



รายงานวิจัย

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)



โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

กรกฎาคม 2555

งานวิจัยฉบับนี้ได้เงินอุดหนุน

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

ประจำปีงบประมาณ 2553

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)



โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
กรกฎาคม 2555

ภคินิษฐ์ วรรณเฉลิม_การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 50 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกเฉพาะเจาะจงเนื่องจากสอนอยู่ 2 ห้อง การดำเนินการทดลองสอนเป็นเวลา 10 คาบ คาบละ 50 นาที โดยไม่รวมเวลาที่ใช้ในการสอบก่อนการเล่นเกม (Pre-test) และสอบก่อนหลังเล่นเกม (Post-test)

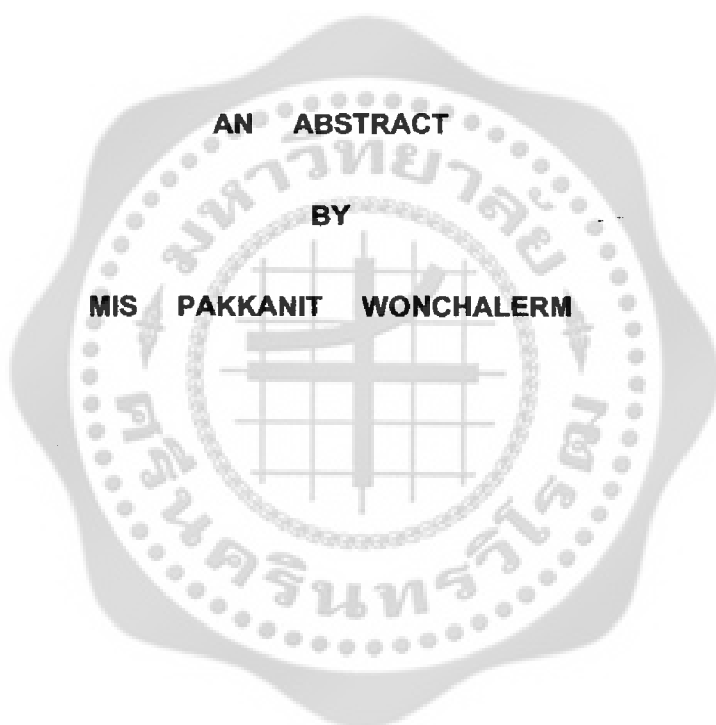
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือแผนการสอนการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ T- Test

ผลการศึกษาพบว่า

นักเรียนที่เรียนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม

**USING VOCABULARY GAMES TO DEVELOP ENGLISH VOCABULARY LEARNING OF
STUDENTS IN GRADE ONE OF SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY PRASARNMIT
DEMONSTRATION SCHOOL (ELEMENTARY)**



**SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY ; PRASARNMIT DEMONSTRATION SCHOOL
(ELEMENTARY)**

JULY 2012

Pakkanit Wonchaler. (2010). Using vocabulary games to develop English vocabulary learning for students in grade one At Srinakharinwrit university prasammit demonstration school (elementary)

The research was develop English Vocabulary Learning of students in Grade one of Srinakharinwirot university Prasammit demonstration school (Elementary)

The sample group was fifty from a particular selection because teaching two classrooms In order to perform the experiment of teaching ten periods each fifty minute periods. Excluding the time it takes to test before the game (pre-test) and after examination before playing games (post-test)

The instruments used in this study were lesson plan and an achievement test.

The data was statistically analyzed by percentage, mean standard deviation and T-test for one sample.

The finding indicated that: The students' retention in learning the English vocabulary game was higher than 80 percent.

ประกาศคุณูปการ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก อาจารย์ ศิริฟ้า ศรีจิตต์ อาจารย์จุลศักดิ์ สุขสบาย ที่ให้ความช่วยเหลือในการแปลผลด้วยคอมพิวเตอร์ ขอขอบคุณท่านเจ้าของเอกสาร และงานวิจัยทุกท่านที่ผู้วิจัยได้นำมาอ้างอิงในงานวิจัยฉบับนี้

พร้อมทั้งขอขอบคุณพี่ ๆ เพื่อน ๆ และ สามี อาจารย์สมเกียรติ วรรณเฉลิม ที่ให้กำลังใจและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยครั้งนี้และอีกหลายท่านที่ไม่ได้ประกาศนาม

คุณประโยชน์ที่ได้จากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ สนับสนุน และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยศึกษาสำเร็จได้ด้วยดี

ภคินิษฐ์ วรรณเฉลิม



สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	2
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
สมมติฐานในการวิจัย.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	5
ความหมายคำศัพท์.....	5
ความสำคัญของคำศัพท์.....	5
ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	5
องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	5
หลักการเลือกคำศัพท์มาเพื่อสอน.....	8
วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	10

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ความหมายของเกมและเกมประกอบการสอน.....	10
ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน.....	11
การใช้เกมประกอบการสอน.....	11
ชนิดของเกมประกอบการสอน.....	12
ชนิดของเกมประกอบคำศัพท์.....	13
ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	23
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์.....	23
งานวิจัยต่างประเทศ.....	23
งานวิจัยในประเทศ.....	24
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	25
ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง.....	25
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	25
ระยะเวลาที่ทำการวิจัย.....	25
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	26
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	27
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	33
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	33
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	34
อภิปรายผล.....	34
ข้อเสนอแนะ.....	35
บรรณานุกรม.....	36
ภาคผนวก ก.....	42
รายการคำศัพท์ (Word List).....	43
Course outline.....	44
แผนการสอน.....	45
ภาคผนวก ข.....	71
แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้.....	72
แบบทดสอบความหมายคำศัพท์.....	73
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	75

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ซึ่งในการเรียนการสอนนั้น ความรู้เรื่องศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นนั้น นักเรียนที่รู้ศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ (วรรณพร ตีลาขาว. 2538 : 21) และ กนิษฐา ระเวช (2543 : 87) พบว่าการสอน คำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะ การฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐาน ของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียนและการฟังหรือ การอ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร

ความรู้ เรื่องคำศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ดังที่ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 118)กล่าวว่า ถ้านักเรียนคนใดมีพัฒนาการทางภาษาดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้ศัพท์มากพอเหมาะกับวัย ของตน สามารถนำคำศัพท์ไปใช้อย่างถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของคนอื่นและ สิ่งแวดล้อมจนสามารถสื่อความหมาย หรือแสดงความต้องการของคนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย

อย่างไรก็ตามการสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้นยังได้รับความสนใจน้อยและการละเลยใน ด้านการสอนคำศัพท์ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการเรียนการสอนภาษาหลายด้าน ซึ่ง สมุทธ เชนเชาวนิช (2540 : 19) ได้กล่าวถึงปัญหาอันเนื่องมาจากคำศัพท์ว่า อุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ ประการหนึ่งของนักศึกษาไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษ คือ อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในข้อความนั้นใน ด้านการเขียนนั้นการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศสิ่งสำคัญคือการ พัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ถ้านักเรียนไม่เข้าใจความหมายของ คำศัพท์ก็จะฟังไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้ผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนในด้านการเขียนนั้นนักเรียนจะสะกดคำไม่ถูกต้องและเขียนไม่ได้ใจความชัดเจน กล่าวคือ ถ้านักเรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว การเรียนภาษาอังกฤษทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การ เขียน ย่อมไม่ประสบผลสำเร็จ วิไลวรรณ ชนิษฐานนท์ (2530 : 39) ได้กล่าวว่าปัญหาที่นักเรียน ไทยไม่สามารถเขียนเรื่องได้ถูกต้องนั้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากไม่มีพื้นฐานที่สำคัญของการเขียน คือ ไม่รู้คำศัพท์ การสะกดคำ และโครงสร้างทางไวยากรณ์ ซึ่งกล่าวได้ว่าคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเรียนภาษา ถ้านักเรียนมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์ไม่มากพอ ก็จะเป็นอุปสรรคต่อ การเขียนได้

จากปัญหาดังกล่าวได้มีผู้ศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการสอนคำศัพท์เพื่อคิดค้นหาวิธีการและเสนอแนวทางและวิธีสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงในการสอนคำศัพท์เอาไว้เช่น ประพนธ์ สุรัสวดี (2539 : 32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหว เป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กเรียนอย่างสนุกสนานพร้อมๆ ไปด้วยการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

จากการที่ผู้วิจัยสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้สังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อครูจัดกิจกรรมทางด้านต่าง ๆ เช่น ทักทายการฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนมีความสามารถทำงานหรือกิจกรรมทางภาษาได้น้อย ซึ่งผู้วิจัยได้ประสบปัญหาเช่นเดียวกับ สำเนา คีรีประยงค์ (2541 : 2) ที่กล่าวว่านักเรียนจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้นทั้งที่มีการท่องศัพท์และทบทวนอยู่เสมอ นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้องและเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ 61-65 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ จากการที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษที่ตนเองควรปรับปรุงปรากฏว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาของคำศัพท์ และรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้เท่าที่ควร แต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมภาษาเข้ามาแทรกบทเรียนในคาบได้พบว่า นักเรียนจะกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สมิตร์ คุณากร (2543 : 17) ที่กล่าวว่าการเล่นเกมนำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี

ความสำคัญและปัญหาของคำศัพท์ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มีผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาค้นคว้า เพื่อนำมาปรับปรุงในการสอนคำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพราะการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์จะทำให้ นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรู้ อยากเรียน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด ฟัง อ่าน และเขียนต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อทักษะคำศัพท์ และจะเป็นแนวทางสำหรับครูในการทำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียนให้สามารถจำความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้น และนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 200 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 2 ห้องเรียน คือ ป.1/1 และ ป.1/2 จำนวน 200 คน
3. ตัวแปรที่ศึกษา จำแนกเป็น
 - (1) ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การใช้เกมคำศัพท์
 - (2) ตัวแปรตาม ได้แก่ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 ใช้เวลาดทดลอง 10 คาบ คาบละ 50 นาที ภายในเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ โดยผู้วิจัยทำการทดลองด้วยตนเอง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความรู้ ความจำและความเข้าใจ ในด้านความหมายของคำศัพท์การสะกดคำและความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในโครงสร้างภาษาอังกฤษซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. เกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีการแข่งขันเป็นทีม คำศัพท์ที่นำมาจัดกิจกรรมตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับความสนใจและวัยของผู้เรียน ทุกคนมีส่วนในการเล่น เกม คำศัพท์ที่ใช้มีหลายประเภท ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำบุพบท และคุณศัพท์

สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเดิม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 1.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.4 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
 - 1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 2.1 ความหมายของเกมและเกมประกอบการสอน
 - 2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน
 - 2.3 การใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน
 - 2.5 ชนิดของเกมคำศัพท์
 - 2.6 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์
 - 3.1 งานวิจัยต่างประเทศ
 - 3.2 งานวิจัยในประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2540 : 853)

