

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความสนใจ และความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม
และการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

ปริญญาณพนธ์
ของ
เพ็ญศรี ปิยะทุม

22 เม.ย. 2535

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
ชั้นวาคม 2529
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

177627

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิต และคณะกรรมการสอบไล่พิจารณา
ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

คณะกรรมการสอบ

.....*พร.พร.ท. ๑๑๑๑๑๑*.....ประธาน *พร.พร.ท. ๑๑๑๑๑๑*.....ประธาน

.....*พร.พร.ท. ๑๑๑๑๑๑*.....กรรมการ *พร.พร.ท. ๑๑๑๑๑๑*.....กรรมการ

.....*พร.พร.ท. ๑๑๑๑๑๑*.....กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างสูงจาก ดร.พัชรประภา
อดุลวิทย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง และดร.สุติมา เจียมศิริ ที่ได้
กรุณาให้คำแนะนำในการศึกษาค้นคว้า ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างดียิ่ง
ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ขจร สุขรังสรรค์ และอาจารย์ทัศนากุศล
ที่ได้กรุณาตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้

และท้ายที่สุดนี้ ขอขอบคุณน้อง ๆ และเพื่อน ๆ ทุกคนที่ได้ให้ความช่วยเหลือ
และให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา

เพ็ญศรี ปิยะทุม

สารบัญ

บทที่		หน้า
✓ 1	บทนำ	1
✓	ภูมิหลัง	1
✓	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	6
✓	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	7
✓	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	7
✓	นิยามศัพท์เฉพาะ	8
✓ 2	เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม	13
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน	29
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ	33
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ และการเรียนรู้	39
	สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	44
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	46
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
	แบบแผนการวิจัย	46
	เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง	47
	เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและการสร้างเครื่องมือ	47
	ขั้นตอนในการดำเนินการทดลอง	55
	การวิเคราะห์ข้อมูล	56
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	57

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	58
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	58
✓ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	66
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	66
✓ สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	66
✓ วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	67
✓ การวิเคราะห์ข้อมูล	69
✓ สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	70
อภิปรายผล	70
ข้อเสนอแนะ	77
✓ บรรณานุกรม	79
ภาคผนวก	88

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ..	59
2 ค่าสถิติพื้นฐานและค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับ การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน	60
3 เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่ม ตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ ภาษาในแบบเรียน	61
4 เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่ม ตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษา ในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์	62
5 ค่าสถิติพื้นฐานและค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของคะแนนความคงทนใน การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์	63
6 แสดงการเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษา ที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัด การใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์	64
7 ค่าสถิติพื้นฐานและค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของคะแนนความคงทนใน การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์	65

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1	แสดงการจัดทีมเพื่อเล่นเกมเมื่อนักเรียนในชั้นมีจำนวน 36 คน ..	26
2	แสดงการจัดทีมเพื่อเล่นเกมเมื่อนักเรียนในชั้นมีจำนวน 48 คน ..	26
3	แสดงการให้คะแนนในการแข่งขันระหว่างทีม	27
4	แสดงการให้คะแนนในการแข่งขันระหว่างทีม	27
5	แสดงทฤษฎีของแอดคินสัน และชิฟฟริน	41

ภูมิหลัง

ตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาเลือกวิชาหนึ่งในกลุ่มวิชาภาษา ซึ่งนักเรียนอาจจะเลือกหรือไม่เลือกเรียนก็ได้ แต่ในทางปฏิบัตินั้นผู้เลือกวิชาเรียนคือ ทางโรงเรียน มิใช่ตัวนักเรียน ทั้งนี้ก็เพื่อความสะดวกในการจัดชั้นเรียน และโดยเหตุที่คนไทยนิยมเรียนภาษาอังกฤษกันมาก ประกอบกับเป็นความจำนงของผู้ปกครองโรงเรียนส่วนใหญ่ จึงจัดให้มีการสอนภาษาอังกฤษ ดังนั้นตามสภาพความเป็นจริงวิชาภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาจึงมีสภาพเป็นวิชาบังคับโดยปริยาย (สุไร พงษ์ทองเจริญ 2524 : 2) ทั้งปรากฏจากการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยสภาพการสอนวิชาเลือกในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในปี พ.ศ. 2523 พบว่าโรงเรียนมัธยมศึกษาในส่วนกลางที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเลือกวิชาภาษาอังกฤษหลักคือ อ 011 ถึง อ 016 ให้นักเรียนเรียนร้อยละ 98 ถึง ร้อยละ 100 (หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา 2525 : 54 - 55),

หลังจากที่ประกาศใช้หลักสูตร ต่อมาในปีการศึกษา 2522 คณะวิจัยหลักสูตรกระบวนการเรียนการสอนมัธยมศึกษา ได้ประเมินผลการใช้หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 พบว่าผลของการใช้หลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ มีนักเรียนร้อยละ 2.45 เท่านั้นที่สามารถบรรลุจุดประสงค์ใดร้อยละ 60 ของจุดประสงค์ทั้งหมดของวิชาภาษาอังกฤษ (คณะวิจัยหลักสูตรกระบวนการเรียนการสอนมัธยมศึกษา 2523 : 82 - 87) และจากโครงการติดตามผลและประเมินผลโครงการพัฒนาการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา กรมสามัญศึกษา ระหว่างปีการศึกษา 2524 - 2526 โดยมี สำนาง หิรัญบุรณะ พันธุ์ และคนอื่น ๆ

(สํานัก ทิรฎฐบรูณะ จีนชั และคนอื่น ๆ 2526 : 5) ทำการวิจัยและไต่อางถึง ที่ประชุมคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 5 กรกฎาคม 2526 ว่า มีผู้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาในปัจจุบันว่า ยังมีคุณภาพไม่เป็นที่น่าพอใจ นั้นคือ ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษทุกทักษะของนักเรียนยังอยู่ในระดับต่ำ

ศรวิชัย สุวรรณกิติ (ศรวิชัย สุวรรณกิติ 2520 : 86 - 87) ได้สรุป ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เป็นผลให้ความสามารถของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำไว้หลายประการ ปัญหาที่สำคัญประการหนึ่งคือ การสอนของครู เช่น ครูขาดความพร้อมที่จะสอนไม่มีการเตรียมบทเรียน ไม่ปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียน ครูไม่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ข้อสรุปดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับการศึกษาของ เบญจมาศ เกตุพิชัย (เบญจมาศ เกตุพิชัย 2524 : 57) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการประเมินผลการใช้หลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 ของครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในเขตการศึกษา 6 ผลการวิจัยในหัวข้อความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีสอนที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า ครูผู้สอนยังคงใช้วิธีสอนแบบบรรยายอยู่มาก ถึงร้อยละ 53.38 ในปี พ.ศ. 2526 ประสิทธิ์ นรศาสตร์ (ประสิทธิ์ นรศาสตร์ 2526 : 82) ได้วิเคราะห์พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดนครสวรรค์ โดยใช้การวิเคราะห์พฤติกรรมของ แพลนเดอร์ (Flinders) ผลปรากฏว่า ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นครูใช้เวลาส่วนมากในการอธิบาย บรรยาย อ่าน หรือให้นักเรียนออกเสียงตามครู และตอบคำถามนักเรียนมีโอกาสนำภาษาอังกฤษ โดยการริเริ่มขึ้นมาเองน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 1.02 และจากงานวิจัยของคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน เรื่อง ความสามารถทางภาษาศาสตร์ของครูสอนภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประการหนึ่งที่พบก็คือ การสอนของครูยังเน้นการฝึกกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ และการแปลเป็นภาษาไทยอยู่มาก (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน, คณะมนุษยศาสตร์ 2528 : 340) ซึ่งก็สอดคล้องกับผลการนิเทศโรงเรียนของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา ที่พบว่า ครูยังใช้ภาษาไทยเป็นสื่อในการสอนร้อยละ 80 - 90 ของเวลา

เรียน ครูยังยึดหนังสือเรียนเป็นหลักในการสอน ปิดตัวครูเป็นศูนย์กลางนักเรียนไม่ค่อยมีโอกาสฝึกฝนทักษะทางภาษาเท่าที่ควร (หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา ม.ป.ป. : เอกสารโร เนียว) ซึ่งพฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษ ดังที่กล่าวมายังไม่สอดคล้องกับหลักการและธรรมชาติ ในการเรียนภาษาต่างประเทศที่เน้นให้ใช้ภาษาต่างประเทศนั้น ๆ ในการสอนให้มากที่สุด โดยให้พยายามหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาแม่ (นพมาศ รัตนปริศากุล 2523 : 82 - 83) อีกประการหนึ่ง พฤติกรรมการสอนดังกล่าวไม่ได้สร้างความกระตือรือร้นและยังทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษอีกด้วย เพราะในสภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ เช่น ในประเทศไทยเรา เมื่อหมดเวลาเรียนภาษาอังกฤษในคาบเรียนแล้ว นักเรียนก็ไม่มีโอกาสได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษหรือมีโอกาสน้อยมาก

ดังนั้นจึงจำเป็นจะต้องมีการปรับปรุงการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยนอกจากครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะทางภาษาอย่างดี มีความรู้เกี่ยวกับหลักสูตรภาษาอังกฤษแล้ว ยังจะต้องรู้จักใช้เทคนิคหรือกลวิธีสอนได้เหมาะสมและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วย (สมศักดิ์ เจริญสุข 2524 : 87)

เทคนิคการสอนในห้องเรียนที่จะเอื้อต่อการฝึกใช้ภาษาในห้องเรียนนั้นมีหลายวิธี เช่น กิจกรรมคู่ (Pair work) บทบาทสมมุติ (Role playing) และเกม เป็นต้น ซึ่งเกมนั้น คิธร แสงธนู (คิธร แสงธนู 2521 : 101) กล่าวว่า เกมฝึกภาษามีประโยชน์มากในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หากครูสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เหมาะกับวัยและระดับของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของศัพท์แบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการเล่นจากสภาพความเป็นจริงทั่ว ๆ ไปที่พบอยู่ นักเรียนไทยส่วนใหญ่มีโอกาสน้อยที่จะได้ฝึกภาษานอกห้องเรียน ฉะนั้นเกมฝึกภาษาควรจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มเติมโอกาสการฝึกภาษาของนักเรียนไทยได้เป็นอย่างดี

เมเลย์ (Maley. 1981 : 137) ได้เสนอว่า เกมและกิจกรรมคล้ายเกมมีส่วนช่วยอย่างมากในการฝึกใช้ภาษา เป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเป็นธรรมชาติ ซึ่งก็สอดคล้องกับ อีว้า เคริส - เซรบีค (Kraus - Srebic. 1976 : 19) ที่พบว่า วิธีการที่เขาจะทำให้นักเรียนจำนวน 40 คน ซึ่งเขาสอนอยู่ในประเทศยูโกสลาเวีย สนใจการเรียนภาษาอังกฤษตลอดปีการศึกษา ก็โดยวิธีใช้เกม การสอนภาษาเขาช่วยและพบว่าเกมช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดความสนใจมีชีวิตชีวาตลอด 45 นาทีของการสอน นักเรียนเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็ว และเป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้ภาษา

จอห์นสัน (Gasser and Woldman. 1979 : 54 citing Johnson. 1973) กล่าวว่า เกมจะทำให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเหมือนกับสถานการณ์จริง เกมจะช่วยให้ห้องเรียนมีสภาพใกล้เคียงกับโลกภายนอก การฝึกภาษาโดยใช้เกมจะไค้ทั้ง กฎเกณฑ์ ไวยากรณ์ คำศัพท์และทักษะต่าง ๆ เกมอาจจะใช้เป็นเครื่องมือติดตามผลการอธิบายของครู หรือใช้สำหรับฝึกในจุดที่ครูต้องการก็ได้

สำหรับ ซิลเวอร์ (Silvers. 1981 : 29) ก็ได้แสดงความคิดเห็นว่ามีครูจำนวนมากคิดว่าเกมนั้น ควรจะใช้เพียงแต่ในระยะสั้น ๆ เป็นการค้นเวลาหลังจากการฝึกภาษาที่หนักเพื่อผ่อนคลายและบางคนก็คิดว่าเป็นกิจกรรมเล่น ๆ ที่ไม่เอาจริงเอางัง ซึ่งการคาดเช่นนั้นเป็นการมองข้ามคุณค่าของเกมไป เพราะการเรียนรู้ที่แท้จริงจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อบรรยากาศในการเรียนไม่เคร่งเครียด ได้ทำกิจกรรมร่วมกันหลังจากการฝึก การวางแผนการเรียนการสอนควรจะจัดเวลาส่วนใหญ่ให้นักเรียนได้ฝึกทำกิจกรรมร่วมกัน อันจะทำให้ให้นักเรียนลืมไปได้ว่าเขากำลังอยู่ในห้องเรียนและรู้สึกว่าการเรียนนั้นสนุก ควรลดเวลาในการฝึกตามที่เคยปฏิบัติกันมาให้น้อยลง เช่น ฝึกพูดเขียนตามแนว (Cue) ที่กำหนดให้

กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษก่อให้เกิดความสนใจ มอร์ส (Morse. 1968 : 188) ได้กล่าวไว้ว่า ความสนใจเป็นกุญแจสำคัญในการเรียน ถ้าเด็กเกิดความสนใจสิ่งหนึ่งสิ่งใดแล้วก็จะทำงานนั้นด้วยความมานะพยายาม รู้จักใช้ความคิด

อย่างรอบคอบ เรียนด้วยความตั้งใจจริง ส่วน สุมิตร ภูพานกร (สุมิตร ภูพานกร 2518 : 87) ได้กล่าวว่า นักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงเมื่อมีความต้องการ และสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ ดังนั้นในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ครูจำเป็นต้องกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนภาษาอังกฤษอย่างสนุกสนานวิธีหนึ่งที่จะกระทำได้คือการเลือกเกมที่เหมาะสมมาสอน (สังเวียน สฤษดิ์กุล 2521 : 315)

เกสเซอร์ และวอลด์แมน (Gasser and Waldman. 1979 : 53)

กล่าวว่า มีผู้เขียนหนังสือเกี่ยวกับเกมในการสอนภาษาหลายท่านลงความเห็นว่า การนำเกมเข้ามาใช้ในการสอนภาษาจะทำให้เกิดความสนุกสนาน และการเรียนที่สนุกสนาน จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้น เกมสามารถใช้ได้ทั้งกับเด็กและผู้ใหญ่ถ้าเราจะระบุจุดประสงค์ในการเล่นแต่ละครั้งให้ชัดเจน จากงานวิจัยของ โรเบิร์ต แอลเลน ซัคเคอร์แมน (Zuckerman. 1975 : 6031 - 6032-A) ก็ปรากฏว่า นอกจากเกมจะเป็นเครื่องมือการสอนที่นำไปใช้สอนได้เหมือนกับเครื่องมือการสอนแบบอื่น ๆ แล้ว เกมยังช่วยส่งเสริมให้เกิดการอภิปรายด้วย ส่วน พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710-A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การละกตคำของนักเรียนระดับชั้นปีที่ 3 โดยกลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกม ส่วนกลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ปรากฏว่า กลุ่มทดลองมีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มควบคุม

สมพล ชูบุบชา (สมพล ชูบุบชา 2524 : 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทย ควดยการสอนแบบบรรยาย โดยใช้และไม่ใช้เกม และเพลงประกอบการสอนปรากฏว่านักเรียนที่เรียนแบบบรรยาย โดยใช้เกมและเพลงประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบบรรยาย โดยไม่ใช้เกม และเพลงประกอบ และเมื่อวัดความคงทนในการจำปรากฏว่า ในเนื้อหาเรื่อง วรรณยุกต์ คำเป็น คำตาย นักเรียนที่เรียนแบบบรรยาย โดยใช้เกมและเพลงประกอบ มีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบบรรยาย โดยไม่ใช้เกมและเพลงประกอบ ซึ่งก็สอดคล้องกับงานวิจัยของ บงกช ศุภชากา (บงกช ศุภชากา 2527 : 55 - 58) ที่เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน สรุปผลได้ว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนในวิชาภาษาอังกฤษนั้น นันทพร คชศิริพงศ์ (นันทพร คชศิริพงศ์ 2526 : 48) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยทำแบบฝึกหัดที่มี เกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทน ใน สัปดาห์แรกหลังการ เสร็จสิ้นการวิจัยสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยแบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

จากปัญหา ความคิดเห็น และผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น โดยเฉพาะในเรื่อง ที่ครูสอนภาษาอังกฤษยังยึดตัวครูเอง เป็นศูนย์กลางและยึดหนังสือแบบเรียนเป็นหลัก ในการสอน ทำให้รูปแบบการสอนของครูภาษาอังกฤษดำเนินไปตามขั้นตอนที่ประกอบด้วย การสอนให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาและทำแบบฝึกหัดที่มีอยู่ในแบบเรียนนั้น และแบบฝึกหัด ก็มักจะประกอบด้วย การตอบคำถามตามเนื้อเรื่อง การฝึกแต่งประโยคตามแนว (Cue) ที่กำหนดมาในหนังสือ ซึ่งนักเรียนไม่มีโอกาสที่เป็นธรรมชาติที่จะฝึกการใช้ภาษา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมมาเป็นแบบฝึกหัดในการใช้ภาษาแก่นักเรียนและเนื่องจากเกม เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ก่อให้เกิดความสนใจและความคงทนในการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึง สนใจที่จะทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความสนใจ และความคงทนทางการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกม และการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอน โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม และการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

3. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในช่วงเวลาที่ต่างกัน จากการที่ได้รับการสอน โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ทำให้เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนนำไปพิจารณาในการจัดกิจกรรมการเรียน

2. ทำให้ทราบถึงความแตกต่าง และความเหมาะสมของแบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและแบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนที่จะส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสนใจในการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอกองหลวง จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 จำนวน 10 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 360 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอกองหลวง จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 จำนวน 70 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) จากนักเรียน 10 ห้องเรียน โดยที่นักเรียนทั้ง 10 ห้อง มีการจัดนักเรียนแบบละครกัน

3. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง คือ เนื้อหาในหนังสือ Junior Active Context English Book II ที่กระทรวงศึกษาธิการอนุญาตให้ใช้เป็นหนังสือแบบเรียน วิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) โดยพิจารณาตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา เนื้อหาที่จะใช้ทดลองอยู่ในบทเรียนที่ 3 - 5

4. ตัวแปรที่จะศึกษา

4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนที่ใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาจำแนกเป็น 2 แบบ คือ

4.1.1 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม

4.1.2 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

4.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

4.2.2 ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

4.2.3 ความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

4.3 ตัวแปรร่วม ได้แก่ พื้นฐานวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งได้จากคะแนนสอบปลายภาคเรียนวิชาหลัก 2 (อ 012) เมื่อปีการศึกษา 2528

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์กติกา ซึ่งสามารถเล่นได้คนเดียว สองคน หรือเป็นกลุ่ม เกมที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้แก่ เกมทางภาษาที่ไรสอนภาษาไค้ผลดีของ Julia Dobson เกมจากหนังสือ Language Teaching Game and Contests ของ W.D. Lee เกมของ Grace Scott ที่เสนอใน Mexico TESOL เกมที่ Donna Byrne และ Sholagh Rixon

รวมรวมไว้ในหนังสือ Communication Games และเกมที่ Janice Baruch และ Doris Weon รวมรวมไว้ในหนังสือ A Handbook of Communication Activities for Young Learners โดยที่ผู้วิจัยคัดแปลงและปรับปรุงให้เหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา บทที่ 3 ถึงบทที่ 5 ในหนังสือ Junior Active Context English Book II ซึ่งจะใช้ทดลอง

เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์กติกา โดยใช้ภาษาเป็นสื่อเพื่อฝึกทักษะการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ตามจุดประสงค์ การเรียนรู้วิชา หลักสูตร 3 (อ 013) ที่ผู้วิจัยใช้ทดลอง การคัดเลือกเกมต่าง ๆ ใช้หลักการคัดเลือกเกมการฝึกภาษาของ Gretchen E. Weed

2. การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม หมายถึง การสอนภาษาอังกฤษ ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีขั้นตอนดังนี้

- 2.1 ขั้นสร้างความสนใจหรือนำเข้าสู่บทเรียน ใช้เวลาประมาณ 5 นาที
 - 2.2 ขั้นเสนอบทเรียนใหม่โดยอธิบายศัพท์ ส่วนวน โครงสร้าง ใช้เวลาประมาณ 15 นาที
 - 2.3 ขั้นฝึก โดยใช้เกมทางภาษา โดยอธิบายกฎเกณฑ์กติกาในการเล่น เกม ทดลองเล่นเกมแล้วจึงแบ่งกลุ่มแข่งขันเกม ใช้เวลาประมาณ 20 นาที
 - 2.4 ขั้นสรุป ใช้เวลาประมาณ 10 นาที
- ขั้นตอนต่าง ๆ ในการใช้เกมนั้น ยึดหลักการของ W.B. Lee, Gretchen E. Weed และ Stephen Mark Silvers ซึ่งสอดคล้องกันคือ ก่อนที่นักเรียนจะฝึกภาษาด้วยเกมจะต้องเรียนรู้คำศัพท์ และโครงสร้างที่จำเป็นจะต้องใช้เสียก่อน หลังจากเล่นเกมแล้วจะต้องมีการสรุปอีกครั้งหนึ่ง

3. การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน หมายถึง การสอนภาษาอังกฤษตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ขั้นสร้างความสนใจหรือนำเข้าสู่บทเรียน ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

3.2 ขั้นเสนอบทเรียนใหม่ โดยอธิบายศัพท์ ส่วนวน โครงสร้าง ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

3.3 ขั้นนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมในบทเรียนใหม่ และทำแบบฝึกหัด ซึ่งแบบฝึกหัดเหล่านี้อยู่ในหนังสือ Junior Active Context English Book II Workbook Junior Active Context English Book II และ Formative and Summative Test for Junior Active Context English Book II ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

3.4 ขั้นสรุป ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

ขั้นตอนในการสอนดังกล่าวศึกษาจากคู่มือครู ประกอบกับแผนการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของหนังสือ Junior Active Context English Book II

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ซึ่งวัดได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ ค13) จากเนื้อหาในบทที่ 3 ถึงบทที่ 5 หนังสือ Junior Active Context English Book II ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

5. ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจ และมีแนวโน้มที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง เช่น แสดงความพอใจ เติบโตที่จะเรียนภาษาอังกฤษ ติดตาม และรับฟังบทเรียนได้ตลอดเวลา

ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษนี้วัดได้จากคะแนนการตอบแบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

6. ความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ หมายถึง ปริมาณความรู้ในการเรียนภาษาอังกฤษที่นักเรียนยังสามารถระลึกได้ ภายหลังจากจบบทเรียนไปแล้ว 1 และ 2 สัปดาห์

แสดงออกมาโดยการทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และวัดออกมาในรูปคะแนนที่ได้จากการเปรียบเทียบระหว่างผลการทดสอบหลัง เสร็จสิ้น การทดลองสอนทันทีกับการทดสอบหลังจากการทิ้งช่วงการสอบหลัง เสร็จสิ้นการ สอน 1 และ 2 สัปดาห์ โดยใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษฉบับเดิม

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานและแนวทางในการวิจัยดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับเกม
 - 1.1 ความหมายของ เกม
 - 1.2 ทฤษฎีของ เกมในการสอน
 - 1.3 ประเภทของ เกมจำแนกตามลักษณะการเล่น
 - 1.4 จุดประสงค์ในการใช้ เกมประกอบการสอน
 - 1.5 ประโยชน์ของการใช้ เกมประกอบการสอน
 - 1.6 ประเภทของ เกมในการสอนภาษา
 - 1.7 จุดประสงค์ในการใช้ เกมสอนภาษา
 - 1.8 ความสำคัญและประโยชน์ของ เกมในการสอนภาษา
 - 1.9 หลักในการเลือกเกมในการฝึกภาษา
 - 1.10 การจัดกลุ่มในการเล่น เกม
 - 1.11 การให้คะแนนเมื่อมีการแข่งขันเกม
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ เกมประกอบการสอน
 - 2.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้ เกมประกอบการสอน
 - 2.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้ เกมประกอบการสอน
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. ความหมายของเกม

ตามความหมายในสารานุกรมนิวสแตนดาร์ด (New Standard Encyclopedia, 1969 : 8 - 21) เกม คือ กิจกรรมการแข่งขันที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา ซึ่งมีทั้งเกมเงียบ (Quiet games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active games) เกมมีทั้งที่เล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม เกมบางเกมอาจกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็อาจฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

พิศนา แชนมณี (พิศนา แชนมณี 2522 : 201) กล่าวว่า เกม เป็น วิธีการวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจ ทำอย่างใดอย่างหนึ่งในอันที่จะให้มีผลออกมาในรูปการแพ้ - ชนะ วิธีการแบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

กิ๊บส์ (Byrne and Bixoh, 1981 : VIII citing Gibbs, n.d.) ให้ความหมายว่า เกม คือ กิจกรรมที่ดำเนินไปด้วยความร่วมมือการใช้ความคิดตัดสินใจ เพื่อการแข่งขัน พยายามที่จะให้ประสบความสำเร็จ โดยมีกฎเกณฑ์และวัตถุประสงค์

2. ทฤษฎีของเกมในการสอน

บูคอค (สมพล ชูปยุธา 2524 : 27 - 28 อ้างอิงมาจาก Boocock, 1974 : 107 - 108) ได้เสนอทฤษฎีของเกมในการสอน (Theory of instructional gaming) ว่า

1. เกมมีอำนาจจูงใจให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียนหลักสูตรในการเรียนการสอนของโรงเรียนส่วนใหญ่ เน้นที่การถ่ายทอดเนื้อหาแก่นักเรียนเป็นการมองข้ามส่วนที่สำคัญที่สุดในการเรียนการสอน คือ ไม่ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อ

จุดหมายของการเรียน เกมเป็นสิ่งดึงดูดใจอันเป็นสากล การเล่นเกมของนักเรียนก่อให้เกิดเจตคติที่ดีอันจะเป็นผลให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นในตัวนักเรียนเอง

2. เกมก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีในการเรียนการสอน เกมทำให้นักเรียนเกิดความกระฉับกระเฉง เกมช่วยสอนวินัยในตนเอง คือ ทุกคนต้องเคารพกฎเกณฑ์ในการเล่น เป็นการฝึกตนเองอย่างมีเหตุผล คือ รู้ว่าตนเองแพ้หรือชนะเพราะการกระทำของตนเอง รูปแบบของเกมที่แข่งขันมีผลต่อสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนด้วย นักเรียนที่ได้รับรางวัลคนเดียวไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดช่องว่างกับเพื่อนร่วมห้องเท่านั้น แต่จะเป็นการลงโทษเพื่อนร่วมกลุ่มด้วย การแข่งขันเกมโดยให้รางวัลทั้งเฉพาะบุคคล และเป็นกลุ่มจะทำให้ผู้เล่นเกมที่มีความสามารถเฉพาะตัวช่วยให้เพื่อนร่วมทีมได้รับรางวัลเหมือนกับที่ตนได้รับ เกมช่วยเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูกับนักเรียนด้วย โดยครูไม่ต้องแสดงบทบาทเป็นผู้เคร่งครัดระเบียบวินัย เป็นผู้ตัดสินการทำงานของนักเรียน และเป็นผู้ให้รางวัลและการลงโทษ อันก่อให้เกิดความเป็นแบบแผนความห่างเหินและความไม่ไว้วางใจกันในสัมพันธภาพระหว่างครูกับนักเรียน

3. เกมช่วยเชื่อมโลกภายนอกกับโลกภายในโรงเรียน เพราะว่าเกมเป็นรูปแบบของความจริง นักวิเคราะห์หลายคนได้ตั้งข้อสังเกตที่จะใช้เกมเป็นสื่อจูงใจกำหนดบทบาท และพฤติกรรมอันเหมาะสมกับการรวมกลุ่ม นักวิเคราะห์เหล่านั้นได้สรุปความเห็นว่าเป็นการเปล่าประโยชน์ที่จะบรรจุเกมลงในชั่วโมงเรียน ตรงกันข้ามเด็กได้ทราบหน้าที่ทางสังคม และเป็นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของเด็กด้วย

3.1 ประเภทของเกมจำแนกตามลักษณะการเล่น

ลัคคาวัลย์ กัมพูสุวรรณ (ลัคคาวัลย์ กัมพูสุวรรณ 2522 :

9 - 10) กล่าวว่า ถ้าจะจำแนกเกมตามลักษณะการเล่นจะแบ่งได้ดังนี้

1. Instructional games คือ กิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่มีกติกากำหนดไว้แน่นอน ประเมินผลความสำเร็จจากกติกา Instructional game สามารถใช้สอน Concept หลักความจริง ทักษะ และเจตคติให้กับผู้เรียน

2. Simulation game คือ กิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่มีกติกา และเป็นการเล่นเลียนแบบสถานการณ์ ที่เกิดในชีวิตประจำวัน อาจเรียกว่าเกมสถานการณ์ จำลอง ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องแสดงบทบาท (Role play) เช่นเดียวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

ซูซาน ไอแซค (เกสินี โชติกเสถียร 2523 : 69 อ้างอิงมาจาก Susan Isaac. n.d.) นักจิตวิทยา กล่าวว่า ของเล่นเพื่อการศึกษา ทำให้เด็กรู้จักขอบเขตชีวิต และพฤติกรรมที่แท้จริงของคน ช่วยให้เด็กก้าวจากโลกของ ความฝันมาสู่ความจริง ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ ทักษะและความรู้ โดยเฉพาะทาง คำนวณภาษา

ส่วน สุธงส์ ส้ารวม ฉิมพะเนาว์ (สุธงส์ ส้ารวม ฉิมพะเนาว์ 2520 : 5) ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นมีบทบาทต่อการพัฒนาการของมนุษย์ ทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

สำหรับ กิลแมน (ปราโมทย์ จันทร์เรือง 2526 : 20 อ้างอิงมาจาก Gilman. 1976 : 657 - 661) ได้ให้คำอธิบายว่า เกมเป็น กิจกรรมหนึ่งที่จะนำมาใช้ประโยชน์ในห้องเรียน ลักษณะสำคัญของเกมมี 3 ประการ คือ

1. เกมพัฒนาการ (Development) เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่น ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ
2. เกมยุทธวิธี (Strategy) จะเป็นการทำให้ผู้เล่นสร้าง แผนการณ์ขึ้นเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์โดยเฉพาะ
3. เกมเสริมแรง (Reinforcement) จะเป็นเกมที่วางแผน เพื่อช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ความจริง ที่เป็นพื้นฐานและฝึกความชำนาญ เพื่อให้มีความ สามารถนำส่งกับเรื่องนั้น ๆ ไปใช้ได้

4. จุดประสงค์ในการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้งจะต้องทราบจุดมุ่งหมายในการใช้เกม เสียก่อน ซึ่ง เบญจา แสงมะลิ (เบญจา แสงมะลิ 2522 : 14) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าเพิ่มขึ้นในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจน

ฝึกการใช้กล้ามเนื้อและสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ
5. ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน

แกรมบ์ และคนอื่นๆ (Grambs and others. 1970 : 251) ได้ให้เหตุผลของการใช้เกมประกอบการสอนว่า มีประโยชน์เพราะ

1. เกมทำให้สภาพจำเจของห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสภาพสนุกสนาน
2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่
3. เกมจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมาในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่

ต้องการฝึก

4. เกมช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน
5. เกมสนุก

เกอร์แลค และเอลีย์ (Gerlach and Ely. 1971 : 341) ได้ให้ความเห็นว่า การใช้เกมและการเล่นเกมประกอบการสอนทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่เหมือนชีวิตจริง นักเรียนได้มีความสัมพันธ์กับผู้อื่น และได้แสดงออก นอกจากเกมช่วยพัฒนาสมรรถภาพทางสังคมได้มากกว่าการรับความรู้แล้ว เกมยังมีประโยชน์อย่างอื่น คือ

