169) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน ของโรงเรียนวิเชียรกลีนสุคนธ์อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กลุ่มควบคุมเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคงทนในการเรียนรู้เมื่อทิ้งช่วงไป 1 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ความคงในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน

ผจญ สุวรรณวงศ์ (2528 : 60) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยทดลองกับนักเรียนโรงเรียนบ้านท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปราโมทย์ บุญมุสิก (2533 : 62) ทำการศึกษาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบการใช้เกมกับการสอนตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยหาร อำเภอร่อนพิบูล จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองได้รับการสอนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามปกติ ผลการศึกษาปรากฏว่า

กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนสะกดคำสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และในปี 2534 สุมาลี กีรติพงษ์ (2534 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำเกี่ยวกับการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2534 ของโรงเรียนบ้านหนองจิก สำนักงานการประถมศึกษา อำเภอขุนหาญ จังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 46 คน ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการใช้เกมมีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากคู่มือครู ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสันทัศน์ หอมสมบัติ (2534) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2534 โรงเรียนเชกา อำเภอเชกา จังหวัดหนองคาย จำนวน 53 คน กลุ่มทดลอง 30 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม กลุ่มควบคุม จำนวน 23 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนความคงทนในการจำคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการสอน 3 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

4.2 <u>งานวิจัยต่างประเทศ</u>

ออคัต (Orcutt. 1972 : 147-A) ทดลองใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้วุฒิภาวะและพฤติกรรมของเด็กอย่างไร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับอนุบาล โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยให้นักเรียนเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองสอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกมให้ กลุ่มที่สามสอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้

ในการสอนคือ ชุดการสอน สร้างโดย Lassar G. Cotkin และแบบทดสอบอีก 3 ชุด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มที่เด็กเลือกเกมเองมีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้

2. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อมั่นตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

3. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีคะแนนแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบในทุกแบบทดสอบ

ผลการทดลองครั้งนีสรุปได้ว่า เกมมีอิทธิพลต่อความสามารถด้านภาษา วุฒิภาวะ และพฤติกรรมของเด็กอนุบาล

เลวิส (Lewis. 1976 : 6526-A) ได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนภาษาเกี่ยวกับการฝึกทักษะการใช้ Capitalization และ Punctuation กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจากโรงเรียนรัฐบาลใน Frederick จำนวน 138 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยให้เล่นเกมแข่งขันเป็นทีม กลุ่มที่สองสอนโดยให้เล่นเกมแข่งขันเป็นทีมและสอนปกติรวมกัน กลุ่มที่สามสอนตามปกติ ผลการทดลองปรากฏว่า วิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทำให้การเรียนการสอนแตกต่างกัน

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Actives) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยจะเล่นเกมโดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย

4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710-A - 711-A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมและที่สอนโดยใช้ตำราก้บนักเรียนเกรด 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน 4 ห้องเรียน ทำการสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำปรากฏว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่ใช้ตำราสอน และมีความคงทนในการจำสูงกว่าด้วย

นอกจากนี้ ริชาร์ดส (Richards. 1985) ได้นำเอากิจกรรมเกมไปทดลองใช้ในวิทยาลัยแห่งหนึ่งของฮาวาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาอายุระหว่าง 19-24 ปี โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมกิจกรรมนั้น ๆ โดยครูเป็นผู้แนะนำเท่านั้น นักศึกษาทำแบบฝึกหัดการฟังการพูดทางภาษาจากการฟังเทปของแต่ละกลุ่ม ผลการทดลองครั้งนี้พบว่าเด็กที่มีกิจกรรมร่วมในการเรียนการสอนจะทำให้ผลการเรียนดีขึ้น

และยีน (Jean. 1990) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทอร์นมิสซิสซิปปี้ ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวออร์ลีนส์ เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปใช้ในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนด้วยวิธีธรรมดา ไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนก้นอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีสอนโดยใช้เกม สรุปได้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีแนวโน้มทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าวิธีสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนและการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ยังส่งผลให้นักเรียนมีความคงทน

ทางการจำสูงขึ้น นอกจากนี้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนได้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาด้วย

5. **เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนทางการเรียนรู้**

ความหมายของการเรียนรู้

กันยา สุวรรณแสง (2532 : 155) กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์อ้อม กระทำให้อินทรีย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร แต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเนื่องมาจากเหตุอื่น เช่น วุฒิภาวะ ความเจ็บป่วย ฤทธิ์ยา หรือสารเคมี

สุรางค์ โค้วตระกูล (2533 : 135) กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้หมายถึงการเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัด รวมทั้งการเปลี่ยนปริมาณความรู้ของผู้เรียน

ฮิลการ์ด (Hilgard. 1975 : 194) อธิบายว่า การเรียนรู้คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรมในการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

สรุปได้ว่า การเรียนรู้คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์

ความหมายของความคงทนทางการเรียนรู้

อาดัม (Adam. 1967 : 9) กล่าวว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้วหลังจากที่ได้ทิ้งระยะไว้ระยะหนึ่ง ซึ่งนั่นก็คือ การจำนั่นเอง

ชัยพร วิชชาวุธ (2520 : 19) สรุปไว้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้หมายถึงความสามารถในการระลึกเนื้อหาหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ตนเคยได้รับการเรียนรู้หรือมีประสบการณ์มาก่อนในระยะเวลาที่ทิ้งช่วงห่างออกไป

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528 : 239) สรุปไว้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การรวบรวมประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อมและเก็บไว้ได้นาน

กล่าวโดยสรุป ความคงทนทางการเรียนรู้หมายถึงความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว หลังจากผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งความคงทนทางการเรียนรู้ก็คือ การจำ

ความหมายของการจำ และความคงทนในการจำ

ความสามารถที่จะจดจำเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างยิ่ง การที่คนเราสามารถเก็บประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้ไว้บ้างนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์อื่น ๆ หรือการเรียนรู้วิชาอื่นใด คนแต่ละคนย่อมมีความจำในเรื่องต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน สุดแล้วแต่ว่าใครจะจำได้มากน้อยกว่ากัน หรือแล้วแต่ว่าเรื่องไหนควรจำ เรื่องไหนไม่อยากจำ เป็นต้น การจดจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คนเรารับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตและการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม เพราะการจำทำให้คนเราเลี่ยงสิ่งที่ตนไม่ชอบหรือสิ่งที่เป็นภัยนตรายแก่ตน การเรียนรู้และการจำไม่อาจแยกออกจากกันได้ ในการศึกษาการเรียนรู้ ความจำก็ต้องเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย และในการศึกษาความจำกับการเรียนรู้ก็มักเข้ามาเกี่ยวข้องเช่นกัน

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528 : 238) ให้ความเห็นว่า การจำหมายถึงความสามารถสะสมประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ทั้งทางตรงและทางอ้อม แล้วสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปของการระลึกได้หรือจำได้

ประสาท อิศรปรีดา (2523 : 137) กล่าวว่า การจำคือการรักษาไว้ซึ่งผลที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือการเรียนรู้ให้คงอยู่ตลอดไป

จากเอกสารเกี่ยวกับความหมายของการจำ สรุปได้ว่า ความจำหมายถึงความสามารถในการสะสมประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้แล้วสามารถแสดงประสบการณ์ดังกล่าวออกมาในรูปของการระลึกได้หรือการแสดงออกทางพฤติกรรม

ระบบความจำของมนุษย์

แอตคินสัน และชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 39; อ้างอิงมาจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) แบ่งความจำของมนุษย์ออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1. ความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัส หลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่ง

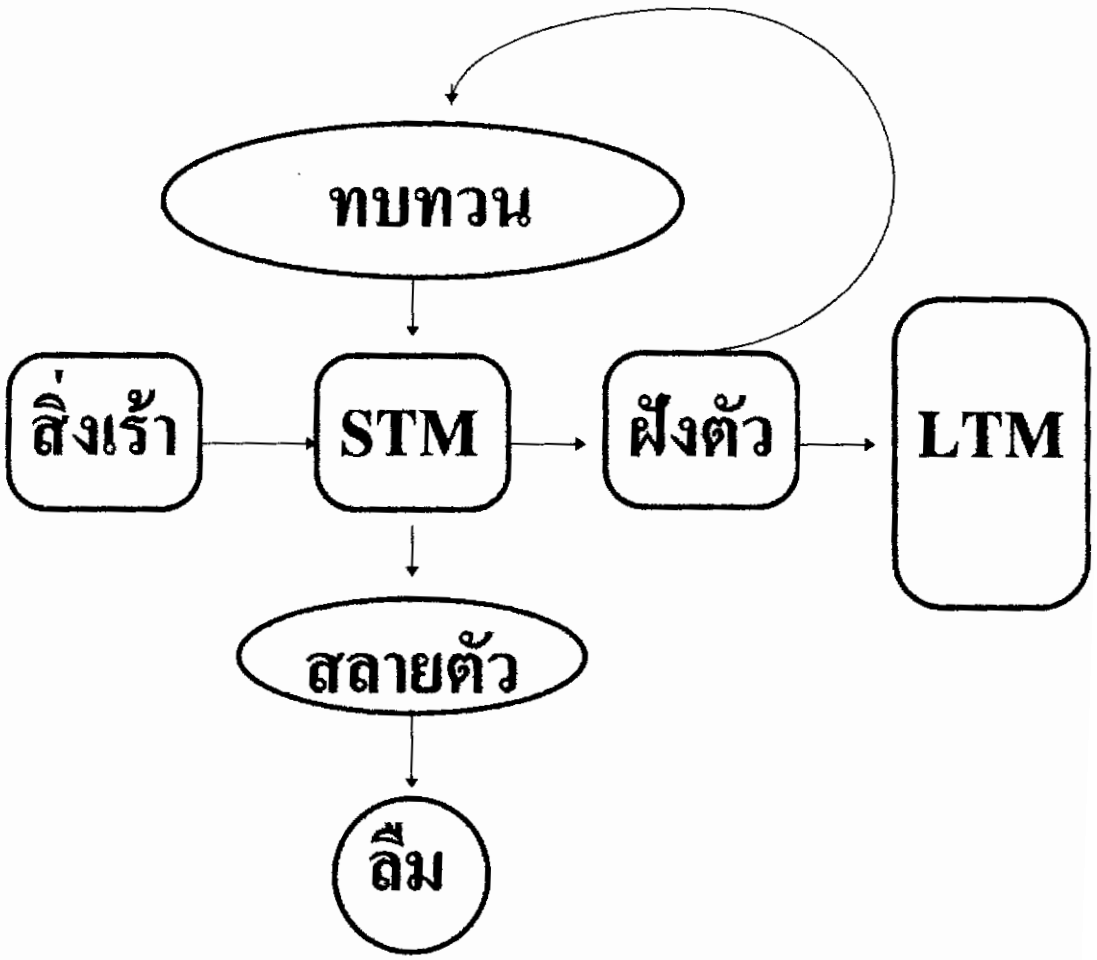
2. ความจำระยะสั้น (Short-Term Memory) เขียนย่อว่า STM คือความจำหลังการเรียนรู้เป็นความจำที่คงอยู่ในระยะเวลาสั้น ๆ ที่ตั้งใจจำหรือใจจดใจจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป

3. ความจำระยะยาว (Long-Term Memory) เขียนย่อว่า LTM หมายถึง ความจำที่คงทนถาวรมากกว่าความจำระยะสั้น ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้เนิ่นนานเพียงใด ถ้าเมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้น ๆ จะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง ระบบความจำระยะยาวนี้เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึกเป็นการตีความจึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

ความสัมพันธ์ระหว่างความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว

แอตคินสัน และชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 71 - 72; อ้างอิงมาจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ซึ่งมีใจความว่า STM เป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ใน STM ต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกสิ่งที่เข้ามาอยู่ใน STM ดังนั้นจำนวนสิ่งของที่เราจะจำได้ใน STM จึงมีจำกัด เช่น ถ้าเป็นชื่อคนเราอาจทบทวนได้เพียง 3 ถึง 4 ชื่อ ในขณะหนึ่ง ๆ การทบทวนป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจาก STM และสิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ใน STM เป็นระยะเวลายิ่งนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวใน LTM ยิ่งมาก ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ใน LTM สิ่งนั้นก็จะติดอยู่ในความจำตลอดไป กลายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถที่จะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ซึ่งความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำสองกระบวนการก็คือ ความคงทนทางการเรียนรู้นั่นเอง ส่วนช่วงระยะเวลาที่ความจำ

ระยะสั้น จะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำนั้นจะใช้เวลาประมาณ 14 วัน ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของ STM กับกระบวนการ LTM เป็นแผนภูมิได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 1 แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ

<u>กระบวนการเรียนรู้และความจำ</u>

กาเย่ (Gagne. 1974 : 27 - 46) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำไว้ดังนี้

1. การจูงใจ (Motivation) เป็นการจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้

2. การทำความเข้าใจ (Apprehending) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า

3. การเรียนรู้ เป็นการปรุงแต่งสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ (Acquisition) ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น

4. ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความทรงจำ (Retention) ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความทรงจำ เป็นช่วงเวลาหนึ่ง

5. การรื้อฟื้น (Recall) ขั้นนี้เป็นการนำเอาสิ่งที่เรียนไปแล้วและเก็บเอาไว้นั้นออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้

6. การสรุปหลักการ (Generalization) ขั้นนี้เป็นความสามารถใช้สิ่งที่เรียนรู้แล้วไปประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบ

7. การลงมือปฏิบัติ (Performance) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้

8. การสร้างผลย้อนกลับ (Feedback) ขั้นนี้ให้ผู้เรียนรับทราบผลการเรียนรู้

<u>ลำดับขั้นของความจำ</u>

ชัยพร วิชชาวุธ (2520 : 20) ได้แบ่งลำดับขั้นของความจำออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นการเสนอสิ่งเร้า การเสนอสิ่งเร้าที่ต้องการให้ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนจำได้นั้น ถ้าเป็นสิ่งยาก ๆ จะต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้จนเข้าใจเสียก่อน

2. ขั้นกิจกรรมแบบแทรกให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่น สอดแทรกระหว่างขั้นการเสนอสิ่งเร้า และการทดลอง

3. ขั้นการทดสอบ จะบ่งชี้ว่าผู้เรียนจำสิ่งที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งวิธีทดสอบความจำทำได้ 3 วิธีคือ

3.1 การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบความจำโดยการปรากฏสิ่งเร้าที่เคยประสบมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเร้าใหม่ ๆ แล้วให้ชี้ว่า สิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าเดิมได้ถูกต้อง

3.2 การระลึกได้ (Recall) เป็นการระลึกสิ่งที่เคยประสบในอดีตออกมาโดยไม่มีสิ่งเร้าที่เคยประสบมาปรากฏให้เห็น

3.3 การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำ ๆ หรือเสนอสิ่งเร้าซ้ำ ๆ ในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้ง

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2526 : 146) ได้จัดลำดับขั้นของความจำ ดังนี้

1. ขั้นตอนการเก็บ (Storage) เป็นขั้นกำหนดข่าวสารที่สะสมไว้ด้วยการจำ หากไม่ได้สะสมข่าวสารก็ไม่เกิดความจำ

2. ขั้นตอนการทรงไว้ (Retention) เป็นขั้นที่หน่วยรั้งสิ่งที่สะสมไว้ และทรงไว้ในความจำ บางส่วนจะได้รับการเรียกกลับมาใช้ในขณะที่เกิดการจำ

จากเอกสารเกี่ยวกับลำดับขั้นของความจำ สรุปได้ว่าขั้นตอนของการเรียนรู้และการจำเกิดจากการรับสิ่งเร้าแล้วเก็บเป็นข้อมูล จากนั้นนำข้อมูลออกมาใช้

<u>เทคนิคการจำ</u>

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528 : 258 - 259) ให้ความคิดเห็นว่า การสร้างความจำให้เกิดแก่อินทรีย์นั้น ทำได้ดังนี้

1. การเรียนเกิน (Over Learning) คือ การทบทวนซ้ำแล้วซ้ำอีก แม้จะจำสิ่งนั้นได้แล้ว

2. การทดสอบตนเอง คือ การศึกษาจนจบแล้วทดสอบสิ่งที่ศึกษานั้นซ้ำอีกด้วยตนเอง

3. การจัดระเบียบ (Organization) คือการจัดสิ่งเร้าหลาย ๆ สิ่งให้มีระเบียบโดยจัดเป็นกลุ่ม

4. การจับหลัก (Principle) คือ การจำโดยพยายามจับหลักของสิ่งเร้าต่าง ๆ ให้ได้เพียงหลักกว้าง ๆ ไม่ต้องจำรายละเอียดปลีกย่อย

5. การสร้างรหัส คือ การกำหนดสัญลักษณ์หรือความหมายแทนสิ่งเร้าที่ต้องการจำ

การช่วยให้เด็กเกิดความจำระยะยาวได้ดีขึ้นนั้น เอนกกุล กรีแสง (2522 : 98 - 109) ได้เสนอแนะให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

1. จัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaning Fulness) ทำได้ดังนี้

1.1 การสร้างสื่อสัมพันธ์ (Mediation)

1.2 การจัดเป็นระบบไว้ล่วงหน้า (Advance Organization)

1.3 การจัดเป็นลำดับขั้น (Heirarshical Structure)

1.4 การจัดเข้าเป็นหมวดหมู่ (Organization)

2. การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) ทำได้ดังนี้

2.1 การนึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่ฝึกฝนอยู่ (Recall During Practices)

2.2 การเรียนเพิ่ม (Overlearning)

2.3 การทบทวนบทเรียน (Periodic Review)

2.4 การจำอย่างมีหลักเกณฑ์ (Logical Memory)

2.5 การท่องจำ (Recitation)

2.6 การใช้จินตนาการ (Imagery)

การทำให้ผู้เรียนเกิดความจำระยะยาวได้ดี โดยการจัดบทเรียนให้มีความหมายนั้น เป็นการจัดบทเรียนให้มีระเบียบเป็นหมวดหมู่ พยายามเชื่อมโยงความสัมพันธ์ เพื่อให้นักเรียนจำบทเรียนได้ง่ายเข้า และนานขึ้น เช่น การให้คำที่สัมพันธ์กัน ส่วนการจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ

ชัยพร วิชชาวุธ (2520 : 116 - 140) ได้เสนอวิธีปรับปรุงความจำเพื่อให้เกิดความจำระยะยาวได้หลายวิธี ดังนี้

1. การเลี่ยงระงับ คือ พยายามเลี่ยงการจำสิ่งต่าง ๆ หลาย ๆ อย่าง ในเวลาเดียวกัน หากจำเป็นจริง ๆ ก็พยายามหาเวลาพักระหว่างการจำสิ่งแรกและการจำสิ่งต่อ ๆ ไป เช่น ควรดูหนังสือครั้งละ 1 วิชา เพราะหากดู 2 วิชาติดต่อกัน ทำให้จำไม่ได้ดีทั้ง 2 วิชา

2. การเรียนเกิน คือ การศึกษาสิ่งใดซ้ำ ๆ แม้ว่าจะจดจำสิ่งนั้น ๆ ได้ดีอยู่แล้ว เช่น การท่องสูตรคูณซ้ำทุกวัน

3. การทดสอบตนเอง คือ การศึกษาสิ่งที่ต้องการจดจำเสร็จแล้วจะทดสอบตนเอง เช่น การถามตนเอง การทำข้อสอบ หากพบว่ามีส่วนใดยังจดจำไม่ได้ดีก็ไปทบทวนอีก

4. การจัดระเบียบ คือ การจัดสิ่งเร้าหลาย ๆ สิ่งให้เป็นระเบียบโดยการจัดกลุ่มหรือจัดหมวดหมู่ เช่น การจัดสิ่งเร้าออกเป็นหมวดผลไม้ หมวดสัตว์ป่า เป็นต้น

5. การสร้างรหัส คือ การกำหนดสัญลักษณ์หรือความหมายแทนสิ่งเร้าที่เราต้องการจำ เช่น ใช้รหัสตัวย่อ หรือรหัสแทนตัวเลข

6. การสร้างคำสัมผัส คือ การนำสิ่งเร้าที่ต้องการจำมาเรียบเรียงเป็นคำสัมผัสกัน ให้คล้องจอง อาจจะสั้น ๆ หรือยาวเป็นบทกลอนก็ได้

7. การสร้างจินตนาการ คือ การนำเอาสิ่งที่ต้องการจำไปเชื่อมโยงกันสิ่งที่จำได้ดีอยู่แล้ว โดยการนึกเป็นภาพที่รวมเอาของทั้งสองสิ่งเข้าด้วยกัน เช่น ต้องการจำว่าในป่ามีต้นมะพร้าวและกระรอก ก็อาจจะสร้างภาพในใจขึ้นว่า กระรอกปีนต้นมะพร้าว

สรุปได้ว่า เทคนิคการจำมีหลายวิธี เช่น การจัดบทเรียนให้มีความหมายต่อผู้เรียน การทดสอบตนเอง การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้อยู่เสมอ การสร้างรหัส ฯลฯ นอกจากวิธีเหล่านี้แล้ว การจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนจำบทเรียนนั้นได้เป็นเวลานาน การจัดสถานการณ์ดังกล่าว เช่น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ครูต้องการสอนไปในเวลาเดียวกันผู้เรียนจะสนใจและเข้าใจบทเรียน เพราะได้ทำกิจกรรมการเรียนด้วยตนเองอันจะส่งผลให้จำสิ่งที่เรียนรู้ได้นาน

<u>ทฤษฎีการจำการลืม</u>

เป็นการอธิบายกระบวนการต่าง ๆ ในระบบความจำระยะสั้น ๆ (SIM) และระบบความจำระยะยาว (LIM) ชัยพร วิชชาวุธ (2520 : 71 - 72) กล่าวว่า แอตคริน สัน เป็นผู้สร้างทฤษฎีขึ้นมา ซึ่งมีใจความว่า ระบบความจำระยะสั้นเป็นระบบความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นจะต้องได้รับการทบทวนอยู่เสมอ มิฉะนั้นแล้วความจำก็จะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว การทบทวนเป็นการป้องกันมิให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น ถ้าสิ่งใดก็ตามอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นเวลานาน สิ่งเหล่านั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวได้มาก และจะติดอยู่ในความจำตลอดไป

ทั้งความจำระยะสั้นและความจำระยะยาวจะเกิดหลังจากการเรียนรู้หรือรับรู้ผ่านไปแล้ว เราใช้ความจำระยะสั้นสำหรับการจำเพียงชั่วคราว ความจำระยะยาวเป็นความจำที่คงทนกว่าความจำระยะสั้น เราจะไม่รู้สึกในสิ่งที่จะอยู่ในความจำระยะยาว แต่เมื่อต้องการหรือมีสิ่งใดมาสะกิดใจก็สามารถรื้อฟื้นขึ้นมาได้ กล่าวโดยสรุป ความจำระยะยาวก็คือความคงทนในการจำนั่นเอง ซึ่งหมายถึงการคงไว้ซึ่งความรู้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง หลังจากการเรียนรู้ไปแล้ว สิ่งสำคัญนี้จะช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ อาจสรุปได้เป็น 2 ประการ คือ

