

การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเล่นเกม
และเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา
มิถุนายน 2559

การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเล่านิทาน
และเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา

มิถุนายน 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเล่นเกม
และเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา
มิถุนายน 2559

วาริสา เหมกิตติวัฒน์. (2559). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้
กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. สารนิพนธ์
กศ.ม. (ภาษาศาสตรศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์: รองศาสตราจารย์วรรณกานต์ ลิขิตรัตน์พร

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเล่านิทานและกิจกรรมเกม
คำศัพท์ที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และเพื่อศึกษาความพึง
พอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการฟังนิทานและการเล่นเกม กลุ่ม
ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จังหวัด
จันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวนนักเรียน 20 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple
Random Sampling) ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50
นาที และมีการทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้
ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์จำนวน 4 แผน
แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ แบบสอบถามความพึง
พอใจของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมเล่านิทานและกิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการ
วิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ T-Test จากการศึกษพบว่า
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์มี คะแนนเฉลี่ยหลังการ
ทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยหลังการสอบผ่านไป
แล้ว 2 สัปดาห์เป็นร้อยละ 75 ของจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ในการทดลอง ซึ่งใกล้เคียงกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้
นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์ในระดับมาก

A STUDY OF ENGLISH VOCABULARY RETENTION THROUGH THE USE OF STORY-
TELLING AND VOCABULARY GAMES WITH PRATHOMSUKSA THREE STUDENTS



Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in Educational Linguistics
at Srinakharinwirot University

June 2016

Warisa Hemkittiwat. (2016). *A Study of English Vocabulary Retention Through the Use of Story-telling and Vocabulary Games with Prathomsuksa Three Students*. Master's Project, M.Ed. (Educational Linguistics). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Associate Professor Wannakarn Likitrattanaorn.

The purposes of this research were to investigate the effects of using story-telling and vocabulary games on the retention in learning vocabulary and to study the students' attitudes towards those instructional activities. The study was conducted during the second semester of the 2015 academic year with Prathomsuksa 3 students at Streemandapitak School, Chanthaburi. The sample group was selected via the simple random sampling technique. The research was carried out for four weeks, two periods a week. There were eight class periods, fifty minutes each. The research procedure included a pretest and posttest. The research instruments used in this research were four lesson plans, a test on learning achievement and on retention of vocabulary, and a questionnaire asking the students' attitudes towards the instructional activities. The data were statistically analyzed by mean, standard deviation and t-test. It was revealed that the students taught by story-telling and vocabulary games activities gained higher posttest scores than the pretest scores with statistical significance at the .05 level. The students' vocabulary retention scores after the 2 weeks experiment was 75% of the number of words used in the experiment, in accordance with the hypothesis. The students were highly satisfied with the story-telling and vocabulary games activities.

สารนิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเล่านิทาน
และเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ของ

วาริสา เหมกิตติวัฒน์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปริญทร์ ชัยวิสุทธิทางกูร)

วันที่..... เดือน พ.ศ. 2559

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ที่ปรึกษา

..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ วรณกานต์ ลิขิตรัตน์พร)

(รองศาสตราจารย์ วรณกานต์ ลิขิตรัตน์พร)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา เรืองจรรยา)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญาณิสา บุญระชัยทวี)

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์เพราะได้รับความกรุณาอย่างดียิ่งจากอาจารย์ที่
ปรีกษาสารนิพนธ์ รองศาสตราจารย์วรรณกานต์ ลิขิตรัตน์พร ที่กรุณาให้คำปรึกษา ดูแลช่วยเหลือ
เสนอแนะตรวจสอบแก้ไข และให้ข้อคิดที่ดีจนกระทั่งสารนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึก
ซาบซึ้งในความกรุณาของท่าน และความขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา เรืองจรรยา และผู้ช่วยศาสตราจารย์
ญาณิสา นูระชัยทวี ที่กรุณาเป็นกรรมการสอบปากเปล่า รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์
เพื่อให้สารนิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณมา ณ
โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา เรืองจรรยา อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์
ลังกา นางศรีไพร ทองอ่อน และนางพรพิมล ศชรินทร์ ที่ได้เสียสละเวลาแก้ไขและตรวจสอบเครื่องมือ
ให้ปริญญานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในภาควิชาภาษาศาสตร์ ที่กรุณาประสิทธิ์ประสาท
วิชาความรู้ คำสั่งสอน ให้กับผู้วิจัยเป็นอย่างดีมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณซิสเตอร์ ดร.ลำยอง อุ่นอุ่น ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์
จันทบุรี คณะครูโรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จันทบุรี และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5
โรงเรียนโรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จันทบุรีทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองและเก็บรวบรวม
ข้อมูลงานวิจัย

ขอขอบคุณบิดา มารดา และญาติมิตรทุกท่านที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจจนผู้วิจัย
สำเร็จการศึกษาในครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ปริญญาโท สาขาภาษาศาสตร์การศึกษาทุกคนที่คอยช่วยเหลือและเป็น
กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา

คุณประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดาผู้ให้
กำเนิด และคณาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนประสิทธิ์ประสาทความรู้ทั้งปวงแก่ผู้วิจัย

วาริสา เหมกิตติวัฒน์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	2
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	2
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	2
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน.....	6
ความหมายของนิทาน.....	6
ความสำคัญของนิทาน.....	6
รูปแบบและหลักการเล่านิทาน.....	7
ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์.....	10
ความหมายของเกม.....	10
เกมฝึกภาษา.....	10
ความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน.....	11
หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา.....	12
ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเกมในการสอนภาษา.....	13
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	14
หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน.....	14
การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์.....	18
ความหมายของการเรียนรู้และความหมายของการจำ.....	19
ทฤษฎีความจำ.....	20
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ.....	21
ความคงทนและการวัดความคงทนในการเรียนรู้.....	22

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้นิทาน และเกมคำศัพท์.....	23
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	26
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	26
ประชากร.....	26
กลุ่มตัวอย่าง.....	26
ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	26
เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	26
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	26
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	27
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	30
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	37
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	37
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	37
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	38
อภิปรายผล.....	39
ข้อเสนอแนะ.....	42
บรรณานุกรม.....	43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก.....	50
ภาคผนวก ก.....	51
ภาคผนวก ข.....	88
ภาคผนวก ค.....	95
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	108



บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	เปรียบเทียบคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนการทดลอง กับหลังการทดลองของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเล่านิทาน และเกมคำศัพท์.....	33
2	ผลคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการทดลองกับผลคะแนน ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากสิ้นสุด การทดลองไปแล้ว 2 สัปดาห์.....	33
3	จำนวนนักเรียนและจำนวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จดจำได้และจดจำไม่ได้ หลังจากสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์.....	34
4	การแจกแจงคำศัพท์ที่จดจำได้ของนักเรียน.....	35
5	การแจกแจงคำศัพท์ที่จดจำไม่ได้ของนักเรียน.....	35
6	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกม ที่ใช้ประกอบการสอน.....	36
7	คะแนนผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน.....	96
8	คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นักเรียนจดจำได้และจดจำไม่ได้หลังจาก สิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์.....	97
9	คะแนนความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกมที่ใช้ประกอบการสอน.....	103
10	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลการสะกด และบอกความหมายคำศัพท์.....	104
11	ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจการจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลการสะกด และบอกความหมายคำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	106

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ.....	20
2 นิทานเรื่อง Smiley Shark ฉลามยิ้ม.....	39