1. นักเรียนจะมีความพยายามแก้ปัญหาที่ตนเองเกี่ยวข้องอยู่
2. ขณะที่นักเรียนเกิดความคิดที่จะนำไปสู่ความคิดรวบยอด นักเรียนจะเกิดความเข้าใจและเกิดความพอใจ
3. นักเรียนได้รับสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงมากกว่าการเรียนรูแบบอื่น ๆ (ยกเว้นการได้รับประสบการณ์ตรง)

4. อุปกรณ์วัสดุทัศนศึกษาหลายอย่างอาจใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อมที่คล้ายสภาพจริงได้

5. นักเรียนเกิดความสนใจอย่างมากในการได้เข้ามีส่วนร่วมในเกมนั้น ๆ เกมมีคุณค่าในการใช้ประกอบการสอนนั้น คอเรน และวิลเลียม (Doren and William. 1972 : 31) กล่าวไว้ดังนี้

1. เกมช่วยให้ขอบเขตการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์เชิงจิตพิสัย (Affective domain) ด้วย โดยให้นักเรียนได้มีการปะทะสัมพันธ์กันอย่างมีจุดหมาย
2. ลักษณะที่เหมือนจริงและสัมพันธ์กันของเกมจูงใจให้นักเรียนอยากเรียน
3. เกมสามารถใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน ซึ่งมีนักเรียนที่มีระดับความสามารถต่าง ๆ กันได้

4. ในการเล่นเกมนักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้เรียนรู้จากกันและกัน และช่วยเหลือกันในการสร้างความคิด

5. เกมยังใช้ในการทบทวนความจำได้ด้วย

อัจฉรา ชีวพันธ์ (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2523 : 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา
3. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละคนออกมา
4. ช่วยในการประเมินผลการเรียน
5. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน

6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน
7. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้
10. ใช้เป็นกิจกรรมในชั้นนำเข้าสู่บทเรียนชั้นสอน และชั้นสรุป
6. ประเภทของเกมในการสอนภาษา

บาร์ง โครตัน (บาร์ง โครตัน 2524 : 148) เสนอว่า เราอาจจะแบ่งเกมในการสอนภาษาเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. **Passive games** หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากมายนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องเสี่ยงสิ่งใด

2. **Active games** หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่านักเรียนอาจจะต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง

สังเวียน สฤทธิกุล (สังเวียน สฤทธิกุล 2521 : 315) ได้แยกประเภทเกมที่ใช้สอนภาษาอังกฤษไว้ คือ

1. **Number games** เป็นเกมเกี่ยวกับฝึกนับตัวเลข ตัวเลขและจำนวน
2. **Spelling games** เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำฝึกสอนคำศัพท์หรือเรียงตัวอักษรภาษาอังกฤษ
3. **Vocabulary games** เป็นเกมฝึกศัพท์และออกเสียงคำศัพท์
4. **Structure practice games** ฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. **Pronunciation games** ฝึกออกเสียงคำ
6. **Rhyming games** เป็นการฝึกออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. **Miscellaneous games** เป็นเกมฝึกผสมผสานกันหลายประเภท ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของนักเรียน

ส่วน กาสเซอร์ และวอลด์แมน นั้น (Gasser and Waldman, 1979 : 54) แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. เกมฝึกไวยากรณ์
2. เกมฝึกการฟังเข้าใจ
3. เกมฝึกคำศัพท์
4. เกมฝึกทักษะการสื่อสาร
7. จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษา

วีค (Weed, 1975 : 303 - 304) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมเพื่อสอนภาษาว่า

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ
- เช่น เกม "Simon Says"
2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน จะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียน ภาษาอังกฤษและเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนยังอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย
3. เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจะได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม
4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษา
- ได้ดี
8. ความสำคัญและประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา

สมพล ฐปัญญา (สมพล ฐปัญญา 2524 : 22 - 23) ได้สรุปว่าเกมการสอนภาษามีความสำคัญและประโยชน์ดังนี้

1. เกิดขอบการแข่งขัน ครูจึงควรใช้วิธีการแข่งขันมาช่วยในการสอน
2. เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน

3. เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการ เรียนรู้ภาษาได้ดี
4. เกมทำให้การเรียนคำเนินไปอย่างรวดเร็ว
5. เกมช่วยผ่อนคลายความเคร่งเครียดในการเรียน
6. เกมช่วยให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน
7. เกมสร้างพัฒนาการทางร่างกายแก่เด็ก
8. เกมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีแก่เด็ก ให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความรับผิดชอบ และรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
9. เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษา
10. เกมเปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่
11. เกมช่วยให้ครูมองเห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน อันจะเป็นประโยชน์แก่การสอนของครูต่อไป

ฮอลโลเวล และเดวิส (Hollowell and Davis. 1977 : 3 - 4)

ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการใช้สอนภาษาว่า

1. เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้
2. เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน
3. เกมเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจและแก้ปัญหา
4. เกมให้ผลหรือข้อมูลย้อนกลับทันที จากการแข่งขัน แพ้ - ชนะ
5. เกมช่วยลดความผิดพลาด โดยที่นักเรียนมีอิสระมากกว่าปกติ นักเรียนไม่วิตกกังวล กลัวการกาเครื่องหมายผิด หรือตรวจแก้ด้วยหมึกแดงของครู
6. เกมส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเป็นอีกแบบหนึ่งในการเรียนรู้สังคม อย่างไรก็ตาม ทั้ง ฮอลโลเวล และเดวิส ก็ได้ให้ข้อคิดในการใช้เกมว่า อาจจะมีผลเสียได้ดังนี้

1. เกมนั้นสนุกจนเกินขอบเขต จะทำให้เสียการปกครองชั้น และในชั่วโมงที่ต้องให้นักเรียนฝึกอ่าน เขียน ตามวิธีที่เคยดำเนินการมา นักเรียนจะรู้สึกเบื่อหน่าย เพราะอยากเล่นเกม ครูต้องชี้แจงในเรื่องนี้ด้วย

2. เกมนั้นบดเบือนจากสภาพความเป็นจริงในสังคม
3. เกมนั้นอาจส่งเสริมความคิด เจตคติผิด ๆ เช่น การแข่งขันอย่าง

เอาจริงเอาจัง

9. หลักในการเลือกเกมในการฝึกภาษา

วีต (Weed. 1975 : 304 - 305) ได้ให้หลักการในการที่จะใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ไว้ดังนี้

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้น ๆ เป็นอันดับแรก ว่าเราจะใช้สอนอะไร
2. พิจารณาสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม ว่าจำเป็นจะต้องใช้ที่ว่างมากน้อยเพียงใด เพราะในการเล่นเกมนั้นจะต้องมีการเคลื่อนไหว
3. พิจารณาดังจำนวนนักเรียนที่จะใช้
ถ้าใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่หรือเล่นเป็นทีม
4. พิจารณาว่าเกมนั้นเป็นการแข่งขันรายบุคคล
5. อายุหรือวัยของนักเรียน เกมที่ใช้ เหมาะสมที่เรากำลังสอนหรือเปล่า
6. ควรเล่นเกมตอนท้ายชั่วโมง เพราะถ้าเล่นตอนต้นชั่วโมงจะทำให้ทำให้นักเรียนกลับมาเป็นระเบียบเพื่อที่จะเรียนต่อไปอีก
7. ควรเลือกใจเกมหลาย ๆ แบบ
8. ควรมีการกะเวลาในการเล่นว่าในเกม ๆ หนึ่งจะใช้เวลาประมาณเท่าไร
9. ครูต้องมีการเตรียมตัวหรือวางแผนในการเล่นเกมที่ให้
10. พิจารณาว่า ควรจะให้รางวัลหรือไม่ในการเล่นเกมนั้น
11. ครูควรสะสมหนังสือเกมต่าง ๆ เพื่อจะได้มีเกมลักษณะต่าง ๆ ที่จะเลือกมาใช้ได้ตามความเหมาะสม
12. อาจดัดแปลงเกมต่าง ๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

คอปสัน (ดูโร พงษ์ทองเจริญ 2519 : 146 อ้างอิงมาจาก Dobson, 1975) ก็ได้ให้หลักการในการเลือกเกมไว้เช่นกัน โดยให้ข้อควรพิจารณาว่าเกมที่ใช้สอนภาษาควรมีลักษณะดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมล่วงหน้า
2. เล่นง่าย แต่ส่งเสริมความเฉลียวฉลาดของนักเรียน
3. สั้น เล่นจบภายในเวลา 1 ชั่วโมง
4. นักเรียนสนุกกับการเล่นแต่ไม่เสียการปกครองและควบคุมชั้น
5. ไม่ต้องเสียเวลาในการตรวจแก้ไขภายหลัง

ในการเตรียมตัวก่อนเล่นเกม คอปสัน (Byrne, 1981 : 155 - 157 citing Dobson, 1974) ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. ก่อนจะเล่นเกมควรเล่าวิธีการให้นักเรียนฟังถึงวิธีการเล่น ให้นักเรียนได้ออกความเห็นว่าจะอยากเล่นเกมไหน ๆ หรือไม่
2. หาเกมที่นักเรียนส่วนใหญ่ทั้งชั้นรวมกันเล่นได้ ถ้าชั้นใหญ่มาก อาจแบ่งกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ดู หรือแบ่งเล่นเป็นกลุ่ม
3. ต้องพิจารณาถึงความยากง่าย พอที่กลุ่มของนักเรียนจะเล่นได้
4. อย่าเล่นเกมตอนต้นชั่วโมง เก็บไว้เล่นตอนกลางหรือท้ายชั่วโมง
5. อธิบายการเล่นอย่างละเอียด
6. ครูควรเป็นหัวหน้าการเล่นเสมอ หรืออาจเป็นกรรมการก็ได้
7. เล่นตามกฎอย่างเคร่งครัด
8. สิ่งให้เด็กระลึกอยู่เสมอตลอดเวลาว่าตนกำลังเรียนจากการเล่น ไม่ใช่เล่นอย่างเดียวจะต้องฝึกภาษาไปด้วย
9. ถ้ามีการแข่งขันเป็นทีม ต้องแบ่งให้ทุกกลุ่มมีนักเรียนเก่ง อ่อน จำนวนเท่ากัน
10. เกมนั้นควรใช้เวลาเตรียมการไม่มากนัก

11. สังเกตปฏิกริยาโต้ตอบของนักเรียนต่อเกมนั้น ๆ พยายามทำให้นักเรียนที่อายุก่อเกิดความภูมิใจ และคอยกระตุ้นทุกคนให้ตื่นตัวอยู่เสมอ

12. ถ้าเกมที่กำลังเล่นอยู่ไม่ประสบผลสำเร็จอาจจะเปลี่ยนเกมได้

13. หยุดเล่นเกมทันทีเมื่อนักเรียนเบื่อและเหนื่อยแล้ว

บัมพาส (Wood. 1975 citing Rumpass. 1963 : 143) ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับ เกมที่ใช้ในการสอนภาษาว่า

1. เกมนั้นควรมีความฉับไวเพื่อที่ว่่านักเรียนจะได้ไม่เบื่อ

2. เกมนั้นควรมีลักษณะที่น่าตื่นเต้นหรือเป็นการแข่งขัน

3. เกมนั้นจะต้องได้รับการตอบสนองจากนักเรียนส่วนใหญ่

4. เกมนั้นควรจะง่ายพอที่จะใช้เวลาไม่มากนักในการอธิบายวิธีเล่น และให้คะแนน

5. เกมนั้นจะต้องสนองจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงนั้น ๆ

6. เกมนั้นควรทำให้เกิดแรงจูงใจ และความสนใจ

ส่วน เฟลมมิง (Wood. 1975 citing Fleming. 1963 : 231 - 232) ได้ให้ข้อคิดที่ครูควรคำนึงถึงในการที่จะนำเกมเข้าไปใช้ในการสอนว่า

1. ครูควรมีความรู้ความสามารถ การจัดระบบ เทคนิคต่าง ๆ และกฎของเกมที่จะเล่นเป็นอย่างดี

2. ครูควรมีความกระตือรือร้น และเจตคติที่ดี ว่าเรื่อง

3. ครูควรสามารถควบคุมสถานการณ์ของเกมได้อย่างดี

4. ครูควรให้ความยุติธรรมแก่เด็กทุกคนในการเล่น

5. กฎในการเล่นเกมนั้น ๆ ไม่ควรเปลี่ยนแปลงไปจากข้อตกลงในตอนแรก

6. ก่อนที่จะแข่งขันเอาคะแนนจริง ๆ ควรมีการทดลองเล่นเกมก่อน

7. เด็กที่มีความสามารถเท่า ๆ กัน ควรแยกอยู่ในกลุ่มต่าง ๆ กัน

8. ครูไม่ควรเสียเวลากับการพิจารณาตรองคำตอบที่นักเรียนตอบจนเกินไป

9. เมื่อนักเรียนแสดงอาการเหนื่อยล้าในการเล่น เกม ครูอาจจะให้คะแนนเป็นสองเท่าเมื่อตอบถูก แต่ก็ต้องตามความพอใจของนักเรียนด้วย ทั้งนี้เพื่อให้เกมบรรลุจุดประสงค์

10. เกมนั้นควรมีลักษณะที่ทำให้นักเรียนตั้งใจ จนถึงแม้เวลาเลิกเล่นแล้ว นักเรียนยังเรียกร้องที่จะเล่นอีก

11. นักเรียนที่ไม่เต็มใจจะเล่นเกม ครูไม่ควรไปกะชั้นกะยอหรือบังคับ

12. ครูควรหลีกเลี่ยงการใช้เกมประเภทที่ยากเกินความสามารถที่นักเรียนจะมีส่วนร่วม

13. ครูควรเปลี่ยนแปลงเกมที่จะใช้เล่นเสมอ ๆ ไม่นำเกมใดเกมหนึ่งมาเล่นอยู่ซ้ำซาก

สำหรับ อโนนิมัส (สุจินต์ เลี้ยงจตุรรัตน์ 2521 : 12 - 13 อ้างอิงมาจาก Anonymous. 1975 : 23) กล่าวถึงข้อคำนึงในการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ควรเลือกเกมอย่างระมัดระวัง ให้เหมาะสมกับความสนใจ ตามวัย และเพศของผู้เรียน

2. ควรเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นของเกมไว้อย่างพอ

3. กฎกติกาและกฎเกณฑ์ของการเล่นควรชัดเจน ง่าย และกระชับรัดกุม

4. ควรมีการอธิบายหรือสาธิตเพิ่มเติม ถ้านักเรียนต้องการรายละเอียดเพิ่มเติม

5. ขณะเริ่มเล่นเกมครูควรให้คำแนะนำแก่เด็กน้อยที่สุด

6. ควรใช้เกมในขณะที่นักเรียนมีความสนใจในเกมนั้น ๆ

10. การจัดกลุ่มในการเล่น

ลี (Lee. 1979 : 4-7) ได้เสนอแนะวิธีการจัดกลุ่มในการเล่นไว้ว่า ไม่จำเป็นที่จะต้องจัดกลุ่มใหม่ ทุกครั้งที่เล่นเกม เพราะจะทำให้เสียเวลา อาจจัดให้นักเรียนอยู่กลุ่มเดียวกันตลอดไปโดยไม่สลับกลุ่มเลยก็ได้ การเปลี่ยนกลุ่มบ่อย ๆ อาจ

ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจในความไม่คุ้นเคยกับเพื่อนกลุ่มใหม่ แต่การจัดกลุ่มใหม่ อาจจะทำได้ในกรณีที่สมาชิกขาดหายไป และจะทำให้กลุ่มหนึ่งค้อยกว่าอีกกลุ่มหนึ่งถ้าให้คะแนน เพราะการแบ่งกลุ่มควรให้ความสามารถของนักเรียนกระจายไปเท่า ๆ กัน

ควรมีการตั้งชื่อกลุ่มหรือทีม เด็กเล็ก ๆ อาจจะชอบ ชื่อแตกต่าง ๆ ในขณะที่เด็กโตอาจชอบชื่อสัตว์ใหญ่ เช่น เสือ สิงโต หรือจะตั้งชื่อเป็นสีต่าง ๆ หรือเป็นชื่อสถานที่สำคัญก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพการณ์และวัยของผู้เรียน

อย่างไรก็ตามชื่อกลุ่มที่เป็นที่นิยมกันทั่วไป มักเป็นตัวอักษร "A" "B" "C"

ฯลฯ

ถ้าหากมีการแข่งขันกัน ระหว่างทีมครูควรดูความสามารถของนักเรียนในแต่ละทีมไม่ให้แตกต่างกัน สมาชิกในแต่ละทีมควรมีทั้งนักเรียนเก่งและไม่เก่งปนกัน

ในชั้นเรียนที่มีจำนวนนักเรียน 30 คน อาจแบ่งเป็น 2 ทีม และในแต่ละทีมอาจจะแบ่งเป็นกลุ่มย่อยได้ 3 กลุ่ม การจัดนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ จะช่วยให้นักเรียนเกิด ความสนุกสนานและเป็นหนทางที่จะได้ฝึกภาษา ในแต่ละกลุ่มย่อยควรมีจำนวน 4 - 5 คน

การจัดห้องเรียนควรจะต้องให้ครูสามารถเดินดูนักเรียนได้ทุกกลุ่มอย่างสะดวก รวดเร็ว และถ้านักเรียนในชั้นมีมาก ห้องเรียนคับแคบ ไม่สะดวกต่อการเคลื่อนย้าย เครื่องใช้ภายในห้องเรียน เพื่อเล่นเกม ก็อาจจะไปใช้สถานที่นอกห้องเรียน เช่น ใต้ต้นไม้

อย่างไรก็ตาม ถ้าจำนวนนักเรียนมีมาก และจะต้องใช้ห้องเรียนนั้น ในการแบ่งทีมอาจแบ่งเป็น 2 ทีม โดยแบ่งครึ่งเป็นทีมทางซ้ายมือและทีมทางขวามือของครู หรือแบ่งเป็น 3 ทีม ก็ได้คือ ทีมทางซ้ายมือ ทางขวามือ และตรงกลาง ระหว่าง 2 ทีม นั้น

ต่อไปนี้เป็น การแสดงการแบ่งกลุ่มนักเรียนในชั้นมีจำนวน 36 คน ซึ่งนั่งเรียงกันเป็นแถว ๆ โดยแบ่งเป็น 2 ทีม คือ ทีม "A" และทีม "B" ดังภาพ จะช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมคู่ โดยหันหน้าไปหาเพื่อนที่อยู่คนละทีมข้าง ๆ ได้ สามารถพลิกโต๊ะไปข้างหน้า หรือให้ชิดกัน และถ้าต้องการรวมกลุ่มเดียวกัน เพื่อทำกิจกรรมใด คนที่นั่งแถวที่ 1 และแถวที่ 6 ก็เปลี่ยนที่นั่งกันได้ ทำให้การจัดทีมไม่ยุ่งยากมาก

ถ้าจัด 3 ทีม และต้องการจะให้ทีมเดียวกันอยู่ด้วยกัน ก็ให้นักเรียนในแถวที่ 2 และแถวที่ 4 กับนักเรียนแถวที่ 3 และแถวที่ 5 เปลี่ยนที่นั่งกัน

1	2	3	4	5	6
A	B	C	A	B	C
A	B	C	A	B	C
A	B	C	A	B	C
A	B	C	A	B	C
A	B	C	A	B	C
A	B	C	A	B	C

ภาพประกอบ 1 แสดงการจัดทีมเพื่อเล่นเกมเมื่อนักเรียนในชั้นมีจำนวน 36 คน

ถ้าห้องเรียนมีนักเรียนจำนวน 48 คน อาจแบ่งได้เป็น 4 ทีม

	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10
1	A A	B B	B B	C C	D D
2	A A	B B	B B	C C	D D
3	A A	B B	B B	C C	D D
4	A A	C C	C C	C C	D D
5	A A	A A	- -	D D	D D

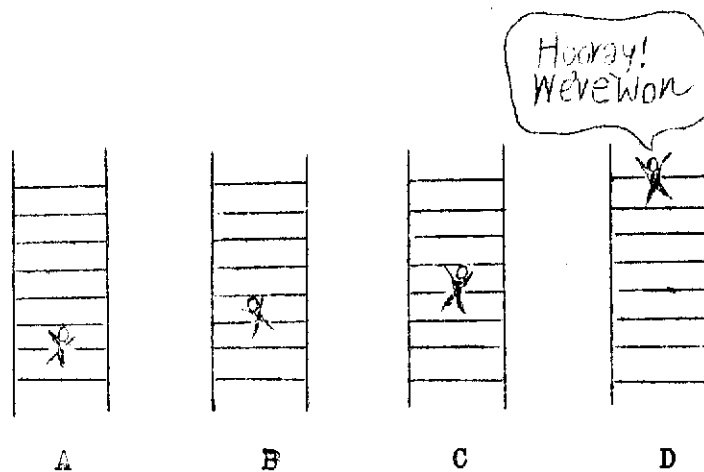
ภาพประกอบ 2 แสดงการจัดทีมเพื่อเล่นเกมเมื่อนักเรียนในชั้นมีจำนวน 48 คน

ในการจัดกลุ่มเล่นเกม นักเรียนจะสามารถใช้ภาษาได้ดี ถ้าได้เคลื่อนไหวและใช้ภาษาไปด้วยโต๊ะเรียนควรจะเคลื่อนย้ายได้ง่าย และไม่ควรมีทีมหนึ่งทีมใดอยู่หลังห้องเสมอไป

11. การให้คะแนนเมื่อมีการแข่งขันเกม

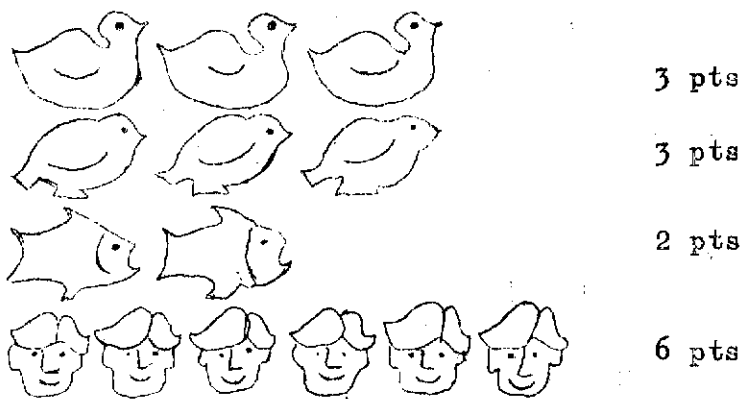
โดยหลักจิตวิทยา เชื่อว่า การให้คะแนนเมื่อกลุ่มหรือผู้แข่งขันทำสำเร็จถูกต้อง ดีกว่าการติชมหรือหักคะแนนเมื่อทำไม่สำเร็จหรือตอบผิด

การให้คะแนนเมื่อทำถูกต้องอาจทำดังภาพแสดงข้างล่างนี้ ซึ่งเป็นการแข่งขัน ระหว่าง 4 ทีม ถ้าทีมใดตอบถูกก็จะเลื่อนที่กตาไต่บันไดขึ้นไป



ภาพประกอบ 3 แสดงการให้คะแนนในการแข่งขันระหว่างทีม

การให้คะแนนอาจจะให้เป็นรูปภาพคนหรือสัตว์ จะทำให้นักเรียนสนใจมากขึ้น



ภาพประกอบ 4 แสดงการให้คะแนนในการแข่งขันระหว่างทีม

นอกจากนี้ในการเล่นเกมนั้น (Lee, 1978 : 10 - 11) ยังให้คำแนะนำไว้ว่า

1. ในขณะที่เล่นเกม ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้หยุดคิดสักนิดในบางครั้ง
2. ควรมีการทบทวน คำ หรือวลี บนกระดานก่อนการเล่นเกม ซึ่งคำหรือวลีเหล่านั้น นักเรียนจะต้องมีโอกาสใช้ในการเล่นแน่นอน
3. อาจให้นักเรียนในชั้นได้มีโอกาสเป็นผู้นำเกมบ้าง และครูอาจจะกระซิบบอกคนที่ไม่วางตัวเองควรจะพูดอะไร
4. ถ้ามีการให้นักเรียนยกมือ ตอบคำถาม ระวังอย่าเรียกชื่ักัน ครูควรสนใจนักเรียนให้ทั่วถึง พยายามกระตุ้นคนที่ขี้อายและเรียนช้า
5. พิจารณาว่าเกมที่ใช้นั้นสามารถนำไปใช้ได้หลังจากหมดชั่วโมงแล้วหรือไม่ ควรเลือกเกมที่สามารถจะนำไปเล่นกันเองอีก หลังจากหมดชั่วโมงแล้ว
6. เกมควรจะส่งเสริมให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในห้อง ภายในทีม หรือภายในกลุ่ม

สำหรับเกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้คัดเลือกมาจาก

1. การรวบรวมเกมในหนังสือ Language Teaching Games and contest ของ W.R. Lee ซึ่งมีจำนวน 145 เกม พร้อมทั้งคำแนะนำในการดัดแปลงเกมต่าง ๆ ให้เหมาะสมในการสอน
2. เกมที่เสนอไว้ในบทความเรื่อง Try one of My Games ของ Julie Dobson ซึ่งเกมเหล่านี้ เป็นเกมที่ผู้เขียนบทความได้ทดลองใช้สอนนักเรียนมาแล้ว
3. เอกสารของ Seameo Regional Language Centre ซึ่ง Janice Baruch และ Doris Woon ได้รวบรวมไว้จำนวน 50 เกม สำหรับสอนนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง
4. หนังสือ Communicative Games ของ British Council ซึ่งรวบรวมโดย Donn Byrne และ Shelagh Rixon จำนวน 24 เกม

ทั้งนี้ผู้วิจัยคัดเลือกมาจำนวน 12 เกม โดยคัดเลือกเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา
ในหนังสือ **Junior Active Context English Book II** บทที่ 3 - 5

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน

1. งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน

รัตนา นุชนบุญเลิศ (รัตนา นุชนบุญเลิศ 2525 : 27 - 28) ได้วิจัย
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้เกมประกอบการสอนวิชาคณิตศาสตร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน ในโรงเรียนวัดคาน้ำสำโรง
จังหวัดสมุทรปราการ โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม ๆ ละ 20 คน สอนโดยใช้เกม
แบบมีผู้ชี้แนะกับไม่มีผู้ชี้แนะ ส่วนกลุ่มควบคุมสอนตามปกติ ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทาง
การ เรียนจากการใช้เกมประกอบการ สอนแบบมีผู้ชี้แนะสูงกว่าการใช้เกมแบบไม่มีผู้ชี้แนะ
และการสอนตามปกติ แต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้เกมประกอบการ สอนแบบ
ไม่มีผู้ชี้แนะ ก็กับการสอนแบบปกติไม่แตกต่างกัน

ในปี 2526 ปราโมทย์ จันทร์เรือง (ปราโมทย์ จันทร์เรือง 2526 : 75)
ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการ สอนกับบทบาทสมมุติและการสอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์
ของ สสวท. ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียนจำนวน 90 คน โรงเรียนวัดศรีโฆหารามบุรีรัมย์
จังหวัดกาญจนบุรี ผลปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการ สอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
และทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่า กลุ่มที่ใช้บทบาทสมมุติและกลุ่มที่สอนตามคู่มือครู
คณิตศาสตร์ ของ สสวท.