คำศัพท์คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมาย แบ่งออกได้เป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่นแบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น (สมพร วราวิทย ศรี.2541 : 12)

ศิธร แสงธนู และ คิต พงษ์ทัต (2541 : 35 – 41) ได้กล่าวสรุปว่าคำศัพท์คือกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา

1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนภาษานั้น สิ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

สตีวิก (Stewich. 1972 : 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างและคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างของภาษานั้น ๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควรและสามารถนำมาใช้ได้

กาเดสซี่ (Ghadessy. 1998 : 24) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย ดังนั้นในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา “คำ” เป็นสิ่งที่เรารู้จักมากที่สุด ภาษาก็คือการนำคำมารวมกัน (A language is a collection of words.) นั่นเอง

วรรณพร ศิลาขาว (2539 : 15) ให้ความเห็นว่าคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ และฝึกฝนทักษะ การฟัง พูด อ่านและเขียนภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะ คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียน คำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

1.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท เดล เอดก้า (Dale Edgar and other. 1999 : 37 – 38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1.คำศัพท์ที่มีความหมายตัวเอง (Content Words)คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอก ความหมายได้โดยไม่ต้องขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น dog , box , pen เป็นต้น

2.คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่าการยะ ได้แก่ คำนำหน้า (Article) , คำบุพบท (Preposition), คำสรรพนาม (Pronoun) คำประเภทนี้มีใช้ มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

นอกจากนี้ สุไร พงษ์ทองเจริญ (สุขุมลย์ บุตรานนท์.2542 : 14 ; อ้างอิงจาก สุไร พงษ์ทองเจริญ . 2526) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์ เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่นคำว่า important , necessary , consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ควรจะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2.Passive Vocabulary คือคำศัพท์ที่ควรจะต้องสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่นคำว่า elaborate , fascination , contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียน เรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active vocabulary ได้

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตาม ประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะต้องสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

1.4 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้านองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น คีธ แสงธนู และ คิต พงศ์ทัต (2541 : 9 – 10) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ว่าต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1.รูปคำ (Form) ได้แก่ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้น ๆ

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

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมาย

แตกต่างกัน ทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จัก นั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา

เช่น He went to his house. (บ้านที่เป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่ง ประธานาธิบดี)

The House of Representative is meeting today. (สภา)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้เมื่อ อยู่ตามลำพังโดด ๆ จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม hats , pens จะแสดง ความหมายเป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น walks ในประโยค She walks home. ก็จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่ เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น boathouse หมายถึง อุ้งเรือ แตกต่างจาก houseboat หมายถึงเรือที่ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ได้แก่ความหมายของคำ ที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งเสียงออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียว หรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่า ที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของ เสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกัน ออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

This man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำ บางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมาย แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกัน ไป

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำ ความหมาย และขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้วยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายจากการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

จากงานวิจัยของนันทพร คชศิริพงศ์ (2541 : 79) กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่าควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

แม็คกี้ (Mackey, 1997 : 176 – 190) และคิธร แสงธนู (2541 : 13 – 14) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

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

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

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado, 1996 : 119 – 120) เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน

2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้นต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นมื่อนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกันดังนี้

อนุภาพ คลโสภณ (2542 : 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น

2. สอนความหมายให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อนและให้นักเรียนออกเสียงตามพร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง ดังต่อไปนี้

1. ใช้ในคำศัพท์ที่นักเรียนรู้ หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่นของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้น การ์ตูน เขียนภาพบนกระดานคำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้ สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน

4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)

6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว

เดล เอดก้า และคนอื่น ๆ (Dale Edgar and others 1999 : 46-52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มี ความหมายในตนเอง (function word) เช่น คำบุพบท to , for และอื่น ๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียน สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

2.1 ความหมายของเกมและเกมประกอบการสอน

ดอบสัน (Dobson. 1998 : 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเฉย (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active game) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encyclopedia (1998 : 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ขึ้น (2540 : 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

จากงานวิจัยของบำรุง ไตรรัตน์ (2540 : 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

2.2.1 เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึงเกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง

2.2.2 เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวที่เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้ (วรรณพร ศีลาขาว. 2540 : 160)

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

2.3 การใช้เกมประกอบการสอน

ريس (Reese.1999 :12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

1.1 ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพจับคู่กับคำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป

1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวนเช่นครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค

1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือ เติมคำที่หายไปของประโยค

2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่

2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม

2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น

และการให้คะแนน

2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียงคำศัพท์ นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม อธิบายวิธีการเล่น กติกาการให้คะแนน

2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน สฤตดิกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน

2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง

4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ

6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นอกจากนี้คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543 : 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Games เป็นเกมฝึกตัวอักษร

2. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียง

3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟังและการพูด

4. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์

5. Spelling Games เป็นเกมฝึกการสะกดคำ

6. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกไวยากรณ์

7. Reading Games เป็นเกมฝึกการอ่าน

2.5 ชนิดของเกมคำศัพท์

ฟอง เกิดแก้ว (2538 : 137 – 141) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) ที่จะนำมาใช้ประกอบการสอนดังต่อไปนี้

1. Ice – breaking activities
2. Bingo activities
3. Matching pairs activities
4. Crossword and word square activities
5. Word grouping activities
6. Pair work and board games
7. Teacher – led activities
8. 20 square activities
9. Miscellaneous activities
10. Deaf and Dumb Spelling Games
11. A spelling Bee Game
12. Crossword Puzzle Game
13. Whisper Game
14. Fast Thinking Game

ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ดังกล่าว มีเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. Bingo
2. Spelling
3. What is missing
4. Matching Picture and word
5. Whisper

1. Bingo Game (เกมบิงโก)

ความเป็นมาของ Bingo Game

เริ่มจากนายโลว์ (Lowe) เมื่อครั้งกลับมาบ้านที่นิวยอร์ก เขาได้คิดเกมขึ้นมาเล่นกับเพื่อนที่อพาร์ตเมนต์ นั่นคือ เกมบีโน (Beano) โดยใช้ถั่ว กระดาษแข็ง และยางลบ ในขณะที่เล่นทุกคนมีใจจดจ่อและตื่นเต้น จนในที่สุดผู้เล่นคนหนึ่ง มีถั่วเรียงเป็นแถวครบสมบูรณ์บนกระดาษแข็ง ด้วยความรีบร้อน และตื่นเต้นจากคำที่เธอต้องการจะร้องว่า “บีโน” (Beano) เธอตะกุกตะกัก และร้องออกมาเป็น “บิงโก” (Bingo) นับแต่นั้นมา เกมบีโน ก็ถูกเรียงเป็นเกมบิงโก

จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายคำศัพท์
4. เพื่อฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นบิงโก

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตรภาพ
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 11 คำ เติมลงในตารางบิงโก 9 ช่อง ครูย้ำให้นักเรียนเข้าใจว่า นักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
4. ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของครูเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด X ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด X ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็นบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง “บิงโก” (Bingo)
5. จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่ และนักเรียนสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

ตัวอย่างตารางบิงโก

(1)

แนวตรงจากบนลงล่าง

black	purple	white
orange	red	gray
brown	green	blue

(2)

แนวตรงจากซ้ายไปขวา

yellow	pink	green
black	orange	purple
red	blue	gray

(3)

ทะแยงมุมจากขวาไปซ้าย

purple	white	yellow
green	red	brown
pink	orange	blue

(4)

ทะแยงมุมจากซ้ายไปขวา

orange	green	pink
red	black	blue
yellow	brown	gray

ข้อดี	ข้อเสีย
1. ได้ฝึกทักษะการสะกดคำ 2. ได้ฝึกทักษะการฟัง และฝึกสมาธิ 3. ทำให้จดจำคำศัพท์ได้ดี 4. สนุกสนานตื่นเต้น 5. ใช้อุปกรณ์น้อย และราคาไม่แพง 6. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม	1. ใช้เวลาค่อนข้างมาก 2. ถ้าผู้ใดไม่มีใจจดจ่อตลอดเวลา จะพลาดคำศัพท์จากการฟัง 3. เน้นเฉพาะคำศัพท์ที่ไม่ได้เน้นทักษะการนำมาใช้ประโยชน์ 4. นักเรียนไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย

2. Spelling Game (เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้)

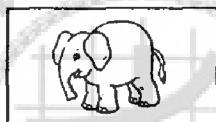
จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้

อุปกรณ์

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด
2. ครูโชว์ภาพสัตว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น
3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรออกมา
ยืน
4. ทีมใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง และเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

Teacher โชว์ภาพ :



และถามว่า What's is it ?

Team A : e - l - e - p - h - a - n - t

6. ให้ทีมแพ้ทุกคนสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำว่า elephant ที่ผู้ชนะถืออยู่ 2 ครั้ง

ข้อดี	ข้อเสีย
1. เป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียน 2. ฝึกทักษะการสะกดคำ และออกเสียงคำศัพท์ 3. ฝึกทักษะการเขียน 4. มีภาพประกอบช่วยให้เข้าใจคำศัพท์ได้ง่าย 5. อุปกรณ์หาง่าย ราคาไม่แพง 6. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย	1. ใช้อุปกรณ์คือบัตรตัวอักษรค่อนข้างมาก 2. ใช้เวลาค่อนข้างนาน 3. นักเรียนมีส่วนร่วมไม่ครบทุกคน

3. เกมอะไรหายไป (What is missing?)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนจำความหมายคำศัพท์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้

อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียน
2. กระดานแม่เหล็ก
3. ผ้าคลุมสีดำ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม
2. ครูนำบัตรคำศัพท์แต่ละคำขึ้นมา และถามว่า What is this ? แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียนจนครบ 8 คำ แล้วติดแม่เหล็กที่กระดาน
3. ใช้ผ้าสีดำคลุมบัตรคำทั้งหมด แล้วให้นักเรียนที่เป็นนักสืบของทีมที่ 1 ออกไปยืนข้างหลังโดยหันไปทางอื่น ครูหยิบบัตรคำศัพท์จากผ้าคลุม 1 บัตรคำ ชูให้เด็กคนอื่น ๆ เห็นแล้วนำไปซ่อนไว้
4. ให้นักเรียนที่เป็นนักสืบหันกลับมา ครูเอาผ้าคลุมออก แล้วถามนักสืบว่า

What is missing ?

5. นักสืบต้องเดาว่าบัตรคำศัพท์ที่หายไปนั้นคืออะไร โดยการตอบว่า It's a _____. ถ้านักสืบทีมใดเดาถูก นักเรียนในกลุ่มจะพูดว่า Yes, it is. ถ้าตอบผิดให้พูดว่า No, it isn't.
6. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้ง เท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูก ทีมนั้นจะได้ 1 คะแนน

7. ต่อไปให้นักสืบทีมที่ 2 เป็นผู้ทายสลับกันไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

กติกา

8. เพื่อนในกลุ่ม ห้ามกระซิบหรือห้ามบอกคำตอบเพื่อน ถ้าบอกจะไม่ได้คะแนน

ข้อดี	ข้อเสีย
1.เป็นการทบทวนคำศัพท์ 2.เพื่อช่วยให้นักเรียนจำความหมายคำศัพท์ได้ดี 3.ฝึกทักษะการออกเสียงคำศัพท์ 4.ฝึกทักษะการพูด – ถามตอบ	1.นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมน้อยคน 2.เป็นเกมที่ใช้เวลานาน

T : What is missing ? / S : What is missing ?