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ ดังนั้นการศึกษาระดับพื้นฐาน จึงตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของภาษาอังกฤษ กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ซึ่งนักเรียนทุกคนต้องเรียนรู้ เพื่อให้มีความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้เข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี มีเจตคติที่ดี และใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ สามารถนำไปเชื่อมโยงกับการเรียนในสาระอื่น และเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น รวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก มีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 220-221) ในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น หากนักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์น้อยจะส่งผลให้นักเรียนมีปัญหาในการสื่อความหมายกับผู้อื่น ไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่ได้ฟังและสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษา มนุษย์ใช้ภาษาในการสื่อความรู้สึกและความต้องการ หากบุคคลใดบุคคลหนึ่งมีความรู้เรื่องคำศัพท์น้อยก็จะขาดประสิทธิภาพในการสื่อสารกับบุคคลอื่นทำให้เกิดปัญหาได้ โดยเฉพาะการขาดความรู้ในคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งในปัจจุบันถือว่าเป็นภาษาสากล พรรณณี โชติพงศ์ (2552: 1) กล่าวว่ากรณีที่นักเรียนจดจำคำศัพท์ที่เรียนมาไม่ได้ส่งผลให้เกิดปัญหาทำให้เมื่อถึงเวลาใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่างๆนักเรียนไม่สามารถนึกคำศัพท์นั้นๆได้ นอกจากนี้ นักเรียนบางคนแม้จะจดจำรูปของคำศัพท์ได้แต่ไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษเมื่ออ่านข้อความภาษาอังกฤษแล้วไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่อ่านได้ สำเนา ศรีประมงค์ (2547: 2) กล่าวว่านักเรียนจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้นทั้งที่มีการท่องศัพท์และทบทวนอยู่เสมอ และไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้อง อุทัย ภริมยรัตน์ (2541: 91) พบว่าอุปสรรคที่ทำให้นักศึกษาไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษแล้วไม่เข้าใจเรื่องราวเนื่องมาจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้ หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ทั้งประโยค กล่าวได้ว่าสาเหตุหนึ่งของปัญหาเกิดจากที่นักเรียนไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ แม้จะมีการสอนภาษาอังกฤษมาตั้งแต่ระดับประถมศึกษา

จากปัญหาดังกล่าวจะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนมากมีปัญหาในเรื่องของการจดจำคำศัพท์ ทำให้ผู้วิจัยตระหนักว่า ในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ได้เร็วและคงทน สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพควรเริ่มกับเด็กในระดับ

เริ่มต้นหรือในระดับประถมศึกษา เนื่องจากเด็กจะเรียนรู้ภาษาได้ดีในช่วงวัยเด็ก นอกจากนี้ครูควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเองและสนุกสนานควบคู่ไปกับวิชาการ มีสื่อการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจ นิทานและเกมเป็นสื่อการสอนภาษาอังกฤษที่ถูกนำมาใช้ในการสอนทักษะต่างๆอยู่เสมอ ดังจะเห็นได้จากตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในมาตรฐาน ต.1.1 ตัวชี้วัดที่ 4 ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3 ระบุไว้ว่า ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆที่มีภาพประกอบ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 228) ลักษณะของนิทานส่วนใหญ่มีการนำสัตว์มาเป็นตัวละครในการดำเนินเรื่องราว ซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนาน การเลือกนิทานที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนไปใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจะทำให้เกิดการจดจำที่ดีและเกมก็เป็นนวัตกรรมที่ครูส่วนใหญ่ยอมรับว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียนเพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมาย และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่างๆจากเกมอย่างสนุกสนานโดยไม่รู้ตัว

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์ต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเล่านิทานและกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการฟังนิทานและการเล่นเกม

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมประกอบการเรียนรู้ เช่น การเล่านิทาน การเล่นเกมคำศัพท์ และผลของการศึกษาค้นคว้าจะเป็นข้อมูลสำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาในการปรับปรุงเทคนิคการสอนด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อันจะเป็นรากฐานในการสอนภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนลดลง หลังจากการสอนผ่านไป แล้ว 2 สัปดาห์

2. นักเรียนมีพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมเล่นนิทาน และกิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับมาก

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 จังหวัดจันทบุรี

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 จังหวัดจันทบุรี ซึ่งได้มาซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยโรงเรียนเป็นผู้เลือกให้ จากจำนวนทั้งหมด 7 ห้องเรียน รวม 220 คน เลือกมา 1 ห้องเรียนจำนวนนักเรียน 20 คน

3. คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นคำศัพท์ที่กำหนดตามหลักสูตรระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คำ

4. ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาทำการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50 นาที

5. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การเล่นนิทานและกิจกรรมเกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นิทาน หมายถึง เรื่องราวสั้นๆที่เกิดจากการผูกเรื่องราวขึ้นมาโดยครู หรือเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เหมาะสำหรับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 3

2. เกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขันเป็นทีม เพื่อให้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆที่หลากหลายเกี่ยวกับคำศัพท์

3. คำศัพท์ หมายถึง คำศัพท์ที่คัดเลือกจากคำศัพท์ที่หลักสูตรกำหนด และคลังคำศัพท์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนรู้ไปแล้วในด้านการสะกดคำ และความหมายโดยการทำแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนรู้คำศัพท์หลังจากการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์

5. นักเรียน หมายถึง เด็กที่เรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คนโรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 จังหวัดจันทบุรี



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาแนวทางสำหรับการวิจัยเรื่องการศึกษาผลการใช้กิจกรรมเล่นนิทานและเกมคำศัพท์ต่อความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากเอกสารและงานวิจัยในหัวข้อต่อไปนี้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

1. ความหมายของนิทาน
2. ความสำคัญของนิทาน
3. รูปแบบและหลักการเล่นนิทาน
4. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์

1. ความหมายของเกม
2. เกมฝึกภาษา
3. ความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน
4. หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา
5. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเกมในการสอนภาษา

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1. หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
2. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

1. ความหมายของการเรียนรู้และความหมายของการจำ
2. ทฤษฎีความจำ
3. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ
4. ความคงทนและการวัดความคงทนในการเรียนรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้นิทานและเกมคำศัพท์

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

1. ความหมายของคำว่า “นิทาน”

เกริก ยุ้นพันธ์ (2543: 16) ได้ให้ความหมายของนิทานไว้ว่า นิทานเป็นเรื่องราวที่มีการเล่าสืบต่อกันมา เนื้อหาของนิทานส่วนใหญ่จะสอดแทรกเรื่องจริยธรรม คุณธรรม ความดีงาม ปลุกจิตสำนึกของคนให้ประพฤติอยู่ในความดี ซึ่งสอดคล้องกับฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2545: 115) ที่กล่าวว่านิทานโดยทั่วไปเป็นเรื่องที่สมมติขึ้นจากจินตนาการ มุ่งเน้นความเพลิดเพลิน ส่งเสริมจินตนาการ นอกเหนือไปจากความบันเทิงแล้วมักจะสอดแทรกคติสอนใจ คุณธรรมและจริยธรรม ถือเป็นสื่อการสอนทางอ้อม ส่งผลต่อความรู้และความประพฤติของเด็กด้วย เช่นเดียวกับเนื่อนอง สันบุญ (2541: 35) กล่าวว่า นิทานหมายถึง การผูกเรื่องราวขึ้นมาโดยครูหรือเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสอดแทรกคติสอนใจลงไปในเนื้อหาของนิทาน นิทานจึงเป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นหรือเรื่องเล่าที่เล่าสืบต่อกันมา เป็นเรื่องราวที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ส่งเสริมจินตนาการ สอดแทรกคติสอนใจและคุณธรรมจริยธรรม เป็นสื่อการสอนที่ส่งผลต่อความรู้และความประพฤติของเด็กได้ดี