สมพล ชูบุญชา (สมพล ชูบุญชา 2524 : 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบ
ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการ สอนแบบบรรยาย โดยใช้และไม่ใช้เกม
และเพลงประกอบการ สอนสรุปผลได้ว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาของกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีบรรยายกับ
กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีบรรยายโดยมีเกมและเพลงประกอบการ สอน ปรากฏว่า

1.1 ผลสัมฤทธิ์ในการเรียน หน่วยที่ 1 เรื่องไวยากรณ์ กับหน่วยที่ 4 เรื่องอักษรนำ อักษรควบ ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ยไม่มีความแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .01

1.2 ผลสัมฤทธิ์ในการเรียน หน่วยที่ 2 เรื่องวรรณยุกต์ กับหน่วยที่ 3 เรื่องคำเป็น คำตาย ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยเห็นว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม

2. ความคิดเห็นหรือความจำใจในเนื้อหาวิชาของกลุ่มควบคุมที่เรียนหลักภาษา ด้วยวิธีบรรยายกับกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีบรรยายโดยมีเกมและเพลงประกอบการสอน ภายหลังการเรียนแล้ว 2 สัปดาห์ ปรากฏว่า

2.1 คะแนนเฉลี่ย หน่วยที่ 1 เรื่องไวยากรณ์ กับหน่วยที่ 4 เรื่อง อักษรควบ-อักษรนำ ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

2.2 คะแนนเฉลี่ย หน่วยที่ 2 เรื่องวรรณยุกต์ กับหน่วยที่ 3 เรื่องคำเป็น คำตายของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .01 เมื่อพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของคะแนนความคิคนั้น กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ต่อมาในปี 2527 บงกช สุภษาคา (บงกช สุภษาคา 2527 : 56 - 59) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลปรากฏว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกม ประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่ใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกม

2. นักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงของกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอน และของกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเพศหญิงสูงกว่าเพศชาย

3. ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและ ไม่ใช้เกมประกอบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

4. ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนเพศชาย และเพศหญิงที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ เพศหญิงมีความคงทนในการจำสูงกว่าชาย

5. ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนเพศชายและเพศหญิง ที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ เพศหญิงมีความคงทนในการจำสูงกว่าชาย

สำหรับวิชาภาษาอังกฤษนั้น นันทพร กชศิริพงศ์ (นันทพร กชศิริพงศ์ 2526 : 48) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกม ประกอบกับนักเรียน จำนวน 60 คน ของโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ จังหวัด พระนครศรีอยุธยา ผลปรากฏว่า

1. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียน ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียน ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีความคงทนการเรียนรู้ คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษหลังการสอนเมื่อถึงช่วงไป 1 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษหลังการสอนเมื่อถึงช่วงไป 2 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน

จากการศึกษาทดลองว่าเกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนจะมีผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และสังคมเกี่ยวกับตนเองหรือไม่ ออร์คัต (Orcutt. 1972 : 147-A) โดยการสอนภาษาแก่นักเรียนชั้นอนุบาล โรงเรียนในเมือง จำนวน 162 คน สอนวันละ 30 นาทีทุกวัน เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยการแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 นักเรียนเลือกเกมที่จะเล่นเอง กลุ่มที่ 2 ครูเป็นผู้เลือกเกมให้ กลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ การสอนครั้งนี้ ใช้ชุดการสอนที่ แลสซาร์ จี คอทกิน (Lassar G. Dotkin) สร้างขึ้น ส่วนแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถ คือ Illinois Test of Psycholinguistic Ability (ITPA) Self - Social Constructs Test (SSCT) ของ ลอง และเฮนเดอร์สัน (Long and Henderson) และ Behavioral Maturity Scale (BMS) ของ คิม แอนเดอร์สัน และบาสฮอว์ (Kim, Anderson and Bashaw) ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่เลือกเกมเล่นเองสามารถใช้ภาษาได้ดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้ นักเรียนที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้ง 2 กลุ่ม มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ และนักเรียนกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกันกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบในการทำแบบทดสอบทุกชนิด

ในปี ค.ศ. 1975 ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเนือย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) เป็นสื่อในการเรียนการสอน ศึกษาแก่นักเรียนชาย 146 คน และ

นักเรียนหญิง 128 คน โดยที่กลุ่มที่เรียนด้วยเกมการเคลื่อนไหว จะเป็นการเล่นเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มที่เรียนด้วยเกมเนื้อเยื่อ จะเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกลุ่มที่เรียนตามปกติจะทำแบบฝึกหัดลงสมุด ผลปรากฏดังนี้

1. กลุ่มที่เล่นเกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าอีก 2 กลุ่ม
2. กลุ่มที่เล่นเกมเนื้อเยื่อมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ทำกิจกรรมปกติ
3. นักเรียนหญิงที่เล่นเกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนหญิงที่เล่นเกมเนื้อเยื่อ

เกมเนื้อเยื่อ

4. นักเรียนหญิงที่เล่นเกมเนื้อเยื่อ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ที่ทำกิจกรรมปกติ

5. นักเรียนชายที่เล่นเกมเคลื่อนไหว

นักเรียนชายที่เล่นเกมเนื้อเยื่อ

6. นักเรียนชายที่เล่นเกมเนื้อเยื่อมีผล

ที่ทำกิจกรรมปกติ

7. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชายและหญิง ภายใต

โรเบิร์ต แอลเลน ซัคเคอร์แมน (Zuckerman, 1975 : 6031 - 6032)

ได้วิจัยพบว่า เกมเป็นเครื่องมือที่จะนำไปใช้ในการสอนได้เหมือนกับเครื่องมือการสอนอื่น ๆ เกมใช้ง่ายและผู้เล่นสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนช่วยให้เกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์และช่วยจูงใจในการอภิปราย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ

ความหมายของความสนใจ

ตามความคิดของ จอห์น คิวอี้ (ปราณี บัญจาตะ 36 : 2528 อ้างอิงมาจาก Dewey, 1959) ความสนใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือความพอใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แนวความคิดใดแนวความคิดหนึ่ง หรือกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง

น้อมฤๅ จงพยุหะ (น้อมฤๅ จงพยุหะ 2519 : 258) กล่าวว่า ความสนใจ หมายถึง อาการอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) อาการชอบ (Like) ทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด ออการสนุกเพลิดเพลินใจ (Enjoy) ในการทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรืออาการซาบซึ้ง (Appreciate) ในคุณค่าของสิ่งใด ๆ

สำเริง บุญเรืองรัตน์ (บุญชม ศรีสะอาด 2524 อ้างอิงมาจาก สำเริง บุญเรืองรัตน์ 2524 : 8) กล่าวว่า ความสนใจเป็นการแสดงออกซึ่งความรู้สึกชอบ การมีความสนใจต่อสิ่งใดย่อมมีจิตใจจดจ่อมีสมาธิในสิ่งนั้นและใช้เวลาให้กับสิ่งนั้นมากขึ้น จึงมีส่วนช่วยให้มีโอกาสที่จะได้รับความสำเร็จในค่านั้นมากขึ้น

ส่วนวารินทร์ สายโอบเอื้อ และสุณีย์ ชีรดากร (วารินทร์ สายโอบเอื้อ และสุณีย์ ชีรดากร 2522 : 129) ได้ให้ความหมายของความสนใจว่า ก็คือ ส่วนหนึ่งของเจตคติเป็นความรู้สึกในทางที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่งจะทำให้แนวโน้มของพฤติกรรมเป็นไปในทางที่ดี ความสนใจของบุคคลจะแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการ ความถนัด รวมทั้งสภาพแวดล้อมภายนอกเป็นสำคัญ

จากความหมายของความสนใจดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่าความสนใจคือ ความรู้สึกชอบหรือพอใจ การเอาใจใส่ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือการมีแนวโน้มที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมใด ๆ

ชนิดของความสนใจ

ทวี ทอแก้ว และอบรม สันธิบาล (ทวี ทอแก้ว และอบรม สันธิบาล 2517 : 61 - 62) แบ่งความสนใจออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. ความสนใจภายใน เกิดขึ้นกับบุคคลตามธรรมชาติ คล้ายกับสัญชาตญาณ คือ ความรู้สึกพอใจและสนใจอยากคิดอยากทำ เพราะการกระทำนั้นสนองความต้องการที่บุคคลรู้สึกว่าจะจำเป็นต้องทำให้สำเร็จไป ความสนใจชนิดนี้ยอมทำให้คนเราก็ดวางโครงการอย่างรอบคอบและก่อให้เกิดนิสัยที่ดีในการทำงาน

2. ความสนใจภายนอก เกิดขึ้นภายหลัง โดยคิดว่าเมื่อทำแล้วจะได้รับผลดี ตอบแทนจึงทำให้สนใจสิ่งนั้น เกิดจากสาเหตุหลายประการ เช่น ความกลัว การสอมนทก หรือกลัวถูกลงโทษ หรือความหวังว่าจะได้รับรางวัล ได้รับค่าชมเชย ได้รับเกียรติ หรือ สิทธิพิเศษ

สาเหตุของความสนใจ

สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม (สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม 2518 : 75) ได้กล่าวถึงสาเหตุของความสนใจไว้ดังนี้

1. เกิดจากการที่เราเห็นคุณค่าของสิ่งนั้น ๆ
2. เกิดจากแรงจูงใจของสิ่งเร้า
3. เด็กมีความถนัดในสิ่งนั้น และมีประสบการณ์มาบ้างแล้ว
4. สิ่งนั้นเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อเด็ก
5. สิ่งนั้นเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับชีวิตเด็ก
6. สิ่งนั้นเป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับเด็ก และทำให้เด็กตื่นเต้น

ความสนใจกับการเรียนการสอน

น้อมฤดี จงพยุหะ (น้อมฤดี จงพยุหะ 2519 : 258) ได้ให้คำอธิบายว่า การเรียนการสอนบทเรียนใด ๆ จะได้ผลดีตามความมุ่งหมายหรือไม่เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับ ความสนใจด้วยส่วนหนึ่ง ความสนใจจะทำให้เด็กเกิดความตั้งใจ คือ เอา จิตใจมาจดจ่ออยู่กับบทเรียนตลอดเวลา ช่วยให้เข้าใจบทเรียนเป็นอย่างดี

ในการสอนครูจะต้องรักษาความสนใจของเด็กที่มีต่อบทเรียนนั้นให้คงอยู่ ตลอดบทเรียน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. การใช้อุปกรณ์การสอน ครูควรใช้อุปกรณ์ประกอบการสอนอยู่ทุกระยะ ซึ่งอุปกรณ์การสอนนั้นจะช่วยให้เด็กสนใจบทเรียนได้ตลอดไป
2. การให้นักเรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถ ครูไม่ควรให้นักเรียนนั่งเรียนอยู่กับที่ ตลอดชั่วโมง เพราะเป็นบรรยากาศที่น่าเบื่อ

3. การเล่นเกม เกมจะทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน เกิดความพอใจ สนใจการเรียนอยู่ตลอดเวลา
4. การแข่งขัน การเรียนการสอนจะน่าสนใจและสนุกสนานมากขึ้น ถ้าครู จัดให้มีการแข่งขันบ้าง เพราะการแข่งขันนั้นเป็นการจูงใจภายนอกอย่างหนึ่ง ซึ่งจะ กระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจบทเรียนยิ่งขึ้น
5. การทำกิจกรรมตามความสนใจและความถนัด ครูควรเตรียมกิจกรรม ไว้หลาย ๆ อย่างให้นักเรียนเลือกทำตามความสนใจ ความถนัด จะทำให้เด็กพอใจ และสนใจ
6. การอ่านนิทานและอุทานครู อาจจะให้นักเรียนเล่าเองหรือครูเป็นผู้เล่าบ้าง นิทานหรืออุทานที่สนุก ๆ นั้นก็เรียกร้องความสนใจนักเรียนได้ดี ทั้งยัง ช่วยให้สนุกเพลิดเพลินและเข้าใจบทเรียนยิ่งขึ้นอีกด้วย

การวัดความสนใจ

ความสนใจของแต่ละบุคคล จะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ หลายประการ เช่น อายุ เพศ สติปัญญา สิ่งแวดล้อม ประสบการณ์เดิม พัฒนาการ ทางร่างกาย การศึกษา ฯลฯ ดังนั้นการวัดความสนใจให้ถูกต้องที่สุดเป็นเรื่องที่ทำ ได้ยาก

อย่างไรก็ตามก็มีผู้เสนอแนะเทคนิควิธีการสำหรับวัดความสนใจไว้ เช่น พาวเวล (นิธิมา ตูบรเทิง 2525 : 15 อ้างอิงมาจาก Powell, 1963 : 331) แนะนำไว้ว่า ความสนใจวัดได้ด้วยวิธีการดังนี้

1. ใช้แบบสำรวจความสนใจ (Interest inventories) แบบสำรวจ ความสนใจจะประกอบด้วยข้อความชุดหนึ่งสำหรับให้แต่ละบุคคลแสดงความรู้สึกชอบ หรือไม่ชอบข้อความต่าง ๆ เหล่านั้น
2. ใช้แบบสอบถามเปิด (Open-ended questionnaires) โดยให้แต่ละ บุคคลมีอิสระที่จะตอบคำถามต่าง ๆ ได้ตามความรู้สึกที่แท้จริงของตน

3. ใช้การสัมภาษณ์ (Interviews) ซึ่งจะช่วยให้ผู้สัมภาษณ์ได้สังเกตเห็นพฤติกรรมของผู้ถูกสัมภาษณ์ได้

ส่วน เควิส (นิธิมา คุปพรเทิง 2525 : 15 - 16 อ้างอิงมาจาก Davis. 1964 : 105) มีเทคนิคสำหรับวัดความสนใจ คือ

1. ค้นหาสิ่งทีแต่ละบุคคลชอบทำในระยะเวลา 2 - 3 ปีที่ผ่านมา ถ้าเขายอมสละเวลาว่างที่มีอยู่เพื่อทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยเฉพาะ ก็แสดงว่า สนใจในสิ่งนั้น
2. ค้นหาว่าแต่ละบุคคลมีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด ถ้าเขามีความรู้เรื่องนั้นมากก็แสดงว่าเขาสนใจในเรื่องนั้น ทั้งนี้เพราะขึ้นอยู่กับหลักความจริงที่ว่าคนเรายอมจำสิ่งที่ตนสนใจใฝ่ใถ่มากกว่าสิ่งที่ไม่สนใจ

3. ให้แต่ละบุคคลแสดงความรู้สึก ชอบ หรือไม่ชอบ ต่อข้อความต่าง ๆ ที่กำหนดให้

ในการวัดความสนใจโดยวิธีต่าง ๆ ได้มีการพิสูจน์แล้วว่าการวัดความสนใจโดยการใชแบบสำรวจความสนใจเป็นวิธีที่ได้ผลที่สุด เราความสนใจที่สุด และเป็นวิธีการที่เชื่อมั่นได้ (ช่อแก้ว โภคย์สุพัทธ์ 2525 : 24 อ้างอิงมาจาก Mehrens & Lehmann, n.d.)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนใจ

จากการศึกษาของ ชาน (บุญชม ศรีสะอาด 2524 : 39 อ้างอิงมาจาก Khan, 1967) ซึ่งศึกษาองค์ประกอบด้านอารมณ์และจิตใจในการพยากรณ์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า องค์ประกอบที่ส่งผลสัมฤทธิ์อย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่มีต่อครู ความสนใจในวิชาการ นิสัยการเรียน ความวิตกกังวล แรงจูงใจทางวิชาการ และเมื่อรวมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ที่กำหนดไม่ได้ จากการศึกษาของ แมคเคลแลนด์ (บุญชม ศรีสะอาด 2524 : 39 อ้างอิงมาจาก (Mc Clelland, 1969) ซึ่งได้ศึกษาตัวแปรที่ไม่ใช่ทางด้านสติปัญญาที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับวิทยาลัย พบว่า ความสนใจเป็นตัวแปรหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวกับความสนใจในประเทศนั้น มีดังนี้คือ

ในปี พ.ศ. 2525 ขอแก้ว โภคย์สุพัทธ์ (ขอแก้ว โภคย์สุพัทธ์ 2525 : 52)

ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำที่เรียนโดยวิธีการให้นักเรียนสอนกันเอง ซึ่งผลของการวิจัยประการหนึ่ง ปรากฏว่า นักเรียนในกลุ่มทดลอง ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ 2 กลุ่ม ที่ได้รับการสอนจากเพื่อนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง และเพื่อนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาหลักภาษาไทยสูงกว่าก่อนดำเนินการทดลอง โดยที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาหลักภาษาไทยระหว่างก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สำหรับวิชาภาษาอังกฤษนั้น ในปี 2524 นิธิมา ตูบรเวียง (นิธิมา ตูบรเวียง 2525 : 37 - 40) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนรัฐบาล เขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มที่ 2 ผลปรากฏว่า

1. ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ นักเรียนที่มีความสนใจภาษาอังกฤษสูงจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่า

2. นักเรียนหญิงและนักเรียนชายมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ นักเรียนหญิงมีคะแนนเฉลี่ยความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษและคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนชาย

3. ระดับความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับ .58 ซึ่งจัดเป็นค่าที่อยู่ในระดับที่มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำและการเรียนรู้

การจดจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คนเราเรียนรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตและการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม เพราะการจำทำให้คนเราเล็งสิ่งที่ไม่ชอบหรือสิ่งที่เป็นอันตรายแก่ตน การเรียนรู้กับการจำไม่อาจแยกออกจากกันได้ในการศึกษาการเรียนรู้ ความจำก็ต้องมาเกี่ยวข้องด้วย และในการศึกษาความจำ การเรียนรู้ก็มักเข้ามาเกี่ยวข้องเช่นกัน (ชัยพร วิชชาวุฑ 2519 : 111) ความจำถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ (จำเนียร ชวงโชติ 2520 : 11) ทั้งนี้เพราะจะต้องนำประสบการณ์เดิมที่เรียนรู้มาแล้วและได้จำไว้มาใช้ในการเรียนรู้เรื่องใหม่ ซึ่งครูมักประสบปัญหาในการสอนเสมอว่า ทำอย่างไรนักเรียนจึงจะจดจำสิ่งที่เรียนแล้วได้เร็ว และจำอย่างยาวนาน (อบรม สนิทบาล ม.ป.ป. : 134) ครูควรสอนให้นักเรียนรู้จักจำเนื้อหาอย่างถูกต้องจะช่วยให้การเรียนการสอนได้ผลดียิ่งขึ้น (เสาวณี คุณาวัดนาวุธ 2517 : 74)

การจำเป็นความสามารถทางสมองที่เก็บสะสม (Retention) ในสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว สามารถระลึกได้ (Recall) และสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างถูกต้องหรือสามารถทำงานและกิจกรรมต่าง ๆ ได้โดยประหยัดเวลาและพลังงาน (สุณีย์ ชีรคากร 2524 : 157)

การที่จะจดจำสิ่งที่เรียนได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่สำคัญคือการเรียนรู้ ซึ่ง กากะเย (Gagne. 1970 : 70 - 71) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำไว้ดังนี้

1. ขั้นสร้างความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า
2. ขั้นเรียนรู้ ในขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
3. ขั้นเก็บไว้ในความจำ คือการนำเอาสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความจำเป็นช่วงเวลาหนึ่ง

4. ขั้นการรื้อฟื้น คือการเอาสิ่งที่เรียนไปแล้ว และเก็บเอาไว้นั้นออกมา ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตเห็นได้

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ 2524 : 250 - 251)

กล่าวว่า การจำจะต้องมีระบบช่วยในการจำ ระบบความจำของคนแยกออกเป็น

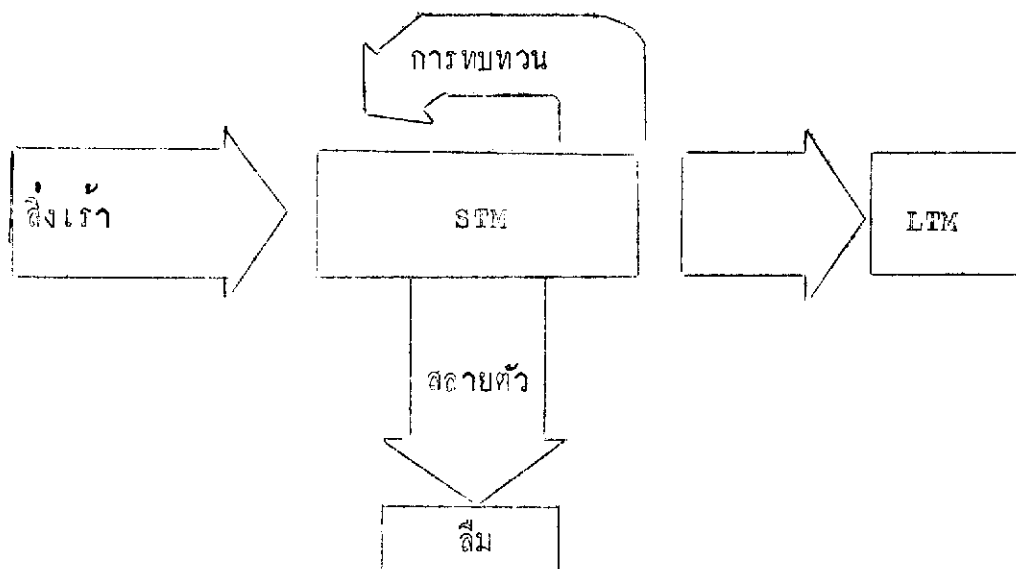
3 ระบบคือ

1. ระบบการจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory memory)
2. ระบบความจำระยะสั้น (Short - term memory หรือ STM)
3. ระบบความจำระยะยาว (Long - term memory หรือ LTM)

ชัยพร วิชาวุธ (ชัยพร วิชาวุธ 2520 : 70 - 72) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า ระบบความจำระยะสั้นและระยะยาว ต่างก็เป็นความจำที่เกิดขึ้นหลังจากที่คนเราได้อ่านการเขียนรูแล้ว เราถือว่าเป็นความจำหลังการรับรู้ (Post - perceptual memory) แตกต่างจากความจำก่อนการรับรู้ ซึ่งรู้ในรูปของสารในระบบประสาทรู้สึกสัมผัส เกี่ยวกับเรื่องความจำนี้ไคมีผู้สร้างทฤษฎีความจำเพื่ออธิบายกระบวนการต่าง ๆ ในระบบความจำระยะสั้นและระบบความจำระยะยาวหลายทฤษฎี ทฤษฎีเหล่านี้เรียกว่า "ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ (Two - process Theory of Memory)" หนึ่งในทฤษฎีเหล่านั้นที่น่าสนใจของคนเป็นจำนวนมาก คือ ทฤษฎีที่สร้างโดยแอคคินสันและชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) มีใจความว่า

1. ระบบความจำระยะสั้น เป็นความจำชั่วคราว
2. สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในระบบความจำระยะสั้น ต้องรับการทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้น ความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว
3. การทบทวนนั้นไม่สามารถจะทบทวนทุกสิ่ง que เข้ามาอยู่ในระบบความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนสิ่งที่เราจำได้ในระบบความจำระยะสั้นจึงมีจำนวนจำกัด
4. สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลาสั้นสิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในระบบความจำระยะยาวได้มากขึ้น
5. ถ้าจำสิ่งใดไว้ในระบบความจำระยะยาว สิ่งนั้นก็จะติดอยู่ในความจำตลอดไป

กระบวนการของระบบความจำระยะสั้นและความจำระยะยาวอาจแยกได้
ดังนี้



ภาพประกอบ 5 แสดงทฤษฎีของ แอตกินสัน และซีฟฟริน

ทั้งระบบความจำระยะสั้นและระบบความจำระยะยาว เป็นความจำหลังการรับรู้ ดังนั้นความจำที่คงทนถาวรมากที่สุดคือ ระบบความจำระยะยาว เพราะเป็นการรับรู้ ที่ความจำจากประสบการณ์เดิมด้วยความเอาใจใส่ ตั้งใจของผู้เรียน (กมลรัตน์ หล้าดวงษ์ 2524 : 251)

เกมมิงเฮาส์ (จิตรา วสุวานิช 2518 : 108 - 109 อ้างอิงมาจาก Ebbinghaus) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน ได้ทำการทดลองหาความสัมพันธ์ระหว่างความจำกับเวลา โดยการคิดคะแนนประหยัด (Saving Score) จากวิธีดังนี้คือ เมื่อใดที่ท่องจำสิ่งที่ต้องการนั้นได้โดยไม่ต้องพลาคลแล้ว ผู้ทดลองก็จะได้รับการพักผ่อน แล้วทำการทดลองท่องจำซ้ำอีก ถ้าในการท่องจำครั้งนี้ใช้จำนวนครั้งในการท่องจำน้อยกว่าครั้งแรก ก็จะคำนวณหาคะแนนประหยัดได้ดังนี้

$$\text{คะแนนประหยัด} = \frac{100 (\text{จำนวนครั้งที่เรียนครั้งแรก} - \text{จำนวนครั้งที่เรียนครั้งหลัง})}{\text{จำนวนครั้งที่เรียนครั้งแรก}}$$

ในการทดลองของ เอบิงเฮาส์ ได้ทดลองท่องจำคำศัพท์ที่ไม่มีความหมาย 7 บทเรียน โดยเขาท่องบทเรียนบทแรกจนจำได้หมดแล้วใช้เวลาพัก 20 นาที แล้วจึงท่องจำอีก จากนั้นก็คำนวณหาคะแนนประหยัดในการท่องจำไว้

สำหรับบทเรียนต่อไป เขาจะท่องจำ แล้วเว้นช่วงเวลาเป็น 1 ชั่วโมง 9 ชั่วโมง 1 วัน 2 วัน 6 วัน และ 31 วัน แล้วจึงท่องจำใหม่เพื่อหาคะแนนประหยัด ผลปรากฏว่า การท่องจำแล้วพัก 20 นาที แล้วท่องใหม่จะได้คะแนนประหยัดร้อยละ 60 และท่องจำแล้วเว้นหรือพัก 31 วัน จึงท่องใหม่ จะได้คะแนนประหยัดร้อยละ 20 เท่านั้น ซึ่งย่อมแสดงว่า ความจำมีความสัมพันธ์กับเวลาที่ล่วงไป คือยิ่งนานวันความจำที่ออกมาในรูปคะแนนประหยัดก็ยิ่งน้อยลง นอกจากนี้ เขาได้กล่าวว่า การส่งเสริมให้มีการเรียนเกินพอ (Overlearning) จะทำให้นักเรียนมีความจำในสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้น และจำไปได้นาน

แต่ เทรเวอร์ส (Travers. 1967 : 109 - 110) ได้กล่าวว่า ในการจะให้เกิดการเรียนเกินพอ (Overlearning) นั้น ไม่จำเป็นต้องมีการท่องจำอย่างเดียว การให้ทำบ่อย ๆ หรือการนำเอาความรู้นั้นมาใช้ ในชีวิตจริงก็เป็นการเรียนเกินพอ ซึ่งจะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้นาน

การนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ในการสอน (อบรม สนิทวิมล ม.ป.ป. : 142)

1. ครูควรจัดบทเรียนที่มีความหมายต่อเด็ก ให้เด็กได้ทราบจุดประสงค์ของการเรียน
2. ครูจัดประสบการณ์ตรงให้แก่เด็กมากที่สุด ควรให้อุปกรณ์การสอน และให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
3. ครูควรจัดการเรียนการสอนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ
4. ครูควรจัดเนื้อหาในการสอนให้เป็นตอน ๆ ให้พอเหมาะอย่าให้มากเกินไป

5. ควรให้เด็กมีเวลาพักผ่อนหลังจากการเรียนเรื่องหนึ่ง ๆ แล้ว
6. ควรให้มีการทบทวนและฝึกอยู่เสมอ และควรกระทำให้มากพอ
7. การสอนของครูต้องทำให้นักเรียนเข้าใจแจ่มแจ้งจริง ๆ
8. จัดกระบวนการสอนให้เป็นหมวดหมู่ มีระเบียบ มีความต่อเนื่อง
9. ตารางสอนควรพิจารณาให้รอบคอบว่า ควรจัดอย่างไร เวลาใด
10. ครูควรแนะนำวิธีการเรียนที่ได้ผลดีให้แก่เด็ก

งานวิจัยที่เกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้

ประภา ยิมดี (ประภา ยิมดี 2521 : 47) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้บทเรียนโปรแกรมย้อนผลย้อนกลับปกติกับบทเรียนโปรแกรมแบบย้อนผลย้อนกลับ เป็นคำอธิบายในโรงเรียนราษฎร์ โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 80 คน ในโรงเรียนอนุควัทยาและโรงเรียนสตรีอุดมวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี เมื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้หลังจากการทดลอง 2 สัปดาห์ ปรากฏว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างซึ่งเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมทั้ง 2 แบบ มีความคงทนในการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

นันทพร คชศิริพงศ์ (นันทพร คชศิริพงศ์ 2526 : 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการ เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ปรากฏว่า หลังจากทิ้งช่วงไป 1 สัปดาห์ นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำในประโยคได้ถูกต้องสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ แต่หลังการสอนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ พบว่า นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีความคงทนในการสะกดคำทราบความหมาย และใช้คำในประโยคได้ถูกต้อง ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยให้เหตุผลว่าอาจเป็นเพราะในการทดสอบความคงทนครั้งที่ 2 นั้น ใกล้กับเวลาสอบเก็บคะแนน

และในปี 2527 สมจิตร วรณวิไลย (สมจิตร วรณวิไลย 2527 : 49) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยการสอนเสริมและไม่เสริมวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลปรากฏว่า ความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน หลังจากทั้งช่วง 1 และ 2 สัปดาห์ ตามลำดับ ทั้งนี้ผู้วิจัยอธิบายว่า อาจเป็นเพราะเวลาในการทดลองนั้นติดต่อกับการสอน Summative ครั้งที่ 3 ของนักเรียน

สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวกับความคงทนในการเรียนนั้นได้มีผู้ทำวิจัยไว้หลายท่าน เช่น มอสส์ (Moss, 1981 : 255) ได้ทดลองเปรียบเทียบการสอนคำศัพท์ โดยใช้วิธีหัง - พุก กับวิธีปรกติ กับนักเรียนระดับชั้น 11 และ 12 ใน 1 สัปดาห์ เขาจะสอนคำศัพท์ จำนวน 10 คำ ใช้เวลาสอนอยู่ 4 สัปดาห์ เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองก็ได้ทำการทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ ผลปรากฏว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความคงทนในการเรียนคำศัพท์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

แต่สำหรับ พินเตอร์ (Pinter, 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสะกดคำโดยใช้เกมกับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน โดยกลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกม กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ทำการทดลองอยู่ 3 สัปดาห์ เมื่อทดสอบความคงทนในการสะกดคำ ปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม มีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนด้วยตำรา

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษแตกต่างกัน

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ในช่วงสัปดาห์ที่ 1 แตกต่างกัน

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ในช่วงสัปดาห์ที่ 2 แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าได้กระทำตามลำดับขั้นดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 จำนวน 360 คน รวม 10 ห้อง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 จำนวน 70 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยจับฉลากนักเรียนจำนวน 2 ห้องเรียน จากนักเรียน 10 ห้องเรียน ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นี้ ทางโรงเรียนจัดทดสอบความสามารถของนักเรียนจากนั้นจับฉลากให้เป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่มโดยให้

กลุ่มทดลอง เรียนโดยใช้เกมเป็นแบบฝึกหัด จำนวน 35 คน

กลุ่มควบคุม เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดในแบบเรียน จำนวน 35 คน

แบบแผนการวิจัย

1. แบบแผนการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control - Group Posttest-only Design (ฉนวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 219)

2. แผนแผนการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
ใช้แบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control - Group Pretest -
Posttest Design (ลวน สายศ และอังคณา สายยศ 2528 : 216)

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้อยู่ในหนังสือ Junior Active Context English Book II ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 ตั้งแต่บทที่ 3 ถึง 5 ซึ่งตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและการสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1. แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ซึ่งใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม จำนวน 12 แผน แต่ละแผนใช้เวลาในการสอน 50 นาที
2. แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ซึ่งใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน จำนวน 12 แผน แต่ละแผนใช้เวลาในการสอน 50 นาที
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 60 ข้อ
4. แบบสอบถามความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 25 ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

1. แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ซึ่งใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมาย คำอธิบายรายวิชาของวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา

1.2 ศึกษาเนื้อหา แบบฝึกหัดในแบบเรียน **Junior Active Context English Book II** ในบทที่ 3 - 5 เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกเกม

1.3 ศึกษาแผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ซึ่งเป็นแผนการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จัดทำโดยสำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์

1.4 สร้างแผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ซึ่งใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม ตลอดเวลา 50 นาที โดยมีลำดับขั้นดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจหรือนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนา พูดคุย การให้นักเรียนสังเกตสภาพการณ์รอบตัวแล้วซักถาม การทบทวนความรู้เดิม ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

ขั้นที่ 2 ขั้นเสนอบทเรียนใหม่ โดยการอธิบายศัพท์ ส่วนวน และโครงสร้างตามเนื้อหาที่มีอยู่ในหนังสือ **Junior Active Context English Book II** บทที่ 3 - 5 ซึ่งได้แก่ เรื่อง "A Visit to a Dentist's" "A Letter from Home" และ "The Logging Camp" ขั้นนี้ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก โดยใช้เกมทางภาษา โดยที่หลังจากอธิบายศัพท์ ส่วนวน และโครงสร้างที่จำเป็นแล้ว จะอธิบายกฎเกณฑ์กติกาในการเล่นทดลองเล่นเกมก่อนแล้วจึงแบ่งกลุ่มแข่งขัน ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป จะเป็นการให้นักเรียนช่วยกันสรุปสาระของเกมที่เล่นว่า นักเรียนได้ทราบอะไรบ้าง แล้วครูอาจอธิบายเสริมเกี่ยวกับข้อบกพร่องหรือความเข้าใจผิดบางประการในการใช้ภาษาของนักเรียน ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

ขั้นตอนต่าง ๆ ในการใช้เกมนั้น ยึดหลักการของ W.R. Lee Gretchen E Weed และ Stephen Mark Silvers ซึ่งสอดคล้องกันคือ ก่อนที่นักเรียนจะฝึกภาษาด้วยเกมจะต้องเรียนรู้ศัพท์และโครงสร้างที่จำเป็นจะต้องใช้เสียก่อน และหลังจากเล่นเกมแล้ว จะต้องมีการสรุปอีกครั้งหนึ่ง

สำหรับเกมที่ถูกวิจัยนำมาใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้คัดเลือกมาจากเกมที่มีผู้สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ นักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนะนำไว้ว่าเป็นเกมที่ใช้ได้ผลดีในการสอน และผู้วิจัยคัดเลือกมาเป็นบางเกม เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะสอนดังนี้

1. เกม Guess What They're Doing? ของ Grace Scott
(ซึ่งปรับปรุงมาจาก Guessing Game ของ Julia Dobson)
2. เกม Do You Know the Way? ซึ่ง Janice Baruch และ Doris Woon รวบรวมไว้ใน A Handbook of Communication Activities for Young Learners
3. Kim's Game จากการเสนอไว้ใน Forum Vol. XX No. 2 April, 1982 โดย Stephen Mark Silvers
4. เกม Stepping Stones ของ W.R. Lee
5. เกม Strip Story ซึ่งดัดแปลงจากเกม Living Sentences ของ W.R. Lee
6. เกม Tic - Tack - Toe ของ Grace Scott
7. เกม Describe and Draw ซึ่ง Donn Byrue และ Shelagh Rixon รวบรวมไว้ใน Communication Games
8. เกม Bingo ของ Julia Dobson
9. เกม Twenty Questions ของ Julia Dobson
10. เกม Collage ซึ่ง Donn Byrne และ Shelagh Rixon รวบรวมไว้ใน Communication Games
11. เกม Snakes and Ladders ของ W.R. Lee
12. เกม Ring a Number ของ W.R. Lee

2. แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ซึ่งใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมาย คำอธิบายรายวิชาของวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา

2.2 ศึกษาเนื้อหา แบบฝึกหัดในแบบเรียน Junior Active Context English Book II ในบทที่ 3 - 5

2.3 ศึกษาแผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ซึ่งเป็นแผนการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จัดทำโดยสำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์

2.4 สร้างแผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ซึ่งใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน ตลอดเวลา 50 นาที มีลำดับขั้นดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจหรือนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนาพูด กุญ การให้นักเรียนสังเกตสภาพรอบตัวแล้วซักถาม การทบทวนความรู้เดิม ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

ขั้นที่ 2 ขั้นเสนอบทเรียนใหม่ โดยการอธิบายศัพท์ ส่วนวนโครงสร้าง ซึ่งอยู่ในหนังสือ Junior Active Context English Book II บทที่ 3 - 5 ได้แก่ เรื่อง "A Visit the Dentist's" "A Letter from Home" และ "The Logging Camp" ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

ขั้นที่ 3 ขั้นนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมในบทเรียนใหม่และทำแบบฝึกหัดซึ่งประกอบด้วย

1. การเขียน ตอบคำถามจากเนื้อเรื่องที่เรียน
2. การสร้างประโยคคำถาม ประโยคคำตอบ แต่งประโยค

อธิบายภาพในหนังสือแบบเรียน

3. เพิ่มคำ ขอบความในช่องว่าง

4. ประเมินแบบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

แบบฝึกหัดเหล่านี้อยู่ในแบบเรียน Junior Active Context English Book II และหนังสืออื่น ๆ ที่กระทรวงศึกษาธิการอนุญาตให้ใช้เป็นแบบเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้แก่

- Workbook Junior Active Context English II

- Formative and Summative Test for Junior Active Context English Book II

สำหรับชั้นตอนนี้จะใช้เวลาประมาณ 20 นาที

ขั้นที่ 4 สรุป โดยการทบทวนแก้ไขข้อบกพร่องในการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนใช้เวลาประมาณ 10 นาที

ขั้นตอนดังกล่าวนี้ ศึกษาจากคู่มือครู และแผนการสอนตามจุดประสงค์ของหนังสือ Junior Active Context English Book II

หลังจากสร้างแผนการสอนทั้ง 2 แบบแล้ว ผู้วิจัยได้นำแผนการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ตรวจสอบและแนะนำ จากนั้นนำแผนการสอนที่ได้รับการตรวจแล้วมาแก้ไขข้อบกพร่องและทดลองสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและทดสอบเวลาที่เหมาะสมเกี่ยวกับแบบฝึกหัดที่เป็นเกมและแบบฝึกหัดในแบบเรียน

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ตัดสินผลการเรียน หลังจากสิ้นสุดการทดลองของทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 80 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากหนังสือเทคนิคการเขียนข้อสอบ
ของ ชาวาล แพร์ทกุล (ชาวาล แพร์ทกุล 2520 : 118 - 210) และหลักการ
สร้างและการวิเคราะห์ข้อสอบของ วิเชียร เกตุสิงห์ (วิเชียร เกตุสิงห์
2524 : 15 - 68) หนังสือ *Modern Language Testing* ของ
Rebecca M. Valette หนังสือ *Testing English as a Second
Language* ของ Davis Payne Harris และจากหนังสือ *Testing
Communicating Performance* ของ Brendan J. Carroll

3.2 ศึกษาและวิเคราะห์จุดมุ่งหมายรายวิชาและจุดประสงค์การ
เรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) รวมทั้งเนื้อหาที่จะใช้ทดลองจาก
หนังสือ *Junior Active Context English Book II*

3.3 สร้างแบบทดสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้แล้วนำไปให้
ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษตรวจ คือ

3.3.1 คร.พัชรประภา อกุลวิทย์

3.3.2 อาจารย์ขจร สุธรรมรงค์

3.3.3 คร.ชุติมา เจียมศิริ

ซึ่งผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไขโดยยึดหลักของความสอดคล้องกับจุดประสงค์
การเรียนรู้ และตรวจแก้ไขเกี่ยวกับสำนวนภาษา

3.4 นำแบบทดสอบที่สร้างและได้รับการตรวจแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสายบุญราษฎร์ อําเภอนนทบุรี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 100 คน แล้วนำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน ข้อที่ตอบถูกต้องให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

3.5 นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 27 เปอร์เซนต์ แมงกลุ่มสูง - ต่ำ ของ จุง เทห์ ฟาน (Chung Teh Fan, 1952 : 16 - 32) และคัดเลือกข้อสอบที่ดีมีคุณภาพไว้ จำนวน 60 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่ายระหว่าง .21 - .73 และค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ .20 - .71 ดังที่แสดงไว้ในภาคผนวก

3.6 นำข้อสอบที่คัดเลือกแล้วไปทดลองสอบเพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR 20 (ลวัน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 168) การทดลองสอบได้กระทำกับนักเรียนโรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อําเภอกองหลวง จังหวัดปทุมธานี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน และกำลังเรียนวิชาหลัก 3 (อ 013) ได้ค่าความเชื่อมั่น .79 ดังที่แสดงไว้ในภาคผนวก

4. แบบสอบถามความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถาม ดังนี้

1. ศึกษาหลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยของ วิเชียร เกตุสิงห์ (วิเชียร เกตุสิงห์ 2524 : 78 - 97) ศึกษาแบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของ นิธิมา คุ้มรรเทิง (นิธิมา คุ้มรรเทิง 2525 : 54 - 60) และศึกษาแบบสอบถามวัดความสนใจในวิชาหลักภาษาไทยของ ช่อแก้ว โภคย์สุพัตร์ (ช่อแก้ว โภคย์สุพัตร์ 2525 : 121 - 122) จากนั้นจึงสร้างแบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

แบบสอบถามวัดความสนใจนี้ ผู้วิจัยใช้แบบมาตราส่วนประเมินค่าชนิด 4 ระดับ (Rating Scale) ข้อความในแบบสอบถามได้สอบถามถึงความรู้สึกเกี่ยวกับการเรียน และพฤติกรรมในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยที่นักเรียนอ่านแล้วเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งใน 4 ช่องตามความรู้สึกที่แท้จริงของนักเรียน

สำหรับการตรวจแบบสอบถามได้ตรวจโดยให้คะแนนดังนี้

ข้อความทางบวก

มากที่สุดให้ 4 คะแนน

มากให้ 3 คะแนน

น้อยให้ 2 คะแนน

น้อยที่สุดให้ 1 คะแนน

ส่วนข้อความทางลบนั้น ตรวจโดยให้คะแนนในทางกลับกันกับข้อความทางบวก

ตัวอย่างแบบสอบถามความสนใจ

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งที่นักเรียนมีความรู้สึกชอบหรือคิดว่าจะทำในเรื่องนั้น ๆ ในระดับที่ตรงกับสภาพของนักเรียน

ข้อที่	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
๐	ไม่เล่นกับเพื่อนในขณะที่อาจารย์กำลังสอน				
๐๐	รู้สึกสนุก พอใจที่จะเรียนภาษาอังกฤษ				
๐๐๐	ในชั่วโมงภาษาอังกฤษ ขำพเจ้า ตั้งใจติดตามเรื่องที่อาจารย์สอนอย่างจริงจัง				

2. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสร้างแบบสอบถาม 3 ท่าน คือ ดร.พัชรประภา อกุลวิทย์ ผศ.จิราภรณ์ บุญส่ง และอาจารย์ทัศนาทองภักดิ์ ตรวจสอบความเหมาะสมของการใช้ภาษาและลักษณะของข้อความ

3. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 100 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

4. นำผลการตรวจให้คะแนนมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยใช้ t -test และแบ่งเป็นกลุ่มสูง - ต่ำ ด้วยเทคนิค 25 % แล้วเลือกไว้จำนวน 25 ข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกสูง คือ มีค่า t ตั้งแต่ 2.612 ถึง 9.761

5. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของ ครอนบาค (Cronback, 1970 : 161) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ .92

ขั้นตอนในการดำเนินการทดลอง

ขั้นตอนในการทดลองดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ติดต่อกับฝ่ายวิชาการของโรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี เพื่อขอคะแนนสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 วิชาภาษาอังกฤษหลัก 2 (อ 012) ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมาเป็นตัวแปรร่วมของการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ก่อนทดลองสอนให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ทำแบบทดสอบวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

3. ดำเนินการทดลองสอนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยตัวผู้วิจัยเอง โดยเนื้อหาเดียวกัน แต่วิธีการฝึกการใช้ภาษาที่แตกต่างกัน

3.1 กลุ่มทดลอง สอนโดยเสนอศัพท์และโครงสร้างเรียนเนื้อหาหรือเรื่องราวตามสถานการณ์ในแผนการสอนที่กำหนด ผูกทักษะในการใช้ภาษาโดยเล่นเกมแล้วสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม

3.2 กลุ่มควบคุม สอนโดยเสนอศัพท์ และโครงสร้างเรียนเนื้อหาเรื่องราวตามสถานการณ์ในแผนการสอนที่กำหนด ผูกทักษะในการใช้ภาษาโดยการทำแบบฝึกหัดในแบบเรียนแล้วสรุปตรวจแบบฝึกหัด

4. ทำการทดสอบหลังสอนทันที (Posttest) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังจากที่ได้สอนเป็นเวลา 3 สัปดาห์ ๆ ละ 4 คาบ รวม 12 คาบ ๆ ละ 50 นาที ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) และแบบทดสอบวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

5. วัดความคงทนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม หลังจากการทิ้งช่วงเมื่อการทดลองสอนเสร็จไปแล้ว 1 และ 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากทดลองสอนเรียบร้อยแล้วเป็นเวลา 3 สัปดาห์ รวมจำนวน 12 คาบ คาบละ 50 นาที ผู้วิจัยได้นำผลการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง หลังจากการดำเนินการทดลองเสร็จ

2. เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง

3. เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง โดย

3.1 เปรียบเทียบหลังการสอบทิ้งช่วงไป 1 สัปดาห์

3.2 เปรียบเทียบหลังการสอบทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติดังนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐาน

หาค่าเฉลี่ย (ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 59)

หาค่าความแปรปรวนของคะแนน (ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 63)

2. ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำนวณจากสูตร

ของ คูเทอร์ ริชาร์ดสัน (ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 168)

3. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีหาสัมประสิทธิ์ แอลฟา (α - Coefficient) (ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 171)

4. เปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความบกพร่องในการเรียนระหว่างกลุ่มเมื่อถึงช่วงเวลาหลังจาก Posttest ไป 1 และ 2 ปีค่าห โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) (ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528 : 125)

5. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม คำนวณจากสูตร t-test ในรูป Difference Score (Edward. 1954 : 256)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัย ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน
3. เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน
4. เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์
5. ความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์
6. เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์

7. ความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนเมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

ตาราง 1 แสดงการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

แหล่งตัวแปร	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	1	7.224	7.224	.364
ภายในกลุ่ม	67	1327.887	19.819	
รวม	68	1335.111		

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของแต่ละกลุ่มได้แสดงไว้ในตาราง 2

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่าง
ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอน
โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
 ที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่าง ดังผลที่แสดงไว้ในตาราง 2

ตาราง 2 ค่าสถิติพื้นฐานและค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอน
 โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้
 แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนสอบปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528		คะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน		ค่าเฉลี่ยที่ ปรับแล้ว
		$\bar{X}$	S^2	$\bar{X}$	S^2	
กลุ่มทดลอง	35	34.143	5.801	33.943	7.328	32.899
กลุ่มควบคุม	35	32.057	5.906	31.200	7.359	32.145

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งสองมีพื้นฐานความรู้ทาง
 การเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เหมือนกัน โดยที่คะแนนเฉลี่ยของการสอบวิชาภาษาอังกฤษ
 ปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ใกล้เคียงกัน และหลังจากการทดลองได้สิ้นสุด
 ลงแล้ว คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองก็ยัง
 ใกล้เคียงกันอีก แสดงว่า การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับการสอนโดย
 ใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนให้ผลที่เหมือนกัน

3. เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

ตาราง 3 เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}_D$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	35	7.086	2.639	12.067**
กลุ่มควบคุม	35	3.629	2.474	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยที่การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากกว่าการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

4. เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนเมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์

ตาราง 4 เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์

แหล่งตัวแปร	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	1	35.668	35.668	1.825
ภายในกลุ่ม	67	1309.078	19.538	
รวม	68	1344.746		

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่า ความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติและค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของแต่ละกลุ่มได้แสดงไว้ในตาราง 5

5. ความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์

ตาราง 5 ค่าสถิติพื้นฐานและค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของคะแนนความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528		คะแนนความคงทนเมื่อการสอนเสร็จสิ้น 1 สัปดาห์		ค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้ว
		$\bar{X}$	S^2	$\bar{X}$	S^2	
กลุ่มทดลอง	35	34.143	5.801	36.571	6.630	35.711
กลุ่มควบคุม	35	32.057	5.906	33.400	6.418	34.260

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์ ทัดเทียมกัน

6. เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง
ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดย
ใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์

ตาราง 6 แสดงการเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของ
 กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่าง
 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้น
 ไปแล้ว 2 สัปดาห์

แหล่งตัวแปร	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	1	34.316	34.316	1.477
ภายในกลุ่ม	67	1557.120	23.241	
รวม	68	1591.436		

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่า ความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ
 ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่าง
 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว
 2 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติและค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของแต่ละกลุ่ม
 ได้แสดงไว้ในตาราง 7

7. ความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่ปรับแล้วของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์

ตาราง 7 ค่าสถิติพื้นฐานและค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของคะแนนความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528		คะแนนความคงทนเมื่อการสอนเสร็จสิ้น 2 สัปดาห์		ค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้ว
		$\bar{x}$	s^2	$\bar{x}$	s^2	
กลุ่มทดลอง	35	34.143	5.801	38.257	7.372	37.340
กลุ่มควบคุม	35	32.057	5.906	35.057	6.668	35.963

จากตาราง 7 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์ ทัดเทียมกัน

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความสนใจและความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน ซึ่งพอสรุปลำดับขั้นและผลของการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการ เรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการ เรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในช่วงเวลาที่ต่างกัน จากการที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษแตกต่างกัน

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความคงทนในการเรียนรู้ ในช่วงสัปดาห์ที่ 1 แตกต่างกัน

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ ในช่วงสัปดาห์ที่ 2 แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 ของโรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 10 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้นรวม 360 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 จำนวน 70 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยจับฉลากนักเรียน จำนวน 2 ห้องเรียน จากนักเรียน 10 ห้องเรียน ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นี้ ทางโรงเรียนจัดละความสามารถของนักเรียน จากนั้นจับฉลากให้เป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม โดยที่กลุ่มทดลองได้รับการสอนโดยใช้เกมเป็นแบบฝึกหัดในการใช้ภาษา และกลุ่มควบคุมได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

3.1 แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) 2 ชุด ชุดหนึ่งใช้แบบฝึกการใช้ภาษาที่เป็นเกม อีกชุดหนึ่ง ใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนจำนวน 12 แผน แผนการสอนยึดจุดประสงค์การเรียนรู้ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา และเนื้อหาในบทที่ 3 - 5 ในแบบเรียน Junior Active Context English Book II

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งสร้างขึ้นจากการศึกษาและวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษหลัก 3 (อ 013) รวมทั้งเนื้อหาที่จะใช้ในการทดลองสอนจากหนังสือ Junior Active Context English Book II แบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 60 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .79

3.3 แบบสอบถามความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า 4 ระดับ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการศึกษาแบบสอบถามวัดความสนใจของ นิธิมา ภูบันเทิง และชอแก้ว โภคย์สุภัทร์ แบบสอบถามนี้มีจำนวน 25 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .92

4. วิธีดำเนินการทดลอง

4.1 ติดต่อกับฝ่ายวิชาการ โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม เพื่อขอคะแนนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 2 (อ 012) ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง นำมาเป็นตัวแปรร่วมในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 25 ข้อ

4.3 ดำเนินการทดลองสอนโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนทั้งสองกลุ่ม กลุ่มทดลองดำเนินการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและกลุ่มควบคุมดำเนินการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

4.4 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

หลังการทดลองสอน

4.5 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

4.6 ทำการทดสอบภายหลังการทดลอง หลังจากเสร็จสิ้นการสอนไปแล้ว

1 สัปดาห์ และ 2 สัปดาห์ ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษฉบับเดิม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) และมีคะแนนปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 วิชาภาษาอังกฤษหลัก 2 (อ 012) เป็นตัวแปรร่วม (Covariate)

2. เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน โดยใช้ t -test ในรูปของ t -different score

3. เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน หลังจากเสร็จสิ้นการสอนไปแล้ว 1 สัปดาห์และ 2 สัปดาห์ โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) และมีคะแนนปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 วิชาภาษาอังกฤษหลัก 2 (อ 012) เป็นตัวแปรร่วม (Covariate)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยที่การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยแบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ในช่วงสัปดาห์ที่ 1 แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยแบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ในช่วงสัปดาห์ที่ 2 แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความสนใจและความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็น เกม และการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า ตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. การ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนภาษาอังกฤษ

ในการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสองนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) โดยใช้คะแนนสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 วิชาภาษาอังกฤษหลัก 2 (อ ค12) เป็นตัวแปรรวม

ผลการทดลอง ปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้และไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทพร ศษศิริพงศ์ (นันทพร ศษศิริพงศ์ 2526 : 57) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความทรงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ซึ่งผลการทดลองครั้งนั้นแตกต่างไปจากการทดลองของผู้วิจัยในครั้งนี้ อาจด้วยเหตุผลที่ว่า การทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาโดยการนำเกมมาใช้ในการฝึกทักษะทางภาษา คือ การฟัง พูด อ่าน เขียน ซึ่งการฝึกทักษะดังกล่าว นักเรียนจะต้องบูรณาการความสามารถทั้งด้าน ศัพท์ - ส่วนวน และโครงสร้างไวยากรณ์ เข้าด้วยกัน มิได้วัดเพียงด้านใดด้านหนึ่ง

อนึ่งการที่นักเรียนได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน อาจเนื่องมาจากเหตุผลดังนี้

ประการที่ 1 เวลาที่ใช้ในการทดลองสอนครั้งนี้น้อยไป คือ ใช้เวลาเพียง 12 คาบ และประกอบกับเป็นช่วงเวลาต้นปีการศึกษา นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ยังกระตือรือร้น เอาใจใส่ในการเรียนเพราะได้พบเพื่อนร่วมชั้นใหม่ เนื้อหาในบทเรียนใหม่ยังไม่สลับซับซ้อน จึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่งให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง ไม่แตกต่างกัน

ในการเรียนการสอนโดยทั่ว ๆ ไป เมื่อนักเรียนใช้เวลาในการเรียนนานขึ้น เนื้อหาในการเรียนเพิ่มมากและยากขึ้น นักเรียนจะเกิดความท้อถอยเบื่อหน่ายในการเรียน ซึ่งเมื่อถึงช่วงเวลานั้นถ้าหากไปใช้จะเป็นประโยชน์มาก ดังที่ เควิส-เกรบิค (Kreus - Grebic. 1976 : 19) ได้ทำการวิจัยพบว่า วิธีการที่เขาจะทำให้ให้นักเรียน

จำนวน 40 คน ซึ่งเขาสอนอยู่ในประเทศยูโกสลาเวีย สนใจการเรียนภาษาอังกฤษตลอดปีการศึกษาก็โดยวิธีใช้เกมการสอนภาษาเข้าช่วย เขายังพบอีกว่าเกมช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดความสุขมีชีวิตชีวาตลอด 45 นาที ของการสอนและนักเรียนเรียนรู้อาษาได้อย่างรวดเร็วและเป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้อาษา

ประการที่ 2 นักเรียนไม่คุ้นเคยกับการเรียนเป็นกลุ่ม และการเรียนที่มีการแข่งขัน ในคาบแรก ๆ ของการทดลองสอน นักเรียนในกลุ่มทดลองจะเสียเวลาในการแบ่งกลุ่มพอสมควร เพราะนักเรียนพยายามจะจับกลุ่มกับเพื่อนสนิทและมีความสามารถพอ ๆ กัน เพื่อจะได้ชนะในเกมการแข่งขัน ผู้วิจัยต้องชี้แจงและให้นักเรียนพยายามจับกลุ่มใหม่ ในขณะที่เดียวกันกับที่กลุ่มควบคุมคุ้นเคยกับการสอนโดยปกติที่ไม่ได้แข่งขันเพื่อชัยชนะ

ประการที่ 3 ในกลุ่มทดลองประสบปัญหาในเรื่องของการสรุป แก่ไขข้อบกพร่องเกี่ยวกับภาษา ทั้งนี้เนื่องจากในช่วงเวลาอันจำกัดของแต่ละคาบเรียน เพราะในการแข่งขันเล่นเกมนั้น บางครั้งการเล่นเกมนั้นจะติดพันจนเหลือเวลาในการสรุป แก่ไขข้อบกพร่องทางภาษาน้อยลง และในการแก้ไขข้อบกพร่องทางภาษาในขณะที่กำลังอยู่ในชั้นฝึก ในกลุ่มทดลองจะกระทำไต่ถามและไม่ได้ผลเท่ากับกลุ่มควบคุม เพราะในกลุ่มทดลองซึ่งบรรยากาศของการเรียนจะมีการแข่งขัน การให้กำลังใจเพื่อนร่วมทีมเพื่อชัยชนะของฝ่ายตนอยู่ตลอดเวลา การที่ครูจะชี้ค้ำขึ้นมาทันทีย่อมจะทำให้บรรยากาศเสียไป และนักเรียนก็ไม่ค่อยจะรับฟังด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะแก้ไขทันทีเมื่อนักเรียนใช้ภาษาผิดมาก ๆ เท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มควบคุม บรรยากาศของการเรียนเป็นระเบียบเรียบร้อย นักเรียนนั่งฟังอยู่กับที่ เคารยุมที่จะปฏิบัติตามที่ครูจะให้กระทำกิจกรรมใด ๆ ไม่ได้มีสภาพของการแข่งขันเพื่อชัยชนะหรือให้กำลังใจเพื่อนร่วมทีมเพื่อให้ได้คะแนนมากกว่าฝ่ายตรงกันข้าม ในขณะที่ครูให้นักเรียนใช้ภาษา ครูมีโอกาสแก้ไขทันทีได้มากกว่าว่าภาษานั้นบกพร่องและนักเรียนทั้งชั้นก็ได้ยินได้ฟังอย่างชัดเจนเพราะสภาพห้องสงบเรียบร้อย

ประการที่ 4 แบบฝึกหัดการใช้ภาษา ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในกลุ่มควบคุม ซึ่งประกอบด้วยแบบฝึกหัดจากหนังสือแบบเรียน และแบบฝึกหัดจาก workbook ที่ทางสำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ จัดทำขึ้นนั้น ก็เป็นแบบฝึกหัดที่ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาที่ใช้ในการสอนครบถ้วนทุกทักษะเป็นอย่างดี ซึ่งอาจจะสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียนได้ทีเดียว ประกอบกับลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับแบบฝึกหัดเหล่านี้ อาจทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเคยชินทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในขณะที่กลุ่มทดลองไม่ได้ทำแบบฝึกหัดในแบบเรียนและแบบฝึกหัดจาก Workbook เลย

จากการศึกษาผลการวิจัยอื่น ๆ ที่น่าสนใจไม่ใช้ในการเรียนการสอน พบว่า การวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกันกับงานวิจัยของ เลวิส (Lewis. 1976 : 692C-A) ซึ่งเขาได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนภาษาแก่นักเรียนระดับ 8 ในโรงเรียนรัฐบาล แห่งเมืองเฟรดเดอริก จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 สอนโดยการให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีม กลุ่มที่ 2 สอนโดยให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีมและการสอนตามปรกติ กลุ่มที่ 3 สอนแบบปรกติ ผลปรากฏว่า วิธีสอนทั้ง 3 วิธี ไม่ทำให้ผลการเรียนภาษาของนักเรียนแตกต่างกัน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกันกับผลการวิจัยของ ทรอลลิงเจอร์ (Trollinger. 1979 : 39 - 107A) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบบรรยายที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง ในวิชาชีววิทยาของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เกรด 10 เกรด 11 จำนวน 113 คน ปรากฏผลว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนกับการสอนแบบบรรยายที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการสอนโดยใช้เกม

สำหรับงานวิจัยในประเทศ ผลการทดลองครั้งนี้ก็สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุจินต์ เลี้ยงจรรยาวัจน์ (สุจินต์ เลี้ยงจรรยาวัจน์ 2521 : 45) ซึ่งทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมกับการสอนวิชาฟิสิกส์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ โดยที่กลุ่มทดลองใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มควบคุม สอนตามวิธีการของสถาบันทางการเรียนวิชาฟิสิกส์

ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และในปี พ.ศ. 2524 สมพล ชูปัญญา (สมพล ชูปัญญา 2524 : 80) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยการสอนแบบบรรยาย โดยใช่และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน ผลปรากฏว่าในเนื้อหาเรื่องไตรยางศ์ ลักษรรควม - อักษรนำ นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อย่างไรก็ตามถึงแม้ผลการทดลองจะไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ แต่เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยที่ปรับแล้วของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม สามารถทำได้ดีเท่าเทียมกันกับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

2. เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ในการเปรียบเทียบความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มนี้ ผู้วิจัยใช้ t -test ในรูปของ t -different score วิเคราะห์ข้อมูล ผลการทดลองปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งตรงตามสมมุติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ โดยที่นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม มีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน ผลดังกล่าวสอดคล้องกับจิตวิทยาในการเรียนการสอน ซึ่ง น้อมฤดี จงพยุงะ (น้อมฤดี จงพยุงะ 2519 : 258) ได้กล่าวไว้ว่า ในการสอนนั้นวิธีหนึ่งที่สำคัญจะรักษาความสนใจของเด็กไม่ให้ทอดทิ้งเรียนนั้น ๆ ให้คงอยู่ตลอดบทเรียน คือ การเล่นเกม เพราะเกมจะทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนานทำให้เกิดความพอใจ ความสนใจ

ประการหนึ่งที่น่าจะเป็นสาเหตุให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสนใจในการเรียน วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุม คือ นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง อายุประมาณ 12 - 14 ปี ซึ่งอยู่ในวัยที่ชอบการแข่งขัน สนุกสนาน เฝ้ายาย เลื่อนไหว และ การเล่นเป็นหมู่คณะ และชอบการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ซึ่งเกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการ ทดลองครั้งนี้ เชื้อต่อลักษณะดังที่กล่าวมา

อีกประการหนึ่ง ในทุก ๆ คาบเรียน กลุ่มทดลองจะมีเกมให้เล่นเพื่อฝึกภาษา ซึ่งแตกต่างไปจากการเรียนการสอนของกลุ่มควบคุม หรือการเรียนการสอนโดยปกติ ทั่วไป นักเรียนมีความกระตือรือร้นเมื่อถึงคาบเรียนและมักจะถามถึงเหตุผลว่า เรียนว่า วันนี้จะเล่นเกมอะไร และตลอดคาบเรียนบรรยากาศในห้องเรียนจะเต็มไปด้วย

บรรยากาศที่สนุกสนาน ตรงกับที่ คีธร แสงชนู (คีธร แสงชนู 2521 : 101) กล่าวว่า เกมฝึกภาษาที่มีประโยชน์มากในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

ในก้านงานวิจัย ผลการทดลองครั้งนี้ก็สอดคล้องกันกับงานวิจัยของ ปราโมทย์ จันทรเรือง (ปราโมทย์ จันทรเรือง 2526 : 78) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การทดลองสอน การใช้เกมกับบทบาทสมมุติเรื่อง การตั้ง ทวง และวัด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และได้ศึกษาถึงทัศนคติของนักเรียนด้วย ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยเล่นเกมมีทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าการสอนตามคู่มือคณิตศาสตร์ของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าเกมก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ นั่นคือ นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งก็สอดคล้องกับที่ อีวา เกริส - เกรบิค (Kraus - Grebic. 1976 : 19) พบว่า วิธีการสอนที่นำเกม มาใช้ทำให้นักเรียนสนใจเรียนภาษาอังกฤษตลอดปีการศึกษา

สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมสามารถนำไปใช้สอน นักเรียนได้และทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการ เรียนดียิ่งขึ้น

3. การเปรียบเทียบความคงทนในการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ในการ เปรียบเทียบความคงทนในการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษในช่วง เวลาที่ ต่างกันของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองเมื่อการสอนเสร็จสิ้นไป 1 สัปดาห์ และ 2 สัปดาห์

ตามลำดับ โดยผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) โดยใช้คะแนนสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528 วิชาภาษาอังกฤษหลัก 2 (อ 012) เป็นตัวแปรรวม

ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความคงทนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 1 สัปดาห์ และ 2 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผลไม่เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 3 และข้อที่ 4 ที่ตั้งไว้

อย่างไรก็ตามผลก็สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมพล ชูบุษซา(สมพล ชูบุษซา 2524:80) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาหลักภาษาไทย ด้วยการสอนแบบบรรยาย โดยใช่และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ในเนื้อหาเรื่องไตรยางศ์ อักษรควบ - อักษรนำ ของกลุ่มตัวอย่างไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทพร คชศิริพงศ์ (นันทพร คชศิริพงศ์ 2526 : 59) ที่เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความคงทน การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ผลปรากฏว่า ความคงทนในการเรียนรู้ในช่วงสัปดาห์ที่ 2 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สาเหตุที่ความคงทนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งที่เสร็จสิ้นการสอนไปแล้ว 1 สัปดาห์ และ 2 สัปดาห์ ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน อาจเป็นด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ

ประการที่ 1 หลังจากเสร็จสิ้นการทดลองสอนแล้ว ผู้วิจัยก็ยังคงทำหน้าที่สอนวิชาภาษาอังกฤษแก่นักเรียนทั้งสองกลุ่ม แนวปฏิบัติในการสอนย่อมเป็นไปในทางเดียวกัน นักเรียนได้รับการถ่ายทอดความรู้ในช่วงหลัง ๆ นี้คล้ายคลึงกัน เมื่อนักเรียนมีปัญหาใด ๆ ที่ซับซ้อน ซึ่งอาจจะเป็นปัญหาในระหว่างการทดลองสอน เมื่อนักเรียนถามผู้วิจัยก็ต้องอธิบายให้เข้าใจตามหน้าที่

ประการที่ 2 เมื่อสังเกตจากค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์และคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ ทั้ง 2 ครั้ง ตามลำดับดังนี้ คือ กลุ่มทดลอง 32.899, 35.711 และ 37.340 กลุ่มควบคุม 32.145, 34.260 และ 35.963 จะพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนของทั้งสองกลุ่มเพิ่มขึ้นตามลำดับ และไม่แตกต่างกันทั้ง 5 ครั้ง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเนื้อหาที่สอนหลังจากการทดลองนั้นจำเป็นจะต้องใช้พื้นฐานความรู้ในตอนแรก ๆ ซึ่งอยู่ในช่วงของการทดลอง นักเรียนจะต้องเข้าใจเนื้อหา ในตอนแรก ๆ อย่างดีจึงจะเข้าใจเนื้อหาในตอนต่อ ๆ มา ดังนั้นเมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบเพื่อนำผลมาศึกษาเรื่องของความคงทน ซึ่งนักเรียนต้องทำแบบทดสอบฉบับเดิม นักเรียนจึงอาจทำข้อสอบได้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไปดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