Detective : It is a pencil.

SS : Yes , it is . / No , it isn't.

อ้างอิงจาก กอร์ดอน เลวิส และ กันเทอร์ เบดสัน (เตือนใจ เฉลิมกิจ.2545 : 169)

เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก

พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย (2548 : 78)

4. เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้

อุปกรณ์

1. รูปภาพ
2. คำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำภาพและบัตรคำแจกให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายหนึ่งจะได้รูปภาพ ให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้
3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่าย จับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อคู่ใดพบกันแล้ว ให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำ และรูปภาพของตน เมื่อหมดเวลา ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและรูปภาพว่าถูกต้องหรือไม่
5. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายจากบัตรคำ บัตรภาพที่เพื่อโชว์หน้าชั้นเรียน
6. ให้นักเรียนทุกคนนำคำศัพท์ที่เรียนมาแต่งประโยคถาม-ตอบ ตามที่เรียน คนละ 1 คำศัพท์ พร้อมกับวาดรูป และระบายสีประกอบ

รูปภาพวิ่ง	-	run
รูปภาพกิน	-	eat
รูปภาพเดิน	-	walk
รูปภาพดื่ม	-	drink
รูปภาพหลับ	-	sleep

รูปภาพเต้น	-	dance
รูปภาพกระโดด	-	jump
รูปภาพวาด	-	draw
รูปภาพอ่าน	-	read
รูปภาพบิน	-	fly

แต่งประโยค A : What can you do ?
 B : I can walk.

ข้อดี	ข้อเสีย
1.เป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว 2.ได้ฝึกทักษะการออกเสียง 3.ช่วยให้จดจำความหมายคำศัพท์ได้ดี 4.ฝึกทักษะการเขียนโดยการแต่งประโยค 5.นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม 6.ได้เคลื่อนไหวร่างกาย 7.รูปภาพที่ใช้เล่นเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้ ง่าย 8.ใช้พื้นที่ไม่มาก	1.ใช้เวลานาน

อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมง (2547 : 74)

5. Whisper Game (เกมกระซิบ)

จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และออกเสียงได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. กระดานไวต์บอร์ด
3. ปากกาไวต์บอร์ด

วิธีการเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดูเสร็จแล้วเข้าไปที่แถว
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำหรือผู้ที่นั่งหลังสุดจะต้องกระซิบเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 3 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ

เช่น m - i - l - k : milk

คนที่อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์บนกระดาน

5. ทีมใดเขียนสะกดถูกต้อง ออกเสียงและบอกความหมายถูกต้องและเร็วที่สุด

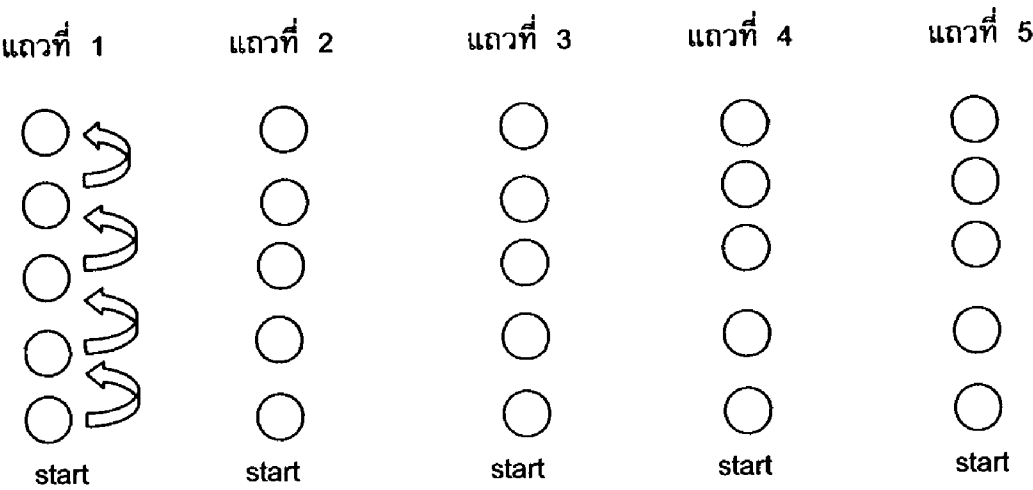
ทีมนั้นได้ 1 คะแนน

6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำและเป็นคนกระซิบแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุด ของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกเพื่อนต่อๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน

7. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่น

นักเรียนจะต้องกระซิบนักเรียนที่อยู่ข้างหน้าเท่านั้น เมื่อกระซิบผ่านไปแล้ว ห้ามหันหลังมาถามกัน



ข้อดี	ข้อเสีย
1.นักเรียนได้ฝึกทักษะหลายอย่าง การฟัง การพูด การเขียน 2.ได้ทบทวนความหมายคำศัพท์ 3.ใช้อุปกรณ์ไม่มาก 4.อุปกรณ์หาได้ง่าย 5.นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย	1.นักเรียนมีส่วนร่วม 2.ใช้เนื้อที่มาก 3.ใช้เวลานานข้างมาก 4.นักเรียนมีโอกาสฝึกทักษะการเล่นโดยแอบหันกลับมาตามเพื่อน

อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมว (2547 : 64-65)

2.6 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

ครูแซงค์ (Cruickshank. 1999 : 28 – 32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

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

เพื่อ

นิตยา ฤทธิ์โยธี (2540 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 51-58) Jones. (1999 : 1-17) คณะนักวิชาการนานมีบุคส์ (2543 : 87 – 127)

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกม ในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ในขั้นไหน ชั้่นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้่นสอน และขั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกฎกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมาย ควรจะอย่างไรจนจบการแข่งขัน

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

3.1 งานวิจัยต่างประเทศ

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

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวผู้มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

เครก (Craig 1991 : 2263) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทอร์มิสซิสซิปปี ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวออร์ลีนส์ เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

3.2 งานวิจัยในประเทศ

วรรณพร ศิลชาว (2538 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อนุภาค ดลโสภณ (2540 : บทคัดย่อ) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้นักเรียนน่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจำคำศัพท์ได้ดี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าหัวข้อต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ระยะเวลาที่ทำการวิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) จำนวน 200 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) จำนวน 50 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกเฉพาะเจาะจงเนื่องจากสอนอยู่ 2 ห้อง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ชนิด คือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการสอน จำนวน 5 แผน ใช้เวลาแผนการสอนละ 10 คาบ คาบละ 50 นาที
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นแบบเติมคำ จำนวน 20 ข้อ

3. ระยะเวลาที่ทำการวิจัย

การทดลองกระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 เวลาทดลองสอนเป็นเวลา 10 คาบ คาบละ 50 นาที โดยไม่รวมเวลาที่ใช้ในการสอบก่อนการเล่นเกมน (Pre- test) และสอบก่อนหลังการเล่นเกมน (Post-test) ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอน

4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนโดยใช้คำศัพท์ประกอบการสอน

1.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษาอังกฤษ คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 1

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะสอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสอนคำศัพท์ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์ซึ่งมีคำศัพท์ทั้งหมด 40 คำ

1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา และคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือ Let's go

1.4 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ตามเนื้อหา มีเกม Bingo , เกม Spelling , เกม What is missing , เกม Matching Picture and word และ เกม Buzz

1.5 นำแผนการสอนที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 คน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข ซึ่งได้มีการแก้ไขขั้นตอนการสอนบางขั้น

1.6 นำแผนการสอนบางแผนไปทดลองใช้ก่อนจะสอนกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏว่านักเรียนมีความสนใจและสนุกสนานในการเล่นเกมนำให้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด เป็นแบบเติมคำ จำนวน 20 ข้อ

2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากหนังสือดังต่อไปนี้

2.1.1 แนวการสร้างข้อสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์โสธร.2539)

2.1.2 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์(อัจฉรา วงศ์โสธร.2540)

2.1.3 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์(สำออง หิรัญบุรณะ.2542)

2.1.4 การพัฒนาข้อสอบการเรียนรู้คำศัพท์ให้เป็นมาตรฐาน(อัจฉรา วงศ์โสธร. 2543)

2.2 นำคำศัพท์จากบทเรียนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 20 ข้อ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2543 : 117)ดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์การเรียนรู้

แล้วนำคะแนนที่ได้แทนค่าในสูตร

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ข้อสอบนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของข้อสอบได้น้อยกว่า 0.5 ข้อสอบนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น บุญเชิด ภิญโญอนันตพงศ์ (2526 : 89-91)

2.4 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 20 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.6 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบโดยใช้สูตรอย่างง่าย 25%

2.7 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบตามเกณฑ์ของบราว (Brown, 1996)

2.8 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีคำนวณแบบคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร KR-20 (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543 : 123) รวมทั้งหาค่าสถิติ t-test for One Sample

-ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบชุดที่ 1 และ ชุดที่ 2 คือ 0.86 และ 0.84 ซึ่งวัดได้ว่าข้อสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

แบบแผนในการทดลองการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

ใช้การทดลองแบบ One-Group Posttest Only Design

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ.2538 : 76-78)

2. วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาค่าความยากง่าย (Difficulty) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown.1996)

2.2 หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown.1996)

2.3 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder Richarason)

2.4 หาค่า t-test for One sample (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ.2539) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2554 นักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 50 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ ๆ ละ 50 นาที รวม 10 คาบ 5 แผนการสอน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

N	แทน	จำนวนคน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
K	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
ID	แทน	ค่าอำนาจจำแนก (Item Discriminability)
IF	แทน	ค่าความยากง่าย (Item Difficulty)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t- distribution
μ	แทน	ค่าเฉลี่ยมาตรฐานที่ใช้เป็นเกณฑ์ (ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม : μ)
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลจากการทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชุดที่ 1

ส่วนที่ 2 บันทึกหลังการเรียนการสอน

ส่วนที่ 1 ผลจากการทดสอบทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1

ตาราง 1 คะแนนผลการทดสอบทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนหลังจบการทดลอง

เลขที่	คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)
1	15
2	17
3	18
4	19
5	20
6	20
7	16
8	15
9	18
10	18
11	18
12	19
13	17
14	17
15	18
16	18
17	19
18	20
19	20
20	20
21	20
22	20
23	19
24	17
25	17