ประการแรก ได้แก่ ลักษณะความสัมพันธ์หรือความต่อเนื่องของประสบการณ์ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้

ประการที่สอง ได้แก่ การทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วเสมอ และการศึกษาทบทวนสิ่งที่ทำได้ดีอยู่แล้วซ้ำอีกจะช่วยให้ความจำถาวรยิ่งขึ้น

ชัยพร วิชชาวุธ (2520 : 125) กล่าวว่า ช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำประมาณ 14 วัน หลังจากที่ได้ผ่านการเรียนรู้ไปแล้ว

<u>ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ</u>

ดังที่อัจฉรา สุขารมณ์ (2524 : 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. สติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสติปัญญามาก โดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาและคิดริเริ่มต่าง ๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย

2. ปฏิกิริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งที่ทำให้ดีใจสุดขีดหรือเป็นทุกข์แสนสาหัส ย่อมจะทำให้จำได้เป็นเวลานาน

3. ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็วขึ้น

ถึงอย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่าง ๆ ก็ย่อมมีการลืมไปบ้าง เพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ มากมาย ได้มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืม พบว่า การจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วย คือ ยิ่งเวลาผ่านไปนานเข้า การจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่ลืมจะมากขึ้น

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528 : 254) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. ทัศนคติและความสนใจ ถ้าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดและมีความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานาน ๆ

2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน

3. ระยะเวลา หากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลานาน ๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้น้อย หรือบางครั้งอาจลืมไปเลยก็ได้

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ ทัศนคติ ระยะเวลาหลังจากเกิดการเรียนรู้ และการฝึกฝนทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

การนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

อบรม สินภิบาล (ม.ป.ป. : 142) ได้เสนอแนะวิธีการนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ครูควรจัดบทเรียนที่มีความหมายต่อเด็ก ให้เด็กได้ทราบจุดประสงค์ในการเรียน
2. ครูควรจัดประสบการณ์ตรงให้เด็กมากที่สุด ควรใช้อุปกรณ์การสอนและให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
3. ครูควรจัดการเรียนการสอนให้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ
4. ครูควรจัดเนื้อหาในการสอนให้เป็นตอน ๆ ให้พอเหมาะอย่าให้มากเกินไป
5. ควรให้เด็กมีเวลาพักผ่อนหลังจากการเรียนเรื่องหนึ่ง ๆ แล้ว
6. ควรให้มีการทบทวนและฝึกอยู่เสมอและควรกระทำให้มากพอ
7. การสอนของครูควรให้นักเรียนได้เข้าใจแจ่มแจ้งจริง ๆ
8. จัดกระบวนการสอนให้เป็นหมวดหมู่ มีระเบียบ มีความต่อเนื่อง
9. ตารางสอนควรพิจารณาให้รอบคอบว่า ควรจัดอย่างไร เวลาใด
10. ครูควรแนะนำวิธีการเรียนที่ได้ผลดีให้แก่เด็ก

การวัดความคงทนทางการเรียนรู้

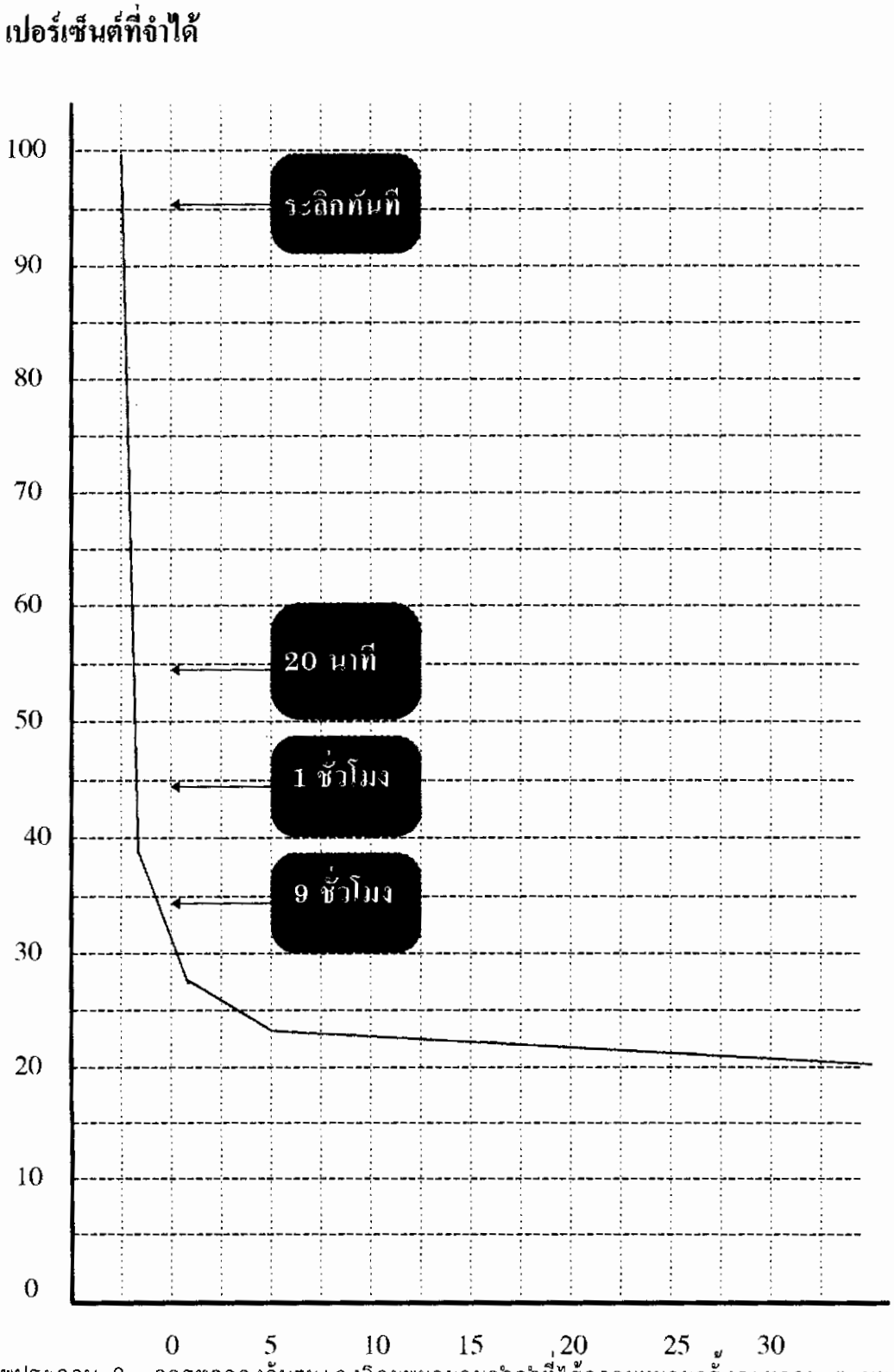
กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528 : 242 - 248) ได้กล่าวถึงการวัดความคงทนทางการเรียนรู้ไว้ว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ไปแล้วจะมีการคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ หรือสามารถระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยได้เรียนหรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว โดยจะทิ้งไว้สักระยะหนึ่งแล้วจึงทำการวัดจึงเรียกว่า การวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือการทดสอบความจำ ซึ่งมีวิธีวัดอยู่ 3 วิธีคือ

1. การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบความจำ โดยการปรากฏสิ่งเร้าที่เคยประสบมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเร้าใหม่ ๆ แล้วให้ชี้ว่าสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าเดิมได้ถูกต้อง เช่น การชี้ตัวผู้ต้องหาบนโรงพัก โดยมีผู้ต้องหาปะปนอยู่กับบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น ๆ

2. การระลึกได้ (Recall) เป็นการระลึกสิ่งที่เคยประสบในอดีตออกมาโดยไม่มีสิ่งเร้าที่เคยประสบมาปรากฏให้เห็น

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำ ๆ หรือเสนอสิ่งเร้าซ้ำ ๆ ในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้งการวัดความจำ โดยการเรียนซ้ำนี้มีความไวในการวัดมากกว่าการจำได้และการระลึกได้ กล่าวคือ ความจำบางอย่างเหลือน้อยจนไม่อาจวัดได้ด้วยวิธีการจำหรือการระลึก แต่เมื่อใช้วิธีการเรียนซ้ำก็จะพบว่ายังมีความจำเหลืออยู่ เช่น เมื่อเยาว์วัยเราเรียนรู้การท่องอาขยานบทหนึ่งถึง 10 ครั้ง จึงจำได้ ครั้นโตขึ้นเราคิดว่าลืมบทอาขยานนั้นไปแล้ว แต่ถ้าต้องการเรียนรู้ใหม่จะใช้ระยะเวลาในการท่องจำเพียง 5 ครั้ง หรือน้อยกว่า 10 ครั้ง ก็สามารถจำได้

เอบบิงเฮาส์ (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 32 - 34; อ้างอิงมาจาก Ebbinghaus. 1913) ได้ทำการทดลองกับตนเอง โดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายครั้งละหลาย ๆ พยางค์ แล้วปล่อยเวลาให้ล่วงเลยไปจนไม่สามารถนึกพยางค์ไร้ความหมายเหล่านั้นได้ทุกพยางค์ จากนั้นเอบบิงเฮาส์ได้อ่านพยางค์ไร้ความหมายนั้นซ้ำจนจำได้อีก ซึ่งได้พบว่าความจำที่วัดจากการเรียนซ้ำนี้ลดลงอย่างรวดเร็ว ในระยะแรก ๆ หลังจากนั้นความจำค่อย ๆ หายไปทีละน้อย ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 การทดลองกับตนเองโดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายครั้งละหลาย ๆ พยางค์ ของเอบบิงเฮาส์

จากภาพประกอบ 2 จะเห็นได้ว่า ความจำจะสูญหายไปอย่างรวดเร็วในระยะเวลา 20 นาทีแรก จนถึง 9 ชั่วโมงแรก กล่าวคือ เวลาผ่านไป 20 นาที ความจำจะลดลงเหลือน้อยกว่าร้อยละ 60 เมื่อเวลาผ่านไป 1 ชั่วโมงความจำจะลดลงเหลือน้อยกว่าร้อยละ 50 และเหลือน้อยกว่าร้อยละ 40 เมื่อเวลาผ่านไป 9 ชั่วโมงแรก จากนั้นจะค่อย ๆ ลดหายไปเรื่อย ๆ จนถึงประมาณร้อยละ 20 ในเวลาประมาณ 31 วัน จึงกล่าวได้ว่า แม้จะเป็นการเรียนช้ำ แต่หากสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่ไม่มีความหมายและไม่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนแล้ว ความจำจะลดลงไปมาก

การวัดความคงทนทางการเรียนรู้มี 3 วิธีคือ การจำได้ การระลึกได้ และการเรียนช้ำ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวัดความคงทนทางการเรียนรู้ โดยใช้วิธีทดสอบการจำได้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยเครื่องมือที่ใช้วัดความคงทนทางการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ข้อสอบแบบปรนัย ซึ่งมี 4 ตัวเลือก นักเรียนจะต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้องออกจากตัวเลือกอื่น ๆ เช่นเดียวกับการแยกสิ่งเร้าเดิมที่เคยประสบในอดีตออกจากสิ่งเร้าใหม่ ๆ ที่ปะปนกันอยู่

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับความคงทนทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้อย่างดี ก็จะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ออกมาใช้ประโยชน์ได้เมื่อต้องการโดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งนักเรียนจะต้องจดจำคำศัพท์ เพื่อนำคำศัพท์ไปใช้ประโยชน์ในด้านฟัง พูด อ่าน และเขียนต่อไป แต่ความคงทนทางการเรียนรู้นั้นมีส่วนสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนการสอน ถ้านักเรียนได้รับการสอนที่สร้างความเข้าใจ และฝึกทักษะอย่างพอเพียงแล้วจะทำให้เกิดความคงทนทางการเรียนรู้ การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมกับไม่มีเกมประกอบเพื่อศึกษาว่าวิธีการสอนแบบใดจะส่งผลให้เกิดความคนทนทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้น เพื่อใช้ผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ มาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอน ในการวิจัยครั้งนี้หลังจากทดลองสอนเสร็จสิ้นแล้ว 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยจึงทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม สาเหตุที่ใช้เวลา 2 สัปดาห์แล้วจึงวัดความคงทนทางการเรียนรู้นั้น เนื่องจากตามทฤษฎีความจำสองกระบวนการของแอตกินสันและชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 71 - 72; อ้างอิงมาจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) ได้อธิบายไว้ว่า ช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการเรียนรู้จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หลังจากเกิดการ

เรียนรู้ จากทฤษฎีความจำสองกระบวนการดังกล่าว ผู้วิจัยจึงทดสอบความคงทนทางการเรียนรู้หลังจากทดลองสอนเสร็จสิ้นแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์ หรือ 14 วัน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนทางการเรียนรู้

6.1 งานวิจัยในประเทศ

นันทพร คชศิริพงษ์ (2526 : 169) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 30 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สาลินี ภูติกนิษฐ์ (2530) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 ที่มีพื้นฐานอ่อนในการเขียนสะกดคำจำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยไม่ใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิภาวรรณ สกุลช่างเสนาะ (2533) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์ โดยการสอนแบบเล่นปนเรียนกับการสอนปกติ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2533 ของโรงเรียนบ้านมาบตาพุด อำเภอเมือง จังหวัดระยอง จำนวน 50 คน จัดกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการสุ่มอย่างง่าย กลุ่มทดลองสอนโดยการสอนแบบเล่นปนเรียน กลุ่มควบคุมสอนโดยการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่สอนแบบเล่นปนเรียนมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

6.2 <u>งานวิจัยต่างประเทศ</u>

โจเบส (Jobes. 1976 : 5297-A) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความคงทนในการสะกดคำโดยฝึกจากการเลียนแบบและการสังเกตโดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 12 คน แบ่งเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ในแต่ละกลุ่มจะให้ผู้เรียนหนึ่งคนเรียนจากการเลียนแบบและอีกสองคนจะเรียนโดยการสังเกต ผลการศึกษาพบว่า การเขียนสะกดคำจากการเรียนโดยวิธีเลียนแบบให้ความคงทนในการจำได้ดีกว่าการสอนโดยให้การสังเกต

วีเวอร์ (Weaver. 1976 : 2698-A) ทำการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำจากการที่เด็กทำแบบฝึกหัดรวมครั้งเดียวกับการให้ทำเป็นระยะในวิชาคณิตศาสตร์ การทดลองนี้กระทำกับนักเรียนในระดับสี่ จำนวน 35 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองคือกลุ่มที่ใช้การทำแบบฝึกหัดรวมและกลุ่มควบคุม คือ กลุ่มที่ทำแบบฝึกหัดเป็นระยะหลังการเรียนรู้สามเดือน จึงทดสอบความคงทนในการจำ ผลปรากฏว่า ความคงทนในการจำของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน

โฮโรวิทซ์ (Horowitz. 1976 : 249-A) ได้ศึกษากระบวนการทบทวนสามแบบที่มีผลต่อความคงทนในการจำวิชาคณิตศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้คือ นักเรียนระดับ 6 จำนวน 211 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มควบคุม ใช้วิธีสอนแบบธรรมดา

กลุ่มที่ 2 ตอบคำถาม ให้มีผลย้อนกลับ

กลุ่มที่ 3 ตอบคำถาม แต่ไม่ทราบผลย้อนกลับ

กลุ่มที่ 4 ตอบคำถามให้มีผลย้อนกลับ

กลุ่มที่ 5 สอนแบบให้ท่องจำกฎ

กลุ่มที่ 6, 7 และ 8 สอนเหมือนกับกลุ่มที่ 3, 4 และ 5

หลังจากเรียน 12 วัน วัดความคงทนในการจำ ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ทราบผลทันทีมีประสิทธิภาพในความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนแบบธรรมดา และสอนแบบให้ท่องจำกฎ

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710-A - 711-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลองสามสัปดาห์ ได้ทำการทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลอง

ปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

ผลจากการวิจัย ทั้งในประเทศและต่างประเทศเกี่ยวกับความคงทนทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนและวิธีสอนเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะส่งผลต่อความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน การจัดการเรียนการสอนที่มีความหมายให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมีแนวโน้มที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ยาวนานขึ้น

ดังนั้นพอจะสรุปได้ว่าผลจากการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและวิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้น กล่าวคือ สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดี และมีแนวโน้มที่ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์และมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีมากยิ่งขึ้น

<u>สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า</u>

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมสูงกว่าการสอนที่ไม่มีเกมประกอบ

2. ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมสูงกว่าการสอนที่ไม่มีเกมประกอบ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ
3. การดำเนินการทดลอง
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ใช้ประชากรซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร จำนวน 60 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ซึ่งโรงเรียนจัดห้องเรียนแบบคละความสามารถ เป็น 2 ห้องเรียน ๆ ละ 30 คน จึงจับฉลากเพื่อใช้เป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ตามลำดับ

2. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แบบฝึกหัด

1.1 แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ คือ แบบฝึกหัดที่ใช้ในการฝึกทักษะกับกลุ่มทดลอง มีกระบวนการในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1.1 ขั้นเตรียม

ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมต่าง ๆ และศึกษาเกมที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมปลาย จากเอกสารดังต่อไปนี้

1) เกมฝึกทักษะทางด้านคำศัพท์ที่ผ่านการทดลองใช้ได้ผลมาแล้ว ของ จูเลีย ดอมสัน (Julia Dobson)

2) Game for young children ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา

3) เกมเพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ของ นายฉัตรชัย ชุมนุม ศึกษานิเทศก์ 6 ซึ่งได้แปลมาจากหนังสือชื่อ Games, Games, Games ของ Reading Development Centre, Education Department of South Australia.

4) เกมจากหนังสือการเรียนการสอนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา รูปแบบที่ 1 ในขั้นตอนที่ 5 ของศูนย์วิจัยและพัฒนาการสอนภาษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

5) กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ของคณาจารย์วิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)

6) เกมจากงานวิจัยของ นันทพร คชศิริพงษ์ และของ ปราโมทย์ บุญมุสิก

1.1.2 ขั้นสร้าง

เมื่อได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมต่าง ๆ แล้ว จากนั้นคัดเลือกเกมที่เหมาะสมในการใช้สอนคำศัพท์จากเอกสารดังกล่าวนำมาปรับปรุงเพื่อประยุกต์ใช้และเป็นแนวทางในการสร้างเป็นแบบฝึกหัดให้สอดคล้องกับเนื้อหาและการสอนสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ โดยมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกเกม ดังนี้

1) ตรงกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน

2) สอดคล้องกับความสนใจ ความต้องการและวัยของผู้เล่น

3) ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม

4) เหมาะสมกับเวลาและสถานที่

5) เป็นเกมทางวิชาการ (Academic Games) ที่มีผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์

6) เป็นเกมที่ผ่านการวิจัยมาแล้ว

ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ดังกล่าว มีเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ที่จะใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1) เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

2) เกม Deaf and Dumb Spelling

3) เกมต่อคำศัพท์

4) เกมอะไรหาย

5) เกมเสี่ยงทายหาคู่

6) เกม Miscellaneous Games

7) เกม A Spelling Bee

8) เกมกระซิบ

9) เกมฉันอยากใส่รองเท้า (I want to wear a shoe)

10) เกม The Winner

1.1.3 ขั้นหาคุณภาพ

1) นำแบบฝึกหัดที่เป็นเกมที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ อ.ลัดดาวัลย์ ถาวรพานิช ศึกษานิเทศก์ 7 กลุ่มประสบการณ์พิเศษภาษาอังกฤษ สำนักการศึกษา อ.เฉลียม ทองนวล ศึกษานิเทศก์ 7 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ และ อ.กุศยา แสงเดช อาจารย์ 3 ระดับ 9 และหัวหน้าหมวดวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนสายน้ำทิพย์ สังกัดกรุงเทพมหานคร ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่อง

2) จากนั้นนำแบบฝึกหัดที่เป็นเกมที่ได้แก้ไขแล้วนำไปทดลองสอนกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนบ้านเจียรดับ สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 เป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน ก่อนเพื่อหาข้อบกพร่องและดำเนินการปรับปรุงก่อนที่จะนำไปทดลองสอนกับนักเรียนทั้งห้องต่อไป

1.2 แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ คือ แบบฝึกหัดที่ใช้ในการฝึกทักษะกับกลุ่มควบคุม มีกระบวนการในการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1.2.1 ขั้นเตรียม

ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นแบบฝึกในการสอนภาษาอังกฤษจากเอกสารดังต่อไปนี้

1) คู่มือครูการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) หนังสือแบบฝึกหัดวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3) หนังสือคู่มือครูสอนภาษาอังกฤษของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา

4) หนังสือวิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียนของ สุไร พงษ์ทองเจริญ

5) แบบฝึกหัดของ นันทพร คชศิริพงษ์

1.2.2 ขั้นสร้าง

เมื่อได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ แล้ว จากนั้นนำมาสร้างแบบฝึกหัดต่าง ๆ ดังนี้

1) แบบฝึกการจำด้วยสายตา

2) แบบฝึกการเติมตัวอักษรที่หายไปในคำ

3) แบบฝึกการเติมคำในช่องว่างโดยใช้อักษรเป็นตัวแนะ

4) แบบฝึกการหาคำที่มีความหมายกลุ่มเดียวกัน

5) แบบฝึกการใช้คำศัพท์ที่มีความหมายตามรูปภาพที่กำหนดให้

6) แบบฝึกหาคำที่มีความหมายต่างออกไปจากกลุ่ม

7) แบบฝึกลากเส้นโยงกลุ่มอักษรทางซ้ายมือมายังกลุ่มอักษรทางขวามือให้เป็นคำที่ถูกต้อง

8) แบบฝึกเรียงอักษรที่กำหนดให้เป็นคำที่มีความหมายตรงตามรูป

9) แบบฝึกหัดวงกลมรอบคำจากตัวอักษรที่กำหนดให้

10) แบบฝึกหัดดูภาพแล้วเติมคำลงในช่องว่างในประโยคให้ถูกต้องด้วยคำที่กำหนดให้

1.2.3 ขั้นหาคุณภาพ

1) นำแบบฝึกที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ดังได้กล่าวมาแล้วในขั้นหาคุณภาพของแบบฝึดหัดที่เป็นเกม ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา และรับทราบข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

2) จากนั้นนำแบบฝึกนี้ไปทดลองใช้ร่วมกับแผนการสอนกับนักเรียนโรงเรียนบ้านเจียรดับ สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

2. แผนการสอน

แผนการสอนทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองใช้แนวการสอน ซึ่งเรียงลำดับวิธีการสอนเช่นเดียวกันทุกประการ เว้นแต่ในขั้นตอนการฝึกทักษะ กลุ่มทดลองให้เด็กทำแบบฝึกหัด โดยการเล่นเกม กลุ่มควบคุมให้เด็กทำแบบฝึกหัดที่ไม่ใช่เกม ซึ่งมีกระบวนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ขั้นเตรียม

2.1.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายเนื้อหาวิชา จุดมุ่งหมายของวิชาภาษาอังกฤษ คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ แบบเรียนและจุดจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด วิธีการ และข้อเสนอแนะจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสอนคำศัพท์สร้างแบบฝึกต่าง ๆ ในการสะกดคำ ตลอดจนการสร้างเกม เพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์

2.1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียนที่ 3, 4 และ 5 ที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือ English is fun book III ซึ่งมีคำศัพท์ใหม่ที่ต้องใช้ในการทดลองทั้งหมด 42 คำ คือ

1) water	2) milk	3) tea
4) coffee	5) thirsty	6) beef
7) fish	8) chicken	9) want
10) noodles	11) rice	12) pork
13) hungry	14) fun	15) soap
16) powder	17) buy	18) toothpaste
19) fish sauce	20) salt	21) pepper
22) sugar	23) chalk	24) food
25) paper	26) tissue paper	27) papaya
28) coconut	29) pineapple	30) pomelo
31) water melon	32) sell	33) baht
34) kilo	35) half	36) candy

37) glass 38) bottle 39) dozen

40) each 41) piece 42) How much

2.2 ขั้นสร้างแผนการสอน

สร้างแผนการสอนตามแนวการสอนคำศัพท์เพื่อใช้ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งแผนการสอนทั้ง 2 ชุด ประกอบด้วย ความคิดรวบยอด จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ และการวัดผลประเมินผล ซึ่งแผนการสอนทั้ง 2 ชุดนี้ แบ่งเป็น 10 แผนย่อย รวมเป็น 20 แผน แต่ละแผนใช้เวลาสอนแผนละ 3 คาบ (คาบละ 20 นาที) รวมเวลาในการสอนและการทดสอบกลุ่มละ 33 คาบ แต่ละแผนการสอนมีคำศัพท์ 3-5 คำ ตามที่ได้กำหนดไว้ในคู่มือครู ซึ่งสอดคล้องกับที่ฟินอคเชียโรได้กล่าวไว้ในเรื่องการสอนคำศัพท์ใหม่ (Finochiaro. 1964 : 46 - 57)

สำหรับเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 บทคือ บทที่ 3, 4 และ 5 ซึ่งได้กำหนดเป็นแผนการสอนตามลำดับบทเรียน ดังปรากฏในตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 เนื้อหาและจำนวนคาบเวลาที่ใช้สอนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

บทที่	จำนวนคาบ	ลำดับแผนการสอน	เนื้อหา
3	3	1. การถามตอบที่เกี่ยวกับเครื่องดื่มโดยใช้ some นำหน้า	- คำศัพท์ milk, tea, coffee, water thirsty - ประโยค Are you thirsty? Yes, I am. No, I am not. I am thirsty. Please give me some _____. Here you are.
3	3	2. ถามความต้องการประเภทเนื้อสัตว์ โดยใช้ some นำหน้า และ want to	- คำศัพท์ pork, beef, fish, chicken, want - ประโยค Please giveme some _____.