2. ความสำคัญของนิทาน

วรรณิ ศิริสุนทร (2532: 30-31) และ ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2545: 116-117) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่านิทานว่า การเล่านิทานจะช่วยกล่อมเกลานิสาสัยและช่วยในการเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม ภาษา และสติปัญญาให้แก่เด็ก ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาการทางด้านอารมณ์ให้แก่เด็ก ให้รู้จักฟัง มีสมาธิ
2. สนองความต้องการ และความอยากรู้อยากเห็นของเด็กกระตุ้นความสนใจในการอ่าน ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน
3. ช่วยเพิ่มพูนความรู้ทางภาษา ทำให้รู้จักคำต่างๆมากขึ้น เกิดความเข้าใจโดยไม่ต้องท่องจำ
4. ทำให้เด็กเกิดจินตนาการจากเรื่องที่ได้ฟังเกิดความคิดสร้างสรรค์
5. กระตุ้นให้เด็กอยากอ่านหนังสือ ซึ่งเด็กจะได้ฝึกทักษะในการอ่าน ทำให้เป็นคนรักการอ่าน

สรุปได้ว่า นิทานเป็นสื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เกิดจินตนาการ สร้างความคิดสร้างสรรค์พัฒนาทักษะทางภาษา เรียนรู้คำศัพท์ได้ดี นอกจากนี้ยังช่วยปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้แก่เด็ก

3. รูปแบบและหลักในการเล่านิทาน

เทคนิคการเล่านิทานมักมีรูปแบบและกระบวนการเล่าที่หลากหลาย เพื่อก่อให้เกิดความสนุก ผู้เล่าควรสอดแทรกอารมณ์ขัน ใช้น้ำเสียงหนักเบา และอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก เกริก ยूनพันธ์ (2543: 36-55) ได้แยกลักษณะการเล่าในรูปแบบต่างๆ ไว้ ดังนี้

1. การเล่านิทานแบบปากเปล่าเป็นนิทานที่ดึงดูดและสร้างความสนใจของผู้ฟังด้วยน้ำเสียงแววตา และท่าทางประกอบการเล่า ผู้เล่าจะต้องคำนึงถึง น้ำเสียง ท่าทาง และสายตาตลอดจนคิดท่าทางประกอบการเล่าให้เหมาะสม และดำเนินเรื่องต่อเนื่องตลอดจนจบ เพื่อจะดึงดูดสมาธิของเด็กให้จดจ่ออยู่กับเรื่องที่ฟัง

2. นิทานวาดไปเล่าไป เป็นนิทานที่ผู้เล่าควรมีประสบการณ์การเล่านิทานแบบปากเปล่าพอสมควร เนื่องจากต้องเพิ่มการวาดรูปขณะเล่าเรื่องด้วยภาพที่วาดจะสอดคล้องกับเรื่องที่เล่าหรือไม่ก็ได้ แต่เมื่อเล่าจบจะได้ภาพใหม่เกิดขึ้น

3. นิทานที่เล่าโดยใช้สื่อหรืออุปกรณ์ประกอบ ผู้เล่าจะต้องใช้สื่อที่จัดเตรียมมาเพื่อประกอบการเล่า

นอกจากการเล่านิทานในรูปแบบต่างๆ แล้วผู้เล่าควรมีเทคนิคในการเล่านิทานที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟังอีกด้วย ซึ่งไพพรรณ อินทนิล (2534: 149-152) และ เกริก ยूनพันธ์ (2543: 68) ได้ให้หลักในการเล่านิทานไว้ว่า การเล่านิทานไม่ว่าจะเล่าในรูปแบบใด ผู้เล่าจำเป็นต้องใช้ศิลป์หรือเทคนิคในการเล่าเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือสร้างความสนุกสนานกับผู้ฟัง ดังนี้

1. เลือกนิทาน/เลือกเรื่องการเลือกนิทานควรเลือกให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ฟัง ทั้งด้านจำนวน วัย และเพศ ทั้งนี้เพราะผู้ฟังแต่ละวัยแต่ละกลุ่มจะมีความสนใจในเรื่องที่ฟังต่าง ๆ กัน ระยะเวลาช่วงความสนใจสั้น-ยาวต่างกัน การรับรู้เรื่องราวที่มีความซับซ้อน หรือมีการใช้คำศัพท์ที่ยากง่ายต่างกัน นอกจากนี้ความรู้หรือข้อคิดที่ได้จะแตกต่างกันไปตามเนื้อเรื่องของนิทานที่จะนำมาเล่าด้วย ด้วยเหตุนี้การเลือกเรื่องหรือเลือกนิทานที่จะนำมาเล่าจึงเป็นสิ่งสำคัญลำดับแรก การเลือกเรื่องที่สนุก ตื่นเต้น ไร้อารมณ์หรือเรื่องซ้ำซ้อน ชวนติดตาม และมีความยาวของเรื่องพอเหมาะ จะสร้างความพอใจให้กับผู้ฟังและผู้เล่าด้วย เรื่องที่ควรหลีกเลี่ยงคือ เรื่องที่หวาดเสียว หยาบโลน เข้าใจยาก อึดอัด และไม่สร้างสรรค์ เนื้อหาของนิทานจะต้องมีสาระ ค่านิยม ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เหมาะสมกับการปลูกฝังความดีและความงาม นอกจากนี้การเลือกเรื่องจะต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวิธีการเล่าตลอดจนความพร้อมความสามารถ หรือความถนัดของผู้เล่าด้วย

2. ฝึกฝน ความแม่นยำในเรื่องที่จะเล่าแม้ว่าการเล่านิทานจะไม่จำเป็นต้องท่องจำถ้อยคำต่าง ๆ ทุกถ้อยคำในนิทานจนขึ้นใจ แต่จำเป็นจะต้องจำเกี่ยวกับการลำดับเรื่อง อารมณ์ของเรื่อง และใจความสำคัญของเรื่อง เพื่อให้สามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

3. การใช้เสียงและท่าทางประกอบการเล่านิทานการเล่านิทานควรใช้เสียงที่เป็นธรรมชาติ มีชีวิตชีวา ไม่แผ่วเบา แห่ลมแปร๋น สั่นเครือ รัวเร็วจนฟังไม่ทัน หรือซ้ำเนิบนาบจนน่าเบื่อ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเต็มใจในการเล่า การเปลี่ยนเสียงตามตัวละครแต่ละตัวไม่ใช่สิ่งจำเป็นแต่ถ้าผู้เล่าคนใดสามารถทำได้โดยไม่ขัดเขินก็จะนำนิทานเรื่องนั้นสนุกสนานมากยิ่งขึ้น การใช้สีหน้า แววตา ประกอบอารมณ์ตามเหตุการณ์ ควรเป็นไปตามธรรมชาติ ในบางครั้งอาจใช้มือ การเน้นเสียง หรือท่าตลกขบขัน ประกอบเรื่องที่ตื่นเต้นได้บ้างแต่ไม่ควรให้มากเกินไป

4. ต้องพิจารณาเรื่องเวลาให้เหมาะสมกับการเล่านิทานสำหรับเด็กวัยต่างๆ ซึ่งมีช่วงเวลาความสนใจและสมาธิในการฟังแตกต่างกัน

5. ผู้เล่าจะต้องเลือกนิทานให้เหมาะสมกับวิธีและกระบวนการเล่าแบบต่างๆ

6. ผู้เล่าควรพิจารณานิทานให้เหมาะสมกับบรรยากาศ และขณะที่เล่าผู้ฟังและผู้เล่าควรโต้ตอบกันตามโอกาสอันเหมาะสม