เลขที่	คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)
26	19
27	18
28	20
29	20
30	20
31	19
32	18
33	17
34	19
35	20
36	20
37	19
38	18
39	20
40	18
41	18
42	19
43	17
44	20
45	19
46	17
47	18
48	18
49	17
50	19
$\bar{X}$	18.44
S.D.	1.34
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	92.20

ตาราง 2 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนการทดสอบ ทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 หลังจบการทดลอง

แบบทดสอบ	N	k	$\bar{X}$	S.D.
	50	20	18.44	1.34

จากตาราง 1 และตาราง 2 แสดงว่า หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบเท่ากับ 18.44 คิดเป็นร้อยละ 92.20 ความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.34

ตารางที่ 3 คะแนนรวม การทดสอบทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

N	K	$\bar{X}$	S.D.	คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ	t	p
50	20	18.44	1.34	92.20	324.229**	.000

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ส่วนที่ 2 บันทึกหลังการเรียนการสอน

นักเรียนสามารถใช้เกมคำศัพท์ ต่าง ๆ จากบทเรียนนี้มาช่วยในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เพราะเกมสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจจึงช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ได้ง่าย และจดจำคำศัพท์ได้ดีจากการทำกิจกรรมเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการออกเสียงคำ ความหมายคำศัพท์ และการสะกดคำ จึงทำให้เกิดความเข้าใจและมีการพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษ

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น และหลากหลาย ซึ่งโดยปกติในการเรียนการสอนนักเรียนจะไม่ค่อยได้สนใจคำศัพท์เท่าใดนัก เมื่อมีการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนจะช่วยให้นักเรียนตื่นตัวและสนใจในคำศัพท์ อีกทั้งยังรู้จักคำศัพท์ได้มากขึ้น

นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง นักเรียนมีความสุขสนุกสนานกับเกมและกิจกรรม

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าตามลำดับดังนี้

จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) จำนวน 200 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) จำนวน 50 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกเฉพาะเจาะจงเนื่องจากสอนอยู่ 2 ห้อง

2.ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า การทดลองกระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 เวลาทดลองสอนเป็นเวลา 10 คาบ คาบละ 50 นาที โดยไม่รวมเวลาที่ใช้ในการสอบก่อนการเล่น เกม (Pre- test) และสอบก่อนหลังเล่นเกม (Post-test) ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการทดลอง

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง

2. ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยตามแผนการสอนที่จัดทำขึ้น จำนวน 5 แผน

3. ทดสอบหลังจากสอน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อเรียนจบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ.2538 : 76-78)

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ.2538 : 76-78)

2.วิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การใช้ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

3.ทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยใช้ค่าสถิติ t-test แบบ One Sample

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจ และจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย 18.44 คิดเป็นร้อยละ 92.20 ความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.34

2. ผลการทดสอบหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผล

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คะแนนเฉลี่ยได้เท่ากับ 18.44 และค่า t-test for one sample มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 80 คะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้อย่างเข้าใจ และจดจำสิ่งที่เห็นได้จากการทำกิจกรรม และการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งคะแนนที่ได้นี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ อันเนื่องมาจากปัจจัยต่อไปนี้

1.1 ในกรกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยการนำกิจกรรมคำศัพท์เข้ามาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน เกมทำให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ที่นำมาสอน จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียน และนำบางคำเป็นศัพท์ใหม่มาจัดกิจกรรมในลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหว และออกกำลังกายไปด้วย จากการสังเกตพบว่านักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ตื่นตัวที่จะเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจในการเล่นเกมน ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการกิจกรรม

1.2 ลักษณะของเกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ มีลักษณะหลากหลาย เช่น เล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่จะเน้นเกมที่แข่งขันเป็นกลุ่ม เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ผู้วิจัยพบว่านักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนๆ ทำให้เกิดความมั่นใจในกิจกรรม รู้สึกสนุก และต้องการแสดงออก โดยปกตินักเรียนที่อ่อนจะไม่กล้าที่จะแสดงออกแต่เกมจะส่งเสริมความเข้าใจและกระตุ้นนักเรียนทั้งเก่งและไม่เก่งและให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

1.3 การจัดบทเรียนให้มีความหมายต่อผู้เรียน (Meaningfulness) เป็นสิ่งที่ทำให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ได้ในขณะทำกิจกรรม ผู้วิจัยเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในหมวดเดียวกันมาจัดกิจกรรม เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนและองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือการจัดสถานะการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) เป็นวิธีที่จะช่วยให้นักเรียนมีความจำระยะยาว การทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำสถานะการณ์ช่วยการเรียนรู้ โดยการนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนนึกถึงสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วจากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยพบว่านักเรียนจะระลึกถึงคำศัพท์ต่างๆ ที่นักเรียนได้ทำไปแล้ว ในกิจกรรมเกม ซึ่งแสดงสอดคล้องกับงานวิจัยของ สำเนา ศรีประมงค์ (2541 : 36)

สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนจะทำให้ให้นักเรียนสนุกสนาน บรรยากาศในห้องเรียนไม่ตึงเครียด นักเรียนมีความสนุกสนานต่อการเรียนทำให้นักเรียนเข้าใจและจำคำศัพท์ได้ดีจากการเล่นเกม

ข้อเสนอแนะ

1.ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ เพราะบางครั้งนักเรียนอาจไม่เข้าใจ และเล่นเพื่อมุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อน เพื่อเอาชนะชนะมากกว่าหรือมีบางกลุ่มที่บางครั้งขาดความซื่อสัตย์ที่คอยบอกคำตอบเพื่อนในกลุ่ม

1.2 ในการแบ่งกลุ่มการเล่นเกมนั้น ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

2.ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน



บรรณานุกรม

กนิษฐา ระเวช .(2543). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถ

ในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.ถ่ายเอกสาร.

คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ.(2543).พิมพ์ครั้งที่ 11 .กรุงเทพฯ:

นานมีบุ๊คส์.

ดวงเดือน แสงชัย (2539). “กิจกรรมสนุกเสริมคำศัพท์” ใน กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นันทพร คชศิริพงศ์. (2541).การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกม

ประกอบ.ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร.ถ่ายเอกสาร

นิตยา สุวรรณศรี (2540).เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ.พิมพ์ครั้งที่ 2

กรุงเทพฯ: ดันอ้อ แกรมมี่.

นิตยา ฤทธิ์โยธี (2540).เกมประกอบการสอนอ่านขั้นประถมศึกษา.กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.

บำรุง ไตรรัตน์ (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ.นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร

พระราชวังสนามจันทร์.

ประนอม สุรัสวดี (2539). กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา

กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย (2548). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอน

โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 6.สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร .

ถ่ายเอกสาร.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ.(2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา.พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ.

วรรณพร ศิลาขาว.(2539). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกม

ประกอบการสอน.ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.(วิชาเอกประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.ถ่ายเอกสาร.

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2540). การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริม

ประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ.ปริญญา

นิพนธ์ กศ.ม.กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.ถ่าย

เอกสาร.

ศิธร แสงธนู และ คิต พงษ์ทัต (2541.) คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ.กรุงเทพฯ:ไทยวัฒนาพานิช.

สมพร วราวิทย์ศรี.2541). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชา

ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนต่ำจากการสอนโดยใช้

แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ.วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.ถ่ายเอกสาร.

สมุทร เข็นเขาวนิช (2540.) เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษ.พิมพ์ครั้งที่ 9 .กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สังเวียน สฤทธิกุล (2541). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา.กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง

สำเนา ศรีประมว (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการ

เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง .

สารนิพนธ์ ศศ.ม.กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ถ่ายเอกสาร.

สำเนา หิรัญบุรณะ. (2544). จุดประกายภาษาอังกฤษ คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถ

พิเศษด้านภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

สำนักนายกรัฐมนตรี.

สุมิตร คุณากร(2543) . การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์โดยการสอนแบบเล่นปนเรียนกับการสอน

ปกติ.ปริญญาณิพนธ์ กศม.ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.

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

อนุภาพ คลโสภณ (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู.วิทยานิพนธ์ กศ.ม.

มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.ถ่ายเอกสาร.

อัจฉรา วงศ์โสธร.(2539). แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา.กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Craige, M.J.(1991, January). "The Effects of Games on the Attitude toward School of Third

Grade Black Males," Dissertation Abstracts International. 51 (7) : 2263.

Cruikshank. Donal. R. (1997). A first Book of Game and Simulation. Belmont, California : Wedsworth.

Dale Edgar and other. (1999). Techniques of Teaching Vocabulary. Rotherham : Field Educational

Publication Incorporated.

Dickerson, Dolorces Powley. (1976, April). "A Comparision of the Use of the Active Game

Learning Medium with Passive Games and Traditional activities as a Means of

Reinforcing Recognition of selected Sight Vocabulary Words with Mid-year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary," Dissertation Abstracts International. 36 (10) :6459-A.

Dobson Julia (1998, May-June). "Try One of My Game," Forum. 8 (3) : 9-17.

Ghadessy, Mohsen .(1998, January). "Word Lists and Materials Preparation : A New Approach," English Teachings Forum. 17 (1) : 24-27.

Lado, Robert. (1996). Language Learning Teaching and Learning English. New York : Mc Graw-Hill.

Mackey, William .(1997). Language Teaching Analysis London : Green Co.Ltol.

Stewich, Earl W. (1972). Language Learning Teaching and Learning English. London: Longman Group Limited.



ภาคผนวก ก.

- รายการคำศัพท์ (Word List)
- Courses outline
- แผนการสอน

รายการคำศัพท์ (Word List)

คำศัพท์ที่จะใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นคำศัพท์ที่นำมาจากหนังสือ Let's go ในระดับชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นคำศัพท์ประเภทคำนาม และ คำกริยา ซึ่งมีทั้งหมด 50 คำ

1.คำนาม
1.คำนามเกี่ยวกับสี red green blue pink purple yellow orange gray black brown
2. คำนามเกี่ยวกับอาหาร chicken pizza milk fish apple orange cake juice sandwich bread
3.คำนามเกี่ยวกับสัตว์ dog cat fish bird pig monkey lion elephant tiger bear
4. คำนามเกี่ยวกับของใช้ในโรงเรียน pen pencil eraser ruler book chair table crayon bag board
2.คำกริยา (Action Verb)
run walk swim fly jump sleep dance eat drink read

Course outline การสอนคำศัพท์ซึ่งให้เกมประกอบการสอน

แผนการ สอนที่	จำนวนคาบ	เรื่องที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม
1	1-2	Color	คำศัพท์ red green blue pink purple yellow orange gray black brown ประโยค What color is it? It is _____.	เกมบิงโก
2	3-4	Food	คำศัพท์ chicken pizza milk fish apple orange cake juice sandwich bread ประโยค What do you want? I want _____.	เกมกระชิบ
3	5-6	Animal	คำศัพท์ dog cat fish bird pig monkey lion elephant tiger bear ประโยค What do you like ? I like _____.	เกมแข่งขันสะกด คำที่ครู กำหนดให้
4	7-8	Classroom object	คำศัพท์ pen pencil eraser ruler book chair table crayon bag board ประโยค What is it ? It is a _____.	เกมอะไรหายไป
5	9-10	Talking about verb	คำศัพท์ run walk swim fly jump sleep dance eat drink read ประโยค What can you do? I can _____.	เกมจับคู่คำศัพท์ กับภาพ

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
 สาระการเรียนรู้วิชาภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Color เวลา 2 ชั่วโมง
 มาตรฐานการเรียนรู้ ค.1.3 ค.3.1 ค.4.2 ตัวชี้วัด ค.1.3 ป.1/1 ค.3.1 ป.1/1 ค.4.2 ป.1/1

1. ผลการเรียนรู้

- พุดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองและเรื่องใกล้ตัว
- บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
- ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2. ความคิดรวบยอด (Main Concept)

ฟังและพูดสื่อสารเกี่ยวกับโรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัวได้

3. หัวข้อสาระการเรียนรู้ (Sub Concept and Topic)

Color

- What color is the _____ ?

