

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความทนการเรียนรู้คำศัพท์
วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอน
โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ

ปริญญานิพนธ์

ของ

นันทพร คชศิริพงษ์

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๑๑ พระโขนง กรุงเทพมหานคร 11 โทร. 3921575, 3915358

- 1 ก.พ. 2527

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตร

วิธีการเรียนภาษาด้วยสื่อ

กันยายน 2526

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

153243

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิต และคณะกรรมการสอบได้พิจารณา
ปริญญาเป็นอันเรียบร้อยแล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตร ปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้.

คณะกรรมการที่ปรึกษา

เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย ประธาน
(ดร.เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย)

ช. นุชเชิด กรรมการ
(รศ. นุชเชิด วิทยุโณนันทพงษ์)

คณะกรรมการสอบ

เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย ประธาน
(ดร.เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย)

ช. นุชเชิด กรรมการ
(รศ. นุชเชิด วิทยุโณนันทพงษ์)

ดร. สุธีระ สดวก กรรมการ
(อจ. สุธีระ สดวก)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับความช่วยเหลืออย่างดีจาก ดร. เสาวลักษณ์ รัตนวิเชียร รองศาสตราจารย์ บุญเกิด วิจิตรอนันตพงษ์ อาจารย์ ชจร สุขรังสรรค์ และ ดร. ที่ปรึกษา อุดมวิทย์ ที่ได้ให้ข้อคิดเห็น แนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนบางปะอิน "ราชานุเคราะห์ 1" อาจารย์ใหญ่โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ ตลอดจนอาจารย์ทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองเครื่องมือ เก็บรวบรวมข้อมูล และอำนวยความสะดวกในการดำเนินการทดลองครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ เพื่อน พี่ น้อง และทุก ๆ คนที่มีส่วนร่วมในการช่วยเหลืองานต่าง ๆ และให้กำลังใจจนปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลง ได้ด้วยดี.

บันทึก ณ กสิกริพงค์

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	47
2	เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนดำเนินการทดลอง	49
3	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง	50
4	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนความคงทนการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอบ เมื่อทิ้งช่วงไป 1 สัปดาห์	51
5	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนความคงทนการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอบเมื่อ ทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์	52

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	5
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	5
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับคำศัพท์	8
เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาค้นคว้าทางสถิติและการสอน	17
ศัพท์ภาษาอังกฤษ	17
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	21
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ	31
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	34
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	36
ประชากรและตัวอย่าง	36
เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง	37
ขั้นตอนในการดำเนินการทดลอง	42
การวิเคราะห์ข้อมูล	43
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	44

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	46
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	46
การวิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	47
การแสดงผลคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยกราฟ	48
การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกลุ่มและทดสอบความคงทนการเรียนรู้ โดยใช้หัวข้อภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	49
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	53
จุดมุ่งหมายในการศึกษาครั้งนี้	53
สมมุติฐานในการศึกษาครั้งนี้	53
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	54
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	54
อภิปรายผล	57
บรรณานุกรม	63
ภาคผนวก	69

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

๒๐
หน้า

การสังเกตการณ์บนเรือของกุ่มหลกและกุ่มตวนดูโดยกราฟ

48

ภูมิหลัง

ภาษาเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญในชีวิตของคนเรา เพราะใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารความเข้าใจซึ่งกันและกัน นอกจากจะใช้ภาษาของตนในกลุ่มเดียวกันสื่อสารแล้ว คนเรายังต้องสื่อสารหรือแสดงความเข้าใจต่อกันนอกกลุ่มหรือนอกประเทศอีกด้วย ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาหนึ่งที่ใช้สื่อสารระหว่างประเทศ ถึงทุกวันนี้วิทยาการเจริญก้าวหน้าไปมาก ภาษาอังกฤษยิ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษา

การศึกษาของไทยได้ตระหนักเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรทุกระดับการศึกษา การเรียนการสอนของโรงเรียนบางแห่งอาจเริ่มต้นจากชั้นอนุบาลหรือชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แต่เมื่อดูผลของการเรียนภาษาอังกฤษของเด็กไทยด้วยใจเป็นกลางแล้ว เราจะต้องยอมรับโดยไม่มีข้อแม้ว่า เด็กไทยเราไม่มีความสามารถในภาษาอังกฤษเท่าที่ควรจะเป็น (กานดา ฅ กลาง 2515 : 2)

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้สอนมุ่งหวังที่จะให้เกิดทักษะทั้ง 4 ด้านขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะในการฟัง ทักษะในการพูด ทักษะในการอ่านและทักษะในการเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารความเข้าใจ เพื่อความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิชาการ เพราะความเจริญทางด้านวิชาการจะอยู่ในรูปตำราภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ สุโร พงษ์ทองเจริญ (สุโร พงษ์ทองเจริญ 2515 : 1) กล่าวว่า การเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยได้เริ่มมานานแล้ว โดยที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้นักเรียนทุกคนเรียนภาษาอังกฤษ ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลที่ได้จากการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเวลาถึง 6 ปี นักเรียนไม่สามารถจะพูดสนทนา อ่าน ได้อย่างแล้วว่องว่อง เป็นการสิ้นเปลืองเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์

ปัจจุบันแม้ว่าจะกำหนดวิชาภาษาอังกฤษไว้เป็นวิชาเลือก แต่ทุกโรงเรียนก็เห็นความจำเป็นและความสำคัญของภาษาอังกฤษ ได้จัดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับเลือก

ที่นักเรียนจะต้องเรียน การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นความรู้เรื่องศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับการฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน จะเห็นได้จากงานวิจัยของถาวร สุขงคง (ถาวร สุขคง 2510 : 77) ซึ่งพบว่า "ความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษตามไวยากรณ์ คำศัพท์ และการอ่านเอาความ นี้ค่าสหสัมพันธ์กันอย่างมากมีนัยสำคัญในเชิงสถิติ เกตส์ (Gates. 1947 : 356) ก็มีความเห็นว่า ระดับความเข้าใจในการอ่าน ความรวดเร็วในสิ่งที่อ่าน ตลอดจนความเข้าใจศัพท์และองค์ประกอบพื้นฐานในการเขียนไวยากรณ์ การสะกดคำ (Spelling) ความสามารถในการสะกดคำของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง จะวัดได้โดย

พิจารณาจากการสะกดคำในงานเขียนของบุคคลนั้น (ประไพศรี รุ่งสุริย 2516 : 2)

ผลการวิจัยของพิศพิสัย ทวยเจริญ (พิศพิสัย ทวยเจริญ 2515 : 35 - 36) ได้ทำการศึกษามอบคพร่องในการอ่านคำร่าเรียนของนิสิตปีที่สองของวิทยาลัยวิชาการศึกษา สองแห่ง พบว่านักเรียนมีข้อผิดพลาดทางความเข้าใจความหมายของคำศัพท์มากที่สุด กองกาญจน์ นิธิพงษ์ (กองกาญจน์ นิธิพงษ์ 2516 : 61 - 62) ได้ศึกษาขอคพร่องในการเรียนภาษาอังกฤษของนิสิตวิทยาลัยวิชาการศึกษา และปรากฏว่า นิสิตนักศึกษา มีข้อบกพร่องในการใช้คำศัพท์และส่วนวนมากที่สุด และผลการศึกษาเรื่องความรู้ศัพท์ของนักเรียน โดยการศึกษาของ บราวน์ (Brown. 1974 : 1 - 12) พบว่านักเรียนรู้ศัพท์น้อยและนอกจากจะรู้คำศัพท์ตนเองแล้ว ยังพบว่านักเรียนไม่รู้จักเลือกใช้คำให้ถูกต้องอีกด้วย จึงใช้คำพูดกันผิด ๆ จนกลายเป็นตัวอย่างที่ขมขื่น

จากผลงานวิจัยดังกล่าวมาแล้่วทำให้มองเห็นได้ว่า คำศัพท์ที่มีความสำคัญในการเรียนภาษา ดังเช่น เดอ (กมลวณิช กรุฑนภา 2523 : 4 อ้างอิงมาจาก Dale. 1971 : 5) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ต่อการเรียนภาษาว่า การพัฒนาความรู้เกี่ยวกับศัพท์นั้นเป็นการพัฒนาความถี่ความถี่ ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ศัพท์และความก้าวหน้าในการเรียนภาษานั้นไปด้วยกันเสมอ ดังนั้นเราจะพบว่าเด็กที่เรียนภาษาได้ดีนั้น จะมีความรู้เรื่องความหมายศัพท์กว้างขวางกว่าผู้อื่น แวน โยลอค (Van Syoc. 1963 : 89) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ว่า ในการเรียนภาษาของตนเองนี้ สิ่งที่เรารู้จักว่ามีประโยชน์มากที่สุดคือการรู้ศัพท์ ดังนั้น การเรียนภาษาต่างประเทศก็เช่นเดียวกัน การเรียนรู้ศัพท์ของภาษาใหม่ จึงถือเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรก และเนื่องจากภาษาเกิดมาจากคำ การรู้คำจะช่วย

เพิ่มพูนคำศัพท์ของนักเรียนให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์โดยละเอียด
หรือสำนวนที่ทันสมัย จะช่วยให้ภาษามีความหมายต่อนักเรียนมากยิ่งขึ้น (หน่วยศึกษานิเทศก์
กรมสามัญศึกษา 2522 : 218)

เมื่อมองเห็นปัญหาและสาเหตุสำคัญของคำศัพท์ ซึ่งจะเป็นจุดเริ่มต้นที่จะเรียนภาษา
อังกฤษให้ได้ดี ได้มีผู้คิดค้นหาวิธีการหรือนวทางในการสอนคำศัพท์ โดยใช้แบบฝึกหัด
หลาย ๆ แบบ ตลอดจนนำสื่อเข้าไปใช้ในการสอน สุญญาลัย บุตรานนท์ (สุญญาลัย
บุตรานนท์ 2502 : 170) ได้ศึกษาเรื่องแนวทางสอนคำศัพท์ในชั้นมัธยมปลาย ผลการศึกษา
นี้มีส่วนเกี่ยวข้องของกับการสะกดคำก็ คือ ปัญหาในการสอนคำศัพท์ในชั้นมัธยมปลายนั้นพบว่า การสอน
แบบเดิมด้วยการที่ครูให้นักเรียนจดศัพท์และคำแปลเป็นภาษาไทย ทำให้นักเรียนออกเสียง
และสะกดไม่ถูก เป็นผลให้นักเรียนใช้ภาษาไม่ถูกต้อง

ได้มีผู้เสนอแนะการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้ เฟรนช์ (French. 1970 : 74) ได้
กล่าวถึงการสอนการสะกดคำว่า ระยะแรกของการสะกดคำนั้นครูควรจะช่วยเหลือนักเรียน
อย่างมากเกี่ยวกับตัวอักษรที่จะประกอบเป็นคำโดยใช้วิธีการหลาย ๆ อย่าง อาจให้เติม
ตัวอักษรบางตัวลงในคำ ให้เติมตัวอักษรที่หายไปในคำ เติมอักษรท้ายคำอย่างใดอย่าง
หนึ่งตามที่กำหนดให้ เอล - อราบี (El - Araby. 1974 : 114 - 127) ได้กล่าว
ถึงการใช้อุปกรณ์เพื่อช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษว่า ในสมัยก่อน การสอนสะกดคำ จะสอน
โดยการใส่ปากเปล่า ซึ่งการสะกดคำด้วยการท่องปากเปล่าค่อย ๆ หายไป เพราะเป็น
การฝึกที่ห่างไกลจากการใช้จริงในชีวิตประจำวัน อุปกรณ์การศึกษาและสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ
ได้เข้ามาช่วย เพื่อช่วยเหลือนักเรียนให้สะกดคำภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง เช่น เทป โพรเจกต์
กูไลดส์ เกมและปริศนาต่าง ๆ ได้ถูกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการฝึกการสะกดคำแก่นักเรียน

ในต่างประเทศได้มีการศึกษาและวิจัย ห้เขาใช้เกมวิชาการ (Academic
Games) ในห้องเรียนกันมานาน เพื่อดึงใจให้เกิดการเรียนรู้และประทับใจในการเรียน
ฝึกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 62,56-A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์
ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเชือก และกิจกรรมปกติ เป็น
สื่อในการเรียนการสอนในแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว เป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับ

การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเลื้อย เป็นการ เล่นที่ใส่ให้คร่ำและ กระตือรือร้น ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติ ใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มเกม การเคลื่อนไหวได้รับผลสัมฤทธิ์มากกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่มเกมเลื้อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่า กลุ่มกิจกรรมปกติ

พินเตอร์ (Pinter, 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทาง การสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้คำรา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ระดับชั้นในชั้นประถมศึกษา จำนวน 94 คน ทดสอบก่อนและหลังการทดลองด้วยคำสั่งการ ทดลองสามสัปดาห์ ทดสอบครั้งที่สาม เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ผลจากการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้ เกมการศึกษาจะมีคะแนนผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตาม คำรา และกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำรา

จากการศึกษาปัญหาและวิธีการสอนแบบต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการสอนศัพท์ ตลอดจน เห็นถึงความสำคัญของการคำศัพท์ที่จะเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษา ซึ่งจะต้องอาศัยการฝึกฝน อย่างเพียงพอเพราะเป็นวิชาทักษะ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเกมมาประกอบเป็น แบบฝึกหัด เพื่อใช้ในการสอนศัพท์ เพราะนอกจากจะทำให้ นักเรียนได้ฝึกฝนด้วยแบบฝึกหัด คลายรูปแบบแล้ว เกมและปฎิบัติต่าง ๆ น่าจะมีส่วนช่วยเสริมความรู้ศัพท์แก่นักเรียน กล่าวคือ วิธีการสอนศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ จะช่วยปรับปรุงวิธีการเรียน การสอนให้นักเรียนสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้อง อันจะเป็นแนวทางไปสู่ การพัฒนาทักษะในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในที่สุด

จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนจากการสอน โดยใช้นแบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้นแบบฝึกหัดที่ไม่มี เกมประกอบ
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนจาก การสอน โดยใช้นแบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้นแบบฝึกหัด

ที่มีเกมประกอบ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. การศึกษาเกี่ยวกับการนำเกมเข้ามาใช้เป็นแบบฝึกหัดในการสอน จะเป็นแนวทางในตรรกะถึงกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และสามารถระบุดูคำได้ถูกต้อง เพื่อเป็นรากฐานในการเรียนภาษาอังกฤษในทางต่าง ๆ ให้ดีขึ้นต่อไปได้
2. ผลของการศึกษาค้นคว้าจะเป็นแนวทางให้ครูได้พิจารณาหาวิธีการที่เหมาะสมในการสอนการสอนด้วย

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 จำนวน 60 คน

2. คำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นคำศัพท์ในหนังสือ Get Set (Unit Two, Lesson 9 - 14) ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ วิชา อ 011

3. การศึกษาครั้งนี้มุ่งเฉพาะ การเรียนรู้คำศัพท์ตามการสะกดคำ (Word Spelling) หมายความว่าความหมายของคำและใช้คำได้ถูกต้องในประโยค (Meaning in Context) ไม่รวมเรื่องอื่น ๆ

4. ตัวแปรที่จะศึกษา คือ

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอน 2 วิธี คือ การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

ตัวแปรตาม ได้แก่

- ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์
- ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์กติกา อาจเล่นคนเดียวสองคนหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ เกมที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ โดยนัก เกมภาษาอังกฤษที่ใช้สำหรับฝึกทักษะทางภาษาคำศัพท์ที่ผู้ปกครองสนใจ คอลเลคชัน (Julia Dobson) และเกมจาก English Games For Fun ของหน่วยศึกษานิเทศกรรมส่วใต้ศึกษา เขตการศึกษา 4 ซึ่งผู้วิจัยได้นำมา เป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกวัด

2. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการสะกดคำศัพท์ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้องในประโยค หลังจากการเรียนรู้ การสอนสั้นสุดจนจบ ซึ่งวัดออกมาในรูปของคะแนนโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

3. ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง การฝึกเก็บประสบการณ์ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งแสดงความสามารถของนักเรียนในการสะกดคำศัพท์ ทราบความหมาย และใช้คำได้ถูกต้องในประโยค โดยวัดออกมาในรูปของคะแนนที่ได้จากการเปรียบเทียบระหว่างการทดสอบหลังสอนทันที กับ การทดสอบหลังสอน 1 และ 2 สัปดาห์ จากการออกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ฉบับเดิม

4. การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ หมายถึง การสอนคำศัพท์ตามขั้นตอนการสอนของครู โดยครูเสนอคำศัพท์ใหม่และคำพร้อมประโยคตัวอย่าง ผีปากเปล่าตามกระสวนประโยคที่กำหนดให้ ครูสรุป และให้นักเรียนฝึกทักษะคำศัพท์โดยเล่นเกมเป็นแบบฝึกหัดในคอนทามั่วโมงทุกวันเรียน ตัวอย่างเกมที่ใช้ในการฝึก มีดังนี้

- เกมแข่งสะกดตัวตามคำที่ครูกำหนดให้
- เกมลูกโซ่
- เกมบิงโก
- เกมปริศนาอักษรไขว้
- เกมจับคู่กับภาพ

5. การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หมายถึง การสอนคำศัพท์ตามขั้นตอนการสอนของครู โดยครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะคำพร้อมประโยคตัวอย่าง เป็นปากเปล่าตามกระสวนประโยคที่กำหนดให้ ครูสรุป และให้นักเรียนฝึกหัดจดจำคำศัพท์โดยทำแบบฝึกหัดจากการเขียนแต่เพียงอย่างเดียว ในเวลาพักหัวโขนของคาบเรียน ตัวอย่างแบบฝึกหัดที่ใช้ในการฝึก มีดังนี้

- แบบฝึกการจำด้วยสายตา
- แบบฝึกการเติมคำอักษรที่หายไป
- แบบฝึกการเติมคำในช่องว่างโดยการใช้อักษรเป็นตัวแนะ
- แบบฝึกการหาคำที่มีความหมายกลุ่มเดียวกัน
- แบบฝึกการใช้คำศัพท์ที่มีความหมายตามที่กำหนดให้

•
•
•
•
•

- 1

- 

ต่อไปอีกว่า การสอนศัพท์เช่นเดียวกันกับการสอนเสียงและโครงสร้างของภาษา คือ หัวใจอยู่ที่การฝึกจำ จนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการอย่างคล่องแคล่วอัตโนมัติ

วิลเลียม (William 1965 : 176 - 187) นักปราชญ์ทางภาษานานท่านหนึ่ง ได้กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์ว่า เนื่องจากภาษาคำประเพณีที่เราเรียนกันอยู่ทุกวันนี้ เราเรียนจากตำรา (Textbook) ภาพยนต์ แผ่นเสียง ซึ่งเหล่านี้ไม่ใช่สถานการณ์จริงเหมือนอย่างที่เราเรียนภาษาของเราเอง จึงต้องมีการเลือกศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้คือ

1. เลือกจากตัวอย่างที่ผู้เรียนอ่าน หรือได้ยิน โดยนับคำที่ปรากฏบ่อยที่สุดหรือมีความถี่มาก แล้วคัดเลือกคำนั้นมาสอน เพราะจะทำให้ผู้เรียนจำได้มากกว่าคำที่ปรากฏน้อย
2. จำนวนตัวอย่างที่ปรากฏของคำ ควรจะมาจากหนังสือหรือคำหลาย ๆ เล่ม หลายสถานการณ์ จะทำให้ผู้เรียนมีความถี่ขึ้นมากยิ่งขึ้น
3. ศัพท์ที่มีความถี่ต่ำ แต่จำเป็นสำหรับสถานการณ์หนึ่ง ก็ควรจะนำมาสอน ถึงแม้จะไม่เป็นคำที่ปรากฏบ่อย เช่นคำว่า blackboard
4. คำ ๆ หนึ่ง อาจครอบคลุมไปได้หลายความหมายหรือหลาย ๆ คำ คำที่ครอบคลุมได้มากกว่าจะได้รับการพิจารณาเลือก
5. การเลือกคำศัพท์ต้องคำนึงถึงคำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย ซึ่งเมื่อถึงระบอบอื่น ๆ เกือบของอีก คือ
 - 5.1 ขางคำที่ได้รับการเลือก เพราะไปเหมือนกับภาษาเดิมของผู้เรียน ทำให้จำได้ง่ายขึ้น
 - 5.2 คำบางคำสามารถเข้าใจความหมายได้ง่าย จึงควรเลือกคำที่มีความหมายชัดเจน
 - 5.3 ขางคำที่ได้รับการเลือกต้องคำนึงว่า คำนั้นสั้นและจำง่ายหรือออกเสียงง่าย
 - 5.4 คำที่มีกระสวน (pattern) ที่สม่ำเสมอจะได้รับการเลือกมากกว่า คำที่มีกระสวนไม่แน่นอน

5.5 ถ้าผู้เรียนเคยผ่านมาแล้ว เมื่อมาสมกันให้เป็นคำใหม่ ก็ไม่ควรใช้ความหมายมากเกินไป เช่น ถ้าว่า hand ก็คำว่า bag ผสมเป็นคำใหม่ handbag ทำให้ไม่ยากลำบากในการเรียน

นอกจากนี้เขายังได้กล่าวถึง ความยุ่งยากในการเลือกคำศัพท์ไว้ 4 ประการคือ

1. ขาดความเลือกคำโครงสร้าง (form) เป็นเรื่องสำคัญ เช่นคำว่า mouse กับ mice ผิดกัน ถ้าให้เขียนเป็น 2 คำ ขาดความหมาย (meaning) จะไม่มีคำเดียว

2. คำเดียวมีความหมายหลายอย่าง

3. คำที่มีความหมายทางโครงสร้าง (structural words) จะใช้เป็นคำศัพท์ หรือใช้เป็นโครงสร้าง เช่น have has get

4. คำเดียวมีหน้าที่หลายอย่าง

สำหรับเกณฑ์ในการเลือกศัพท์นั้น เวสต์ (West. 1953 : 9) กล่าวว่า ความถี่ (frequency) ไม่ใช่เป็นข้อเดียวที่จะพิจารณาในการเลือกศัพท์ ยังมีส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ควรพิจารณาคือ

1. ความยากง่ายของคำแต่ละคำในการเรียนไม่เท่ากัน คำยากต้องใช้ความพยายามมากทำให้ไม่คุ้มค่าแก่การเรียน

2. คำบางคำมีความถี่น้อย แต่มีความจำเป็นเพราะสามารถครอบคลุมแนวความคิดที่จำเป็น อาจได้รับการเลือก

3. คำบางคำปรากฏบ่อยแต่ไม่มีความจำเป็น ควรใช้การเลือกคำที่มีความหมายใกล้เคียงที่สุด

4. คำบางคำมีระดับการใช้ไม่เท่ากัน มีระดับสูง (High Level) ที่ใช้ในภาษาเขียน และระดับต่ำ (Low Level) ที่ใช้ในการพูดหรือสนทนา ผู้ที่เรียนภาษากลางประมาณระดับ 2,000 คำแรก ควรศึกษาคำกลางไว้

5. ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศนั้น มักเรียนเพื่อต้องการแสดงออกถึงแนวความคิดมากกว่าการแสดงอารมณ์ ภาษาอังกฤษก่อนข้างเป็นภาษาที่ไม่แสดงออกทาง

การมีใช้เครื่องหมายอุทานหลังคำเพื่อแสดงอารมณ์

จากที่กล่าวมาแล้ว เราจะมีเกณฑ์ต่าง ๆ ในการเลือกศัพท์ลงท้ายประโยค แต่เกณฑ์สำคัญประการหนึ่งในการเลือกศัพท์คือ การศึกษาเรื่องความถี่ของคำ ดังนี้เป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยนักเรียนเลือกศัพท์ มีข้อความในองค์ที่ผู้รวบรวมไว้แล้วจะพบว่าครูไม่ควรศึกษาถึงความถี่ของคำศัพท์เหล่านั้นให้เข้าใจ แล้วจึงนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอน

ในการสอนภาษาต่างประเทศนั้น ธีรวิกรม ศรีภิรมย์ (ธีรวิกรม ศรีภิรมย์ 2522 : 95) กล่าวว่า โดยทั่วไปแล้วคำศัพท์อาจจะสามารถกำหนดความสามารถของแต่ละคำ มีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษามากน้อยเพียงใด โดยขึ้นอยู่กับจำนวนคำศัพท์ที่เด็กเข้าใจและใช้ได้อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตามในการสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กในแต่ละครั้งนั้น ครูไม่ควรสอนจำนวนคำศัพท์ที่มากเกินไปเกินความสามารถของเด็กที่จะเรียนรู้ ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ การพยายามให้เด็กท่องจำคำศัพท์ครั้งละมาก ๆ และเน้นการอ่านซ้ำมากเกินไปลงครู ในระยะของการสอนพบว่า เป็นการสอนที่ผิดพลาด ซึ่งมีเนื่องจากคำศัพท์ต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งแม้ว่าเด็กจะเรียนรู้ได้เป็นจำนวนมากก็ตาม แต่ไม่สามารถที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ภาษาในลักษณะของการพูดหรือการใช้ได้เลย จุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนรู้ทางภาษาคือการให้เด็กสามารถใช้ภาษานั้นได้อย่างถูกต้อง สามารถพูดและออกเสียงได้ รวมทั้งรู้ความแตกต่าง ความคล้ายคลึงกันของเสียงหรือสำเนียงที่พูดออกมาด้วย ดังนั้นการให้เด็กท่องจำคำศัพท์ต่าง ๆ ควรจะควบคู่ไปกับการสอนให้เด็กรู้จักใช้คำศัพท์ในรูปของประโยค ซึ่งอาจจะมีลักษณะต่าง ๆ กัน รวมทั้งการออกเสียงคำนั้น ๆ ในประโยคได้อย่างถูกต้อง การสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กควรจะได้คำนึงถึงระดับความรู้พื้นฐานและความสามารถในการเรียนของเด็กที่สามารถจะเรียนรู้ได้

ในด้านการสอนคำศัพท์นั้น หม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณ (บุญเหลือ เทพยสุวรรณ 2513 : 2) กล่าวว่าถึงการสอนคำศัพท์นี้

1. เลือกศัพท์หรือกระส่วนที่ผู้เรียนเข้าใจง่ายเหมาะสมก่อน ความหมายที่ถูกต้องกับวัฒนธรรมหรือแบบการครองชีวิตของผู้เรียน ทั้งนี้เพราะในภาษากลางประเทศที่จะสอน

หรือเรียนหนังสือมีศัพท์และกระบวนที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาซึ่งอยู่ทางไกล

จากประสบการณ์ของผู้เรียน เช่น เด็กเรียนไทยจะเข้าใจความหมายของศัพท์ และกระบวน
ที่เกี่ยวข้องกับคุณชาวไทยยาก การให้เรียนศัพท์และกระบวนที่มีโอกาสใช้ในประเทศไทยหรือ
ประเทศใกล้เคียงเสียก่อน

2. การสอนศัพท์ใหม่ควรสอนภายในกระบวนหรือแบบสร้างให้ผู้เรียนรู้แล้ว ในการ
สอนแบบสร้างใหม่ ควรใช้ศัพท์เก่าที่ผู้เรียนรู้แล้วเช่นกัน

3. ในตอน ๆ ของวงศัพท์ และกระบวนของผู้เรียนใหม่เหมาะสมกับผู้เรียน
จะอ่านหรือเรียนจากสมรรถภาพ ถ้ายากวงยากไปก็วงกว้าง จนกระทั่งได้เข้าใจและ
ได้ใช้ภาษาใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา

สุไร พงษ์ทองเจริญ (สุไร พงษ์ทองเจริญ 2525 : 120) จากหนังสือวิธีสอน
ภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. ศึกษาความหมายของคำ ควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยาก
หรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะกำหนดหาวิธีการในการสอนและการ
ฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น ๆ

2. ฝึกการออกเสียงของศัพท์ใหม่ ควรเขียนคำศัพท์ใหม่ลงในกระดาน อ่านแล้ว
ให้นักเรียนฟังก่อนออกเสียงตาม พร้อมทั้งบอกให้นักเรียนออกเสียงติด

3. การสอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายออกจากภาษาอังกฤษโดยตรง
ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย ส่วนมากควรใช้อุปมาอุปไมย เช่น แขนงูมี รูปปาก
ของจริงหรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายแล้ว ควรเขียน
ประโยคต่าง ๆ ซึ่งแสดงวิธีใช้คำนั้น ๆ เพื่อแสดงให้เห็นความหมายเด่นชัดขึ้น

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายของคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอน
นั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษ
โดยตรงดังต่อไปนี้

ก. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้จัก หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค
เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของศัพท์ใหม่

ค. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับ
คำศัพท์ใหม่

ค. สอนคำศัพท์ใหม่โดยการให้คำจำกัดความง่าย ๆ

ง. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบหรือมีความหมาย สู่ประโยคประเภทที่
สาม ๆ เป็น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องบนโต๊ะ หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
หรืออาจใช้ภาพฉายเส้น การดู เป็นภาพบนกระดานคำได้ทันที ผู้เรียนเหล่านี้จะช่วยให้
การแสดงความหมายชัดเจน โดยไม่ต้องใช้คำอื่นประกอบ

จ. การแสดงท่าทาง ดูใช้การแสดงความหมายประกอบแสดงความหมายของ
คำได้

ฉ. การใช้เปรียบเทียบ หรือสอนให้เอาความหมายจากประโยค

นอกจากนี้ ยังได้กล่าวถึงการฝึกใช้คำศัพท์ว่า ควรฝึกในรูปประโยคเสมอ คำ
ศัพท์เดี่ยว ๆ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็จะต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้
สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว อธิบายคำศัพท์ใหม่
ในรูปประโยคใหม่