7. การฝึกซ้อมเพื่อความแม่นยำในเรื่องที่เล่า การใช้น้ำเสียง ภาษา ท่าทางหรือการใช้อุปกรณ์ประกอบอย่างไม่ขัดเขิน ผู้เล่าควรมีการฝึกซ้อมการเล่าให้คล่องแคล่ว และจะต้องทดสอบหรือทดลองสื่อหรืออุปกรณ์ประกอบการเล่านิทานมาก่อนเล่าเพื่อป้องกันการผิดพลาด

สรุปได้ว่ารูปแบบของการเล่านิทานสามารถแยกได้ 3 ลักษณะ คือ การเล่าปากเปล่า นิทานวาดไปเล่าไป และนิทานที่เล่าโดยใช้สื่อหรืออุปกรณ์ประกอบ ส่วนหลักในการเล่านิทานเพื่อให้เกิดความสนุกและดึงดูดความสนใจผู้ฟัง ผู้เล่าควรเลือกนิทานให้เหมาะสมกับวัยของผู้ฟัง เนื้อหาของนิทานมีความสนุกน่าติดตามและแทรกสาระ ค่านิยม ความคิดสร้างสรรค์ด้วย ผู้เล่าควรฝึกฝนการเล่านิทานให้แม่นยำ ใช้เสียงและท่าทางประกอบการเล่าให้น่าสนใจ นอกจากนั้นผู้เล่าควรเตรียมตัวเล่าให้พร้อม และควรตรวจสอบสื่อและอุปกรณ์ประกอบการเล่าเพื่อป้องกันการผิดพลาด ขณะเล่าควรโต้ตอบกับผู้ฟังตามความเหมาะสมด้วย

4. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน

สมศักดิ์ ปริพฺรณะ (2542: 11) กล่าวถึงการนำนิทานมาเป็นเครื่องมือและสื่อในการจัดการเรียนการสอนว่านิทานเป็นหลายสิ่งหลายอย่างนอกเหนือจากความบันเทิง ดังจะเห็นได้จากการที่มีผู้นำนิทานมาใช้เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีสมาธิมากขึ้น แต่ผลที่ได้รับนอกเหนือจากสมาธิคือ ความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความรู้ความเข้าใจ เพิ่มพูนประสบการณ์และข้อมูล เกิดความคิดรวบยอดใหม่ ได้รับบรรยากาศที่ประทับใจและมีคุณค่า ซึ่งการใช้นิทานสามารถประเมินความสำเร็จเหล่านี้ได้ง่ายและรวดเร็ว ครูผู้สอนจึงสนใจและนิยมใช้นิทานในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การสอนมีชีวิตชีวามากขึ้น นอกจากนี้การนำนิทานมาจัดการเรียนการสอนเป็น

กิจกรรมที่นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมได้เป็นอย่างดี จึงอาจกล่าวได้ว่านิทานสามารถนำมาใช้เป็นสื่อ และเครื่องมือในการสอนได้หลายรูปแบบ ทั้งในการนำเข้าสู่เรื่อง การสอนเนื้อหาใหม่ การสรุปบทเรียน หรือแทรกไปในวิธีสอนแบบต่างๆ เช่น การสอนโดยการอภิปราย การสอนแบบบรรยาย การสอนแบบ บทบาทสมมติ การสอนโดยใช้กรณีปัญหา ฯลฯ เช่นเดียวกับกับประนอม สุรัสวดี (2541: 21) สุภัทสร วัชรคุปต์ (2543: 36) และฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2545: 116) กล่าวถึงคุณค่าของนิทานที่มีต่อการเรียน การสอนโดยสรุปว่า นิทานเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในทุกๆ ด้าน และเป็นเครื่องมือที่ก่อให้เกิด การเรียนรู้ ช่วยเพิ่มพูนความรู้ทางภาษา ทำให้นักเรียนรู้จักคำต่างๆ เพิ่มมากขึ้น เกิดความเข้าใจโดยไม่ ต้องท่องจำ ทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ง่าย ซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียนได้ เป็นอย่างดี และยังช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ทำให้เด็กรู้จักฟัง และมีสมาธิ นั้นแสดงว่านิทาน สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทั้งในรูปแบบของการจัดกิจกรรม เป็นสื่อการสอนและ เป็นส่วนหนึ่งในวิธีการสอน นอกจากนี้นักเรียนจะมีโอกาสได้ตีความจากนิทาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ ด้วยตัวเอง

สุวิทย์ มูลคำ; และอรทัย มูลคำ (2545: 212 – 213) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ นิทานซึ่งสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นำนิทานเข้ามาเป็นส่วน หนึ่งในการจัดการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาได้แก่การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญของการเรียนรู้
2. เพื่อให้ผู้เรียนนำความคิดที่ได้จากนิทานไปสู่การปฏิบัติในชีวิตจริงโดยเฉพาะ ความคิดในด้านคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยม
3. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนานและมีความ เพิดเพลินกับการเรียนรู้

สรุปได้ว่า นิทานจึงเป็นสิ่งที่สนองต่อความสนใจของเด็กเพราะนิทานมีตัวหนังสือสั้นๆ เน้น รูปภาพและมีสีสันสดใส นักเรียนจะสามารถจดจำเนื้อเรื่องจากนิทานได้ดี จึงสามารถนำนิทานมาใช้ ในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่ว่าจะนำมาสอนแบบบูรณาการทักษะทั้งสี่ หรือ แยกสอนแต่ละทักษะก็ตาม ซึ่งนอกจากทำให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพแล้ว นิทานยัง ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดี สร้างความรู้ความเข้าใจรวมทั้งช่วยฝึกทักษะทางภาษา ทักษะการคิด และ ช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ทำให้เด็กรู้จักฟัง และมีสมาธิ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์

1. ความหมายของคำว่า “เกม”

เกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นนั้นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้การเคลื่อนไหว (Active Games) เกมต่างๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะ ความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งการเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียดและสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia. 1969: G-21)

ส่วนเกรมส์และคณะ (Grambs et al. 1970: 244) กล่าวว่าเกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นหรือเกมสามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอนเพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน วิลลิตซ์ คังกริมยขึ้น (2540: 21) ให้ความหมายของเกมไว้ว่าเกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนอาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วยเช่นเดียวกับความเห็นของณัฐมา จรูเกียรติ (2547: 18) ที่กล่าวว่าเกมหรือการเล่นหมายถึง การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อยตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่นและผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่างๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

จากความหมายของเกมที่มีผู้กล่าวไว้สรุปได้ว่า เกมคือ กิจกรรมการละเล่นเพื่อความสนุกสนาน ที่มีกฎเกณฑ์กติกากำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ มีจุดมุ่งหมายในการฝึกทักษะแก่ตัวผู้เล่นโดยเฉพาะความคิดรวบยอด ช่วยสร้างความคงทนในการเรียนรู้และพัฒนาเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2 เกมฝึกภาษา

2.1 ประเภทของเกม

เกมภาษาอังกฤษมีหลายประเภท ซึ่งมีผู้แบ่งประเภทของเกมไว้แตกต่างกันดังนี้

บาร์จ โตรัตน์ (2540: 148) และ ดวงเดือน แข็งขัน (2541: 69) กล่าวว่า เกมฝึกภาษาแบ่งได้เป็น 2 แบบใหญ่ๆ คือ Passive Games และ Active Games

1. Passive Games หมายถึง กิจกรรมการเล่นเกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนไหวร่างกายมากนัก เป็นกิจกรรมที่ไม่จำเป็นต้องส่งเสียงมาก

2. Active Games หมายถึง กิจกรรมเกมที่ผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวร่างกายอยู่เสมอ เป็นกิจกรรมที่ต้องการความคล่องตัว บางครั้งต้องส่งเสียงดัง กิจกรรมประเภทนี้ครูต้องควบคุมการเล่นอย่างใกล้ชิด เพื่อไม่ให้เกิดเสียงดังรบกวนห้องข้างเคียง และต้องระวังความเสียหายที่เกิดจากความไม่ระมัดระวังของนักเรียนด้วย