It's red green blue pink purple yellow orange gray

black brown

4. สมรรถนะ

1. ความสามารถในการเรียนรู้ การสื่อสาร
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

6. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objectives)

ด้านความรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปแบบประโยคได้ถูกต้อง

7. การออกแบบกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (What color is it ?)

- นักเรียนฟังและดูภาพจากหนังสือชื่อ Color
- นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่ครูชี้ จากหนังสือชื่อ Color

"What color is the _____?" It's _____."
- นักเรียนคิดชื่อสิ่งของต่าง ๆ ของแต่ละสี โดยครูถาม

ครู - What are red ?

นักเรียน - book, pen.....

- What are yellow ?

moon, sunflower,

ขั้นกิจกรรม

- นักเรียนคนที่หนึ่งของแต่ละกลุ่มเดินไปคู่มือ Look and say คู่มือข้อ 1 แล้วเดินกลับมาบอกเพื่อนในกลุ่มว่าคือคำหรืออักษรใด
- เพื่อนในกลุ่มช่วยกันคิดว่าคำที่เพื่อนบอกเป็นประเภทใด เขียนหรือวาดรูปลงในช่องที่ถูกต้อง
- นักเรียนคนต่อไปทำเช่นเดียวกันจนครบทุกคน และเวียนกลับมาคนที่หนึ่งอีกรอบจนครบทุกคำ

เกม Bingo

- ทบทวนเรื่อง colors..
- เตรียมตาราง Bingo จำนวน 9 ช่อง
- มีช่องสำหรับให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ต้องการ (ดูจากใบงาน)

8. สื่อการเรียนรู้

- สถานที่ภายในโรงเรียน
- อุปกรณ์การเรียน
- บัตรภาพ, บัตรสี, บัตรคำ
- หนังสือนิทาน
- เพลง
- ใบเกม
- ใบงาน
- DVD
-

9. การประเมินผล

- 6 คะแนน ทำตามคำสั่งถูกต้อง ตอบคำถาม และมีส่วนร่วมทำกิจกรรม
- 4 คะแนน มีสองในสามข้อข้างต้น
- 2 คะแนน มีข้อใดข้อหนึ่งในสามข้อ
- 0 คะแนน ไม่มีข้อใดข้อหนึ่ง

10. การออกแบบวิธีการและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	วิธีการวัด	<u>เครื่องมือวัด</u>	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์
1. การเข้าร่วมกิจกรรม - การเข้าร่วมกิจกรรม - การแสดงความคิดเห็น - มีน้ำใจนักกีฬา	สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม	แบบสังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม	นักเรียน	80%
2. การส่งใบงาน - ส่งใบงานครบทุกครั้ง - ส่งใบงานเป็นบางครั้ง - ไม่เคยส่งใบงาน	จำนวนใบงาน	ใบงาน	ใบงาน	80%
3. การทำแบบทดสอบ - ถูกต้อง 100% - ถูกต้อง 80% - ถูกต้องน้อยกว่า 80%	ความถูกต้องการทำแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	แบบทดสอบ	80%

เกม บิงโก Bingo

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายคำศัพท์
2. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
3. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นบิงโก (ขนาด 3 ช่องตาราง x 3ช่องตาราง)
4. แถบประโยค

วิธีเล่น

1. ครูตกลงกับนักเรียนถึงกติกาในการเล่นว่า คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนรู้มาแล้วทั้งหมด 10 คำ
2. ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่นโดยให้ดูภาพบ้าง บัตรคำศัพท์บ้าง
3. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
4. ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ครูทบทวนให้ 10 คำ (red green blue pink purple yellow orange gray black brown) เติมลงตารางบิงโกให้ครบ 9 ช่อง ครูต้องย้ำให้นักเรียนทุกคนเข้าใจว่า คำต่าง ๆ ที่นำมาใช้ต้องสะกดตัวให้ถูกต้องด้วย
5. ครูเรียกชื่อคำศัพท์ ตามตารางของตัวเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x คำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแนว ไม่ว่าจะเป็นจากบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง "บิงโก"
6. จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูออกเสียงหรือไม่และสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องทุกอย่าง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ

ตารางคำศัพท์

pink	blue	green
yellow	orange	black
purple	red	brown

การประเมินผล

- 1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
- 2. วัดจากการพูดโต้ตอบขณะเรียน
- 3. วัดจากการเล่นเกม



โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิชาภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Food

เวลา 2 ชั่วโมง ภาคเรียนที่ 2

มาตรฐานการเรียนรู้ที่ ต 1.1 ต 1.2

ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.1/3 ต 1.2 ป.1/1 ป.1/3

1. ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถเลือกอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย และสามารถจำแนกอาหารตรงตามประเภทต่างๆได้ถูกต้อง

2. ความคิดรวบยอด (Main Concept)

นักเรียนเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกายได้ และสามารถจัดหมวดหมู่คำตามประเภทของอาหารได้

3. หัวข้อสาระการเรียนรู้ (Sub Concept and Topic)

Vocabulary

-chicken

-fish

-apple

-cake

-sandwich

-pizza

-milk

-orange

-juice

bread

Pattern Practice

What do you want ?

I want _____.

4. สมรรถนะ

1. ความสามารถในการเรียนรู้ การสื่อสาร
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

6. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objectives)

1. สามารถเลือกอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อร่างกายได้
2. สามารถจำแนกอาหารเป็นประเภทต่าง ๆ ได้
3. สามารถวางแผน และทำงานตามลำดับขั้นตอนได้

7. การออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 - แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 – 6 คน

- นำอาหาร ผลไม้ปลอม หรือ บัตรภาพ ให้กลุ่มละ 10 ชิ้น / ภาพ
- ให้นักเรียนจำแนกภาพอาหารที่ได้ตามความคิดของกลุ่ม และนำเสนอหน้าห้อง ครูถามอาหารของกลุ่มใดที่มีประโยชน์ และไม่มีประโยชน์

กิจกรรมที่ 2 - นักเรียนช่วยกันพูดชื่ออาหาร ครูเขียนชื่ออาหารที่เป็นประเภทเดียวกันให้อยู่ในแถวหรือกลุ่มเดียวกัน จากนั้นให้นักเรียนบอกหมวดหมู่ของกลุ่มอาหารแต่ละกลุ่ม และครูเขียนชื่อหมวดหมู่ไว้ด้านบน เช่น Fruit Meat Bread และ Drink จากนั้นให้นักเรียนนำบัตรภาพจับคู่กับคำศัพท์ อ่านพร้อมกันและเป็นรายบุคคล

กิจกรรมที่ 3 - ทบทวนคำศัพท์อาหารที่ใช้ในกิจกรรมนี้

- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 – 6 คน แต่ละกลุ่มมีบัตรภาพและบัตรคำที่เป็นคู่กัน จำนวน 8 – 10 คู่

- คว่ำบัตรภาพ และบัตรคำทั้งหมดบนโต๊ะหรือบนพื้น นักเรียนคนที่หนึ่งหงายบัตร

สองใบ หากบัตรภาพและบัตรคำตรงกันให้พูดคำศัพท์นั้นและเก็บบัตรไว้

- ในกรณีที่หยิบบัตรภาพและบัตรคำไม่ตรงกันให้พูดก่อนคำว่าไว้ที่เดิม นักเรียนคนต่อไปเล่นต่อ นักเรียนคนใดมีบัตรภาพและบัตรคำมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

กิจกรรมที่ 4 - นักเรียนดู CD เรื่อง What do you like?

- ตอบคำถามจากในเรื่อง เช่น Where is it?
- What do you like?
- What 's this?
- What do you want?
- How many?
- ก่อนไปซื้อของเราควรเตรียมตัวอย่างไร และเพราะเหตุใด

กิจกรรมที่ 5 - กิจกรรม Look and say

- เตรียมแผ่น Look and say ที่มีคำศัพท์อาหารประเภทเนื้อสัตว์ ผลไม้ แป้ง คละกันจำนวน 10 คำ
- วางแผ่น Look and say ไว้จุดต่าง ๆ ในห้องเรียนจุดละ 1 แผ่นจำนวน 4 – 5 จุด ให้ห่างกันพอสมควร
- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 – 5 คน แจกใบงาน Write and draw คนละแผ่น

- นักเรียนคนที่หนึ่งของแต่ละกลุ่มเดินไปดูที่แผ่น Look and say ดูที่ข้อ 1 แล้วเดินกลับมาบอกคำที่ไปดูให้เพื่อนในกลุ่ม เพื่อนในกลุ่มช่วยกันคิดว่าคำที่เพื่อนบอกเป็นประเภทใด เขียนหรือวาดรูปลงในช่องที่ถูกต้อง
- นักเรียนคนต่อไปทำเช่นเดียวกันจนครบทุกคน และเวียนกลับมาคนที่หนึ่งอีกรอบจนครบทุกคำ

8. สื่อการเรียนรู้

- 1. อาหารปลอมประเภทต่าง ๆ หรือบัตรภาพ
- 2. บัตรคำ
- 3. แผ่น CD เรื่อง What do you like?
- 4. ใบงาน
- 5. แบบทดสอบ

9. การประเมินผล

- 1. ใบงาน
- 2. แบบทดสอบ

10. การออกแบบประเมินผล

ตัวชี้วัด	วิธีการ	เครื่องมือ	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์
1. การทำใบงาน	ความถูกต้องของใบงาน	ใบงาน	ใบงาน	80%
2. การทำแบบทดสอบ	ความถูกต้องของแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	แบบทดสอบ	80%

เกณฑ์การให้คะแนน

- | | | | | |
|---|-------|-------------------------------|---|----|
| 5 | คะแนน | เขียนคำอยู่ในประเภทที่ถูกต้อง | 5 | คำ |
| 4 | คะแนน | เขียนคำอยู่ในประเภทที่ถูกต้อง | 4 | คำ |
| 3 | คะแนน | เขียนคำอยู่ในประเภทที่ถูกต้อง | 3 | คำ |
| 2 | คะแนน | เขียนคำอยู่ในประเภทที่ถูกต้อง | 2 | คำ |
| 1 | คะแนน | เขียนคำอยู่ในประเภทที่ถูกต้อง | 1 | คำ |
| 0 | คะแนน | เขียนคำอยู่ในประเภทที่ถูกต้อง | 0 | คำ |