ตาราง 1 (ต่อ)

บทที่	จำนวนคาบ	ลำดับแผนการสอน	เนื้อหา
			Here you are. Do you want some _____? Does he want Some _____? Yes./No.
			- ประโยค want to + คำกริยา
3	3	3. ถามความต้องการอาหาร โดยมีการใช้ some นำหน้า และ want some _____.	- คำศัพท์ noodles, rice, hungry, fun - ประโยค Are you hungry? Yes/No. I am hungry. I want some _____. Do you want some _____. Yes/No. What would you like? I like some _____.
4	3	4. เป็นเรื่องการซื้อ-ขายโดยเน้นใช้ some นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้	- คำศัพท์ soap, powder, buy toothpaste - ประโยค Where are you going? I'm going to the market. What do you want to buy? I want to buy some _____.
4	3	5. เป็นเรื่องการซื้อ-ขายโดยเน้นใช้ some นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้ และ a นำหน้าคำนามนับได้ที่เป็นเอกพจน์	- คำศัพท์ fishsauce, salt, pepper sugar - ประโยค What are you going to buy? I'm going to buy some _____. I want some salt.

ตาราง 1 (ต่อ)

บทที่	จำนวนคาบ	ลำดับแผนการสอน	เนื้อหา
			Here is some. I want a book. Here is one.
4	3	6. เป็นเรื่องการซื้อ-ขาย โดยเน้นใช้ some นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้	- คำศัพท์ chalk, food, paper, tissue paper - ประโยค Do you want some _____? - ประโยค want to + คำกริยา No, I don't want any. Yes, Please give me some _____.
5	3	7. ถาม-ตอบเกี่ยวกับความต้องการผลไม้ และใช้ some นำหน้า เมื่ออยู่ในรูปพหูพจน์	- คำศัพท์ papaya, coconut, pomelo pineapple, water melon - ประโยค Do you want _____? Yes, am. No, I am not. How many do you want? Five. I want some coconuts. Here are some.
5	3	8. การซื้อขายเป็นกิโล	- คำศัพท์ sell, baht, kilo, How much - ประโยค Do you sell _____?/ Do you have _____? No, I don't. Yes. How many _____ do you want? One kilo. Two kilos. How much is it? _____ baht a kilo.

ตาราง 1 (ต่อ)

บทที่	จำนวนคาบ	ลำดับแผนการสอน	เนื้อหา
5	3	9. ราคาสินค้าที่เป็นขวด, โหล, ถุง และครึ่งกิโล	- คำศัพท์ candy, bottle, dozen, half - ประโยค How much is candy? Ten baht a bag. Give metwo bags, please. How much is fish sauce? Six baht a bottle. How much are the eggs? Ten baht a dozen.
5	3	10. ราคาสินค้าเป็นชิ้น, อัน และแก้ว	- คำศัพท์ each, piece, glass - ประโยค Do you sell watermelon? De you have _____? Yes. How many do you want? One piece. How much are apples? Six baht each.

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว
2. ครูจูงใจโดยการสนทนา ซักถาม เกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่ โดยใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์

ขั้นสอน

1. ครูสอนคำศัพท์ใหม่ โดยใช้ของจริง บัตรภาพ บัตรคำ

2. ครูออกเสียงให้นักเรียนฟัง และนักเรียนออกเสียงตาม

3. สอนความหมายของคำศัพท์

4. ฝึกถามตอบคำศัพท์ในรูปประโยค

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ได้เรียนมา

ขั้นฝึกทักษะ

กลุ่มทดลอง เล่นเกมฝึกทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกม

กลุ่มควบคุม ทำแบบฝึกหัดที่ไม่ใช่เกม

2.3 ขั้นตอนในการหาคุณภาพ

2.3.1 นำแผนการสอนที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านที่ได้กล่าวมาแล้ว ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและรับทราบข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

2.3.2 นำแผนการสอนที่ปรับปรุงและแก้ไขแล้วไปทดลองสอน (try out) ร่วมกับแบบฝึกทักษะกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเจียรดับ สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 ทั้ง 2 ห้องคือ ห้องที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและห้องที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ เพื่อตรวจสอบขั้นตอนการเรียนการสอน รวมทั้งข้อบกพร่องที่พบในการทดลองแล้วนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมต่อไป

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

3.1 ขั้นเตรียม

3.1.1 ศึกษาระเบียบการประเมินผลระดับประถมศึกษา เอกสารและบทความเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา

3.1.2 ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือเทคนิคการวัดผลและเทคนิคการเขียนข้อสอบของ ชวาล แพรัตกุล

3.1.3 ศึกษาการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือเทคนิคการสร้างข้อสอบภาษาอังกฤษสำหรับการวัดและการประเมินผลการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของ อัจฉรา วงศ์โสธร

3.1.4 ศึกษาการสร้างข้อสอบคำศัพท์ (Testing Vocabulary) จากหนังสือ Writing English Language Tests ของ Heaton

3.2 ขั้นสร้าง

นำคำศัพท์จากแผนการสอนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวนประมาณ 60 ข้อ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอนคือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

ตอนที่ 3 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ในประโยค

3.3 ขั้นหาคุณภาพ

3.3.1 นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่ได้กล่าวมาแล้ว ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาของแบบทดสอบ แล้วนำไปแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสม

3.3.2 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจและปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดหนองจอก สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนปทุมวิไล อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 จำนวน 130 คน

3.3.3 นำกระดาษคำตอบของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนโดยให้ 1 คะแนน ถ้าตอบถูก ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกในข้อเดียวกันได้ 0 คะแนน เมื่อตรวจและรวมคะแนนแบบทดสอบแล้วนำผลมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกและค่าความยากง่ายของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยใช้เทคนิค 27 เปอร์เซนต์ ของ จุง เตห์ ฟาน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 179 - 188) และคัดเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีความยากง่ายอยู่ระหว่าง .20 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไปไว้ใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

3.3.4 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้สูตรคูเดอร์ ริชาร์ดสัน 20 (Kuder Richardson. 20) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 168 - 170)

3. <u>การดำเนินการทดลอง</u>

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แผนการทดลองแบบ Nonrandomized Control-Group Posttest only Design. (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531 : 219)

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	หลังการทดลอง
E		X	T
C		~X	T

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

X แทน การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะที่มีเกม

~X แทน การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะที่ไม่มีเกม

E แทน กลุ่มทดลอง

C แทน กลุ่มควบคุม

T แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) โดยดูจากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

<u>ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง</u>

1. ก่อนดำเนินการทดลองในช่วงปิดภาคฤดูร้อน ผู้วิจัยได้สำรวจความรู้พื้นฐานในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้ง 2 ห้อง จากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิชาภาษาอังกฤษ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2537 เพื่อใช้เป็นตัวแปรร่วมในการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานที่ 1 และ 2

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มด้วยตนเองดังนี้

กลุ่มทดลอง สอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ

กลุ่มควบคุม สอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

3. หลังจากการทดลองสอนเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทันที แล้วนำกระดาษคำตอบของนักเรียนมาตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน แล้วนำผลที่ได้จากการให้คะแนนมาวิเคราะห์ข้อมูล

4. หลังจากการสอนสิ้นสุดลงแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์ จึงนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ฉบับเดิมซึ่งได้จัดพิมพ์เรียงลำดับข้อ และตัวเลือกใหม่ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอีกครั้งหนึ่งเพื่อเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

4. <u>สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล</u>

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์และคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (Ferguson. 1981 : 47)

2. ทดสอบสมมุติฐานที่ 1 ด้วยเทคนิควิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) โดยมีคะแนนการทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์หลังการทดลอง (Posttest Score) เป็นตัวแปรตาม และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2537 เป็นตัวแปรร่วม (Covariate) (Ferguson. 1981 : 358)

3. ทดสอบสมมุติฐานที่ 2 ด้วยเทคนิควิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) โดยมีคะแนนการทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์เพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้ (Retention) เป็นตัวแปรตามและมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2537 เป็นตัวแปรร่วม (Covariate) (Ferguson. 1981 : 358)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมาย จึงกำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

N	หมายถึง จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\overline{X}$	หมายถึง คะแนนเฉลี่ย
S.D.	หมายถึง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
SS	หมายถึง ผลบวกกำลังสองของคะแนน
MS	หมายถึง ค่ารายเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของคะแนน
df	หมายถึง ชั้นของความเป็นอิสระ (Degrees of Freedom)
F	หมายถึง ค่าที่ใช้ในการพิจารณา F-distribution

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อผู้วิจัยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเรียบร้อยแล้ว ได้ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม (ตาราง 2)

2. เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดังนี้

2.1 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวน

ร่วม (Analysis of Covariance) ซึ่งมีคะแนนหลังการสอนเป็นตัวแปรตาม และมีคะแนนพื้นฐานเป็นตัวแปรร่วม (ตาราง 3)

2.2 การเปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม หลังการสอน เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) ซึ่งมีคะแนนความคงทนเป็นตัวแปรตาม และมีคะแนนพื้นฐานเป็นตัวแปรร่วม (ตาราง 4)

2.3 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนหลังการสอนกับคะแนนความคงทน โดยใช้ t-test Dependent Sample (ตาราง 5)

1. <u>การวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน</u>

วิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐานโดยนำคะแนนความรู้พื้นฐาน คะแนนความคงทนในการเรียนรู้หลังการสอน 2 สัปดาห์ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ตาราง 2)

ตาราง 2 ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตัวแปร	กลุ่มทดลอง				กลุ่มควบคุม			
	$\bar{X}$	S.D.	Max	Min	$\bar{X}$	S.D.	Max	Min
1. ความรู้พื้นฐาน	76.73	14.21	96.00	51.00	74.57	12.41	95.00	56.00
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง	33.80	6.29	44.00	22.00	29.20	7.47	42.00	16.00
3. ความคงทนในการเรียนรู้หลังการสอน 2 สัปดาห์	32.40	7.23	43.00	17.00	27.77	8.16	41.00	14.00

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 1 ปรากฏว่า คะแนนความรู้พื้นฐานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีค่าคะแนนเฉลี่ยเป็น 76.73 และ 74.57 ตามลำดับ ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 14.21 และ 12.41 ตามลำดับ แสดงว่าความรู้พื้นฐานของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และมีการกระจายของคะแนนแตกต่างกันเล็กน้อย ส่วนคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยเป็น 33.80 และ 29.20 ตามลำดับ และมีค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 6.29 และ 7.47 ตามลำดับ แสดงว่าหลังจากการเรียนการสอนสิ้นสุดลง กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม และมีการกระจายของคะแนนน้อยกว่ากลุ่มควบคุม เมื่อพิจารณาคะแนนความคงทนในการเรียนรู้หลังจากสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ยเป็น 32.40 และ 27.77 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 7.23 และ 8.16 ตามลำดับ แสดงว่า นักเรียนในกลุ่มทดลองมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมโดยยังสามารถจดจำความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วดีกว่ากลุ่มควบคุม ส่วนการกระจายของคะแนนกลุ่มควบคุมสูงกว่ากลุ่มทดลองเล็กน้อย

สำหรับคะแนนสูงสุด (Maximun) กลุ่มทดลอง มีคะแนนความรู้พื้นฐาน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง และคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้เป็น 96.00, 44.00 และ 43.00 ตามลำดับ ส่วนกลุ่มควบคุมเป็น 95.00, 42.00 และ 41.00 ตามลำดับ แสดงว่าคะแนนสูงสุดทั้ง 3 ด้าน ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ส่วนคะแนนต่ำสุด (Minimum) ของกลุ่มทดลอง มีคะแนนความรู้พื้นฐาน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง และคะแนนความคงทนในการเรียนรู้เป็น 51.00, 22.00 และ 17.00 ตามลำดับ ส่วนกลุ่มควบคุมเป็น 56.00, 16.00 และ 14.00 ตามลำดับ แสดงว่าคะแนนต่ำสุดของกลุ่มทดลองด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง และด้านความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม ยกเว้นคะแนนความรู้พื้นฐานต่ำกว่ากลุ่มควบคุม

2. <u>การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม</u>

2.1 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลองโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม

(Analysis of Covariance) ซึ่งมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เป็นตัวแปรตาม และมีคะแนนพื้นฐานเป็นตัวแปรร่วม (ตาราง 3)

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ตัวแปรร่วม	1542.39	1	1542.39	66.28	.000
ระหว่างกลุ่ม	214.11	1	214.11	9.20	.004
ภายในกลุ่ม	1326.50	57	23.27		
รวม	3082.10	59	52.25		

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 3 ปรากฏว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอน โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

2.2 การเปรียบเทียบคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอน เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) ซึ่งมีคะแนนความคงทนในการเรียนเป็นตัวแปรตาม และมีคะแนนพื้นฐานเป็นตัวแปรร่วม (ตาราง 4)

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอน เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์

แหล่งของความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ตัวแปรร่วม	1845.08	1	1845.08	61.34	.000
ระหว่างกลุ่ม	209.03	1	209.03	6.95	.011
ภายในกลุ่ม	1714.47	57	30.08		
รวม	3768.58	59	63.87		

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 4 ปรากฏว่า คะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการสอนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ โดยมีคะแนนพื้นฐานเป็นตัวแปรร่วมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ภายหลังการสอนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีความคงทนในการสะกดคำ ทราบความหมาย และใช้คำได้ถูกต้องในประโยคสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

2.3 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอนกับคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ โดยใช้ t-test Dependent Sample เพื่อดูความแตกต่างของทั้งสองกลุ่ม

ตาราง 5 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการสอนกับคะแนนความคงทนในการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	N	คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้		คะแนนความคงทนทางการเรียนรู้		t	p
		$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.		
กลุ่มทดลอง	30	33.80	6.29	32.40	7.23	1.85	.075
กลุ่มควบคุม	30	29.20	7.47	27.77	8.16	2.63	.014

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 5 ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และคะแนนความคงทนในการเรียนของกลุ่มทดลองเป็น 33.80 กับ 32.40 แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และคะแนนความคงทนในการเรียนของกลุ่มควบคุมเป็น 29.20 กับ 27.77 ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นย่อมแสดงว่าการสอนโดยใช้เกมประกอบก่อให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีกว่าการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน สรุปผลการศึกษาค้นคว้าตามลำดับได้ดังนี้

จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ
2. นักเรียนที่เรียนจาการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน

2. <u>การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการทดลอง</u>

2.1 การสร้างแผนการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ โดยศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมาย บัญชีคำศัพท์ต่าง ๆ รายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะสอนจากคู่มือครู แผนการสอน แบบฝึกหัดลักษณะต่าง ๆ ในการสะกดคำศัพท์ ตลอดจนเกมลักษณะต่าง ๆ ที่ใช้ในการฝึกคำศัพท์ สำหรับกลุ่มทดลองใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ ยึดหลักการสร้างเกมต่าง ๆ ของจูเลีย ดอบสัน (Julia Dobson) Game for Young Children ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา เกมเพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาของ ฉัตรชัย ชุมนุม เกมจากหนังสือการสอนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา ของศูนย์วิจัยการสอนภาษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร และเกมจากงานวิจัยของนันทพร คชศิริพงษ์ กับปราโมทย์ บุญมุสิก ส่วนกลุ่มควบคุมซึ่งใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบยึดหลักการสร้างแบบฝึกหัดจากคู่มือครู แบบฝึกหัดวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คู่มือครูสอนภาษาอังกฤษ ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา หนังสือวิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน ของ สุไร พงษ์ทองเจริญ และแบบฝึกหัดของนันทพร คชศิริพงษ์ จากนั้นนำมาสร้างแผนการสอนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม รวมทั้งหมด 20 แผน โดยมีเนื้อหาและวิธีการสอนเหมือนกัน ต่างกันตรงการฝึกทักษะในตอนท้าย กลุ่มทดลองฝึกทักษะที่มีเกม กลุ่มควบคุมให้ทำแบบฝึกหัดที่ไม่ใช่เกม โดยแผนการสอนที่สร้างขึ้นได้รับการตรวจพิจารณาความถูกต้องเที่ยงตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองสอนกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างมาแล้วก่อนนำไปใช้ในการศึกษาวิจัย

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษจำนวน 60 ข้อ เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แล้วนำไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหนองจอก และโรงเรียนปทุมวิไล ปีการศึกษา 2538 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลหาคุณภาพของข้อทดสอบโดยการหาค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง .20-.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ได้ข้อทดสอบที่มีคุณภาพจำนวน 45 ข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .91

3. <u>การดำเนินการทดลอง</u> ก่อนทำการทดลองสอนได้สำรวจความรู้พื้นฐานในวิชาภาษาอังกฤษจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม แล้วจึงสอนด้วยตนเองทั้งสองกลุ่ม ใช้เวลาสอนกลุ่มละ 10 แผน รวมเวลา

ที่ใช้ในการสอนทั้งสิ้น 20 แผน เมื่อสอนเสร็จสิ้นลงตามแผนการสอนแล้ว ทำการทดสอบกับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามข้อ 2.2 หลังจากนั้นทิ้งช่วงระยะเวลาไป 2 สัปดาห์ จึงวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ฉบับเดิมแต่ได้จัดพิมพ์เรียงลำดับสลับข้อใหม่

4. <u>การวิเคราะห์ข้อมูล</u> นำผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและวัดความคงทนในการเรียนรู้มาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 เปรียบเทียบคะแนนความรู้พื้นฐานในวิชาภาษาอังกฤษที่เรียนผ่านมาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนดำเนินการทดลอง

4.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลองเสร็จสิ้น

4.3 เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์

<u>สรุปผลการศึกษาค้นคว้า</u>

1. <u>ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์</u>

นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่า

2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบภายหลังการสอน เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ มีความคงทนในการสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้องในประโยคแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่า

อภิปรายผล

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ผู้วิจัยขออภิปรายผลจากการศึกษาค้นคว้าดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสองนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) โดยใช้คะแนนความรู้พื้นฐานเป็นตัวแปรร่วม และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์เป็นตัวแปรตาม ผลการทดลองปรากฏว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ เมื่อได้ขจัดความรู้เดิมแล้ว แตกต่างกันโดยนักเรียนในกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าของดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ที่ทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Game) เกมเฉื่อย (Passive Game) และกิจกรรมปกติ โดยสอนเกี่ยวกับคำศัพท์วันละ 2 คำ สอนทั้งหมด 48 คำ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวกับเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำ โดยใช้เกมทางการศึกษากับการสอนตามตำราเรียน ซึ่งพบว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมทางการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สันทัศน์ หอมสมบัติ (2534) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมกับใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู พบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่า

เมื่อพิจารณาผลการศึกษาครั้งนี้ จากข้อมูลซึ่งได้บันทึกไว้ขณะดำเนินการสอน พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีความสนใจและตั้งใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนพอ ๆ กัน แต่