2.2 เกมสำหรับสอนภาษา

สังเวียน สฤติกุล (2530: 316) และคณะนักวิชาการ บริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543: 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษา ระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. เกมฝึกตัวอักษร (Alphabet GamesX)
2. เกมฝึกการสะกดคำ (Spelling Games)
3. เกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง (Vocabulary Games)
4. เกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง (Structure Practice Games)
5. เกมฝึกการออกเสียง (Pronunciation Games)
6. เกมฝึกการอ่าน (Reading Game)
7. การผสมผสานเกมตามที่ครูเลือกให้เหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน (Miscellaneous Games)

นิตยา สุวรรณศรี (2539: 51-58) ได้เสนอแนะเช่นเดียวกับโจนส์ (Jones. 1993: 1 – 17) และคณะนักวิชาการ นานมีบุ๊คส์ (2543: 87-127) ว่าเกมที่ควรนำมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และช่วยสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี เกมดังกล่าว ได้แก่ เกมทบทวนคำศัพท์ที่คล้องจองกัน เกมอังกะลุงปลา เกมสร้างคำ เกมแข่งขันสะกดคำ เกมคนไข้ เกมคำตรงข้าม เกมบิงโก เกมจ่ายตลาด และเกมลูกโซ่ เป็นต้น เกมเหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

2.3 ความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน

บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552: 50) และ ดวงเดือน แข็งขัน (2541: 68) กล่าวว่ากิจกรรมเกมทางภาษาสร้างความตื่นเต้น และความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ นักเรียน ให้นักเรียนกล้าแสดงออกและเกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมยังเป็นการสนองตอบต่อหลักสูตรประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่ชอบเล่นและสนุกกับการทำกิจกรรม นักเรียนจะมีความสุขกับการเรียน สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดี การใช้เกมในการสอนจะทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข เพลิดเพลิน

เพราะมีความรู้สึกเหมือนไม่ได้ถูกบังคับให้เรียน ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน ได้ค้นคว้าด้วยตนเอง และวิธีการเล่นในขณะที่กำลังเล่นนักเรียนจะต้องเรียนด้วยการกระทำของตนเอง ทำให้เกิดความคิด พร้อมทั้งได้มีโอกาสแสดงออก ทำให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเล่น ทดลองเล่นด้วยความสนุกสนาน เกมจึงเป็นสื่อการสอนที่ทำให้เกิดความสนใจในการเรียนและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน นอกจากนี้เกมนี่ยังส่งผลอีกมากในด้านความสามารถระหว่างบุคคล หรือเป็นการเพิ่มขีดความสามารถแต่ละคน ในการเล่นเกมระหว่างหลายคนจะทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคมและยังเกิดความเป็นสมาชิกกลุ่ม (เกศินี ไซติกเสถียร. 2523: 3) ส่วนลาวัลย์ พลกล้า (2523: 11) กล่าวว่าเกมการสอนจัดเป็นสื่อการเรียนอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้เร้าใจให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เกมแต่ละเกมมีจุดประสงค์แน่นอนว่าเป็นการฝึกเนื้อหาอะไร ความสามารถอะไร ซึ่งสอดคล้องกับครูแซงค์ (Cruickshank. 1977: 28–32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน

ที่น่าเบื่อ

สำเนา ศรีประมงค์ (2547: 14) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนว่าครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกมในการนำเกมมาใช้ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลาโอกาสความต้องการความสนใจและความสามารถของนักเรียน

เกมประกอบการสอนมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียน และสร้างความสนุกสนานในห้องเรียน ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น ทำให้นักเรียนจดจำในสิ่งที่เรียนได้ดี นอกจากนี้ยังช่วยทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนและเกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษอีกด้วย

2.4 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

กรมวิชาการ (2542: 35) ได้เสนอแนะหลักการในการเลือกเกมนดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนขาดสิ่งนั้นอยู่
2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่างๆที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่

4. เกมนั้นให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วมและไม่ให้โอกาสเพียง 2-3 คนเล่นเท่านั้น
5. เกมนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้นหรือไม่
6. เกมนั้นง่ายและเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการอธิบาย
7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอเพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้เรียนหรือไม่
8. มีที่ว่างเพียงพอเพื่อการเล่นเกมได้อย่างสะดวกสบายหรือไม่
9. วัสดุที่ใช้ในการเล่นมีความปลอดภัยหรือไม่

การเลือกเกมประกอบการสอนนั้นควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ เวลาที่ใช้ สถานที่ และความปลอดภัยในการเล่น เกมที่ใช้สามารถช่วยเพิ่มความรู้ความสามารถและทักษะของนักเรียนได้ รวมทั้งสามารถสร้างความสนุกสนานดึงดูดความสนใจของนักเรียนด้วย

2.5 ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเกมในการสอนภาษา

ประพนธ์ สุรัสวดี (2535: 84) กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเกมดังนี้

1. ใช้เวลาสั้นๆ และต้องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลงหรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจนและครุควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้ครูยังต้องคุมการเล่นให้ดี
3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องคุมให้อยู่ในขอบเขต

นอกจากนี้ มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ (2539: 779) ได้เสนอวิธีการจัดกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. เวลาควรจะใช้เกมในช่วงท้ายๆ ของชั่วโมง และไม่ควรจะใช้เวลามากนัก ครูควรจะให้ผู้เรียนเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้นๆ ได้ดีแล้วไม่จำเป็นจะต้องเล่นจนได้ตัวผู้ชนะ และให้เลิกเล่นเมื่อผู้เล่นเกิดความรู้สึกเบื่อ
2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น เกมภาษา ถ้านักเรียนมีจำนวนมากควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยว และอาจจะผลัดกันเป็นผู้เล่นผู้ดู และกรรมการก็ได้
3. เนื้อหาในห้องเรียนครูต้องพิจารณาว่าถ้าจะเล่นเกมภาษานั้นๆ จะต้องใช้เนื้อที่เพียงไรผู้เรียนจะเคลื่อนที่ด้วยความสะดวกหรือไม่
4. เสียงในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอีกที่รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่
5. ความสนใจของผู้เรียนเกมภาษาจะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่

6. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมการล่วงหน้าเพื่อสั่งให้ผู้เรียนทำอุปกรณ์ที่จะใช้ในเกมนั้นๆหรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน

7. วัฒนธรรมเกมภาษานั้นๆขัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมครูไม่ควรจะนำมาใช้

สรุปได้ว่าการเลือกเกมหรือการสร้างเกมฝึกภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้น ต้องคำนึงถึงเวลา สถานที่ จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ ตลอดจนความสนใจของนักเรียนต่อเกมภาษานั้นๆ รวมทั้งคำนึงว่าไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมอีกด้วย

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1 การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

จากงานวิจัยของนันทพร ศษศิริพงศ์ (2526: 79) กล่าวถึง การเลือกคำภาษาอังกฤษว่า ควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่ การฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ ซึ่งใกล้เคียงกับความเห็นของแม็คกี (วรรณพร ศิลาขาว, 2538: 13 – 14; อ้างอิงจาก Mackey, 1976) ที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยหมายถึงคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จักจึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆสูง หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไรพบความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆจะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้นคำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียวต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่างหมายถึงคำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่ายหมายถึงคำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิมมีความหมายชัดเจนสั้นง่าย

การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนนั้นควรเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ใกล้ตัวเด็ก ได้พบบ่อย นอกจากนี้ยังมีความเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียน สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

2. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 แนวคิดการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นักการศึกษาหลายท่านได้เสนอแนะขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ศิธร แสงธนู; และ คิต พงศทัต (2521: 39-40) ให้ความเห็นว่าในการสอนคำศัพท์นั้นผู้สอนควรวางจุดมุ่งหมายใหญ่ๆไว้ 3 ประการ คือ

1. สอนให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง เพราะคำในภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ไม่ได้ออกเสียงตามตัวสะกดเสมอไป

2. สอนให้นักเรียนรู้ความหมายการที่จะสอน ให้ผู้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์นั้นก็มีกลวิธีหลายประการเช่น ใช้ของจริงหรือของจำลองแสดงความหมายการใช้รูปภาพ ใช้ท่าทางประกอบ ใช้ข้อความเข้าช่วยแสดงความหมาย เป็นต้น

3. ต้องให้นักเรียนได้ใช้คำศัพท์นั้นๆในโครงสร้างนั้นๆได้คล่องแคล่ว ทั้งด้านภาษาพูด และภาษาเขียนได้ถูกต้องตามความนิยมของเจ้าของภาษา

เดล เอดก้า และคณะ (Dele Edgar; et al. 1971: 46-52) ได้กล่าวถึงการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียนควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ช่วยทำให้โครงสร้างของประโยคถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ (Function word) เช่น คำบุพบท to , for และอื่นๆ ควรให้โครงสร้างของประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือสอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่เรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่โครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า Hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I want to

go to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I want to go to the hospital และนักเรียนควรได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่นๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือกิจกรรมอื่นๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งที่เป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ คำศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบ หรือการแสดงง่ายๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

บราวน์ (สิดานัน อ่วมเครือ. 2555: 18-19 อ้างอิงจาก H.Douglas Brown. 1993) เสนอขั้นตอนการเรียนรู้ภาษามี 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นก่อนการนำเสนอ (Pre-Presentation) ครูเป็นผู้นำข้อความที่เป็นภาษาอังกฤษมาอ่านให้นักเรียนฟัง ด้วยระดับการอ่านที่ธรรมดา โดยให้นักเรียนดูภาพในการสื่อสารเพื่อให้นักเรียนเข้าใจโดยองค์รวม (Whole) ไม่แยกสอนเสียงหรือคำศัพท์

2. ขั้นนำเสนอบทเรียน (Presentation) ครูเป็นผู้นำเสนอบทเรียน ประกอบกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ต่อเนื่องกับความรู้พื้นฐานจากการฟังเรื่องและประสบการณ์เดิมของนักเรียน โดยในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นการเรียนรู้ การนำเสนอเนื้อหาใหม่มุ่งให้นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบภาษาที่ใช้จริงโดยทั่วไป รวมถึงวิธีการใช้ภาษา และการเรียนรู้กฎเกณฑ์ทางภาษาในบริบทหรือสถานการณ์ที่เป็นจริง (กรมวิชาการ. 2545: 111-112)

3. ขั้นฝึกการใช้ภาษา (Practice) ภาษาที่นักเรียนรับรู้ จากการเรียนรู้ขั้นที่ 2 จะนำไปใช้ไม่ได้ถ้าไม่ได้รับการฝึกด้วยการฟัง-พูด ก่อนเมื่อนักเรียนพูดได้แล้วจะพัฒนาไปถึงการส่งสารและรับสารด้วยการอ่านและเขียนได้ การฝึกการใช้ภาษา ควรฝึกกลุ่มใหญ่ก่อนแล้วค่อยแยกกลุ่มเล็กฝึกคู่และรายบุคคล กรมวิชาการ (2545: 111-112) กล่าวว่า เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งจะเรียนรู้ใหม่จากขั้นการนำเสนอเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้นโดยเน้นที่ความถูกต้องแม่นยำในการใช้รูปแบบภาษา ตลอดจนสามารถนำไปใช้ได้

4. **ชั้นแสดงภาษาที่ฝึกให้เป็นผลงาน (Production)** หลักจากฝึกฝนการสื่อสารหรือเนื้อหาที่ครูนำเสนอ ผู้เรียนจะได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริงด้วยตนเองผ่านกิจกรรมต่างๆ โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดภาระงาน (กรมวิชาการ, 2545: 111-112) ใช้กิจกรรมที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหว เกม ทำทางประกอบ เพลงหรือการแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนสามารถนำภาษาไปใช้ได้จริงทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน และทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

จากแนวการสอนต่างๆดังกล่าวทำให้สรุปได้ว่า การสอนภาษา ควรนำเสนอภาษาใหม่ในรูปแบบภาษาที่พบในสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสู่การสอนคำศัพท์ โครงสร้าง การออกเสียงมีการฝึกฝนจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา โครงสร้าง สามารถใช้ได้ถูกต้อง แล้วจึงนำความรู้ที่ได้ไปฝึกใช้ในสถานการณ์จริง

2.2 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

อรพิน (พรพนทิ โชติพงศ์, 2552: 12-13; อ้างอิงจาก อรพิน พจนานนท์, 2537: 43-45) ได้กล่าวว่าในการสอนคำศัพท์ครูควรจะต้องตระหนักอยู่เสมอว่ามีใช้การสอนเพียงให้เด็กเขียนได้เท่านั้น การสอนคำศัพท์มีขั้นตอนการสอนดังนี้ คือ

1. สอนให้รู้ความหมายของศัพท์

วิธีการ : ครูพูดคำศัพท์พร้อมทั้งใช้ภาพและของจริงประกอบการพูดทุกครั้งในชั้นนี้เด็กได้ฝึกทักษะการฟัง และได้ความหมายของคำศัพท์จากของจริง

2. สอนให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์

วิธีการ : ครูชูภาพให้นักเรียนดูนักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามภาพ ถ้านักเรียนพูดไม่ถูกครูพูดนำให้นักเรียนพูดตาม

3. สอนให้นักเรียนอ่านคำศัพท์

วิธีการ : เมื่อนักเรียนพูดคำจากภาพได้แล้วครูนำบัตรคำมาให้นักเรียนดู ครูอ่านนำให้นักเรียนอ่านตามจนคล่องแล้วฝึกให้เด็กสะกดคำโดยใช้เทคนิคหลากหลายไม่ให้เด็กเบื่อ เช่น

3.1 เขียนคำศัพท์บนกระดานให้สะกดพร้อมกันแล้วลบอักษรทีละตัวต่อจากนั้นให้พูดซ้ำๆจนสามารถจำได้โดยไม่ต้องมีอักษรให้ดู

3.2 ให้นักเรียนในชั้นพูดอักษรคนละตัวเรียงกันไปอย่างรวดเร็วเช่นคนที่ 1 = m, คนที่ 2 = i, คนที่ 3 = l, คนที่ 4 = k จนครบได้คำว่า milk และให้เด็กพูดจนครบทุกคนและสรุปตอนท้ายโดยให้สะกดพร้อมกันทุกคน

3.3 ถ้าคำศัพท์นั้นมีมากกว่า 1 พยางค์ ให้แบ่งพยางค์และสะกดเป็นจังหวะ

เช่น Carpenter : car - pen - ter

วิธีสะกด c - a - r

ตบมือ 2 ครั้ง

p - e - n

ตบมือ 2 ครั้ง

t - e - r

ตบมือ 2 ครั้ง

วิธีการสะกดคำดังกล่าวนี้ อาจดัดแปลงให้หลากหลายได้ เช่น เปลี่ยนแปลงให้สะกดในใจให้พูดโดยมีท่าทางการพูดตามปกติ แต่ไม่ให้ออกเสียง หรืออาจจะใช้สื่อการสอนต่างๆ เช่น ในกิจกรรม 3.1 ครูอาจใช้บัตรตัวอักษรใส่ในกระเป๋านางแล้วดึงออกทีละตัวหรือใช้บัตรอักษรที่พับไปด้านหลังได้ เมื่อให้เด็กสะกดก็พับไปด้านหลังทีละตัว เป็นต้น