เกมกระซิบ Whisper

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้รูปประโยคได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. กระดานไวท์บอร์ด
4. เมจิก

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุด ของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดูเสร็จแล้วไปเข้าประจำที่
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำจะต้องกระซิบ เพื่อนที่นั่งถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ โดยไม่ให้เห็นบัตรคำ
เช่น a - p - p - l - e : apple
คนที่อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำบนกระดานโดยห้ามมองเพื่อน
5. ทีมใดเขียนและสะกดคำได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน
6. เริ่มแข่งรอบต่อไป คนที่ได้ดูบัตรคำศัพท์และเป็นคนกระซิบคนแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครูเพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกต่อเพื่อน ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบคำศัพท์
7. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม
2. สังเกตจากการจับคู่ฝึกบทพูดสนทนา
3. วัดจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

สาระการเรียนรู้วิชาภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Animals

เวลา 6 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้ ค 1.1 ค 1.2

ตัวชี้วัด ค 1.1 ป.1/3 ป.1/4

1. ผลการเรียนรู้ นักเรียนสามารถจำแนกที่อยู่อาศัย เสียงร้องของสัตว์ และบอกชื่อสัตว์ตามลักษณะรูปร่างที่ฟังได้

2. ความคิดรวบยอด (Main Concept)

สามารถบอกที่อยู่และเสียงร้องของสัตว์ได้ เลือกภาพสัตว์จากลักษณะรูปร่างที่ฟังได้

3. หัวข้อสาระการเรียนรู้ (Sub Concept and Topic)

Vocabulary

- dog cat fish bird pig monkey lion elephant tiger bear

Pattern Practice

What do you like ?

I like _____.

4. สมรรถนะ

1. ความสามารถในการเรียนรู้ การสื่อสาร
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้

6. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objectives)

1. พุดและจำแนกชื่อสัตว์ตามที่อยู่ได้
2. บอกเสียงร้องของสัตว์
3. ฟังลักษณะรูปร่างของสัตว์และเลือกภาพสัตว์ได้ถูกต้อง

7. การออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1

1. นักเรียนช่วยกันพุดชื่อสัตว์ ครูวางบัตรภาพหรือเขียนชื่อสัตว์บนกระดาน จากนั้นอ่านหรือทบทวนอีกครั้ง

2. ดัดบัตรภาพและบัตรคำ Farm, Zoo และ House บนกระดาน

3. ใช้คำศัพท์บนกระดานถามนักเรียน เช่น

Where do lions live? พร้อมชี้ไปที่ Farm Zoo House และให้นักเรียนตอบ

Where do dogs live?

Where do cows live?

4. ครูถาม What animals live in the house?

What animals live in the zoo?

What animals live on the farm?

กิจกรรมที่ 2

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ให้บัตรคำหรือบัตรภาพสัตว์กลุ่มละ

2 – 3 ภาพ และถือชูไว้

2. นำบัตรคำ House Zoo Farm ดัดไว้ที่แต่ละมุมของห้อง

3. ครูเลือกชื่อสัตว์ตัวใดตัวหนึ่งและพูดว่า

“Where do dogs live?” 1-2-3 Go.

นักเรียนที่มีบัตรคำหรือบัตรภาพรูป dog ให้เดินเร็ว ๆ ไปที่ House และพูด

“I live in the house.” หรือ “In the house.”

4. ทำเช่นเดียวกันนี้กับชื่อสัตว์อื่น ๆ สัก 5-6 ชื่อ

กิจกรรมที่ 3

1. ให้นักเรียนฟังและดู DVD เรื่อง Animals sound

เพลง Old Macdonald had a farm.

2. ครูทำเสียงสัตว์ต่าง ๆ เช่น Quack quack, Meaw meaw. Moo moo,

Woof woof, Oink oink และให้นักเรียนตอบว่าเป็นเสียงร้องของสัตว์ใด

3. นักเรียนตอบคำถาม

What sound does a dog make? (Woof woof)

What sound does a cow make? (Moo moo)

และถามเช่นเดียวกันกับสัตว์อื่นๆ ที่เหลือ

กิจกรรมที่ 4

1. ให้นักเรียนบอกชื่อสัตว์ที่นักเรียนชอบคนละ 1 ชนิด

- What's your favorite animal ? หรือ

- What animals do you like ?

จากคำที่นักเรียนตอบ เลือกชื่อสัตว์สองชนิดที่มีความแตกต่างเห็นได้ชัด เช่น

Bird และ Elephant

2. ครูดัดบัตรภาพ “ BIRD ” และ “ ELEPHANT ” บนกระดานและพูด

What am I ?

นักเรียนฟังลักษณะรูปร่างที่ครูพูดและตอบ

- I am big. I have four legs. (ทำท่าประกอบตามความเหมาะสม)
- I am gray. I like bananas. " What am I ? "
- นักเรียนช่วยกันตอบ You are an elephant.
- ทำเช่นเดียวกันนี้กับชื่อสัตว์อื่น ๆ อีก 2-3 คู่
- เพิ่มเติมประโยคอื่น ๆ เช่น

I can fly. I can swim.

I can jump. I have no legs.

กิจกรรมที่ 5

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน แจกภาพสัตว์ชนิดต่างกันให้กลุ่มละ 1

ใบ

2. ครูพูดลักษณะรูปร่างของสัตว์ครั้งละชื่อ ภาพสัตว์ของกลุ่มใดตรงกับที่ครูพูดให้

ยก

มือและพูดว่า I am a/an.....

3. จากนั้นครูถามกลุ่มที่มีภาพตรงกับลักษณะรูปร่างที่ครูพูดสัก 2-3 ประโยค

- What color are you ?
- How many legs ?
- Are you big or small ?

4. ให้นักเรียนเปลี่ยนบัตรภาพสัตว์กับกลุ่มอื่น และให้แต่ละกลุ่มช่วยกันพูดรูปร่าง

ลักษณะของสัตว์ในบัตรภาพ โดยใช้คำถาม " What am I ? " (ดำเนิน

กิจกรรม

เช่นเดียวกับข้อ 2) จนครบทุกกลุ่ม

5. ทำใบงาน ให้นักเรียนกากบาทกับภาพสัตว์ที่ตรงกับรูปร่างลักษณะที่ครูพูด

เช่น

- It has 4 legs.
- It is white.
- It can jump. กากบาทกับภาพกระต่าย เป็นต้น

กิจกรรมที่ 6

1. ครูชูหนังสือเรื่อง Brown Bear, Brown Bear, What do you see ? พร้อมชี้ที่ปกและถาม - What is the book about ? หากนักเรียนไม่เข้าใจคำถาม ใช้คำถามเช่น Is it about school / colors/ numbers/food ? เป็นต้น

- ทำไมนักเรียนถึงคิดว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับ.....
- ครูอ่านชื่อผู้แต่งและผู้วาดรูปของหนังสือ และถามว่าทำไมเราจึงควรรู้ชื่อผู้แต่งและผู้วาดรูป

2. ครูอ่านหนังสือ 2-3 หน้า จากนั้นให้นักเรียนเดาชื่อและสีของสัตว์ในหน้าต่อไป

โดยครูถามคำถามเช่น

- What animal is it ? และอาจช่วยไปเพิ่มเติมเช่น
- It lives on the farm.
- It has 4 legs. เป็นต้น
- What color is it ?

3. นักเรียนและครูช่วยกันอ่านตั้งแต่ต้นจนจบอีกครั้ง

4. ให้นักเรียนคิดชื่อสัตว์อื่นแทนชื่อสัตว์ในหนังสือ

8. สื่อการเรียนรู้

1. DVD Animals (Brainy Baby Animals Sound)
2. CD Go – Go loves English (Is this a tiger?)
3. บัตรภาพสัตว์ประเภทต่าง ๆ
4. บัตรคำ
5. หนังสือเรื่อง Brown Bear, Brown Bear, What do you see ?

9. การประเมินผล

1. แบบสังเกตการทำกิจกรรมกลุ่ม
2. แบบทดสอบ

10. เกณฑ์การให้คะแนน

5	คะแนน	กากบาททับภาพตรงกับลักษณะรูปร่างได้ถูกต้อง	5	ข้อ
4	คะแนน	กากบาททับภาพตรงกับลักษณะรูปร่างได้ถูกต้อง	4	ข้อ
3	คะแนน	กากบาททับภาพตรงกับลักษณะรูปร่างได้ถูกต้อง	3	ข้อ
2	คะแนน	กากบาททับภาพตรงกับลักษณะรูปร่างได้ถูกต้อง	2	ข้อ
1	คะแนน	กากบาททับภาพตรงกับลักษณะรูปร่างได้ถูกต้อง	1	ข้อ
0	คะแนน	ไม่มีข้อใดถูกต้อง		
5	คะแนน	กากบาททับภาพสัตว์ตรงกับเสียงร้องได้ถูกต้อง	5	ข้อ
4	คะแนน	กากบาททับภาพสัตว์ตรงกับเสียงร้องได้ถูกต้อง	4	ข้อ
3	คะแนน	กากบาททับภาพสัตว์ตรงกับเสียงร้องได้ถูกต้อง	3	ข้อ
2	คะแนน	กากบาททับภาพสัตว์ตรงกับเสียงร้องได้ถูกต้อง	2	ข้อ
1	คะแนน	กากบาททับภาพสัตว์ตรงกับเสียงร้องได้ถูกต้อง	1	ข้อ
0	คะแนน	ไม่มีข้อใดถูกต้อง		

เกมแข่งขันสะกดคำ spelling

จุดประสงค์

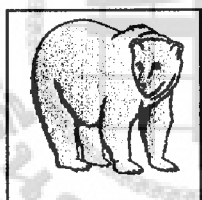
เพื่อให้นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรอักษร 5 ชุด
2. ภาพสัตว์
3. บัตรคำศัพท์

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 ทีม คือ ทีม A , B , C , D และ E แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด
2. ครูโชว์ภาพสัตว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this ? แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น
3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปนั้นครบ ก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมาเขียน
4. ทีมใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องและเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกันดังนี้

Teacher :



Student

b e a r

6. ให้ทีมที่แพ้สะกดคำศัพท์ที่เล่น

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่น
2. สังเกตจากการจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา
3. วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
4. วัดจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
 สาระการเรียนรู้ วิชาภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1, 2
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Classroom object เวลา 6 ชั่วโมง
 มาตรฐานการเรียนรู้ ค.1.3 ค.3.1 ค.4.2 ตัวชี้วัด ค.1.3 ป.1/1 ค.3.1 ป.1/1 ค.4.2 ป.1/1

1. ผลการเรียนรู้

- พูดย่อข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองและเรื่องใกล้ตัว
- บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
- ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2. ความคิดรวบยอด (Main Concept)

ฟังและพูดสื่อสารเกี่ยวกับโรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัวได้

3. หัวข้อสาระการเรียนรู้ (Sub Concept and Topic)

Vocabulary

pen pencil eraser ruler book chair table crayon bag board

Pattern Practice

What is it ?