๖. ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ให้กว้างขวาง โดยการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หากคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน
2. หากคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม
3. หากคำศัพท์ที่มาจากรากเดียวกัน
4. หากคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5. ฝึกขานนิตยลงคำ (Parts of speech)

6. ฝึกการเติมวืติปัจจัย (prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว
ในอซิโนโร (Finocchiaro. 1964 : 46 -- 57) ได้กล่าวถึงการสอน

ศัพท์ ดังนี้

1. เมื่อในระยะเริ่มเรียน ครูจะไ้เห็นการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถ
เรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างนั้นใจจะถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง

(function word) เช่น คำบุพบท to, for และอื่น ๆ ควรได้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. พบพจนานุกรมศัพท์เฉพาะที่อยู่ในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งจำเป็น คือ การเรียนรู้ การออกเสียงใหม่และโครงสร้างของประโยค

3. คำศัพท์ที่ได้อ่านหรือฟังในหัวข้อที่จะเรียน ไม่จำเป็นต้องเรียนให้ละเอียดใหม่

4. คำศัพท์ที่เด็กเรียนควรจะบันทึกคำที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในสัปดาห์หรืออาทิตย์ของเดิม

5. คำบางคำที่ใช้ในการสนทนา การพูดคุยในขณะเรียนจะเป็นคำประเภท passive หรือ recognitional vocabulary คือ จะเข้าใจความหมายเพื่อได้ยิน หรือได้อ่านจากหนังสือดูผ่านๆ ไม่จำเป็นต้องเข้าใจในรายละเอียดของภาษาเอง คำที่ใช้ในการพูดจะเพิ่มขึ้น (active vocabulary) มีน้อยกว่าคำที่ใช้ฟังและอ่าน

6. โดยทั่วไปในระยะเริ่มเรียน การมีศัพท์ใหม่ 3 - 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับขั้นสูงต่อไป

7. คำใหม่ 3 - 5 คำ หมายถึงการฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เด็กเรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้าเด็กเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. หรือ She (He) went to the hospital. และเด็กควรจะได้อ่านคำใหม่ในลักษณะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน และเขียนหรือในกิจกรรมอื่น ๆ

8. ในบทสนทนา ควรจะมีคำที่เด็กได้ฝึกหัด เป็นผู้ฟังและผู้พูด และควรเป็นบทสนทนา เป็นธรรมชาติของการพูด การเขียนบทสนทนาควรมีคำ passive words ที่มีควาสำคัญในการปรากฏน้ำสูง

9. ในการเลือกคำศัพท์สิ่งสำคัญประการหนึ่งคือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามดูเสมอว่า นักเรียนคงจะเข้าใจคล่องอย่างไร

10. สิ่งจำเป็นในการเลือกศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่มีอยู่แล้ว สามารถมองเห็นหรือสัมผัสได้

11. ในระยะเริ่มแรก ถ้าที่จะสอนควรฝึกภาพประกอบหรือการแสดงท่าทาง ซึ่งเด็กจะได้จำเพื่อใช้ในการเรียนซึ่งมีรายละเอียด

12. ในขั้นเรียนแรก ๆ ไม่ควรฝึกให้พูด หรืออาจมีมากเป็นบางบท จนกว่าเด็กจะสามารถจดจำศัพท์และโครงสร้างได้ จะทำให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนภาษาใหม่และจะช่วยให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากขึ้น การรู้คำศัพท์จำนวนมากทำให้เด็กเรียนสามารถพูดได้เร็วขึ้น สิ่งของ และสิ่งที่เขาสนใจกว้างขวางขึ้น

เบอรี่ เอเธีย (Berry Athia, 1971 : 263 - 284) ได้ศึกษาการสอนคำและการเสนอกิจกรรมที่จะส่งเสริมการสอนด้านภาษาอังกฤษของนักเรียนไว้ ดังนี้

1. จัดหาประสบการณ์ตรงให้นักเรียนมากที่สุด โดยให้นักเรียนได้สัมผัสกับคำศัพท์นั้น ซึ่งการรวมถึงการแสดงละคร การเล่นเกมต่าง ๆ

2. ให้นักเรียนดูรูปถ่าย รูปปั้น ภาพนิ่ง ภาพยนตร์ เพื่อให้ได้ประสบการณ์ที่ศึกษามากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว

3. ให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดและฟัง ซึ่งจะให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำได้ดี เพราะมีโอกาสได้ใช้คำเหล่านั้น

4. ใช้หนังสืออ่านประกอบ

5. ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ทำขึ้นเอง ซึ่งจะทำให้ความหมายมาก ครูควรแนะนำให้นักเรียนช่วยกันทำแบบฝึกหัดคำศัพท์ใหม่ และทำทงานบูรณาการเกี่ยวกับคำศัพท์ประกอบภาพ

1.2 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาคำศัพท์

ได้มีผู้รวบรวมบทความเกี่ยวกับคำศัพท์ไว้หลายท่านทั้งภายในประเทศและนอกประเทศ ดังต่อไปนี้

มธุลี สัตบุร (มธุลี สัตบุร 2514 : 70) ได้ทำการวิเคราะห์แบบเรียนภาษาอังกฤษ English For Thai Students ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตามหลักภาษาศาสตร์และหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ ได้กล่าวสรุปไว้ว่า

1. คำศัพท์ประมาณ 67.98 เปอร์เซ็นต์ของคำศัพท์ทั้งหมดมีปรากฏในแบบเรียน English For Thai Students มีอยู่ในหนังสือ A General Service List of English Words Halliwell

2. คำศัพท์ส่วนใหญ่ในแบบเรียนชุดนี้มีความเหมาะสมกับวัยของเด็กและการสอน
ศัพท์ ส่วนใหญ่เป็นไวยากรณ์หลักวิธีวิชาการเรียนรู้ คือสอนตามลำดับความง่าย คำศัพท์
เลือกจากสิ่งที่ใกล้มือกับประสบการณ์ของนักเรียน และมีคำศัพท์ที่ยากเกินไปสำหรับเด็กระดับนี้
237 คำ

3. จำนวนคำศัพท์ในแบบเรียนชุดนี้เพียงพอสำหรับเด็กในระดับนี้ คือ ประมาณ
1,500 คำ

ในปี 2518 พิศาวรรณ จันทรนิรุณย์ (พิศาวรรณ จันทรนิรุณย์ 2518 : 166)
ได้ทำการประเมินศัพท์สกรรณามาถึงกลุ่มสำหรับเด็กประถมระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลจากการ
ประเมินศัพท์สกรรณ ทำให้ทราบว่า ระดับความรู้ในเรื่องคำศัพท์ของนักเรียนนอกวัดเป็น
Active Vocabulary จำนวน 1,270 คำ คิดเป็นร้อยละ 46.18 และเป็น Passive
Vocabulary จำนวน 1,460 คำ คิดเป็นร้อยละ 52.82 นอกจากนี้ยังเสนอแนะให้มีเกณฑ์
การสะกดคำ การถอดคำ การหาประโยชน์ เพื่อใช้ในการสะกดคำอีกด้วย

ปี พ.ศ. 2522 สมบัติ นริยานนท์ (สมบัติ นริยานนท์ 2522 : 288) ได้
สำรวจคำศัพท์ในแบบเรียนภาษาอังกฤษชุด English For Thai Students (new Edition)
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า คำศัพท์ในแบบเรียนเล่มที่ 1, 2, 3, 4 ใกล้เคียงกับ
จำนวนที่กำหนดไว้ในหลักสูตร แต่คำศัพท์ในแบบเรียนเล่มที่ 5 และ 6 มีจำนวนคำศัพท์
ใหม่เกินกว่ากำหนด คำศัพท์ส่วนใหญ่ปรากฏต่ำกว่า 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 73.84 ของ
คำศัพท์ทั้งหมด ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง การจัดคำศัพท์ในแบบเรียนชุดนี้เม
ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างเพียงพอ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทำวิจัยคำศัพท์ โดยรวบรวมคำศัพท์ที่มีความถี่สูง 200 คำนำ
มาเปรียบเทียบกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการเรียนภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
ปรากฏว่า ส่วนใหญ่สอดคล้องกันคือ เป็นคำศัพท์ที่เป็นสิ่งของอยู่ใกล้ตัว เหมาะสมกับวัย
ของเด็ก เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน และมีความถี่สูง นักเรียนควรระมัดเรียนรู้

เวสต์ (West. 1971 : 7 - XIII) ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญภาษาอังกฤษ ร่วมกัน
รวบรวมคำศัพท์ หนังสือชื่อ A General Service List of English Words หนังสือ
นี้เป็นหนังสือที่รวบรวมคำศัพท์ที่มีความถี่ในการใช้สูงสุด 2,000 คำนำมานี้

ในการเรียนภาษาอังกฤษและจำเป็นที่จะใช้ในการติดต่อสนทนากับเจ้าของภาษา คำเหล่านี้
นั้นจากหนังสือประเภทต่าง ๆ เช่น สารานุกรม วารสาร ตำราเรียน นวนิยาย เรื่องความ
สวประวัติบุคคลสำคัญ หนังสือวันฉัตรศร คำประพันธ์ร้อยกรอง รวมเป็นคำทั้งสิ้น 2,000 คำ
เขียนเรียงไว้ตามลำดับตัวอักษรและตามหัวข้อและคำไว้อวยพร รวมกันนี้ยังบอกความหมายของ
คำและคำและยังบอกให้ทราบทั่วว่าคำใดใช้ในความหมายใดเป็นดี เนอร์ เช่นนี้ของคำนั้น

2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาภาษาอังกฤษให้แก่ประชากรสอนให้ภาษาอังกฤษ

โดยผู้สนใจศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับตัวหนังสือต่อไปนี้

ปี พ.ศ. 2515 นิกร วรวิทย์ (นิกร วรวิทย์ 2515 : 87) ได้ศึกษาผลของ
การสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนเรียนจากบทเรียนโปรแกรมระหว่างแบบบอกคำต่อ
ทันที กับแบบบอกคำต่อคำช้า โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 60 คน ใช้เวลา
4 สัปดาห์ โดยสร้างแบบทดสอบการเขียนคำศัพท์และสำรวจคำศัพท์เพื่อนำมาสร้างเป็น
บทเรียนโปรแกรม แล้วนำมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดย

กลุ่มหนึ่ง เรียนบทเรียนโปรแกรมสะกดคำภาษาอังกฤษแบบบอกคำต่อทันที

อีกกลุ่มหนึ่ง เรียนบทเรียนโปรแกรมสะกดคำภาษาอังกฤษแบบให้รู้คำก่อนแล้วค่อยออก

กลุ่มตัวอย่างได้รับการเรียนและการทดสอบติดต่อกันอยู่ทุกสัปดาห์ ใช้เวลาทั้งสิ้น 4

สัปดาห์ ผลปรากฏว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้เกี่ยวกับการสะกดคำภาษาอังกฤษ จากบทเรียนโปรแกรม
ทั้งแบบบอกคำต่อทันทีและบอกคำต่อคำช้า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความ
เชื่อมั่น .05

2. นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างสามารถเรียนสะกดคำได้เป็นอย่างดี มีความสนใจและ
กระตือรือร้นต่อการเรียนในระดับสูง

ปี พ.ศ. 2516 ประไพศรี วงศ์สุรจิต (ประไพศรี วงศ์สุรจิต 2516 : 175)
ได้ศึกษาข้อผิดพลาดในการสะกดคำในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากนักเรียน
โรงเรียนมัธยมของรัฐบาล ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน โดยรวบรวมคำที่เขียนผิด

จากสมุดแบบฝึกหัดของนักเรียน และให้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ
ในการทดสอบผลาทรูปแบบ เช่น การเติมสระ การเขียนคำผิดให้เป็นคำถูก การรวมคำ
การเขียนตามจำนวน ฯลฯ จากผลการศึกษาดังกล่าว

1. ความสามารถในการสะกดคำ ของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่พอใช้
2. คำที่นักเรียนสะกดผิดมากที่สุด ถึงร้อยละ 98.75 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
คือคำว่า strength คำที่นักเรียนสะกดผิดน้อยที่สุด ร้อยละ 1.75 คือคำว่า ask
3. รูปของการสะกดผิดนั้น ปรากฏต่าง ๆ กัน
4. นักเรียนมีปัญหาในการสะกดสระมากกว่าสระพยัญชนะ

ต่อมาในปี พ.ศ. 2517 จูรีย์ ทองเวส (จูรีย์ ทองเวส 2517 : 62) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษากฎเกณฑ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
แผนกวิทยาศาสตร์ที่ใช้หนังสือถามหลักสูตร พ.ศ. 2513 ของโรงเรียนโศกนาฏกรรมประสม
เพื่อต้องการศึกษาว่าโดยเฉลี่ยแล้วนักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ ที่เรียนมาอย่างไรใน
พ.ศ. 4 - 5 มากน้อยเพียงไร ผู้วิจัยได้สร้างข้อทดสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษขึ้นจากคำถามที่
ที่มีปรากฏความดีในแบบเรียน ถึงแก่ 6 ครั้งขึ้นไป ข้อทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก
จำนวน 300 ข้อ ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนร้อยละ 31.10 มีความรู้และจำคำศัพท์ได้สูง
นักเรียนร้อยละ 68.90 จำศัพท์ได้ปานกลาง และไม่มีนักเรียนที่มีความรู้และจำคำศัพท์ได้
ต่ำกว่าร้อยละ 25 ลงมา

ในปีเดียวกันนี้ ปรียา พินธุพันธ์ (ปรียา พินธุพันธ์ 2517 : 59) ได้ศึกษา
ความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษของนิสิตชั้นปีที่สอง ของวิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร พบว่า

1. นิสิตร้อยละ 2.22 ของผู้เข้าสอบอยู่ในกลุ่มที่มีความรู้และจำคำศัพท์ได้สูง คือ
สอบได้ร้อยละ 75 ขึ้นไป
 2. นิสิตร้อยละ 97.78 ของจำนวนผู้เข้าสอบอยู่ในกลุ่มที่มีความรู้และจำคำศัพท์
ได้ปานกลาง คือได้คะแนนระหว่างร้อยละ 75 - 25
 3. ไม่มีนิสิตที่มีความรู้และจำคำศัพท์ได้ต่ำกว่าร้อยละ 25 ลงมา
- นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสรุปอีกว่า นิสิตจำคำศัพท์ได้ดีกว่าคำที่มีทางคำศัพท์

ในปี พ.ศ. 2523 สมเกียรติ ชอยเชอ (สมเกียรติ ชอยเชอ 2523 : 35) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากคำที่นักเรียนเลือกด้วยตนเองและครูเลือกให้ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโคกคาลำเอนศรีนาถ จังหวัดสุโขทัย จำนวน 40 คน โดยสุ่มเลือกนักเรียนเลือกด้วยตนเอง 25 คน และคำที่ครูเลือกให้ 25 คำ ผู้วิจัยทดลองสอนด้วยวิธีใช้บัตรคำสอน 5 ชั้น และสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ นั้นเป็น การอ่านออกเสียง 20 ข้อ โดยการบันทึกเพื่ ความหมายของคำ 20 ข้อ ผลการทดลองพบว่า

1. คะแนนที่ได้จากการอ่านและความเข้าใจความหมายคำศัพท์จากคำที่นักเรียนเลือกด้วยตนเองและคำที่ครูเลือกให้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เมื่อแยกคำศัพท์ตามคำที่นักเรียนเลือก จะแบ่งประเภทได้ดังนี้

- ก. คำศัพท์เป็นเครื่องหมายเครื่องใช้
- ข. คำศัพท์เป็นส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
- ค. คำศัพท์เป็นสัตว์
- ง. คำศัพท์เป็นชื่อสถานที่
- จ. คำศัพท์อื่น ๆ

จากผลการทดลองพบสรุปได้ว่า นักเรียนสนใจในสิ่งที่ย่อยเลือกเองและคำที่นักเรียนเลือกขึ้นเป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้เข้าใจและเรียนรู้ได้ดีกว่า แสดงว่าคำเหล่านั้นมีความหมายสำหรับนักเรียนมากกว่าสิ่งที่ครูเลือก

ต่อมา สัทนิตร รอดนิล (สัทนิตร รอดนิล 2523 : 36) ได้ศึกษาความรู้ศัพท์ของนิสิตชั้นปีที่หนึ่ง ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ผลการศึกษพบว่า

1. นิสิตชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ทุกคนโดยเฉลี่ยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางความรู้คำศัพท์สูงกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็มในแบบทดสอบศัพท์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นิสิตในแต่ละกลุ่มที่มีเวลาเรียนภาษาอังกฤษไม่เท่ากันนั้น มีรากฐานความรู้ศัพท์ที่คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางความรู้คำศัพท์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนนิสิตที่

3 กลุ่ม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางด้านการแก้ปัญหาคำนวณต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นิสิตชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มีความรู้พื้นฐานเพื่อเปรียบเทียบกับรายการศัพท์ของไอเฟ เป็นจำนวน 1,790 คำ โดยประมาณ

ยกเว้นนี้ ครูพิเศษ (เลเวลนี้ เลเวลนี้ 2523 : 84) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการแก้ปัญหาคำนวณ เพื่อเป็นความสามารถในการคำนวณเร็ว ผลการวิจัยมีปรากฏว่านักเรียนกลุ่มทดลองนี้ได้รับการฝึกการแก้ปัญหาคำนวณแล้ว มีความสามารถในการคำนวณเร็วสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผู้สนใจ เรื่องการสอนด้วยโคลลาดัมปรีทอีกกลุ่มหนึ่ง คือ บราวน์ (Brown. 1978 : 5198-A) ได้ทำการวิจัยการเรียนรู้ศัพท์ของนักศึกษาที่กำลังเริ่มอยู่ในวิทยาลัยแห่งหนึ่งในรัฐโอคลาโฮมา ซึ่งใช้เวลาเรียน 2 ปี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาให้คะแนนเลือกเรียนวิชาเรียงความภาษาอังกฤษ โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 สอนศัพท์เป็นคำเดี่ยวโดด ๆ ไม่มีเนื้อหา

กลุ่มที่ 2 สอนคำศัพท์โดยมีเนื้อหาประกอบ

กลุ่มที่ 3 ไม่สอนเรื่องคำศัพท์เลย

การทดสอบให้ทำ pretest และ posttest กับทั้ง 3 กลุ่ม หลังการทดลองสอนแล้ว ผลปรากฏว่า

1. กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 รู้ศัพท์มากกว่ากลุ่มที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. กลุ่มที่ 2 มีคะแนนการรู้ศัพท์มากกว่ากลุ่มที่ 1

3. นักศึกษาหญิงมีคะแนนการรู้ศัพท์มากกว่านักศึกษาชาย

4. ผู้มีสติปัญญาปานกลางและสติปัญญาสูง รู้ศัพท์มากกว่าผู้มีสติปัญญาดำ

ในปี ค.ศ. 1981 มอร์ส (Morse. 1981 : 255) ได้ทำการเปรียบเทียบการเรียนการสอนคำศัพท์โดยวิธี ฟัง - พูด กับวิธีปกติ กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยทำการทดลองกับนักเรียนที่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาของตนเอง ระดับ 11 และระดับ 12 จำนวน 66 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยวิธี ฟัง - พูด กลุ่มควบคุมสอนโดยวิธีปกติ จะสอนคำศัพท์สัปดาห์ละ 10 คำ สอนเป็นเวลา 4 สัปดาห์รวมคำศัพท์ทั้งสิ้น 40 คำ

ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้ชุดทดสอบของ Gate Mc. Ginitie Level V Form I และขอทดสอบคำฉันท์แบบประโยคเลือกตอบจำนวน 80 ข้อ เพื่อสืบเสาะการทดลอง 4 สัปดาห์แล้ว ทำการทดสอบหลังการทดลองเพื่อวัดความลงมือในการว่าคำฉันท์ ผลของการวิจัยสรุปได้ว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความลงมือในการเรียนว่าคำฉันท์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่นักเรียน 73 % ชอบที่จะเรียนโดยวิธีสอนแบบสัง - กษณ์ มากกว่าวิธีสอนแบบท่องจำ และวิธีการสอนแบบสัง - กษณ์นี้สามารถนำมาใช้ใช้ในการสอนคำฉันท์ใหม่ในชั้นเรียนต่อไปได้

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกณฑ์

3.1 เขตสารนิเทศของคัมภีร์

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์กติกา หุ้ดตลอดประเศ และทุกประเทศดองเคยเล่นเกม มีทั้งเกมเ็น (Quiet Games) และเกมทีดองใช้ความว่องไว (Active Games) เกมคาง ๆ เล่านี้นันอูกันพักษะ ความว่องไวและความขงขระ การเล่นเกมมีทั้ง เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมกพอนคลายความตึง เกร็งอก และสนุกสนาน บางเกมกกระตุ่นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมกฝึกพักษะบางส่วน ของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

အုပ်စုပေါင်းစာမေးပွဲ

ห้อง เกือบขาว (ห้อง เกือบขาว 2512 : 137 - 141) 1
ตามประเภทของวิธีการจัดและการเดินไว้ดังนี้

1. การเอนกานนนิชาด (Story Play) คือ การเล่นเลียนแบบ เป็นเกมที่มีเพื่อ
สำหรับเด็กเล็กและชั้นประถม ครูเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เขาเอาให้เด็กฟังและให้เด็ก
แสดงตาม เป็นการอบรมให้ความสนุกสนานกับเด็ก เด็กได้ถอดคำสังตามไปด้วยเพราะเป็น
การเล่นของธรรมชาติของเด็ก

2. การเล่นที่มีจุดหมายหรือเป้าหมาย (Goal Games) คือ เป็นการเล่นที่มีกำหนดกฎเกณฑ์ และมีระเบียบการเล่น โดยผู้เล่นมีจุดหมายในการเล่นปฏิบัติ คือ ให้เป็นผู้เล่นแล้ว

ในการเล่น โดยสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องและรวดเร็ว เป็นเกมที่ไม่เครียด ง่าย เพื่อ
ให้พริ้ม ความเพลิดเพลินการตัดสินใจอย่างฉับพลันทันที มีความเป็นผู้นำ ในความสูง
ความสนุกสนานความตั้งใจเด็ดขาดทางอารมณ์ จิตใจและสมอง ซึ่งได้ออกกำลังกายด้วย

3. การเล่นเกมไพ่หรือเกมจับ (Tag, Games or Hunting Games)

คือการเล่นเกมจับ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ออกกำลังกาย มีความไว้วางใจ ความ
อดทนของความเพียร และระมัดระวัง

4. การเล่นเกมที่เล่นเป็นรายบุคคล (Individual Contests) คือ การแข่งขัน
การแข่งขันแต่ละคน โดยอาศัยกิจกรรมที่ต้องอดทน การเล่นเกมนี้เหมาะในการ
ทดสอบทางจริงจัง เป็นการเอาชนะเอาชนะกันโดยให้พริ้ม ความรวดเร็วและเทคนิค สามารถ
เอาชนะกันได้ในเวลาอันสั้น เป็นการสร้างประสบการณ์ในการแข่งขัน และการแข่งขันทำให้
เกิดความพึงพอใจ ไม่เสียอกเสียใจ

5. การเล่นเกมแบบสลับ (Relays) คือ การแข่งขันเป็นหมู่ๆ จำนวนผู้เล่น
ตั้งแต่สองคนขึ้นไป การแข่งขันคือผลัดกันทำสลับกัน การเล่นเกมจะใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้ก็ได้
การแข่งขันจะต้องมีเส้นเริ่มและเส้นกลับตัว โดยแต่ละพวกส่งผู้วิ่งสลับกัน หรือผลัดสลับ
พวกอื่น ๆ ลักษณะของการแข่งขัน เป็นไปในทำนองนี้คือการส่งต่อหรือหมุนเวียนกันเป็นทอด
จนกระทั่งถึงคนสุดท้าย การแข่งขันขึ้นอยู่กับความรวดเร็วในการเล่น โดยผู้ส่งต่อตามกติกา
ให้เสร็จก่อนพวกอื่น ๆ ที่ร่วมแข่งขันกัน

6. การเล่นเกมที่เป็นการแข่งขันประเภทหมู่ (Mass Contests) คือ การแข่งขันที่มี
การแข่งขันเป็นพวก ทำให้สมาชิกของแต่ละพวกมาร่วมแรงร่วมใจกันปฏิบัติเพื่อให้ชัยชนะในการ
แข่งขันกับพวกอื่น ๆ เป็นการสร้างความสามัคคี การเล่นเกมและการทำงานร่วมกัน การแข่งขัน
ในความสามารถรวมมือ ทำให้ทุกคนมีโอกาสแสดงความสามารถของตน ยอมรับความคิดเห็นและ
ความสามารถของผู้อื่น รู้จักเมตตา และความรักใคร่ปรองดองในหน้าที่ของตน

คุณค่าของเกม

จากการที่กล่าวถึงชนิดของเกม ตลอดจนถึงวิธีการเล่นของการแข่งขันต่าง ๆ นั้น
พอสรุปคุณค่าและประโยชน์ของเกมได้ดังนี้ (นักศึกษาลาดกลาง ปีการศึกษา 2508 : 13)

1. การเล่นเกมเป็นการฝึกทักษะทางกายให้เกิดลีลาไหวพริบล่องหนลี้ว่องไว การทรงตัวดี และใช้กวียวาทะทุกส่วนของร่างกายได้อย่างรวดเร็ว
2. เป็นการฝึกการสังเกต ความละเอียดถี่ถ้วน ความจำ ความระมัดระวังและไหวพริบ
3. เป็นผลดีแก่สุขภาพทางกาย คือ มีร่างกายสมบูรณ์ เพราะได้ออกกำลังกายในการเล่น
4. เป็นผลดีแก่สุขภาพจิต คือ มีอารมณ์ดี แจ่มใสร่าเริง ได้หัวเราะอย่างเบิกบาน เมื่อรู้สึกสนุกหรือตกตะลึง
5. ก่อให้เกิดความสามัคคี คือ จะรู้สึกมีความรักในหมู่คณะของตน
6. ทำให้เด็กรักโรงเรียน เพื่อเด็กจะได้สนุกสนานจะคิดโรงเรียน อากาศภายในโรงเรียนเสมอ

การคัดเลือกเกม

เกมทุกประเภทมีคุณค่า เกมบางอย่างที่สุกยิ่งมีข้อบ่งชี้ที่ควรปฏิบัติตาม ข้อแตกต่างที่สำคัญระหว่างการเล่นเสรีกับเกมก็คือ เกมมีกฎเกณฑ์กติกา ส่วนการเล่นเสรีนั้น กิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับวัสดุการเล่น ของเล่นที่ผู้เล่นมี และความสามารถในระดับของเด็ก นอกจากนี้ในการเล่น เกม ความสนใจของเด็กจะต้องมีระยะเวลาพอสมควร มิฉะนั้นการจัดเกมจะไม่ประสบความสำเร็จ หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี (หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี 2520 : 5 - 6) ได้เสนอแนะหลักความคำนึงถึงในการคัดเลือกเกม ไว้ดังนี้

1. อายุและวุฒิภาวะของนักเรียนในชั้น เด็กเล็กชอบเกมที่มีการเคลื่อนไหว เด็กเริ่มเรียนสอน "เลี้ยว" และคำสั่งสั้น (ง่าย ๆ) การวาดรูปใช้เกมเกี่ยวกับภาพที่สร้างความคิด ช่วงความสนใจ เกมส่วนมากคือ ปัญหา และเล่นต่อตัว เด็กโตไม่ชอบเกมที่มีออกคำสั่ง มักชอบใช้ความคิด เล่นเป็นทีม

2. ระดับความสามารถและความสนใจของเด็กในชั้น เกมบางอย่างอาจถูกใจเด็กคนหนึ่ง ในขณะที่อีกคนหนึ่งไม่ชอบ

3. ความใจกว้างในการแข่งขัน การกำหนดเกณฑ์คะแนน มิฉะนั้น อาจเกิดการกลโกง ออกดี แย่งพวก

4. การเลือก การเปิดโอกาสให้เด็กเล่นอะไร ๆ ทำให้ไม่ดื้อมีโอกาสดูเล่นใหม่ ครูควรคำนึงถึงความมุ่งหมายเป็นหลัก ในบางครั้งอาจใช้วิธีประนีประนอม

5. เกมอาจปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาวะแวดล้อมได้

คำแนะนำในการเล่นเกม

การที่จะให้เด็กเล่นเกมอย่างมีประสิทธิภาพตามความดีของการหรือตามจุดมุ่งหมายของผู้สอนนั้น ครูผู้สอนควรจะมีหลักเกณฑ์ในการจัดเกมไว้ดังนี้ กรมพลศึกษาได้ให้คำแนะนำในการเล่นเกมดังนี้ (กรมพลศึกษา 2519 : 9)

1. เกมที่นำมาสอนนั้นควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) ใช้เครื่องเล่นอะไร ไม่ควรเตรียมอะไรมาก
- 2) การเล่นเกม ๆ จะต้องฝึกทักษะ
- 3) ควรเป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะที่สอน
- 4) นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม
- 5) การเล่นเกมเหมาะสมกับวัยของเด็ก

2. ครูผู้สอนต้องสนุกสนานกับการเล่นเกม

3. การสอนแต่ละครั้งควรแตกต่างกัน

- 1) การปฏิบัติภาคทฤษฎี
- 2) การมีน้ำใจนักกีฬา มารยาท ความยุติธรรม

4. ใช้เวลาในการอธิบายน้อยที่สุด เช่น บอกชื่อของการเล่น ความมุ่งหมายของการเล่น วิธีเล่น และหน้าที่ในแต่ละคนโดยสังเขป