1.1 ควรนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนเพราะจะทำให้นักเรียนมีความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเป็นแนวทางนำไปสู่การมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

1.2 ในการนำเกมไปใช้เป็นแบบฝึกหัดการใช้ภาษา ควรใช้เวลาในชั้นรูป หลังจากชั้นใช้เกมฝึกให้มากยิ่งขึ้นกว่าจากการทดลองครั้งนี้ เพราะจะได้แก้ไขข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาขณะเล่นเกมได้มากขึ้น

1.3 ในการแข่งขันเกม ครูควรชี้แจงให้นักเรียนระลึกอยู่เสมอว่า ควรปฏิบัติตามกติกา และคำนึงถึงความสามัคคีของหมู่คณะ

1.4 ในการเลือกเกมควรคำนึงถึงเนื้อหาที่จะใช้สอน ระดับชั้นและวัยของนักเรียน

1.5 ควรมีการทดสอบย่อย ๆ ท้ายคาบเรียนหลังจากเล่นเกมบ้าง

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

- 2.1 ในการศึกษาค้นคว้าที่จะนำเกมมาเป็นแบบฝึกหัดการใช้ภาษาครั้งต่อไป ควรขยายระยะเวลาในการทดลองให้นานกว่าการวิจัยครั้งนี้และควรให้กลุ่มทดลองได้ทำแบบฝึกหัดใน *workbook* เช่นเดียวกับกลุ่มควบคุม
- 2.2 ในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไปอาจจะแยกศึกษาตามระดับสติปัญญาของนักเรียน โดยแบ่งเป็นกลุ่ม สูง กลาง ต่ำ
- 2.3 อาจจะแบ่งกลุ่มตัวอย่างตามบุคลิกภาพ ในลักษณะของการเก็บตัว การแสดงตัว โดยการใช้เกมเป็นแบบฝึกหัดการใช้ภาษา
- 2.4 ควรศึกษาเพิ่มเติม ในด้านของความคิดสร้างสรรค์ ว่าเกมเอื้อต่อการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหรือไม่
- 2.5 ควรศึกษาค้นคว้าวิธีการเดียวกันนี้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 2.6 ควรใช้วิธีการเดียวกันนี้ศึกษาแยกเป็นรายทักษะ คือ ใช้เกมเป็นแบบฝึกหัดในการสอน ฟัง - พูด อ่าน เขียน เพื่อศึกษานผลเฉพาะรายทักษะ
- 2.7 ควรศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องของการมีวินัยในตนเองและความรับผิดชอบด้วย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าดวงษ์ จิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2524, 278 หน้า
- เกศินี โสติกเสถียร "การใช้ของเล่นเพื่อการศึกษาและเกมในห้องเรียน" การใช้
เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 248 หน้า
- คณะวิจัยหลักสูตรกระบวนการเรียนการสอนมัธยมศึกษา "การประเมินผลการใช้
หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 ในปีการศึกษา 2522" วารสาร
การวิจัยการศึกษา 10(1) : 82 - 87 2523
- จำเนียร ช่างโชติ จิตวิทยาการเรียนรู้ (Psychology of Learning)
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2520, 167 หน้า
- จิตรรา วสุวานิช จิตวิทยาการศึกษา โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2518,
169 หน้า
- ชาวล แพร่สกุล เทคนิคการเขียนข้อทดสอบ โรงพิมพ์คุรุสภา 2520, 407 หน้า
- ชอแก้ว โภคย์สุพัตร์ การศึกษานวัตกรรมทางการเรียนและความสนใจในวิชาหลัก
ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ที่สอน
โดยวิธีการสอนกับเอง วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2525, 122 หน้า อัครสำเนา
- ชัยพร วิชาวุธ ความจำมนุษย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2520,
156 หน้า
- ทวี ทอแก้ว และอภรณ์ สันนิบาต จิตวิทยาการศึกษา โอเคียนส์โตร์ 2517,
172 หน้า
- ทศนา แชนมณี และคนอื่น ๆ กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม 1 โรงพิมพ์
บูรพาศิลป์การพิมพ์ 2522, 249 หน้า

- นพมาศ รัตนปรีดา ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เป็นภาษา
ต่างประเทศของครูภาษาอังกฤษ ในกรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ ค.ม.
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2524, 128 หน้า อักขรณาม
- น้อมฤดี จงพยุหะ และคนอื่น ๆ คู่มือการสอนวิชาจิตวิทยาการศึกษา อาจารย์คณะ
ครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนกุหลาบ กวหนากการพิมพ์ 2519, 350 หน้า
- นันทพร คชศิริพงษ์ การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์
วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและ
ไม่มีเกมประกอบ ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 2526, 68 หน้า อักขรณาม
- นิธิมา ตูบรเรเทิง ความสัมพันธ์ระหว่างความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษกับ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียน
รัฐบาล เขตกรุงเทพมหานคร กลุ่ม 2 วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัย
 เกษตรศาสตร์ 2525, 122 หน้า อักขรณาม
- บงกช ศุภธาดา การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชา
หลักภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบ
 ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2527,
 186 หน้า อักขรณาม
- บำรุง ไตรรัตน์ วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 2524, 254 หน้า
- บุญชม ศรีสะอาด รูปแบบของผลการเรียนในโรงเรียน ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2524, 292 หน้า อักขรณาม
- เบญจมา แสงมะลิ เล่นกับเด็ก โรงพิมพ์คุรุสภา 2522, 94 หน้า
- เบญจมาศ เกตุพิชัย การประเมินผลการใช้หลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้น พุทธศักราช 2521 ของครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ในเขตการศึกษา 6
 วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2524, 109 หน้า อักขรณาม

- ประภา ยิมดี เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความลงทนในการเรียนรู้อัตนัย
ชั้น ม.ศ. 1 วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้บทเรียนโปรแกรมแบบป้อนผลย้อนกลับปกติกับ
บทเรียนโปรแกรมแบบป้อนผลย้อนกลับ เป็นคำอธิบายในโรงเรียนราษฎร์ ปรินญาณินท์
 กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 47 หน้า อัดสำเนา
- ประสิทธิ์ นรคาวัต การวิเคราะห์พฤติกรรมการสอนของครูผู้สอนภาษาอังกฤษใน
โรงเรียนมัธยมศึกษา ปรินญาณินท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ประสานมิตร 2526, 96 หน้า อัดสำเนา
- ปราณี ปัญจากะ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยชุดการสอนกับโดยครูเป็นศูนย์กลาง
 ปรินญาณินท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2528, 501 หน้า
 อัดสำเนา
- ปราโมทย์ จันทรเรือง การทดลองสอนการใช้เกมกับบทบาทสมมุติเรื่อง การตั้ง ทวง
และวัดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรินญาณินท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย
 ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 231 หน้า อัดสำเนา
- รศ.นา นุชบุญเลิศ การศึกษาลักษณะสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมประกอบ
การสอนแบบอิสระกับเกมประกอบการสอนแบบมีผู้ชี้แนะ ปรินญาณินท์ กศ.ม.
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 57 หน้า อัดสำเนา
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ หลักการวิจัยการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 3 มริษ
ศึกษาพรจำกัด 2528, 314 หน้า
- ลัดดาวัลย์ กัทธสุวรรณ การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์และฝึกทักษะ
กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับชั้นประถมศึกษาของเล่นและเกม วิทยาดัยครู
 พระนคร 2522, 130 หน้า
- วารินทร์ สายโอบเอื้อ และสุณีย์ ชีรคกร จิตวิทยาการศึกษา (Educational
Psychology) โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด 2522, 190 หน้า

วิเชียร เกตุสิงห์ หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พิมพ์ครั้งที่ 3

เรียงอักษร 2524, 153 หน้า

ศิธร แสงธนู และกิด พงศทัต คู่มือครูภาษาอังกฤษ ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ พิมพ์ครั้งที่ 7

ไทยวัฒนาพานิช 2521, 169 หน้า

ศรีนครินทร์วิโรฒ ปทุมวัน, มหาวิทยาลัย คณะมนุษยศาสตร์ รายงานการวิจัยเรื่อง

ความรู้ทางภาษาศาสตร์ของครูสอนภาษาอังกฤษ 2528, 422 หน้า

ศรีวิชัย สุวรรณภักดี การสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ พิมพ์โลก

2520, 260 หน้า

ศึกษาธิการ, กระทรวง หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 หนังสือนำ

จำกัด จงเจริญการพิมพ์ 2520, 252 หน้า

ศึกษานิเทศก์, หน่วย กรมสามัญศึกษา การวิจัยเรื่อง สภาพการสอนวิชาเลือกในชั้น

มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา ม.ป.ท. 2525,

176 หน้า

สมจิตร วรณวิไลย การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้วิชา

ภาษาอังกฤษ โดยการสอนเสริมและไม่เสริมวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปริญาณิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร

2527, 133 หน้า อักสำเนา

สมบุญ ชิตพงศ์ "การประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย" เอกสารประกอบวิชาการ

วิจัย 521 วิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร 2527, 212 หน้า

สมพล ชูปัญญา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบ

บรรยายโดยใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน วิทยานิพนธ์ ก.ม.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2524, 187 หน้า อักสำเนา

สมศักดิ์ เจริญสุข ความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถภาพภาษาอังกฤษ วิทยานิพนธ์ ค.ม.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2524, 112 หน้า อัดสำเนา

สังเวียน สฤณีกุล วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย

รามคำแหง 2521, 315 หน้า

สออาจค์ หิรัญบุรณะ พินซ์ และคนอื่น ๆ โครงการติดตามและประเมินผลโครงการพัฒนา

การสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา กรมสามัญศึกษา ระหว่างปี 2524 - 2526

กรมสามัญศึกษา 2526, 161 หน้า

สุจินต์ เดียงบำรุง การใช้เกมประกอบการสอนวิชาฟิสิกส์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

สายสามัญ วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2521, 117 หน้า

อัดสำเนา

สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม จิตวิทยาการศึกษา แพรวพินทยา 2518,

241 หน้า

สุณีย์ ชีรดากร จิตวิทยาการศึกษา (Educational Psychology) วิทยาลัยครู

พระนครศรีอยุธยา 2524, 216 หน้า

สุมิตร คุณานุกร หลักสูตรและการสอน ชวนพานิช 2518, 257 หน้า

สุรสิงห์ ส้ารวม นิมพะเนา การละเล่นของเด็กหลานนาไทยในอดีต ศูนย์หนังสือ

เชียงใหม่ 2520, 152 หน้า

สุไร พงษ์ทองเจริญ วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2519, 155 หน้า

_____ วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน โรงพิมพ์ประมวลศิลป์ 2524,

217 หน้า

เสาวณีย์ คุณาวัดนาวุฒิ การศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบของสมรรถภาพของสมอง

ด้านความจำทางภาษาตามทฤษฎีกลีฟอร์ด กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิทยานิพนธ์

กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2517, 80 หน้า อัดสำเนา

อบรม สันนิบาต วิชาการศึกษา 122 : จิตวิทยาการศึกษา โอเคียนส์โตร์ ม.ป.ป.,
188 หน้า

อักษรเจริญทัศน์, สำนักพิมพ์ แผนการสอนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชา

อ 013 - อ 014 Junior Active Context English II อักษรเจริญทัศน์
2527, 332 หน้า

อัจฉรา ชีวพันธ์ คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน
ไทยวัฒนาพานิช 2523, 117 หน้า

Baruch, Janice and Woon Doris. A Handbook of Communication Activities for Young Learners. Seamee Regional Language Centre, Occasional Papers No.6 Singapore RELC p. 72 - 78 October, 1978. 104 p.

Byrne, Donn. Communication Games. English Language Teaching Institute, The British Council. 2nd.ed., Windsor Berks, NFER - Nelson Publishing Company Limited, 1981. 85 p.

From English Teaching Perspectives. Singapore Longman, Four Strong Printing Company, 1981. 203 p.

Carroll, Brendan J. Testing Communicative Performance. Oxford, Pergamon, 1980. 149 p.

Churee Thongves and Perrya Phinthuphan. Workbook Junior Active Context English II. Akson Charoentat Press, Bangkok, 1982. 134 p.

Davis, Kenneth and Hollowell, John. Inventing and Playing Game in the English Classroom. Illinois, National Council of Teachers of English. 1977. 160 p.

Dickerson, Dolores 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. 10 : 6456-A, April, 1976.

Dobson Julia. "Effective Techniques for Conversation Practice," From English Teaching Perspectives. by Byrne Donn, Singapore Longman, Four Strong Printing Company, 1981. 203 p.

- Doran, Rodney L. and William Watson. Games for the Science Classroom, The Science Teacher. 40(4) : 31 - 33, 59 - 62, 1972.
- Edwards, Allen L. Statistical Methods for the Behavioural Science. New York, Rinehart and Co., Inc., 1954. 542 p.
- Emerson, Ricardo Grozco and others, Junior Active Context English II. 7th.ed., Aksorn Chareontat Press Bangkok, 1984. 255 p.
- Fan, Chung Teh. Item Analysis Table. Education Service, Princeton New Jersey, 1972. 32 p.
- Gagne, R.M. The Conditions of Learning. 2nd.ed., New York, Holt, Rinehart and Winston, 1970. 409 p.
- Gasser and Waldman. "Songs and Games in the Classroom," Teaching English as a Second or Foreign Language. by Marianne Celee - Murcia, Lois McIntosh, Newbury House Publishers, Inc., Rowley Massachusetts, 1979. p. 53 - 61.
- Gerlach, Vernon S. and Donald P. Fly. Teaching and Media : A Systematic Approach. N.J. Prentice - Hall, Inc., 1971. 241 p.
- Grambs, Jean Dresden, John C. Carr, and Robert M. Fitch. Modern Methods in Secondary Education. 3rd.ed., U.S.A. : Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1970. 250 p.
- Harris, David D. Testing English as a Second Language. New Delhi Tata Mc Graw - Hill Publishing Co., Ltd., 1974. 151 p.
- Kraus - Srebic, Eva. "Classroom Games in the Compulsory School," English Language Teaching Journal. Oct. 1976. p. 19.
- Lee., W.R. Language - Teaching Games and Contest. London : Richard Clay Ltd., 1979. 203 p.
- 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.
- Maley, Alen. "Games and Problem Solving," Communication in the Classroom Application and Methods for a Communicative Approach. Edited by Johnson Keith and Morrow Keith London : Spottiswoode Ballantyne Ltd., 1981. 152 p.

- Matins, Stuart A. and Arkinson Dorothy. Formative and Summative Test for Junior Active Context English Book II. Akson Charoentat Press, Bangkok, 1985. 120 p.
- Morse, William C. and M.G. Wingo. Psychology and Teaching. Bombay, D.B. Taraporevada Son and Co., Private Ltd., 1968. 528 p.
- Morss, Christopher. "A Comparison of an Oral-Aural Method and a Traditional Method of Directed Vocabulary Instruction with Secondary Students," Dissertation Abstracts. p. 3939 - 3940-A, March, 1982.
- Orcutt, Larry Emmet. "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 Dac Krewdl. "The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades," Dissertation Abstracts. 2 : 710-A, August, 1977.
- Scott Grace. "Games Students Can Play," New Directions in Second Language Learning, Teaching and Bilingual Education. Edited by Burt Marina K. and Dulay Heidi C. Washington D.C. TESOL. 1975. 370 p.
- Silvers, Stephen Mark. "Games for the Classroom and the English Speaking Club," English Teaching Forum. Vol. XX No.2, p. 2 April, 1982.
- Travers, Robert M.W. Essentials of Learning. The Macmillan Company, 1967. 559 p.
- Trellinger, Robert Ira. "A Study of the Use of Simulation Games as a teaching Technique with Varying Achievement Groups in a high School Biology Classroom," Dissertation Abstracts. 39 : 107-A, July, 1978.
- Valette, Rebecca M. Modern Language Testing. a Handbook, New York, Harcourt, Brace, 1967. 200 p.
- Weed, Gretchen E. "Using Games in Teaching Children," English Teaching Forum. Vol. XIII, (3 - 4) : p. 304 - 305, November, 1975.
- Zuckerman, Robert Allan. "Changes in Knowledge and Attitudes as a Result of Participation in a Teacher Education Game on the Labelling of Handicapped Children," Dissertation Abstracts. p. 6031 - 6032-A, March, 1975.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แผนการสอนที่ใช้ในการทดลอง

แผนการสอนที่ 1

จุดประสงค์การเรียนรู้ : สามารถเขียนบรรยายภาพได้

เนื้อหา : จากเนื้อหาในหนังสือ JACE Book II หน้า 27 ประกอบด้วยภาพ จำนวน 14 ภาพ ที่บุคคลกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ

นักเรียนจะต้องสร้างประโยคตามโครงสร้างดังนี้ได้

- The Bensons have got a television.
- He has got a boat.
- He is watching television.
- They are looking at it.

อุปกรณ์ : ภาพ บัตรคำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน :

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์รอบ ๆ ตัว พวกเขา Present Simple Tense เช่น อาจถามว่า What have you got on your desk ? What do you do at 12 o'clock ?

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ : to sail, to hold, to wash, to smile, to cry

Pattern : Subject + Verb to be (is, am, are) + Verb-ing

วิธีเสนอบทเรียนใหม่

ครูให้ครูปกครองกำลังเดินเรือใบ ครูพูดประโยค The man is sailing the boat. แล้วถามถามเพื่อให้ นักเรียนตอบว่า Is the man sailing the boat ? What is the man doing ?

คำว่า hold ครูให้รูปภาพเด็กคนหนึ่งกำลังถือร่ม แล้วพูดว่า She is holding up an umbrella.

คำว่า wash ครูให้นักเรียนดูภาพคนกำลังล้างรถ แล้วพูดว่า The man is washing his car. แล้วถามคำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจเช่นเกี่ยวกับที่สอนคำว่า sail

คำว่า smile และ cry ครูสอนโดยใช้ภาพเช่นกัน และประโยคว่า Jane is smiling. Bob is crying now.

ครูนำแถบประโยคที่พูดติดบนกระดานให้นักเรียนดู

3. ขั้นฝึก

กลุ่มทดลอง

ครูให้นักเรียนเล่นเกม "Guess What they're Doing !"

อุปกรณ์ : ภาพ บัตรคำ

วิธีเล่น : แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แฉ่งกันทายภาพว่า บุคคลในภาพกำลังทำอะไร โดยที่ภาพแต่ละภาพจะถูกปิดบังไว้ด้วยกระดาษแผ่นเล็ก ๆ ที่มีเบอร์เขียนไว้ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะผลัดกันเปิดกระดาษแผ่นเล็ก ๆ นั้น ถ้าฝ่ายใดแน่ใจว่าภาพนั้นใครกำลังทำอะไร ก็พูดประโยค Present Continuous Tense ออกมา เช่น The man is swimming. ถ้าตอบถูกจะได้ 3 คะแนน ถ้าตอบผิดจะได้คะแนนเป็นติลบ 3 การเปิดกระดาษแผ่นเล็ก ๆ ที่ปิดบังภาพไว้ นักเรียนจะต้องตอบคำถามหรือทำกิจกรรมที่ครูกำหนดไว้ในลูกซองก่อนจึงจะเลือกเปิดภาพได้ และการตอบหรือทำกิจกรรมในขั้นนี้ได้ถูกต้องจะได้คะแนนครั้งละ 1 คะแนน กิจกรรมก่อนการเปิดภาพอาจจะเป็นการสะกดคำ เช่น ให้สะกดคำว่า ขี่ ในรูป ing (riding) ให้นำบัตรคำที่ครูส่งให้เรียงเป็นประโยคที่ต้องการ

ในขณะที่เล่นเกม แต่ละกลุ่มจะต้องกำหนดตัวผู้ที่คอยจดบันทึกประโยคต่าง ๆ ที่พูดกันในขณะเล่น

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนดูภาพที่ 18 หน้า 29 ในแบบเรียน JACE Book II

ครูถามว่า What has Mrs. Gastby got ? และ What is she doing ? ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

จากนั้นฝึกถาม-ตอบ ปากเปล่า จากภาพ 5 - 16 โดยฝึกพร้อมกันและรายบุคคล แล้วเขียนลงสมุดพร้อมกับทำแบบฝึกหัดใน Workbook JACE ม.2 หน้า 14

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนช่วยกันสรุปความรู้จากการเล่นเกม ตรวจดูว่าแต่ละกลุ่มจับบันทึกประโยคอะไรไว้ม่าง ครูช่วยอธิบายแก้ไขถ้าประโยคเหล่านั้นไม่ถูกต้อง แล้วทุกคนจับบันทึกประโยคที่ถูกต้องลงสมุด

กลุ่มควบคุม

ครูตรวจแก้ไขแบบฝึกหัด

หมายเหตุ แบบฝึกหัดที่เป็นเกมที่ใช้ คือ

- รูปภาพที่ปิดด้วยกระดาษมีเบอร์ คือ ภาพชาย 2 คน กำลังเล่นเรือใบ ภาพเด็ก ๆ กำลังขี่จักรยาน ภาพผู้หญิงกำลังเล่นกีตาร์ และภาพคนหลายคนกำลังนั่งรับประทานอาหาร

- บัตรคำที่ให้นักเรียนหยิบขึ้นมาตอบเตรียมไว้ทั้งหมด 40 บัตร แต่ละบัตรจะมีคำถามหรือคำสั่ง เช่น

What is the teacher doing now ?

จงสะกดคำที่แปลว่า "ดื่ม"

ในบัตรคำจะมีภาพเล็ก ๆ ติดอยู่และมีคำถามว่า What has she got in her hand ? หรือ What is she drinking ? Are they dancing now ?

แผนการสอนที่ 2

จุดประสงค์การเรียนรู้ : สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องในการพูดแนะนำ บอกทิศทาง

เนื้อหา : ในแบบเรียน RACE Book II หน้า 23 - 24 ซึ่งประกอบไปด้วยแผนที่เมือง ๆ หนึ่ง มีตลาด ปั้มน้ำมัน คลินิกแพทย์ และสถานที่อื่น ๆ ตั้งอยู่บนถนนสายต่าง ๆ นักเรียนจะต้องใช้ประโยคหรือข้อความต่อไปนี้ได้

- Is there a butcher's near the Bensons' house ?
- Yes, there is. There's a butcher's on Victoria street.
- How can I get there ?
- Turn right /left at the first corner.
- Walk straight for 3 minutes
- Near / Behind / On

อุปกรณ์ : แผนที่ รูปภาพ บัตรคำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ครูซักถามนักเรียนว่า เคยมีใครมาถามว่าจะไปถึงสถานที่ใดที่เขาไปไม่ถูกหรือไม่ แล้วนักเรียนสามารถแนะนำ บอกทางเขาได้ไหม และในจำนวนคนที่เคยมาถาม มีชาวต่างประเทศหรือเปล่า

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ : the butcher's, a gas station, a corner, an avenue, a street, to cross, turn left, turn right, walk straight, to premise

Pattern

Is there / Are there ?

Yes / No

Turn right / left at the ... corner.

Walk straight

It's / They're on / at / between

วิธีการสอนบทเรียนใหม่

ครูให้นักเรียนดูภาพร้านขายเนื้อ แล้วถามว่า Can you tell me something in English ? หรือถามว่า What's the man doing ? ตอบว่า ครูสรุปว่า The man in the picture is a butcher. He sells meat at the butcher's.

คำ "gas station" ครูให้นักเรียนดูภาพแล้วถามว่า What is this place ? หรือ What do we call it in Thai ? เมื่อักเรียนตอบว่า น้ำมัน แล้วครูพูดเป็นภาษาอังกฤษว่า We fill up a tank with petrol at the gas station.

คำ avenue และ street สอนโดยใช้ภาพเป็นอุปกรณ์เช่นกัน และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ avenue คือ ถนนที่ปลูกต้นไม้อย่างมีระเบียบประดับด้วยทาง

สำหรับคำ turn right, turn left, walk straight และ cross ครูให้นักเรียนเข้าใจโดยแสดงท่าทาง และให้นักเรียนพูดโต้ตอบ

สำหรับ Pattern Is / Are there...? ครูจะสอนไปพร้อม ๆ
เสนอศัพท์ด้วย เช่น Is there a butcher's near your house ?
Are there any gas stations around here ?

3. ขั้นฝึกกลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม "Do you know the way ?"

อุปกรณ์ในการเล่น

1. ภาพแผนที่ สถานที่ต่าง ๆ 14 ภาพ (ซึ่งแต่ละภาพสถานที่นั้น ๆ จะอยู่ต่างตำแหน่งกัน) เช่น supermarket butcher's, pet shop ... etc.... แต่ละภาพจะมีกระดาษปิดไว้

2. บัตรคำถาม หรือคำสั่ง

วิธีเล่น

แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ให้ฝ่ายหนึ่งออกมาจับบัตรคำถาม ซึ่งใน 1 บัตร อาจจะมี 2 - 3 คำถามก็ได้ และแต่ละบัตรจะมีหมายเลขตรงกับภาพแผนที่ นักเรียนที่เป็นฝ่ายจับบัตรคำถามจะเป็นฝ่ายเปิดภาพแผนที่และพูดข้อความหรือคำถามที่อยู่ในบัตร เช่น Is there a pet shop on the Wolf Street ? How can I get there ?

นักเรียนอีกฝ่ายจะส่งตัวแทนออกมาตอบและชี้แผนที่ด้วยขณะพูด ถ้าพูดถูกต้องเป็นที่เข้าใจ ครูจะเป็นคนตัดสินให้คะแนน (1 ประโยค ต่อ 1 คะแนน) เมื่อเสร็จภาพนั้น ๆ แล้วก็จะผัดให้อีกฝ่ายหนึ่งตอบคำถามจากแผนที่ภาพต่อไป ในขณะที่กำลังเล่นเกมอยู่นั้น แต่ละกลุ่มจะต้องมีเลขานุการจดบันทึกข้อความถามตอบ

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนดูในแบบเรียนหน้า 23 - 24 ซึ่งเป็นภาพแผนที่เมือง ๆ หนึ่ง ครูถามว่า Is there a baker's on Victoria Street ? ให้นักเรียนตอบ แล้วครูถามต่ออีกว่า How can I get there ? ให้นักเรียนช่วยกันตอบ นักเรียนอาจตอบว่า Cross the street, turn left and walk straight.

The baker's is near the pet shop. หรือ It's on the corner of Wolf Street ส่วนสถานที่อื่น ๆ ให้นักเรียนถามตอบกันเอง โดยครูจะคอยช่วยเหลือในเรื่องคำศัพท์ ส่วนวน ที่นักเรียนคิดขัด

จากนั้นให้ทำแบบฝึกหัด ข้อ I ในหน้า 29 หนังสือ JACE และ Worksheet ที่คัดลอกมาจาก Work Book JACE หน้า 16 - 17

4. ขั้นสรุปกลุ่มทดลอง

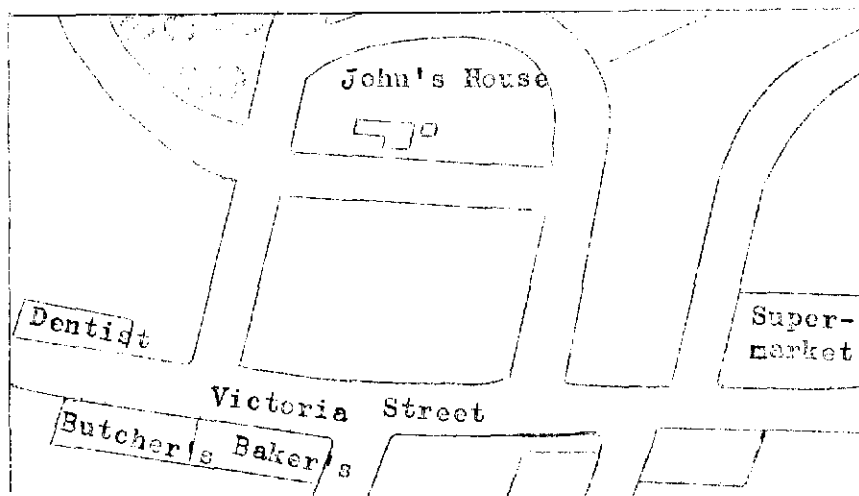
จดบันทึกประโยคต่าง ๆ ในการเล่นเกมลงสมุดโดยที่ครูจะช่วยอธิบาย
แก้ไขคำพูดหรือประโยคที่ไม่ถูกต้อง

กลุ่มควบคุม

ตรวจแก้ไขแบบฝึกหัด

หมายเหตุ แบบฝึกหัดที่เป็นเกมที่ใช้ประกอบด้วย

- ภาพแผนที่ จำนวน ๗ ภาพ ลักษณะดังตัวอย่างนี้



- ปักคำถาม เช่น Is there a dentist's on Victoria Street ?
How can I get there ? Is there a supermarket near
John's house ? Where is it ? How can I get there ?

แผนการสอนที่ 3

จุดประสงค์การเรียนรู้ : สามารถใช้ภาษาให้ถูกต้องในการสนทนาสั้น ๆ เกี่ยวกับการซื้อขาย

เนื้อหา : จากเนื้อหาในแบบเรียน JACE Book II หน้า 25 - 26 เป็นเรื่อง การซื้อ-ขาย สัตว์เลี้ยง ซื้อขายเครื่องใช้ต่าง ๆ

นักเรียนจะต้องใช้ประโยคหรือข้อความดังตัวอย่างต่อไปนี้

How much is / are

How much does it cost / do they cost ?

It's baht / dollar.

They're baht / dollar each.

Is there / Are there any ?

It's / They're expensive.

Can you lower the price ?

Here's your change.

อุปกรณ์ : บัตรคำ บัตรภาพสินค้าต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นสร้างความสนใจ

สนทนากับนักเรียนเรื่องการไปซื้อสินค้า วิธีการพูดต่อรองราคา

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ :

How much (ใช้ถามราคา), to cost, to lower, a change
a puppy, a penknife

Pattern:

How much is it / are they ?

How much does it cost / do they cost ?

It's baht / dollar / cent.

They're baht / dollar / cent each.

วิธีสอนบทเรียนใหม่

ครูให้นักเรียนดูรูปลูกสุนัข แล้วพูดว่า We call it "a puppy."
ถ้าสมมุติว่า ลูกสุนัขตัวนี้มีเอาไว้อย่าง ถ้าเราต้องการจะถามราคา เราจะถามว่า
How much is it? หรือ How much does it cost ?

จากนั้นครูให้นักเรียนลองสร้างคำถามถามราคาสินค้าอื่น ๆ ที่ครูกำหนดให้
และลองให้นักเรียนพูดประโยคบอกราคา เช่น How much is this knife ?
คำตอบที่นักเรียนอาจจะตอบ อาจเป็น It's 20 baht.

ถ้า lower ครูสอนโดยให้นักเรียนฟังครูพูด แล้วลองสรุปเป็นภาษาไทย
ครูพูดว่า "When you think that the thing you're going to buy is
very expensive, you may say "Can you lower the price ?"

คำว่า change ที่แปลว่า เงินทอน

ครูพูดประโยคต่อไปนี้ I buy a pen. It costs 3 baht. I give
a ten baht note to the seller. Then he give me back 7 baht
change.