It is a _____.

4. สมรรถนะ

1. ความสามารถในการเรียนรู้ การสื่อสาร
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

6. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objectives)

ด้านความรู้

1. นักเรียนบอกสถานที่รอบ ๆ โรงเรียนได้
2. นักเรียนบอกชื่อสิ่งของในห้องเรียน สี จำนวน และรูปเรขาคณิตได้

ด้านทักษะ

1. นักเรียนคิดวิเคราะห์ จำแนกคำให้อยู่ในประเภทที่ถูกต้องได้

7. การออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1

- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 12 – 15 คน
- นำนักเรียนเดินผ่านสถานที่ เช่น playground, canteen, garden พร้อมพูด
This is a classroom. We read / write in the classroom.
This is a playground. We play at the playground.
This is a canteen. We eat in the canteen.
This is a garden. We see plants and flowers at the garden.

กิจกรรมที่ 2

- นักเรียนทำกริยาให้ตรงกับสถานที่ที่ครูพูด เช่น ครูพูด A canteen นักเรียนทำท่ากิน
- นักเรียนดูกริยาที่ครูแสดงและให้นักเรียนพูดสถานที่ เช่น ครูทำท่ากิน นักเรียนพูด A canteen.

กิจกรรมที่ 3 (Classroom objects)

- นักเรียนฟังและดูสิ่งของในห้องเรียนที่ครูแสดง ครูพูดสิ่งของตัวอย่าง 2 เที้ยว เช่น A pen , a pen
- วางสิ่งของทั้งหมดบนโต๊ะ นักเรียนหยิบและชูสิ่งของที่ครูพูด เช่น Show me the pen.
เป็นต้น ทำเช่นเดียวกันนี้กับสิ่งของอื่นกับนักเรียนทีละคน สัก 4-5 คน
- ครูถาม What's this? นักเรียนตอบ It's a _____. ฝึกทั้งห้อง เป็นกลุ่มและรายบุคคล
- ครูถาม Is this a book ? พร้อมชูหนังสือและพูด Yes, it is. ทำเช่นเดียวกันนี้กับสิ่งของที่เหลือ
- ครูถาม Is this a book ? พร้อมชูดินสอ และพูด No, it is not. ทำเช่นเดียวกันนี้
สลับกันให้นักเรียน
ตอบ Yes, it is.

กิจกรรมที่ 4

- นำสิ่งของทั้งหมด เช่น pen, pencil, book, ruler, eraser, bag ใส่ในถุงหรือกล่อง
- หยิบสิ่งของออกจากถุงทีละชิ้น พร้อมพูดชื่อสิ่งของ เหลือสิ่งของหนึ่งอย่างไว้ในถุง แล้วถามว่า

"What is missing ?"

- นักเรียนบอกสิ่งของที่ขาดหายไป

กิจกรรมที่ 5

- ครูซ่อนสิ่งของหนึ่งอย่างให้นักเรียนทายว่าสิ่งของที่ครูถือหรือซ่อนไว้คืออะไร โดยถาม
- What's this ? นักเรียนถามว่า Is it a _____?
- ครูตอบ Yes. หรือ No.

กิจกรรมที่ 6 (Number 1 – 10)

- นักเรียนฟังเพลง Ten Little Indians, ร้องตามและเต้น
- นักเรียนฟังและตอบคำถามจากหนังสือเรื่อง The Monkey Bridge.
- นักเรียนฟังและตอบคำถามจากหนังสือเรื่อง Five Green Monsters.
- นักเรียนฟังและตอบคำถามเรื่อง Fuzzy Yellow Ducklings.
- ทำใบงาน (Color two)

กิจกรรมที่ 7 เกม Buzz (ฝึกพูดตัวเลข 1 – 10)

- นักเรียนนั่งเป็นวงกลม
- ให้นักเรียนคนใดในกลุ่มเริ่มนับ one
- คนที่นั่งถัดไปนับ two และคนต่อไปนับ three, four, five เมื่อใดที่ถึงหมายเลข 6 นักเรียนต้องพูดว่า Buzz คนต่อไปพูด seven จนถึง ten และเริ่ม one ใหม่
- หากคนใดพูดว่า six คนนั้นจะต้องออกจากเกม
- คนที่นั่งถัดไปให้เริ่มนับ one ใหม่

กิจกรรมที่ 8 (What color is it ?)

- นักเรียนฟังและดูภาพจากหนังสือชื่อ Colours (Turn + Learn)
- นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่ครูชี้ จากหนังสือชื่อ Colours "What color is the _____?" It's _____."
- นักเรียนคิดชื่อสิ่งของต่าง ๆ ของแต่ละสี โดยครูถาม
 - ครู - What are red ?
 - นักเรียน - book, pen.....
 - What are yellow ?
 - moon, sunflower,

กิจกรรมที่ 9 กิจกรรม Look and say

หลังจากที่นักเรียนได้เรียนตัวพยัญชนะและคำศัพท์ได้จำนวนหนึ่ง กิจกรรม Look and say เป็นกิจกรรมที่ฝึก การทำงานเป็นกลุ่ม ใช้กระบวนการคิดขั้นวิเคราะห์ ฝึกวินัยเพื่อทำตาม กฎเกณฑ์เป็นกิจกรรมเหมาะกับการทบทวนเพื่อ ให้นักเรียนจำแนกสิ่งที่เรียนผ่านมา กิจกรรม ต่อไปนี้เป็นการทบทวนหรือทดสอบในเรื่องตัวอักษรสี และตัวเลข

ขั้นเตรียม

- เตรียมอักษร 5 ตัว ตัวเลข 5 ตัว รูปจานสี 5 ภาพ
- วางตัวอักษรตัวเลขและภาพจานสีสลับกันลงในช่อง 15 ช่อง (ดูแผ่นตัวอย่าง Look and say) ทำแผ่น Look and say จำนวน 6 – 7 แผ่น ถ้ามีนักเรียน 28 – 30 คน
- ทำใบงานสำหรับนักเรียนแต่ละคน (ดูแผ่น Write, draw and color)

ขั้นก่อนเริ่มกิจกรรม

- ฝึกนักเรียนจำแนกคำศัพท์เป็นประเภทเดียวกัน พร้อมบอกชื่อประเภท เช่น Numbers Colors หรือ Letter
- วางแผ่น Look and say ไว้จุดต่าง ๆ ในห้องเรียน จุดละ 1 แผ่นจำนวน 4 – 5 จุด ให้ ห่างกันพอสมควร
- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 – 5 คน แจกใบงาน Write, draw and color คนละ แผ่น

ขั้นกิจกรรม

- นักเรียนคนที่หนึ่งของแต่ละกลุ่มเดินไปดูที่แผ่น Look and say ดูที่ข้อ 1 แล้วเดิน กลับมาบอกเพื่อนใน กลุ่มว่าคือคำหรืออักษรใด
- เพื่อนในกลุ่มช่วยกันคิดว่าคำที่เพื่อนบอกเป็นประเภทใด เขียนหรือวาดรูปลงในช่องที่ ถูกต้อง
- นักเรียนคนต่อไปทำเช่นเดียวกันจนครบทุกคน และเวียนกลับมาคนที่หนึ่งอีกรอบจน ครบทุกคำ

กติกาของกิจกรรม

- เดินไปดูคำในแผ่น Look and say ได้เพียงทีละคน
- พูดคำที่ไปดูเบา ๆ ให้เพื่อนในกลุ่มได้ยินเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น กรณีไม่รู้ให้พูดว่า "I don't know"

กิจกรรมที่ 10 เกม Bingo

- ทบทวนเรื่อง colors, numbers and classroom objects.
- เตรียมตาราง Bingo จำนวน 9 ช่อง
- มีตัวเลข, รูป classroom objects และช่องสำหรับให้นักเรียนระบายสีตามต้องการ (ดูจาก ใบงาน)

8. สื่อการเรียนรู้

- สถานที่ภายในโรงเรียน
- อุปกรณ์การเรียน
- บัตรภาพ, บัตรสี, บัตรคำ
- หนังสือนิทาน
- เพลง
- ใบเกม
- ใบงาน
- DVD

9. การประเมินผล

- 6 คะแนน ทำตามคำสั่งถูกต้อง ตอบคำถาม และมีส่วนร่วมทำกิจกรรม
- 4 คะแนน มีสองในสามข้อข้างต้น
- 2 คะแนน มีข้อใดข้อหนึ่งในสามข้อ
- 0 คะแนน ไม่มีข้อใดข้อหนึ่ง

11. การออกแบบวิธีการและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์
4. การเข้าร่วมกิจกรรม - การเข้าร่วมกิจกรรม - การแสดงความคิดเห็น - มีน้ำใจนักกีฬา	สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม	แบบสังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม	นักเรียน	80%
5. การส่งใบงาน - ส่งใบงานครบทุกครั้ง - ส่งใบงานเป็นบางครั้ง - ไม่เคยส่งใบงาน	จำนวนใบงาน	ใบงาน	ใบงาน	80%
6. การทำแบบทดสอบ - ถูกต้อง 100% - ถูกต้อง 80% - ถูกต้องน้อยกว่า 80%	ความถูกต้องการทำแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	แบบทดสอบ	80%

เกมอะไรหาย Missing

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดและเขียนคำศัพท์ที่หายไปได้

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำศัพท์
3. กล่อง
4. ผ้าคลุม

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม
2. นักเรียนแต่ละทีมนั่งล้อมวง 2 ทีม 2 วง
3. ครูนำบัตรคำศัพท์ ใส่ลงในกล่อง 10 บัตรคำศัพท์
4. ครูชูบัตรคำศัพท์ขึ้นมาและถามว่า What's this? แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม
5. นำผ้ามาคลุมบัตรคำศัพท์ทั้งหมด แล้วให้นักเรียนที่เป็นนักสืบของทีมที่ 1 ออกไปยืนนอกวงโดยหันไปทางอื่น ครูหยิบบัตรคำศัพท์ 1 บัตร ชูให้นักเรียนคนอื่น ๆ เห็น แล้วนำไปซ่อนไว้
6. ให้นักเรียนที่เป็นนักสืบหันกลับมา ครูเอาผ้าคลุมออก แล้วถามนักสืบว่า What is missing?
7. นักสืบจะต้องเดาว่าสิ่งที่หายไปนั้นคืออะไร โดยการตอบว่า It's a _____. ถ้านักสืบเดาถูกนักเรียนในกลุ่มจะพูดว่า Yes, it is. ถ้าตอบผิดให้พูดว่า No, it isn't.
8. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้งเท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูกทีมนั้นจะได้ 1 คะแนน
9. ต่อไปให้นักสืบทีมที่ 2 เป็นผู้ทายสลับกันไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

กติกา

เพื่อนในกลุ่มห้ามกระซิบหรือห้ามบอกคำตอบเพื่อน ถ้าบอกจะไม่ได้คะแนน

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่น
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. สังเกตจากการเล่นเกม

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
 สาระการเรียนรู้วิชาภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1, 2
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Action verb เวลา 6 ชั่วโมง
 มาตรฐานการเรียนรู้ ต.1.3 ต.3.1 ต.4.2 ตัวชี้วัด ต.1.3 ป.1/1 ต.3.1 ป.1/1 ต.4.2 ป.1/1

1. ผลการเรียนรู้

- นักเรียนออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

2. ความคิดรวบยอด (Main Concept)

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

3. หัวข้อสาระการเรียนรู้ (Sub Concept and Topic)

Vocabulary

run walk swim fly jump sleep dance eat

drink read

Pattern Practice

What can you do?