ในช่วงท้ายของการสอนคือ ให้เด็กทำแบบฝึกหัดซึ่งเป็นการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเล่นเกมเป็นแบบฝึกหัดอยู่ตลอดเวลา ในขณะเล่นเกมนักเรียนทุกคนมีความสนุกสนานและกล้าแสดงออก แม้บางครั้งจะตอบผิดบ้างถูกบ้าง นักเรียนทุกคนมีความพอใจในการได้เล่นเกม ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ซึ่งมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของเด็ก เพราะเด็กในวัยประถมศึกษาโดยเฉพาะอยู่ในวัย 10-12 ขวบ เดโช สวนานนท์ (2512) กล่าวว่า ในทางจิตวิทยาถือว่าเด็กวัยนี้เป็นวัยที่ชอบสนุกสนาน ชอบเข้ากลุ่มกับเพื่อนฝูง ชอบเคลื่อนไหว ไม่ชอบนิ่งอยู่กับที่ ชอบเรียนรู้สิ่งแปลกใหม่ โดยเฉพาะการได้เล่นเกมเป็นสิ่งที่เด็กวัยนี้ต้องการมาก ดังนั้นการนำเกมเข้ามาเป็นแบบฝึกหัดเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และฝึกทักษะคำศัพท์จึงเป็นเทคนิควิธีการสอนที่จูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก และมีความสอดคล้องกับจิตวิทยาการเรียนการสอนที่คำนึงถึงตัวเด็ก โดยเน้นให้เด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน เพราะการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบเป็นวิธีที่ให้เด็กได้มีส่วนร่วม ได้แสดงออก มีการแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม ฝึกการระดมความคิด การช่วยเหลือ และตัดสินใจร่วมกัน ทำให้เด็กพอใจและสนุกสนานกับการเรียน ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชานี้ ซึ่งจะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้สูงขึ้นได้ ส่วนนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่ใช่เกมได้แต่ทำแบบฝึกหัดโดยการเขียนแรก ๆ นักเรียนก็ยังสนใจดี แต่ระยะหลังนักเรียนจะรู้สึกเบื่อหน่าย เฉื่อยชาลง เพราะทำแต่แบบฝึกหัดที่มีแต่การคิดและการเขียน เด็กไม่ได้มีการเคลื่อนไหว ไม่มีการเข้ากลุ่มเพื่อร่วมกิจกรรม และช่วยเหลือกัน ซึ่งไม่เหมือนกับวิธีการสอนโดยให้เด็กได้เล่นเกม และเกมแต่ละเกมเป็นเกมที่มีผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์ที่ได้เรียนมาทั้งสิ้น จากลักษณะดังกล่าวตรงกับคำกล่าวของ สุไร พงษ์ทองเจริญ (2529 : 28) ที่ว่า เกมภาษาจะเป็นกิจกรรมที่เร้าความสนใจของนักเรียนได้ดีมาก และคำกล่าวของคอบสันที่ว่า คนที่เคยนำเกมไปช่วยสอนภาษาไม่ว่าจะสอนเด็กเล็ก ๆ เด็กวัยรุ่น หรือผู้ใหญ่ต่างก็พอออกพอใจ ผลที่ได้รับจากการเล่นเกม เพราะการนำเกมไปเล่นจะเป็นการฝึกการใช้ภาษาที่ดีวิธีหนึ่ง การนำเกมมาใช้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ออคัต (Orcutt. 1972 : 147-A) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และสังกัปเกี่ยวกับภาษา โดยได้ทดลองจากกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองสอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกม กลุ่มที่สามสอนตามปกติ ปรากฏว่า กลุ่มที่

ใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถในทุกด้านสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอน แสดงว่าเกมมีอิทธิพลต่อความสามารถทางด้านภาษา วุฒิภาวะ และพฤติกรรมของนักเรียน

ผลจากการทดลองครั้งนี้ อาจสรุปได้ว่าการสอนโดยให้เด็กได้เล่นเกมเป็นแบบฝึกหัดเป็นกลวิธีสอนอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ซึ่งหากมีการใช้เกมหลาย ๆ ช่วงของการสอน เช่น ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน หรือขั้นสรุปในขั้นใดขั้นหนึ่ง อาจจะทำให้การเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีแนวโน้มสูงขึ้น

2. <u>การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ</u>

ในการศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ หลังจากที่ได้ทำการสอนเสร็จสิ้นลงเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ซึ่งผู้วิจัยเปรียบเทียบความคงทนโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) จากการนำคะแนนพื้นฐานมาเป็นตัวแปรร่วมและคะแนนความคงทนเป็นตัวแปรตามผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านการสะกดคำ ทราบความหมาย และใช้คำได้ถูกต้องในประโยคแตกต่างกันโดยนักเรียนในกลุ่มทดลองมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2 สอดคล้องกับงานวิจัยที่เปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำศัพท์ โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนของ แน่งน้อย เพียรสุขสวัสดิ์ (2525) และสุมาลี กีรติพงษ์ (2534) พบว่า กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความคงทนในการสะกดคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนงานวิจัยของพินเตอร์ ได้ผลสรุปออกมาตรงกันว่าการสอนแบบใช้เกมส่งผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการสะกดคำศัพท์ได้ดีกว่าการสอนแบบไม่ใช้เกม และโดยเฉพาะเมื่อพิจารณาถึงคะแนนเฉลี่ยของความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ดังนั้นการสอนโดยใช้เกมประกอบมีผลต่อความจำของเด็กทำให้เด็กเกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีกว่าการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบ นอกจากนี้เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของความคงทนในการเรียนรู้ภายหลังการสอน เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์กับคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอนเพื่อดูความแตกต่างของกลุ่มทดลอง

และกลุ่มควบคุม พบว่าคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม แต่ทั้ง 2 กลุ่มมีคะแนนเฉลี่ยด้านความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอน ทั้งนี้อาจเนื่องจากการเว้นระยะเวลาให้เด็กทดสอบอีกครั้งนานถึง 2 สัปดาห์ จึงมีผลต่อการจดจำความรู้ที่เด็กได้เรียนมา เพราะหลังจากได้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว ผู้วิจัยสอนเรื่องอื่น ๆ ต่อไป ซึ่งไม่ใช่เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เมื่อครบ 2 สัปดาห์ จึงทดสอบความคงทนในการเรียนรู้อีกครั้งทำให้ความจำของเด็กลดลง และเกิดการลืมสิ่งที่ได้เรียนรู้มา เพราะเด็กต้องเรียนรู้สิ่งที่แปลกใหม่เพิ่มเข้ามาในสมอง จึงมีความสอดคล้องกับผลของการจำและการลืมกับการเรียนรู้ของ Sigmund Freud ที่ว่า การลืมอาจเกิดขึ้นได้เนื่องจากการที่สิ่งเรียนรู้ใหม่ไปขัดขวางต่อการจำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว ทำให้นึกถึงสิ่งที่เรียนรู้มาแล้วไม่ได้ หรือได้กระท่อนกระแท่น หรือมิฉะนั้นคนเราลืมเพราะด้วยเหตุผลที่ว่าไม่ได้ใช้สิ่งที่เรียนรู้ไป นอกจากนี้การที่เด็กมีความจำในการเรียนรู้ลดลงสอดคล้องกับทฤษฎีความจำ 2 กระบวนการของเอบบิงเฮาส์ (Ebbinghause) ที่ว่า ความจำมีความสัมพันธ์กับเวลาที่ล่วงไป ความจำระยะสั้น (Short-Term Memory) ถ้าไม่ได้รับการทบทวนหรือรื้อฟื้นก็จะทำให้เกิดการลืมได้ ยิ่งนานวันเปอร์เซนต์ของความจำที่ออกมาจะยิ่งน้อยลง แต่ถ้าได้รับการทบทวนอยู่เรื่อย ๆ ก็จะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว (Long-Term-Memory) สำหรับการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้ทบทวนความรู้ให้เด็กอีกครั้งคือ สอนจบก็สอบทันทีแล้วเว้นระยะ 2 สัปดาห์ จึงทดสอบอีกครั้ง ดังนั้นสมองของเด็กอาจจะจำความรู้ที่ได้เรียนมาได้ในระยะสั้นจึงกลายเป็นความจำระยะสั้น และอาจจะเกิดการลืมได้ในที่สุด ดังนั้นคะแนนทางด้านความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์จึงต่ำลงทั้ง 2 กลุ่ม แม้ว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มจะทำคะแนนได้ต่ำลงกว่าการสอบครั้งแรก แต่เมื่อเปรียบเทียบกันแล้วกลุ่มทดลองทำคะแนนได้สูงกว่ากลุ่มควบคุม ดังนั้นจึงสรุปได้ว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีความคงทนในการจำเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

   1.1 ในการฝึกทักษะโดยใช้เกม ครูผู้สอนควรให้เด็กทราบว่าการเล่นเกมเป็น

การเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ เป็นแบบฝึกหัดเพื่อให้เด็กได้ฝึกทักษะ เพราะบางครั้งเด็กอาจจะไม่เข้าใจและจะเล่นเพื่อมุ่งแข่งขันมากกว่า จนบางครั้งลืมตัวก่อความวุ่นวายและส่งเสียงดังเชียร์เพื่อนของตนเองจนรบกวนห้องข้างเคียง ดังนั้นครูควรจะได้บอกถึงกฎเกณฑ์กติกาในการเล่นไว้ล่วงหน้าด้วย เพื่อเด็กจะได้เข้าใจและปฏิบัติตนได้ถูกต้อง

1.2 ครูผู้สอนควรได้คัดเลือกเกมการศึกษาที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยอาจทำเป็นแบบฝึกหัดแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กสูงขึ้น

1.3 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายเพื่อให้เด็กได้เปลี่ยนกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

2. <u>ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป</u>

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอนกับนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างอื่นและในระดับชั้นอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาว่าจะเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เพื่อให้แน่ใจว่าการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบจะส่งผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ได้ดีกว่า

2.2 ควรจะได้มีการวิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3 แบบคือ การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ และการสอนแบบผสมผสานระหว่างที่มีเกมกับไม่มีเกมประกอบกับกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม เพื่อศึกษาดูว่าวิธีสอนแบบใดจะเหมาะสมและส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากที่สุด

2.3 ควรทำการศึกษาวิจัยวิธีการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบกับเนื้อหาวิชาอื่น หรือกลุ่มประสบการณ์อื่นเพื่อศึกษาดูถึงผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียน

2.4 ควรทำวิจัยค้นคว้าวิธีสอนแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มากขึ้น เช่น สอนให้เรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง (Content) จากรูปภาพ (Picture) หรือสอนแบบให้เรียนรู้จากส่วนรวมก่อนแล้วจึงสอนเป็นคำ ๆ หลังจากนั้นจึงนำเกมที่ศึกษานี้แทรกเข้าไปในช่วงใดช่วงหนึ่งของการสอนเพื่อเด็กจะได้เรียนอย่างสนุกสนานและไม่เกิดความ

และไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เพราะการสอนให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งซึ่งจะต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างมาก ถ้าครูใช้วิธีการฝึกฝนที่ซ้ำซากจำเจ อาจจะทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายได้

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีเดชา, 2528.

กมลวัทน์ ครุฑแก้ว. การเดาศัพท์จากปริบทเพื่อเพิ่มความสามารถในการอ่านเร็ว. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523. อัดสำเนา.

กันยา สุวรรณแสง. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น, 2532.

จุรีย์ ทองเวส. การศึกษาความรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนกวิทยาศาสตร์ที่ใช้หนังสือตามหลักสูตร พ.ศ. 2523 ของโรงเรียนมัธยมแบบประสม. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร, 2517. อัดสำเนา.

ฉัตรชัย ชุมนุม. เกมเพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. สุรินทร์ : หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสุรินทร์, 2535.

ชม ภูมิภาค. จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2535.

ชวาล แพรัตกุล. เทคนิคการวัดผลและหนังสือเทคนิคการออกข้อสอบ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2521.

ชัยพร วิชชาวุธ. ความจำมนุษย์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์, 2520.

ชาญชัย ศรีไสยเพชร. ทักษะและเทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร, 2525.

ชูศรี วงศ์รัตนะ. แบบแผนการทดลองและสถิติ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

ดาราณี สุกรัตน์. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการเรียนการสอนคำศัพท์จากปริบท และโดยการใช้พจนานุกรม. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527. ถ่ายเอกสาร.

เดโช สวนานนท์. จิตวิทยาสำหรับครู-ผู้ปกครอง. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2512.

ทิศนา แขมมณี และคณะ. กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม 1. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์บูรพาการพิมพ์, 2522.

เทพวาณี หอมสนิท และคนอื่น ๆ. เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพการพิมพ์, 2520.

นันทพร คชศิริพงษ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526. อัดสำเนา.

นิตยา ฤทธิ์โยธี. "ทำอย่างไรจึงจะทำให้เด็กสะกดคำได้ดี," ประชากรศึกษา. (7) : 402-411; 2507.

แน่งน้อย เพียรสุขสวัสดิ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบธรรมดา. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525. อัดสำเนา.

บำรุง โตรัตน์. วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์, 2527.

บุญชม ศรีสะอาด. วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1. มหาสารคาม : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2535.

ประนอม สุรัสวดี. ภาษาอังกฤษกับเด็กไทยในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการตำราวิทยาศาสตร์อุตสาหกรรม, 2534.

ประสาท อิศรปรีดา. จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน. กรุงเทพฯ : กราฟิคอาร์ต, 2523.

ปราโมทย์ บุญมุสิก. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการทำการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบปกติในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการศึกษาจังหวัดนครศรีธรรมราช. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน, 2529. อัดสำเนา.

ปิยะศักดิ์ สินทรัพย์. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.

ผจญ สุวรรณวงษ์. การทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

พลศึกษา, กรม. เกม 108. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2534.

พวงทอง ไสยวรรณ. กิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. พิษณุโลก : ภาควิชาอนุบาลการศึกษา คณะวิชาครุศาสตร์ วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม, 2530.

พวงเพ็ญ อินทรประวัติ. รวบรวมบทความการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โครงการบริหารวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา. สงขลา : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา, 2523.

พูนสุข บุญย์สวัสดิ์. เกมและการละเล่นส่งเสริมคุณธรรมในกลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : สภายุวพุทธิกสมาคมแห่งชาติในพระบรมราชูปถัมภ์, 2527.

มนตรี แย้มสกิกร. การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน. สงขลา : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา, 2526.

มานพ ศรีเทียม. การใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527. อัดสำเนา.

มาสวิมล รักบ้านเกิด. การทดลองสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำยากในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526. อัดสำเนา.

เยาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2528.

ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน. การสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียนมัธยมศึกษา กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2522.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ทวีกิจ, 2524.

ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ. ของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการพัฒนาของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์, 2530.

วาริณี ศรีสมพงษ์. ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517. อัดสำเนา.

วิภาวรรณ สกุลช่างเสนาะ. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์ โดยการสอนแบบเล่นปนเรียนกับการสอนปกติ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา, 2533. อัดสำเนา.

ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต. คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2521.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. คู่มือครู English is fun book III : A Begining Course for Thai Student. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2525.

_____. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2533.

ศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี, หน่วย. คณิตคิดสนุก. กรุงเทพฯ : พิมเณศ, 2520.

สมเกียรติ ชอบผล. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากการที่นักเรียนเลือกศัพท์ด้วยตนเองกับครูเลือกให้. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2522. อัดสำเนา.

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุติกร. สื่อการเรียนระดับประถมวัยศึกษา หน่วยที่ 1-ก. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2525.

สมบัติ มหารศ. สัมมนาบริหารและการนิเทศการศึกษา. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2534.

สมุทร เซ็นเชาวนิช. เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2528.

สังเวียน สฤษดิกุล และคนอื่น ๆ. วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2521.

สันทัศน์ หอมสมบัติ. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2534. อัดสำเนา.

สามัญศึกษา, กรม หน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 4. English Games For Fun. กรุงเทพฯ : กรมสามัญศึกษา, 2523.

สามัญศึกษา, กรม หน่วยศึกษานิเทศก์. คู่มือครูสอนภาษาอังกฤษ. 2522.

สาลินี ภูติกนิษฐ์. การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.

สำนักงานเขตหนองจอก, ศูนย์วิชาการ. รายงานการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. กรุงเทพฯ : ศูนย์วิชาการสำนักงานเขตหนองจอก, 2535.

สำราญ ครุครรชิต. การวิเคราะห์คำศัพท์ภาษาอังกฤษทั่วไปและความถี่ที่ปรากฏในตำราภูมิศาสตร์. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2519.

สิทธิพร ยอดนิล. การศึกษาความรู้ศัพท์ของนิสิตปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523. อัดสำเนา.

สุขุมาลย์ บุตรานนท์. แนวทางสอนศัพท์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการแสดงออกเป็นภาษาอังกฤษในชั้นมัธยมปลาย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

สุจริต เพียรชอบ. การพัฒนาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

สุทิน เนียมพลับ. สอนด้วยเกม. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2525.

สุมาลี กีรติพงษ์. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำเกี่ยวกับการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2534. อัดสำเนา.

สุรางค์ โค้วตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

สุไร พงษ์ทองเจริญ. วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ประมวลศิลป์, 2526.

เสาวลักษณ์ รัตนวิชช์. ภาษาศาสตร์ 431 การเปรียบเทียบและวิเคราะห์ภาษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

_____. การพัฒนาการสอนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532.

อบรม สินภิบาล. วิชาการศึกษา 122 : จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, ม.ป.ป.

อมรา รสสุข. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกมสถานการณ์จำลองและเกมจำลองสถานการณ์ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้น ป.4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกับต่ำ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.

อังคณา สายยศ. "การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม," วิจัยและวัดผล 25'. 165; 2525.

อัจฉรา ชีวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2533.

อัจฉรา วงศ์โสธร. เทคนิควิธีการสร้างข้อสอบภาษาอังกฤษสำหรับการวัดและประเมินผลการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2529.

อัญชลี สุคนธา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาหลักภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527. อัดสำเนา.

อุทัย ภิรมย์รื่น และเพ็ญศรี รังสิยานุกูล. ปัญหาการสอนอ่านภาษาอังกฤษแก่ผู้เริ่มเรียน (Problems in teaching beginning reading in English). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2521.

Adams, J.A. Human Memory. New York : McGraw-Hill, 1969.

Atkinson, R.C. and R.M. Shiffrin. Human Mcmory. A Proposed System and Its Control Processes in K.W. Spence J.T. Spence (Eds) The Psychology of Learning and Motivation : Advances in Research and Theory. Voi II. New York : Academic Press, 1968.

Black Males. Dissertation Abstracts. 51(7) : 2263; January, 1991.

Brown, Dorcthy and Barnard Helen. Dictation as a learning Experience. Wellington English Language Institute, 1975.

Cruickshank, Donald R. A First Book of Games and Simulation. Belmont, Calif : Wedsworth, 1977.

Dale, Edgard and others. Techniques of Teaching Vocabulary. Rotherham : Field Educational Publication Incorporated, 1971.

Dickerson, Dolorces Powley. "A Comparison of The Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary," Dissertation Abstracts International. 36(10) : 6456-A; April, 1976.

Dobson, Julia. "Try One of My Games," Forum. 8(3) : 9-17; May-June, 1970.

El-Araby, Salash. Audio-Visual Aids For Teaching English An Introduction to Materials and Methods. Longman Group Ltd, 1974.

Finochiaro, Mary. Teaching Children Foreign Language. New York : McGraw-Hill Book Company, 1964.

French, F.G. Teaching English as an International Language. Oxford University Press, 1970.

Gagne, Robert M. The Conditions of Learning. 2nd ed. New York : Holt Rinchart and Winston, 1976.

"Games," in New Standard Encyclopedia. Chicago : Standard Education, 1969.

"Games," in The World Book Encyclopedia. Chicago : Field Enter Prises Educational Corporation, 1965.

Ghadessy, Mohsen. "Word Lists and Materials Preparation : A New Approach," English Teachings Forum. 17(1) : 24-27; January, 1979.

Hilgard, E.R. Introduction to Psychology. 3rd ed. New York : Harcourt Brace and World, 1975.

Heaton, J.B. Longman Hand books For Language Teacher Writing English Language Testsps. Singapore offset Printing, 1979.

Hirsch, Vicki E. "A Study of Instructional Approaches to Spelling : Student Achievement and Teacher Attitudes," Dissertation Abstracts. (41) : 2912-A; 1980.

Horowitz, Stephen Phillip. "Effects of Some Review Processes on Retention of Mathematical Rules," Dissertation Abstracts International. 35(12) : 249-A; June, 1976.

Jobes, Nancy Kay. "The Acquistion and Retention of Spelling Through Imitation Training and Observational Learning witha nd without Feedback," Dissertation Abstracts International. 37(8) : 5197-A; February, 19 .

Joy, Reese. Simulation Games and Learning Activities Kit for the Elementary School. Parker Publishing Company Inc., 1977.

Lado, Robert. Language Teaching : A Scientific Approach. New York : McGraw-Hill, 1986.

Lewis, James Richard. "The Effectiveness of Certain Nonstimulation Academic Games in Teaching Language Usage Skill Junior High School Students," Dissertation Abstracts. 10 : 6526-A; April, 1976.

Marie, Craig Jean. "The Effects of Academic Games on The Attitude Toward School of Third-grade," Black Males," Dissertation Abstracts. 51(7) : 2263 January, 1991.

Morse, Christopher. "A Comparison of an Oral-Aural Method and a Traditional Method of Directed Vocabulary Instruction with Secondary Students," Dissertation Abstracts. 3939-3940-A; March, 1982.

Orcutt, Larry Emment. "Child Management of Instructional Games : Effects Upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self Concept of Disadvantaged Preschool Children," Dissertation Abstracts. 1 : 147-A; July, 1972.

Pinter, Donna D.K. "The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of the Third Grades," Dissertation Abstracts International. 2 : 710-A; August, 1977.

Richards, Jack C. "Conversational Competence Through Role Play Activity," Rel Journal. 16(1) : 83-90; June, 1985.

Schvaneveldt, Roger and others. "The Effect of Semantic Context on Child's Work Recognition," Child Development. 48(11) : 612-616; May, 1977.

Van Syoc, Bryce. Method of Teaching English As a Foreign Language. Bangkok : The Social Science, 1963.

Weaver, Josept Robert. "The Relative Effects of Massed Versus Distributed Practice upon the Learning and Retention of Eight Grade Mathematics," Dissertation Abstract International. 37(5) : 2698-A; November, 1976.

William, Francis Mackay. Language Teaching Analysis. London : Green Co. Ltd, 1965.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 45 ข้อ

ข้อที่	P_H	P_L	p	r		ข้อที่	P_H	P_L	p	r		ข้อที่	P_H	P_L	p	r
1	.89	.46	.69	.49		16	.91	.51	.73	.49		31	.97	.29	.68	.75
2	.91	.40	.68	.57		17	1	.46	.79	.74		32	.89	.51	.72	.45
3	.83	.34	.60	.50		18	.66	.43	.55	.24		33	.89	.51	.72	.45
4	.60	.26	.43	.35		19	.97	.49	.78	.64		34	.83	.26	.55	.57
5	.80	.46	.64	.36		20	.94	.34	.68	.66		35	.83	.23	.54	.59
6	.91	.34	.65	.61		21	.83	.31	.58	.53		36	.83	.29	.57	.54
7	.91	.37	.67	.59		22	.77	.20	.48	.56		37	.89	.17	.54	.70
8	.97	.23	.65	.77		23	.89	.20	.56	.68		38	1	.26	.70	.82
9	.83	.49	.67	.38		24	.74	.40	.57	.35		39	1	.17	.66	.85
10	.91	.43	.69	.55		25	.91	.51	.73	.49		40	.26	.26	.26	.60
11	1	.40	.77	.76		26	.97	.26	.67	.76		41	.97	.29	.68	.75
12	1	.29	.72	.81		27	.97	.23	.65	.77		42	1	.17	.66	.85
13	.94	.37	.69	.64		28	.49	.29	.39	.21		43	.89	.26	.59	.64
14	.97	.46	.76	.66		29	.91	.40	.68	.57		44	.94	.34	.68	.66
15	.97	.43	.75	.67		30	.97	.54	.80	.61		45	1	.40	.77	.76

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษมีค่าความเชื่อมั่น = .91

ภาคผนวก ข

แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบของกลุ่มทดลอง

แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบของกลุ่มควบคุม

แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบของกลุ่มทดลอง

แผนการสอนที่ 1 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- milk
- tea
- water
- coffee
- thirsty

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ใช้ some นำหน้า เพราะคำศัพท์เหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ ดังนี้

Are you thirsty?