จากนั้นให้นักเรียนฟังเทปสนทนาจากแบบเรียน JACE Book II หน้า 25
แล้วตอบคำถามคร่าว ๆ

3. ขั้นฝึกกลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนเล่น Kim's Game

อุปกรณ์ : 1. บัตรภาพสินค้าต่าง ๆ สำหรับแต่ละกลุ่ม 15 ภาพ
ติดราคาไว้

วิธีเล่น : แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่ม A แข่งขันกับกลุ่ม B
กลุ่ม C แข่งขันกับกลุ่ม D

ครูแจกบัตรภาพสิ่งของที่มีราคาติดไว้แก่นักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม (บัตรภาพ
ของกลุ่ม A จะเหมือนกับของกลุ่ม C และบัตรภาพของกลุ่ม B จะเหมือนกับของกลุ่ม D)
เกมจะเริ่มโดยการที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เช่น กลุ่ม A จะให้กลุ่ม B มองภาพสินค้าที่ติดราคา
ไว้ 1 นาที ห้ามจดบันทึกใด ๆ ทั้งสิ้น จากนั้นกลุ่ม A จะเก็บสินค้าของตน แล้วกลุ่ม A
ก็ถามราคาสินค้าให้กลุ่ม B ตอบ สินค้าแต่ละชนิดจะบอกราคาไว้ได้ครั้งเดียว ถ้ากลุ่ม A
บอกว่าไม่ถูกก็ไม่มีโอกาสได้อีก ถ้าตอบถูกจะได้ 1 คะแนน และสินค้าบางชนิด ครู
อาจกำหนดไว้ด้วยว่า ถ้าทายราคาถูกจะได้คะแนนเป็น 2 เท่า คำถามที่ใช้ถาม ได้แก่
How much is ? How much are ? คำตอบ คือ It's

dollars / baht. They're ... dollars / baht. ถ้าตอบถูก คนถามจะ
บอกว่า You're right. ถ้าตอบผิดจะตอบว่า Sorry, You're wrong.

เมื่อกลุ่ม A ถามหมดแล้ว กลุ่ม B จะให้ดูสินค้าของตนบ้างเป็นเวลา 1 นาที จากนั้น
ก็เก็บแล้วถามราคาสินค้าให้กลุ่ม A ตอบบ้าง (กติกาการให้คะแนนเช่นเดียวกับครั้งแรก
ส่วนกลุ่ม C กับกลุ่ม D ก็ทำเช่นเดียวกัน)

เมื่อจบเกมแล้วรวมคะแนน ถ้าฝ่ายใดชนะก็สมมุติให้เป็นคนขายของ
ส่วนฝ่ายแพ้เป็นฝ่ายซื้อของ ผู้ใดที่ตอบซื้อขายสินค้ากัน โดยฝ่ายที่เป็นคนขายอาจจะเริ่ม
พูดก่อนว่า Can I help you ? จากนั้นฝ่ายซื้อก็จะบอกว่าต้องการสินค้าอะไร ถาม
ราคา ถามขนาด ถามว่า มีสีอื่น ๆ บ้างไหม

ช่วงสร้างบทสนทนาจะให้เวลาประมาณ 5 - 7 นาทีเท่า ๆ กัน ระหว่าง
ฝ่ายหนึ่ง คือ กลุ่ม A และ กลุ่ม B กับอีกฝ่ายหนึ่ง กลุ่ม C และกลุ่ม D

จากนั้นเมื่อหมดเวลาในการสร้างบทสนทนา ครูจะให้ฝ่ายของกลุ่ม A และ
กลุ่ม B แสดงบทสนทนาของตน และฝ่ายของกลุ่ม C กับกลุ่ม D แสดงบทสนทนาของตน โดย
เขียนบทกระดานคำ ครูจะเป็นผู้ตรวจแก้ไขว่าของฝ่ายใดเขียนได้ผิดน้อยกว่ากัน ก็เป็นฝ่ายชนะ

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนสมมติตนเองเป็นบุคคลในบทสนทนา หน้า 25 ในแบบเรียน JACE แล้วพูดสนทนากัน

จากนั้นตอบคำถามที่เกี่ยวกับบทสนทนานั้น (ซึ่งมีอยู่ในหนังสือ) ต่อไปให้นักเรียนฝึกถาม - ตอบ ราคาสินค้าจากภาพหน้า 26 ในแบบเรียน เช่น ครูเรียกนักเรียน เลขที่ 1 นักเรียนคนนี้จะถามราคาสินค้าอย่างหนึ่งในภาพ เช่น How much are these books ? แล้วเรียกเพื่อนคนใดก็ได้ตอบ คนที่ถูกเรียกจะตอบว่า They are 25 baht each. แล้วเรียกเพื่อนคนอื่น ๆ ให้ถามคำถามต่อไป จนแล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดถามตอบ บทสนทนาและถามตอบราคาสินค้าลงสมุด รวมทั้งแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนข้อ 2 หน้า 30

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ตรวจแก้ไขบทสนทนาที่แข่งขันกันสร้างและให้ทุกคนจดบันทึกของสมุด

กลุ่มควบคุม

ตรวจแก้ไขแบบฝึกหัด

หมายเหตุ แบบฝึกหัดที่เป็นเกมที่ใช้จะประกอบด้วย บัตรภาพ รวมทั้งหมด 40 บัตร เป็นภาพสินค้าต่าง ๆ ทั้งอาหาร เครื่องใช้ในครัวเรือน เครื่องอำนวยความสะดวก ซึ่งภาพเหล่านี้ตัดมาจากหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสาร วารสารต่าง ๆ

แผนการสอนที่ 4

จุดประสงค์การเรียนรู้ : สามารถโต้ตอบประโยค หรือข้อความที่ไต่ถามได้ถูกต้อง

เนื้อหา : เนื้อหาจากหนังสือ JACE Book II หน้า 28 - 29 ซึ่งเป็นการฝึก

ถาม-ตอบด้วย Question Words (What, What ... like, Who, Whose, Where, How many)

การใช้ adverb of frequency (always, usually, often, sometimes)

การใช้ adverb of time (every day, on Sunday morning ...)

การใช้ adverb of place (on the table, behind me ...)

ประโยคที่นักเรียนจะต้องใช้ได้ คือ

What do you do on Saturday morning ?

I always go to the movies.

Where is Hilda sitting ?

She is sitting on the log.

Who plays the guitar ?

Jim does.

... etc ...

อุปกรณ์ : แผนภาพสำหรับเล่นเกม Stepping Stones 2 แผน รูปภาพ บัตรคำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน :

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ถามทบทวน Question Words ที่นักเรียนได้เรียนมาแล้วว่า แต่ละคำจะใช้ถามในกรณีใด เช่น What, Where, When, Who ... ทบทวน adverb of frequency และ adverb of time ที่นักเรียน เรียนมาแล้ว เช่น always, usually, often, sometimes, on Monday evening, every week

2. ชั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ : to take

สรรพนามที่เป็นกรรม (Me, us, you, her, him, it, them)

Pattern :

- What do you do on Sunday evenings ?
- I always go to the movies.
- What does your father do on Saturday mornings ?
- He usually watches football but, he sometimes takes us to the park.
- Where is Hilda sitting ?
- She is sitting in front of me
- Where is Mrs. Benson doing ?
- She is standing on the table.

วิธีเสนอบทเรียนใหม่

ครูให้นักเรียนดูภาพ แม่พาลูกสาวไปเที่ยวสวนสัตว์ แล้วพูดว่า

Mrs Carter is taking her daughter to the zoo. She often takes her daughter to the zoo.

สำหรับคำสรรพนามที่เป็นกรรม ครูยกตัวอย่างประโยคเปรียบเทียบให้นักเรียนดู เช่น We sit on the log. แต่ They sit behind us เป็นต้น

ส่วน Pattern ที่ประกอบไปด้วย adv. of frequency, adv. of time และ adv. of place นั้น ครูจะใช้ภาพ และบัตรคำ ประกอบคำอธิบาย เช่น ภาพผู้หญิงคนหนึ่งกำลังซักผ้า บัตรคำ on Saturday mornings และ usually จะได้ประโยคคำถามว่า What does Mrs Harris do on Saturday mornings ? คำตอบคือ She usually washes her clothes. เป็นต้น

3. ชั้นฝึกกลมทดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม Stepping Stones.

อุปกรณ์ : แผ่นภาพคำกริยา 2 แผ่น สีเมจิก 2 แท่ง บัตรคำ (Cue words)

รูปภาพ

วิธีเล่น : แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย นำแผ่นภาพคำกริยา ออกมา
แขวนหน้าชั้น ในคำกริยามีก้อนหินจำนวนเท่า ๆ กัน ถ้าฝ่ายใดสามารถพูดคำถามหรือ
คำตอบได้ถูกต้องก็จะได้ระบายสีก้อนหินในคำกริยา ถ้าฝ่ายใดระบายสีก้อนหินได้
ครบก่อนก็เป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้าไม่สามารถตอบคำถามไม่ทันภายใน 15 วินาที ก็จะต้อง
ถอยหลังกลับไปทัก่อนหินก้อนเดิม หรือขึ้นฝั่ง

ทั้ง 2 ฝ่ายจะผลัดกันถาม ตอบ สลับกันไป และเพื่อไม่ให้เสียเวลาใน
การคิด ครูจะเตรียมรูปภาพ และ Cue words ติดไว้หน้าห้อง ตัวอย่าง Cue Word
เช่น

- always, usually, often, sometimes
- go swimming, go to the movies, do (does) homework
- On Saturday mornings, every day on Monday

ภาพ ไดแก่ คนขับเครื่องบิน คนไปซื้อของ คนไปคุยคนตรี
ประโยคที่นักเรียนสร้างอาจจะไดแก่

What do you do on Sunday mornings ?

คำตอบอาจเป็น

I sometimes go swimming.

Where is Sunantha sitting ?

คำตอบ She is sitting behind the lamp.

ในขณะที่แข่งขันเกม แต่ละกลุ่มจะต้องมีเลขานุการจดบันทึกคำพูด
ภาษาอังกฤษที่เพื่อน ๆ สร้างขึ้น

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนฝึกตามตอบกับเองจาก Cue words หน้า 28 - 29 โดย
ครูจะคอยช่วยแก้ไข (ให้นักเรียนเรียกเพื่อนเป็นคู่ก็ได้) ตัวอย่าง - On Saturday
mornings / usually นักเรียนคนหนึ่งจะตั้งประโยคคำถามว่า What do you
do on Saturday mornings ? จากนั้นก็เรียกใครก็ได้ตอบ ซึ่งนักเรียนคนนั้นอาจจะ
ตอบว่า I usually watch the televisionต่อไปฝึกจาก Cue words และภาพ
ในข้อ 6 หน้า 28 เช่น

Where's Hilda sitting ?

She's sitting in front of me.

ฝึกจาก Cue word ในข้อ 7 หน้า 31 คือ What, What ... like,
Who, whose และ How many เช่น Where's Mrs Benson standing ?
She's standing on the table. What's Teddy like ? He is fat.
จากนั้นทำแบบฝึกหัดหน้า 30 ข้อ 3 - 4 ในแบบเรียน

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ครูช่วยนักเรียนแก้ไขประโยคที่นักเรียนสร้างขึ้นขณะเล่นเกม แล้วจับบันทึก

ลงสมุด

กลุ่มควบคุม

ครูตรวจแก้ไขแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 5

จุดประสงค์การเรียนรู้ : อ่านข้อความสั้น ๆ แล้วรายงานให้เพื่อนฟังได้

เนื้อหา : หน้า 31 ในแบบเรียน JACE Book II เรื่อง "A letter from home"
 ประโยคที่นักเรียนจะต้องใช้ได้ คือ Past Simple Tense ที่กริยาแท้เป็น
 was และ were เช่น

He was in England.

They were in the envelope.

และการใช้ one, another

One of them is in France, and another is in Spain.

อุปกรณ์ : ของจดหมาย ไปรษณียบัตร แผนที่ ฝรั่งเศส สเปน แผนที่ประโยค

กิจกรรมการเรียนการสอน :

1. ขั้นสร้างความสนใจ

สนทนาเกี่ยวกับสภาพอากาศ ภูมิประเทศ

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ :

an envelope, a photograph, grass, rain, France,

Spain, warm, wet

was, were, ...ago และ last ...

Pattern :

Subj. +	was	adv. of place.
	+	
	were	adv. of time.

เช่น He was in England two months ago.

There were happy there last month.

วิธีการสอนบทเรียนใหม่

ครูให้นักเรียนดูของจกหมายแล้วพูดว่า This is an envelope.
We put a letter in it. ให้ดูภาพถ่าย แล้วพูดว่า We call it "a photograph"
in English. อธิบายเพิ่มว่า photograph เป็นภาพถ่าย ส่วน picture หมายถึง
ภาพวาดก็ได้

คำว่า grass ให้นักเรียนดูภาพ แล้วพูดประโยคว่า There is a
lot of grass in the field.

คำว่า rain ให้ดูภาพ ฝนกำลังตก There is a lot of rain.
the field is wet because there is a lot of rain. Rain comes
from the cloud.

คำว่า warm ให้นักเรียนดูภาพในฤดูใบไม้ผลิในยุโรป แล้วพูดว่า
It is not too hot or too cold in spring in Europe. It is
warm.

ต่อไปอธิบายถึงการใช้ Past Simple Tense ที่กริยาแท้เป็น
Verb to be (was, were) ใช้รูปภาพแสดงเหตุการณ์ปัจจุบัน (มีคำว่า now
กำกับภาพอยู่) และเหตุการณ์ในอดีต (คำว่า last..., ...ago กำกับภาพอยู่)
เช่น The letter is on the table now. The letter was in the
envelope last Monday. เป็นต้น

จากนั้นให้ฟังเทปข้อความในแบบเรียน JACE Book II หน้า 34 และ
ตอบคำถาม

3. ขั้นฝึก

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม Strip Story

อุปกรณ์ : แถบประโยค

วิธีเล่น : ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ครูแจกแถบประโยคให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่ม ซึ่งแต่ละคนจะต้องอ่านทำความเข้าใจประโยคที่ตนได้รับ จากนั้นก็อ่านประโยคให้สมาชิกในกลุ่มของตนฟัง แล้วช่วยกันอภิปรายว่าประโยคใดควรมาก่อน - หลัง เพื่อเรียงลำดับให้ถูกต้อง ภายในเวลา 5 - 7 นาที ที่ครูกำหนด กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุด จะเป็นฝ่ายชนะ

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนอ่านข้อความจากแบบเรียน เป็นรายบุคคล และให้ช่วยกันหาประโยคที่เป็น Past Simple Tense ใครหาได้จะยกมือขึ้น ครูจะเรียกให้นักเรียนคนนั้นพูดและให้ผู้อื่นเลือกคนที่จะมาเขียนประโยคนั้นลงบนกระดานดำ

ต่อไปให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามท้ายข้อความ เมื่อหมดแล้ว ให้ปิดหนังสือ ครูจะเป็นคนเรียกนักเรียนทีละคนให้พูดเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน และช่วยกันเชื่อมโยงให้เรื่องราวที่แต่ละคนพูดให้เป็นไปตามลำดับก่อนหลัง

ทำแบบฝึกหัดถามตอบท้ายเรื่องลงในสมุด

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนทุกคนคัดลอกเรื่องราวจากการเล่นเกมลงในสมุด

กลุ่มควบคุม

แก้ไขข้อผิดพลาด - ตอบ และตรวจแบบฝึกหัด

หมายเหตุ ตัวอย่างแบบฝึกหัดเกม Strip Story (เรื่องราวที่เขียนเรียงแล้ว)

Tipa is looking at three photographs of hers with the Benson's. They were in the envelope with a letter from England. Two months ago she was in England with Mr Benson's family. In the first photograph there are Tipa, George and Kenny. Tipa and the two boys were at the school lunch. There were two girls having lunch at the table beside them too. Those two girls are George's friends. One of them was from France and the other was from Spain. The second photograph, Tipa was in the park with Mrs Benson and Kenny. The weather was warm and it was Saturday, so there were a lot of people in the park. The third photograph was Tipa and the family in the sitting room. They were not outside because there was a lot of rain. Everything was wet, but trees and grass in the garden were green.

แผนการสอนที่ 6

จุดประสงค์การเรียนรู้ : เขียนประโยคหรือข้อความตามแนวที่กำหนดให้

เนื้อหา : เนื้อหาในหน้า 33 ในแบบเรียน JACE Book II การเปรียบเทียบประโยคที่เป็น Present Simple Tense และ Past Simple Tense โดยที่คำกริยาภายในประโยคเป็น V. to be และมี preposition phrase หรือ adverb of time ขยาย

The red books were on the table. Now it's on the chair.

The eraser was on the table. Now it's on the chair.

It's hot today but it was cold yesterday.

อุปกรณ์ : รูปภาพ บัตรคำ worksheet

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน :

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ทบทวน Present Simple Tense ที่เรียนมาแต่เป็น Verb to be และ
ทบทวนรูป Past Tense ของ Verb to be (was, were) ที่เรียนไปแล้ว

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ : an eraser, fine, dry, yesterday

Pattern :

- It's hot today, but it was cold yesterday.
- The red books were on the table.
- Now they're on the chair.

วิธีการเสนอบทเรียนใหม่

คำว่า eraser ครูสอนโดยให้ดูของจริง โดยพูดว่า This is my eraser. It was in my bag two hours ago. และถามนักเรียนว่า Who has an eraser ?

คำว่า fine ครูให้นักเรียนดูภาพสภาพอากาศที่แจ่มใสแล้วพูดว่า It doesn't rain and the sun isn't very hot. It's fine today

ต่อไปครูถามนักเรียนว่า วันนี้เป็นวันอะไร ถ้าเป็นวันจันทร์ครูจะพูดประโยคว่า It is Monday today. หรือ Today is Monday. กับประโยคว่า It was Sunday yesterday. หรือ Yesterday was Sunday.

สำหรับคำว่า dry ครูให้นักเรียนดูภาพฝนตกหนัก และมีคำว่า yesterday อยู่ใต้ภาพ กับอีกภาพหนึ่ง ฝนไม่ตก ดวงอาทิตย์ส่องแสง และมีคำว่า today อยู่ใต้ภาพ ครูเสนอประโยคว่า It is dry today, but it was wet yesterday. จากนั้นครูยกตัวอย่างอีก 2 - 3 ประโยค ที่ใช้ Pattern ดังกล่าว เพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับ Past Simple Tense มากขึ้น

3. ขั้นฝึก

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม Tic - Tac - Toe

อุปกรณ์ : บัตรคำ

วิธีเล่น : ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 6 กลุ่ม กลุ่ม A แข่งขันกับกลุ่ม B กลุ่ม C แข่งขันกับกลุ่ม D และกลุ่ม E แข่งขันกับกลุ่ม F ต่อไปครูจะแจกบัตรคำที่เตรียมมาให้ 2 กลุ่ม ต่อ 1 ชุด บัตรคำนั้นจะมีลิสต์ที่เมื่อนำมารวมต่อ ๆ กันจะได้เป็นประโยค ครูทดลองเล่นให้ดูดังนี้ ให้วางบัตรคำคว่ำลงกลางวง แล้ววลักกันเสียงจับบัตร โดยใช้นิ้วชี้ไปบนบัตร แล้วพูดขอความว่า Tic Tac Toe, here we go,

where is it I do not know I เมื่อพูดคำสุดท้ายแล้วนิ้วไปจ้อยู่ที่บัตรคำใด ก็จะหยิบบัตรนั้นขึ้นมาเป็นของฝ่ายตนเอง ทำแบบนี้สลับกันไป ถ้าฝ่ายใดได้บัตรมาแล้วเรียงเป็นประโยคได้มากและถูกต้องกว่ากันก็เก้ฝ่ายชนะ (ถ้านักเรียนสามารถสร้างประโยคที่มีคำขยายเป็นทั้งคำที่บ่งเวลา บ่งสถานที่ ในประโยคเดียวกันก็จะได้คะแนนเป็น Triple คือ ถ้าให้ประโยคละ 1 คะแนน ตามปกติ ประโยคที่สามารถทำได้ดังข้อกำหนดนี้ก็จะได้ 3 คะแนน)

ตัวอย่างบัตรคำ เช่น

There was

There were

in the shop window

dresses

last week

กลุ่มความคุม

ให้นักเรียนฝึกแต่งประโยคโดยใช้วัสดุและสถานการณ์ภายในห้องเรียน โดยครูจะเรียกนักเรียนคนหนึ่งให้ตามเพื่อนว่า Where is your pen? นักเรียนคนที่ถูกถามจะตอบว่า It is on my desk. ต่อไปครูเรียกนักเรียนอีกคนหนึ่งให้ถามว่า ดิฉันปากกาอยู่ที่ไหน Where was it? นักเรียนที่เป็นเจ้าของปากกาจะตอบว่า It was in my bag. แล้วนักเรียนทั้งชั้นช่วยกันสร้างประโยคใหม่ที่ว่า The pen was in the bag. Now it is on the desk.

จากนั้นให้นักเรียนดู Cue word หน้า 36 ในแบบเรียน JACE Book II แล้วสร้างประโยคตามตัวอย่าง โดยครูจะเรียกนักเรียนใดคนหนึ่งละคน นักเรียนจะต้องพูดประโยคนั้นให้เพื่อนได้ยิน แล้วครูจะถามนักเรียนคนอื่นว่าประโยคนั้นหมายความว่าอะไร (อาจถามด้วย Yes/No question) ต่อไปให้นักเรียนเขียนเป็นแบบฝึกหัดลงสมุด

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนทุกคนจดบันทึกประโยชน์ทุกประโยชน์จากการเล่นเกมลงสมุด

กลุ่มควบคุม

แก้ไข สัณนิษฐาน การฝึกปากเปล่า และตรวจแก้ไขแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 7

จุดประสงค์การเรียนรู้ : พังแล้วแสดงว่ารู้ความหมายของประโยคหรือข้อความที่ฟังนั้น

เนื้อหา : เนื้อหาในแบบเรียน JACE Book II หน้า 35 - 36 โครงสร้างประโยค เป็น Past Simple Tense มี Preposition phrase เป็นส่วนขยาย

นักเรียนจะต้องใช้ประโยคในลักษณะดังต่อไปนี้ ได้

He was in the park.

Shirley and Earl weren't at school yesterday afternoon.

Was Jim at the movies yesterday afternoon ?

Yes, he was.

There was a blue hat in the window.

There were some pictures on the table.

อุปกรณ์ : บัตรคำ ภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน :

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ให้นักเรียนดูภาพภายในห้องนั่งเล่นห้องหนึ่ง ให้นักเรียนลองพูดประโยคภาษาอังกฤษว่า มีสิ่งต่าง ๆ อยู่ตำแหน่งใดบ้าง (ประโยคจะขึ้นต้นด้วย There is / There are) จากนั้น ครูกล่าวต่อไปว่า สมมุติว่าสิ่งของที่วางอยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ในห้องนี้ได้รับการโยกย้ายแล้ว ภาพที่เห็นเป็นอดีต นักเรียนจะต้องพูดประโยคที่เป็น Past Simple

2. ขั้นเสนอทบทวนใหม่

คำศัพท์ : a shop window, a supermarket, only

Pattern :

Was |
Were | + Subj. + prep. phrase ?

Yes + Subj. + was, were.

No + Subj. + wasn't, weren't.

There was |
There were | + n. + prep. phrase.

วิธีการสอนบทเรียนใหม่

ให้นักเรียนดูภาพตู้โชว์ในร้านค้า แล้วพูดว่า We call it a shop window. There are (shirts, dresses) in the shop window.

ถ้า supermarket ให้นักเรียนดูภาพ supermarket แล้วพูดว่า There are a lot of things in the supermarket. ให้นักเรียนบอกว่ามีสินค้าอะไรบ้าง แล้วครูอธิบายถึงความแตกต่างของ Supermarket กับ market โดยทั่วไป คือ ผู้ซื้อจะหยิบสินค้าเอง แล้วจึงจะไปจ่ายเงิน และของจะราคาถูกกว่าตลาดทั่วไป

จากภาพเดิม ครูบอกกับนักเรียนว่า สมมุติว่า สภาพการณ์ในภาพทั้ง 2 เป็นอดีตไปแล้ว โดยครูจะพูดว่า Five shirts were in the shop window yesterday. ถ้าจะให้เป็นประโยคปฏิเสธก็จะเอาคำว่า not ไว้หลัง were แล้วให้นักเรียนลองทำ และถ้าจะถามเพื่อให้ตอบว่าใช่หรือไม่ ก็ให้เอา were ขึ้นต้นประโยค ครูลองให้นักเรียนทำทั้งประโยคปฏิเสธและคำถาม โดยใช้ภาพ supermarket ซึ่งมีสิ่งของที่จะให้ตั้งคำถาม หรือแต่งประโยคได้มาก เช่น

- A man was in the supermarket.

- Was a man in the supermarket ?

Yes, he was.

- A dog was not in the supermarket.

สำหรับโครงสร้าง There was ..., There were..ครูอธิบายโดยใช้
ของจริง เช่น คุ้มนำชอล์กแท่งหนึ่งมาวางไว้บนโต๊ะ แล้วให้นักเรียนช่วยกันพูดประโยคว่า
There is a piece of chalk on the desk. จากนั้นครูหยิบชอล์กไปวางในกล่อง
แล้วพูดประโยคใหม่ให้นักเรียนฟังว่า There was a piece of chalk on the
desk. ครูเขียนประโยคทั้ง 2 ขึ้นบนกระดานดำ จากนั้นครูและนักเรียนช่วยกันยก
ตัวอย่างอีก 1 - 2 ประโยค

3. ขั้นฝึก

กลุ่มหัดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม Describe and Draw

อุปกรณ์ : worksheets, คินดอส

วิธีเล่น : ให้นักเรียนจับคู่กัน ครูจะแจก Worksheet ซึ่งจะมีภาพและ
มีข้อความอธิบายภาพ ผู้เล่นเกมจะได้ Worksheet ที่ต่างกัน คือ สิ่งของที่มีปรากฏใน
Worksheet A จะไม่มีใน Worksheet B และสิ่งของที่มีใน Worksheet B จะไม่มี
ใน Worksheet A ผู้เล่นเกมจะผลัดกันอ่านข้อความใน Worksheet ของตนเองให้คู่เกม
วาดเติมสิ่งของลงใน Worksheet ของตนเอง

เมื่อทั้งสองผลัดกันอ่านข้อความให้อีกฝ่ายหนึ่งวาดเติมลงใน Worksheet
เสร็จแล้วก็ตรวจดูว่า ระหว่าง 2 คน ใครวาดถูกมากกว่า

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนฝึกตั้งคำถาม และตอบคำถามในแบบฝึกหัดหน้า 35 - 36 ใน
แบบเรียน JACE Book II เช่น

- Jim wasn't in the park yesterday morning.
- Were Earl and Shirley at school this morning ?
- Yes, they were.
- There were three hammers in the shop window last Tuesday.
- There was a clock on the wall.

ครูจะกระตุ้นและช่วยให้ข้ออธิบายเพิ่มเติม

จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดข้อ 1 ในหน้า 38 ใน JACE Book II

และ Exercise 3 หน้า 21 - 22 ใน Workbook

4. ขั้นสรุป

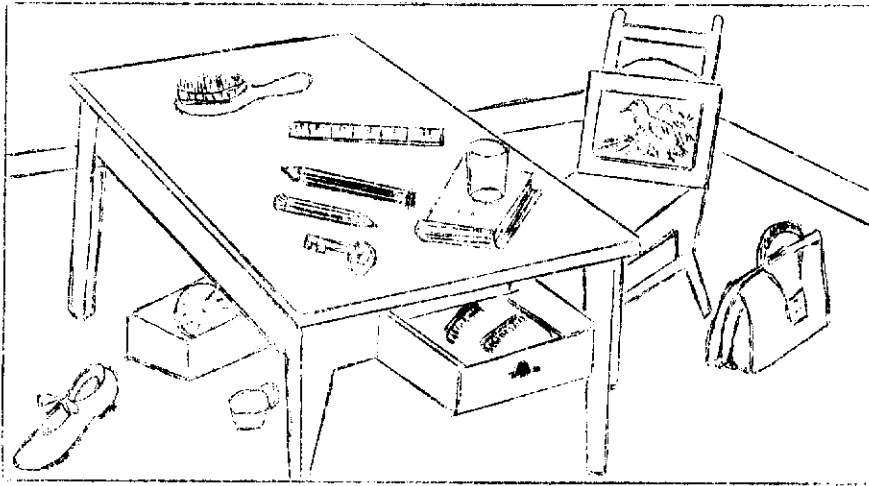
กลุ่มทดลอง

ครูช่วยอธิบายและแก้ไขข้อผิดพลาดจากการเล่นเกม และให้นักเรียนจดบันทึกสิ่งที่ได้ของพร้อมกับแจก Worksheet แผ่นที่นักเรียนยังไม่ได้

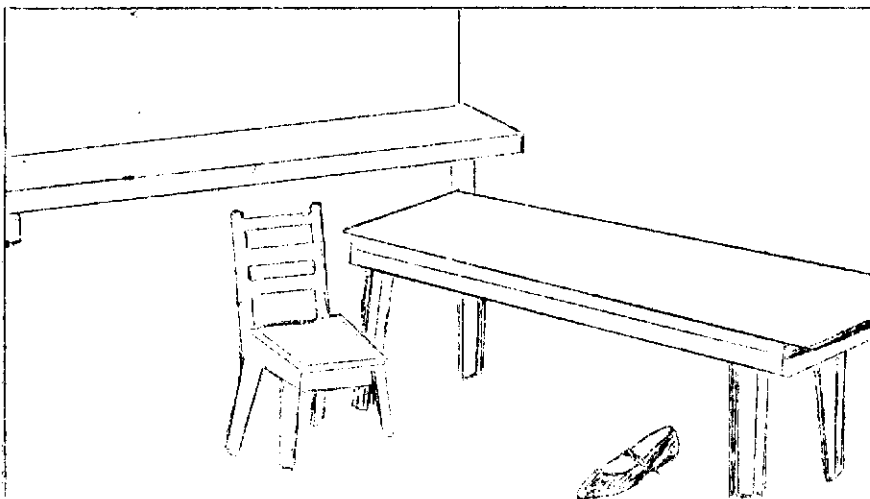
กลุ่มควบคุม

ตรวจแก้ไขแบบฝึกหัด

Picture I



Picture II

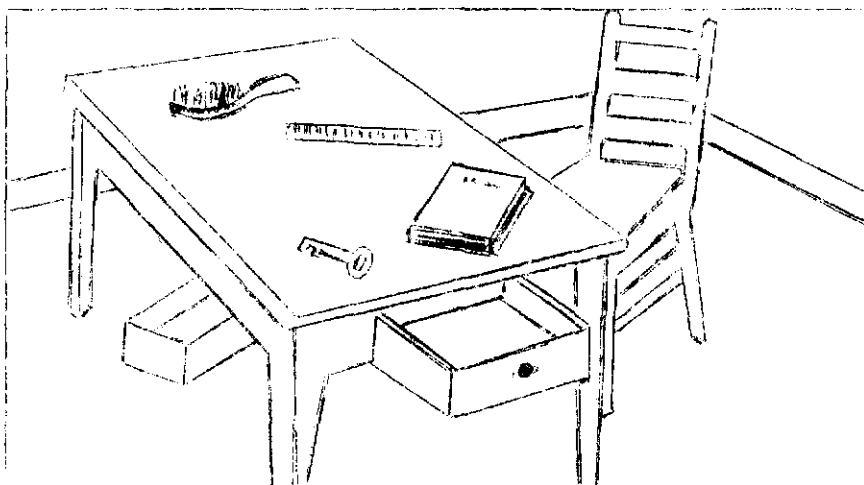
For Picture I

There were a lot of things in the room yesterday. There were six things on the table. There was an empty glass on the book. There was a brush beside a ruler on the table. And between a key and the ruler, there were two pencils.