4. สอนให้เด็กเขียนศัพท์

วิธีการ : ในขั้นนี้เด็กทุกคนสามารถสะกดคำได้แล้วฝึกให้เด็กได้นำคำที่สะกดได้ไปใช้ในประโยค โดยครูอาจมีแถบประโยคหรือบทสนทนาที่เว้นคำบางคำไว้แล้วให้เด็กได้นำคำศัพท์ที่ได้ฝึกฟังพูดอ่าน แล้วไปเขียนในประโยคให้ถูกต้อง

ขั้นตอนการสอนคำศัพท์มีแนวคิดสำคัญ ได้แก่ สอนให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ สามารถออกเสียง สะกดได้อย่างถูกต้องรวมถึงการให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในระดับประโยค

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

1 ความหมายของการเรียนรู้และความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

1.1 ความหมายของการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของการเรียนรู้ นั้นแอตคินสัน สมิธ; และ ฮิลการ์ด (สิริอร วิชาวุธ. 2554: 1; อ้างอิงจาก Atkinson, Smith; & Hilgard. 1996) กล่าวว่า การเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมอย่างถาวร ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติ และมีประสบการณ์กับสิ่งเร้านั้นในอดีต ส่วนอัจฉรา สุขารมณ (2524: 121) ได้กล่าวสอดคล้องกับถวิล ธาราโกชน; และ ศรัณย์ ดำริสุข (2548: 87) อธิบายไว้ว่าการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างคงทนถาวร ซึ่งเกิดจากการฝึกฝนหรือการได้รับประสบการณ์

นอกจากนี้ ในด้านความหมายของการเรียนรู้ภาษา ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546: 105) กล่าวถึงการเรียนรู้ทางภาษาว่า เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถนำภาษาที่เรียนรู้แล้วไปใช้เป็นสื่อถ่ายทอดความรู้อารมณ์หรือสื่อสารได้ ซึ่งพาสนา จุลรัตน์ (2548: 187) อธิบายว่าการเรียนรู้ในแต่ละครั้งผู้เรียนต้องมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น 3 ประการ จึงจะเรียกว่าเป็นการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ได้แก่

1. การเปลี่ยนแปลงด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เช่นนักเรียนสามารถบอกความหมายของศัพท์ที่เรียนรู้ไปแล้วได้ออกเสียงได้ถูกต้อง
2. การเปลี่ยนแปลงด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เช่นนักเรียนรู้ได้เข้าใจดีจึงเกิดความรู้สึกประทับใจในการสอนของครูทำให้นักเรียนอยากเรียนมากขึ้น
3. การเปลี่ยนแปลงด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เช่นนักเรียนสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนรู้ไปแล้วมาพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนให้เกิดความชำนาญ

1.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ไว้ดังนี้ อาดัม (Adam, 1998: 9) และชัยพร วิชชาวุธ (2520: 19) กล่าวว่าความคงทนทางการเรียนรู้คือการคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทิ้งระยะไว้ระยะหนึ่ง ส่วนกมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528: 238) สรุปไว้ว่าความคงทนทางการเรียนรู้หมายถึง การรวบรวมประสบการณ์ต่างๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อมแล้วสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของการระลึกได้ และจำได้ เมื่อศึกษาความหมายที่นักการศึกษาสรุปไว้จึงพอสรุปความได้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วหลังจากผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่งซึ่งความคงทนของการเรียนรู้ก็คือการจำนั่นเอง

ส่วนความหมายของความจำนั้นอัจฉรา สุCHARมณ (2524: 70) อธิบายว่า การจำคือการสะสมความรู้ต่างๆ ที่ได้ประสบมาทั้งทางตรงและทางอ้อม ชัยพร วิชชาวุธ (2520: 1) และ นภดล นพโรสง (2536: 8) ได้กล่าวไว้ว่าความจำเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในชีวิตเช่นเดียวกับการเรียนรู้ ความชอบ ความรู้สึก ความสนใจ จินตนาการ ซึ่งถือว่าเป็นพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) เป็นพฤติกรรมที่ผู้อื่นไม่สามารถจะสังเกตได้โดยตรงต่างจากพฤติกรรมแบบอื่นๆ นอกจากนี้จิราภา เตังไตรรัตน์ (2556: 138) ได้อธิบายว่าความจำประกอบไปด้วย

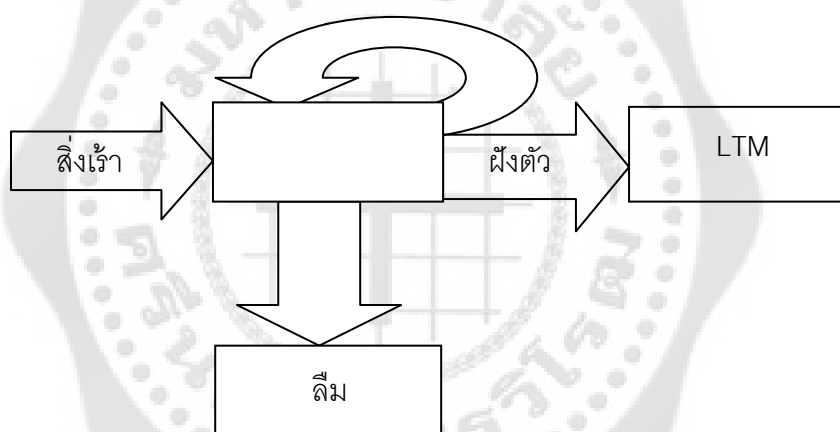
1. การเรียนรู้และประสบการณ์ต่างๆ เพื่อรับข้อมูลและข่าวสารต่างๆ
2. การเก็บ (Retention) สิ่งที่ได้รับรู้และประสบการณ์ไว้
3. การที่สามารถระลึกได้ (Recall) สิ่งที่ได้รับรู้และประสบการณ์ไว้
4. การที่สามารถเลือกสิ่งที่เรียนรู้ และประสบการณ์ที่มีไว้มาใช้ได้เหมาะสมกับเวลา

และสถานการณ์ต่างๆ ได้

การเรียนรู้คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนในการเรียนภาษาทำให้สามารถนำภาษาที่เรียนรู้มาใช้ในการสื่อสารได้ส่วนความจำหมายถึง ความสามารถในการสะสมประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้ และสามารถระลึกได้ เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในผู้อื่นไม่สามารถจะสังเกตได้โดยตรง

2. ทฤษฎีความจำ

ชัยพร วิชชาวุธ (2520: 71 – 72) และ ฮิวสตัน (Houston. 1991: 258) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ซึ่งแอตคินสันและชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) คิดขึ้นทฤษฎีนี้กล่าวว่าความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราวสิ่งที่อยู่ในความจำระยะสั้นต้องได้รับการทบทวนเพื่อป้องกันการสลายตัวหรือการลืม หากเราได้รับข้อมูลแทรกเข้ามาในความจำระยะสั้นเป็นจำนวนมาก ข้อมูลใหม่จะทำให้เกิดการสูญสลายของข้อมูลเก่า หรือสิ่งที่ไม่ได้สนใจไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ทราบว่าจำนวนข้อมูลที่เราจะจำได้ในความจำระยะสั้นมีจำกัดการทบทวนจะช่วยป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และเมื่อมีการทบทวนสิ่งที่อยู่ในความจำระยะสั้นเป็นเวลานานพอ สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวมากยิ่งขึ้น ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาวสิ่งนั้นก็จะติดอยู่ในความจำตลอดไป ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของความจำระยะสั้นกับกระบวนการความจำระยะยาวเป็นแผนภูมิได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 1 แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ

ที่มา: ชัยพร วิชชาวุธ. (2520). *ความจำมนุษย์*. หน้า 72.