5. ควรเลือกนักเรียนคนหนึ่งหรือหมู่หนึ่งมาแสดงให้ดู เพื่อซ่อมความเข้าใจกัน
ดูก่อน

6. การเล่นเกมแต่ละครั้ง อย่าใช้เวลาให้นานเกินไป ควรให้เฉพาะนอกเวลา

7. การเล่นเกมอย่าให้ฝึกเรียนมากเกินไป ถ้ามากเกินไปควรแบ่งออกเป็นหมู่
มีจะเห็นโอกาสการเล่นจะน้อย

8. ในครั้งหนึ่ง ๆ อย่าให้เล่นหลายเกมจนเกินไป ใช้เวลาในการเล่นให้พอสมควร

9. ก่อนให้เด็กเล่น ควรตรวจหาความเข้าใจกับตนเองในเรื่องเกี่ยวกับกติกา และวิธีเล่นเป็นอย่างดี

10. การสอนเล่นเกมจะต้องระวัง ควรส่งเสริมให้เด็กมีความสนุกสนาน และในทักษะที่เรียนมาควรวางเดิมที่

ผู้รู้ พงษ์ทองเจริญ (ผู้รู้ พงษ์ทองเจริญ 2525 : 48) กล่าวถึงการใช้เกมทางภาษาว่า ในการสอนคำศัพท์ภาษา เป็นกิจกรรม จะเป็นการสร้างความสนใจของนักเรียนได้ดีมาก การเล่นเกมนี้จะทำให้เด็กสนใจจะทำกิจกรรมจนคิดว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนี้เด็กได้ภาษาไปด้วย เกมภาษาจะช่วยให้เด็กเรียนภาษาได้ลงมือลงใจ

กอนสัน (พวงเพ็ญ อินทรประวัติ 2523 : 264 - 264 อ้างถึงมาจาก Dobson. 1970 : 9 - 17) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ ประจำการอยู่ที่วารสาร English Teaching Forum Washington D.C. ได้เสนอแนะความคิดเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ในการสอนหรือทั้งยกตัวอย่างเกมผ่านการทดลองมาแล้ว ลักษณะที่ดีของเกม ตลอดจนการคัดเลือกเกมโดยกล่าวถึงการสอนภาษาโดยการนำเกมไปเล่นว่า เกมที่เลือกมาเล่นเพื่อสอนภาษา นั้นว่าจะสอนเด็กเล็ก ๆ เด็กวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ ต่างก็ขอออกข้อใจจริงที่ได้รับจากการเล่นเกม และผู้เขียนยังพบอีกว่า การนำเกมไปเล่นจะเป็นการฝึกการใช้ภาษาที่ดีวิธีหนึ่ง นอกเหนือจากการฝึกอย่างหนักหน่วงในห้องเรียน เพราะการเล่นเกมจะทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างสนุกสนานและเป็นการผ่อนคลายอารมณ์ได้เป็นอย่างมากจนถึงแม้จะกล่าวถึงเรียนภาษาอยู่ก็ตาม นอกเหนือจากการใช้เกมในห้องเรียนแล้ว เกมทางภาษาที่ดี ๆ ยังสามารถนำไปใช้เล่นในชุมนุมภาษาอังกฤษหรือตามงานชุมนุมต่าง ๆ ได้อีกด้วย

เกมที่ดีนั้นอย่างไร

เกมที่ดีควรมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. มีการกระตือรือร้น หรือไม่ว่าเป็นต้องเรียนภาษาเอง
2. สามารถนำไปเล่นได้สะดวกและช่วยให้เด็กเรียนรู้การใช้ศัพท์
3. ต้องเป็นเกมสั้น ๆ ที่สามารถนำไปใช้แทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูยังสามารถควบคุมได้
5. ถ้ามีการเขียนกติกาเกมหนึ่ง ก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจ

สำหรับการพิจารณาว่า จะเลือกเกมไหนไปเล่นก่อนนั้น ควรพิจารณาจากจำนวนผู้เล่น ระดับความรู้อย่างผู้เรียน และที่สำคัญคือ พิจารณาว่าจะเป็นเกมที่จะช่วยให้เด็กเรียน เล่นด้วยความสนุกสนานที่สุด

เพื่อให้ได้เกมที่ดีเลือกไปเล่นมีประโยชน์มากที่สุด ควรพิจารณาจาก ๖ ประเด็นต่อไปนี้

1. ก่อนที่จะลงมือเล่น ครูอาจจะถามนักเรียนเสียก่อนว่า เขาอยากเล่นเกมลักษณะไหน หลักเกณฑ์ และวิธีเล่นที่เขามองว่ามีความปลอดภัยในทุกรูปแบบที่เขาได้เล่นมาแล้ว ผู้ใหญ่เช่นกัน แต่ในบางครั้ง ผู้ใหญ่ไม่เคยมองถึงความสนใจที่จะเล่นเกมเลย ครูก็ไม่ควรบังคับให้เล่น อย่างน้อยที่สุดในช่วงนี้ แต่ละ ๆ ไป เพื่อเขาอยากเล่นให้สนุกกับโอกาสเป็นคราว ๆ ไป

2. เลือกเกมที่นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเข้ามาร่วมเล่นได้ ถ้ามีนักเรียนกลุ่มใหญ่ก็อาจจะลองเลือกเกมบางเกมที่กำหนดให้นักเรียนส่วนหนึ่งต้องเป็นผู้บังคับ ซึ่งอาจจะวิ่งไปด้วย สำหรับที่เก็บคะแนนให้ด้วย หรือทำหน้าที่อย่างอื่นที่ลงมีส่วนร่วมด้วย ถ้ามีนักเรียนเพียงกลุ่มเล็ก ๆ ครูก็ควรแน่ใจว่านักเรียนทุกคนต่างก็มีส่วนร่วมด้วยในกิจกรรมทุกคนมีเกมบางเกมที่นำเขาแสดงไว้ในที่ที่บอกไว้ว่า เหมาะสำหรับนักเรียนกลุ่มใหญ่ แต่สามารถนำไปใช้สอนกลุ่มเล็ก ๆ ได้ผลเช่นเดียวกัน

3. ครูควรแน่ใจว่า เกมที่ถูกเลือกไปใช้ส่วนนั้น เหมาะกับความสามารถของนักเรียน ในกลุ่มนั้น ถึงแม้ว่า เกมที่เสนอไว้เป็นเกมที่ดูเหมือนว่าค่อนข้างง่าย แต่ครูควรไปคร่ำครึใจเขม่ว่า นักเรียนกำลังใช้ภาษาต่างประเทศในภาษาของตัวเอง

4. ไม่ควรเริ่มเล่นเกมตั้งแต่ตอนต้นชั่วโมง แต่ควรจะให้เล่นในช่วงกลางหรือท้ายชั่วโมง เพื่อเห็นว่านักเรียนเห็นอกเห็นใจต่อการฝึกอย่างหนักหน่วง (drill) แล้ว และต้องการหาถึงกิจกรรมการฝึกอย่างอื่นมา เปลี่ยนเสียบ้าง

5. ครูต้องบอกกรรณวิธีการเล่นให้ชัดเจน ให้ให้นักเรียนทุกคนเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง โดยครูอาจจะทดลองให้เล่นเล่นดูอย่างกลไกได้

6. ครูต้องเป็นคณนำเอง ครูควรพยายามขึ้นเป็นกรรมการตรงกลางเพื่อให้นักเรียนเห็นได้อย่างชัดเจน

7. กองพยายามทำความถูกต้องของเกมนั้น ๆ ระหว่างเครื่องจักร ถ้าหากไม่ปฏิบัติตาม กฎจะทำให้เกิดแนวโน้มที่นักเรียนจะหาผิดกฎอยู่เรื่อย ๆ เพื่อเป็นการแก้ปัญหาเสียตั้งแต่ต้นทางนี้ ครูต้องให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎอย่างเคร่งครัด

8. ครูกองพยายามควบคุมเวลาให้ดี ถึงแม้ว่าจะต้องการให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ก็ไม่ควรให้เลยขอบเขต ครูต้องพูดอย่างระมัดระวัง แต่หัดให้นักเรียนฟังเพื่อให้นักเรียนสนใจ แต่ก็สอนนักเรียนไปด้วย

9. ในการแบ่งกลุ่มผู้เล่น พยายามแบ่งคนเก่งและคนไม่เก่งให้คู่กันและให้มีจำนวนเฉลี่ย ๆ กัน เพื่อให้ทั้งสองฝ่ายมีความสามารถเท่าเทียมกัน

10. พยายามให้นักเรียนหยุดเล่นเมื่อถึงเวลาอันสมควร อย่าปล่อยให้เล่นเกมนานเกินไป จนผู้เล่นเบื่อ และไม่ควรเล่นอีกในโอกาสต่อไป และในทำนองเดียวกันไม่ควรนำเกมเดิมมาเล่นซ้ำอยู่บ่อย ๆ

ก่อนอื่น โค้ชคว้าวางเกม 15 ชนิด ที่เล่นง่ายและใช้เวลาในการเล่นสั้น และมีคุณสมบัติความยากของเกมที่ต่างกัน เกมต่าง ๆ เหล่านี้ โค้ชจัดแบ่งกลุ่มไว้ตามจำนวนของนักเรียนในชั้น เกมบางเกมเหมาะใช้เล่นเป็นกลุ่มเล็ก ๆ บางเกมสามารถนำไปเล่นได้กับกลุ่มที่มีนักเรียนถึง 80 คน และนี่จึงแบ่งกลุ่มไว้และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ทั้งนี้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ครูผู้สอน โดยจัดแบ่งไว้ว่า ถ้านักเรียนมีจำนวน 40 - 80 คน ถือว่าเป็นกลุ่มขนาดใหญ่ นักเรียน 20 - 40 คน เป็นกลุ่มขนาดกลาง นักเรียน 6 - 20 คน ถือว่าเป็นกลุ่มขนาดเล็กและที่มีนักเรียนไม่เกิน 6 คน เป็นกลุ่มเล็กที่สุด

เกมแต่ละเกมจะมีจุดมุ่งหมายทางด้านการวางใจอย่างหนึ่ง เช่นว่า เรื่องการออกเสียงพยัญชนะ โวหารณ์ การสะกดคำ ตัวเลข หรือการออกเสียงในสอดคล้องของกันเป็นโครงสร้าง นอกเหนือจากนั้น แต่ละเกมยังสอดแทรกที่สามารถจะนำไปใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนได้ควม ซึ่งได้ให้สัญลักษณ์ไว้ว่า

ระดับแรกเริ่มเรียน = ก

ระดับกลาง = ข

ระดับสูง = ค

ผู้วิจัยเห็นว่า จะเขียนกำกับไว้ในวงเล็บท้ายชื่อเกม ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับเด็กในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากตัวอย่างเกมทั้ง 15 ชนิดนี้ เพื่อนำไปใช้ในการสร้างเกมประกอบการทดลอง

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

ปัจจุบันการเรียนการสอน ผู้สอนได้นำเกมเข้ามาเป็นกิจกรรมประกอบการเรียน หรือการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ อย่างแพร่หลายในยุคกระแสนี้ การนำเกมมาเป็นกิจกรรมนั้นก็เพื่อส่งเสริมสภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อีกประการหนึ่ง เด็กมีโอกาสร่วมกิจกรรมและมีความสุขสนุกสนาน เกมที่นำมาใช้นั้นอย่างแพร่หลาย ได้แก่ เกมในวิชาพลศึกษา เกมสมมุติ เกมคณิตศาสตร์ เกมพหุภาษา เป็นต้น

สำหรับงานวิจัยที่นำเกมเข้ามาใช้ประกอบการสอน ส่วนมากจะเป็นการนำเกมเข้ามาใช้ในการสอนคณิตศาสตร์และสังคมศึกษา ส่วนงานวิจัยเกี่ยวกับการนำเกมเข้ามาใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในประเพณียังไม่ปรากฏ มีงานวิจัยของต่างประเทศเท่านั้น ซึ่งจะกล่าวต่อไปนี้

อลคัต (Orcutt, 1972 : 147 - A) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และสังคมเกี่ยวกับภาษาวันละประมาณ 30 นาทีทุกวัน ใช้เวลาทดลองหกสัปดาห์ โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่ง สอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่สอง สอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกม กลุ่มที่สามสอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการสอนคือ ชุดการสอน สร้างโดย Lesser G. Cotkin แบบทดสอบที่ใช้มีสามชุด คือ Illinois Test of Psycholinguistic Ability (ITPA) Self - Social Contrasts Test (SSCT) สร้างโดย Long and Henderson และ Behavioral Maturity Scale (BMS) สร้างโดย Kin Anderson and Bashaw ผลปรากฏว่า

1. กลุ่มที่เลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้
2. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

3. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอน ในรูปแบบการสอน

ผลการทดลองครั้งนี้สรุปได้ว่า เกมมีอิทธิพลต่อความสามารถทางภาษา วุฒิภาวะ และพฤติกรรมของ เด็กอนุบาล

ในปี ค.ศ. 1975 เลวิส (Lewis, 1976 : 6526-A) ได้นำเกมการแข่งขันขึ้น ซึ่งมาจากรองสอบภาษาเกี่ยวกับการใช้ตัวอักษรให้ capitalization และ punctuation จากโรงเรียนรัฐบาลในเมือง Frederick จำนวน 138 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น สามกลุ่ม กลุ่มที่หนึ่ง สอนโดยให้เล่นเกมแข่งขันเป็นทีม กลุ่มที่สองสอนโดยให้เล่นเกมแข่งขัน เป็นทีมและสอนควบคู่กัน กลุ่มที่สาม สอนควบคู่กัน ผลการทดลองปรากฏว่า วิธีสอน ทั้งสามวิธีไม่ทำให้การเรียนภาษาแตกต่างกัน

มีเดียวกั้นนี้ ดิกเคอร์สัน (Dickerson, 1976 : 6456-A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยให้เล่นเกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) เป็นสื่อในการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับหนึ่งจำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน และนักเรียนชาย 146 คน โดยสุ่มจากโรงเรียนรัฐบาล ในโคลัมเบีย จำนวน 30 โรงเรียน กระจายแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่หนึ่ง เรียน โดยใช้เกมเคลื่อนไหว กลุ่มที่สองเรียนโดยใช้เกมเฉื่อย กลุ่มที่สามเรียนโดยใช้กิจกรรมปกติ ทุกกลุ่มจะสอนคำศัพท์วันละ 2 คำ โดยสอนคำศัพท์ใหม่ทั้งสิ้น 48 คำ ซึ่งนำมาจาก Harris-Jacobson Core Vocabulary List for First Grade โดยทดลองดังนี้

กลุ่มที่หนึ่ง ใช้เกมเคลื่อนไหว เป็นการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

กลุ่มที่สอง ใช้เกมเฉื่อย เป็นการใช้นิ้วชี้และการเล่นเกมบนกระดานดำ

กลุ่มที่สาม กิจกรรมปกติ สอนโดยการให้นักเรียนฝึกหัด

ก่อนการทดลอง มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบระหว่างเรียนและทดสอบหลังเรียน ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหวและกลุ่มกิจกรรมปกติ อย่างมีนัยสำคัญ
2. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมเคลื่อนไหว จะมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรมปกติอย่างมีนัยสำคัญ
3. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่า เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเคลื่อนไหวอย่างมีนัยสำคัญ
4. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่า เด็กผู้หญิงในกลุ่มกิจกรรมปกติอย่างมีนัยสำคัญ
5. เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่า เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมเคลื่อนไหวอย่างมีนัยสำคัญ
6. เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่า เด็กผู้ชายในกลุ่มกิจกรรมปกติอย่างมีนัยสำคัญ

ต่อมาในปี ค.ศ. 1976 ปีเตอร์ (Pinter, 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา กับนักเรียนระดับสาม จำนวน 94 คน ในเซเนกัล โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้คำราเรียน มีการทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ผู้วิจัยทดสอบครั้งที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำราอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำราทั้งเพศชายและเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำรา
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้เกมการศึกษาลง เด็กที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำรา

ผลการทดลองสรุปได้ว่า การใช้เกมการศึกษาในการเรียนการสอนคำ มีผลต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำสูงกว่าการเรียนการสอนตามคำ

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ

ความสามารถที่จะจดจำเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ การที่คนเราสามารถเก็บ
ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้ไว้ทางนี้ว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้
เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์อื่น ๆ หรือการเรียนรู้วิชาอื่นใด คนแต่ละคนย่อมมีความ
จำในเรื่องต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน บางคนอาจจะจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้เก่งกว่าการที่จะจำตัวเลข
(จิตรรา วสุวานิช 2518 : 106) การจดจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คนเรารับรู้มีความสำคัญ
อย่างยิ่งในการดำรงชีวิตและการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม เพราะการจำทำให้คนเรา
เห็นสิ่งที่คนไม่ชอบหรือสิ่งที่เขามองว่าน่าเกลียด การเรียนรู้และการจำไม่อาจแยกออกจากกัน
ได้ ในการศึกษาการเรียนรู้ ความจำจะต้องเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย และในการศึกษาความจำ
การเรียนรู้ก็เข้ามาเกี่ยวข้องเช่นกัน (ชัยพร วิเศษอาวุธ 2519 : 111)

ชัยพร วิเศษอาวุธ (ชัยพร วิเศษอาวุธ 2519 : 125 - 126) ได้กล่าวถึงการจำ
ของมนุษย์ว่า ความจำของคนเราสามารถแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ ความจำระยะสั้น (Short
Term Memory ย่อว่า STM) และความจำระยะยาว (Long Term Memory ย่อว่า
LTM) ทั้ง STM และ LTM เกิดหลังจากการรับรู้หรือการเรียนรู้ สิ่งที่เราที่ได้รับการ
ศึกษาจนเกิดการรับรู้แล้วจะอยู่ใน STM เราใช้ STM สำหรับการจำเพื่อของชั่วคราว เพื่อ
ใช้ประโยชน์ในขณะนั้นเท่านั้น

LTM เป็นความจำที่คงทนยาวกว่า STM เราจะไม่รู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ใน LTM
แต่เมื่อต้องการใช้หรือมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาสะกิดใจก็สามารถระลึกขึ้นได้ การจำใน LTM
โดยปกติ การจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเมื่อหลายวันก่อน หลายวันก่อนหรือหลายปีก่อน
ความจำระยะยาว ก็คือ ความคงทนในการจำนั่นเอง

ความแตกต่าง ระหว่าง STM และ LTM อีกประการหนึ่ง คือ ความจำกัดในการ
จำ STM สามารถจำในปริมาณที่จำกัด และขณะที่จำอยู่ก็ต้องเอาใจจดจ่ออยู่ตลอดเวลา
มิฉะนั้นก็จะลืมไปหมด

ขีดจำกัดของ STM ในการจำของคนเรานี้แตกต่างกัน บางคนจำได้หลาย ๆ สิ่ง ในขณะที่เดียวกัน บางคนจำได้น้อยกว่า จำนวนหน่วยของสิ่งเร้าจำนวนมากที่สุดที่สามารถบรรจุใน STM ในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ เรียกว่า ช่วงความจำ (Memory Span) ช่วงความจำของคนเรานี้แตกต่างกัน และในบุคคลเดียวกัน ช่วงความจำสิ่งหนึ่งก็แตกต่างจากอีกสิ่งหนึ่ง

การเรียนรู้ทุกอย่างจะต้องมีการเก็บรักษาสิ่งที่เรียนเอาไว้บ้าง เพราะถ้าไม่อะไรเหลือจากประสบการณ์ที่ผ่านมา ก็เท่ากับไม่ได้เรียนรู้อะไรเลย (ประสาร มาลาคุณ ณ อรุณยา และคณะ 2513 : 24)

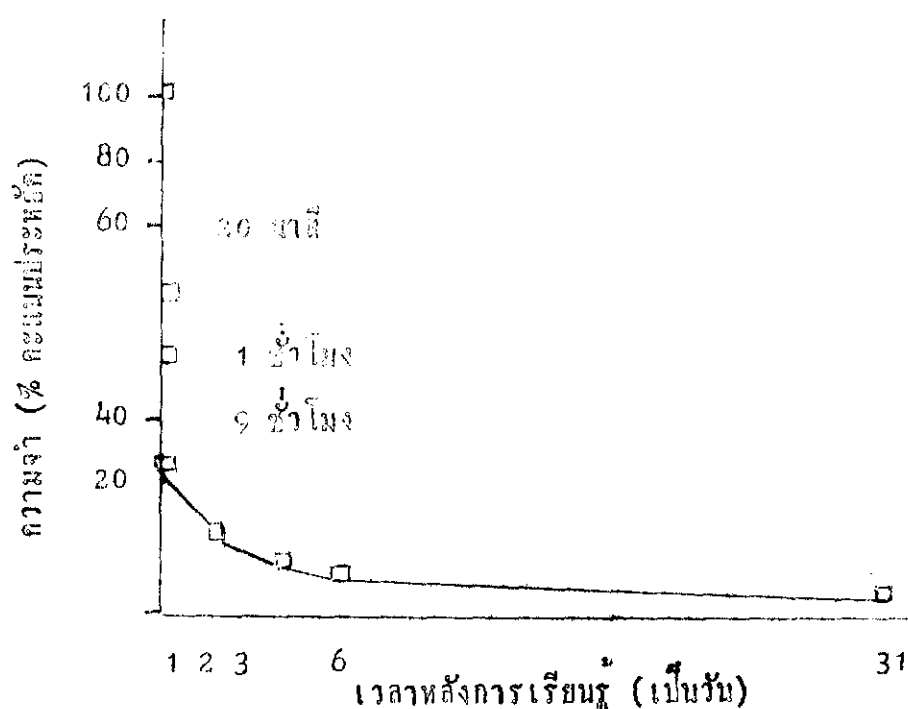
จิตรา วสุวานิช (จิตรา วสุวานิช 2518 : 108 - 109) ได้กล่าวถึงการทดลองเกี่ยวกับความจำ ของ เฮบบิงเฮาส์ (Ebbinghaus) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน เป็นผู้ทำการทดลองเป็นคนแรกที่ศึกษาเรื่องความจำโดยการท่องจำคำที่ไม่มีความหมาย (Nonsense Syllables) และทำการวัดผลความจำ โดยการคิดคะแนนประหยัด (Saving Score) คือค่าเป็นตามวิธีการดังนี้ เมื่อได้ท่องจำจนหมดโดยไม่มีผิดพลาดแล้ว ผู้ทดลองก็จะได้รับการพักผ่อน เสร็จแล้วจึงทำการทดลองซ้ำอีก ถ้าในการท่องจำครั้งหลังนี้ ใช้จำนวนครั้งในการท่องจำน้อยกว่าครั้งแรก เราก็จะคำนวณหาคะแนนประหยัดได้ดังนี้

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

สำหรับ เฮบบิงเฮาส์ (Ebbinghaus) ได้ทดลองท่องจำคำศัพท์ที่ไม่มีความหมายนี้ 7 บท เขาท่องบทเรียนบทแรกจนจำได้หมดแล้วใช้เวลาพักอีก 20 นาที จึงท่องจำอีก แล้ววัดหาคะแนนประหยัดในการท่องจำไว้

ต่อมาเขาจึงท่องบทเรียนต่อไป แล้วเวลาพัก 1 ชั่วโมง จึงทำการทดสอบ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ แต่เปลี่ยนระยะเวลาพักเป็น 9 ชั่วโมง 1 วัน 2 วัน 6 วัน และ 31 วัน

ผลการทดสอบ ปรากฏว่าเมื่อเขาได้คะแนนประหยัดหลังจากการพัก 20 นาทีแรกนั้น ได้คะแนนประหยัด = 60 % และหลังจาก 31 วัน ได้คะแนนประหยัด = 20 % เท่านั้น แสดงว่า ความจำของเขาจะมีความสัมพันธ์กับเวลาที่ล่วงไป ยิ่งนานวันเปอร์เซ็นต์ของความจำที่ออกมาในรูปของคะแนนประหยัดก็จะยิ่งน้อยลง ดังแสดงตามภาพประกอบ



ภาพประกอบ แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความจำกับเวลา

นอกจากนี้ ยังได้กล่าวถึงวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กเรียนจำได้ดี คือ การส่งเสริมให้มีการเรียนเกินพอ (Overlearning) เพราะจะทำให้เด็กนักเรียนมีความจำในสิ่งที่เรียนได้มากยิ่งขึ้น และจำไปได้นานกว่าด้วย

แต่ เทรเวอร์ส (Travers. 1967 : 109 - 110) ได้กล่าวว่าการให้มีการเรียนเกินพอนั้น ไม่จำเป็นต้องมีการท่องจำเพียงอย่างเดียว การได้ทำบ่อย ๆ หรือการนำเอาความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงก็เป็นการเรียนเกินพอ ซึ่งจะช่วยให้ความคงทนในการเรียนรู้มีอยู่ได้นานหรือตลอดไป เพราะถ้าเรียนแล้ว มีฝึกทำแล้ว แต่หลังจากนั้นระยะหนึ่งจำไม่ได้ ก็ไม่มีประโยชน์อะไร ฉะนั้นทางโรงเรียนควรได้พยายามหาวิธีที่ดีในการป้องกันการลืม โดยการให้มีการเรียนเกินพอ

สำหรับงานวิจัยเกี่ยวกับความคงทน ปรียา จันทรสัทธิเวช (ปรียา จันทรสัทธิเวช 2522 : 68 - 69) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยมีเกมและไม่มีเกมประกอบ ผลการศึกษาปรากฏว่า ความคงทนในการจำของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน

อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประภา ยี่งดี (ประภา ยี่งดี 2521 : 47) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนรู้อัตนัยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้บทเรียนโปรแกรมแบบป้อนผลตอบรับโดยผู้เรียนได้เลือกโปรแกรมแบบป้อนผลตอบรับที่ได้จำต้องมาอยู่ในโรงเรียนราษฎร์ โดยทดลองกับนักเรียนจำนวน 80 คน ของโรงเรียนอุดมวิทยาและสตรีอุดมวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี วัดความสนใจในการเรียนรู้อัตนัยจากการทดลอง 2 สัปดาห์ ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มและกลุ่มที่ได้เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมทั้ง 2 แบบ มีความสนใจในการเรียนรู้อัตนัยไม่แตกต่างกัน

มอร์ส (Morse. 1981 : 255) ได้ทำการเปรียบเทียบการสอนคำศัพท์โดยวิธีทั้ง - พูด กับวิธีปกติ กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายระดับ 11 และระดับ 12 สอนคำศัพท์สัปดาห์ละ 10 คำ สอนเป็นเวลา 4 สัปดาห์ หลังการทดลองทำการทดสอบเพื่อวัดความสนใจในการจำคำศัพท์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความสนใจในการเรียนคำศัพท์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710-4) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษาแก่นักเรียนระดับชั้น จำนวน 94 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ภายหลังจากทดลอง 3 สัปดาห์ ผู้วิจัยทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความสนใจในการสะกดคำ ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมการศึกษามีความสนใจในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำรา

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการตั้งสมมุติฐาน ดังนี้

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้อัตนัยแตกต่างกัน

๘. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยโปรแกรมฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยโปรแกรมฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หลังการสอบเพื่อหาค่าเฉลี่ย และ ๘. สัปดาห์ มีความคงทนในการระลึกค่า ทราบความเหมาะสมและใช้ค่าที่ได้ถูกต้องในประโยคที่แตกต่างกัน.

วิธีคำนวณการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า เป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง
3. ขั้นตอนในการดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประจำปีการศึกษา 2526 จำนวน 202 คน

ตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ปีการศึกษา 2526 จำนวน 60 คน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย จำนวน 2 ห้องเรียน จากจำนวนทั้งหมด 5 ห้องเรียน ซึ่งใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลาก หลังจากได้ห้องเรียน 2 ห้องเรียนแล้ว จับสลากอีกครั้งหนึ่งเพื่อเลือกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดังนี้

กลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน : เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่ใช่เกมประกอบ

กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มี
เกมประกอบ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง มีดังนี้

2.1 แผนการสอนคำศัพท์ที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบอย่างละ
12 คำ

2.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 วิชาหลัก 1 อ.011 จำนวน 50 ข้อ

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

2.1 แผนการสอนคำศัพท์ที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ

2.1.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดมุ่งหมายของวิชา
ภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2521

2.1.2 ศึกษาบัญชีคำศัพท์ต่าง ๆ จากงานวิจัยที่รวบรวมไว้ เอกสาร
การสอนคำศัพท์ แบบฝึกต่าง ๆ ในการสะกดคำ ตลอดจนเกมและปริศนาต่าง ๆ ที่ใช้ในการ
ฝึกคำศัพท์

2.1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลอง
นี้คือ เนื้อหาในบทเรียน Unit Two จากหนังสือ Get Set (Lesson 9 - 14)
จากนั้นวิเคราะห์หาคำศัพท์ที่จะใช้ในการสอนตามละ 5 คำ จำนวน 12 คำ รวมคำศัพท์
ที่ใช้ในการสอนทั้งหมด 60 คำ

2.1.4 สร้างแผนการสอนคำศัพท์ที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบตามหลัก
การสอนคำศัพท์ และสร้างเกมเป็นแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะทุกด้านเรียน แต่ละเกมจะใช้
เวลาประมาณ 10 - 15 นาที สำหรับฝึกจดจำชั่วโง่ โดยใช้เกมและปริศนาต่าง ๆ
ที่ใช้ในการฝึกคำศัพท์ของ จูเลีย ดอบสัน (Julia Dobson) และเอกสารเกี่ยวกับเกม
ภาษาอังกฤษจากหนังสือ English Games For Fun ของหน่วยศึกษานิเทศก์
กรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 4 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกหัดให้สอดคล้อง

ลักษณะการสอนและเนื้อหา เกมที่ใช้เป็นแบบฝึกหัด ได้แก่ เกมต่อไปนี้

- เกมแข่งสะกดคำตามคำที่กำหนดให้
- เกม Spelling Bee
- เกม Deaf and Dumb Spelling
- เกมบิงโก (Bingo)
- เกมสร้างคำจากอักษรที่กำหนดให้
- เกมปริศนาอักษรไขว้
- เกมจับคู่กับภาพ
- เกม What is Missing ?
- เกม 20 คำถาม (Twenty Questions)
- เกมทายปริศนา What am I ?
- เกมจ่ายตลาด (Going to the Market)
- เกมลูกโซ่ (Chain Words)

2.1.5 สร้างแผนการสอนคำศัพท์ซึ่งใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบตามหลักการสอนคำศัพท์ และสร้างแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะโดยการเขียนตอนท้ายชั่วโมง จากการศึกษาหนังสือคู่มือครูสอนภาษาอังกฤษของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา และหนังสือวิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน ของ สุโร พงษ์ทองเจริญ แบบฝึกที่ใช้ในการสร้างแบบฝึกหัดมีลักษณะต่าง ๆ กัน ดังนี้

- แบบฝึกการจำด้วยสายตา
- แบบฝึกเติมอักษรที่หายไปในคำ
- แบบฝึกเติมคำในช่องว่างโดยการให้อักษรเป็นตัวแนะ
- แบบฝึกหาคำที่มีความหมายกลุ่มเดียวกัน
- แบบฝึกหาคำที่มีความหมายต่างออกไปจากกลุ่ม
- แบบฝึกเขียนคำศัพท์ตามรูปภาพที่กำหนดให้
- แบบฝึกการใช้คำศัพท์ที่มีความหมายตามที่กำหนดให้
- แบบฝึกหาคำที่เกี่ยวข้องกัน

2.1.6 หลังจากสร้างแผนการสอนทั้ง 2 อย่างเสร็จเรียบร้อยแล้ว
ผู้วิจัยได้นำแผนการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข
3 ท่าน คือ

ดร. เยาวลักษณ์ รัชตวิชัย

ดร. วัชรนัระดา ลอดวิทย์

อจ. ชวร สุขรังสรรค์

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านนี้เป็นอาจารย์ประจำการสอนภาษาอังกฤษ ภาควิชา
หลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2.1.7 นำแผนการสอนที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง
แล้วนำไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่อง
และทดสอบเวลาที่เหมาะสมเกี่ยวกับแบบฝึกหัดและเกมที่ใช้ในการสอน

จากการทดลองแผนการสอน ผู้วิจัยพบข้อบกพร่องดังนี้

- แผนการสอนตามข้อ 1 ของกลุ่มทดลอง ในการเล่นเกม
แบ่งสละค้วความคำที่ครูกำหนดให้ บัศครดำตัวอักษร B ซึ่งลงมี 2 บัศครดำ ขาดไป
1 บัศครดำ ในการสละค้วว่า " TEACHER " ต้องเพิ่มบัศครดำให้ครบทุกทีมน
- แผนการสอนตามข้อ 2 ของกลุ่มควบคุม เกิมสร้างแบบฝึกหัด
ท้ายชั่วโมงไว้ 8 ข้อ เพิ่มอีก 2 ข้อ เป็น 10 ข้อ
- แผนการสอนตามข้อ 6 ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองต้องลด
จำนวนแบบฝึกหัดและจำนวนปริศนาลักขรให้ เพราะหากเกินไป นักเรียนทำไม่ทันตาม
เวลาที่กำหนดไว้ จากเดิมแบบฝึกหัดและปริศนาลักขรข้ออย่างละ 21 ข้อ ลดลงเหลือ
12 ข้อ

หลังจากทราบข้อบกพร่องแล้ว ผู้วิจัยนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เรียบร้อย
ก่อนนำไปใช้ทดลองจริงต่อไป

2.2 แบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ผลการเรียนรู้คำศัพท์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ
4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้น ดังนี้

2.2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ จากหนังสือ เทคนิคการวัดผลและหนังสือเทคนิคการเขียนข้อสอบของ ชวาล พรักกุล และศึกษา การสร้างข้อสอบคำศัพท์ (Testing Vocabulary) จากหนังสือ Writing English Language Tests 329 Denton

2.2.2 วิเคราะห์คำศัพท์จากคำศัพท์ที่สอนทั้งหมดจำนวน 60 คำ แบ่ง ประเภท เช่น คำศัพท์ที่เป็น คณ สัตว์ สิ่งของ แยกคำศัพท์เป็นหมวดหมู่หรือเกี่ยวของ กัน กำหนดความถี่ของคำศัพท์แต่ละคำที่จะใช้เป็นตัวคำถามและตัวเลือก ซึ่งจะปรากฏ ทั้งสองลักษณะมากกว่า 2 ครั้ง ทั้งนี้เพื่อต้องการให้แบบทดสอบครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด หลังจากการคัดเลือกข้อสอบออกมาแล้ว

2.2.3 สร้างข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ฉบับดังนี้

.. ฉบับที่ 1 เป็นข้อสอบคำศัพท์กับรูปภาพ จำนวน 20 ข้อ

- ฉบับที่ 2 เป็นข้อสอบในรูป Content จำนวน 50 ข้อ

2.2.4 นำข้อสอบที่สร้างเสร็จแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ได้แก่ ดร.เสาวลักษณ์ รัตนวิสัย ดร.พัชรประภา อุดวิทย์ และ อาจารย์ขจร สุขรังสรรค์ ตรวจสอบเพื่อให้มีความเที่ยงตรงและแก้ไขข้อบกพร่อง

2.2.5 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบางปะอิน "ราชานุเคราะห์" อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประจำปีการศึกษา 2525 จำนวน 100 คน ทดลองสอบเมื่อวันที่ 2 มีนาคม พ.ศ. 2526

2.2.6 นำกระดาษคำตอบของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาตรวจให้คะแนน โดยให้คะแนน 1 คะแนน ถ้าตอบถูก ให้คะแนน 0 คะแนน ถ้าตอบผิดหรือไม่ตอบและถ้าตอบมากกว่า 1 แห่งในข้อเดียวกัน เมื่อ ตรวจและรวมคะแนนแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว นำมาศึกษาวิเคราะห์เพื่อหาความยากง่าย (Difficulty) และหาความจำแนก (Discrimination) โดยใช้เทคนิค 27 %

ของ รุ่ง เหว่น นาม แล้วเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป

2.2.7 ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ คัดเลือกข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ จำนวน 50 ข้อ ดังนี้

- ฉบับที่ 1 ขอบเขตเกี่ยวกับคำศัพท์กับรูปประโยค จำนวน 10 ข้อ

- ฉบับที่ 2 ข้อสอบที่อยู่ในรูป Content จำนวน 40 ข้อ

ผู้วิจัยได้รวบรวมจัดพิมพ์ใหม่เป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกัน จำนวน 50 ข้อ เพื่อทดสอบหาความเชื่อมั่นต่อไป

2.2.8 นำแบบทดสอบที่จัดพิมพ์ใหม่เรียบร้อยแล้ว ไปทดลองสอบเพื่อหาความเชื่อมั่น เมื่อวันที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2526 กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประจำปีการศึกษา 2526 จำนวน 100 คน นำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรของ Paul Horst (1953) (บุญเกิด บุญชูอนันตพงษ์ อ้างอิงมาจาก Ebel and Mehren, 1967 : 190) ผลปรากฏว่า แบบทดสอบฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .91

✓ ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ใช้เวลาในการทดลองกลุ่มละ 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวมใช้เวลาในการสอนกลุ่มละ 12 คาบ เริ่มสอนตั้งแต่วันที่ 21 มิถุนายน พ.ศ. 2526 ถึงวันที่ 13 กรกฎาคม พ.ศ. 2526

ใช้เวลาในการทดสอบ 4 ครั้ง ครั้งละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที ดังนี้

- ทดสอบก่อนสอน (Pretest) เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2526
- ทดสอบหลังการสอนทันที (Posttest) เมื่อวันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2526

กรกฎาคม พ.ศ. 2526

- ทดสอบความคงทนหลังการสอน 1 สัปดาห์ เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม พ.ศ. 2526

กรกฎาคม พ.ศ. 2526

- ทดสอบความคงทนหลังการสอน 2 สัปดาห์ เมื่อวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2526

พ.ศ. 2526

3. ขั้นตอนในการดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

ใช้แบบการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest - Posttest Design

(ส่วน สาธิต และ สังเกต สาธิต 2524 : 226) ซึ่งเป็นการวิจัย ดังนี้

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
BE	T_1	X	T_2
BC	T_1	$\sim X$	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

X	แทน	การจัดการกระทำ
$\sim X$	แทน	ไม่มีการจัดการกระทำ
E	แทน	กลุ่มทดลอง
C	แทน	กลุ่มควบคุม
T_1	แทน	การสอบก่อนทำการทดลอง
T_2	แทน	การสอบหลังทำการทดลอง
R	แทน	การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ผู้วิจัยสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มห้อง 2 ห้องเรียน จากจำนวน 5 ห้องเรียน ซึ่งใช้การสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลาก โฉนดนักเรียนห้อง ม.1/4 และห้อง ม.1/5

2. กำหนดว่ากลุ่มใดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยวิธีจับสลาก สุ่มว่านักเรียนห้อง ม.1/4 เป็นกลุ่มทดลอง นักเรียนห้อง ม.1/5 เป็นกลุ่มควบคุม

3. ทำการทดสอบก่อนสอน (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาความหมาย เพื่อต้องการทดสอบว่านักเรียนมีความรู้พื้นฐานก่อนเรียนแตกต่างกันหรือไม่

4. ดำเนินการทดลองสอนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยตนเอง โดยใช้เนื้อหาเดียวกัน แต่วิธีสอนต่างกัน ดังนี้

4.1 กลุ่มทดลอง สอนคำศัพท์ร้อยละ 5 คำ ตามแผนการสอนคำศัพท์ โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ หลังการสอนสิ้นสุดแล้วคอนทาสชั่วโมง ให้นักเรียนฝึกหัดคำศัพท์โดยการเล่นเกมเป็นแบบฝึกหัด

4.2 กลุ่มควบคุม สอนคำศัพท์ร้อยละ 5 คำ ตามแผนการสอนคำศัพท์ โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หลังจากการสอนสิ้นสุดแล้วคอนทาสชั่วโมง ให้นักเรียนฝึกหัดคำศัพท์ โดยการให้ทำแบบฝึกหัดจากการเขียนแตกต่างเดียว

5. ทำการทดสอบหลังสอนทันที (Posttest) กับนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม หลังจากการสอนเนื้อหาจบแล้ว โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนสอน

6. วัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม หลังการสอนเมื่อทั้งช่วงปี 1 และ 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับเดิม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากทดลองสอนเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำผลจากการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

4.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มก่อนดำเนินการทดลอง

4.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลอง

4.3 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง

4.3.1 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการสอนเมื่อทิ้งว่างไป 1 สัปดาห์

4.3.2 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการสอนเมื่อทิ้งว่างไป 2 สัปดาห์

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน

หากจะแทนเฉลี่ย จำนวนจากสูตร (ถวน สายยศ และอังณา สายยศ 2524 : 51)

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

เมื่อ X แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

หากจะหาความแปรปรวนของคะแนน จำนวนจากสูตร (ถวน สายยศ และอังณา สายยศ 2524 : 99)

$$S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ s^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

2. หากค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนจาก
 ผู้ทรงคุณวุฒิ Paul Horst (1953) (นุญเชิด วัณโณกุลนิเทศพงษ์ อ้างอิงมาจาก Ebel
 and Mehren. 1967 : 190)

$$r_{tt} = \frac{\left[\frac{s_t^2 - \sum pq}{s_m^2 - \sum pq} \right]}{\frac{s_m^2}{s_t^2}}$$

s_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนที่สอบได้
 s_m^2 แทน ความแปรปรวนสูงสุดที่อาจเป็นไปได้ของคะแนนที่สอบได้
 $s_m^2 = 2 \sum x_i - \bar{X} (1 - \bar{X})$
 i แทน ลำดับที่ความง่ายไปหายาก

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มสองกลุ่ม โดยใช้
 การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวหรือแบบง่าย (One - Way ANCOVA or
 simple ANCOVA (ลัคนา สายยศ 2525 : 130 - 135) โดยใช้ตารางดังนี้

แหล่งความแปร	SS'	df'	MS'	F
ระหว่างกลุ่ม (b)	SS'_b	$K - 1$	$\frac{SS'_b}{df'_b}$	$\frac{MS'_b}{MS'_w}$
ภายในกลุ่ม (w)	SS'_w	$N - K - 1$	$\frac{SS'_w}{df'_w}$	
รวม (t)	SS'_t	$N - 2$		

การวิเคราะห์ถ้อยคำ

การวิเคราะห์ถ้อยคำในการวิเคราะห์ถ้อยคำ

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ถ้อยคำ เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันใน
การแปลความหมาย ดังต่อไปนี้

N	หมายถึง	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	หมายถึง	คะแนนเฉลี่ย
σ^2	หมายถึง	ความแปรปรวนของคะแนน
SS'	หมายถึง	ผลบวกกำลังสองของคะแนน
MS'	หมายถึง	การแปรปรวนของผลบวกกำลังสองของคะแนน
df'	หมายถึง	ขั้นของความเป็นอิสระ (Degrees of Freedom)
F	หมายถึง	ค่าที่ใช้ในการพิจารณา F distribution

การวิเคราะห์ถ้อยคำ

เมื่อผู้วิจัยทำการทดลองกลุ่มตัวอย่างเรียบร้อยแล้ว ได้ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์
และความคงทนการเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ แล้วก็ได้มาหาค่าสถิติพื้นฐานต่าง ๆ
และนำมาวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์
และความคงทนการเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ กันระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่ง
จะแสดงผลการวิเคราะห์ต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม
2. การแสดงค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยกราฟ
3. การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ
กันระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งบอกผลเป็น

3.1 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนดำเนินการทดลอง โดยใช้ $t - test$

3.2 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง โดยใช้ $ANCOVA$

3.3 การเปรียบเทียบคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอบเมื่อหนึ่งสัปดาห์ โดยใช้ $ANCOVA$

3.4 การเปรียบเทียบคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอบเมื่อหนึ่งสัปดาห์ โดยใช้ $ANCOVA$

1. การวิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม

ผู้วิจัยได้นำคะแนนการทดสอบก่อนสอบ การทดสอบหลังสอบทันที การทดสอบหลังสอบ 1 สัปดาห์ และการทดสอบหลังสอบ 2 สัปดาห์ มาหาค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดังแสดงตามตาราง 1

ตาราง 1 ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง		ก่อนสอบ	หลังสอบ	หลังสอบ 1 สัปดาห์	หลังสอบ 2 สัปดาห์
กลุ่มทดลอง	$\bar{X}$	16.43	29.93	27.73	29.93
	S^2	48.74	67.72	123.86	120.34
กลุ่มควบคุม	$\bar{X}$	14.83	21.03	21.33	21.63
	S^2	21.87	99.14	95.26	94.86

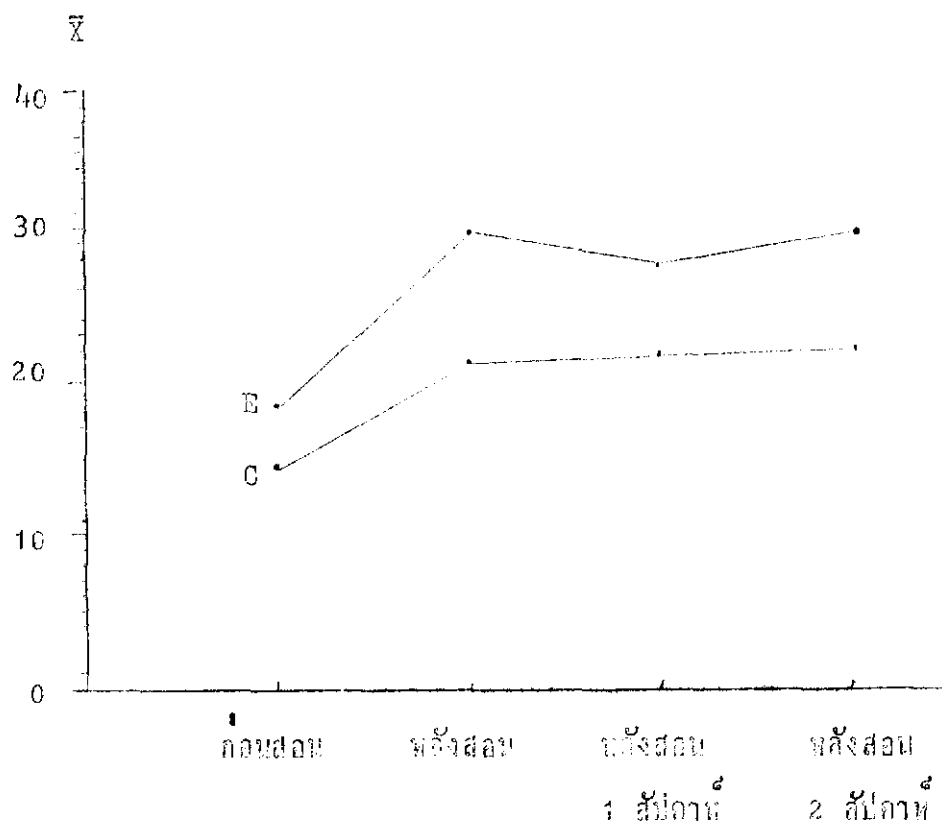
ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 1 ปรากฏว่า กลุ่มทดลอง คะแนนจากการทดสอบก่อนสอบ การทดสอบหลังสอบทันที การทดสอบหลังสอบ 1 สัปดาห์ การทดสอบหลังสอบ

2. สัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยเป็น 15.43, 29.93, 27.73, 29.93 และมีความแปรปรวนเป็น 46.74, 67.72, 123.86, 120.34 ตามลำดับ

ส่วนกลุ่มควบคุม ได้รับจากการทดสอบก่อนสอน การทดสอบหลังสอนที่มี การทดสอบหลังสอน 1 สัปดาห์ การทดสอบหลังสอน 2 สัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยเป็น 17.33, 21.03, 21.33, 21.63 และมีความแปรปรวนเป็น 21.87, 99.14, 95.26, 94.06 ตามลำดับ

2. การแสดงค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยกราฟ

จากการวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ยตามตาราง 1 ผู้วิจัยได้นำค่าคะแนนเฉลี่ยในการสอนแต่ละครั้งของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มาแสดงให้เห็นโดยใช้กราฟ ดังนี้ กราฟแสดงค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในการสอนแต่ละครั้ง



3. การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์และความถนัดทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3.1 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้มาวิเคราะห์ผลการทดสอบก่อนสอนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาเปรียบเทียบโดยการทดสอบใช้ t - test เพื่อทดสอบความรู้อยู่เดิมของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองว่าเท่ากันหรือไม่ ดังแสดงตาราง 2

ตาราง 2 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนดำเนินการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	30	12.43	48.74	- 2.35
กลุ่มควบคุม	30	14.83	21.87	

$$t_{(.05, 58)} = 2.00$$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 2 ปรากฏว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนดำเนินการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่า ความรู้เดิมในด้านคำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกัน โดยกลุ่มทดลองมีความรู้เดิมด้านคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มควบคุม

3.2 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง

จากการทดสอบความรู้อยู่เดิมของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าก่อนสอนกลุ่มทดลองมีความรู้เดิมด้านคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มควบคุม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน

รวม (ANCOVA) ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของคำศัพท์ โดยนำคะแนนทดสอบก่อนสอนเป็นค่าปรับแก้คะแนนทดสอบหลังสอนทันที จึงแสดงผลการวาง 3

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตามหลังการทดลอง

แหล่งของตัวแปร	SS ¹	df ¹	MS ¹	F
ระหว่างกลุ่ม (b)	312.15	1	312.15	8.28 *
ภายในกลุ่ม (w)	2178.49	57	37.69	
รวม (t)	2460.64	58		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $F_{.05} = 4.02$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 3 ปรากฏว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแตกต่างกัน

3.3 การเปรียบเทียบคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ซ้ำ
ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อทิ้งช่วงไป 1 สัปดาห์
ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ซ้ำภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อทิ้งช่วงไป 1 สัปดาห์ โดยนำคะแนนการทดสอบหลังสอนทันทีเป็นค่าปรับแก้คะแนนการทดสอบหลังสอน 1 สัปดาห์ จึงแสดงผลการวาง 4

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนรวมของคะแนนความถนัดทางการเรียนรู้
คำศัพท์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อฟังช่วงไป 1 สัปดาห์

แหล่งของตัวแปร	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม (b)	97.06	1	97.06	4.85*
ภายในกลุ่ม (w)	1140.03	57	20.00	
รวม (t)	1237.14	58		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $F_{.05} = 4.02$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 4 ชี้ว่า คะแนนความถนัดทางการเรียนรู้ คำศัพท์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อฟังช่วงไป 1 สัปดาห์ โดยมีคะแนนหลังสอนนั้นเป็นค่าที่รวมกัน ผลต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้นิทานที่มีเกมประกอบ กับ นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้นิทานที่ไม่มีเกมประกอบ หลังการสอนเมื่อฟังช่วงไป 1 สัปดาห์ มีความถนัดในการสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้องในประโยคแตกต่างกัน

3.4 การเปรียบเทียบคะแนนความถนัดทางการเรียนรู้คำศัพท์ซ้ำๆกัน อังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อฟังช่วงไป 2 สัปดาห์

ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนรวมเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความถนัดทางการเรียนรู้คำศัพท์ซ้ำๆกันอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลัง

การสอนเมื่อฟังช่วงไป 2 สัปดาห์ โดยนำคะแนนจากการทดสอบหลังสอนทันทีเป็นค่าปรับและแผนการทดสอบหลังสอน 2 สัปดาห์ ดังแสดงตามตาราง 5

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนความงอกงามทางการเรียนรู้
ค่าสัมประสิทธิ์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อฟังช่วงไป 2 สัปดาห์

แหล่งของค่าแปร	SS'	df'	MS'	F
ระหว่างกลุ่ม (b)	2.2	1	2.2	0.08
ภายในกลุ่ม (w)	1537.39	57	27.85	
รวม (t)	1539.59	58		

$$F_{.05} = 4.02$$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 5 ปรากฏว่า คะแนนความงอกงามทางการเรียนรู้
ค่าสัมประสิทธิ์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการสอนเมื่อฟังช่วงไป
2 สัปดาห์ โดยมีคะแนนหลังสอนทันทีเป็นค่าปรับแก้ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ .05

แสดงว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับ
นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หลังการสอนเมื่อฟังช่วง
ไป 2 สัปดาห์ มีความงอกงามในการสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้องใน
ประโยคไม่แตกต่างกัน.

สรุป อภิปรายขอ และขอเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าเป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และผลความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์
วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้
แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ซึ่งขอสรุปว่าต้นชั้นและผลของการศึกษาค้นคว้า
ดังนี้

จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนจากการ
สอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัด
ที่ไม่มีเกมประกอบ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนจาก
การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้
แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียน
ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์
แตกต่างกัน

2. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียน
ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หลังการสอนเมื่อหนึ่งวันไป 1
และ 2 สัปดาห์ มีความคงทนในการสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้องใน
ประโยคแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2526 ของโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1 การสร้างแผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวมหา มีอยู่คำศัพท์ต่าง ๆ คู่มือครู รายละเอียดของเนื้อหาในบทเรียนที่จะสอน แบบฝึกหัดและต่าง ๆ ในการสะกดคำ ตลอดจนเกมและปริศนาต่าง ๆ ที่ใช้ในการฝึกคำศัพท์ จากนั้นสร้างแผนการสอนคำศัพท์ขึ้นมา 2 แผน แผนละ 12 คาบ แผนการสอนทั้งสองแผนมีเนื้อหาและวิธีการสอนเหมือนกัน แตกต่างกันตรงการฝึกสอนท่วงท่า ซึ่งใช้แบบฝึกในรูปของ เกมและปริศนา อีกแผนหนึ่งจะใช้แบบฝึกในรูปของแบบฝึกหัด แผนการสอนทั้งสองแผน มีวิธีการสร้างดังนี้

2.1.1 แผนการสอนซึ่งใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีโครงสร้างเกมและปริศนาต่าง ๆ ของ จูเลีย ดอบสัน (Julia Dobson) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ และเอกสารเกี่ยวกับเกมภาษาอังกฤษจาก English Games For Fun ของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 4

2.1.2 แผนการสอนคำศัพท์ซึ่งใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีหลักการสร้างแบบฝึกหัดโดยการเขียน จากนั้นสืบคู่มือครูสอนภาษาอังกฤษของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา และหนังสือวิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียนของ ผู้ไร พงษ์ทองเจริญ

2.1.3 นำแผนการสอนทั้ง 24 คาบ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง จากนั้นนำไปทดลองสอนกับ

นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปทดลองจริง

2.2 การสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงและแก้ไข แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2525 ของโรงเรียนบางปะอิน "ราชานุเคราะห์ 1" อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 100 คน นำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 27 % ของ สูง เล็ก นาน เลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ได้ข้อสอบจำนวน 50 ข้อ นำไปทดลองสอบอีกครั้งหนึ่งเพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรของ Paul Horst หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ .91

3. การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยใช้วิธีชั้นสลับระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 หลัง เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยทำการสอนด้วยตนเองทั้งสองกลุ่ม ก่อนทำการทดลองสอน ได้ทำการทดสอบก่อนสอน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ แล้วจึงดำเนินการสอน กลุ่มทดลองโดยใช้แผนการสอนคำศัพท์ซึ่งใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ ส่วนกลุ่มควบคุมสอนโดยใช้แผนการสอนคำศัพท์ซึ่งใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ใช้เวลาในการสอนกลุ่มละ 12 คาบ รวมเวลาที่ใช้ในการสอนทั้งสิ้น 24 คาบ เพื่อสอนเนื้อหาจนแล้วทำการทดสอบหลังการสอนทันที (Posttest) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเดียวกับการทดสอบก่อนสอน หลังการสอน เพื่อทิ้งช่วงไป 1 และ 2 สัปดาห์ วัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนตามลำดับ โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ฉบับเดิม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการทดลองสอนเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ตามลำดับ ดังนี้

4.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งก่อนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนดำเนินการทดลอง

4.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง

4.3 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง

4.3.1 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการสอนเมื่อทั้งสองไป 1 สัปดาห์

4.3.2 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการสอนเมื่อทั้งสองไป 2 สัปดาห์

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ สรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์

นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์

1. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หลังการสอนเมื่อหนึ่งสัปดาห์ 1 สัปดาห์ มีความคงทนในการสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้องในประโยคแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หลังการสอนเมื่อหนึ่งสัปดาห์ 2 สัปดาห์ มีความคงทนในการสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้องในประโยคแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การศึกษากครั้งนี้เป็นการศึกษา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการ เรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม และไม่มีเกมประกอบ ผู้วิจัยขออภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า ดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์

ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสองนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) โดยใช้คะแนนทดสอบก่อนสอน เป็นตัวปรับแก้คะแนนทดสอบหลังสอนทันที ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหัดความรู้เดิมแล้ว แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าของ ดิกเกอร์สัน (Dickerson) ที่ทดลองเปรียบเทียบ การจำคำศัพท์ของนักเรียน ให้แบบการเคลื่อนไหว (Active Game) เกมเฉื่อย (Passive Game) และกิจกรรมปกติ โดยสอนเกี่ยวกับคำศัพท์วันละ 2 คำ สอนทั้งหมด

48 คำ ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวกับเกมเช็ลย มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมปกติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานของ ฟินเดอร์ (Dobson) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษาเกี่ยวกับการสอนตามคำราเร้น ซึ่งพบว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำราอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

จากการสังเกตขณะสอน พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองมีความสนใจและตั้งใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนขอ ๆ กัน แต่ในตอนท้ายชั่วโมงซึ่งเป็นการฝึกโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเล่นเกมที่เป็นแบบฝึกหัดในการจำและการใช้คำศัพท์ตลอดเวลา ขณะที่นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ได้แต่ทำแบบฝึกหัดโดยการเขียนอย่างเดียว นักเรียนจะรู้สึกเบื่อหน่ายเฉื่อยชาลง จากลักษณะดังกล่าวตรงกับคำกล่าวของ สุไร พงษ์ทองเจริญ ที่ว่าเกมภาษาจะเป็นกิจกรรมที่เร้าความสนใจของนักเรียนได้ดีมาก และคำกล่าวของ คอยสัน ที่ว่า คนที่เียนำเกมไปช่วยสอนภาษา ไม่ว่าจะสอนเด็กเล็ก ๆ เด็กวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ ต่างก็พลอดพอลใจผลที่ได้รับจากการเล่นเกม และการนำเกมไปเล่นจะเป็นการฝึกการใช้ภาษาที่ดีวิธีหนึ่ง การนำเกมมาใช้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ออคัต (Orcutt) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิกวาระ พฤติกรรมและสังกัดเกี่ยวกับภาษา จากกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองสอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกม กลุ่มที่สามสอนตามปกติ ปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอน แสดงว่า เกมมีอิทธิพลต่อความสามารถทางด้านภาษา วุฒิกวาระ และพฤติกรรมของนักเรียน