Yes, I am./No, I am not.

Yes, please give me some _____.

Here you are

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำของจริงคือ น้ำ น้ำชา และกาแฟ มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนาซักถามเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้ และให้นักเรียนสังเกตว่าสิ่งเหล่านี้มีลักษณะเป็นของเหลว จะอยู่ตามลำพังไม่ได้ ในภาษาอังกฤษจัดเป็นประเภทคำนามที่นับไม่ได้ เมื่อมีภาชนะมาบรรจุและนับตามภาชนะ เช่น 1 แก้ว 1 กล่อง ฯลฯ จึงเป็นคำนามที่นับได้

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำของจริงคือ น้ำให้นักเรียนดูแล้วถามนักเรียนว่าอยากรู้ว่าในภาษาอังกฤษเรียกว่าอะไร ให้นักเรียนถามครู

นักเรียน : What's that?

ครูตอบ : It's water. และเขียนคำศัพท์บนกระดานดำ

2.2 ครูอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย Water is a thing to drink when you are thirsty.

(ครูเสนอคำศัพท์ tea, coffee และ milk ในลักษณะเดียวกับ water)

2.3 ครูทำท่ากระหายน้ำและพูด I am thirsty. แล้วให้นักเรียนเดาความหมายคำว่า thirsty หลังจากนั้นครูนำบัตรคำ thirsty ติดบนกระดานดำ และอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วจึงให้นักเรียนอ่านตาม

2.4 สอนการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชูแถบประโยคและถามนักเรียนคนหนึ่ง Are you thirsty?

นักเรียนตอบ No, I'm not./Yes, I am.

สอนประโยคแสดงการขอ Please give me some <u>water</u>.

ครูส่งน้ำให้และพูด Here you are.

หลังจากนั้นฝึกให้นักเรียนออกมาสาธิตหน้าชั้นเรียนทีละคู่ โดยคำที่ขีดเส้นใต้สามารถเปลี่ยนเป็นคำอื่น ๆ ได้อีก

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ทั้งหมด โดยให้นักเรียนออกมาเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ และ

สรุปเกี่ยวกับการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยไม่ใช้ a นำหน้าคำศัพท์เหล่านี้ จะใช้ some หรือไม่ใช้ก็ได้

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมคำศัพท์

เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กอ่านออกเสียง รู้ความหมาย และเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

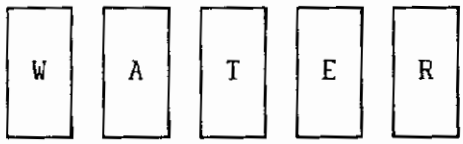
อุปกรณ์

1. บัตรอักษร 4 ชุด
2. บัตรภาพ water, tea, coffee, milk
3. แถบประโยค

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม คือ ทีม A, B, C และ D แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด
2. ครูแสดงแถบประโยคพร้อมทั้งบัตรภาพคำศัพท์เพื่อให้นักเรียนเติมคำศัพท์ให้ถูกต้อง โดยให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามบัตรภาพนั้น
3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามบัตรภาพนั้นครบ ก็ให้ส่งตัวแทนถือบัตรตัวอักษรออกมายืน
4. ทีมที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องและเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

Teacher : I am thirsty. Please give me some _____.

Student : 

5. ให้ทีมที่แพ้ทุกคนสะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำว่า Water ที่ผู้ชนะถืออยู่ 2 ครั้ง (เปลี่ยนเป็นน้ำชา กาแฟ และนมในลักษณะเดียวกับน้ำ)

6. ให้แต่ละทีมนำคำศัพท์ที่เล่นวันนี้แต่งประโยคกลุ่มละ 1 ประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริงคือ น้ำ น้ำชา กาแฟ และนม
2. บัตรคำศัพท์ water, tea, coffee, milk และ thirsty
3. บัตรภาพ water, tea, coffee และ milk
4. บัตรตัวอักษร
5. แถบประโยค what's that? Are you thirsty?
6. เกมสะกดคำตามที่ครูกำหนด

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์

Yes./No.

แผนการสอนที่ 2 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- pork
- beef
- fish
- chicken
- want

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ใช้ some นำหน้าคำศัพท์เหล่านี้ เพราะเป็นคำนามนับไม่ได้ ดังนี้

Do you want some _____?

Yes, I do./No, I don't. I want some _____.

และประโยคการใช้ want to + คำกิริยา เช่น I want to eat mango.

<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u>

1. <u>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</u>

1.1 ครูนำรูปสัตว์ pig, cow, buffalo, fish และ chicken ซึ่งได้ตัดแบ่งออกเป็น 2 ส่วน จัดให้คละกัน แล้วให้นักเรียน 3 คน ออกมาช่วยกันต่อภาพเหล่านี้ให้ถูกต้อง แล้วนำไปติดบนกระดานดำ ซึ่งเมื่อต่อได้แล้วจะมีคำศัพท์ pork, beef, fish และ chicken ปรากฏอยู่

1.2 ครูอ่านคำศัพท์เหล่านี้คำละ 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำ

2. <u>ขั้นสอน</u>

2.1 ครูนำภาพ pig, cow, buffalo, fish และ chicken มาให้นักเรียนดู ซึ่งใต้ภาพแต่ละภาพจะเป็นรูปเนื้อสัตว์เหล่านี้ และอธิบายถึงลักษณะของเนื้อสัตว์จะไม่นับเป็นตัว ดังนั้นจึงไม่ใช้ a นำหน้า แต่ใช้ some แทน

2.2 ครูชี้ภาพหมูและพูด This is a pig. Pork comes from a pig. ให้เด็กช่วยกันแปลความหมาย

(ครูเสนอคำศัพท์ beef, chicken, fish ในลักษณะเดียวกันนี้)

2.3 ครูเสนอคำศัพท์ want บนกระดานดำ ให้นักเรียนนอ่านตามครู 2-3 ครั้ง และสะกดคำ หลังจากนั้นครูบอกความหมายโดยนำแถบประโยคติดบนกระดานดำ If you are thirsty you <u>want</u> some water. แล้วถามนักเรียนว่า want หมายถึงอะไร

2.4 ครูถามนักเรียนคนหนึ่งโดยใช้แถบประโยค

Do you want some pork?/Does he want some pork?

นักเรียนตอบ No, thank you. I don't like pork.

ครูถามนักเรียนอีกคนโดยใช้แถบประโยค Do you want beef?

นักเรียนตอบ Yes. ครูยื่นบัตรภาพ beef ให้

ฝึกให้นักเรียนถามตอบกันเองในรูปประโยค โดยใช้ประโยค Do you want some _____?

2.5 ครูนำแถบประโยค 2 ประโยคคือ

I want some chicken.

I want to eat some chicken, too.

ให้นักเรียนสังเกตความแตกต่าง 2 ประโยคคือ คำที่อยู่หลังคำว่า want มี 2 แบบคือ want ตามด้วยคำนาม และ want to ตามด้วยคำกริยา

ฝึกให้นักเรียนได้แต่งประโยคจากคำศัพท์ที่กำหนดให้คือ ครูจะให้บัตรคำศัพท์ที่เป็นคำนามและคำกิริยา แล้วให้นักเรียนแต่งประโยคโดยมีคำว่า want.

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ pork, beef, fish, chicken และ want และการนำไปใช้ในประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เหล่านี้ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกม Deaf and Dumb Spelling

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ บอกความหมายและแต่งประโยคได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ชอล์ก
2. กระดาน
3. กระดาษ
4. ปากกา

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีมคือ ทีม A และทีม B
2. ครูให้คำศัพท์ pork กับนักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนต้องสะกดคำศัพท์เฉพาะตัวที่เป็นพยัญชนะ ส่วนตัวที่เป็นสระให้เว้นไว้ และใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้แทน

"a" ให้นักเรียนยกแขนขวาขึ้น

"e" ให้นักเรียนยกแขนซ้ายขึ้น

"i" ชี้ที่ดวงตา

"o" ชี้ที่ปาก

"u" ชี้ที่ครู

ตัวอย่างคำว่า "pork" ผู้เล่นจะต้องทำพฤติกรรมดังนี้

"p" พูดออกเสียง

"o" ชี้ที่ปาก

"r" พูดออกเสียง

"k" พูดออกเสียง

3. ผู้ใดทำผิดหรือสะกดผิดจะต้องนั่งลง ครูให้คำศัพท์ใหม่กับนักเรียนทีม B คนที่ 1 สะกดคำบ้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยให้นักเรียนที่เหลือเป็นผู้สังเกตและคอยจับผิดทีมใด เหลือคนยืนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ครูแจกกระดาษให้กับนักเรียนทุกคนแล้วให้แต่ละคนนำคำศัพท์ที่เรียนและเล่นเกมวันนี้แต่งประโยคคนละ 1 ประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์ pork, beef, fish, chicken, want
2. บัตรภาพ หมู-เนื้อหมู, วัว ควาย-เนื้อวัว เนื้อควาย, ปลา-เนื้อปลา, ไก่-เนื้อไก่
3. แถบประโยค If you are thirsty, you want some water.

   Do you want some pork/beef?/Does he want some _____?

   I want some chicken.

   I want to eat some chicken, too.
4. เกม Deaf and Dumb Spelling

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถาม-ตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจการเขียนประโยค
4. วัดจากการเล่นเกมคำศัพท์ได้ถูกต้อง

แผนการสอนที่ 3 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- noodles
- rice
- hungry
- fun

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ไม่ใช้ a นำหน้าคำศัพท์ที่เป็นคำนามนับไม่ได้

Are you hungry?

Yes./No. I am hungry. I want some _____.

Do you want some _____?

Yes./No.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนออกมาเป่าลูกโป่ง 4 คน แข่งขันกัน ใครเป่าแล้วเห็นคำศัพท์ปรากฏอยู่บนลูกโป่งให้รีบเขียนคำศัพท์บนกระดานดำจะได้คำศัพท์ใหม่ 4 คำ และครูอ่านออกเสียง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพ noodles และ rice เสียบไว้บนกระเป๋าผนัง และนำบัตรคำศัพท์ noodles และ rice เสียบไว้คู่กัน

2.2 ครูชี้ที่ภาพและพูด This is noodles. แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำว่า noodles (อธิบายคำว่า noodles มี s ตลอด เพราะมีหลายเส้น) และสอนคำว่า rice ลักษณะเดียวกันนี้

2.3 ครูทำท่าหิวและพูดประโยค I am hungry. I want some rice ให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายคำว่า hungry หลังจากนั้นครูจึงบอกความหมายและให้นักเรียนอ่านประโยคนี้ตามครูอีกครั้งหนึ่ง

2.4 ครูนำภาพเด็ก ๆ กำลังเล่นเครื่องเล่นอย่างสนุกสนานและเขียนประโยคบนกระดานดำ They are fun. ให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายคำว่า fun หลังจากนั้นครูจึงบอกความหมายและให้นักเรียนทุกคนอ่านประโยคนี้อีกครั้ง

2.5 ครูสอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยการนำแถบประโยคชูให้นักเรียนดู และถามนักเรียนคนหนึ่ง

ครู : Are you hungry?

นักเรียน : Yes./No. (แล้วแต่นักเรียน)

ครูชูแถบประโยคและถามต่อ

ครู : What do you want?/What would you like?

นักเรียน : I want some <u>rice</u>./I like some rice.

ครูชูแถบประโยคและถามนักเรียนอีกคน

ครู : Do you want some <u>rice</u>, too?

นักเรียน : Yes./No. I want some noodles.

(คำตอบแล้วแต่นักเรียน)

ให้นักเรียนจับคู่ฝึกถามตอบกันเอง โดยใช้รูปแบบที่ครูนำเสนอ

3. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค และให้นักเรียนจดคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมฉันอยากสวมรองเท้า (I want to wear shoes)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านและรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาแต่งประโยค

อุปกรณ์

1. รูปรองเท้าที่มีคำศัพท์ต่าง ๆ เขียนอยู่ โดยใช้กระดาษแข็ง
2. รองเท้าข้างซ้ายเป็นคำศัพท์
3. รองเท้าข้างขวาเป็นคำแปล

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 15 คน
2. ครูแจกภาพรองเท้าให้นักเรียนคนละข้างทุกคน โดยฝ่ายหนึ่งติดรองเท้าข้างซ้ายซึ่งเป็นคำศัพท์ อีกฝ่ายติดรองเท้าข้างขวาซึ่งเป็นคำแปล
3. ครูเรียกนักเรียน (ใครก็ได้ทีละคน) ให้อ่านคำที่อยู่บนรองเท้าของตน
4. นักเรียนฝ่ายที่สวมรองเท้าที่เป็นคำแปลซึ่งคิดว่ารองเท้าข้างของตนเป็นคู่ของเพื่อนที่อ่านให้ตะโกนว่า "I want to wear shoes"

5. เมื่อได้คู่แล้วให้ทั้ง 2 คนนั่งลงและช่วยกันแต่งประโยค 1 ประโยค โดยใช้คำศัพท์ที่ตนมีอยู่

<u>สื่อการเรียนการสอน</u>

1. บัตรภาพ noodles, rice
2. ลูกโป่ง
3. บัตรคำ noodles, rice, hungry, fun
4. กระเป๋าผนัง
5. แถบประโยค Are you hungry? What do you want?
   Do you want some rice?
6. เกมฉันอยากสวมรองเท้า

<u>**การวัดและประเมินผล**</u>

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 4 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- soap
- powder
- buy
- toothpaste

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย

Where are you going?

I'm going to the market.

What do you want to buy?

I want to buy some _____.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำกล่องใส่บัตรคำใหม่ 4 คำ และคำเก่าอีก 6 คำรวมเป็น 10 คำใส่ในกล่องและให้นักเรียนออกมาเลือกคำศัพท์ใหม่ 4 คำ และนำไปติดบนกระเป๋าผนัง ครูอ่านคำศัพท์ทั้ง 4 คำให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพสบู่ให้นักเรียนดูและพูด It's soap. ให้นักเรียนอ่านตาม 2-3 ครั้ง (สอนคำว่า powder และ toothpaste ในลักษณะเดียวกันนี้) แล้วนำรูปภาพไปติดคู่กับบัตรคำ พร้อมทั้งบอกความหมายและให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ทั้ง 4 คำ

2.2 ครูนำบัตรคำ buy ชูให้นักเรียนดู อ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตามแล้วบอกความหมายดังนี้

ครูใช้แถบประโยค I'm going to the market.

I want to buy some soap.

ให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายก่อนแล้วครูจึงบอกความหมาย

2.3 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค โดยครูชูแถบประโยคแต่ละประโยคและพูดให้นักเรียนฟังและนำไปติดบนกระดานดำ

Where are you going?

I'm going to the market.

What do you want to buy?

I want to buy some toothpaste.

ให้นักเรียนทุกคนอ่านประโยคทั้ง 4 ประโยคอีกครั้งหลังจากนั้นจึงให้นักเรียนจับคู่สนทนาถามตอบตามรูปแบบนี้โดยคำที่ขีดเส้นใต้สามารถเปลี่ยนได้ตามต้องการ

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่โดยให้นักเรียนออกมาเลือกบัตรคำให้ตรงกับภาพและการนำไปใช้ในรูปประโยค และสรุปว่าคำศัพท์เหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ ไม่ใช้ a นำหน้า ให้ใช้ some นำหน้า ยกเว้น buy เป็นคำกริยา หลังจากนั้นให้นักเรียนค้นคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมกระซิบ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และบอกความหมายได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้เด็กนำคำศัพท์มาแต่งประโยค

อุปกรณ์

1. กระดาษ
2. ปากกา
3. ชอล์ก
4. กระดานดำ

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 แถว ๆ ละ 7 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 4 แถว ห่างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู ไม่เหมือนกัน คือ 4 คน 4 คำ เสร็จแล้วไปเข้าประจำที่
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำจะต้องสะกดคำศัพท์ตัวนั้นพร้อมทั้งบอกความหมายด้วย แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3 คนที่ 3 กระซิบต่อไปเรื่อย ๆ จนครบ 7 คน

เช่น p - o - w - d - e - r : พาวเดอร์ = แป้ง

คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุดออกมาเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินในเศษกระดาษที่ครูแจกให้

5. ทีมใดเขียนและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน (เล่นทั้งหมด 4 คำ)

6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไปเป็นการกระซิบในรูปประโยค โดยสลับที่ผู้เล่น ครูเรียกคนที่ 1 ของแต่ละแถวออกมาข้างนอก ให้เวลาแต่ละคนนึกประโยคคนละ 1 ประโยคภายใน 1 นาที (โดยประโยคแต่ละประโยคจะต้องให้ครูรู้ก่อน) ใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วมาแต่งประโยค

7. นำไปกระซิบต่อกับเพื่อนคนต่อไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้ายจึงเขียนประโยคที่ได้ยินบนกระดานดำ (ทำเช่นเดียวกับกระซิบคำศัพท์)

8. หลังจากเขียนบนกระดานดำแล้วให้สลับที่เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งกัน

9. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ในกระดาษและประโยคบนกระดานดำ ทีมใดถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

<u>สื่อการเรียนการสอน</u>

1. กล่องใส่บัตรคำ

2. บัตรภาพ soap, powder, toothpaste, buy

3. บัตรคำ soap, powder, toothpaste, buy, milk, hungry noodles, tea, coffee, fun

4. แถบประโยค I'm going to the market. I want to buy some soap. Where are you going? What do you want to buy?

5. เกมกระซิบ

<u>การวัดและประเมินผล</u>

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม

2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์

3. วัดจากการเล่นเกมคำศัพท์ได้ถูกต้อง

แผนการสอนที่ 5 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- fish sauce
- salt
- pepper
- sugar

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย และการใช้ some แทนคำนามที่นับไม่ได้

What are you going to buy?

I'm going to buy some _____.

I want some salt. Here is some.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

พูดคุยซักถามกับนักเรียนเกี่ยวกับส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ใช้ในการปรุงอาหารให้มีรสชาติอร่อยมีอะไรบ้าง ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพน้ำปลา เกลือ พริกไท น้ำตาล มาให้นักเรียนดู แล้วอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของสิ่งเหล่านี้จัดเป็นคำนามนับไม่ได้

ครูนำบัตรภาพน้ำปลา ชูให้นักเรียนดูและพูด

This is fish sauce. แล้วครูนำบัตรคำมาวางคู่กับบัตรภาพ บนกระเป๋าผนัง ครูอ่านคำว่า fish sauce ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย (เสนอคำศัพท์ salt, pepper และ sugar ในลักษณะเดียวกับ fish sauce)

2.2 สอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค

โดยครูชูแถบประโยคและถาม What are you going to buy?

ครูชูแถบประโยคและให้นักเรียนตอบ I'm going to buy some <u>sugar</u>.

ครูชูบัตรคำ salt แล้วถามนักเรียนคนอื่นบ้าง ให้นักเรียนตอบ I'm going to buy some <u>salt</u>.

ครูสลับกันไปเรื่อย ๆ เพื่อฝึกให้นักเรียนนำคำศัพท์มาตอบได้

2.3 ครูชูแถบประโยค I want some <u>sugar</u>.

ครูทำท่ายื่นให้และพูด Here is some.

(ครูอธิบายว่าใช้ is some แทนคำนามที่นับไม่ได้)

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ fish sauce, salt, pepper, sugar และการนำคำศัพท์เหล่านี้ไปใช้ในประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ 4 คำนี้ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมอะไรหาย (What is missing)

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ที่หายไปได้

อุปกรณ์

ของจริง 12 อย่างคือ fish sauce, salt, pepper, sugar,soap, powder toothpaste, milk, book, ruler, pen, rice และผ้าคลุม 1 ผืน

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม
2. ครูนำของจริงหรือบัตรภาพคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนมาแล้วประมาณ 12 อย่างให้นักเรียนดู นักเรียนดูแล้วพยายามจำและเรียกชื่อคำศัพท์เหล่านั้นให้ถูกต้อง
3. ครูให้นักเรียนคนหนึ่งแต่ละทีมเป็นนักสืบ สลับกันไปโดยให้นักสืบออกไปนอกห้อง
4. ครูนำภาพหรือสิ่งของ 1 อย่างออกไปซ่อนไว้เรียกนักเรียนที่เป็นนักสืบกลับเข้าห้อง ครูตั้งคำถาม "What is missing?"
5. นักสืบเดาว่าคำศัพท์ที่หายไปนั้นเป็นคำอะไร ถ้านักสืบอ่านถูกให้นักเรียนทั้งชั้นตอบว่า "Yes, it is _____. ถ้าตอบผิดให้บอกว่า "No, it isn't _____.
6. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมจะมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้งเท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูกจะได้คะแนน ถ้าเดาผิดต้องกลับไปนั่งลงให้โอกาสนักสืบทีมอื่นต่อไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ
7. ให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่เล่นวันนี้แต่งประโยคแข่งกันบนกระดานดำ

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ fish sauce, salt, pepper, sugar
2. บัตรคำ fish sauce, salt, pepper, sugar
3. แถบประโยค What are you going to buy? I'm going to buy some sugar. I want some sugar.

4. เกม What is missing.

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 6 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- chalk
- paper
- tissue paper
- food

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับความต้องการ/ไม่ต้องการ

Do you want some _____?

No, I don't want any. Yes, I do.

I want some food. Here is some.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียน 4 คน ออกมาแข่งกันเป่าลูกโป่ง ใครเป่าแล้วเห็นคำศัพท์ปรากฏอยู่บน

ลูกโป่งให้รีบไปเขียนคำศัพท์นั้นบนกระดานดำ จะได้คำศัพท์ใหม่ 4 คำ ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำของจริง chalk มาให้นักเรียนดูและพูดประโยค This is chalk. แล้วนำบัตรคำมาวางคู่กับของจริง chalk ครูอ่านคำว่า chalk ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำ หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

The teacher writes on a blackboard with chalk.

(ครูเสนอคำศัพท์ paper, tissue paper และ food ในลักษณะเดียวกันนี้ โดยคำว่า food ใช้บัตรภาพแทน)

2.2 สอนการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูพูดและชูของจริงให้นักเรียนคนหนึ่งดู Do you want some chalk?

ให้นักเรียนตอบ Yes, I want some./No, I don't want any

ครูถามต่อโดยใช้แถบประโยค What do you want?/What would you like?

นักเรียนตอบ I want some food./I would like some food.

ครูยื่นบัตรคำให้ Here is some./Here it is.

ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมาเป็นครูบ้าง และให้เรียกเพื่อนตอบในลักษณะเดียวกันนี้ โดยคำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามที่ต้องการ

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ โดยให้นักเรียนออกมาเลือกบัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพและนำไปเสียบที่กระเป๋าผนัง และสรุปการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

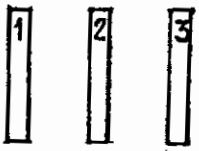
เกม เชียมซี เสียงคำ

จุดประสงค์

1. นักเรียนอ่านคำได้
2. นักเรียนนำคำมาแต่งประโยคได้

อุปกรณ์

1. เหลาไม้แผ่นแบน ๆ กว้างประมาณ 0.8 ซม. ยาว 23 ซม. จำนวน 30 อัน
2. กระดาษกาวหรือกระดาษสีพันรอบไม้ เขียนหมายเลข 1-30 ลงบนกระดาษที่พัน



3. เขียนบัตรคำ 30 บัตร และเขียนหมายเลข 1-30 หลังบัตรคำนั้น ๆ

4. กระป๋องหรือขวดน้ำมันพืชตกแต่งให้สวยงาม เอาไม้เชียมซีใส่

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. นำกระป๋องบรรจุไม้เชียมซีวางไว้บนโต๊ะหน้าชั้น เอาบัตรคำเสียบไว้ที่กระเป๋าผนังโดยหันด้านตัวเลขออก เรียงตามลำดับจาก 1-30
3. หากลุ่มผู้เริ่มเล่นก่อนโดยตกลงกันหรือจับสลาก เสร็จแล้วให้ตัวแทนกลุ่มของผู้เริ่มเล่นก่อนออกมาจับไม้เชียมซี 1 อัน (ห้ามเลือก) ได้หมายเลขใดก็ไปเอาบัตรคำหมายเลขนั้นแล้วอ่านคำนั้นพร้อมทั้งบอกความหมาย แล้วเก็บบัตรคำไว้ที่เดิม โดยหันด้านตัวหนังสือออก (อ่านและบอกความหมายได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน ถ้าอ่านหรือบอกความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งผิดไม่ได้คะแนน)

4. ตัวแทนของกลุ่มต่อไปออกไปเล่นเหมือนกัน แล้วผลัดกันเล่นอย่างนี้ไปจนกว่าจะหมดบัตรคำ กลุ่มใดได้คะแนนมากก็เป็นฝ่ายชนะ

5. ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกบัตรในกระเป๋าผนังคนละ 10 คำ แต่งประโยคเขียนลงในสมุดของตนแล้วส่งครู

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกโป่ง 4 ใบ
2. ของจริง chalk, paper, tissue paper
3. บัตรคำ chalk, paper, tissue paper, food
4. แถบประโยค What do you want? Do you want some chalk?
   What would you like?
5. เกมเชียมชีเสียงคำ

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดผลทางด้านคำศัพท์จากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 7 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- papaya
- coconut
- pomelo
- pineapple
- water melon

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับความต้องการมากเท่าไร

- Do you want _____? No, I don't. Yes, I am.

  How many do you want?

  Five.

- I want some coconuts.

  Here are some.

  (คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ)

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูพูดคุยกับนักเรียนถึงผลไม้ต่าง ๆ ของไทยและต่างประเทศที่นักเรียนชอบ แล้วให้นักเรียนยกตัวอย่างให้ครูฟัง เสร็จแล้วครูนำกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ต่าง ๆ ไปติดบนกระดานดำ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ต่าง ๆ เช่น papaya, coconut pomelo, water melon, pine apple ชูให้นักเรียนดูทีละรูป

ครูชูรูปมะละกอและพูด This is a papaya. I like a papaya. ครูชูบัตรคำ และอ่านออกเสียง papaya ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย (ครูเสนอคำศัพท์ coconut, pomelo, pineapple และ water melon ในลักษณะเดียวกันนี้)

2.2 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูนำคำศัพท์แต่ละคำวางบนกระเป๋าผนัง ดังนี้

Do	you	want	pineapples?

แล้วให้นักเรียนตอบ Yes./No.

ครูถามต่อโดยใช้แถบประโยค How many do you want?

นักเรียนตอบ Five.

ครูชูบัตรคำ water melon แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งให้นำไปเสียบแทนที่คำในกระเป๋าผนัง เมื่อเสียบถูกต้องให้นักเรียนคนนี้ถามเพื่อนคนหนึ่งให้ตอบตามรูปแบบที่กำหนดให้

2.3 ครูสอนประโยคการใช้ some กับคำตามพหุพจน์ โดยครูชูแถบประโยค I want some coconuts. ทำท่ายื่นให้และพูด Here are some. จากนั้นให้นักเรียนฝึกถามตอบกันเอง

3. ขั้นสรุป

ครูแจกกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ต่าง ๆ แล้วเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษลงในรูปผลไม้นั้นให้มีความหมายตรงกับรูปผลไม้ แล้วแบ่งครึ่งผลไม้ออกเป็น 2 ส่วน ดังภาพ

โดยแจกให้นักเรียนบางคนในห้องออกมาหน้าชั้นแล้วจับคู่ผลไม้นั้น เมื่อจับเสร็จแล้วให้เพื่อนในห้องช่วยกันดูว่าผิดหรือถูกอย่างไร แล้วให้สะกดคำพร้อมกัน และเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมเสี่ยงทายหาคู่

จุดประสงค์

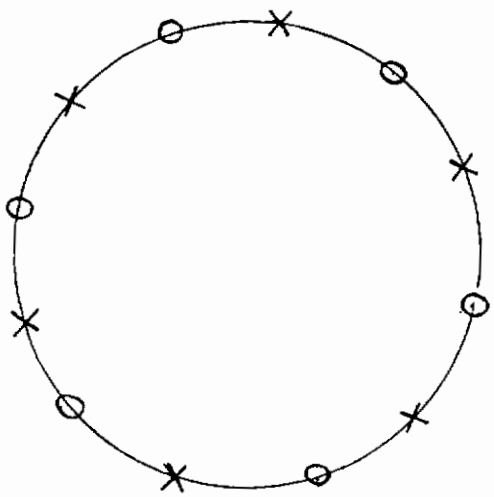
1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาแต่งประโยค

อุปกรณ์

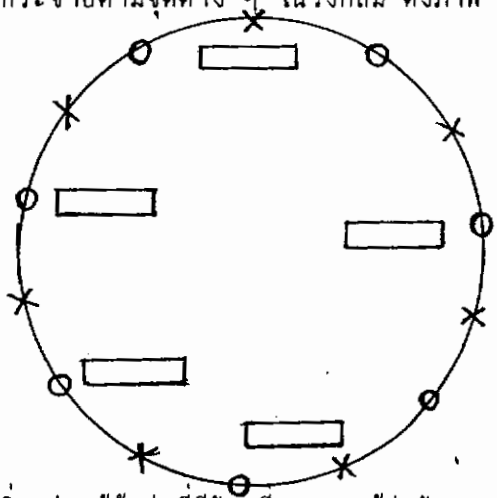
1. บัตรภาพ
2. บัตรคำ
3. กระดาษเปล่า

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 15 คน แล้วให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่ายมานั่งล้อมกันเป็นวงกลม โดยนั่งสลับกัน ดังภาพ



2. ครูแจกบัตรคำ (a) p __ __ a __ a, (a) __ oc __ __ ut, (a) p __ m __ l __, (a) p __ __ ea __ __ le, (a) __ at __ __ m __ l __ n และกระดาษเปล่าให้กระจายตามจุดต่าง ๆ ในวงกลม ดังภาพ



3. เมื่อได้สัญญาณเริ่มเล่นให้ผู้เล่นที่มีบัตรที่ครูแจกให้ส่งบัตรคำไปทางขวามือของตนให้กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ต่อไปเรื่อย ๆ

4. เมื่อให้สัญญาณหยุด ครูจะชูบัตรภาพขึ้นมา 1 ใบ (บัตรภาพของครูจะมีประมาณ 20 ใบ คือ มีบัตรภาพมะละกอ ส้มโอ มะพร้าว สับปะรด และแตงโม อย่างละ 4 ใบ) ให้นักเรียนที่ถือบัตรคำที่มีความหมายตรงกับภาพที่ครูชูขึ้น ชูบัตรคำของตนขึ้น ถ้าเป็นคู่ที่ถูกต้องแล้ว ให้นักเรียนคนนั้นสะกดคำที่ชูให้เป็นคำที่สมบูรณ์ 1 ครั้ง ถ้าสะกดได้ถูกต้องให้เก็บบัตรภาพนั้นไว้เป็นสมบัติของตน การเล่นดำเนินไปเรื่อย ๆ ฝ่ายใดได้บัตรภาพจากครูมากที่สุดก็เป็นฝ่ายที่ชนะ เมื่อครูอธิบายวิธีเล่นจบแล้วให้นักเรียนลงมือเล่น

5. ให้ฝ่ายที่ชนะฝึกแต่งประโยคจากบัตรภาพที่ตนมีอยู่

<u>สื่อการเรียนการสอน</u>

1. บัตรภาพ papaya, coconut, pomelo, pineapple, water melon
2. บัตรคำ papaya, coconut, pomelo, pineapple, water melon
3. กระเป๋าผนัง
4. แถบประโยค Do you want pineapples? How many do you want? I want some coconuts.
5. เกมเสี่ยงทายหาคู่

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดผลจากการตอบคำศัพท์ในการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 8 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำได้ถูกและการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ ทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- sell
- baht
- kilo
- How much

Pattern Practice ได้แก่ประโยค

Do you sell _____?/Do you have _____?

No, I don't./Yes, I do.

How many do you want?/How much do you want?

How much would you like?

How much is it?/How much are they?

_____ baht a kilo.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับราคาสินค้าในท้องตลาดที่ซื้อขายเป็นกิโล เช่น เนื้อสัตว์และผลไม้ต่าง ๆ

2. ขั้นสอน

2.1 สมมุติโต๊ะเรียนเป็นร้านค้าและครูวางบัตรภาพ grape, water melon, pomelo, coconut, orange ไว้บนโต๊ะ

แล้วให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขาย ครูทำท่าชี้ที่เด็กคนนี้และพูด She is a fruit seller. She sells watermelon, grape, pomelo, coconut and orange.

ให้นักเรียนทั้งชั้นเดาความหมายคำที่ขีดเส้นใต้คือ sell

ครูนำบัตรคำ sell ติดบนกระเป๋าผนังและอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านและสะกดคำตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

2.2 ครูนำแถบประโยคชูให้นักเรียนดู และถามนักเรียนที่ขายผลไม้

ครู : Do you sell grapes?

นักเรียนตอบ : Yes. How many do you want?

ครู : One kilo.

ให้นักเรียนเดาความหมาย kilo และครูอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำ หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

2.3 ครูสอนเกี่ยวกับราคาสินค้า โดยใช้คำว่า how much ขึ้นต้นประโยคเวลาถามราคา

ครูชูแถบประโยค How much are grapes?

และแถบประโยค Fifteen baht a kilo.

ให้นักเรียนเดาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้ หลังจากนั้นครูอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำ แล้วครูจึงบอกความหมาย

2.4 ฝึกปฏิบัติให้เหมือนจริงโดยให้ออกมาแสดงหน้าชั้นเรียนให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขายผลไม้และมีเด็กกลุ่มหนึ่งออกมาเป็นคนซื้อ โดยใช้รูปการซื้อขายที่ได้สอนไปแล้ว

3. ขั้นสรุป

ครูสรุปเกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ใหม่ 4 คำลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกม Miscellaneous Game

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนอ่านคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ได้

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม ๆ ละ 14 คน ที่เหลืออีก 2 คนเป็นกรรมการ

2. ครูให้เวลา 1 นาทีต่อ 1 คน สำหรับคิดคำให้ได้มากที่สุด โดยครูจะกำหนดตัวอักษรให้ 1 ตัว แล้วนักเรียนนำตัวอักษรตัวนั้นมาสร้างคำใหม่ โดยใช้เป็นคำขึ้นต้น (ห้ามให้คะแนนกับคำที่เป็นชื่อเฉพาะ เช่น ชื่อคน ชื่อสถานที่)

3. ทีมหนึ่ง คนที่ 1 จะเป็นคนบอกคำศัพท์ อีกทีม คนที่ 1 จะบอกความหมาย ถ้าบอกความหมายได้ทันและถูกต้องจะได้คะแนนด้วย แต่ถ้าบอกความหมายไม่ได้ก็จะไม่ได้คะแนน

4. เมื่อครบ 1 นาที ครูตรวจดูความถูกต้องของคำศัพท์และสลับไปที่คนที่ 2 ของอีกทีมพูดคำศัพท์บ้าง และคนที่ 2 ของทีมแรกเป็นคนบอกความหมาย ทำเช่นนี้ต่อไปเรื่อย ๆ ทีมใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่าง ครูให้ตัวอักษร "s"

ทีม A คนที่ 1	ทีม B คนที่ 1
soap, sell, six ...	สบู่, ขาย, หก ...

ครูให้ตัวอักษร "m"

ทีม B คนที่ 2	ทีม A คนที่ 2
milk, month, ...	นม, เดือน, ...

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ watermelon, pomelo, coconut, orange, grape
2. บัตรคำ sell, baht, kilo, How much
3. แถบประโยค Do you sell grapes? How many do you want? One kilo. How much are grapes? Fifteen baht a kilo, How much do you want? How much would you like?
4. เกม Miscellaneous Games.

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดผลจากการตอบในการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 9 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำได้ถูก และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ ทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- candy
- bottle
- dozen
- half

Pattern Practice ได้แก่ รูปประโยค

How much is candy?

_____ baht a bag

How much is fish sauce?

_____ baht a bottle.

How much are the eggs?

_____ baht a dozen.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

สนทนาซักถามเกี่ยวกับสิ่งของที่ซื้อขายเป็นกิโล เป็นโหล และเป็นขวด

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำน้ำปลามาให้นักเรียนดูและถาม

ครู : What's this?

นักเรียน : It's fish sauce.

ครูชี้ที่ขวดและพูด : This is a bottle of fish sauce.

ให้นักเรียนเดาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้ ครูเขียนคำว่า bottle บนกระดานดำ และอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

2.2 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับการซื้อขายไข่ จะซื้อขายเป็นโหล ซึ่งในภาษาอังกฤษคือ dozen

ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และบอกความหมาย และถ้าซื้อครึ่งโหลเรียกว่า "half" เช่น half a dozen, half a kilo half a bag เป็นต้น ครูเขียนคำว่า half บนกระดานดำ และอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง ให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำแล้วจึงบอกความหมาย

2.3 ครูนำลูกอม ลูกกวาด มาให้นักเรียนดู และพูด It's candy. ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามแล้วจึงบอกความหมาย

2.4 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชู candy ให้นักเรียนดู ซึ่งบรรจุอยู่ในถุง

นักเรียนถามครู : How much is candy?

ครูตอบ : It's ten baht a bag.

Give me two bags, please.

ครูชู fish sauce ให้นักเรียนดู

นักเรียนถามครู : How much is fish sauce?

ครูตอบ : It's eight baht a bottle.

แล้วให้นักเรียนผลัดกันถามตอบกันเอง และให้นักเรียนสังเกต ลักษณะนาม จะอยู่ท้ายประโยค โดยคำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ

3. ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนแข่งขันกันออกไปวางบัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพและสรุปถึงการใช้ในรูปประโยค

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์

เกมต่อคำศัพท์

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียง และรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาแต่งประโยค

อุปกรณ์

1. กระดาษตัดเป็นวงกลม 10 วง
2. รูปภาพ 10 วง

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. นำคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วและที่เรียนวันนี้รวม 10 คำ เขียนใส่กระดาษวงกลม วงละ 1 คำ รวม 10 วง แล้วตัดวงกลมออกเป็น 3 ส่วน รวมทั้งหมด 30 ส่วน และมีบัตรภาพ 10 ภาพ ซึ่งตัดแบ่งภาพละ 2 ส่วน รวม 20 ส่วนนำมาคละกันใส่ซอง 5 ซอง 5 กลุ่ม
3. ครูให้นักเรียนช่วยกันต่อบัตรคำให้เป็นคำศัพท์ 10 คำ และต่อรูปภาพ 10 ภาพ ให้ตรงกับบัตรคำ
4. กลุ่มไหนเสร็จเร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
5. ให้กลุ่มที่ชนะอ่านคำศัพท์ทั้งหมด

6. แต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคกลุ่มละ 1 ประโยค โดยนำคำศัพท์ที่ผู้ชนะเรียงไว้มาแต่งประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริง fish sauce, bottle, candy
2. บัตรคำ candy, bottle, dozen, half
3. บัตรภาพ fish sauce, candy, ไข่เป็นโหล
4. เกมต่อคำศัพท์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการตอบคำถาม
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 10 กลุ่มทดลอง

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำได้ถูก และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- each
- piece
- glass

Pattern Practice ได้แก่ รูปประโยคถามตอบความต้องการ

Do you sell _____? Yes./Do you have _____?

How many do you want?

One piece/each, glass

How much is _____?

Five baht each.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำกล่อง 2 ใบมาวางบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน ภายในกล่องบรรจุคำศัพท์ภาษาอังกฤษของบทเรียนที่ 4 ที่เรียนมาแล้วกับบัตรคำศัพท์ใหม่ที่จะเรียนในชั่วโมงนี้ ครูเรียกนักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียน 2 คน ให้แข่งขันกันค้นหาบัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ไม่เคยเรียนมาก่อน ค้นหาได้แล้วให้นำไปเสียบไว้บนกระเป๋าผนังใครทำได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

ครูอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูถามนักเรียนว่าเวลาสั่ง นม กาแฟ น้ำ ตามร้านใส่อะไรให้ลูกค้า นักเรียนตอบว่าใส่แก้ว ครูนำบัตรคำ glass จากกระเป๋าผนังติดบนกระดานดำ และอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำแล้วจึงบอกความหมาย โดยนำรูปภาพแก้วติดคู่กัน

ครูสอนน้ำ 1 แก้ว โดยใช้แถบประโยค A glass of water.

ถ้าน้ำ 2 แก้ว โดยใช้แถบประโยค Two glasses of water.

2.2 ครูถามนักเรียนว่า อะไรบ้างซื้อขายเป็นชิ้น

ครูนำบัตรคำ piece จากกระเป๋าผนังติดบนกระดานดำ อ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม แล้วจึงบอกความหมาย

ครูสมมติให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขายแตงโม

ครูถาม : Do you sell <u>water melon</u>?

Do you have water melon?

นักเรียนตอบ : Yes. How many do you want?

ครูตอบ : <u>One</u> piece. คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ หลังจากนั้นให้นักเรียนจับคู่ถามตอบเป็นคนซื้อและคนขาย

2.3 ครูถามนักเรียนว่าอะไรบ้างที่ซื้อเป็นอัน ลูก ใบ ฯลฯ

ครูนำบัตรคำ each จากกระเป๋าผนังติดบนกระดานดำแล้วอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

ครูชูภาพแปรงสีฟันแล้วให้นักเรียนถามราคา : How much is it?

ครูตอบ : Five baht each.

2.4 ให้นักเรียนจับคู่ฝึกสนทนาถามตอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคต่าง ๆ ดังนี้

นักเรียนคนที่ 1 : Do you sell _____?

นักเรียนคนที่ 2 : Yes. How much do you want?

นักเรียนคนที่ 1 : Two pieces (each, glass)

นักเรียนคนที่ 2 : How much is it?

นักเรียนคนที่ 1 : Ten baht. (คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ)

3. ขั้นสรุป

ครูสรุปคำศัพท์ใหม่และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

เล่นเกม The winner

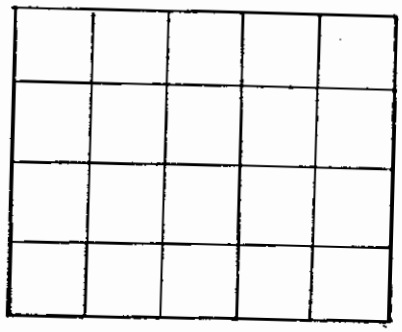
เกม The winner

จุดประสงค์

1. ให้นักเรียนอ่านและเขียนคำศัพท์ได้
2. ให้นักเรียนนำคำศัพท์มาแต่งประโยคปากเปล่าได้

อุปกรณ์

1. ตารางสี่เหลี่ยมเทา-ขาว ตีช่อง 20 ช่อง 10 แผ่น



2. ฝาน้ำอัดลม

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 10 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน

2. แจกแผ่นตารางให้กลุ่มละ 1 แผ่น พร้อมฝาน้ำอัดลม

3. ครูนำคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนมาแล้ว 20 คำ แล้วอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนทีละคำ โดยนักเรียนจะต้องเขียนคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องตารางสี่เหลี่ยม จะเขียนวางไว้ตำแหน่งไหนก็ได้ตามใจชอบจนครบทุกช่อง

4. ครูหยิบบัตรคำขึ้นมา 1 บัตร ให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและให้นักเรียนเอาฝาน้ำอัดลมวางไว้บนคำนั้นในตารางของกลุ่มตน

5. ทำเช่นเดิมต่อไปเรื่อย ๆ จนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งวางเบี้ยได้ในแนวตั้งหรือแนวนอนหรือแนวทะแยงแนวใดแนวหนึ่งเสร็จแล้วให้ร้องว่า winner

6. ครูตรวจดูคำศัพท์ที่ผู้ชนะเขียนว่าเขียนสะกดคำได้ถูกต้องหรือไม่ ถ้าพบว่าช่องใดช่องหนึ่งเขียนผิด ผู้นั้นจะต้องแพ้และเริ่มใหม่

7. ให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคจากคำที่ใช้เล่นเกมในสมุดแล้วส่งครู กลุ่มละ 5 ประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ glass, piece, each
2. แถบประโยค A glass/Two glasses of water
3. บัตรภาพ แก้ว แตงโม แปรงสีฟัน
4. เกม The winner

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกมคำศัพท์

แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบของกลุ่มควบคุม

แผนการสอนที่ 1 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- milk
- tea
- water
- coffee
- thirsty

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ใช้ some นำหน้า เพราะคำศัพท์เหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ ดังนี้

Are you thirsty?

Yes, I am./No, I am not.

Yes, please give me some _____.

Here you are

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำของจริงคือ น้ำ น้ำชา และกาแฟ มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนาซักถามเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้ และให้นักเรียนสังเกตว่าสิ่งเหล่านี้มีลักษณะเป็นของเหลว จะอยู่ตามลำพังไม่ได้ ในภาษาอังกฤษจัดเป็นประเภทคำนามที่นับไม่ได้ เมื่อมีภาชนะมาบรรจุและนับตามภาชนะ เช่น 1 แก้ว 1 กล่อง ฯลฯ จึงเป็นคำนามที่นับได้

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำของจริงคือ น้ำให้นักเรียนดูแล้วถามนักเรียนว่าอยากรู้ว่าในภาษาอังกฤษเรียกว่าอะไร ให้นักเรียนถามครู

นักเรียน : What's that?