I can _____.

4. สมรรถนะ

1. ความสามารถในการเรียนรู้ การสื่อสาร
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

6. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

กิจกรรมที่ 1

- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 12 – 15 คน
- นำนักเรียนเดินผ่านสถานที่ เช่น playground, canteen, garden พร้อมพูด
This is a classroom. We read / write in the classroom.
This is a playground. We play at the playground.
This is a canteen. We eat in the canteen.
This is a garden. We see plants and flowers at the garden.

กิจกรรมที่ 2

- นักเรียนทำกริยาให้ตรงกับสถานที่ที่ครูพูด เช่น ครูพูด A canteen นักเรียนทำท่ากิน
- นักเรียนดูกริยาที่ครูแสดงและให้นักเรียนพูดสถานที่ เช่น ครูทำท่ากิน นักเรียนพูด A canteen.

กิจกรรมที่ 3 (Classroom objects)

- นักเรียนฟังและดูสิ่งของในห้องเรียนที่ครูแสดง ครูพูดสิ่งของแต่ละอย่าง 2 เที้ยว เช่น A pen , a pen
- วางสิ่งของทั้งหมดบนโต๊ะ นักเรียนหยิบและชูสิ่งของที่ครูพูด เช่น Show me the pen. เป็นต้น ทำเช่นเดียวกันนี้กับสิ่งของอื่นกับนักเรียนทีละคน สัก 4-5 คน
- ครูถาม What's this? นักเรียนตอบ It's a _____. ฝึกทั้งห้อง เป็นกลุ่มและรายบุคคล
- ครูถาม Is this a book ? พร้อมชูหนังสือและพูด Yes, it is. ทำเช่นเดียวกันนี้กับสิ่งของที่เหลือ
- ครูถาม Is this a book ? พร้อมชูดินสอ และพูด No, it is not. ทำเช่นเดียวกันนี้สลับกันให้นักเรียนตอบ Yes, it is.

กิจกรรมที่ 4

- นำสิ่งของทั้งหมด เช่น pen, pencil, book, ruler, eraser, bag ใส่ในถุงหรือกล่อง
- หยิบสิ่งของออกจากถุงทีละชิ้น พร้อมพูดชื่อสิ่งของ เหลือสิ่งของหนึ่งอย่างไว้ในถุง แล้วถามว่า
"What is missing ?"
- นักเรียนบอกสิ่งของที่ขาดหายไป

กิจกรรมที่ 5

- ครูซ่อนสิ่งของหนึ่งอย่างให้นักเรียนทายว่าสิ่งของที่ครูถือหรือซ่อนไว้คืออะไร โดยถาม
- What's this ? นักเรียนถามว่า Is it a _____?
- ครูตอบ Yes. หรือ No.

กิจกรรมที่ 6 (Number 1 – 10)

- นักเรียนฟังเพลง Ten Little Indians, ร้องตามและเต้น
- นักเรียนฟังและตอบคำถามจากหนังสือเรื่อง The Monkey Bridge.
- นักเรียนฟังและตอบคำถามจากหนังสือเรื่อง Five Green Monsters.
- นักเรียนฟังและตอบคำถามเรื่อง Fuzzy Yellow Ducklings.
- ทำใบงาน (Color two)

กิจกรรมที่ 7 เกม Buzz (ฝึกพูดตัวเลข 1 – 10)

- นักเรียนนั่งเป็นวงกลม
- ให้นักเรียนคนใดในกลุ่มเริ่มนับ one
- คนที่นั่งถัดไปนับ two และคนต่อไปนับ three, four, five เมื่อใดที่ถึงหมายเลข 6 นักเรียนต้องพูดว่า Buzz คนต่อไปพูด seven จนถึง ten และเริ่ม one ใหม่
- หากคนใดพูดว่า six คนนั้นจะต้องออกจากเกม
- คนที่นั่งถัดไปให้เริ่มนับ one ใหม่

กิจกรรมที่ 8 (What color is it ?)

- นักเรียนฟังและดูภาพจากหนังสือชื่อ Colours (Turn + Learn)
- นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่ครูชี้ จากหนังสือชื่อ Colours "What color is the _____?" It's _____."
- นักเรียนคิดชื่อสิ่งของต่าง ๆ ของแต่ละสี โดยครูถาม
 - ครู - What are red ?
 - นักเรียน - book, pen.....
 - What are yellow ?
 - moon, sunflower,

กิจกรรมที่ 9 กิจกรรม Look and say

หลังจากที่นักเรียนได้เรียนตัวพยัญชนะและคำศัพท์ได้จำนวนหนึ่ง กิจกรรม Look and say เป็นกิจกรรมที่ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม ใช้กระบวนการคิดขั้นวิเคราะห์ ฝึกวินัยเพื่อทำตามกฎเกณฑ์เป็นกิจกรรมเหมาะกับการทบทวนเพื่อให้นักเรียนจำแนกสิ่งที่เรียนผ่านมา กิจกรรมต่อไปนี้เป็นการเล่นหรือทดสอบในเรื่องตัวอักษรสี และตัวเลข

ขั้นเตรียม

- เตรียมอักษร 5 ตัว ตัวเลข 5 ตัว รูปจานสี 5 ภาพ
- วางตัวอักษรตัวเลขและภาพจานสีสลับกันลงในช่อง 15 ช่อง (ดูแผ่นตัวอย่าง Look and say) ทำแผ่น Look and say จำนวน 6 – 7 แผ่น ถ้ามีนักเรียน 28 – 30 คน
- ทำใบงานสำหรับนักเรียนแต่ละคน (ดูแผ่น Write, draw and color)

ขั้นก่อนเริ่มกิจกรรม

- ฝึกนักเรียนจำแนกคำศัพท์เป็นประเภทเดียวกัน พร้อมบอกชื่อประเภท เช่น Numbers Colors หรือ Letter
- วางแผ่น Look and say ไว้จุดต่าง ๆ ในห้องเรียน จุดละ 1 แผ่นจำนวน 4 – 5 จุด ให้ห่างกันพอสมควร
- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 – 5 คน แจกใบงาน Write, draw and color คนละแผ่น

ขั้นกิจกรรม

- นักเรียนคนที่หนึ่งของแต่ละกลุ่มเดินไปดูที่แผ่น Look and say ดูที่ข้อ 1 แล้วเดินกลับมาบอกเพื่อนใน กลุ่มว่าคือคำหรืออักษรใด
- เพื่อนในกลุ่มช่วยกันคิดว่าคำที่เพื่อนบอกเป็นประเภทใด เขียนหรือวาดรูปลงในช่องที่ถูกต้อง
- นักเรียนคนต่อไปทำเช่นเดียวกันจนครบทุกคน และเวียนกลับมาคนที่หนึ่งอีกรอบจนครบทุกคำ

กติกาของกิจกรรม

- เดินไปดูคำในแผ่น Look and say ได้เพียงทีละคน
- พูดคำที่ไปดูเบา ๆ ให้เพื่อนในกลุ่มได้ยินเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น กรณีไม่รู้ให้พูดว่า “I don't know”

กิจกรรมที่ 10 เกม Bingo

- ทบทวนเรื่อง colors, numbers and classroom objects.
- เตรียมตาราง Bingo จำนวน 9 ช่อง
- มีตัวเลข, รูป classroom objects และช่องสำหรับให้นักเรียนระบายสีตามต้องการ (ดูจากใบงาน)

8. สื่อการเรียนรู้

- สถานที่ภายในโรงเรียน
- อุปกรณ์การเรียน

- บัตรภาพ, บัตรสี, บัตรคำ
- หนังสือนิทาน
- เพลง
- ใบเกม
- ใบงาน
- DVD

9. การประเมินผล

- 6 คะแนน ทำตามคำสั่งถูกต้อง ตอบคำถาม และมีส่วนร่วมทำกิจกรรม
- 4 คะแนน มีสองในสามข้อข้างต้น
- 2 คะแนน มีข้อใดข้อหนึ่งในสามข้อ
- 0 คะแนน ไม่มีข้อใดข้อหนึ่ง

12. การออกแบบวิธีการและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์
7. การเข้าร่วมกิจกรรม - การเข้าร่วมกิจกรรม - การแสดงความคิดเห็น - มีน้ำใจนักกีฬา	สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม	แบบสังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม	นักเรียน	80%
8. การส่งใบงาน - ส่งใบงานครบทุกครั้ง - ส่งใบงานเป็นบางครั้ง - ไม่เคยส่งใบงาน	จำนวนใบงาน	ใบงาน	ใบงาน	80%
9. การทำแบบทดสอบ - ถูกต้อง 100% - ถูกต้อง 80% - ถูกต้องน้อยกว่า 80%	ความถูกต้องการทำแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	แบบทดสอบ	80%

เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำบัตรภาพและบัตรคำศัพท์แจกให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายหนึ่งจะได้รูปภาพ ให้ต่างคนต่างปิดของตนเองไว้
3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่ายจับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อคู่ใดพบกันให้นั่งลง เมื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและรูปภาพ ว่าถูกต้องหรือไม่
5. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกัน
2. สังเกตจากการพูดออกเสียง สำนวน



ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายคำศัพท์

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ โดยกาเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a , b หรือ c)

1. a. black b. pink c. yellow



2. a. blue b. green c. orange



3. a. dog b. fish c. cat



4. a. monkey b. lion c. elephant



5. a. pizza b. chicken c. bread



6. a. cake b. sandwich c. chicken



7. a. ruler b. desk c. board



8. a. table b. chair c. bag



9. a. fly b. walk c. swim



10. a. sleep b. jump c. read





ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	ภักดิษฐ์ วรรณเฉลิม
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สังกัด	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
โทรศัพท์ที่ทำงาน	0-2258-4242-44
ที่อยู่ตามบัตรประชาชน	92/6 อาคารสงเคราะห์ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120
หมายเลขโทรศัพท์ที่บ้าน	02-2869595
หมายเลขโทรศัพท์มือถือ	089-1727254
อีเมล	pw.pakkanit@gmail.com
วิชาที่สอน	ภาษาอังกฤษ