ผลจากการทดลองครั้งนี้ พอจะสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์ การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ เป็นวิธีสอนวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีแนวโน้มเกิดการเรียนรู้

ได้สูงกว่าการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

2. การเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์

ในการศึกษาเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์หลังการสอนเมื่อถึงช่วงไป 1 สัปดาห์ และ 2 สัปดาห์ สำหรับการเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์เมื่อถึงช่วงไป 1 สัปดาห์ ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) โดยการนำคะแนนทดสอบหลังสอนทันที เป็นตัวปรับคะแนนทดสอบหลังสอน 1 สัปดาห์ ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หลังการสอนเมื่อถึงช่วงไป 1 สัปดาห์ มีความคงทนในการสะกดคำ เพราะความหมายและใช้คำได้ถูกต้องในประโยคแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อสอง ซึ่งสอดคล้องกับผลงานของ พินเตอร์ (Pinter) ที่ทดลองเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา กับไม่คำราเรียน พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมการศึกษา มีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามคำรา

การเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์หลังการสอนเมื่อถึงช่วงไป 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยเปรียบเทียบความคงทนโดยการใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) จากการนำคะแนนทดสอบหลังสอนทันที เป็นตัวปรับคะแนนทดสอบหลังสอน 2 สัปดาห์ ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ หลังการสอนเมื่อถึงช่วงไป 2 สัปดาห์ มีความคงทนในการสะกดคำ เพราะความหมายและใช้คำได้ถูกต้องในประโยค แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน งานวิจัยที่เปรียบเทียบความคงทนทางการสะกดคำโดยใช้เกมประกอบการสอนภายในประเทศยังไม่เคยปรากฏ นอกจากงานวิจัยต่างประเทศของ พินเตอร์ (Pinter) แต่เพียงผู้เดียว การที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองมีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ เมื่อถึงช่วงไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกันนั้น อาจเนื่องมาจากผลที่ได้รับ

จากการสอบเก็บคะแนนครั้งที่ 2 (Summative) ของโรงเรียนก็ได้ โดยทาง
โรงเรียนกำหนดสอบเก็บคะแนนบูรณาวิชา รวมทั้งวิชาภาษาอังกฤษ อ. 011 ด้วย
กำหนดสอบวันที่ 1 - 2 สิงหาคม พ.ศ. 2526 นักเรียนทุกคนรวมทั้งนักเรียนที่เป็น
กลุ่มตัวอย่างต้องเตรียมตัวดูหนังสือ ศึกษาเนื้อหา และทบทวนความรู้ก่อนสอบ ทำให้
ไม่ลืมในสิ่งที่เรียนมาแล้ว หลังการสอบเก็บคะแนน ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปสอบเพื่อ
วัดความคงทน ในวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2526 ผลการสอบเก็บคะแนนอาจมีอิทธิพล
ทำให้นักเรียนมีความรู้และไม่ลืม ซึ่งอาจทำให้คะแนนความคงทนของกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง
ในครั้งนี้อย่างแตกต่างกัน

ถ้าพิจารณาถึงค่าคะแนนเฉลี่ยในการสอบแต่ละครั้งของกลุ่มทดลองและกลุ่ม
ควบคุมแล้ว กลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังสอนทันที การทดสอบหลังสอน
1 สัปดาห์ การทดสอบหลังสอน 2 สัปดาห์ เป็น 29.93, 27.73 และ 29.93
ตามลำดับ พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังสอน 1 สัปดาห์ มีแนวโน้มต่ำกว่าค่า
คะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังสอนทันที ส่วนค่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังสอน 2 สัปดาห์
มีแนวโน้มสูงขึ้นเท่ากับค่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังสอนทันที ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยต้องการ
ทราบความแตกต่างของคะแนนความคงทนภายในกลุ่ม จึงได้ทำการทดสอบโดยใช้ t-test
แบบ Dependent ผลการตรวจสอบพบว่า คะแนนความคงทนภายในกลุ่มทดลองเมื่อ
ทั้งช่วงไป 1 สัปดาห์ ลดลงไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = -2.45$)
แต่เมื่อทั้งช่วงไป 2 สัปดาห์ ค่าคะแนนเฉลี่ยของความคงทนจะโน้มสูงขึ้นเท่ากับค่าคะแนน
เฉลี่ยของการทดสอบหลังสอนทันที ซึ่งอาจได้รับอิทธิพลจากการสอบเก็บคะแนนครั้งที่ 2
ของโรงเรียน ด้วยเหตุนี้จึงอาจทำให้ความคงทนเมื่อทั้งช่วงไป 2 สัปดาห์ของกลุ่มตัวอย่าง
ทั้งสองไม่แตกต่างกัน

ส่วนค่าคะแนนเฉลี่ยในการสอบแต่ละครั้งของกลุ่มควบคุม ได้แก่ การทดสอบ
หลังสอนทันที การทดสอบหลังสอน 1 สัปดาห์ การทดสอบหลังสอน 2 สัปดาห์ เป็น
21.03, 21.33 และ 21.63 ตามลำดับ พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นทุกการทดสอบ

บทสูงขึ้นไปจนถึงน้อย แนวความคิดเน้นเรื่องความคงทนของกลุ่มความคงทนสูงขึ้นไป เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกับกลุ่มทดลองแล้ว กลุ่มทดลองจะมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนสูงกว่าทั้งในช่วง 1 สัปดาห์ และ 2 สัปดาห์ ทำให้มองเห็นได้ว่าการสอนคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ จะทำให้นักเรียนรักเกี่ยวกับความรู้และสามารถพัฒนาให้ความรู้ที่รับรู้ดีขึ้น แม้เวลาจะนานออกไป ลักษณะดังกล่าวมีผลเกี่ยวกับการคงทนเกี่ยวกับความจำของ เอมมิงเฮาส์ (Emmingshaus) ที่ว่า ความจำจะมีความสัมพันธ์กับเวลาที่ล่วงไป ยิ่งนานวันเปอร์เซ็นต์ความจำที่ออกมาในรูปของคะแนนประสิทธิภาพจะยิ่งน้อยลง การที่คะแนนความคงทนสูงขึ้นไป อาจเกิดจากการที่นักเรียนรักเกี่ยวกับความรู้ไว้ได้ดี และผลจากการสอนแบบคะแนนครั้งที่ 2 (Summative) ของโรงเรียน นักเรียนได้มีโอกาสดูหนังสือ ทบทวนความรู้ก่อนสอน ทำให้คะแนนความคงทนเมื่อถึงช่วงไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

จากการเปรียบเทียบความคงทนระหว่างกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง ที่พบว่า หลังการสอนเมื่อถึงช่วงไป 1 สัปดาห์ นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการสะกดคำ ทราบความหมายและใช้คำได้ถูกต้องในประโยคแตกต่างกัน แต่หลังจากการสอนเมื่อถึงช่วงไป 2 สัปดาห์ นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งอาจเนื่องมาจากการรักเกี่ยวกับความรู้ไว้ได้ดีและผลจากการสอนแบบคะแนนครั้งที่ 2 นั้น ทำให้ไม่สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ แต่นำไปมองเห็นได้ว่าการสอนคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ เป็นวิธีสอนวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีแนวโน้ม มีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่าการสอนคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

ข้อเสนอแนะ

ก. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1. ในการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ ครูผู้สอนควร เน้นให้นักเรียนทราบจุดประสงค์ที่สำคัญของการเรียนเกมว่าเป็นแบบฝึกหัด เพราะบางครั้งเด็กจะลืมและมุ่งเพื่อการแข่งกันมากกว่า

2. การใช้เกมเป็นแบบฝึกหัดในการสอน จะช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนและสร้างความสนใจของนักเรียนให้ตื่นตัวอยู่เสมอ

3. ในการสอนคำศัพท์ ครูผู้สอนไม่สามารถจะใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบได้ทุกครั้งในการสอน การใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบสักพักละให้กับนักเรียนถึงแนวการสอนควมวิธีนี้จะให้ผลดีกว่าคือการใช้

ข. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

1. ควรจะได้มีการวิจัยเกี่ยวกับ การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ และการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมกับไม่มีเกมประกอบ กับกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม เพื่อศึกษาว่าวิธีการสอนแบบใดจะเหมาะสมในการสอนคำศัพท์มากที่สุด

2. ควรทดลองใช้การสอนทั้งสองแบบกับนักเรียนที่มีสติปัญญาสูง กลาง และต่ำ เพื่อศึกษาว่าการสอนทั้งสองแบบนี้ เหมาะกับนักเรียนในระดับสติปัญญาใดมากที่สุด

3. ถ้ามีการทดลองเกี่ยวกับเรื่องความคงทน ควรระวังและหลีกเลี่ยงการทดสอบอื่น ๆ ก่อนวัดความคงทน เพราะอาจทำให้ผลที่ได้คลาดเคลื่อน.

1 5 5 9 7 4 0 5 31

บรรณานุกรม

- กานดา อีนวาทน์ วิธีสอนภาษาอังกฤษ องค์การตำราชุดฯ 2506, 94 หน้า
- กานดา อ. กานดา, ตำราสารานุกรม เร. วิธีสอนภาษาอังกฤษ พิมพ์ครั้งที่ 2 องค์การตำราชุดฯ 2515, 43 หน้า
- วิธีสอนภาษาอังกฤษกับหลักจิตวิทยา วิทยาลัยราชภัฏสงขลา
ภาษาอังกฤษ และวรรณคดีอังกฤษ วิทยาลัยวิชาการศึกษา 2514, 99 หน้า
- กมลรัตน์ ทรุณกุล การเคาะใจจากปริศนา เพื่อเพิ่มความสามารถในการอ่านเร็ว
ปริชานนิตการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523,
84 หน้า
- จิตรรา วสุวนิช จิตวิทยาการศึกษา โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา 2518, 169 หน้า
- จรัส ทองแถม การศึกษาค้นคว้าภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
แผนกวิทยาศาสตร์ ใฝ่หามือเอกสารหลักสูตร พ.ศ. 2523 ของโรงเรียนมัธยมแบบประสม
ปริชานนิตการศึกษามหาบัณฑิต วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2517,
62 หน้า ลัดสำเนา
- ชวาล แพทย์กุล เทคนิคการวัดผล โรงพิมพ์ 2509, 451 หน้า
- เทคนิคการเขียนข้อทดสอบ โรงพิมพ์สุราษฎร์ธานี 2520, 407 หน้า
- ชัยพร วิเศษกุล จิตวิทยานับประสมการวัด คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สารมวลชน 2519, 198 หน้า
- ถาวร ชูวงศ์ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนฝึกหัดครู ภาควิชา
ของวิทยาลัยครูสามแห่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปริชานนิตการศึกษามหาบัณฑิต
วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2510, 80 หน้า พิมพ์ดีด
- พิชารัตน์ จันทร์พูน การประเมินผลสัมฤทธิ์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น ปริชานนิตการศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2518, 166 หน้า
ลัดสำเนา

ศึกษาเวลากลางปีการศึกษา 2508 พรรณาเวลาเรียน ม.ป.ช., ม.ป.ป., 60 หน้า
นิตร์ วรวิทย์ การเปรียบเทียบผลการเรียนและผลคำภาษาอังกฤษจากบทเรียนโปรแกรม
ระหว่างแบบทดลองทันที กับแบบทดลองล่าช้า ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จังหวัดพิษณุโลก ปรียา นิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต
 วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2525, 87 หน้า อัดสำเนา
 บุญเกิด บุญโอบนันทพงษ์ การวัดและการประเมินผลการศึกษา ทฤษฎีและการประยุกต์
อักษรเจริญทัศน์ 366 หน้า

บุญเหลือ เพ็ญสุพรรณ, ม.อ. รวบรวมบทความเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
ศูนย์กลางภาษาอังกฤษของโครงการพัฒนามหาวิทยาลัย ธรรมนคร 2513
 ประไพศรี วงศ์สุรจิต การศึกษานักเรียนในการสะกดคำในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปรียา นิพนธ์ กรุณาสรณ์หาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 2516, 175 หน้า อัดสำเนา

ประภา อัมมดี เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ ระดับ
ชั้น ม.ศ.1 วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้บทเรียนโปรแกรมแบบย้อนผลย้อนกลับปกติกับ
บทเรียนโปรแกรมแบบย้อนผลย้อนกลับเป็นคำอธิบายในโรงเรียนราษฎร์ ปรียา นิพนธ์
การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 47 หน้า
อัดสำเนา

ประสาร นาคากุล ม อุดรชาญและคณะ เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาทั่วไป
ฉบับที่ 2 โรงพิมพ์คุรุสภา พระสุเมรุ 2513, 162 หน้า

ปรียา จันทรสิทธิ์เวช การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนใน
การจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยมีเกมและไม่มีเกม
ประกอบ ปรียา นิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 2522, 145 หน้า อัดสำเนา

ปรียา ชินรุจน์ การศึกษาวามรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษของนิสิตชั้นปีที่สอง ของวิทยาลัย
วิชาการศึกษา ประสานมิตร ปรียา นิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต วิทยาลัยวิชาการศึกษา
ประสานมิตร 2517, 59 หน้า อัดสำเนา

- พลศึกษา, กรม ข่าวสารกรมพลศึกษา 6 : 1 - 10 มิถุนายน 2519
- พิชิตพร หวทเจริญ การศึกษาข้อดีและผลในการอ่านตำราเรียนภาษาอังกฤษของนิสิต
ปีที่ 2 วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร และนพรัตน์ ปรีชญานันท์การศึกษา
มหาบัณฑิต วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2515, 99 หน้า
- พวงเพ็ญ อินทรประวัติ, ผศ. รวบรวมบทความการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โครงการ
บริหารวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา 2523, 331 หน้า
- ป้อง เกิดแก้ว คู่มือการสอนวิชาพลศึกษา โรงเรียนเมืองเชียงใหม่จริง 2512,
228 หน้า
- มธุลี สีตบุตร การวิเคราะห์แบบเรียนชุด English For Thai Students ระดับ
มัธยมศึกษาตอนต้นตามหลักภาษาสำหรับหลักสูตรวิทยาลัยการเรือน ปรีชญานันท์
การศึกษามหาบัณฑิต วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2514, 70 หน้า อัดสำเนา
- ระวีวรรณ ศรีตรามกรัน การสอนภาษาอังกฤษในชั้นมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง
2522, 135 หน้า
- ฉาน : อังคณา สาธิต หลักการวิจัยทางการศึกษา โรงเรียนพื้งกิ่ง 2524, 287 หน้า
ศึกษานิเทศก์, กระทรวง กรมวิชาการ แบบเรียนภาษาอังกฤษ Get Set ครูสภา
ลาดพร้าว 2521, 146 หน้า
- ศึกษานิเทศก์, กระทรวง หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้นพุทธศักราช 2521 จงเจริญการพิมพ์
2520
- สมเกียรติ ชอนดง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากการที่นักเรียน
เลือกศึกษาด้วยตนเอง และครูเลือกให้ วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์ 2523, 35 หน้า อัดสำเนา
- สมนัส ปรียานนท์ การสำรวจคำศัพท์ในแบบเรียนภาษาอังกฤษชุด English For Thai
Students (New Edition) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2522, 291 หน้า อัดสำเนา

สาธิตศึกษา, กรม หน่วยงานพิเศษ คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ 2522, 403 หน้า

_____ หน่วยงานพิเศษ เกมการศึกษา 4 English Games For Fun. 2523,
18 หน้า

_____ หน่วยงานพิเศษจังหวัดกาญจนบุรี คณิตคิดสนุก โรงพิมพ์พิมพ์เอต 2520,
105 หน้า

สิทธิพร ยอดนิล การศึกษาวรรณคดีของนิสิตปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร ปริญญาโททางการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2523, 336 หน้า อัดสำเนา

สุพุมลย์ บุตรานนท์ แนวทางสอนศัพท์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการแสดงออกเป็น
ภาษาอังกฤษ ในชั้นมัธยมปลาย วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2502, 170 หน้า อัดสำเนา

สุไร พงษ์ทองเจริญ วิธีสอนภาษาอังกฤษ โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว 2515, 174 หน้า
_____ วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2520, 170 หน้า

_____ วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน โรงพิมพ์ประมวลศิลป์ 2525, 218
หน้า

อังคณา สายยศ "การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม" วิจัยและวัดผล 25 2525,
165 หน้า

Brown, Dorothy F. "Advanced Vocabulary Teaching" The Problem of
Collocation REIC JOURNAL. Volume V. p 1 - 12, December, 1974.

Brown, Robert Charles. "Vocabulary Acquisition in The Two Year College:
A Composition of Contextual and a Contextual Instructional Approaches"
Dissertation Abstracts. 5188-A, March, 1978.

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

- El-Araby, Selash. Audio-Visual Aids For Teaching English An Introduction to Materials and Methods. Longman Group Ltd. p. 114 - 127, 1974.
- Fan, Chung Teh. Item Analysis Table. Education Service, Princeton New Jersey, 1972. 32 p.
- Pinocchio, Mary. Teaching Children Foreign Language. New York, Mc.Graw-Hill Book Company. p. 46 - 57, 1964.
- French, F.G. Teaching English as an International Language. Oxford University Press. 1970. 74 p.
- Gates, Arthur Irving. The Improvement of Reading . a program of diagnostic & remedial methods 3d. ed. New York, Macmillan Co. 1947. 657 p.
- Heaton, J.B. Longman Handbooks For Language Teacher Writing English Language Tests. Singapore Offset Printing. p. 42 - 55, 1979.
- 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.
- Mores, 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.
- Travers, Robert M.W. Essentials of Learning. The Macmillan Company. 1967. 559 p.
- Van Syoc, Bryce. Method of Teaching English As a Foreign Language. Bangkok : The Social Science. 1963. 131 p.
- West, Michael. A General Service List of English Words. London : William Clowes and Sons Limited. 1971. 588 p.
- William, Francis Mackay. Language Teaching Analysis. London Green Co. Ltd. 1965. 554 p.

ப ர ம ல ம ல ம

ภาคผนวก ก.

การวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)

ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จำนวน 50 ข้อ

ข้อที่	P_H	P_L	p	r	ข้อที่	P_H	P_L	p	r
1	.89	.59	.75	.38	26	.93	.26	.63	.69
2	.96	.56	.79	.57	27	.67	.26	.46	.41
3	.78	.22	.50	.55	28	.85	.19	.53	.65
4	.96	.26	.66	.74	29	.63	.33	.48	.30
5	.96	.22	.64	.76	30	.93	.33	.66	.65
6	1	.33	.74	.79	31	.96	.37	.71	.68
7	.56	.15	.34	.45	32	.81	.48	.65	.36
8	.89	.22	.57	.67	33	.74	.33	.54	.41
9	.96	.56	.79	.57	34	.85	.33	.60	.53
10	.89	.41	.67	.53	35	.78	.04	.36	.76
11	.93	.48	.73	.55	36	.41	.15	.27	.32
12	.89	.52	.72	.44	37	.89	.11	.50	.75
13	.89	.41	.67	.53	38	.96	.52	.78	.59
14	.85	.22	.54	.62	39	.96	.56	.79	.57
15	.63	.41	.52	.22	40	.56	.07	.28	.57
16	.52	.11	.30	.48	41	.48	.26	.37	.24
17	.35	.22	.54	.62	42	.44	.19	.31	.29

31572 (82)

$\frac{P_H}{P_L}$	P_H	P_L	p	r
18	.85	.19	.53	.65
19	.93	.19	.59	.73
20	.93	.44	.72	.57
21	.78	.19	.48	.58
22	.93	.52	.75	.52
23	.41	.19	.29	.26
24	.89	.37	.65	.56
25	.30	.15	.22	.21

$\frac{P_H}{P_L}$	P_H	P_L	p	r
43	.93	.26	.63	.69
44	.43	.19	.33	.32
45	.63	.37	.50	.26
46	.81	.19	.50	.61
47	.67	.37	.52	.30
48	.81	.19	.50	.61
49	.59	.19	.38	.42
50	.93	.26	.63	.69

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากสูตร การหาค่าความเชื่อมั่นของ Paul Horst

$$r_{tt} = \frac{\left[\frac{s_t^2 - \Sigma pq}{s_m^2 - \Sigma pq} \right] \frac{s_m^2}{s_t^2}}$$

เมื่อ r_{tt} = ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

$$s_t^2 = 111.467$$

$$s_m^2 = 1919.5021$$

$$\Sigma pq = 11.1173$$

แทนค่าตามสูตร

$$\begin{aligned} r_{tt} &= \left[\frac{111.467 - 11.1173}{1919.5021 - 11.1173} \right] \frac{1919.5021}{111.467} \\ &= \left[\frac{100.3497}{1908.3848} \right] 17.2204 \\ &= 0.9055 \end{aligned}$$

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษมีความเชื่อมั่น = .91

ภาคผนวก ข.

1. แผนการสอนจำแนกข้อโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่ใช่แบบประกอบ
2. แผนการสอนจำแนกข้อโดยใช้แบบฝึกหัดที่เป็นแบบประกอบ

แผนการสอบคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่ใช่เกมประกอบ

แผนการสอนที่ 1

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้ถูกต้อง

- a woman
- a man
- a boy
- a girl
- a teacher

2. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

3. นักเรียนตอบและถามเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์กับ Pronoun ได้ เช่น I,

You, She, He ในรูปแบบประโยค Yes - No question ได้

เนื้อหา

Vocabulary

คำศัพท์ต่อไปนี้

- a woman
- a man
- a boy
- a girl
- a teacher

Pattern Practice

ใช้กรุปประโยคบอกเล่า ในการใช้คำศัพท์กับ Pronoun :

I, You, He, She และคำถามคำถามจากกรุปประโยค Yes - No question

ดังนี้

I'm

You're

She' s

He' s

They' re

Are you ?

they

Is he ?

she

Yes,

No,

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียน¹เล่น²ท่า³การ⁴สอน⁵เพื่อ⁶สร้าง⁷บรรยากาศ⁸ในการ⁹เรียน

Y : Good Morning. How are you ?

S : I'm fine. Thank you. And you ?

T : Fine. Thanks.

2. ครู¹ยก²ตัวอย่าง³และ⁴มี⁵ที่⁶ตัว⁷ครู⁸ประกอบ⁹เมื่อ¹⁰พูด

T : Do you know what my name is ?

I'm Nuntaporn.

ที่¹ที่²ตัว³นักเรียน⁴เมื่อ⁵พูด You're (student's name)

3. ครู¹ฝึก²ให้³นักเรียน⁴พูด⁵กับ⁶เพื่อน⁷ข้าง⁸เคียง⁹ ใช้¹⁰ประโยค

I'm

You' re

4. ¹ต่อ²จาก³นั้น⁴เสนอ⁵คำ⁶ที่⁷ใหม่⁸ที่⁹จะ¹⁰คำ¹¹ โดยใช้¹²ของ¹³จริง¹⁴และ¹⁵รูป¹⁶ภาพ

T : I teach you English now. I'm a teacher.

ครูเขียนคำศัพท์และประโยคบนกระดาน เพื่อให้นักเรียนได้สังเกตตัวสะกดของคำ คำศัพท์นั้นทำให้เด็กเรียนออกเสียงความถูกต้อง จากนั้นครูให้ความหมายของคำศัพท์

A teacher is a person who teaches students (pupils)

ครูนำภาพ Mr. Brown ซึ่งเป็นครูแสดงให้นักเรียนดู ผู้คลุกคลีจะเกี่ยวกับ ภาพนี้

T : Is Mr. Brown a teacher ?

S : Yes, he is.

T : Does he teach Thai ?

S : No, he doesn't.

T : Does he teach English ?

S : Yes, he does.

5. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะคำ โดยการให้รูปภาพและวิธีการเกี่ยวกับการสอนคำ "teacher"

6. ครูทบทวนคำศัพท์โดยทั้งหมด โดยให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ จากนั้นให้นักเรียนผ่านแบบฝึกหัดการจำคำศัพท์ด้วยสายคาดอกหน้าข้อมือ

แบบฝึกหัดการจำคำศัพท์ด้วยสายคาดอก

คำสั่ง ให้นักเรียนดูคำศัพท์ที่ให้ไว้ แล้วใช้กระดาษปิดคำศัพท์ เคียงตัวอักษรที่หายไปในตัว ก่อนเขียนคำศัพท์ลงในประโยค

1. teacher

t - ac - e -

- e - - h - r

Mr. Brown is a - - - - - . He works at school.

2. woman

w - m - n

- o - - a -

This - - - - is Mrs. Jane. She is my friend.

3. man

- a -

m - n

I'm a - - - . You're a woman.

4. boy

b - y

- o -

Peter is ten years old. He is a - - - .

5. girl

g - - l

- i r -

I'm a boy. You're a - - - - .

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. นวัตกรรม
2. ของจริง
3. นวัตกรรม

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน
4. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

.....

แบบการสอนภาษาที่ 2

วิชา ล 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้
 - a bus
 - a car
 - a boat
 - a van
 - a taxi
2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์กับ question word ในรูปของคำถาม "What" ได้
3. นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์โดยใช้ Pronoun ในรูป "It" ได้
4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ดังกล่าวได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แยกคำต่อไปนี้

- a bus
- a car
- a boat
- a van
- a taxi

Pattern Practice โดยใช้รูปประโยคคำถาม "What" และรูปประโยค
คำตอบการใช้ Pronoun "It" เช่น

What's this ?

What's that ?

It's a

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วจากภาพ แล้วให้นักเรียนยกตัวอย่างประโยคที่ใช้คำศัพท์นั้นคำละ 1 - 2 ประโยค

2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่เร้าคำ โดยใช้รูปภาพหรือของจำลอง

T : a bus. This is a bus.

We go to Bangkok by bus.

ครูแสดงรูปภาพ พร้อมทั้งออกเสียงให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม

3. ครูฝึกการใช้คำถาม "What" และการใช้คำตอบ "It"

T : What's this ?

S : It's a bus

T : What colour is it ?

S : It's red.

4. ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับภาพคำศัพท์ใหม่ ให้นักเรียนลองยกตัวอย่างประโยคการใช้คำศัพท์เหล่านั้นดูบ้าง

5. ให้นักเรียนฝึกถามตอบกันเอง โดยใช้รูปภาพหรือของจำลอง ตามเพื่อนให้เพื่อนถาม โดยตอบพร้อมกันหรือตอบทีละคน

S₁ : What's this ?

S₂ : It's a car.

S₁ : Is it green ?

S₂ : No, it's blue

S₁ : Can you drive a car ?

S₂ : No, I can't.

6. กรูสรุป แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดฝึกทักษะคำศัพท์

แบบฝึกหัดเติมเต็มด้วยตัวอักษรที่หายไป (Fill in the missing letters)

1. A person who teaches students is a - e - c - - -.
2. This - a - is my father.
3. Mrs. Jane is a beautiful w - m - -.
4. There are many - o - s and g - - - s in my school.
5. I can drive a - a -.
6. The - u - is big but the - a - f - is small.
7. The has a w - -. It's white.
8. The - oa - sails in the river.
9. I go to school by b - -.
10. Hurry up ! We must call for a t - x -.

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรภาพ
2. ของจำลอง

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมขณะเรียน
4. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

.....

แผนการสอนตามขั้น 3

วิชา ง 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้ถูกต้อง

- a house
- a store
- a fence
- a river
- a road

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์กับรูปประโยคคำถาม "What" และรูปประโยคคำถาม Yes - No question ได้

3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านั้นได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ไต่ถามคำศัพท์ต่อไปนี้

- a house
- a store
- a fence
- a river
- a road

Pattern Practice ไต่ถาม

What's this ?

What's that ?

It's a

That's a

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วโดยใช้รูปภาพ
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยการออกเสียงให้นักเรียนออกเสียงตาม
ครูเขียนคำและประโยคการใช้คำศัพท์นั้น

T : a house This is a house.

T : What's this ?

S : It's a house

หลังจากฝึกการออกเสียง การถามตอบแล้ว ครูให้ความหมายคำศัพท์ใน
รูปประโยคภาษาอังกฤษ

A house is a place where people live.

3. ครูฝึกให้นักเรียนช่วยกันให้ความหมายคำศัพท์คำอื่น ๆ
4. ครูถามเกี่ยวกับคำศัพท์จากภาพ นักเรียนตอบตามกระสวนประโยคที่กำหนดให้ จากนั้นให้นักเรียนถามเพื่อนในห้องหรือเพื่อนข้างเคียงบ้าง

S₁ : What's this ?

S₂ : It's a store

S₁ : Are there many things in the store ?

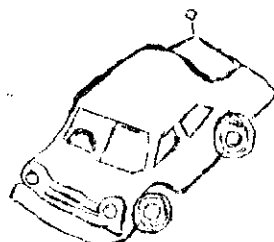
S₂ : Yes, there are.

etc.

5. ครูสรุปอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

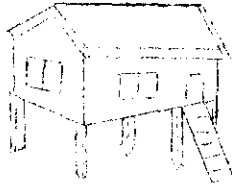
แบบฝึกหัดเขียนคำศัพท์ตามรูปภาพที่กำหนดให้ ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับภาพที่
กำหนดให้

1.



1.

2.



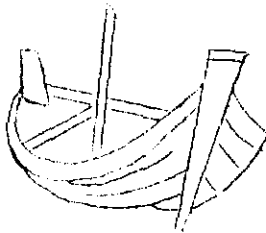
2.

3.