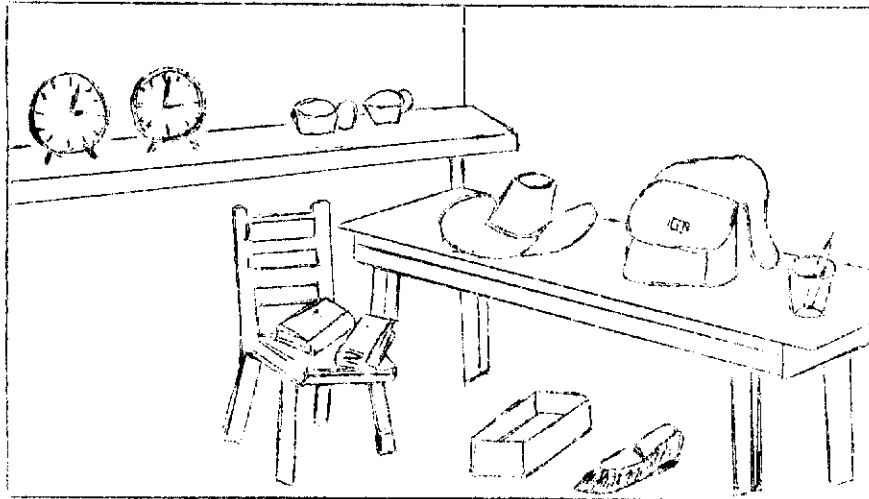
In the drawer of the table there were two combs.

There were five things on the floor. On the far left there was a shoe. Under the table, there was a clock in the box. Beside the box on the right, there was a cup of tea. There was a chair beside the table, and there was a picture on it. Beside the chair on the floor, there was a schoolbag.

Picture I



Picture II

For Picture II

Yesterday there were a lot of things in the kitchen. On the shelf there were three things. On the left, there were two clocks and on the right, there were two cups of coffee.

On the table, there were three things, too. There was a hat on the far left of the table. Between the hat and the glass there was a woman handbag. And in the glass, there was a pencil.

There was a chair beside the table. And there were two books on it.

There were two things on the floor in front of the chair. There was an empty box between the chair and a shoe.

แผนการสอนที่ 8

จุดประสงค์การเรียนรู้ : อ่านข้อความสั้น ๆ แล้วตอบคำถามได้

เนื้อหา : เนื้อหาในแบบเรียน JACE Book II หน้า 34 เป็นบทสนทนา เรื่อง
The case of the missing photograph หน้า 36 การใช้ one, another
และ the other

นักเรียนจะท่องใช้ประโยคตามโครงสร้างต่อไปนี้ได้

- Who was the letter from ?
- Was there a photograph of your parents ?
- How many pencils have you got ? Five.
- Give me one. Now give me another.

อุปกรณ์ : บัตรคำ รูปภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน :

1. ขั้นสร้างความสนใจ

สนทนากับนักเรียนเรื่องการค้นหาสิ่งสูญหายไป สิ่งของที่นักเรียนต้องการ
จะใช้ค้นหาไม่พบ นักเรียนมีวิธีการอย่างไร

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ : a case missing an hour another, the other
a minute, everything

Pattern :

Where

Who

What

was / were ... ?

วิธีการสอนบทเรียนใหม่

คำว่า case ครูบอกความหมายเป็นภาษาไทยว่าแปลว่า เหตุ หรือกรณี
มีคำภาษาอังกฤษอีกคำที่มีความหมายคล้าย ๆ กัน คือ situation ครูพูดประโยคที่
แสดงคำนี้อยู่ในประโยคว่า "The case of driving car very fast always
happens in front of Mr. Benson's house."

คำว่า missing สอนโดยสมมุติสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง "There was
a pen in my bag this morning. Now I can't find it. It is
missing. I'm thinking about my missing pen." (ครูเขียนประโยคที่พูด
ให้นักเรียนดูด้วย และบอกว่าคำ missing นั้นเป็น adjective

คำว่า an hour และ a minute ใช้นาฬิกาเป็นอุปกรณ์แสดงให้
นักเรียนดู และด้วยประโยคดังนี้ We study English from 11 o'clock to
12 o'clock. We study for 1 hour. There are 60 minutes in an hour.

คำว่า another และ the other สอนโดยใช้สถานการณ์
Now, I have three pencils, one is green another is
brown and the other is red.

คำ everything ครูให้ดูสิ่งของในถุงกระดาษที่ครูเตรียมมา ให้นักเรียน
บอกว่ามีอะไรบ้าง แล้วครูพูดสรุปว่า Everything is in my bag.

สำหรับโครงสร้าง ให้นักเรียนดูภาพเด็กหญิงคนหนึ่งไปเที่ยวสวนสัตว์
แล้วครูพูดว่า Anong was at the zoo last Sunday. ถามนักเรียนว่าความ
ว่ะอะไร ท่อไปครูพูดว่า Where was Anong last Sunday ? (ให้ดูแถบประโยค
บนกระดานด้วย) ให้นักเรียนช่วยกันตอบ แล้วท่อไปครูพูดและให้ดูประโยคว่า "Who
was at the zoo last Sunday ? เป็นต้น

สำหรับคำถามที่ขึ้นต้นด้วย Was there และ Were there ...
ครูจะให้นักเรียนแต่งประโยคบอกเล่าเสียก่อน แล้วจึงค่อยหัดเปลี่ยนเป็นคำถามและตอบ
ตอจากนั้นฟังเทปบทสนทนาในหน้า 34 ในแบบเรียน JACE Book II

3. ขั้นฝึก

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม Bingo

อุปกรณ์ : Worksheet

วิธีเล่น : ครูแจก Worksheet ที่ประกอบด้วยตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส

9 ตาราง และประโยคคำถาม ประโยคคำถามต่าง ๆ กันประมาณ 30 ประโยค ให้นักเรียนเลือกประโยคคำถามหรือคำตอบใส่ไปในตาราง เมื่อทุกคนเรียบร้อยแล้ว ครูจะสุ่มตอบประโยคที่อาจจะเป็นประโยคคำถามหรือประโยคคำตอบให้นักเรียนอ่าน ถ้าประโยคนั้นเข้ากันได้ (เป็นคำถามหรือคำตอบที่เข้ากันได้กับประโยคที่นักเรียนเขียนลงในตาราง) ให้นักเรียนขีดกากบาท ถ้านักเรียนขีดกากบาทได้ครบช่องแนวเดียวกันไม่ว่า แนวตั้ง แนวนอน หรือทแยง นักเรียนก็พูดว่า Bingo เป็นอันชนะในเกมนั้น

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนฝึกถาม ตอบกันเอง โดยครูเสนอตัวอย่างให้ก่อน เช่น

A : How many books have you got ?

B : Two .

A : Give me one.

C : Now give me the other.

ต่อจากนั้นให้นักเรียนอ่านบทสนทนาหน้า 34 โดยสมมุติให้นักเรียนเป็นตัวละครในบทสนทนาฝึกกันพูดบทสนทนา ตอบคำถาม เกี่ยวกับบทสนทนาเป็นรายบุคคล

ต่อจากนั้นทำแบบฝึกหัดท้ายบท

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนจดบันทึกกิจกรรมการเล่นเกมนี้อย่างละเอียด และครูจะอธิบายชี้แจงแก้ไขข้อผิดพลาดในการพูดตอบของนักเรียน (ถ้ามี)

กลุ่มความคุม

ตรวจแก้ไขแบบฝึกหัด

หมายเหตุ ตัวอย่างแบบฝึกหัดเกม Bingo ที่ใช้ในการสอน มีลักษณะดังนี้

... Bingo ...

ข้อความต่อไปนี้ สำหรับให้นักเรียนนำไปใช้ในช่องตาราง Bingo

- No, it wasn't. It was very wet there.
- It's from Mr Benson.
- Yes, there was.
- Yes, there were.
- She was there two months ago.
- He was in the dining room.
- I don't know.
- It was green.
- A diamond ring.
- I've got four.
- They were at the park.
- She was at the swimming pool.
- One was in England and the other was in Spain.
- It was wet last night because there was a lot of rain.
- No, We were not at school. We were at home.
- No, there was not a rat but there was a cock.
- Certainly.
- It was Stephen's car.
- No, it was not cold. It was very hot.
- My cat was.
- It was given Annita.
- I was in Toronto.
- It's yellow.
- Because he was hungry.
- I'm up the tree.

แผนการสอนที่ 9

จุดประสงค์การเรียนรู้ : สามารถพูดตอบคำถามโดยใช้ข้อมูลที่ได้ถูกต้อง

เนื้อหา : เนื้อหาในแบบเรียน JACE Book II หน้า 35 - 37

นักเรียนจะต้องใช้ประโยค หรือสำนวนดังนี้ได้

- Was Jim at the movies yesterday afternoon ?
- Were Earl and Shirley at school yesterday morning ?
- Was there ... ?
- Were there ... ?
- Has he / she / it got ... ?

พร้อมทั้งสามารถตอบ รับ-ปฏิเสธ และให้ข้อมูลเพิ่มเติมมากกว่า คำว่า

Yes, No ได้ด้วย

อุปกรณ์ : ภาพ ของจริง บัตรคำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นสร้างความสนใจ

ถามนักเรียนด้วยคำถามที่จะตอบ Yes, No เช่น Are you fine today ? Do you come to school by bus ? Do you have breakfast every day ?

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ : a dining room, a church

Pattern :

Was |
Were | + Subj. + Prep. phrase. + adv. of time ?

วิธีสอนบทเรียนใหม่

คำ a dining room ครูให้นักเรียนดูภาพ แล้วพูดประโยคว่า

A dining room is a place where we can eat food. We have dinner in the dining room.

คำ a church ให้นักเรียนดูภาพ แล้วพูดประโยค Christians go to church on Sunday. They pray at church.

สำหรับ Pattern ครูให้ประโยคบอกเล่าว่า Dorrong was in the dining room yesterday afternoon. ให้นักเรียนเปลี่ยนเป็นคำถามแบบ Yes / No

3. ขั้นฝึกกลุ่มทดลอง

ครูให้นักเรียนเล่นเกม Twenty Questions

อุปกรณ์ : รูปภาพประกอบสถานการณ์สมมติ

วิธีเล่น : แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย แข่งขันกันทายปัญหา โดยนักเรียนจะถามคำถามแบบ Yes/No ได้ 20 ครั้ง ถ้าครบ 20 ครั้งแล้วยังทายไม่ถูก ครูจะเฉลย

สำหรับคำถามใด ถ้าครูตอบ Yes ฝ่ายที่ถามจะได้ 1 คะแนน เมื่อครบ 20 คำถาม หรือจบเกมก่อน 20 คำถาม ก็จะรวมคะแนนของแต่ละฝ่ายว่าฝ่ายใดได้มากกว่าฝ่ายนั้นก็ชนะในเกมนั้น

ขณะเล่นเกม แต่ละฝ่ายจะมีผู้คอยจับบันทึกคำตอบฝ่ายละ 3 คน

ถ้าฝ่ายใดถามช้ากว่า 15 วินาที จะถูกทำโทษ โดยให้อีกฝ่ายถามแทน

ตัวอย่าง : ครูจะสมมุติสถานการณ์โดยพูดประโยคดังนี้ Yesterday
Arun wasn't at home. I want you to guess where he was yesterday.

นักเรียนอาจจะถามว่า Was he at the grocer's ? Was he at the bus
station ? ... etc. และสมมุติว่า คำตอบคือ เขาไปตลาด ครูอาจจะ
สมมุติสถานการณ์ให้ทายต่อ โดยครูจะพูดว่า

He was at the market yesterday afternoon.

And he bought something. I want you to guess.

จากนั้นนักเรียนก็ทายว่า เป็นของใช้หรือของรับประทาน อ่อนนุ่ม หรือ
แข็ง ฯลฯ

เมื่อจบเกมแล้ว ครูให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งออกมาเล่นเกมแทนครู (โดย
นักเรียนบอกคำตอบเสียไว้กับครูก่อน)

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียน cue word ในหน้า 35 ในแบบเรียน แล้วลัดกับถามตอบ
คำถามที่สร้างจะเป็นไปในทำนองนี้

Was Jim at the movies yesterday afternoon ?

No, he wasn't. Were Mr and Mrs Benson at church on Sunday
morning ? Yes they were.

เมื่อหมด Cue word ในแบบเรียน ให้นักเรียนคิดเองแล้วถามเพื่อน
ในห้อง

คำถาม - ตอบด้วย Was there ... ? Were there ... ?

จากภาพหน้า 36 ในแบบเรียน

จากนั้นทำแบบฝึกหัดใน Workbook หน้า 19 - 20

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนจับบันทึกคำพูดภาษาอังกฤษขณะเล่นเกมจนสุด โดยที่ครู
จะให้คำอธิบายเพิ่มเกมหรือแก้ไขข้อบกพร่องเสียก่อน

กลุ่มควบคุม

ตรวจแก้ไขจากการฝึกและแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 10

จุดประสงค์การเรียนรู้ : สามารถเพิ่มคำหรือวลีลงในข้อความที่อ่านนี้ได้

เนื้อหา : เนื้อหาในแบบเรียน JACE Book II หน้า 4 เรื่อง The logging camp.
นักเรียนจะต้องใช้ประโยคดังกล่าวต่อไปนี้ได้

He took them two weeks ago.

They flew over the lakes and river.

... etc ...

อุปกรณ์ : ภาพ บัตรคำ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นสร้างความสนใจ

สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมที่นักเรียนได้ทำไปเมื่อวันเสาร์ - อาทิตย์ที่ผ่านมา และครูอธิบายเพิ่มเติมอีกว่าในภาษาอังกฤษ ถ้าต้องการจะพูดถึงการกระทำในอดีต และกริยาที่ไข่นอกเหนือไปจาก Verb to be (was, were) จะต้องเปลี่ยนเป็นช่อง 2 ซึ่งจะเติม ed บ้าง และเปลี่ยนรูปร่าง

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ : interested, then

กริยาช่อง 1 - 2 fly - flew

leave - left

eat - ate

get - got

take - took

drive - drove

Pattern :Subj. + V₂ + adverb of timeวิธีสอนบทเรียนใหม่

ครูให้นักเรียนดูภาพ แขนขั้เครื่องบิน มีคำว่า every week อยู่ใต้ภาพ
ครูพูดและเขียนประโยค Pat flies to Ottawa every week.

แล้วครูนำภาพอีกภาพหนึ่งเป็นภาพคนขับเครื่องบินเช่นกัน แต่มีคำว่า
last week อยู่ใต้ภาพ แล้วพูดและเขียนประโยค John flew to Ottawa
last week. แล้วอธิบายเปรียบเทียบ Present Simple และ Past Simple Tense

กริยาตัวอื่น ๆ ก็เสนอในทำนองเดียวกัน คือ ใช้ภาพและประโยค
Present Simple เปรียบเทียบกับ Past Simple

คำว่า interested ชอบโดย ครูพูดประโยคต่อไปนี้ John likes to
read books. He reads every day. He is interested in reading.
และอธิบายเพิ่มเติม

คำว่า then ครูแปลความหมายว่า มีความหมาย 2 อย่าง คือ
at that time (ในเวลานั้น) และ after that (หลังจากนั้น) จากนั้นก็ยกตัวอย่าง
ประโยคที่มีคำว่า then อยู่ด้วย เช่น There weren't any loggers at the camp
then. และ They went to the logging camp, then they went to the lake.
ต่อไปทั้งแบบเรื่อง The logging camp ในแบบเรียน JACE Book II

3. ขั้นฝึกกลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม Collage

อุปกรณ์ : ภาพชุด, ผืนข้อความ Worksheet

วิธีเล่น : แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม

กลุ่ม A จะแข่งขันกับ กลุ่ม B

กลุ่ม C จะแข่งขันกับ กลุ่ม D

กลุ่ม E จะแข่งขันกับ กลุ่ม F

กลุ่มที่แข่งขันกันจะได้รับแจกภาพชุดที่เป็นคนละเรื่องกัน โดยแต่ละคนจะได้อาภาพคนละ 1 ภาพ ให้ภาพจะมีคำศัพท์ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนแต่งประโยคเพื่ออธิบายเรื่องราวเกี่ยวกับภาพของตนได้ ผู้ฟังการอธิบายภาพสามารถถามเพื่อความเข้าใจได้ แต่ไม่สามารถดูภาพได้ เมื่อผลัดกันอธิบายภาพของตนแล้วก็จะกลับเข้ากลุ่มของตน ครูจะแจก Worksheet ซึ่งเป็นเรื่องราวของฝ่ายตรงข้าม แต่จะเว้นคำหรือวลีบางแห่งเอาไว้ จากนั้นให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันเติมคำในช่องว่าง ในเวลา 5 นาที แล้วเฉลย (ในการแข่งขันแต่ละเกม จะมีเรื่องอยู่ 2 เรื่อง ดังนั้น กลุ่ม A, C และ D ก็จะต้องแข่งกันว่า ใครเติมเรื่องนั้นได้ถูกมากกว่ากัน และกลุ่ม B, D และ F กลุ่มใดจะเติมเรื่องราวได้ถูกต้องมากกว่ากัน

กลุ่มทบทวน

ให้นักเรียนดูภาพชุดการทำกิจกรรมของ Jim ทั้งหมด 12 ภาพ และไปเที่ยวที่ logging camp แล้วช่วยกันพูด - เขียน ประโยค Past Simple Tense

จากนั้นอ่านเรื่อง The logging camp แล้วตอบคำถามท้ายเรื่อง โดยละเอียด ตอบไปทำแบบฝึกหัดเติมคำในช่องว่างข้อ 1 และข้อ 3 หน้า 47 ในแบบเรียน JACE Book II

4. ขั้นสรุป

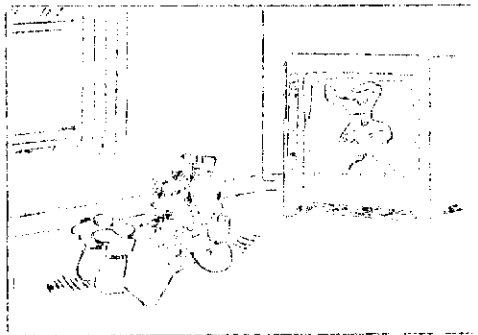
กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนจับบันทึกเรื่องที่ถูกต้อง สมบูรณ์ของกลุ่มตนเองและกลุ่มที่แข่งขันด้วยลงสมุด

กลุ่มทบทวน

ตรวจแก้ไขจากแบบฝึกหัดและการฝึก

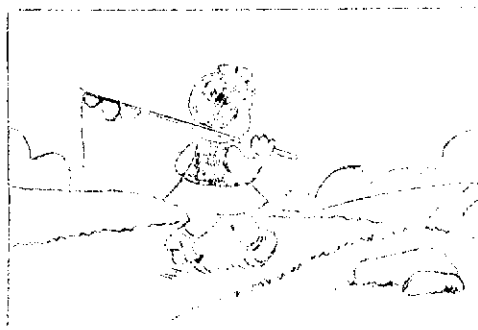
ตัวอย่างเกม Collage ภาพที่กลุ่ม A ตัดไว้เพื่อบรรยายให้กลุ่ม B ฟัง



to watch cartoon



to watch pop-song



to go fishing



to have got a big fish



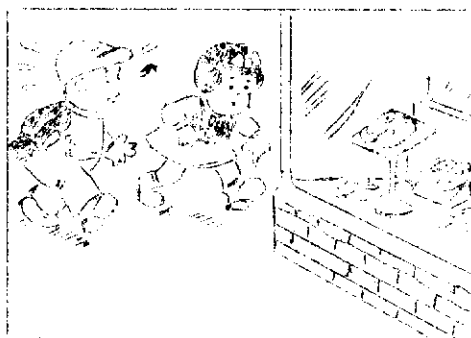
to clean her house



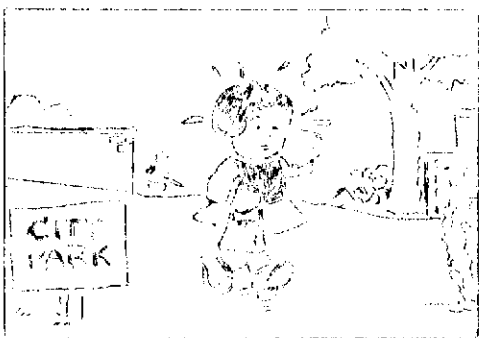
to cook lunch



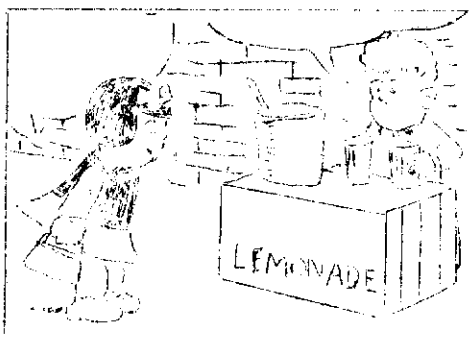
to answer the phone



to go to the shoe-shop



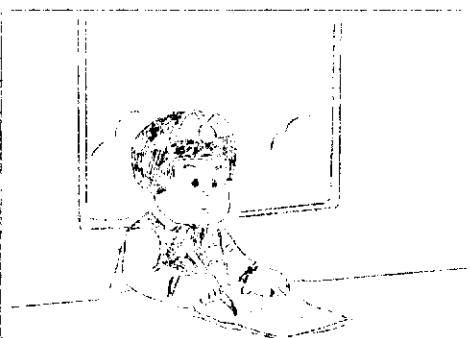
to go to the park



to buy lemonade



to drink / to be upset



to write a letter

เรื่องราวจากภาพที่กลุ่ม A คือ และกลุ่ม B จะต้องเติมคำในช่องว่างใน
Worksheet II

Nancy watched the television programme on Friday evening. She watched her favorite cartoon show, After that she watched the pop song show.

On Saturday morning, Nancy carried a fishing rod. She went fishing at the canal. She had got a big fish. Then she went back home. Nancy cleaned her house at 10 in the morning and she helped her mother to cook lunch at 11. She ate potatoes for her lunch.

Piggy phoned to Nancy at 1 p.m. He wanted to take her to the movie. After that he took her to the shoe shop. He bought her a pair of shoes.

On Sunday, Nancy left home at 11. She walked to the City Park. It was hot and she was thirsty. So she bought a glass of lemonade. After she drank the lemonade she felt upset. It was too sour.

Nancy wrote a letter to her father on Sunday night. He is a pilot. He works in the logging camp. He flew to the camp last week.

แผนการสอนที่ 11

จุดประสงค์การเรียนรู้ : สามารถอ่าน แล้วตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้

เนื้อหา : เนื้อหาในแบบเรียน JACE Book II หน้า 41 - 43 เป็นการฝึกใช้ประโยค Past Simple Tense และการใช้ Question Word ในประโยคคำถาม Past Simple Tense เช่น

Jim went to the camp with pat Reilly.

They left to Ottawa at six o'clock.

etc ...

Who went to the logging camp last week ?

Jim did.

What happened at the camp ?

อุปกรณ์ : เทป แถบประโยค บัตรคำ ตารางตัวเลข ลูกเต๋า

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นสร้างความสนใจ

พูดทบทวนเรื่องของ Past Simple Tense กริยาช่อง 2 ที่เติม ed และเปลี่ยนรูป และ adverb of time ที่เป็นอดีต

2. ขั้นเสนอบทเรียนใหม่

คำศัพท์ : bring - brought

break - broke

fall on - fell on

an accident, dangerous, on the other side

Pattern :Who + V₂ ?What + V₂ ?วิธีการสอนบทเรียนใหม่

ครูให้ดูภาพต้นไม้โค่นทับหลังคาบ้าน แล้วพูดประโยค It was stormy last night. A tree fell on the house. ครูให้นักเรียนดูประโยค และลองให้เดาว่า fell on น่าจะมาจากคำกริยาอะไร แล้วถามต่อโดยใช้ภาพเดิมว่า What happened last night ? พร้อมกับให้นักเรียนเห็นประโยคนี้ด้วย

คำ broke ให้ดูภาพเด็กคนหนึ่งซึ่งขาหักเข้าเฝือก ครูพูดประโยคว่า Peter broke his leg. และถามว่า Who broke his leg ? เพื่อให้ นักเรียนตอบว่า Peter did.

ต่อไปให้นักเรียนดูภาพรถชนต้นไม้ แล้วครูพูดประโยคว่า A Car hit a tree. It was an accident. Peter broke his leg.

It was an accident. แล้วให้นักเรียนช่วยกันเดาว่า accident แปลว่าอะไร

สำหรับคำ dangerous ครูพูดว่า Snakes are dangerous. Fire is dangerous. แล้วให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมาย

คำ on the other side ครูให้ดูภาพถนนสายหนึ่ง มีตึกหนึ่งเป็นที่ตั้งโรงเรียน อีกฝั่งหนึ่งเป็นบ่อน้ำนั้น ครูพูดประโยคว่า The school is here. It is beside the road. On the other side of the road is the gas station. จากนั้นให้ฟังเทปบทสนทนาในแบบเรียน JACE Book II หน้า 42 - 43 และให้นักเรียนดูบทสนทนาในแบบเรียน แล้วตอบคำถามครูอย่าง คราว ๆ

3. ขั้นฝึกกลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม Snakes and Ladders

อุปกรณ์ : ตารางตัวเลข ลูกเต๋า บัตรคำถาม

วิธีเล่น : แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่ม A แข่งขันกับกลุ่ม B และกลุ่ม C แข่งขันกับกลุ่ม D

ครูจะแจกตารางตัวเลข ลูกเต๋า และบัตรคำถาม ให้กลุ่มที่แข่งขันกัน

1. หัด

ตารางตัวเลขจะมีตัวเลขตั้งแต่ 1 - 100 1 (begin) 100 (finish)

ในบางช่องตัวเลขจะมีรูปตัวงู และบันไดพาอยู่

วิธีการเล่น คือ ขั้นแรก นักเรียนจะต้องหยิบบัตรคำถาม (หรืออาจจะ เป็นข้อความสั่งให้ทำอะไรก็ได้ หรือเป็นบัตรภาพแล้วมีคำถาม ๆ เกี่ยวกับเรื่องในภาพ) เมื่ออ่านแล้วตอบหรือปฏิบัติไปตามคำถาม - คำสั่งนั้นแล้ว นักเรียนก็จะทอดลูกเต๋า ได้ตัวเลขอะไรก็จะเดินเบี้ยในตารางตัวเลข (คำถามบางคำถามอาจมีความพิเศษ คือ ถ้าตอบข้อนั้นได้ ทอดลูกเต๋าแล้วให้เอา 2 คูณ ตัวเลขที่ได้แล้วจึงเอากำหนดวนเลขนั้น ไปเดินตารางเลข) ถ้าหากเดินเบี้ยไปที่ช่องขั้นแรกของบันได (โกนบันได) ก็จะมีสิทธิ์ เดินข้ามไปยังช่องที่หัวบันไดพาอยู่ แต่ถ้าเดินเบี้ยไปตกช่องที่หัวงูพาอยู่ก็ต้องเดินเบี้ย ถอยหลังมาที่ช่องที่หางงูพาอยู่

กลุ่มใดเดินเบี้ยไปถึงตารางตัวเลขของ 100 ก่อนก็เป็นฝ่ายชนะใน เกมนี้

ตัวอย่างคำถาม ตอบ เช่น

บัตรคำถามที่ 1 "Who was your class teacher?"

นักเรียนจะอ่านคำถาม และตอบดัง ๆ ถ้าตอบถูกก็จะได้ทอดลูกเต๋า

บัตรคำถามที่ 2 เป็นภาพเด็กชายคนหนึ่งเข้าเฝ้าขอโทษ และมีคำถามว่า

What happened?

คำตอบอาจเป็น "He broke his leg."

(ในการถามการตอบ กันในกลุ่มจะช่วยให้ได้ แต่ในการจับบัตรคำถาม ทุกคนในกลุ่มต้องผลัดกันจับ และพยายามตอบด้วยตัวเองก่อน)

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นตัวละครในบทสนทนา พูดโต้ตอบกัน 3 ชุด โดยครูจะสุ่มเรียกนักเรียนที่มีเลขที่ประจำตัวเป็นเลขคู่ หรือเลขคี่สลับกันไป

จากนั้นตอบคำถามอย่างละเอียดเกี่ยวกับบทสนทนา ในชั้นแรกครูจะถาม แล้วให้นักเรียนตอบพร้อม ๆ กัน ต่อมาให้นักเรียนคนหนึ่งถาม แล้วให้เรียกเพื่อนคนใดคนหนึ่งตอบ

ทำแบบฝึกหัด ถาม - ตอบ จากบทสนทนา และแบบฝึกหัดถาม - ตอบ หน้า 53 ในแบบเรียน JACE Book II ลงสมุด และทำแบบฝึกหัดใน Formative and Summative Test หน้า 21 - 22

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ครูให้นักเรียนจับบันทึกคำถาม - คำตอบ ในการเล่นเกมลงในสมุด โดยครูเปิดโอกาสให้นักเรียนถามหรือครูจะอธิบายเพิ่มเติม สำหรับข้อคำถามที่ปัญหาในการตอบในเกมครั้งนี้

กลุ่มควบคุม

ตรวจแก้ไขจากการฝึกและการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 12

จุดประสงค์การเรียนรู้ : เมื่อฟังประโยคหรือข้อความแล้วแสดงว่ารู้ความหมายในสิ่งที่ฟัง

เนื้อหา : เนื้อหาจากแบบเรียน JACE Book II หน้า 45

การใช้ How much, How many

- How much butter is there in the box ?
- How many leaves of bread are there on that plate ?
- There isn't very much.
- How much is 24 plus 17 ?
- How much is 24 minus 10 ?

อุปกรณ์ บัตรคำ chart ภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ชี้หน้าเอาสมบัติเรียน

บทพจนานุกรมเรื่องคำนามในภาษาอังกฤษ Countable Noun และ Uncountable Noun บทพจนานุกรมคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารต่าง ๆ

2. ชี้เสนอสมบัติเรียนใหม่

คำศัพท์ : Cheese, a loaf, plus minus

Pattern :

How many	+ noun +	are there	prep. phrase ?
How much	is there		
How much is ... plus ... ?			
minus			

วิธีการสอนบทเรียนใหม่

ครูพูดประโยค How much is 12 plus 12 ? และพูดประโยค It's 24. ให้นักเรียนเดาเองว่า plus แปลว่าอะไร

เช่นเดียวกับคำว่า minus ครูพูดประโยค How much is 12 minus 6 ? และพูดประโยค It's 6.

คำว่า cheese ครูให้นักเรียนดูภาพ แล้วพูดว่า It's cheese. There is some cheese on the plate. We put some cheese in a sandwich.

คำว่า loaf ครูให้ดูรูปขนมปังที่เป็นแผ่น ๆ หรือชิ้น ๆ แล้วพูดว่า This is a piece of bread. แล้วให้ดูรูปขนมปังเป็นแถว ๆ ครูพูดว่า This is a loaf of bread.