ครูตอบ : It's water. และเขียนคำศัพท์บนกระดานดำ

2.2 ครูอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย Water is a thing to drink when you are thirsty.

(ครูเสนอคำศัพท์ tea, coffee และ milk ในลักษณะเดียวกับ water)

2.3 ครูทำท่ากระหายน้ำและพูด I am thirsty. แล้วให้นักเรียนเดาความหมายคำว่า thirsty หลังจากนั้นครูนำบัตรคำ thirsty ติดบนกระดานดำ และอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วจึงให้นักเรียนอ่านตาม

2.4 สอนการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชูแถบประโยคและถามนักเรียนคนหนึ่ง Are you thirsty?

นักเรียนตอบ No, I'm not./Yes, I am.

สอนประโยคแสดงการขอ Please give me some <u>water</u>.

ครูส่งน้ำให้และพูด Here you are.

หลังจากนั้นฝึกให้นักเรียนออกมาสาธิตหน้าชั้นเรียนทีละคู่ โดยคำที่ขีดเส้นใต้สามารถเปลี่ยนเป็นคำอื่น ๆ ได้อีก

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ทั้งหมด โดยให้นักเรียนออกมาเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ และ

สรุปเกี่ยวกับการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยไม่ใช้ a นำหน้าคำศัพท์เหล่านี้ จะใช้ some หรือไม่ใช้ก็ได้

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดการจำคำศัพท์จากตัวอักษรตัวแรกที่กำหนดให้ ให้นักเรียนดูอักษรตัวแรกที่กำหนดให้บนกระดานดำ หลังจากนั้นให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไปในคำ ก่อนเขียนคำศัพท์ทั้งคำลงในประโยค

1. t

__ __ ir __ t __.

__ h __ r __ __ y.

I am _____. Please give me some water.

2. w

__ __ t __ r.

__ a __ e __.

Are you thirsty? Yes. Please give me some _____.

3. c

__ __ f __ e __.

__ o __ f __ e.

Give me some _____. Here you are. Thank you.

4. t

__ __ a

__ e __.

I am thirsty. Please give me some _____.

5. m

__ il __.

__ i __ k.

Childrend like to drink some _____.

6. c and m

__ o __ f __ __ is black but m __ __ k is white.

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริงคือ น้ำ น้ำชา กาแฟ และนม
2. บัตรคำศัพท์ water, tea, coffee, milk และ thirsty
3. บัตรภาพ water, tea, coffee และ milk
5. แถบประโยค what's that? Are you thirsty?
5. บัตรตัวอักษร
6. แบบฝึกหัดการจำคำศัพท์จากตัวอักษรตัวแรกที่กำหนดให้

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 2 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- pork
- beef
- fish
- chicken
- want .

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ใช้ some นำหน้าคำศัพท์เหล่านี้ เพราะเป็นคำนามนับไม่ได้ ดังนี้

Do you want some _____?

Yes, I do./No, I don't. I want some _____.

และประโยคการใช้ want to + คำกิริยา เช่น I want to eat mango.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูนำรูปสัตว์ pig, cow, buffalo, fish และ chicken ซึ่งได้ตัดแบ่งออกเป็น 2 ส่วน จัดให้คละกัน แล้วให้นักเรียน 3 คน ออกมาช่วยกันต่อภาพเหล่านี้ให้ถูกต้อง แล้วนำไปติดบนกระดานดำ ซึ่งเมื่อต่อได้แล้วจะมีคำศัพท์ pork, beef, fish และ chicken ปรากฏอยู่

1.2 ครูอ่านคำศัพท์เหล่านี้คำละ 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำภาพ pig, cow, buffalo, fish และ chicken มาให้นักเรียนดู ซึ่งใต้ภาพแต่ละภาพจะเป็นรูปเนื้อสัตว์เหล่านี้ และอธิบายถึงลักษณะของเนื้อสัตว์จะไม่นับเป็นตัว ดังนั้นจึงไม่ใช้ a นำหน้า แต่ใช้ some แทน

2.2 ครูชี้ภาพหมูและพูด This is a pig. Pork comes from a pig. ให้เด็กช่วยกันแปลความหมาย

(ครูเสนอคำศัพท์ beef, chicken, fish ในลักษณะเดียวกันนี้)

2.3 ครูเสนอคำศัพท์ want บนกระดานดำ ให้นักเรียนนอ่านตามครู 2-3 ครั้ง และสะกดคำ หลังจากนั้นครูบอกความหมายโดยนำแถบประโยคติดบนกระดานดำ If you are thirsty you <u>want</u> some water. แล้วถามนักเรียนว่า want หมายถึงอะไร

2.4 ครูถามนักเรียนคนหนึ่งโดยใช้แถบประโยค

Do you want some pork?/Does he want some pork?

นักเรียนตอบ No, thank you. I don't like pork.

ครูถามนักเรียนอีกคนโดยใช้แถบประโยค Do you want beef?

นักเรียนตอบ Yes. ครูยื่นบัตรภาพ beef ให้

ฝึกให้นักเรียนถามตอบกันเองในรูปประโยค โดยใช้ประโยค Do you want some _____?

2.5 ครูนำแถบประโยค 2 ประโยคคือ

I want some chicken.

I want to eat some chicken, too.

ให้นักเรียนสังเกตความแตกต่าง 2 ประโยคคือ คำที่อยู่หลังคำว่า want มี 2 แบบคือ want ตามด้วยคำนาม และ want to ตามด้วยคำกริยา

ฝึกให้นักเรียนได้แต่งประโยคจากคำศัพท์ที่กำหนดให้คือ ครูจะให้บัตรคำศัพท์ที่เป็นคำนามและคำกิริยา แล้วให้นักเรียนแต่งประโยคโดยมีคำว่า want.

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ pork, beef, fish, chicken และ want และการนำไปใช้ในประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เหล่านี้ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเติมตัวอักษรที่หายไปในคำ

1. It swims in the water. It is a __ i __ __.
2. I am thirsty. I w __ __ __ some water.
3. P __ __ __ comes from a pig.
4. __ e __ __ comes from a cow/buffalo.
5. f __ s __ comes from a fish.
6. __ h __ __ k __ n comes from a chicken.
7. Milk come from a __ o __.
8. Children want to drink some __ i __ __.
9. The trees want some __ a __ e __.
10. B __ __ f and __ o __ k are meat.

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์ pork, beef, fish, chicken, want
2. บัตรภาพ หมู-เนื้อหมู, วัว ควาย-เนื้อวัว เนื้อควาย, ปลา-เนื้อปลา, ไก่-เนื้อไก่
3. แถบประโยค If you are thirsty you want some water.

   Do you want some pork/beef?/Does he want some _____?

I want some chicken.

I want to eat some chicken, too.

4. แบบฝึกหัดเติมตัวอักษรที่หายไปในคำ

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการถาม-ตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 3 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- noodles
- rice
- hungry
- fun

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ไม่ใช้ a นำหน้าคำศัพท์ที่เป็นคำนามนับไม่ได้

Are you hungry?

Yes./No. I am hungry. I want some _____.

Do you want some _____?

Yes./No.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนออกมาเป่าลูกโป่ง 4 คน แข่งขันกัน ใครเป่าแล้วเห็นคำศัพท์ปรากฏอยู่บนลูกโป่งให้รีบเขียนคำศัพท์บนกระดานดำจะได้คำศัพท์ใหม่ 4 คำ และครูอ่านออกเสียง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพ noodles และ rice เสียบไว้บนกระเป๋าผนัง และนำบัตรคำศัพท์ noodles และ rice เสียบไว้คู่กัน

2.2 ครูชี้ที่ภาพและพูด This is noodles. แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำว่า noodles (อธิบายคำว่า noodles มี s ตลอด เพราะมีหลายเส้น) และสอนคำว่า rice ลักษณะเดียวกันนี้

2.3 ครูทำท่าหิวและพูดประโยค I am hungry. I want some rice ให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายคำว่า hungry หลังจากนั้นครูจึงบอกความหมายและให้นักเรียนอ่านประโยคนี้ตามครูอีกครั้งหนึ่ง

2.4 ครูนำภาพเด็ก ๆ กำลังเล่นเครื่องเล่นอย่างสนุกสนานและเขียนประโยคบนกระดานดำ They are fun. ให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายคำว่า fun หลังจากนั้นครูจึงบอกความหมายและให้นักเรียนทุกคนอ่านประโยคนี้อีกครั้ง

2.5 ครูสอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยการนำแถบประโยคชูให้นักเรียนดู และถามนักเรียนคนหนึ่ง

ครู : Are you hungry?

นักเรียน : Yes./No. (แล้วแต่นักเรียน)

ครูชูแถบประโยคและถามต่อ

ครู : What do you want?/What would you like?

นักเรียน : I want some <u>rice</u>./I like some rice.

ครูชูแถบประโยคและถามนักเรียนอีกคน

ครู : Do you want some <u>rice</u>, too?

นักเรียน : Yes./No. I want some noodles.

(คำตอบแล้วแต่นักเรียน)

ให้นักเรียนจับคู่ฝึกถามตอบกันเอง โดยใช้รูปแบบที่ครูนำเสนอ

3. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค และให้นักเรียนจดคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเติมคำในช่องว่างโดยการให้ตัวอักษรตัวแรกเป็นตัวแนะให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง

1. Manit and Manat w __ __ __ to play football.
2. I am h __ __ __ __ __ and I want to eat.
3. This game is f __ __.
4. Children like to drink some m __ __ __.
5. I like to eat n __ __ __ __ __ __.
6. You want to eat some r __ __ __ when you are hungry.
7. Is English f __ __? Yes.
8. She likes r __ __ __ but she doesn't like n __ __ __ __ __ __.
9. Do you want some w __ __ __ __.
10. Please give me some t __ __.

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ noodles, rice
2. ลูกโป่ง
3. บัตรคำ noodles, rice, hungry, fun
4. กระเป๋าผนัง

5. แถบประโยค Are you hungry? What do you want?
Do you want some rice?

6. แบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ โดยใช้อักษรต้วแรกเป็นต้วแนะ

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 4 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- soap
- powder
- buy
- toothpaste

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย

Where are you going?

I'm going to the market.

What do you want to buy?

I want to buy some _____.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำกล่องใส่บัตรคำใหม่ 4 คำ และคำเก่าอีก 6 คำรวมเป็น 10 คำใส่ในกล่องและให้นักเรียนออกมาเลือกคำศัพท์ใหม่ 4 คำ และนำไปติดบนกระเป๋าผนัง ครูอ่านคำศัพท์ทั้ง 4 คำให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพสบู่ให้นักเรียนดูและพูด It's soap. ให้นักเรียนอ่านตาม 2-3 ครั้ง (สอนคำว่า powder และ toothpaste ในลักษณะเดียวกันนี้) แล้วนำรูปภาพไปติดคู่กับบัตรคำ พร้อมทั้งบอกความหมายและให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ทั้ง 4 คำ

2.2 ครูนำบัตรคำ buy ชูให้นักเรียนดู อ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตามแล้วบอกความหมายดังนี้

ครูใช้แถบประโยค I'm going to the market.

I want to <u>buy</u> some soap.

ให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายก่อนแล้วครูจึงบอกความหมาย

2.3 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค โดยครูชูแถบประโยคแต่ละประโยคและพูดให้นักเรียนฟังและนำไปติดบนกระดานคำ

Where are you going?

I'm going to the market.

What do you want to buy?

I want to buy some <u>toothpaste</u>.

ให้นักเรียนทุกคนอ่านประโยคทั้ง 4 ประโยคอีกครั้งหลังจากนั้นจึงให้นักเรียนจับคู่สนทนาถามตอบตามรูปแบบนี้โดยคำที่ขีดเส้นใต้สามารถเปลี่ยนได้ตามต้องการ

3. ขั้นสรุป

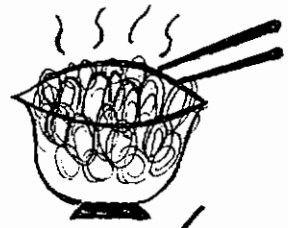
ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่โดยให้นักเรียนออกมาเลือกบัตรคำให้ตรงกับภาพและการนำไปใช้ในรูปประโยค และสรุปว่าคำศัพท์เหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ ไม่ใช้ a นำหน้า ให้ใช้ some นำหน้า ยกเว้น buy เป็นคำกริยา หลังจากนั้นให้นักเรียนคัดคำศัพท์ลงสมุด

4. <u>ขั้นฝึกทักษะ</u>

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเขียนคำศัพท์ตามรูปภาพที่กำหนดให้

1.

_____

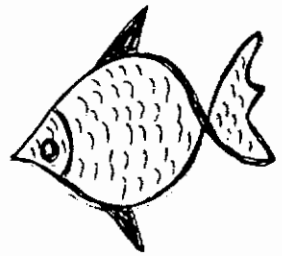
2. 
_____

3.

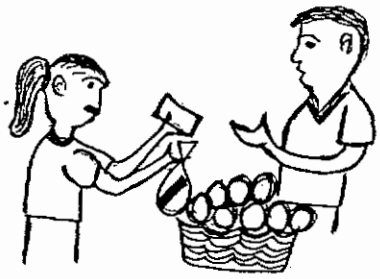
_____

4.

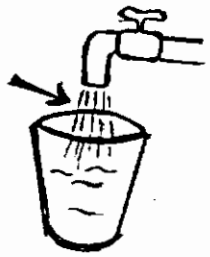
_____

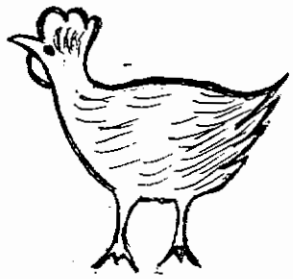
5. 
_____

6.
_____

7.  _____

8. _____

9.  _____

10.  _____

สื่อการเรียนการสอน

1. กล่องใส่บัตรคำ
2. บัตรภาพ soap, powder, toothpaste, buy
3. บัตรคำ soap, powder, toothpaste, buy, milk, hungry noodles, tea, coffee, fun
4. แถบประโยค Where are you going? I'm going to the market. What do you want to buy? I want to buy some soap.
5. แบบฝึกหัดเขียนคำศัพท์ตามรูปภาพที่ให้

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 5 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- fish sauce
- salt
- pepper
- sugar

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย และการใช้ some แทนคำนามที่นับไม่ได้

What are you going to buy?

I'm going to buy some _____.

I want some salt. Here is some.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

พูดคุยซักถามกับนักเรียนเกี่ยวกับส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ใช้ในการปรุงอาหารให้มีรสชาติอร่อยมีอะไรบ้าง ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพน้ำปลา เกลือ พริกไท น้ำตาล มาให้นักเรียนดู แล้วอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของสิ่งเหล่านี้จัดเป็นคำนามนับไม่ได้

ครูนำบัตรภาพน้ำปลา ชูให้นักเรียนดูและพูด

This is fish sauce. แล้วครูนำบัตรคำมาวางคู่กับบัตรภาพ บนกระเป๋าผนัง ครูอ่านคำว่า fish sauce ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย (เสนอคำศัพท์ salt, pepper และ sugar ในลักษณะเดียวกับ fish sauce)

2.2 สอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค

โดยครูชูแถบประโยคและถาม What are you going to buy?

ครูชูแถบประโยคและให้นักเรียนตอบ I'm going to buy some sugar.

ครูชูบัตรคำ salt แล้วถามนักเรียนคนอื่นบ้าง ให้นักเรียนตอบ I'm going to buy some salt.

ครูถามสลับกันไปเรื่อย ๆ เพื่อฝึกให้นักเรียนนำคำศัพท์มาตอบได้

2.3 ครูชูแถบประโยค I want some sugar.

ครูทำท่ายื่นให้และพูด Here is some.

(ครูอธิบายว่าใช้ is some แทนคำนามที่นับไม่ได้)

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ fish sauce, salt, pepper, sugar และการนำคำศัพท์เหล่านี้ไปใช้ในประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ 4 คำนี้ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดหาคำที่มีความหมายต่างออกไปจากกลุ่ม โดยขีดเส้นใต้คำนั้น

1. toothpaste, apple, papaya
2. rice, water, noodles
3. soap, powder, buy
4. sugar, father, salt
5. pig, pork, car
6. ruler, fun, book
7. coffee, fish sauce, pepper
8. tea, milk, fruit
9. rice, table, chair
10. hungry, thirsty, beef
11. watermelon, fish, pineapple
12. pig, cow, grape

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ fish sauce, salt, pepper, sugar
2. บัตรคำ fish sauce, salt, pepper, sugar
3. แบบฝึกหัดหาคำที่มีความหมายต่างออกไปจากกลุ่ม
4. แถบประโยค What are you going to buy? I'm going to buy some sugar. I want some sugar.

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 6 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- chalk
- paper
- tissue paper
- food

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับความต้องการ/ไม่ต้องการ

Do you want some _____?

No, I don't want any. Yes, I do.

I want some food. Here is some.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียน 4 คน ออกมาแข่งกันเป่าลูกโป่ง ใครเป่าแล้วเห็นคำศัพท์ปรากฏอยู่บน

ลูกโป่งให้รีบไปเขียนคำศัพท์นั้นบนกระดานดำ จะได้คำศัพท์ใหม่ 4 คำ ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำของจริง chalk มาให้นักเรียนดูและพูดประโยค This is chalk. แล้วนำบัตรคำมาวางคู่กับของจริง chalk ครูอ่านคำว่า chalk ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำ หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

The teacher writes on a blackboard with chalk.

(ครูเสนอคำศัพท์ paper, tissue paper และ food ในลักษณะเดียวกันนี้ โดยคำว่า food ใช้บัตรภาพแทน)

2.2 สอนการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูพูดและชูของจริงให้นักเรียนคนหนึ่งดู Do you want some chalk?

ให้นักเรียนตอบ Yes,I want some./No, I don't want any.

ครูถามต่อโดยใช้แถบประโยค What do you want?/What would you like?

นักเรียนตอบ I want some food./I would like some food.

ครูยื่นบัตรคำให้ Here is some./Here it is.

ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมาเป็นครูบ้าง และให้เรียกเพื่อนตอบในลักษณะเดียวกันนี้ โดยคำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามที่ต้องการ

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ โดยให้นักเรียนออกมาเลือกบัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพและนำไปเสียบที่กระเป๋าผนัง และสรุปการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดหาคำที่มีความหมายกลุ่มเดียวกัน (ให้นักเรียนเลือกคำจาก a, b, c หรือ d ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกันกับคำที่กำหนดให้)

1. water, _____, tea

   a. soap b. pomelo

   c. milk d. rice

2. salt, _____, sugar

   a. powder b. toothbrush

   c. toothpaste d. fish sauce

3. teacher, _____, chalk

   a. blackboard b. window

   c. chair d. table

4. pork, _____, beef

   a. cat b. snake

   c. dog d. chicken

5. towel, _____, comb

   a. coffee b. soap

   c. rice d. papaya

6. noodles, _____, rice

   a. grape b. fish

   c. food d. chicken

7. tissue paper, _____, paper

   a. book b. coconut

   c. mango d. pork

8. radio, _____, television

   a. water b. pan

   c. dish d. fan

9. woman, _____, girl

   a. policeman b. nurse

   c. monk d. boy

10. doctor, _____, farmer

a. children b. teacher

c. boy d. girl

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกโป่ง 4 ใบ
2. ของจริง chalk, paper, tissue paper
3. บัตรภาพ chalk, paper, tissue paper, food
4. บัตรคำ chalk, paper, tissue paper, food
5. แบบฝึกหัดคำที่มีความหมายในกลุ่มเดียวกัน
6. แถบประโยค What do you want? Do you want some chalk? What would you like?

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 7 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- papaya
- coconut
- pomelo
- pineapple
- water melon

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับความต้องการมากเท่าไร

- Do you want _____? No./I don't. Yes, I am.

  How many do you want?

  Five.

- I want some coconuts.

  Here are some.

  (คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ)

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูพูดคุยกับนักเรียนถึงผลไม้ต่าง ๆ ของไทยและต่างประเทศที่นักเรียนชอบ แล้วให้นักเรียนยกตัวอย่างให้ครูฟัง เสร็จแล้วครูนำกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ต่าง ๆ ไปติดบนกระดานดำ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ต่าง ๆ เช่น papaya, coconut, pomelo, water melon, pineapple ชูให้นักเรียนดูทีละรูป

ครูชูรูปมะละกอและพูด This is a papaya. I like a papaya. ครูชูบัตรคำ และอ่านออกเสียง papaya ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย (ครูเสนอคำศัพท์ coconut, pomelo, pineapple และ water melon ในลักษณะเดียวกันนี้)

2.2 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูนำคำศัพท์แต่ละคำวางบนกระเป๋าผนัง ดังนี้

Do	you	want	pineapples?

แล้วให้นักเรียนตอบ Yes, I do. No, I don't

ครูถามต่อโดยใช้แถบประโยค How many pineapples od you want?

นักเรียนตอบ Five.

ครูชูบัตรคำ water melon แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งให้นำไปเสียบแทนที่ในกระเป๋าผนัง เมื่อเสียบถูกต้องให้นักเรียนคนนี้ถามเพื่อนคนหนึ่งให้ตอบตามรูปแบบที่กำหนดให้

2.3 ครูสอนประโยคการใช้ some กับคำนามพหูพจน์ โดยครูชูแถบประโยค I want some coconuts. ทำท่ายื่นให้และพูด Here are some. หลังจากนั้นให้นักเรียนถามตอบกันเอง

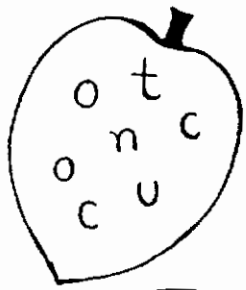
3. ขั้นสรุป

ครูแจกกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ต่าง ๆ แล้วเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษลงในรูปผลไม้นั้นให้มีความหมายตรงกับรูปผลไม้ แล้วแบ่งครึ่งผลไม้ออกเป็น 2 ส่วน ดังภาพ

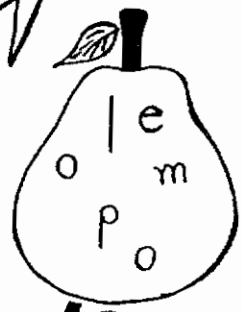
โดยแจกให้นักเรียนบางคนในห้องออกมาหน้าชั้นแล้วจับคู่ผลไม้นั้น เมื่อจับเสร็จแล้วให้เพื่อนในห้องช่วยกันดูว่าผิดหรือถูกอย่างไร แล้วให้สะกดคำพร้อมกัน และเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. <u>ขั้นฝึกทักษะ</u>

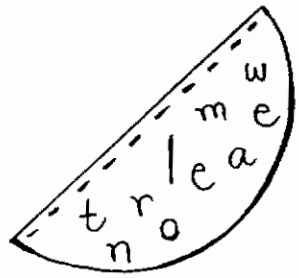
ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรียงอักษรที่กำหนดให้เป็นคำที่มีความหมายตรงตามรูป

1.  =

2. =

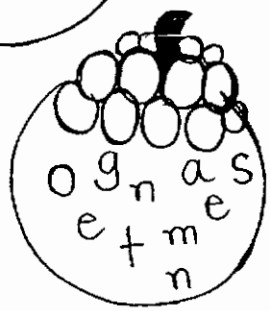
3.  =

4. =

5.  =

6.