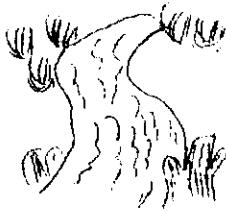
3.

4.



4.

5.



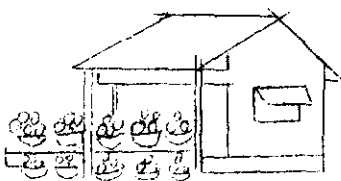
5.

6.



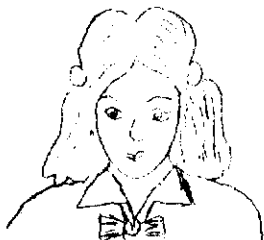
6.

7.



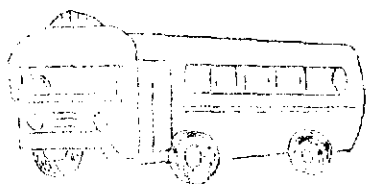
7.

8.



8.

9.



9.

10.



10.

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. แบบฝึกหัดรูปภาพ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการถามและตอบขณะเรียน
3. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

.....

แบบการสอนตอนที่ 4

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- big
- small
- new
- old
- tall

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ประเภท adjective ขยายพจน์คำนามได้ เช่น

a tall man, a small car, a big bus, an old boat

เป็นต้น

3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary โดยกล่าวศัพท์ต่อไปนี้

- big
- small
- new
- old
- tall

pattern Practice โดยครูประโยคคำถามคำตอบ การใช้คำศัพท์ประเภท

adjective ซึ่งทำหน้าที่ขยายคำนาม ดังนี้

What's this ?

What's that ?

It's a

He's a

She's a

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูมอบหมายคำศัพท์และคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว ก่อนจะเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยครูใช้รูปภาพหรือของจริง

T : What's this ?

S : It's a pen.

T : What's this ?

S : He's a man.

2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยใช้คำศัพท์ใหม่ประกอบหน้าคำนาม เช่น ครูหยิบหนังสือขึ้นมาแล้วถามนักเรียนว่าอะไร นักเรียนตอบว่าหนังสือ จากนั้นครูใช้คำศัพท์ big, small เปรียบเทียบกับหนังสือ 2 เล่ม

T : What's this ?

S : It's a book

T : It's big. It's a big book.

It's small. It's a small book.

3. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะคำ พร้อมกับฝึกการใช้คำศัพท์ที่เป็นคำนามที่เรียนมาแล้ว

4. ครูฝึกให้นักเรียนพูดโดยครูใช้คำศัพท์ใหม่จากรูปภาพหรือของจริงที่จะครู โดยครูสาธิตคำถามคำตอบเพื่อเป็นแนวทางในการฝึกก่อน ตัวอย่างเช่น

S₁ : What's this ?

S₂ : It's a house.

S₁ : Is it old ?

S₂ : No, it isn't

S₁ : Is it new ?

S₂ : Yes, it is. It's a new house.
etc.

5. กรุณาดูคำศัพท์บนรถหนานการไว้คำศัพท์ ก่อนใบฝึกนี้จบจากการทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดเติมคำในช่องว่างโดยการให้อักษรเป็นตัวแนะ

คำสั่ง ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไปในตัวที่กำหนดให้ถูกต้อง

1. Peter is a driver. He drives a b - - b - -
2. There is an o - - b - - - in the river.
3. This man is t - - -.
4. Susan's b - - h - - - - is near the mountain.
5. I buy a n - - dress for my sister.
6. There are many books in the library. Some are n - -

and some are o - -

7. My brother has a s - - - - e - -
8. I have a t - - - tree near my house.
9. Paul is 180 centimeters. He is a t - - - b - - .
10. She has a s - - - - book. It is not expensive.
11. She has white hair, no teeth and wrinkle face. She is
an o - - w - - - - .

12. Is there a n - - v - - under the tree ?

Yes, there is.

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ของจริง
2. บัตรภาพ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการพูดโต้ตอบกับเพื่อนทางเสียง
3. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

.....

แบบทดสอบที่ 5

วิชา ง 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้
 - short
 - long
 - wide
 - fat
 - thin
2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์เหล่านี้ประกอบพหุพจน์ได้ เช่น a fat woman, a long road, a wide river, a thin man, a short pencil
3. นักเรียนสามารถบอกคำตรงข้ามของคำศัพท์ได้ ; fat - thin, short - long, wide - narrow, new - old.
4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary โดยกล่าวต่อไปนี้

- short
- long
- wide
- fat
- thin

Pattern Practice โดยกรูปลำถามคำตอบ Wh - question, Yes - No question การใช้ Pronoun . It, He, She

What's this ?

It's a

He's a

She's a

กิจกรรมการเริ่มต้นการสอน

1. ครูทบทวนคำศัพท์เก่าที่เคยเรียนมาแล้ว
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าว โดยใช้ภาพหรือของจริงประกอบ

T : What's this ?

S : It's a pencil.

T : How is it ? It's long. It's a long pencil.

ครูนำภาพดินสอสั้นมาเปรียบเทียบกับ ให้เห็นความแตกต่างของความหมายชัดเจนขึ้น

T : Is this a pencil ?

S : Yes, it is.

T : How is it ? It's short. It's a short pencil

3. ครูซักถามเกี่ยวกับภาพทั้งสองอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นสอนคำศัพท์โดยใช้รูปภาพหรือของจริงเช่นเดียวกัน ให้นักเรียนฝึกพูดถามตอบพร้อมกันและทีละคน

4. ครูนำภาพหรือของจริงทั้งหมดวางบนโต๊ะ แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มและพูด โดยนักเรียนกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ถือของหรือรูปภาพขึ้นหน้าชั้น พยายามอย่าให้ผู้อื่นเห็นของของตน ให้นักเรียนที่หนึ่งอยู่เป็นคู่ถามหรือทายของที่อยู่ในมือเพื่อน ถ้าตรงกับคู่ใดให้ผู้นั้นออกมาขึ้นนอกแถวพร้อมกับชูของหรือรูปภาพให้เพื่อนที่หนึ่งดู แล้วพูดประโยคถามของที่ตนถืออยู่

S₁ : He's a fat man.

S₂ : แสดงภาพชายอ้วน แล้วพูดว่า He's a fat man

ครูถามนักเรียนว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องพูดพร้อมกัน ถ้าผิดครูชี้แจงแก้ไข

5. ครูให้นักเรียนฝึกเรียงและตอบคำถามครู จาก Drill หน้า 33

6. กรุณารูปเกี่ยวกับคำศัพท์อีกครึ่งหนึ่ง แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดหาคำที่มีความหมายกลุ่มเดียวกัน

คำสั่ง Choose the word from a, b, c or d that is in the same group of each item.

(ให้นักเรียนเลือกคำจาก a, b, c หรือ d ที่มีความหมายในกลุ่มเดียวกันกับคำที่กำหนดให้)

- | | | |
|--------------------------|------------|--------------|
| 1. woman,, man | a) book | c) boy |
| | b) road | d) cat |
| 2. bicycle,, bus | a) pen | c) rice |
| | b) nurse | d) car |
| 3. home, hut, | a) rose | c) train |
| | b) house | d) school |
| 4. doctor,, farmer | a) teacher | c) flower |
| | b) girl | d) tree |
| 5. thin, long, | a) shirt | c) big |
| | b) van | d) run |
| 6. fat, new, | a) taxi | c) boat |
| | b) tall | d) eat |
| 7. small, wide, | a) short | c) river |
| | b) pupil | d) near |
| 8. ship,, vessel | a) boat | c) cart |
| | b) plane | d) van |
| 9. old,, tall | a) shoe | c) classroom |
| | b) thin | d) store |

10. short,, fat

a) fence

c) wide

b) read

d) write

หลักการเรียนการสอน

1. รูปภาพ
2. ของจริง

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการตามคละขอะเรียน
3. วัดจากการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน
4. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

.....

แผนการสอนตอนที่ 6

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำต่อไปนี้ได้

- telegram
- pen - friend
- letter box
- telephone box
- stamp

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์เหล่านี้กับ question word : What กับ Who ได้

3. นักเรียนเขียนโทรเลขภาษาอังกฤษเป็นข้อความที่สมบูรณ์ได้

4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่อำคำต่อไปนี้

- telegram
- pen - friend
- telephone box
- letter box
- stamp

Pattern Practice ได้แก่การถามคำถามโดยใช้ What และ Who เช่น

What's this ?

It's a telegram

Who is it from ?

It's from a pen - friend

รูปถ่ายและข้อความสมมุติที่ใช้ฝึกเขียนโทรเลข

Coming Bangkok

Fri Sept. 14

Thai Flight

124 0830

Tony.

I am coming to Bangkok on Friday, September 14 on Thai International Flight Number 124 at 8 : 30 in the morning.

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว โดยใช้รูปภาพหรือของจริง ก่อนเสนอคำศัพท์ใหม่

2. ครูเสนोकำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าว โดยใช้คำถาม "What" และคำตอบ It's ...

T : What's this ?

S : It's a stamp.

ครูให้นักเรียนดูแสตมป์หลาย ๆ ชนิด ทั้งของไทยและของต่างประเทศ จากนั้นโยงคำศัพท์เข้าสู่ letter box.

3. ครูนำโทรเลขให้นักเรียนดู เพื่อเสนोकำศัพท์ "telegram" และ "pen - friend" โดยการใช้นามฝึกในรูปของ "What" และ "Who"

4. ครูให้นักเรียนศึกษาข้อความย่อในโทรเลข และข้อความสมมุติจากโทรเลขจากหนังสือหน้า 37

5. ครูให้นักเรียนจับคู่กันสร้างข้อความในโทรเลขและข้อความที่สมมุติ โดยศึกษาจากตัวอย่าง

6. เมื่อนักเรียนแต่ละคู่สร้างเสร็จแล้ว ครูให้ออกมาพูดและแสดงข้อความที่ตนสร้างขึ้นโดยใช้กระสวนประโยคในการฝึกจากหนังสือ

7. กรุณารูปคำศัพท์ที่เรียนมา แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกการใช้คำศัพท์ที่มีความหมายตามที่กำหนดให้

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านประโยค แล้วเติมคำศัพท์ที่มีความหมายที่ถูกต้องและ
เหมาะสมในช่องว่างที่กำหนดให้

1. She wants to phone her friend. What would she do ? She goes to the
t - - - - - b - - .
2. We put a letter in it for sending. What is it ? It is a l - - - - -
b - - .
3. The ant is a s - - - - animal.
4. Your house is old but my house is n - - .
5. We can buy many things in the s - - - - .
6. It is a short message. It is a t - - - - - .
7. I write a letter to my friend in America. She is my p - - - f - -
- - - .
8. We can catch fish in the r - - - - .
9. It is bigger than a car. It is a b - - .
10. Paul is not a woman. He is a m - - .
11. This room is w - - - but that room is narrow.
12. We put a s - - - - on the envelope.

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ

2. ของจริง

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน
3. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 12

วิชา ง 611

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำต่อไปนี้ได้
 - a bicycle
 - a wheel
 - a frame
 - a pedal
 - a handlebar (chain, seat)
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของรถจักรยานเป็นภาษาอังกฤษได้
3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านั้นได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary โดยบอกคำต่อไปนี้

- a bicycle
- a wheel
- a frame
- a pedal
- a handlebar (chain, seat)

Pattern Practice โดยกรู๊ปประโกลำถาม คำตอบ ดังนี้

What is this in English ?

It's a

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. กรู๊ปทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
2. กรู๊ปเสนอคำศัพท์ใหม่โดยใช้รูปภาพจักรยาน พร้อมส่วนประกอบ ถึบนกระดานคำ

3. ครูเขียนคำศัพท์และคำจนกระทั่งจนกระทั่งให้นักเรียนสังเกตการสะกดของคำ

4. ครูก็ถามผู้ถูกถามนักเรียนเกี่ยวกับรถจักรยาน และส่วนประกอบของรถจักรยาน โดยการถามการเรียกชื่อส่วนประกอบนั้นเป็นภาษาอังกฤษ

What's this in English ?

It's a

5. เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้ว ครูให้นักเรียนพูดทวนว่าส่วนต่าง ๆ ของจักรยาน ทั้งหมดจนกระทั่งจนกระทั่ง คัดลอกเป็นส่วน ๆ จากนั้นนำส่วนประกอบเหล่านั้นมาประกอบเข้าเป็นรูปจักรยานในกระดาษแข็งอีกครั้งหนึ่ง ส่งครู (ดูภาพตัวอย่างหน้า 38)

6. ครูนำผลงานของนักเรียนมาตรวจสอบดู แล้วชวนสนทนากลุ่มคำศัพท์อีกครั้งหนึ่ง จากผลงานของนักเรียน

7. หลังจากสรุปแล้ว ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดคำศัพท์โดยเติมตัวอักษรที่หายไป

1. Susan's father is a - a - - man
2. I like to collect s - - m - s.
3. This pencil is s - o - t.
4. He rides his b - - y - - e to school every day.
5. There's an - l - h - - on the table.
6. A car has four w - - - l - but a bicycle has two - - ee - s.
7. There's a l - - t - - b - - near the corner
8. John is a t - - c - e -. He teaches English
9. We put our feet on the p - - a - s when we are riding a bicycle.
10. My uncle buy a new b - - t.
11. A f - - - - is between the front wheel and the back wheel
12. When we ride a bicycle, we put our hands on the h - - -
l - - a - - .

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. สังเกตจากการวาดภาพประกอบและการประกอบรถจักรยาน
3. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

.....

แผนการสอนตอนที่ 6

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- a bank
- a station (the bus station, the railroad station)
- a park
- a street
- a train

2. นักเรียนสามารถดูแผนที่และพูดได้เกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ
ในแผนที่ได้ เช่น bank, station, park, street, houses เป็นต้น

3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary คำศัพท์ต่อไปนี้

- a bank
- a station
- a park
- a street
- a train

Pattern Practice ถาม-ตอบเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ และคำถาม คำตอบ

ดังนี้

What's that ?

It's a

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาในชั่วโมงที่แล้ว
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าว โดยใช้รูปภาพ โดยการออกเสียงให้นักเรียนฟัง
นักเรียนออกเสียงตาม ครูเขียนคำลงในกระดาน

3. ครูถามความหมายของคำศัพท์ หลังจากครูเสนอคำศัพท์แต่ละคำแล้ว ค่อย
จากนั้น ครูอธิบายและให้ความหมายเพิ่มเติม เช่น bank, banker, bus station
railroad station

4. ครูนำภาพคำศัพท์ต่าง ๆ นั้นคือบนกระดานคำ นำเป็นแผนที่แสดงสถานที่
ต่าง ๆ ครูเขียนรูปภาพของสถานที่ต่าง ๆ ตามคำอ่าน ให้นักเรียนคอย โดยใช้กระดานประโยค
ดังนี้

T : What's this ?

S : It's a

5. ครูสมมุติว่านักเรียนหนึ่งคนไปร่อนน้ำเพื่อผ่านสถานที่และสถานที่ต่าง ๆ ในแผนที่
ให้นักเรียนตามเพื่อนต่าง ๆ เกี่ยวกับสถานที่นั้นและสังเกตกันด้วย

S₁ : What's that ?

S₂ : It's a

6. ครูสรุป โดยให้นักเรียนปฏิบัติคำถามคำสั่ง ครูนำภาพทั้ง 5 ภาพรวมกันอยู่
บนโต๊ะ ให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งเลือกภาพตามที่ครูสั่ง เช่น

T : Give me the picture of a bank.

S : หินรูปภาพธนาคารขึ้นมา

T : What's that ?

S : It's a bank.

etc.

จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

บนฝึกหัดเดินดำลงในช่องว่างโดยให้อักษรเป็นตัวนะ

คำสั่ง ให้นักเรียนเดินดำลงในช่องว่างตามที่กำหนดให้ทุกข้อ

1. I have some money. I want to save it, I go to the b - - - .
2. Smith works at the bank. He is a b - - - - - .
3. He rides a b - - - - - to his friend's house.
4. My sister and I usually walk along the s - - - - - every evening.
5. We go to Lopburi by t - - - - - .
6. She buys a bus ticket for Bangkok at the bus s - - - - - .
7. People like to go to the p - - - - for a picnic.
8. A bicycle has two h - - - - - .
9. The p - - - - - are near the chain.
10. The seat is on the s - - - - - .

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. รูปภาพ
2. แผนที่

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดผลการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน
3. วัดผลการทำแบบฝึกหัด

.....

แบบทดสอบตอนที่ 9

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- a policeman
- a mouse
- a bird
- a ring
- a fan

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์กับสรรพนามที่แสดงความเป็นเจ้าของได้ เช่น
my, your, her, his และประโยคคำถาม "Whose?"

3. นักเรียนสามารถพูดและบอกตามบทสนทนาที่กำหนดให้ได้

4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ไวยากรณ์คำกริยา

- a policeman
- a mouse
- a bird
- a ring
- a fan

Pattern Practice

1. What's this ?

It's a

2. This is my

This is your

his

her

3. Show me your

Here it is.

Thank you.

4. Those is this ?

It's my

your

his

her

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูทบทวนคำศัพท์เก่าที่เรียนมาแล้ว
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ทีละคำโดยใช้รูปภาพหรือของจริง ให้นักเรียนฟังดู ออกเสียงและออกเสียงตามครู เขียนคำลงในกระดานให้นักเรียนดู
3. ครูและนักเรียนช่วยกันให้ความหมายของคำศัพท์ และช่วยกันยกตัวอย่าง ประโยคการใช้คำศัพท์
4. ครูใ้ให้นักเรียนใช้คำศัพท์กับสรรพนามแสดงความเป็นเจ้าของ โดยครูหยิบหนังสือของครูขึ้นแล้วถามนักเรียน

T. What's this ?

S. It's a book.

T. I have a book. This is my book.

จากนั้นครูเปลี่ยนสิ่งของใหม่ ใ้คำศัพท์ ให้นักเรียนเข้าใจ แล้วให้นักเรียน หยิบเอาของ 1 อย่าง ฝึกพูดประโยคแสดงความเป็นเจ้าของ "I have a This is my"

5. กรรมกรของของกรแสดงความเป็นเจ้าของ โดยใช้ "my" แสดงถึงของ
ของนักเรียน ทุกคนนักเรียนทราบว่า

This is my pen. That is your pen.

6. กรุณากำหนดความเป็นเจ้าของ "his, her" โดยการสร้างสถานการณ์
 ขึ้นมาในช่องเรียน จนนักเรียนสามารถเข้าใจและพูดได้คล่องแคล่ว

๗. ^๑ ^๒ ^๓ ^๔ ^๕ ^๖ ^๗ ^๘ ^๙ ^{๑๐} ^{๑๑} ^{๑๒} ^{๑๓} ^{๑๔} ^{๑๕} ^{๑๖} ^{๑๗} ^{๑๘} ^{๑๙} ^{๒๐} ^{๒๑} ^{๒๒} ^{๒๓} ^{๒๔} ^{๒๕} ^{๒๖} ^{๒๗} ^{๒๘} ^{๒๙} ^{๓๐} ^{๓๑} ^{๓๒} ^{๓๓} ^{๓๔} ^{๓๕} ^{๓๖} ^{๓๗} ^{๓๘} ^{๓๙} ^{๔๐} ^{๔๑} ^{๔๒} ^{๔๓} ^{๔๔} ^{๔๕} ^{๔๖} ^{๔๗} ^{๔๘} ^{๔๙} ^{๕๐} ^{๕๑} ^{๕๒} ^{๕๓} ^{๕๔} ^{๕๕} ^{๕๖} ^{๕๗} ^{๕๘} ^{๕๙} ^{๖๐} ^{๖๑} ^{๖๒} ^{๖๓} ^{๖๔} ^{๖๕} ^{๖๖} ^{๖๗} ^{๖๘} ^{๖๙} ^{๗๐} ^{๗๑} ^{๗๒} ^{๗๓} ^{๗๔} ^{๗๕} ^{๗๖} ^{๗๗} ^{๗๘} ^{๗๙} ^{๘๐} ^{๘๑} ^{๘๒} ^{๘๓} ^{๘๔} ^{๘๕} ^{๘๖} ^{๘๗} ^{๘๘} ^{๘๙} ^{๙๐} ^{๙๑} ^{๙๒} ^{๙๓} ^{๙๔} ^{๙๕} ^{๙๖} ^{๙๗} ^{๙๘} ^{๙๙} ^{๑๐๐} ^{๑๐๑} ^{๑๐๒} ^{๑๐๓} ^{๑๐๔} ^{๑๐๕} ^{๑๐๖} ^{๑๐๗} ^{๑๐๘} ^{๑๐๙} ^{๑๑๐} ^{๑๑๑} ^{๑๑๒} ^{๑๑๓} ^{๑๑๔} ^{๑๑๕} ^{๑๑๖} ^{๑๑๗} ^{๑๑๘} ^{๑๑๙} ^{๑๒๐} ^{๑๒๑} ^{๑๒๒} ^{๑๒๓} ^{๑๒๔} ^{๑๒๕} ^{๑๒๖} ^{๑๒๗} ^{๑๒๘} ^{๑๒๙} ^{๑๓๐} ^{๑๓๑} ^{๑๓๒} ^{๑๓๓} ^{๑๓๔} ^{๑๓๕} ^{๑๓๖} ^{๑๓๗} ^{๑๓๘} ^{๑๓๙} ^{๑๔๐} ^{๑๔๑} ^{๑๔๒} ^{๑๔๓} ^{๑๔๔} ^{๑๔๕} ^{๑๔๖} ^{๑๔๗} ^{๑๔๘} ^{๑๔๙} ^{๑๕๐} ^{๑๕๑} ^{๑๕๒} ^{๑๕๓} ^{๑๕๔} ^{๑๕๕} ^{๑๕๖} ^{๑๕๗} ^{๑๕๘} ^{๑๕๙} ^{๑๖๐} ^{๑๖๑} ^{๑๖๒} ^{๑๖๓} ^{๑๖๔} ^{๑๖๕} ^{๑๖๖} ^{๑๖๗} ^{๑๖๘} ^{๑๖๙} ^{๑๗๐} ^{๑๗๑} ^{๑๗๒} ^{๑๗๓} ^{๑๗๔} ^{๑๗๕} ^{๑๗๖} ^{๑๗๗} ^{๑๗๘} ^{๑๗๙} ^{๑๘๐} ^{๑๘๑} ^{๑๘๒} ^{๑๘๓} ^{๑๘๔} ^{๑๘๕} ^{๑๘๖} ^{๑๘๗} ^{๑๘๘} ^{๑๘๙} ^{๑๙๐} ^{๑๙๑} ^{๑๙๒} ^{๑๙๓} ^{๑๙๔} ^{๑๙๕} ^{๑๙๖} ^{๑๙๗} ^{๑๙๘} ^{๑๙๙} ^{๒๐๐} ^{๒๐๑} ^{๒๐๒} ^{๒๐๓} ^{๒๐๔} ^{๒๐๕} ^{๒๐๖} ^{๒๐๗} ^{๒๐๘} ^{๒๐๙} ^{๒๑๐} ^{๒๑๑} ^{๒๑๒} ^{๒๑๓} ^{๒๑๔} ^{๒๑๕} ^{๒๑๖} ^{๒๑๗} ^{๒๑๘} ^{๒๑๙} ^{๒๒๐} ^{๒๒๑} ^{๒๒๒} ^{๒๒๓} ^{๒๒๔} ^{๒๒๕} ^{๒๒๖} ^{๒๒๗} ^{๒๒๘} ^{๒๒๙} ^{๒๓๐} ^{๒๓๑} ^{๒๓๒} ^{๒๓๓} ^{๒๓๔} ^{๒๓๕} ^{๒๓๖} ^{๒๓๗} ^{๒๓๘} ^{๒๓๙} ^{๒๔๐} ^{๒๔๑} ^{๒๔๒} ^{๒๔๓} ^{๒๔๔} ^{๒๔๕} ^{๒๔๖} ^{๒๔๗} ^{๒๔๘} ^{๒๔๙} ^{๒๕๐} ^{๒๕๑} ^{๒๕๒} ^{๒๕๓} ^{๒๕๔} ^{๒๕๕} ^{๒๕๖} ^{๒๕๗} ^{๒๕๘} ^{๒๕๙} ^{๒๖๐} ^{๒๖๑} ^{๒๖๒} ^{๒๖๓} ^{๒๖๔} ^{๒๖๕} ^{๒๖๖} ^{๒๖๗} ^{๒๖๘} ^{๒๖๙} ^{๒๗๐} ^{๒๗๑} ^{๒๗๒} ^{๒๗๓} ^{๒๗๔} ^{๒๗๕} ^{๒๗๖} ^{๒๗๗} ^{๒๗๘} ^{๒๗๙} ^{๒๘๐} ^{๒๘๑} ^{๒๘๒} ^{๒๘๓} ^{๒๘๔} ^{๒๘๕} ^{๒๘๖} ^{๒๘๗} ^{๒๘๘} ^{๒๘๙} ^{๒๙๐} ^{๒๙๑} ^{๒๙๒} ^{๒๙๓} ^{๒๙๔} ^{๒๙๕} ^{๒๙๖} ^{๒๙๗} ^{๒๙๘} ^{๒๙๙} ^{๓๐๐} ^{๓๐๑} ^{๓๐๒} ^{๓๐๓} ^{๓๐๔} ^{๓๐๕} ^{๓๐๖} ^{๓๐๗} ^{๓๐๘} ^{๓๐๙} ^{๓๑๐} ^{๓๑๑} ^{๓๑๒} ^{๓๑๓} ^{๓๑๔} ^{๓๑๕} ^{๓๑๖} ^{๓๑๗} ^{๓๑๘} ^{๓๑๙} ^{๓๒๐} ^{๓๒๑} ^{๓๒๒} ^{๓๒๓} ^{๓๒๔} ^{๓๒๕} ^{๓๒๖} ^{๓๒๗} ^{๓๒๘} ^{๓๒๙} ^{๓๓๐} ^{๓๓๑} ^{๓๓๒} ^{๓๓๓} ^{๓๓๔} ^{๓๓๕} ^{๓๓๖} ^{๓๓๗} ^{๓๓๘} ^{๓๓๙} ^{๓๔๐} ^{๓๔๑} ^{๓๔๒} ^{๓๔๓} ^{๓๔๔} ^{๓๔๕} ^{๓๔๖} ^{๓๔๗} ^{๓๔๘} ^{๓๔๙} ^{๓๕๐} ^{๓๕๑} ^{๓๕๒} ^{๓๕๓} ^{๓๕๔} ^{๓๕๕} ^{๓๕๖} ^{๓๕๗} ^{๓๕๘} ^{๓๕๙}

T : Whose is this ?

5 : It's my

your

her

his

๑. ^๑ให้นักเรียนทั้งครูและคำถามคำสั่ง โดยใส่กระดาษประโศก ดังนี้

T : Show me your

S : Here it is.

T : Thank you.

ให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนข้างเคียงแล้วฝึกกันพูด

๙. ครูสรุปคำศัพท์ทั้งหมด แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดความรู้ความหมายต่างจากแปลจากกลอน

Underline the word which does not belong to the group.

1. bus, boat, car, van
2. boy, man, father, grandmother
3. cat, dog, pig, bird
4. river, sea, street, canal

5. ring, shirt, skirt, blouse
6. cow, mouse, buffalo, elephant
7. bank, station, park, house
8. spoon, fan, cup, fork
9. old, new, big, bicycle
10. bird, hen, duck, mouse
11. nurse, secretary, actress, policeman
12. shop, store, department, bank

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ขอบจริง
2. รูปภาพ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการทำกิจกรรมในขณะเรียน
3. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

.....

แบบฝึกหัดที่ 10

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- a bedroom
- a bathroom
- a living room
- a dining room
- a kitchen

2. นักเรียนเลือกประโยคที่เหมาะสมใส่ลงในช่องว่างต่อไปนี้ เช่น

A bedroom

I go to sleep

It is a room for sleeping

There is a bed in it

3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

ฝึกหัด

Vocabulary

บอกคำต่อไปนี้

- a bedroom
- a bathroom
- a living room
- a dining room
- a kitchen

Pattern Practice

ถาม

What is this room ?

It's a

๒.
ข้อความประกอบรูปภาพ

This is a house. This house has six rooms : two bedrooms, a kitchen, a bathroom, a living room and a dining room

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูมอบหมายคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วโดยใช้รูปภาพ
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่บนกระดาน โดยใช้รูปภาพช่วย ครูออกเสียงให้นักเรียนออกเสียงตาม แล้วเขียนคำศัพท์และอ่านบนกระดานคำ พร้อมกับใช้รูปภาพช่วย
3. ครูให้นักเรียนอ่านข้อความประกอบรูปภาพในหนังสือหน้า 48 ครูอธิบายและติดตามเกี่ยวกับภาพของอาคาร บุคคลสิ่งของต่าง ๆ ภายในบ้านของนักเรียน
4. เมื่อนักเรียนเข้าใจดีแล้ว ครูนำภาพของต่าง ๆ ติดบนกระดาน แล้วให้นักเรียนออกมาเลือกประโยคที่เหมาะสมและถูกต้องกับภาพ เช่น

รูปภาพ a bedroom

It is a room for sleeping

We go to sleep in that room

There is a bed in it.

Perhaps there are two or three rooms in the house.

รูปภาพ a bathroom

It is a room for cleaning ourselves

We take a bath and wash our faces in that room

There is a shower in it

รูปภาพ a living room

It is a room for getting rest.

Everyone sits and talks together

กรุณาดู a dining room

It is a room for living meals
 When we are hungry we go to this room
 We have breakfast in the morning
 We have lunch at noon
 We have dinner in the evening
 There are a table and chairs

กรุณาดู a kitchen

It is a room for cooking
 Our mothers prepares food in that room
 etc.

5. กรุณานักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์จากกลุ่มภาพและประโยคบนกระดานดำ
 แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดการใช้คำศัพท์ที่มีความหมายตามที่กำหนดให้

Fill in the missing word.

1. The man who works at the police station is a - - - -
2. I have a ring. It's - - - -
3. The - - - is a dirty animal. I hate it.
4. The weather is hot. She usually uses a - - -
5. He likes to see the - - - - flying in the sky.
6. I am sleepy. I want to sleep so. I go to the - - - - -
7. My mother gets up early to prepare breakfast in the

- - - - -

8. We wash our faces in the - - - - -

9. My family have a meal in the - - - - -
every day.

10. My father is tired after work the usually sits in the
- - - - - for a while.

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. รูปภาพนาน
2. รูปภาพห้องต่าง ๆ
3. บัตรประโยค

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน
3. วัดจากการทำแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมง

.....

แผนการสอนตามี่ 11

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้
 - a clock
 - a sofa
 - a pan
 - a plate
 - a towel
2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์กับรูปประโยคคำถามคำตอบ "What" และ Yes - No question ได้
3. นักเรียนแยกสิ่งของประเภทต่าง ๆ บรรจุลงในห้องต่าง ๆ ได้
4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำต่อไปนี้

- a clock
- a sofa
- a pan
- a plate
- a towel

Pattern Practice ได้แก่รูปประโยคคำถามคำตอบ Wh - question
กับ Yes - No question ดังนี้

1. What's this ?

It's a

2. Is it a ?

Yes, it is.

No, it isn't.

กิจกรรมการเรียนรู้การสอบ

1. ครูมอบหมายคำศัพท์ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว เกี่ยวกับห้องต่าง ๆ ภายในบ้าน โดยใช้รูปภาพ

2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยใช้รูปภาพให้นักเรียนฝึกถาม - ตอบ โดยใช้กระดานประโยค ดังนี้

T : What's this ?

S : It's a clock.

T : Is this a bedroom ?

S : No, it isn't

T : Is this a clock ?

S : Yes, it is

3. ครูให้นักเรียนออกมาหยิบภาพให้เพื่อนดู และพูดโต้ตอบตามกระดานประโยคที่กำหนดให้ ฝึกพร้อมกันทั้งชั้น จากนั้นฝึกทีละคู่

4. ครูเขียนรูปห้องต่าง ๆ บนกระดานคำ ให้นักเรียนออกมาเลือกรูปภาพ คำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว บรรจุลงในกล่องใหญ่ตกแต่งและเหมาะสม เช่น

รูปภาพ a bedroom

- a clock

- a fan

- a bed

5. นักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์บนกระดานดำ แล้วครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดเติมคำลงในช่องว่างโดยใช้อักษรบนะ

คำสั่ง Fill in the missing word. (ให้นักเรียนเติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง)

1. We have dinner in the d - - - - - .
2. There is a c - - - - in my bedroom.
3. I fried rice in the p - - .
4. My sister puts some fried eggs on the p - - - - .
5. She likes red so her t - - - - is red too.
6. There are many p - - - - - in the k - - - - - .
7. Where is my t - - - - ? It is in the b - - - - - ,
my mother said.
8. The s - - - in her l - - - - - is yellow.
9. A : Look at the c - - - - , please. What time is it now?
B : It's nine o'clock.
10. It is time for lunch. My mother prepares some food for .
us in the k - - - - - .

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ
2. บัตรคำ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการร่วมกิจกรรมของนักเรียนในชั้นเรียน
3. วัดจากการทำแบบฝึกหัด

.....

แบบทดสอบตอนที่ 12

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ต่อไปนี้ได้
 - a radio
 - a television
 - a pot
 - a stove
 - a lamp
2. นักเรียนสามารถเลือกบัตรคำหรือรูปภาพให้ตรงกันได้
3. นักเรียนสามารถแยกสิ่งของต่าง ๆ จัดเป็นหมวดหมู่ แล้วนำมาสัมพันธ์กับ
ห้องต่าง ๆ ได้
4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ดังกล่าวได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary โดยแก้คำต่อไปนี้

- a radio
- a television
- a pot
- a stove
- a lamp

Pattern Practice โดยกรู๊ปประโยคคำถามคำตอบ Wh - question

กับ Yes - No question ดังนี้

1. What's this ?

It's a

2. Is it a ?

Yes it is.

No, it is a

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วจากชั่วโมงที่แล้ว โดยใช้รูปภาพ
2. หลังจากทบทวนศัพท์เก่าแล้ว ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะคำ โดยใช้รูปภาพ และบัตรคำ ต่อจากนั้นฝึกตอบคำถามตามกระสวนประโยค ดังนี้

T : What's this ?

S : It's a radio.

T : Is this a television ?

S : No, it's a radio.

3. เพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน ครูใช้รูปภาพหรือบัตรคำบนกระดานคำ ให้นักเรียนออกมาหยิบรูปภาพหรือบัตรคำ ใส่ลงในกล่องแต่ละคำ

4. ครูนำเอาภาพต่าง ๆ มาวางรวมกันไว้ ให้นักเรียนออกมาเลือกภาพจัดเข้า เป็นหมวดหมู่ติดบนกระดานคำ ครูทบทวนคำศัพท์จากภาพอีกครั้งหนึ่ง ต่อจากนั้นให้นักเรียนพิจารณาว่าของหมวดใดควรจะอยู่ในห้องใด นำภาพห้องติดให้ตรงกับภาพสิ่งของแต่ละหมวด ตัวอย่างเช่น

a pan, a plate, a stove, a pot

a kitchen

5. ครูสรุปและทบทวนเกี่ยวกับคำศัพท์ทั้งหมด แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดหาคำที่เกี่ยวข้องกัน

ให้นักเรียนหาคำที่เกี่ยวข้องกันหรือมีความสัมพันธ์ ตามคำศัพท์ที่กำหนดให้

1. pupil

t - - - - -

2. boy	g - - - -
3. man	w - - - -
4. car	r - - - -
5. fence	h - - - -
6. boat	r - - - -
7. letter	s - - - -
8. pedal	b - - - - -
9. small	m - - - -
10. money	b - - - -
11. time	c - - - -
12. thief	p - - - - -
13. station	t - - - -
14. bathroom	t - - - -
15. television	b - - - - -
16. sofa	l - - - - -
17. kitchen	s - - - -
18. dining room	p - - - -
19. finger	r - - - -
20. radio	s - - - -

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ

2. บัตรคำ

การประเมินผล

- สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
- วัดจากการทำกิจกรรมขณะเรียน
- วัดจากการทําแบบฝึกหัด

แผนการสอนคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเลขประกอบ

แผนการสอนตอนที่ 1

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้อย่างถูกต้อง

- a woman
- a man
- a boy
- a girl
- a teacher

2. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้อย่างถูกต้อง

3. นักเรียนทอมและถามเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์กับ Pronoun ได้ เช่น I,

You, She, He ในรูปประโยค Yes - No question ได้

เนื้อหา

Vocabulary

คำศัพท์ต่อไปนี้

- a woman
- a man
- a boy
- a girl
- a teacher

Pattern Practice

ใช้กรุปประโยคบอกเล่า ในการใช้คำศัพท์กับ Pronoun :

I, You, He, She และคำถามคำตอบจากกรุปประโยค Yes - No question
ดังนี้

I'm

You're

She' s

He' s

They' re

Are you ?

they

Is he ?

she

Yes,

No,

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนก่อนทำการสอนเพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียน

Y : Good Morning. How are you ?

S : I'm fine. Thank you. And you ?

T : Fine. Thanks.

2. ครูยกตัวอย่างและชี้ให้เห็นว่าครูประกอบเมื่อพูด

T : Do you know what my name is ?

I'm Nuntaporn.

ชี้ให้นักเรียนเมื่อพูด You're (student's name)

3. ครูฝึกให้นักเรียนพูดกับเพื่อนข้างเคียง ใช้ประโยค

I'm

You' re

4. ต่อจากนั้นเสนอคำถามใหม่ที่จะถาม โคลงใส่ของจริงและรูปภาพ

T : I teach you English now. I'm a teacher.

ครูเขียนคำศัพท์และประโยคบนกระดาน เพื่อให้ นักเรียนได้สังเกตตัวสะกดของคำ
ศัพท์แล้วให้นักเรียนออกเสียงตามครู จากนั้นครูให้ความหมายของคำศัพท์

A teacher is a person who teaches students (pupils)

ครูนำภาพ Mr. Brown ซึ่งเป็นครูแสดงให้นักเรียนดู พูดคุยซักถามเกี่ยวกับ
ภาพนั้น

T : Is Mr. Brown a teacher ?

S : Yes, he is

T : Does he teach Thai ?

S : No, he doesn't.

T : Does he teach English ?

S : Yes, he does.

5. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะคำ โดยการใส่รูปภาพและวิธีการเกี่ยวกับการสอน
คำ "teacher"

6. ครูพบพานคำศัพท์ใหม่ทั้งหมด โดยให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ
แล้วให้นักเรียนเล่นเกมคำศัพท์เป็นแบบฝึกหัดฝึกทักษะคำศัพท์

เกมของวันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม ทีม A, B, C และ D แล้วแจกบัตร
ตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด
2. ครูแสดงบัตรซึ่งเป็นประโยคให้นักเรียนเติมคำศัพท์ที่ถูกต้อง โดยให้แต่ละทีม
ช่วยกันหาตัวอักษรของคำศัพท์นั้น
3. เมื่อทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์นั้นครบ ก็ให้ส่งตัวแทนถือบัตรตัวอักษรออก
มาเรียงกันให้ถูกต้อง ทีมใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
4. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

Teacher :

Mrs. Smith is a _____. She
works at school.

Student :

T	E	A	C	H	E
R					

สื่อการเรียนการสอน

1. นักร้อง
2. ขนงจริง
3. นักร้องลูกทุ่ง
4. นักร้อง

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน
4. วัดจากการเล่นเกม

.....

แผนการสอนตอนที่ 2

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- a bus
- a car
- a boat
- a van
- a taxi

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์กับ question word ในรูปของคำถาม "What" ได้

3. นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์โดยใช้ Pronoun ในรูป "It" ได้

4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ดังกล่าวได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary

คำศัพท์ต่อไปนี้

- a bus
- a car
- a boat
- a van
- a taxi

Pattern Practice

ใช้แบบรูปประโยคคำถาม "What" และแบบรูปประโยค
คำตอบการใช้ Pronoun "It" เช่น

What's this ?

What's that ?

It's a

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาเกี่ยวกับรูปถ่าย แล้วให้นักเรียนยกตัวอย่างประโยคที่ใช้คำศัพท์นั้นกล่าวละ 1 - 2 ประโยค

2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าว โดยใช้รูปถ่ายหรือของจำลอง

T : a bus. This is a bus.

We go to Bangkok by bus.

ครูแสดงรูปถ่าย พร้อมทั้งออกเสียงให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม

3. ครูฝึกการใช้คำถาม "What" และการใช้คำตอบ "It"

T : What's this ?

S : It's a bus

T : What colour is it ?

S : It's red.

4. ครูชูตุ๊กตากล่าวเกี่ยวกับภาพคำศัพท์ใหม่ ให้นักเรียนลองยกตัวอย่างประโยคการใช้คำศัพท์เหล่านั้นดูบ้าง

5. ให้นักเรียนฝึกถามตอบกันเอง โดยหยิบรูปถ่ายหรือของจำลอง ตามเพื่อนให้เพื่อนถาม โดยตอบพร้อมกันหรือตอบทีละคน

S₁ : What's this ?

S₂ : It's a car.

S₁ : Is it green ?

S₂ : No, it's blue

S₁ : Can you drive a car ?

S₂ : No, I can't.

6. กิจกรรม ให้นักเรียนเล่นเกม Spelling Bee เพื่อฝึกทักษะคำศัพท์

10M Spelling Bee

วิธีเล่น

1. ครูรวบรวมคำศัพท์ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว เพื่อนำมาให้นักเรียนสะกดตัว
2. เลือกนักเรียนมา 20 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ในแต่ละกลุ่มยืนคนละฟากห้องหันหน้าเข้าหากัน นักเรียนที่เหลือเป็นผู้สังเกต
3. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบว่า ครูจะให้คำ ๆ หนึ่งแก่นักเรียนคนที่ 1 ในทีมที่ 1 นักเรียนคนนั้นจะต้องสะกดคำนั้นออกมาดัง ๆ ถ้าสะกดได้ถูกต้อง ก็ให้ยืนตรงต่อไปครูให้คำอีกคำหนึ่งแก่นักเรียนคนที่ 1 ในทีมที่ 2 ถ้าสะกดได้ถูกต้อง ครูก็ให้คำใหม่ อีกคำหนึ่งแก่นักเรียนคนที่ 2 ในทีมที่ 1 ทำสลับไปมาเช่นนี้เรื่อย ๆ
4. นักเรียนคนหนึ่งมีโอกาสสะกดคำได้เพียงครั้งเดียว ถ้าสะกดผิดเขาต้องออกจากทีมไปคนนั้นเอง หรือแม้กระทั่งถูกคัดออกเสียงผิดก็ตองนั่งลงเหมือนกัน เมื่อใดที่สะกดผิดหรือออกเสียงผิด คนในทีมตรงข้ามจะได้คำนั้นไปทันที ฉะนั้นเกมนี้ฝึกทักษะการเล่น

ครู girl

ทีมที่ 1 นักเรียนคนที่ 1 g - i - r - l

ครู taxi

ทีมที่ 2 นักเรียนคนที่ 1 t - a - x - i

ครู teacher

ทีมที่ 1 นักเรียนคนที่ 2 t - e - c - h - e - r

เด็กคนที่สะกดผิด จึงตองนั่งลง

ครู teacher

ทีมที่ 2 นักเรียนคนที่ 2 t - e - a - c - h - e - r

ผู้หญิง woman

ทีมที่ 1 นักเรียนคนที่ 3 w - o - m - a - n

etc.

5. เล่นเกมเขียนคำประสมตัวคนในคณะทีม พอหมดเวลาทีมเริ่มไปหัดคนแรกสัก
จนกระทั่งว่า เหลือคนยืนอยู่เพียงคนเดียว คน ๆ นั้นเห็นคนอยู่ทีมไหน ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ
หมดเวลาเวลานั้นคือ ครูก็อาจให้เล่นโดยกำหนดเวลาให้ พอหมดเวลา นักเรียนในทีมใด
ยืนอยู่มากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. ขอลงจำลอง

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการตอบคำถามจากครูและเพื่อนนักเรียน
3. วัดจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน
4. วัดจากการเล่นเกม

.....

แผนการสอนตอนที่ 3

วิชา อ 311

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้ถูกต้อง
 - a house
 - a store
 - a fence
 - a river
 - a road
2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์กับรูปประโยคคำถาม "What" และรูปประโยคคำถาม Yes - No question ได้
3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านั้นได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้บอกคำศัพท์ต่อไปนี้

- a house
- a store
- a fence
- a river
- a road

Pattern Practice ได้แก่

What's this ?

What's that ?

It's a

That's a

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูทวนถามคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วโดยใช้รูปภาพ
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าว โดยการออกเสียงให้นักเรียนออกเสียงตาม
ครูเขียนคำและประโยคการใช้คำศัพท์นั้น

T : a house This is a house.

T : What's this ?

S : It's a house

หลังจากฝึกการออกเสียง การถามตอบแล้ว ครูให้ความหมายคำศัพท์
ในรูปประโยคภาษาอังกฤษ

A house is a place where people live.

3. ครูฝึกให้นักเรียนช่วยกันให้ความหมายคำศัพท์คำอื่น ๆ
4. ครูซักถามเกี่ยวกับคำศัพท์จากภาพ นักเรียนตอบตามกระสวนประโยคที่กำหนดให้ จากนั้นให้นักเรียนถามเพื่อนในห้องหรือเพื่อนข้างเคียงบ้าง

S₁ : What's this ?

S₂ : It's a store.

S₁ : Are there many things in the store ?

S₂ : Yes, there are.

5. ครูสรุปอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นให้นักเรียนฝึกทักษะคำศัพท์โดยการเล่นเกม

Deaf and Dumb Spelling

เกม Deaf and Dumb Spelling

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม ทีม A และทีม B
2. ครูให้คำศัพท์นักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนต้องสะกดคำศัพท์เฉพาะพยัญชนะ
เว้นไว้แค่สระ โดยใช้สัญลักษณ์แทน ดังนี้

" a " ไหน้กเเรียนนอกเขนขวาขึ้น

" o " ไหน้กเเรียนนอกเขนซ้าย

" i " อีที่คางคา

" o " อีที่ปาก

" u " อีที่คูก

เช่นคำว่า "house" ผู้เเรียนจะออกเสียงสะกดคำ กังนี้

หูก (H) อีที่ปาก (o) อีที่คูก (u) หูก (s) นอกเขนซ้าย (e)

3. ผู้ใดทำผิดหรือสะกดผิด จะต้องนั่งลง ที่เหลือแข่งขันกันต่อไป ทำเช่นนี้ สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยนักเรียนที่เหลือเป็นผู้สังเกตและคอยจับผิด หิมใดเหลือคนมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนการสอน

บัตรภาพ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการถามและตอบขณะเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

แบบทดสอบตอนที่ 4

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- big
- small
- new
- old
- tall

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ประเภท adjective ขยายหน้าคำนามได้ เช่น

a tall man, a small car, a big bus, an old boat

เป็นต้น

3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary โดยบอกคำศัพท์ต่อไปนี้

- big
- small
- new
- old
- tall

pattern Practice โดยกรู๊ปประโยคคำถามคำตอบ การใช้คำศัพท์ประเภท

adjective ซึ่งทำหน้าที่ขยายคำนาม ดังนี้

What's this ?

What's that ?

It's a

He's a

She's a

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละคนนำคำศัพท์ที่เรียนไปอ่าน แล้วจะเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยครูให้รูปภาพหรือของจริง

T : What's this ?

S : It's a pen.

T : What's this ?

S : He's a man.

2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยใช้คำศัพท์ใหม่ประกอบหน้าคำถาม เช่น ครูหยิบหนังสือขึ้นมาแล้วถามนักเรียนว่าอะไร นักเรียนตอบว่าหนังสือ จากนั้นครูใช้คำศัพท์ big, small เปรียบเทียบกับหนังสือ 2 เล่ม

T : What's this ?

S : It's a book

T : It's big. It's a big book.

It's small. It's a small book.

3. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ทีละคำ พร้อมกับฝึกการใช้คำศัพท์ที่เป็นคำถามที่เรียนมา

4. ครูให้นักเรียนพูดบอกกรรมการใช้คำศัพท์ใหม่จากรูปภาพหรือของจริงทีละคำ โดยครูสาธิตคำถามก่อนเพื่อเป็นแนวทางในการฝึกพูด ตัวอย่างเช่น

S₁ : What's this ?

S₂ : It's a house.

S₁ : Is it old ?

S₂ : No, it isn't

S₁ : Is it new ?

S₂ : Yes, it is. It's a new house.
etc.

5. ครูสุ่มคำศัพท์และการใช้คำศัพท์อีกครั้งหนึ่ง จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกมฝึกทักษะคำศัพท์

เบ๊อิงโก (Bingo)

วิธีเล่น

1. ครูบอกให้นักเรียนถึงกติกาในการเล่นว่า คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นจะเป็นคำศัพท์ที่เรียนมาทั้งหมด 20 คำ ครูอาจทบทวนปากเปล่าก่อนก็ได้
2. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
3. ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว ใส่ลงในตารางรอยละ 1 คำ ให้เต็มทุกช่อง ให้ทำอย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยครูกำหนดเวลาให้ทำ 10 นาที ก่อนลงมือทำครูต้องย้ำให้นักเรียนทุกคนเข้าใจว่า คำต่าง ๆ ที่นำมาใช้ต้องสะกดตัวให้ถูกต้องด้วย
4. พอหมดเวลา ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของครูเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ของตัวเองก็ขีดเครื่องหมาย X คำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีดเครื่องหมาย X ได้ครบแถว ไม่ว่าจะ เป็นจากบนลงล่าง จากซ้ายไปขวาหรือทะแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง "เบ๊อิงโก"
5. จากนั้นนำกระดาษมาใ้ครู ครูจะตรวจสอบว่าเป็นคำที่เรียกหรือไม่ และสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนคนนั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มเล่นใหม่ได้
6. ตารางคำศัพท์จะมีรูปร่างดังต่อไปนี้

car	small	man	teacher
girl	river	new	tall
old	woman	bus	taxi
big	road	house	boat

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ของจริง
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นเกมทึ่งโก

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการพูดโต้ตอบขณะเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

แผนการสอนตอนที่ 5

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- short

- long

- wide

- fat

- thin

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์เหล่านี้ประกอบขนาด้านได้ เช่น a fat woman, a long road, a wide river, a thin man, a short pencil

3. นักเรียนสามารถบอกคำตรงข้ามของคำศัพท์ได้ ; fat - thin, short - long, wide - narrow, new - old.

4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ไก่ดคำต่อไปนี้

- short

- long

- wide

- fat

- thin

Pattern Practice ไก่ดกรุปคำถามคำถาม Wh - question, Yes - No question การใช้ Pronoun . It, He, She

What's this ?

It's a

He's a

She's a

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูทบทวนคำศัพท์เก่าที่เคยเรียนมาแล้ว
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าว โดยใช้ภาพหรือของจริงประกอบ

T : What's this ?

S : It's a pencil.

T : How is it ? It's long. It's a long pencil.

ครูนำภาพดินสอสั้นมาเปรียบเทียบกับ ให้เห็นความแตกต่างของความหมายชัดเจนขึ้น

T : Is this a pencil ?

S : Yes, it is.

T : How is it ? It's short. It's a short pencil

3. ครูซักถามเกี่ยวกับภาพทั้งสองอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นสอนคำศัพท์โดยใช้รูปภาพหรือของจริงเช่นเดียวกัน ให้นักเรียนฝึกพูดถามตอบพร้อมกันและทีละคน

4. ครูนำภาพหรือของจริงทั้งหมดวางบนโต๊ะ แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มและคู่ๆ โดยให้นักเรียนกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ถือของหรือรูปภาพขึ้นหน้าชั้น พยายามอย่าให้ผู้อื่นเห็นของของตน ให้นักเรียนที่หนึ่งอยู่เป็นคู่ตามหรือทายของที่อยู่ในมือเพื่อน ถ้าตรงกับคู่ใดให้เพื่อนออกมาขึ้นนอกแถวพร้อมกับผู้ถือรูปภาพให้เพื่อนที่หนึ่งดู แล้วพูดประโยคตามของที่ตนถืออยู่

S₁ : He's a fat man.

S₂ : แสดงภาพผู้ชายอ้วน แล้วพูดว่า He's a fat man

ครูถามนักเรียนว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกฝึกพูดพร้อมกัน ถ้าผิดครูชี้แจงแก้ไข

5. ให้นักเรียนฝึกฟังและตอบคำถามครู จาก Drill หน้า 33

6. กรุณหวนคำศัพท์ในข้อครึ่งหนึ่ง จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกม ดังนี้

เกมสร้างคำจากอักษรที่กำหนดให้

วิธีเล่น

1. กรุณแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน พร้อมกับแจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคิดและสร้างคำจากอักษรที่ถูกกำหนดให้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด และกำหนดว่าควรจะเป็นคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
3. เมื่อหมดเวลาแล้ว ครูตรวจดู กลุ่มที่คิดคำได้มากที่สุดและสะกดถูกต้องควรเป็นผู้ชนะ ตัวอย่างเช่น ครูเขียนอักษร A B O D T E M L R S ลงบนกระดาษพร้อมกับกำหนดเวลา จากตัวอักษรข้างบนนี้ อาจจะได้คำที่มีความหมายได้ เช่น AT BOAT OLD TO SKALL TALL STORE BAT BAR BAD BAT OAD BAD FOR RED TREE เป็นต้น

สื่อการเรียนรู้ตอน

1. รูปภาพ
2. ขดจิ้ง

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการถามและการตอบขณะเรียน
3. วัดจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน
4. วัดจากการเล่นเกม

.....

แผนการสอนฉบับที่ 6

วิชา ค 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำต่อไปนี้ได้

- telegram
- pen - friend
- letter box
- telephone box
- stamp

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์เหล่านี้กับ question word : What กับ Who ได้

3. นักเรียนเขียนโทรเลขภาษาอังกฤษเป็นข้อความที่สมบูรณ์ได้

4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำต่อไปนี้

- telegram
- pen - friend
- telephone box
- letter box
- stamp

Pattern Practice ได้แก่รูปแบบถามโดยการใช่ What และ Who เช่น

What's this ?

It's a telegram

Who is it from ?

It's from a pen - friend

รูปถ่ายและข้อความสมมุติที่ใช้ฝึกเขียนโทรเลข

Coming Bangkok

Fri Sept. 14

Thai Flight

124 0830

Tony.

I am coming to Bangkok on Friday, September 14 on Thai International Flight Number 124 at 8 : 30 in the morning.

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว โดยใช้รูปภาพหรือของจริง ก่อนเสนอคำศัพท์ใหม่
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าว โดยใช้คำถาม "What" และคำตอบ It's ...

T : What's this ?

S : It's a stamp.

ครูให้นักเรียนดูสแตมป์หลาย ๆ ชนิด ทั้งของไทยและของต่างประเทศ จากนั้นโยงคำศัพท์เข้าสู่ letter box.

3. ครูนำโทรเลขให้นักเรียนดู เพื่อเสนอคำศัพท์ "telegram" และ "pen - friend" โดยการใช้นับแบบฝึกในรูปของ "What" และ "Who"

4. ครูให้นักเรียนศึกษาข้อความย่อในโทรเลข และข้อความสมมุติจากโทรเลขจากหนังสือหน้า 37

5. ครูให้นักเรียนจับคู่กันสร้างข้อความในโทรเลขและข้อความที่สมมุติ โดยศึกษาจาวลตัวอย่าง

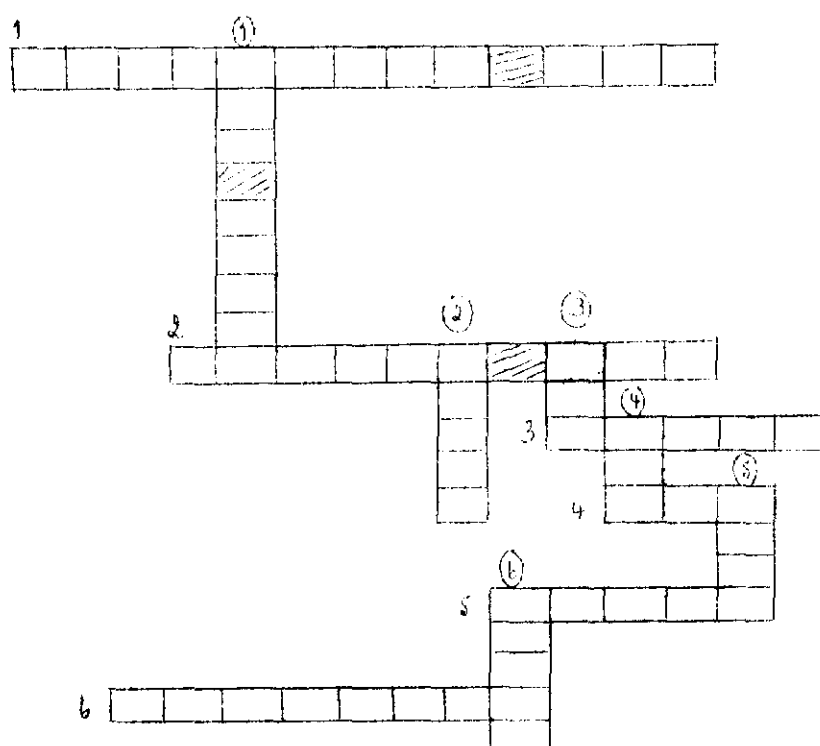
6. เมื่อนักเรียนแต่ละคู่สร้างเสร็จแล้ว ครูให้ออกมาพูดและแสดงข้อความที่ตนสร้างขึ้นโดยใช้กระสวนประโยคในการฝึกจากหนังสือ

7. กรูปรูปคำศัพท์ที่เรียนมา แล้วให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้

เกมปริศนาอักษรไขว้

วิธีเล่น

1. กรูปร่วมนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน แจกกระดาษตารางปริศนาอักษรไขว้พร้อมกับคำปริศนา กลุ่มละ 1 ชุด
2. ให้นักเรียนช่วยกันอ่านปริศนาแล้วคิดว่าคำศัพท์ใดลงในตารางช่องละ 1 ตัวอักษร ความปริศนาแนวนอนและแนวตั้งที่กำหนดไว้ ซึ่งมีตัวเลขกำกับอยู่
3. ตารางและปริศนาอักษรไขว้ มีดังนี้



1 ตามขวาง (แนวนอน)

① แนวตั้ง

เกมปริศนาอักษรไขว้

Across (อ่านตามขวาง)

1. He goes to the to phone his friend.
2. We put a letter in it for sending.
3. The ant is a animal.
4. It is the opposite word of "old" .
5. There are many things in it. We go there to buy something.
6. It is the short message.

Down (อ่านลง)

1. I write a letter to my friend in America. She is my
2. We can catch fish in it.
3. It is bigger than a car.
4. Paul is not a woman. He is a
5. It is the opposite word of "narrow".
6. We put it on the envelope.