บทวนการใช้ How much และ How many ในการถามจำนวนเท่าที่นักเรียนเคยทราบมา

3. ชั้นฝึก

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนเล่นเกม Ring the numbers

อุปกรณ์ : แผ่น chart ที่เขียนตัวเลขจำนวนต่าง ๆ ทั้งเป็นตัวเลข และตัวหนังสือ แผ่นคำถาม

วิธีเล่น : แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อแข่งขันกัน ในการแข่งขัน แต่ละกลุ่มจะส่งสมาชิกออกมาทีละคน โดยผู้ที่ออกมาของแต่ละกลุ่มจะต้องมายืนอยู่ที่จุดกำหนดทางจากแผ่น chart ตัวเลขเท่า ๆ กัน จากนั้นครูจะส่งบัตรคำถามให้กับคนที่อยู่ในกลุ่มให้อ่านดัง ๆ (โดย 2 กลุ่ม ผลัดกันอ่าน) เช่น How much is 24 plus 17 ? ผู้ที่แข่งขันกันจะต้องแปลคำถามและคำนวณให้ถูก เมื่อรู้แล้วว่า คำตอบ คือ "41" จะต้องไปวงกลมรอบตัวเลข 41 บนแผ่น chart ใครวงได้ก่อนก็จะได้คะแนน

4. ขั้นสรุป

นอกจากนี้คำถามธรรมดา ๆ แล้ว ครูจะนำภาพโต๊ะอาหารที่จัดเตรียมอาหารและอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไว้พร้อมติดไว้นาฬิกา แล้วให้นักเรียนอ่านคำถามที่ครูเตรียมมา ซึ่งถามเกี่ยวกับเรื่องบนโต๊ะอาหารนั้น เช่น How many sandwiches are there on the plates ? ตอบว่า There are seven. ขณะที่เล่นเกมจะต้องมีใบชานุกรการกลุ่มจับใบนี้คำถาม ๆ คำตอบ

กลุ่มควบคุม

ให้นักเรียนดูภาพหน้า 45 ในแบบเรียน JACE Book II ซึ่งจัดเป็นโต๊ะอาหาร มีอาหารและอุปกรณ์ที่ใช้ในการรับประทานอาหาร

ครูถามนักเรียนก่อนว่ามีอะไรบ้าง จากนั้นให้นักเรียนผลัดกันถาม - ตอบ โดยใช้ Cue words คือภาพ โดยใช้ Pattern How much ... ? How many ... ? เช่น How many eggs are there on Jin's plate ? There are two. จากนั้นทำแบบฝึกหัดใน Workbook JACE Book II หน้า 26 Exercise 4 และใน Formative and Summative Test หน้า 22

4. ขั้นสรุป

กลุ่มทดลอง

ให้นักเรียนจับใบนี้คำถาม คำตอบลงในสมุด โดยก่อนหน้านี้ ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปผลการเล่นเกมครั้งนี้ก่อนและครูช่วยแก้ไขข้อผิดพลาดในการถามตอบจากการเล่นเกม

กลุ่มควบคุม

ตรวจแก้ไขจากการฝึกปากเปล่าและทำแบบฝึกหัดใน Workbook

ภาคผนวก ข

คุณภาพเครื่องมือและสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพร้อมกับ เกณฑ์

- คุณภาพเครื่องมือทั้งฉบับของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและแบบสอบถามความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
- คุณภาพเครื่องมือเป็นรายชื่อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
- สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพร้อมกับ เกณฑ์

คุณภาพของเครื่องมือ

1. คุณภาพเครื่องมือทั้งฉบับ

ตาราง 8 แสดงคุณภาพของเครื่องมือทั้งฉบับของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบ/แบบสอบถาม	N	X	$\bar{X}$	S^2	r_{tt}
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	100	60	32.57	56.93	.79
ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	100	25	66.8	171.78	.92

2. ภาพเครื่องมือเป็นรายข้อ

ตาราง 9 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยากง่ายมาตรฐาน (Δ) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษพลัก 3 (อ 013) จำนวน 60 ข้อ

ข้อ	p	r	Δ	ข้อ	p	r	Δ
1	.72	.22	10.6	19	.54	.27	12.6
2	.58	.34	12.2	20	.31	.22	15.0
3	.35	.20	14.6	21	.60	.39	12.0
4	.46	.48	13.5	22	.60	.53	12.0
5	.48	.30	13.2	23	.42	.20	13.8
6	.27	.66	15.5	24	.44	.38	13.6
7	.48	.44	13.2	25	.48	.22	13.2
8	.32	.41	14.8	26	.40	.39	14.1
9	.43	.59	13.7	27	.50	.48	13.0
10	.44	.24	13.6	28	.50	.68	13.0
11	.65	.20	11.4	29	.56	.51	12.4
12	.79	.57	9.7	30	.30	.59	15.1
13	.78	.47	9.9	31	.60	.53	12.0
14	.54	.55	12.6	32	.60	.71	11.9
15	.40	.53	14.0	33	.46	.41	13.4
16	.35	.20	14.6	34	.52	.52	12.8
17	.50	.61	13.0	35	.33	.53	14.8
18	.73	.66	10.5	36	.50	.26	13.0

ตาราง 9 (ต่อ)

ข้อ	p	r	Δ	ข้อ	p	r	Δ
37	.32	.51	14.9	49	.50	.40	13.0
38	.63	.59	11.7	50	.48	.30	13.2
39	.54	.55	12.6	51	.58	.34	12.2
40	.40	.71	14.1	52	.33	.53	14.8
41	.44	.46	13.6	53	.43	.27	13.7
42	.38	.42	14.2	54	.48	.37	13.2
43	.29	.26	15.2	55	.37	.24	14.4
44	.23	.49	15.9	56	.35	.20	14.6
45	.25	.38	15.7	57	.59	.23	12.1
46	.35	.29	14.6	58	.38	.50	14.3
47	.48	.37	13.2	59	.48	.37	13.2
48	.21	.31	16.2	60	.31	.29	15.0

ตาราง 10 แสดงค่าอำนาจจำแนก (t) ของแบบทดสอบความสนใจในการเรียน
วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 25 ข้อ

ข้อ ๑๐	t	ข้อ ๒๐	t
1	4.814	14	6.990
2	4.504	15	8.958
3	2.612	16	7.568
4	5.943	17	8.315
5	3.400	18	8.667
6	4.222	19	9.761
7	4.615	20	7.079
8	2.128	21	7.843
9	4.310	22	5.991
10	7.847	23	7.222
11	6.104	24	7.962
12	7.919	25	6.570
13	8.670		

ตาราง 11 ผลสัมฤทธิ์ระหว่างตัวแปรรวมกับเกณฑ์

ตัวแปรรวม เกณฑ์	คะแนนสอบปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2528
ผลสัมฤทธิ์ของการเรียน	.805
ความคงทนในการเรียนรู้เมื่อ	
การสอนเสร็จสิ้น 1 สัปดาห์	.749
ความคงทนในการเรียนรู้เมื่อ	
การสอนเสร็จสิ้น 2 สัปดาห์	.742

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบและแบบสอบถาม

- คู่มือดำเนินการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
- แบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

คู่มือดำเนินการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

1. แจกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และกระดาษคำตอบให้นักเรียน

2. อธิบายวิธีทำดังนี้

2.1 แบบทดสอบประกอบด้วยข้อสอบทั้งหมด 60 ข้อ แบ่งออกเป็น

3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 Listening - Speaking

ตอนที่ 2 Reading

ตอนที่ 3 Writing

2.2 ข้อสอบแต่ละข้อเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวและขีดตอบในกระดาษคำตอบข้อละ 1 ตำแหน่งเท่านั้น

2.3 สำหรับข้อสอบตอนที่ 1 (ข้อ 1 - 11) ให้ครูอ่านโจทย์คำถามของแต่ละข้อดังนี้ โดยเว้นช่วงอ่านข้อละ 30 วินาที และอ่านโจทย์ข้อละ 2 ครั้ง

ข้อ 1 Hurry up John, it's a quarter to seven.

Your class begins at seven.

ข้อ 2 Jennifer's house is in the country.

It is in front of the hill.

ข้อ 3 Turn right at the first corner and walk straight for about 3 minutes.

ข้อ 4 Where're Jane and Peter this afternoon ?

ข้อ 5 Where does Mr. Benson live ?

ข้อ 6 Were Mr. and Mrs. Carter at the movies last night ?

- ✓
10 7 Whose bicycle is green ?
✓
10 8 What happened ?
✓
10 9 When was Anne in London ?
✓
10 10 Why does she get up early every day ?
✓
10 11 Is John a student at your school ?

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

วิชาหลัก 3 อ 013

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดโดยทำเครื่องหมาย X ลงในช่อง
ในกระดาษคำตอบ

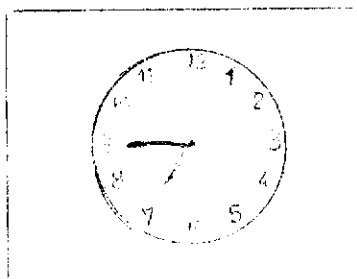
แบบทดสอบทั้งหมดมี 60 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1

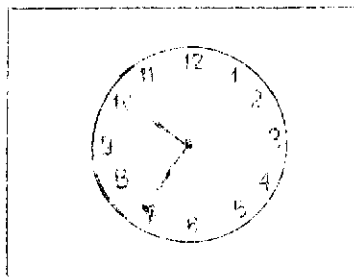
จุดประสงค์ พังแล้วแสดงว่ารู้ความหมายของประโยคที่ได้ยิน

คำสั่ง ข้อ 1 - 3 นักเรียนฟังประโยคที่ครูพูดแล้วเลือกภาพที่ตรงกับประโยคที่ได้ยิน

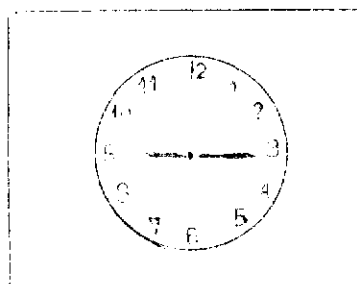
1.



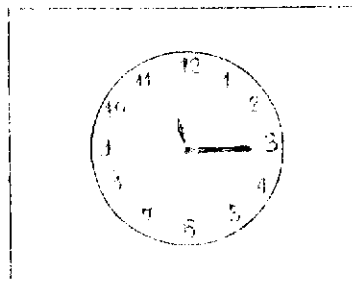
a



b

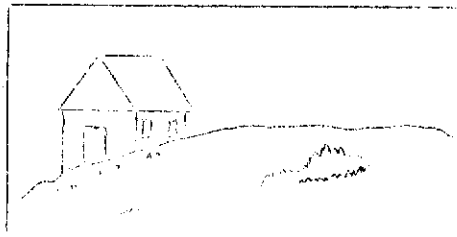


c

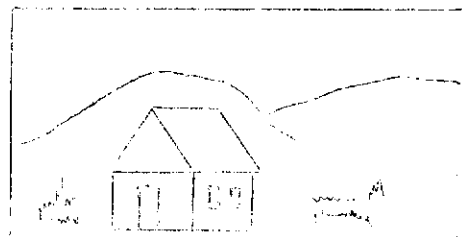


d

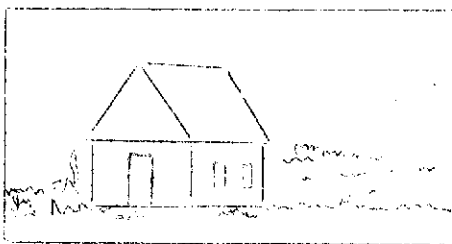
2.



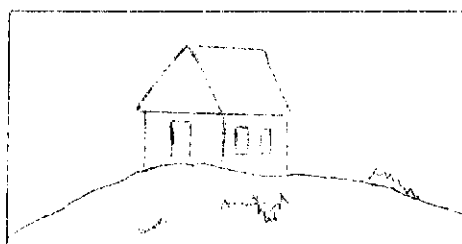
a



b

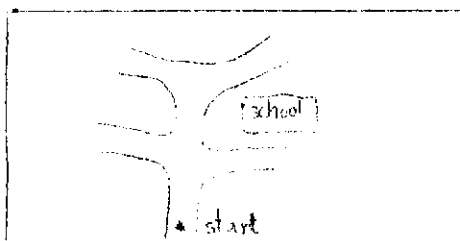


c

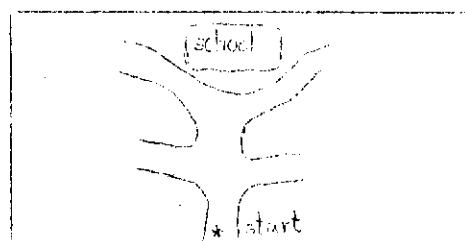


d

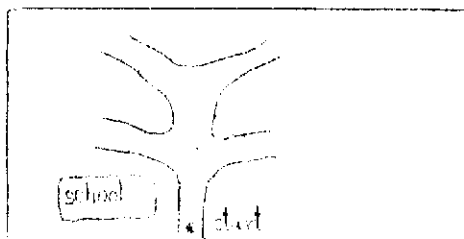
3.



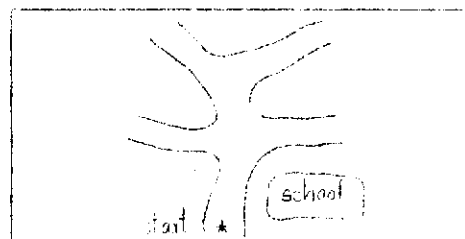
a



b



c



d

จุดประสงค์ พังคำถามสั้น ๆ แล้วตอบโดยถูกต้อง

คำสั่ง ข้อ 4 - 11 พังคำถามที่กรู๊พแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

4. a. At home
b. At two o'clock
c. By taxi
d. By noon
5. a. At half past five
b. In spring
c. For two years
d. On Maple Street
6. a. Yes, she was.
b. No, they weren't
c. They bought some candies.
d. It was a sad movie.
7. a. It's him.
b. It's Mitree.
c. Mitree's is.
d. Mitree does.
8. a. Yes, it did.
b. It's ten o'clock.
c. A car hit a tree.
d. He was a dentist.

9. a. By plane
b. Over the sea
c. With Mark
d. Last April
10. a. To help her mother
b. To be a doctor
c. To Martin
d. To Mr and Mrs Brown
11. a. No, he doesn't.
b. Yes, he does.
c. No, he wasn't.
d. Yes, he is.

จุดประสงค์ ใ้ภษาใดถูกต้องในการแนะนำ บอกวิธีการและทิศทาง
คำสั่ง ข้อ 12 - 15 ให้เลือกข้อความหรือประโยคที่สุภาพที่สุด

12. a. Shut up!
b. Be quiet!
c. Please be quiet.
d. You're never quiet?
13. a. Hi, teacher! How are you?
b. Teacher. It's nice to see you.
c. Good afternoon teacher. How are you?
d. Hey! Teacher, Where're you going?
14. a. I don't hear you, speak up!
b. I'm not clear! Don't you speak once more?
c. Speak again I don't know.
d. Could you repeat that please?

15. a. Close the window now, Pat.
 b. I tell you to close the window, Pat.
 c. You can close the window, do it now!
 d. Would you please close the window?

คำดัง ขด 16 - 21 เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพื่อเติมลงในช่องว่าง

16. Teddy : Jennifer, I've a toothache.
 Jennifer :
 a. Go to the dentist's with me now.
 b. Go to sleep for an hour
 c. Tell your mother, Teddy.
 d. Tell your good friend, Teddy.
17. 1st speaker :
 2nd speaker : Jim Parry.
 a. What are you ?
 b. You don't know her name.
 c. Please come this way.
 d. May I have your name, please ?
18. Jim : I want some eggs, some butter, some flour and some milk for my cake.
 Pat :
 a. Go to the pet shop.
 b. Go to the supermarket.
 c. Go to the dining-room.
 d. Go to the cafe.

19. Teddy : There's a river in front of the house.?

Peter : No, I don't.

- a. Do you want to swim ?
- b. Do you want to take it ?
- c. Do you want to drink it ?
- d. Do you want to get it ?

20. Mother : Teddy.....! before you fall off the tree.

Teddy : O.K. Just a minute, mom.

- a. come up
- b. come down
- c. go on
- d. go back

21. Mike :, please. It's very hot.

Penny : Certainly.

- a. Look at the window
- b. Go to the window
- c. Open the window
- d. Close the window

จุดประสงค์ เพื่อทดสอบคำตามโดยให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และใช้ภาษาในการสนทนาสั้น ๆ
เกี่ยวกับตัวเอง ครอบครัว และเพื่อนได้ถูกต้อง

คำสั่ง ข้อ 22 - 29 เลือกคำตอบที่ถูกที่สุด

22. A : Why were you in New York for 7 days ?

B : Because.....

- a. I flew in a plane with him.
- b. I was interested in the city.
- c. it was not my hobby.
- d. it was a small river.

23. A : How many puppies have you got ?
B : I've got two. One's brown,.....
a. the only's black .
b. two's black .
c. the other's black .
d. another's black .
24. A : Tom wasn't at the party last night.
B : He can't walk now. He.....
a. broke his leg on Thursday.
b. washed his leg at home .
c. bought a lot of things.
d. played the guitar at the nightclub.
25. A : when I arrived at the station.
B : So you ate five sandwiches.
a. I was very modern..
b. I was very pretty.
c. I was very fat.
d. I was very hungry.
26. A :
B : Yes, he is.
a. Is there a doctor here ?
b. Is the doctor in ?
c. Is that for the doctor ?
d. Is this the doctor's daughter ?

27. A : What's the garden like ?

B :

- a. It's big and beautiful.
- b. It's from Toronto.
- c. It's on the other side of the house.
- d. It's excited.

28. A : The trees and grass in the village are very green.

B :

- a. There's a lot of snow here.
- b. There's a lot of rain here.
- c. There's a lot of sugar here.
- d. There's a lot of salt here.

29. A : I want to buy some bread. Where can I get it ?

B :

- a. There's a good baker's on the corner.
- b. There're five dollars in my pocket.
- c. It' costs you five dollars.
- d. It's not a very expensive meal.

ตอนที่ 2 READING

จุดประสงค์ อ่านข้อความหรือบทสนทนาสั้น ๆ แล้วตอบคำถามได้
คำสั่ง อ่านบทสนทนาข้างล่างแล้วตอบคำถามข้อ 30

A : How much is this shirt ?

B : It's 105 baht.

A : Oh! it's expensive. And how about this blue one ?

B : It's 80 baht.

A : Well, I'll take the blue one.

30. Why does "A" buy the blue shirt ?

a. It's expensive.

b. It's beautiful.

c. It's blue.

d. It's cheap.

คำสั่ง อ่านบทสนทนาข้างล่างแล้วตอบคำถาม ข้อ 31 - 32

Mr Brown : Excuse me. Are you a student ?

Narong : Yes, I am. What can I do for you ?

Mr Brown : I want to see Mrs Green.

Is she teaching now ?

Narong : Oh, she is free now. This way please.

31. Where is Mr Brown ?

a. At the library.

b. At the shop.

c. At school .

d. At church .

32. What does Mrs Green do ?

- a. She is a teacher.
- b. She is a worker.
- c. She is a student.
- d. She is a boss.

คำสั่ง อ่านบทสนทนาแล้วตอบคำถามข้อ 33

A : I've got 22 oranges. Would you like any ?

B : Half of them, please.

33. How many oranges does "B" want ?

- a. 2
- b. 11
- c. 12
- d. 22

คำสั่ง อ่านบทสนทนาแล้วตอบคำถามข้อ 34 - 35

Bill : I want both a rabbit and a bird.

Mother : But you've got a bird at home now and I haven't got
enough money to buy them both.

34. Where are Bill and his mother ?

- a. In a pet shop .
- b. In the zoo .
- c. In the park .
- d. In the grocer's .

35. Which one is correct ? (ข้อใดถูกต้อง)
- a. Bill's mother buys a rabbit and a bird for him.
 - b. Bill's mother doesn't like birds.
 - c. Bill has got three animals at home.
 - d. Bill likes animals.

คำสั่ง อ่านบทสนทนาแล้วตอบคำถามข้อ 36

Tommy : Mom, let's go .

Mother : Tommy wait! Don't cross the street now. The bus is coming.

36. Which one is correct ? (ข้อใดถูกต้อง)
- a. Tommy's mother is waiting for him.
 - b. Tommy doesn't want to cross the street.
 - c. It is dangerous to cross the street now.
 - d. The street is empty now.

คำสั่ง อ่านบทสนทนาแล้วตอบคำถามข้อ 37

A : Oh! there're many cars here.

B : All the cars are modern except the car on the left.

37. Which one is correct ? (ข้อใดถูกต้อง)
- a. The car on the left is old.
 - b. The car on the left is small.
 - c. The car on the left is expensive.
 - d. The car on the left is interesting.

จุดประสงค์ อ่านเรื่องหรือข้อความสั้น ๆ แล้วสามารถรายงานให้เพื่อนและครูฟังได้
คำสั่ง อ่านเรื่องแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

My name is Prasit. I have got a friend who is now studying in New York City U.S.A. Yesterday I wrote a letter to him. I wrote on good paper with a pen in ink. I wrote my address at the top and also the date, the month and the year.

I put the paper into an envelope and closed it. Then I wrote his address on it. I gave his name, the number of his house and the name of the country.

I asked my father for a stamp. He had not got a stamp so he gave me money. I bought a stamp at the post office. I put it on the envelope and put the letter in the post box.

38. New York City is in.....

- a. France
- b. Spain
- c. Thailand
- d. America

39. "Yesterday I wrote a letter to him".

"him" = ...

- a. Prasit
- b. Prasit's friend
- c. Prasit's father
- d. Prasit's student

40. Prasit put his letter in

- a. an envelope
- b. a basket
- c. his desk
- d. his book

41. Prasit bought a stamp at the.....

- a. food shop
- b. post office
- c. post box
- d. his father office

42. "address" means.....

- a. a place where a person lives
- b. a kind of games
- c. a desk for writing
- d. a dress

คำสั่ง อ่านเรื่องแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

There was a young turtle who was tired of living on a river bank. One day he met two wild birds and asked for their help. He told them that he wanted to visit strange places.

The two birds told the turtle to bite the middle of the branch. Each birds carried one end of the branch in his mouth. Then they flew into the air with the turtle hanging on at the middle of the branch.

The birds flew upon a wide pond where three men were fishing. One man shouted, "See that lazy turtle!"

The turtle was angry. He started to scold the men.
But as he opened his mouth to scold he fell into the pond.
And there he stayed.

43. The turtle met the birds at.....
- a. the birds nest
 - b. the wide pond
 - c. the river bank
 - d. the middle of the river
44. Before he met the birds, the young turtle.....
- a. was never away from the river
 - b. travelled a lot by himself.
 - c. lived with his mother all the time.
 - d. visited many places
45. While it was in the air,.....first saw the turtle.
- a. one man
 - b. two men
 - c. three men
 - d. four men
46. At last the turtle stayed,.....
- a. with the birds
 - b. in the river
 - c. on the land
 - d. in the pond

ตอนที่ 3 WRITING

จุดประสงค์ เขียนข้อความตามแนวที่กำหนดให้ได้

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่เรียงลำดับคำในประโยคใดถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

47. Street do ? live Kennedy on you

1 2 3 4 5 6 7

a. 7246513

b. 7246153

c. 2746513

d. 2746153

48. they the park children take to sometimes their

1 2 3 4 5 6 7

a. 1647352

b. 1467352

c. 1634512

d. 1476352

49. wanted some Bob coffee more

1 2 3 4 5

a. 54312

b. 54321

c. 31254

d. 32154

50. weren't cake there in any the cupboard

1 2 3 4 5 6

a. 613524

b. 613542

c. 312546

d. 315246

51. a small river saw Mike they beside

1 2 3 4 5

a. 42351

b. 42315

c. 32451

d. 32415

คำสั่ง ข้อ 52 ตัวเลือกใดเขียนผิดไวยากรณ์

52. a. Who is in the kitchen ?

b. It is eleven thirty.

c. He cut it last night.

d. What time does it ?

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

53. A : motor-cycle is this ?

B : It's Mr Brown's .

a. What

b. Whose

c. Who

d. When

54. A :

B : Yes, I do.

- a. Do you live in Bangkok or Pathumthani ?
- b. Do you and he meet her at the gas-station ?
- c. Do you like football ?
- d. How do you do ?

55. A : Please tell me something about your brother.

B : He likes to work at the logging camp and he likes to
stay there,.....

- a. either
- b. with
- c. both
- d. too

จุดประสงค์ เขียนข้อความลงในสิ่งที่อ่านได้เหมาะสม

คำสั่ง เลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดซึ่งจะใช้เติมข้อ 56 - 60

Today is Peter's birthday. His father ⁵⁶Now he is taking Peter to a toy shop. Peter's father drops in the dentist's for a few minutes to say hello to Mr Moore because he is his old friend. But Peter.....⁵⁷because he is afraid of the dentist. So his father comes out quickly and takes him to the toy shop ⁵⁸....., he stops crying.

There are many different kinds of toys. They are dolls, guns, trains, planes and video games. Peter.....⁵⁹His father says that the video game is too expensive. He hasn't got enough

money. He wants Peter.....He tells Peter to buy a plane,
but Peter doesn't like it. In the end Peter buys a train.

56. a. promises him a toy
b. promises him a pet
c. promises him some candies
d. promises him a ship
57. a. Peter is smiling
b. Peter is crying
c. Peter is walking
d. Peter is sitting
58. a. When he walks into the dentist's
b. When he walks into the grocer's
c. When he walks into the supermarket
d. When he walks into the toy shop
59. a. wants to buy a train
b. wants to buy a plane
c. wants to buy a gun
d. wants to buy a video game
60. a. to buy a small pet
b. to buy a video game
c. to buy a cheap toy
d. to buy a packet of candies

แบบสอบถามวัดความสนใจในการ เรียนภาษาอังกฤษ

คำชี้แจงในการทำแบบสอบถามวัดความสนใจในการ เรียนภาษาอังกฤษ

1. แบบสอบถามวัดความสนใจฉบับนี้เป็นคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ท่านต้องการและรู้สึกพร้อมทั้งสิ่งที่เคยปฏิบัติมา เป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับการ เรียนของท่าน คำถามแต่ละข้อ จะไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด โปรดตอบแบบสอบถามวัดความสนใจนี้ให้ตรงกับสภาพเป็นจริงที่สุด คำตอบของนักเรียนจะไม่มีการนำไปเปิดเผย

2. วิธีตอบแบบสอบถามความสนใจ ขอให้นักเรียนตอบลงในกระดาษคำถาม โดยกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ต้องการตอบ ในข้อหนึ่ง ๆ จะมีคำตอบให้เลือก 4 คำตอบ ดังนี้

ข้อความ	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
1. ห้องการทำแบบฝึกหัดมาก ๆ ทั้งในและนอก แบบเรียน				
2. ห้องการฝึกทักษะ ทั้ง ฟัง พูด อ่าน และเขียนวิชา ภาษาอังกฤษมาก ๆ				

แต่ละคำตอบมีความหมาย ดังนี้

ก. ถ้ากาเครื่องหมาย ✓ ในช่องคำตอบ "มากที่สุด" แสดงว่า
นักเรียนชอบทำ หรือคิดที่จะทำตามข้อความนั้นมากที่สุด

ข. ถ้ากาเครื่องหมาย ✓ ในช่องคำตอบ "มาก" แสดงว่า นักเรียน
ชอบทำ หรือคิดที่จะทำตามข้อความนั้นมาก

ค. ถ้ากาเครื่องหมาย ✓ ในช่องคำตอบ "น้อย" แสดงว่า นักเรียน
ไม่ค่อยตอบทำตามขอความนั้น หรือคิดที่จะทำตามขอความนั้นน้อย

ง. ถ้ากาเครื่องหมาย ✓ ในช่องคำตอบ "น้อยที่สุด" แสดงว่า
นักเรียนไม่ตอบทำตามขอความนั้น หรือไม่เลยคิดที่จะทำตามขอความนั้นเลย

3. ขอให้นักเรียนตอบตามความเป็นจริงที่สุด แต่ละข้อต้องตอบเพียงอย่างเดียว
ที่มีเครื่องหมาย ✓ เพียงอันเดียวเท่านั้นในหนึ่งข้อ

4. ขอให้นักเรียนตอบทุกข้อ

5. ทอไปนี้ท่านจะใดตอบแบบสอบถามวัดความสนใจกันจริง ๆ

แบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 โรงเรียน เลขที่ ชั้น เพศ....
คำสั่ง ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบที่ตรงกับความรู้สึกรับของนักเรียน

ข้อความ	มาก ที่สุด	มาก	น้อย	น้อย ที่สุด
1. ต้องการทำแบบฝึกหัดมาก ๆ ทั้งในและนอก แบบเรียน				
2. ต้องการฝึกทักษะ ทั้ง พูด อ่านและเขียนวิชาภาษาอังกฤษ มาก ๆ				
3. ต้องการให้มีการเขียนคำศัพท์ตามคำอ่านบ่อย ๆ				
4. ต้องการให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพิ่มขึ้นให้มากกว่า 4 คาบ ใน 1 สัปดาห์				
5. คิดว่าควรตัดวิชาภาษาอังกฤษออกจากหลักสูตร ของโรงเรียน				
6. ต้องการฟังเสียงของเจ้าของภาษาบ่อย ๆ				
7. ต้องการให้อาจารย์พูดภาษาอังกฤษ				
8. เนื้อหาในบทเรียนภาษาอังกฤษยากเกินไป				
9. ต้องการให้อาจารย์เรียกตอบคำถามบ้าง				
10. ไม่ต้องการให้อาจารย์เรียกตอบคำถามเป็น รายบุคคล				
11. ต้องการให้อาจารย์ตรวจงานอย่างละเอียดโดย มีข้อติชมทุกครั้ง				

ข้อความ	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
12. ต้องการให้อาจารย์สั่งงานที่ตอกกันคว่ำเพิ่มเติมจากเอกสาร หรือหนังสืออ้างอิงในห้องสมุด				
13. ต้องการให้อาจารย์พาไปศึกษานอกสถานที่ เช่น ไปตั้งค่ายเพื่อฝึกการใช้ภาษาอังกฤษ การไปสัมผัสวัฒนธรรมต่างประเทศ				
14. ต้องการให้อาจารย์สอนเป็นกลุ่มย่อยนอกเวลาเรียน				
15. ต้องการฝึกภาษาอังกฤษโดยทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ เป็นกลุ่มย่อยในขณะชั่วโมงเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน				
16. ต้องการให้อาจารย์มีอุปกรณ์ประกอบการสอนทุกครั้ง				
17. เมื่อไม่เข้าใจเรื่องราวหรือเนื้อหาตอนใดจะถามอาจารย์ทันทีหรือเมื่อมีโอกาส				
18. เตรียมตัวพร้อมที่จะเรียนก่อนที่อาจารย์จะเข้าห้องสอน				
19. รู้สึกอ่อนล้า ไม่สบายใจ เมื่อต้องอ่านเรื่องราวที่เป็นภาษาอังกฤษ				
20. ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจให้เกิดความอยากเรียนภาษาอังกฤษ				
21. รู้สึกผิดหวังเมื่ออาจารย์ไม่เข้าสอน				

ข้อความ	มาก ที่สุด	มาก	น้อย	น้อย ที่สุด
22. รู้สึกพอใจเมื่ออาจารย์ออกจากห้องสอนก่อน หมดเวลา 23. รู้สึกเบื่อหน่ายเมื่อมีการบ้านภาษาอังกฤษ 24. เมื่อมีการบ้านภาษาอังกฤษจะทำก่อนวิชาอื่น ๆ 25. หลังจากเรียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนแล้ว ชอบอ่านหนังสือพิมพ์ หรือการ์ตูนภาษาอังกฤษ				

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความสนใจ และความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม
และการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

บทคัดย่อ
ของ
เพ็ญศรี ปิยะระทุม

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
ธันวาคม 2529

การศึกษาค้างนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความสนใจและความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมและการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 จำนวน 70 คน ของโรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความคงทนในการเรียนรู้ในช่วงสัปดาห์ที่ 1 แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
4. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกมกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีความคงทนในการเรียนรู้ ในช่วงสัปดาห์ที่ 2 แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

A COMPARISON OF MATHAYOM SUKSA II STUDENTS' ACHIEVEMENT,
INTEREST AND RETENTION IN LEARNING ENGLISH THROUGH
USING GAME EXERCISES AND TEXTBOOK EXERCISES

AN ABSTRACT

BY

PENSRI PIPRATOOM

Presented in partial fulfillment of the requirement
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirote University
December 1986

The purpose of this study was to compare Mathayom Suksa II Students' achievement, interest and retention in learning English through using game exercises and textbook exercises.

The subject of the study was 70 Mathayom Suksa II students in the first semester of the academic year 1986 from Thammasat Klongluang Wittayakom School, Amphur Klongluang, Changwat Pathumthani.

The findings were as follows :

1. There was no significant difference at the .05 level in achievement between the two groups.
2. There was significant difference at the .01 level in interest in learning English between the two groups.
3. There was no significant difference at the .05 level in retention between the two groups one week after the posttest.
4. There was no significant difference at the .05 level in retention between the two groups two weeks after the posttest.