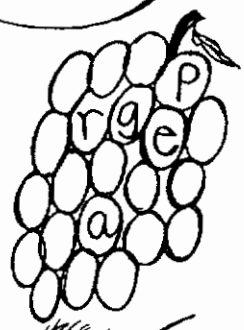
=

7. 

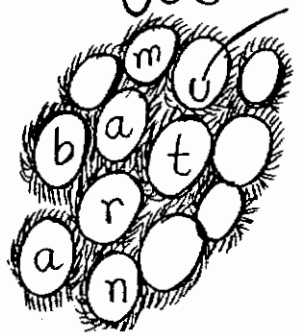
=

8.

=

9. 

=

10. 

=

<u>สื่อการเรียนการสอน</u>

1. บัตรภาพ papaya, coconut, pomelo, pineapple, water melon
2. บัตรคำ papaya, coconut, pomelo, pineapple, water melon
3. กระเป๋าผนัง
4. แถบประโยค Do you want pineapples? How many do you want? I want some coconuts.
5. แบบฝึกเรียงคำให้ได้ความหมายตรงตามรูป

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 8 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำได้ถูกและการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ ทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- sell
- baht
- kilo
- How much

Pattern Practice ได้แก่ประโยค

Do you sell _____?/Do you have ____?

No, I don't./Yes, I do.

How many do you want?/How much do you want?

How much would you like?

_____ kilo.

How much is it?/How much are they?

_____ baht a kilo.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับราคาสินค้าในท้องตลาดที่ซื้อขายเป็นกิโล เช่น เนื้อสัตว์และผลไม้ต่าง ๆ

2. ขั้นสอน

2.1 สมมุติโต๊ะเรียนเป็นร้านค้าและครูวางบัตรภาพ grape, water melon, pomelo, coconut, orange ไว้บนโต๊ะ

แล้วให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขาย ครูทำท่าชี้ที่เด็กคนนี้และพูด She is a fruit seller. She sells watermelon, grape, pomelo, coconut and orange.

ให้นักเรียนทั้งชั้นเดาความหมายคำที่ขีดเส้นใต้คือ sell

ครูนำบัตรคำ sell ติดบนกระเป๋าผนังและอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านและสะกดคำตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

2.2 ครูนำแถบประโยคชูให้นักเรียนดู และถามนักเรียนที่ขายผลไม้

ครู : Do you sell grapes?

นักเรียนตอบ : Yes. How many do you want?

ครู : One kilo.

ให้นักเรียนเดาความหมาย kilo และครูอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำ หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

2.3 ครูสอนเกี่ยวกับราคาสินค้า โดยใช้คำว่า how much ขึ้นต้นประโยคเวลาถามราคา

ครูชูแถบประโยค How much are grapes?

และแถบประโยค Fifteen baht a kilo.

ให้นักเรียนเดาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้ หลังจากนั้นครูอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำ แล้วครูจึงบอกความหมาย

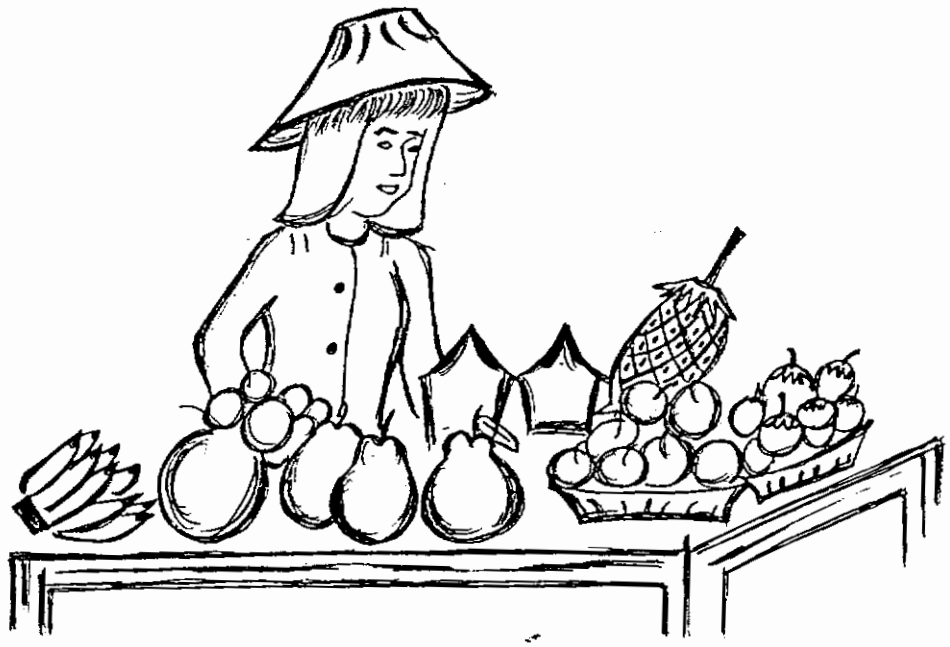
2.4 ฝึกปฏิบัติให้เหมือนจริงโดยให้ออกมาแสดงหน้าชั้นเรียนให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขายผลไม้และมีเด็กกลุ่มหนึ่งออกมาเป็นคนซื้อ โดยใช้รูปการซื้อขายที่ได้สอนไปแล้ว

3. ขั้นสรุป

ครูสรุปเกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ใหม่ 4 คำลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ดูภาพแล้วเติมคำในช่องว่างของแต่ละประโยคให้ถูกต้องด้วยคำต่อไปนี้



many, baht, fruit seller, kilos, sell, How much, fruit, food

1. Suda is a _____.
2. She sells some _____.
3. She doesn't sell some _____.
4. In her shop has _____ fruits.
5. Do you _____ pomeloes? Yes. How many do you want?
6. I want two _____.
7. _____ are pomeloes?
8. Sixteen _____ two kilos.

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ water melon, pomelo, coconut, orange, grape
2. บัตรคำ sell, baht, kilo, How much
3. แถบประโยค Do you sell grapes? How many do you want? One kilo. How much are grapes? Fifteen baht a kilo. How much do you want?
4. แบบฝึกหัดเติมคำให้ถูกต้องตามเรื่องที่กำหนดให้

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 9 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำได้ถูก และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ ทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- candy
- bottle
- dozen
- half

Pattern Practice ได้แก่ รูปประโยค

How much is candy?

_____ baht a bag

How much is fish sauce?

_____ baht a bottle.

How much are the eggs?

_____ baht a dozen.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

สนทนาซักถามเกี่ยวกับสิ่งของที่ซื้อขายเป็นกิโล เป็นโหล และเป็นขวด

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำน้ำปลามาให้นักเรียนดูและถาม

ครู : What's this?

นักเรียน : It's fish sauce.

ครูชี้ที่ขวดและพูด : This is a bottle of fish sauce.

ให้นักเรียนเดาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้ ครูเขียนคำว่า bottle บนกระดานดำ และอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

2.2 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับการซื้อขายไข่ จะซื้อขายเป็นโหล ซึ่งในภาษาอังกฤษคือ dozen

ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และบอกความหมาย และถ้าซื้อครึ่งโหลเรียกว่า "half" เช่น half a dozen, half a kilo half a bag เป็นต้น ครูเขียนคำว่า half บนกระดานดำ และอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง ให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำแล้วจึงบอกความหมาย

2.3 ครูนำลูกอม ลูกกวาด มาให้นักเรียนดู และพูด It's candy. ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามแล้วจึงบอกความหมาย

2.4 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชู candy ให้นักเรียนดู ซึ่งบรรจุอยู่ในถุง

นักเรียนถามครู : How much is candy?

ครูตอบ : It's ten baht a bag.

Give me two bags, please.

ครูชู fish sauce ให้นักเรียนดู

นักเรียนถามครู : How much is fish sauce?

ครูตอบ : It's eight baht a bottle.

แล้วให้นักเรียนผลัดกันถามตอบกันเอง และให้นักเรียนสังเกต ลักษณะนาม จะอยู่ท้ายประโยค โดยคำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ

3. ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนแข่งขันกันออกไปวางบัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพและสรุปถึงการใช้ในรูปประโยค

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดวงกลมรอบคำจากตัวอักษรที่กำหนดให้เป็นคำศัพท์ที่มีความหมาย และนำคำศัพท์ที่วงได้แต่งประโยคคนละ 1 ประโยค

h	i	p	m	q	o	x
j	b	o	t	t	l	e
t	h	r	i	c	e	d
r	a	k	b	a	g	o
o	l	t	z	n	s	z
e	f	u	n	d	w	e
a	d	e	m	y	p	n

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริง fish sauce, bottle, candy
2. บัตรคำ candy, bottle, dozen, half
3. บัตรภาพ fish sauce, candy, ไข่เป็นโหล
4. แบบฝึกหัดวงกลมรอบตัวอักษรให้เป็นคำศัพท์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการตอบคำถาม
3. ตรวจแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 10 กลุ่มควบคุม

(เวลา 3 คาบ คาบละ 20 นาที รวม 60 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำได้ถูก และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- each
- piece
- glass

Pattern Practice ได้แก่ รูปประโยคถามตอบความต้องการ

Do you sell _____? Yes./Do you have _____?

How many do you want?

One piece/each, glass

How much is _____?

Five baht each.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำกล่อง 2 ใบมาวางบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน ภายในกล่องบรรจุคำศัพท์ภาษาอังกฤษของบทเรียนที่ 4 ที่เรียนมาแล้วกับบัตรคำศัพท์ใหม่ที่จะเรียนในชั่วโมงนี้ ครูเรียกนักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียน 2 คน ให้แข่งขันกันค้นหาบัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ไม่เคยเรียนมาก่อน ค้นหาได้แล้วให้นำไปเสียบไว้บนกระเป๋าผนังใครทำได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

ครูอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูถามนักเรียนว่าเวลาสั่ง นม กาแฟ น้ำ ตามร้านใส่อะไรให้ลูกค้า นักเรียนตอบว่าใส่แก้ว ครูนำบัตรคำ glass จากกระเป๋าผนังติดบนกระดานดำ และอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำแล้วจึงบอกความหมาย โดยนำรูปภาพแก้วติดคู่กัน

ครูสอนน้ำ 1 แก้ว โดยใช้แถบประโยค A glass of water.

ถ้าน้ำ 2 แก้ว โดยใช้แถบประโยค Two glasses of water.

2.2 ครูถามนักเรียนว่า อะไรบ้างซื้อขายเป็นชิ้น

ครูนำบัตรคำ piece จากกระเป๋าผนังติดบนกระดานดำ อ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม แล้วจึงบอกความหมาย

ครูสมมตินักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขายแตงโม

ครูถาม : Do you sell <u>water melon</u>?

นักเรียนตอบ : Yes. How many do you want?

ครูตอบ : <u>One</u> piece. คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ หลังจากนั้นให้นักเรียนจับคู่ถามตอบเป็นคนซื้อและคนขาย

2.3 ครูถามนักเรียนว่าอะไรบ้างที่ซื้อเป็นอัน ลูก ใบ ฯลฯ

ครูนำบัตรคำ each จากกระเป๋าผนังติดบนกระดานดำแล้วอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

ครูชูภาพแปรงสีฟันแล้วให้นักเรียนถามราคา : How much is it?

ครูตอบ : Five baht each.

2.4 ให้นักเรียนจับคู่ฝึกสนทนาถามตอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคต่าง ๆ ดังนี้

นักเรียนคนที่ 1 : Do you sell _____?

นักเรียนคนที่ 2 : Yes. How much do you want?

นักเรียนคนที่ 1 : Two pieces (each, glass)

นักเรียนคนที่ 2 : How much is it?

นักเรียนคนที่ 1 : Ten baht. (คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ)

3. ขั้นสรุป

ครูสรุปคำศัพท์ใหม่และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดลากเส้นโยงกลุ่มอักษรทางซ้ายมือมายังกลุ่มอักษรทางขวามือให้เป็นคำที่ถูกต้อง และนำคำศัพท์ที่โยงได้แต่งประโยคคนละ 1 ประโยค

1.	pie	en
2.	doz	ch
3.	can	ll
4.	ea	ce
5.	se	dy
6.	ba	much
7.	gla	er
8.	wat	ht
9.	fo	ss
10.	su	od
11.	ri	per
12.	cof	fee
13.	pep	rk

14. po ce

15. How gar

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ glass, piece, each
2. บัตรภาพ แก้ว แตงโม แปรงสีฟัน
3. แถบประโยค A glass/Two glasses of water
4. แบบฝึกหัดโยงอักษรให้เป็นคำศัพท์

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเรียน
2. วัดจากการถามตอบคำศัพท์
3. ตรวจแบบฝึกหัด

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

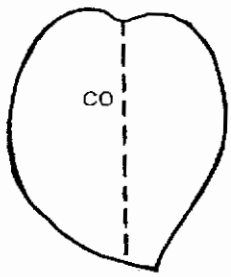
ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำศัพท์ที่เขียน "ถูกต้อง"

1. a. thristy b. thrsity
   c. thsrity d. thirsty
2. a. satl b. stal
   c. salt d. slat
3. a. picec b. piece
   b. pieec d. picce
4. a. toothpaste b. toohtpaste
   c. tootphase d. toosphteas

ตั้งแต่ข้อ 5-10 ให้เติมคำศัพท์ที่ขาดหายไปให้ถูกต้อง

5. __ un __ __ y
   a. hgn b. hgr
   c. hge d. hgl
6. h __ __ f
   a. al b. ae
   c. la d. lf
7. __ an __ y
   a. cc b. cn
   c. cd d. cb
8. gl __ __ __
   a. ssa b. ass
   c. sas d. aas

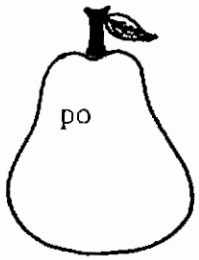
9. 

a. connt

b. count

c. conut

d. cotun

10. 

a. mleo

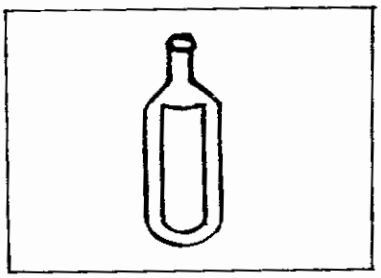
b. melo

c. mole

d. meol

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายของคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำที่มีความหมายตรงกับภาพที่ครูกำหนดให้และหน้าข้อที่ถูกต้อง

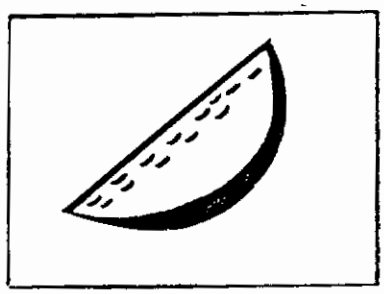
11. 

a. each

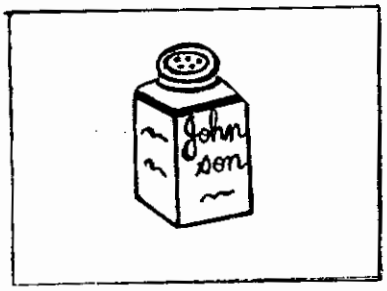
b. kilo

c. bottle

d. dozen

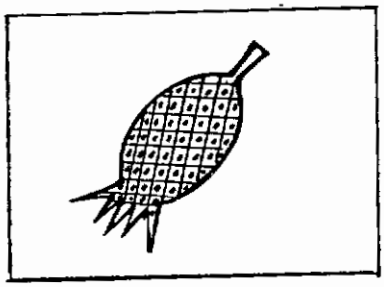
12. 

a. papaya
b. water melon
c. pineapple
d. orange

13. 

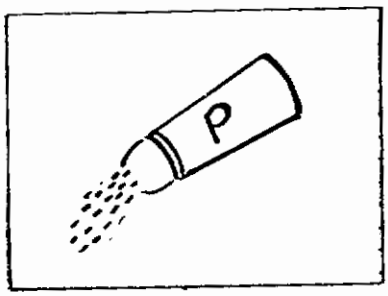
What's this?

a. It's powder.
b. It's soap.
c. It's chalk.
d. It's pepper.

14. 

This is a _____.

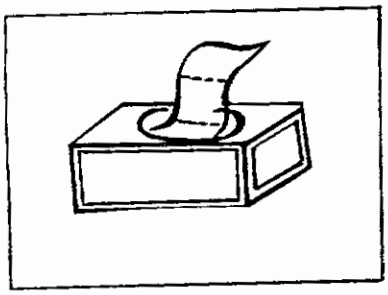
a. mangosteen
b. papaya
c. grape
d. pineapple

15. 

This is _____.

a. rice b. sugar

c. pepper d. powder

16. 

This is _____.

a. paper b. pepper

c. tissue paper d. sugar

17. ข้อไหนมีความหมายกลุ่มเดียวกับ "water melon"

a. pork b. hungry

c. papaya d. pepper

18. ข้อไหนมีความหมายกลุ่มเดียวกับ "sugar"

a. rice b. fish sauce

c. sell d. water

19. ข้อไหนมีความหมายอยู่ในกลุ่ม "food"

a. noodles b. sell

c. thirsty d. soap

20. ข้อไหนมีความหมายต่างไปจากกลุ่ม

a. teacher b. chalk

c. pineapple d. blackboard

21. คำว่า "sell" ตรงข้ามกับ

a. How much b. pepper

c. bottle d. buy

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการใช้คำศัพท์ในประโยค

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำหรือประโยคที่นำไปเติมในช่องว่างของข้อคำถามแล้วได้ใจความสมบูรณ์

22. I am thirsty. Please give me some _____.

a. beef b. water

c. rice d. soup

23. Are you hungry? Yes. I want some _____.

a. pepper b. fishsauce

c. water d. rice

24. Do you sell _____?

a. papayas b. each

c. kilo d. baht

25. Where are you going?

a. I want some rice. b. I like some milk.

c. I am going to the market. d. Yes, I am.

26. What do you want to buy?

a. I want to play a doll. b. I want to buy some soap.

c. I am hungry. d. I want to eat rice.

27. How much are eggs?

a. It's sixteen baht a dozen. b. It's sixteen baht a bag.

c. It's sixteen baht a box. d. It's sixteen baht a bottle.

28. How much is this comb?

a. It's four baht a piece. b. It's five baht a bag.

c. It's six baht a glass. d. It's six baht each.

29. How much is beef today?

a. It's fifty bahta bottle. b. It's fifty kilo baht.

c. It's sixty baht a kilo. d. It's baht a sixty kilo.

30. How much are those oranges?

a. Fourteen baht a bag. b. Fourteen baht a kilo.

c. Fourteen baht a box. c. Fourteen baht a piece.

31. จากข้อ 30 Give me two kilos.

a. Here's twenty-eight baht. b. Here's twenty-seven baht.

c. Here's twenty-six baht. d. Here's twenty-five baht.

32. A : _____?

B : Five baht

a. How many are pineapples? b. How much is a piece of cake?

c. What do you want d. Yes, I want five baht.

33. May I have some _____, please?

a. water melon b. mango

c. papayas d. fruit seller

34. There is some _____ in his dish.

a. milk b. rice

c. hungry d. dozen

35. Please give me two _____ of salt?

a. each b. piece

c. dozen d. bags

36. I am hungry.

a. I want a pork. b. I want some noodles.

c. I want a pepper. d. I want some book.

37. Give me two kilos of _____.

a. milk b. Milo

c. pork d. water

38. Somsri wants a bottle of _____.

a. fish sauce b. cake

c. sugar d. tissue paper

39. He wants a glass of _____.

a. chalk b. meat

c. rice d. water

40. I want some food.

a. Here is some. b. Here is one.

c. Here are some. d. Here you are.

41. _____ is for making coffee sweet.

a. Pepper b. Sugar

c. Soap d. Powder

42. _____ is for writing on the blackboard.

a. Food b. How much

c. Chalk d. Half

43. Do you want some _____? Yes. Please give me one kilo.

a. soap b. box

c. bottle d. fish

44. Do you sell some beef? Yes. How much do you want?

a. One bag b. Two kilos

c. Three dozen d. Four each

45. A : Where are you going? B : I'm going to the market.

A : What do you want to buy? B : I want to buy a box of ____.

a. water melon b. fish

c. milk d. paper

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางสาววรรณพร ชื่อสกุล ศิลาขาว

เกิดวันที่ 7 ตุลาคม 2506

สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	6 หมู่ 5 ต.บางเดื่อ อ.เมือง จ.ปทุมธานี 12000
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดทรัยพ์สโมสร หนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2525	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนปทุมวิไล
พ.ศ. 2529	ศศ.บ. (วิชาเอกภาษาอังกฤษ วิชาโทบริหารรัฐกิจ) จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ. 2538	กศ.ม. (วิชาเอกการประถมศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

การศึกษา เปรียบ เทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนัก เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มี เกมและไม่มี เกมประกอบการสอน

บทคัดย่อ

ของ

วรรณพร ศิลาขาว

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา

ธันวาคม 2538

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 ของโรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ดำเนินการสอนโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Nonrandomized Control-Group Posttest only Design กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กลุ่มควบคุมเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ใช้เวลาในการเรียนกลุ่มละ 30 คาบ คาบละ 20 นาที ก่อนทดลองสอนมีการสำรวจความรู้พื้นฐานวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 หลังจากนั้นจึงทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอนและทดสอบความคงทนในการเรียนรู้เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ซึ่งปรากฏผลดังต่อไปนี้

1. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A COMPARATIVE STUDY OF PRATOMSUKSA VI STUDENTS' ACHIEVEMENT AND RETENTION IN LEARNING ENGLISH VOCABULARY THROUGH EXERCISES WITH AND WITHOUT GAMES

AN ABSTRACT

BY

WANAPORN SILAKAW

Presented in Partial fulfillment of the Requirements for
the Master of Education Degree in Elementary Education
at Srinakharinwirot University
December 1995

The purpose of this study was to compare Prathomsuksa VI students' achievement and retention in learning English vocabulary through exercises with and without games.

The sample of this experiment were 60 students learning in the first semester of the academic year 1995 at Watsubsamosorn School, Nongchok District, Bangkok. They were assigned into the experimental and control groups with 30 students in each. The Nonrandomized Control-Group Posttest Only Design was used in the experiment. The experimental group learned through exercises with games while the control group learned through exercises without games. The time of the experiment lasted 30 periods of 20 minutes each. Before the experiment the students in both groups were surveyed their background knowledge in English subject of Prathomsuksa V in the second term. After the experiment they were posttested and retested of their retention two weeks after the posttest

The analysis of covariance technique was used to analyse the data. The findings were as follows :

1. The achievement in learning English vocabulary of the experimental group was significantly higher than the control group at the .01 level.

2. The retention in learning English vocabulary of the experimental group was significantly higher than the control group at the .05 level.