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ของจริง
2. รูปภาพ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมขณะเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

แบบฝึกหัดตอนที่ 7

วิชา ง 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำต่อไปนี้ได้
 - a bicycle
 - a wheel
 - a frame
 - a pedal
 - a handlebar (chain, seat)
2. นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของรถจักรยานเป็นภาษาอังกฤษได้
3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary

โดยคำต่อไปนี้

- a bicycle
- a wheel
- a frame
- a pedal
- a handlebar (chain, seat)

Pattern Practice

โดยกรูประโยคคำถาม คำตอบ ดังนี้

What is this in English ?

It's a

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. กรูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
2. กรูเสนอคำศัพท์ใหม่โดยใช้รูปภาพจักรยาน พร้อมส่วนประกอบ ติดบนกระดานคำ

3. ครูเป็นผู้นำศัพท์และคำในกระดานดำให้นักเรียนสังเกตการสะกดของคำ
4. ครูฝึกอ่านออกเสียงให้นักเรียนเก็บตัวอักษรจาก และส่วนประกอบของพยัญชนะ โดยการถามการเรียงชื่อส่วนประกอบนั้นเป็นภาษาอังกฤษ

What's this in English ?

It's a

5. เมื่อนักเรียนเข้าใจดีแล้ว ครูให้นักเรียนทุกคนวาดส่วนต่าง ๆ ของจักรยานทั้งหมดบนกระดานซึ่ง ตัดออกเป็นส่วน ๆ จากนั้นนำส่วนประกอบเหล่านั้นมาประกอบเข้าเป็นรูปจักรยานในกระดานซึ่งอีกครั้งหนึ่ง ส่งครู (ดูงานตัวอย่างหน้า 38)

6. ครูนำผลงานของนักเรียนมาตรวจสอบดู แล้วพบพจนานุกรมคำศัพท์อีกครั้งหนึ่ง จากผลงานของนักเรียน

7. หลังจากสรุปคำศัพท์แล้ว ครูให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำภาพและบัตรคำมาให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายจะได้รูปภาพ ให้ต่างคนต่างเปิดของตนไว้
3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่าย จับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อรู้ได้พบกันแล้ว ให้นั่งลง เพื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและรูปภาพว่าถูกต้องหรือไม่
5. ครูสรุปคำศัพท์กับรูปภาพอีกครั้งหนึ่ง

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพจักรยานและส่วนประกอบ

2. รูปภาพต่าง ๆ
3. บัตรคำ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการสร้างรถจักรยานจากส่วนประกอบที่คาดไว้
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

แผนการสอนที่ 6

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- a bank
- a station (the bus station, the railroad station)
- a park
- a street
- a train

2. นักเรียนสามารถดูแผนที่และพูดได้คล่องขึ้นเมื่อถามถึงสิ่งเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ
ในแผนที่ได้ เช่น bank, station, part, street, houses เป็นต้น

3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary คำศัพท์ต่อไปนี้

- a bank
- a station
- a park
- a street
- a train

Pattern Practice โดยให้นักเรียนที่แสดงสถานที่ต่าง ๆ และถามว่าคืออะไร

ดังนี้

What's that ?

It's a

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาในช่วงที่ผ่านมา
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าว โดยใช้รูปภาพ โดยการออกเสียงให้นักเรียนฟัง นักเรียนออกเสียงตาม ครูเขียนคำลงในกระดาน
3. ครูถามความหมายของคำศัพท์ หลังจากครูเสนอคำศัพท์แต่ละคำแล้ว ค่อยจากนั้น ครูอธิบายและให้ความหมายเพิ่มเติม เช่น bank, banker, bus station, railroad station
4. ครูนำภาพคำศัพท์ต่าง ๆ ขึ้นติดบนกระดานคำ ทำเป็นแผนที่แสดงสถานที่ต่าง ๆ ครูใช้รูปภาพของแต่ละภาพ ถามคำถาม ให้นักเรียนตอบ โดยใช้กระสวนประโยคดังนี้

T : What's this ?

S : It's a
5. ครูสมมุติว่านักเรียนยังอยู่ในรถนำเที่ยวผ่านสถานที่และสถานที่ต่าง ๆ ในแผนที่ ให้นักเรียนถามเพื่อนข้าง ๆ เกี่ยวกับสถานที่นั้น ๆ ดังต่อไปนี้

S₁ : What's that ?

S₂ : It's a
6. ครูสรุป ค่อยจากนั้นให้นักเรียนเล่นเกม

เกม What is missing ?

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม
2. ครูนำภาพหรือของจริงจากคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว ประมาณ 10 อย่าง ให้นักเรียนดู นักเรียนดูแล้วพยายามจำและเรียกชื่อคำศัพท์เหล่านั้นให้ถูกต้อง
3. ครูให้นักเรียนคนหนึ่งบ่งบอกสิ่ง เป็นนักสืบสลับกันไป โดยให้นักสืบออกไปนอกห้อง

4. กรุณานำภาพหรือสิ่งของ 1 อย่าง ออกไปซ่อนไว้ เริ่มให้นักเรียนที่เป็นนักสืบกลับ
เขาหลง กรุณาคำถาม "What is Missing?"

5. นักสืบเดาว่าคำศัพท์ที่หายไปนั้นเป็นคำอะไร ถ้านักสืบเดาถูก ให้นักเรียน
ทั้งชั้นตอบว่า "Yes, it's the" ถ้าเดาผิด ให้นักเรียนตอบว่า "No,
it isn't the"

6. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมจะมีโอกาสเดาเพียง 3 ครั้งเท่านั้น นักสืบ
ทีมใดเดาถูก จะได้คะแนน ถ้าเดาผิดครบ 3 ครั้ง ต้องกลับไปนั่งลง ให้นักเรียน
นักสืบทีมอื่นต่อไป ทีมใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนรู้และการสอน

1. รูปภาพ
2. แผนที่

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

แบบการสอนภาษาที่ ๑

วิชา อ ๐๑๑

เวลา ๕๐ นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกได้สิ่งและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้
 - a policeman
 - a mouse
 - a bird
 - a ring
 - a fan
2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์กับสรรพนามที่แสดงความเป็นเจ้าของได้ เช่น my, your, her, his และประโยคคำถาม "Whose?"
3. นักเรียนสามารถรู้คุณและแสดงคามขอสันนิษฐานที่กำหนดให้ได้
4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary โดยกล่าวต่อไปนี้

- a policeman
- a mouse
- a bird
- a ring
- a fan

Pattern Practice

1. What's this ?

It's a

2. This is my

This is your

his

her

3. Show me your

Here it is.

Thank you.

4. Whose is this ?

It's my

your

his

her

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูทบทวนคำศัพท์เก่าที่นักเรียนเคยจำได้
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะคำโดยใช้รูปภาพหรือของจริงให้นักเรียนทั้งครูออกเสียงและออกเสียงตามครู เขียนคำลงในกระดานให้นักเรียนดู
3. ครูและนักเรียนช่วยกันให้ความหมายของศัพท์ และช่วยกันยกตัวอย่างประโยคการใช้คำศัพท์
4. ครูฝึกให้นักเรียนใช้ศัพท์กับสรรพนามแสดงความเป็นเจ้าของ โดยครูหยิบหนังสือของครูขึ้นแล้วถามนักเรียน

T. What's this ?

S. It's a book.

T. I have a book. This is my book.

จากนั้นครูเปลี่ยนสิ่งของใหม่ อีกคำ ๆ หนึ่งให้นักเรียนเข้าใจ แล้วให้นักเรียนหยิบเอาคนละ 1 อย่าง ใช้พูดประโยคแสดงความเป็นเจ้าของ "I have a
This is my"

5. กรูท่อนของของครูแสดงความเป็นเจ้าของ โดยใช้ "my" ม้วนอื่นของ
ของนักเรียน ม้วนอื่นนักเรียนตอบว่า

This is my pen. That is your pen.

6. กรูท่อนแสดงความเป็นเจ้าของ "his, her" โดยการสร้างสถานการณ์
ขึ้นภายในห้องเรียน จนนักเรียนสามารถเข้าใจและพูดได้ถูกต้อง

7. กรูท่อนคำชี้แนะใช้กับคำแสดงความเป็นเจ้าของ ตามคำถามที่ออกแบบแสดง
ความเป็นเจ้าของ

T : Whose is this ?

S : It's my.....

your

her

his.....

8. ให้นักเรียนนำกรูท่อนและพาดำถามสิ่ง โดยใช้กระสวนประโยค ดังนี้

T : Show me your

S : Here it is.

T : Thank you.

ให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนข้างเคียงแล้วสลับกันพูด

9. กรูสรุปคำศัพท์ทั้งหมด แล้วให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะคำศัพท์

INM Twenty Questions

วิธีเล่น

1. การเล่นเกมนี้เป็นการทายปัญหา โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ฝ่ายหนึ่ง
เป็นฝ่ายตั้งปัญหา อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายตั้งคำถาม

2. ฝ่ายที่ตั้งปัญหา ต้องบอกาคำที่ติดลิ้นนั้นเป็น หนึ่ง สอง สาม หรือสี่ของ

3. ฝ่ายผู้ตั้งคำถาม ต้องถามคำถามแบบ Yes - No question หรือ or - question เมื่อนักเรียนถามคำถามไปโดยสมบูรณ์แล้ว นักเรียนคนอื่นอาจจะตอบโดยความเป็นอิสระ ถ้าเขาเจอถูกเขาก็ชนะ โทละบนไป และฝ่ายนี้จะเป็นผู้ตั้งปัญหา ในฝ่ายตรงข้ามเป็นฝ่ายถาม ถ้าไม่มีใครเจอถูกภายใน 20 คำถาม หรือภายในเวลาที่กำหนดให้ ฝ่ายตั้งปัญหาจะเป็นฝ่ายชนะไป และสามารถตั้งปัญหาหายต่อไป

4. ในการเล่นเกมนี้ ครูต้องกำหนดสิ่งที่เขาว่าต้องเป็นคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว โดยครูนำสลากคำศัพท์ให้ทีมละ 5 คำ เพื่อกำหนดวงศัพท์ในฉบับอื่น สมมุติว่านักเรียนทีม A เป็นฝ่ายเลือกคำศัพท์ จะหยิบสลากคำศัพท์ขึ้นมา เช่น โดคำศัพท์ a bird ดำเนินการเล่นเกม ดังนี้

- น.ร.ทีม A It's an animal.
 น.ร.ทีม B Is it big ?
 น.ร.ทีม A No, it isn't big.
 น.ร.ทีม B Is it small ?
 น.ร.ทีม A Yes, it is small
 น.ร.ทีม B Does it have two legs or four legs ?
 น.ร.ทีม A It has two legs.
 น.ร.ทีม B Is it beautiful or ugly ?
 น.ร.ทีม A It's beautiful
 น.ร.ทีม B Does it fly in the sky ?
 น.ร.ทีม A Yes, it flies in the sky
 น.ร.ทีม B Is it a bird ?
 น.ร.ทีม A Yes, it is a bird.

ตามตัวอย่างนี้ นักเรียนทีม B เป็นฝ่ายชนะ โทละบน และเป็นผู้ตั้งปัญหาบ้าง โดยการจับสลาก นักเรียนทีม A เป็นฝ่ายถาม สลับกันไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลา ครรดีที่เด็กไม่สามารถตั้งคำถามได้ ครูอาจจะช่วยเด็กตั้งคำถามในตามที่เขาต้องการถามได้

สื่อการเรียนการสอน

1. ทองจริง
2. รูปถ่าย
3. สลากดำดื้อ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการทำกิจกรรมในขณะเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

แบบการสอบทบทวนที่ 10

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- a bedroom
- a bathroom
- a living room
- a dining room
- a kitchen

2. นักเรียนเลือกประโยคที่เหมาะสมใส่ลงใต้ตรงกับคำศัพท์ได้ เช่น

A bedroom

I go to sleep

It is a room for sleeping

There is a bed in it

3. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary โฉมคำต่อไปนี้

- a bedroom
- a bathroom
- a living room
- a dining room
- a kitchen

Pattern Practice โฉม :

What is this room ?

It's a

๒
ข้อความประกอบรูปภาพ

This is a house. This house has six rooms : two bedrooms, a kitchen, a bathroom, a living room and a dining room

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูมอบหมายคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วโดยใช้รูปภาพ
2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่แต่ละคำ โดยใช้รูปภาพช่วย ครูออกเสียงให้นักเรียนออกเสียงตาม แล้วเขียนคำศัพท์แต่ละคำบนกระดานคำ พร้อมกับใช้รูปภาพของ
3. ครูให้นักเรียนอ่านข้อความประกอบรูปภาพในหนังสือหน้า 48 ครูอธิบายและซักถามเกี่ยวกับภาพของแต่ละภาพ ผู้ดูอยู่ห้องต่าง ๆ ภายในบ้านของนักเรียน
4. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจดีขึ้น ครูนำภาพของต่าง ๆ ที่บนกระดาน แล้วให้นักเรียนออกมาเลือกประโยคที่เหมาะสมและถูกต้องกับภาพ เช่น

รูปภาพ a bedroom

It is a room for sleeping

We go to sleep in that room

There is a bed in it.

Perhaps there are two or three rooms in the house.

รูปภาพ a bathroom

It is a room for cleaning ourselves

We take a bath and wash our faces in that room

There is a shower in it

รูปภาพ a living room

It is a room for getting rest.

Everyone sits and talks together

รูปภาพ a dining room

It is a room for having meals.

When we are hungry we go to this room

We have breakfast in the morning

We have lunch at noon.

We have dinner in the evening.

There are a table and chairs

รูปภาพ a kitchen

It is a room for cooking

Our mothers prepares food in that room.

etc.

5. ครูสรุปคำศัพท์จากรูปภาพและประโยคเขียนกระดานดำ จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกมทายปริศนา เพื่อฝึกทักษะ

เกมทายปริศนา "What am I ?"

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม ให้ทั้ง 2 ทีมหันหน้าเข้าหากัน ทีมหนึ่งเป็นผู้ทายปริศนา อีกทีมหนึ่งเป็นผู้ทายปริศนา สลับกันไป
2. ครูนำกล่องปริศนาวางลงข้างหน้าทีม ทีมละ 1 กล่อง (ปริศนานี้ครูเป็นผู้เขียนขึ้นเอง ถ้ามีเวลาอาจให้นักเรียนช่วยกันสร้างปริศนาเพิ่มเติมได้) ให้แต่ละทีมส่งตัวแทนอ่านปริศนาคนละ 1 ปริศนา
3. เมื่อตัวแทนของทีมใดเป็นผู้อ่านปริศนา ผู้เล่นอีกทีมหนึ่งจึงประโยคปริศนานั้น แล้วช่วยกันทายปริศนานั้น นักเรียนที่คิดได้หรือขึ้นและตอบปริศนานั้น ครูจะถามว่าถูกหรือไม่ ถ้าถูกทีมที่ตอบได้คะแนน ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

4. ตัวอย่างเกมทายปริศนาได้แก่

ปริศนา 1 I live in a hole. I am a dirty animal
Everyone does not like me. What am I ?

คำตอบ I am a mouse

ปริศนา 2 I am in the house. I have a stove and many things
for cooking. What am I ?

I am a kitchen

ปริศนา 3 I am a little animal I have many colours
I have two legs. I live in the cage.

คำตอบ I am a bird

ปริศนา 4 I am a person. Most of the thieves are afraid of me
I am a man. Who am I ?

คำตอบ I am a policeman

etc

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. รูปภาพนาน
2. รูปภาพห้องต่าง ๆ
3. บัตรประโยค
4. บัตรปริศนา

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการทำกิจกรรมในขณะเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

แผนการสอนตอนที่ 11

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- a clock
- a sofa
- a pan
- a plate
- a towel

2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์กับรูปประโยคคำถามคำตอบ "What" และ Yes - No question ได้

3. นักเรียนแยกสิ่งของประเภทต่าง ๆ บรรจุลงในห้องต่าง ๆ ได้

4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำต่อไปนี้

- a clock
- a sofa
- a pan
- a plate
- a towel

Pattern Practice ได้แก่รูปประโยคคำถามคำตอบ Wh - question

กับ Yes - No question ดังนี้

1. What's this ?

It's a

2. Is it a ?

Yes, it is.

No, it isn't.

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูทวนถามคำศัพท์ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว เกี่ยวกับห้องต่าง ๆ ภายในบ้าน โดยใช้รูปภาพ

2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะกล่าวโดยใช้รูปภาพให้นักเรียนฝึกถาม - ตอบ โดยใช้กระสวนประโยค ดังนี้

T : What's this ?

S : It's a clock.

T : Is this a bedroom ?

S : No, it isn't

T : Is this a clock ?

S : Yes, it is

3. ครูให้นักเรียนออกมาหยิบภาพให้เพื่อนดู และพูดโต้ตอบตามกระสวนประโยคที่กำหนดให้ ฝึกพร้อมกันทั้งชั้นจากนั้นฝึกทีละคู่

4. ครูเขียนรูปห้องต่าง ๆ บนกระดานดำ ให้นักเรียนออกมาเลือกรูปภาพ คำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว บรรจุลงในห้องใหญ่ถูกต้องและเหมาะสม เช่น

รูปภาพ a bedroom

- a clock

- a fan

- a bed

5. ครูสรุปคำศัพท์บนกระดานดำ แล้วให้นักเรียนเล่นเกมจำลองตลาด

เกมจำลองตลาด (Going to the Market)

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 10 คน ที่เหลือเป็นกรรมการคอยจับผิด
2. ให้ผู้เล่นคนที่ 1 ของทีม 1 พูดประโยค "I go to the market and I buy" โดยหาคำศัพท์ที่เป็นชื่อสิ่งของที่หาซื้อได้จากที่เรียนมาแล้วใส่ลงในช่องว่างท้ายประโยค อาจพูดว่า " a mango"
3. ผู้เล่นคนที่ 1 ของทีม 2 หาชื่อสิ่งของมาต่อท้ายประโยคของผู้เล่นคนที่ 1 ของทีม 1 และต้องพูดประโยคของผู้เล่นคนที่ 1 ก่อน จึงต่อชื่อสิ่งของของคนใด เช่น อาจพูดว่า "I go to the market and I buy a mango and a fan".
4. ผู้เล่นทั้ง 2 ทีมจะพูดสลับกันไปเรื่อย ๆ และทุกครั้งจะต้องพูดประโยคของผู้เล่นก่อน ๆ ให้ได้ครบถ้วนและถูกต้อง ผู้ใดจำไม่ได้ พูดได้ไม่หมดจัดเป็นแพ้ ต้องออกจากการเล่น ทีมใดเหลือคนมากเป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ
2. บัตรคำ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมขณะเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

แผนการสอนคาบที่ 12

วิชา อ 011

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ต่อไปนี้ได้

- a radio
- a television
- a pot
- a stove
- a lamp

2. นักเรียนสามารถเลือกบัตรคำหรือรูปภาพให้ตรงกันได้

3. นักเรียนสามารถแยกสิ่งของต่าง ๆ จัดเป็นหมวดหมู่ แล้วนำมาสัมพันธ์กับ
ห้องต่าง ๆ ได้

4. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ดังกล่าวได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary

ได้แก่คำต่อไปนี้

- a radio
- a television
- a pot
- a stove
- a lamp

Pattern Practice

ได้แก่รูปแบบประโยคคำถามคำตอบ Wh - question

กับ Yes - No question

ดังนี้

1. What's this ?

It's a

2. Is it a ?

Yes, it is.

No, it is a

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูพยทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วจากชั่วโมงที่แล้ว โดยใช้รูปภาพ
2. หลังจากพยทวนศัพท์เก่าแล้ว ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่จะทำ โดยใช้รูปภาพและบัตรคำ ค่อยจากนั้นฝึกตอบคำถามตามกระสวนประโยคดังนี้

T : What's this ?

S : It's a radio .

T : Is this a television ?

S : No, it's a radio .

3. เพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน ครูใช้รูปภาพหรือบัตรคำบนกระดานคำให้นักเรียนออกมาหยิบรูปภาพหรือบัตรคำ ใส่ลงในกล่องแต่ละคำ

4. ครูนำเอาภาพต่าง ๆ มาวางรวมกันไว้ ให้นักเรียนออกมาเลือกภาพตัดเข้าเป็นหมวดหมู่ติดบนกระดานคำ ครูพยทวนคำศัพท์จากภาพอีกครั้งหนึ่ง ค่อยจากนั้นให้นักเรียนพิจารณาว่าของหมวดใดควรจะอยู่ในห้องใด นำภาพห้องติดให้ตรงกับภาพสิ่งของแต่ละหมวด ตัวอย่างเช่น

a pan, a plate, a stove, a pot

a kitchen

5. ครูสรุปและพยทวนเกี่ยวกับคำศัพท์ทั้งหมด จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะคำศัพท์

เกมลูกโซ่ (Word Chain)

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม จับสลากว่าทีมใดจะเป็นผู้พูดคำศัพท์ก่อน

2. ให้นักเรียนคนหนึ่งพูดคำศัพท์มา 1 คำ พยายามนำเอาคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วมาใช้ให้มากที่สุด นักเรียนคนอื่นเมื่อพูดคำศัพท์แล้ว ต้องสะกดคำด้วย เช่น

คนที่ 1 Teacher T - e - a - c - h - e - r

3. นักเรียนคนที่ 1 ของทีมอีกทีมหนึ่ง ต้องหาคำศัพท์ที่คนอื่นควมพยัญชนะตัวสุดท้ายของคำศัพท์คำแรก และออกเสียงใหญ่กลดลงด้วย

4. ทำเช่นนี้ สลับกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบทุกคนหรือหมดเวลา ผู้ใดออกเสียงผิดหรือสะกดผิดต้องออกจากการแข่งขัน ทีมใดเหลือคนมากเป็นผู้ชนะ

5. คำศัพท์ที่ได้จะเกี่ยวโยงกันไปเหมือนสายโซ่ ดังนี้

Teacher → read → dining room → mouse → eat → thin → ...

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ
2. บัตรคำ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

.....

ภาคผนวก ก.

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ข้อทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 ข้อ 50 คะแนน เวลา 50 นาที

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวจาก a, b, c, หรือ d
 แล้วกาเครื่องหมาย X ลงบนตัวอักษรที่ต้องการในกระดาษคำตอบ

1.



a) a fat man

c) a short man

b) a tall man

d) a thin man

2.



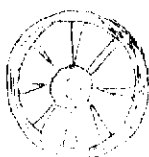
a) a new hat

c) a small hat

b) a big hat

d) an old hat

3.



a) a frame

c) a pedal

b) a wheel

d) a handlebar

4.



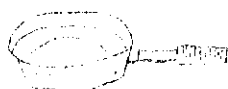
a) a plate

c) a bowl

b) a cup

d) a pan

5.



a) a pot

c) a plate

b) a pan

d) a cup

6.



a) a wheel

c) a clock

b) a fan

d) a ring

7.



a) a chain

c) a pedal

b) a wheel

d) a frame

8.



a) a sofa

c) a lamp

b) a television

d) a stove

9.



a) a water jar

c) a pot

b) a pan

d) a bowl

10.



a) a fan

c) a towel

b) a radio

d) a lamp

11. This is my grandmother.

a) boy

c) man

b) girl

d) woman

12. A person who teaches students is a
- | | |
|------------|--------------|
| a) teacher | c) farmer |
| b) doctor | d) policeman |
13. A policeman works at the
- | | |
|-----------|---------------------|
| a) school | c) railroad station |
| b) bank | d) police station |
14. We put a letter into the
- | | |
|------------------|-------------|
| a) letter box | c) stamp |
| b) telephone box | d) telegram |
15. Noree writes a letter to Susan - American girl. Susan is her
- | | |
|-----------|-----------------|
| a) friend | c) pen - friend |
| b) sister | d) mother |
16. A ring is
- | | |
|----------|-----------|
| a) round | c) wide |
| b) long | d) square |
17. Lop is 170 centimeters. He is a boy.
- | | |
|--------|----------|
| a) big | c) tall |
| b) fat | d) short |
18. The Chao Praya River is very
- | | |
|----------|----------|
| a) short | c) small |
| b) wide | d) new |
19. Susan weighs 90 kilos. She is
- | | |
|-----------|----------|
| a) fat | c) young |
| b) strong | d) tall |

20. Bangkok is a city.

- | | |
|----------|----------|
| a) big | c) new |
| b) small | d) quiet |

21. She is tall but she weighs only 30 kilos. She is a girl.

- | | |
|----------|----------|
| a) fat | c) thin |
| b) short | d) small |

22. Paul is sixty years old. He is

- | | |
|----------|-----------|
| a) young | c) tall |
| b) old | d) strong |

23. A mouse runs quickly because it is

- | | |
|----------|----------|
| a) big | c) large |
| b) small | d) weak |

24. The car is small but the is big

- | | |
|--------|------------|
| a) van | c) taxi |
| b) bus | d) bicycle |

25. The street is narrow but the road is

- | | |
|----------|---------|
| a) short | c) old |
| b) new | d) wide |

26. Jim's fence is old but Sam's fence is

- | | |
|----------|--------|
| a) big | c) fat |
| b) short | d) new |

27. My father is fat but your father is

- | | |
|---------|-----------|
| a) wide | c) long |
| b) thin | d) strong |

28. Anong is 140 centimeters but Somsak is 180 centimeters. He is
 - a) weak
 - b) tall
 - c) wide
 - d) old
29. The is stronger than the woman.
 - a) man
 - b) boy
 - c) girl
 - d) baby
30. like to play football.
 - a) Babies
 - b) Boys
 - c) Girls
 - d) Women
31. The can fly in the sky.
 - a) bird
 - b) hen
 - c) mouse
 - d) duck
32. If you go to Chiangmai by train, you will go to the
 - a) post office
 - b) bank
 - c) railroad station
 - d) police station
33. Mr. Manat works at the bank. He is a
 - a) teacher
 - b) policeman
 - c) banker
 - d) doctor
34. Somsak goes to the bank because
 - a) he is sad
 - b) he wants to send a letter
 - c) he is sick
 - d) he wants to put some money in it
35. There are a lot of in the park.
 - a) houses
 - b) stores
 - c) animals
 - d) trees and flowers

36. A car has
- | | |
|---------------|------------|
| a) wheels | c) chains |
| b) handlebars | d) saddles |
37. A bicycle has two
- | | |
|-----------|-----------|
| a) chains | c) frames |
| b) seats | d) wheels |
38. We in the river.
- | | |
|---------|----------|
| a) hop | c) stand |
| b) swim | d) run |
39. The boat sails in the
- | | |
|-----------|------------|
| a) river | c) road |
| b) street | d) railway |
40. We use in the hot season.
- | | |
|-----------|---------------------|
| a) a fan | c) a book |
| b) a coat | d) a piece of paper |
41. A place where we go to sleep is a
- | | |
|-------------|----------------|
| a) bathroom | c) living room |
| b) bedroom | d) dining room |
42. A is a place where we clean ourselves.
- | | |
|----------------|-------------|
| a) living room | c) bathroom |
| b) kitchen | d) bedroom |
43. My mother prepares some food in the
- | | |
|----------------|----------------|
| a) dining room | c) living room |
| b) bathroom | d) kitchen |

44. Leela goes to the living room because
a) she wants to sleep. c) she wants to have lunch.
b) she wants to take a bath. d) she wants to watch television.
45. Nick goes to the dining room because he wants
a) to sleep c) to have dinner.
b) to prepare some food d) to wash his face
46. I buy a new stove. It is in the
a) kitchen c) bedroom
b) dining room d) livingroom
47. In my bedroom there is a
a) pan c) pot
b) television d) stove
48. There is a in the kitchen.
a) plate c) bed
b) television d) towel
49. We use a when we are in the bathroom.
a) lamp c) radio
b) towel d) stove
50. There is a in the livingroom.
a) plate c) sofa
b) bed d) pot
-

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์
 วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จากการสอน
 โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ

บทคัดย่อ

ของ

นันทพร ดชศิริพงศ์

เสนอคณะมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้า
 ปรากฏการศึกษาหาข้อคิด
 กันยายน ๒๕๒๖

การศึกษารังนี้จึงมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม และไม่มีเกมประกอบ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน ของโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่ง ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กลุ่มควบคุมเรียนจากการสอน โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 12 คาบ ในการทดลองมีการ ทดสอบก่อนเรียน และหลังการเรียน พร้อมทั้งทดสอบความคงทนภายหลังจากการสอนเมื่อ หึ่งช่วงไป 1 และ 2 สัปดาห์

นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมซึ่งปรากฏผล ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียนที่ เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชา ภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียน ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษหลังการสอนเมื่อหึ่งช่วงไป 1 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กับนักเรียน ที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษหลังการสอนเมื่อหึ่งช่วงไป 2 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

A COMPARATIVE STUDY OF MATTAYOM SUKSA 1 STUDENTS' ACHIEVEMENT
AND RETENTION IN LEARNING ENGLISH VOCABULARY ITEMS
THROUGH EXERCISES WITH AND WITHOUT GAMES

AN ABSTRACT

BY

NANTHA PORN KOTCHASIRIPONG

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirot University
September, 1983

The purpose of this study was attempted to compare Mattayom Suksa 1 Students' achievement and retention in learning English vocabulary items through exercises with and without games.

The subjects of this experiment were a sample of 60 students drawn randomly from Mattayom Suksa 1 students of Wichienklinsukon Uppatham School in Ayudhya. They were assigned into the experimental and control groups with 30 students in each. The experimental group learned through exercises with games while the control group learned through exercises without games. The total of 12 teaching periods were given to each group. The students in both groups were pretested and posttested. Retests in retention were administered one and two weeks later after the posttest.

The Analysis of Covariance was statistically used to analyse the data. The findings were as follows :

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