ฮิวสตัน (Houston. 1991: 260-265) สิริอร วิชชาวุธ (2554: 179-194) และ บลูนิง ชราว และนอร์บี้ (Bruning; Schraw; & Norby. 2011: 24-25) อธิบายว่า ระบบความจำของมนุษย์นั้นมี 3 ระบบ คือ ความจำการรู้สัมผัส ความจำระยะสั้น และความจำระยะยาว มีรายละเอียดดังนี้

1. ความจำรู้สัมผัส (Sensory Memory) จะคงอยู่ในช่วงเวลาสั้นๆหลังจากที่การเสนอของสิ่งเร้านั้นสิ้นสุดลง อวัยวะที่ใช้รับการสัมผัสในส่วนนี้ได้แก่ หู ตา ความจำรู้สัมผัสทางการมองเห็นจะคงอยู่ภายในเวลา 0.05 วินาที ส่วนความจำรู้สัมผัสทางการได้ยินจะคงอยู่ภายในเวลา 4 วินาที โดยความจำสัมผัสจะสูญหายอย่างรวดเร็วหากไม่มีการถ่ายโอนไปยังความจำระยะสั้น

2. ความจำระยะสั้น (Short – Term Memory, STM) เป็นความจำหลังการรับรู้ ซึ่งกักเก็บข้อมูลไว้ในช่วงเวลาสั้นๆ ทำให้เราได้เข้าใจและรู้เรื่องกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับตนในปัจจุบัน เราใช้

ความจำระยะสั้นสำหรับการจำชั่วคราวเท่านั้น หลังจากนั้นเราจะลืมสิ่งที่รับรู้ไป โดยข้อมูลที่เก็บไว้ในความจำระยะสั้นจะสูญหายไปภายในเวลา 30 วินาที เว้นแต่จะมีการทบทวนข้อมูลเพื่อให้เกิดความจำได้นานขึ้น

3. ความจำระยะยาว (Long – Term Memory, LTM) เป็นความจำที่มีความคงทนถาวรกว่าความจำระยะสั้น โดยข้อมูลที่อยู่ในความทรงจำระยะยาวเกิดจากการตีความและทบทวนซ้ำๆ ในความจำระยะสั้น โดยสิ่งที่จำในความจำระยะยาวเป็นความหมายหรือความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ตนได้ยิน ได้เห็น หรือได้รู้สึกด้วยประสาทสัมผัสต่างๆ ข้อมูลที่อยู่ในความจำระยะยาวก็อาจสูญหายได้เช่นกันแต่จะช้ากว่าความจำระยะสั้น โดยประมาณ 1 ปี

3. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

อัจฉรา สุขารมณ์ (2524: 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำดังนี้

1. สติปัญญาการจำเกี่ยวข้องกับสติปัญญา โดยเฉพาะความเข้าใจภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหาคอนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหหรือความคิดริเริ่มต่างๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย
2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งทำให้ดีใจสุดขีด หรือเป็นทุกข์แสนสาหัสทำให้เราจำได้เป็นเวลานานและชัดเจน
3. ความสนใจหากเรามีความสนใจสิ่งใดก็ย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนักสิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็ว

ส่วนกมลรัตน์ หล้าสูงวงศ์ (2542: 254) กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำไว้ดังนี้

1. ทักษะคิดและความเข้าใจถ้าผู้เรียนมีทักษะคิดที่ดีต่อสิ่งใดและมีความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใดก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานานๆ
2. การฝึกฝนถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน
3. ระยะเวลาหากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลานานๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้น้อยหรือบางครั้งอาจลืมไปเลยก็ได้

นอกจากนี้จิราภา เตังไตรรัตน์ (2556: 144-146) กล่าวถึงปัจจัยที่ช่วยให้มีความจำในสิ่งที่เรียนได้มากยิ่งขึ้นดังนี้

1. การจัดหมวดหมู่ (Organization) คือการจัดสิ่งเร้าที่จะต้องจำหลายๆ อย่างเป็นหมวดหมู่ เช่น สิ่งที่เคยคล้ายกันหรือสัมพันธ์กันให้จัดเป็นกลุ่มเดียวกัน หรือจัดแบ่งสิ่งเร้าที่จะต้องจำออกเป็นประเภทต่างๆ ตามคุณสมบัติที่มีร่วมกัน

2. การทบทวนตนเอง (Self-recitation) การทบทวนตนเองในขณะที่เรียนจะช่วยให้จำบทเรียนได้มากขึ้น

3. การเรียนเกิน (Over learning) การจะจำบทเรียนให้ได้นานๆจะต้องศึกษาสิ่งนั้นซ้ำๆ เช่น การจำชื่อวัน ชื่อเดือน การท่องสูตรคูณ กว่าจำได้ต้องใช้เวลาในการทบทวนซ้ำๆหลายๆครั้ง

4. การสร้างมโนภาพ (Imagery) คือ การนึกภาพตามลักษณะหรือการสร้างมโนภาพของสิ่งที่เรียน เช่น การนึกภาพตามลักษณะคำบรรยายของโคลงจะช่วยให้จำโคลงบทนั้นได้

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ ทักษะคิด ระยะเวลา หลังจากเกิดการเรียนรู้และการฝึกฝนทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วเพื่อไม่ให้เกิดการลืม นอกจากนี้หากบุคคลต้องการจำข้อมูลให้ได้ ต้องมีการทบทวนซ้ำบ่อยๆ จึงจะทำให้จำได้นานขึ้น โดยผู้วิจัยเลือกใช้หลักในการจัดหมวดหมู่ (Organization) ของจิราภา เต็งไธรัตน์ ในการเล่านิทาน โดยใช้นิทานที่มีคำศัพท์อยู่ในหมวดหมู่เดียวกันมาเล่าในแต่ละครั้ง

4. ความคงทนและการวัดความคงทนในการเรียนรู้

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์(2528: 242–248) และ สิริอร วิชชาวุธ (2554: 195-197) ได้กล่าวถึงการวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือการทดสอบความจำว่าเป็นการทดสอบความสามารถในการระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยได้ประสบบรรู้มาแล้ว โดยการทิ้งไว้สักระยะหนึ่งแล้วจึงทำการวัด ซึ่งมีวิธีการวัดอยู่ 3 วิธี คือ

1. การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบความจำโดยการปรากฏสิ่งเร้าที่เคยประสบบมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเร้าใหม่ๆแล้วให้ชี้ว่าสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าเดิมได้ถูกต้องเช่นการชี้ตัวผู้ต้องหามนโรงพักโดยปะปนอยู่กับบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้นๆ

2. การระลึกได้ (Recall) เป็นการระลึกถึงสิ่งที่เคยประสบบมาได้ด้วยตนเอง โดยไม่มีสิ่งเร้าที่เคยประสบบมาปรากฏให้เห็น

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึงการทำซ้ำๆหรือเสนอสิ่งเร้าซ้ำๆในการเรียนรู้เพื่อให้สิ่งที่ต้องการจำติดอยู่ในความทรงจำ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้ง

อย่างไรก็ตามจากการทดลองของเอbbingเฮาส์ (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520: 32–33; อ้างอิงจาก Ebbinghaus. 1885) ที่ได้ทำการทดลองกับตัวเองโดยพยายามจำพยางค์ที่ไร้ความหมาย (Nonsense Syllable) ครั้งละหลายๆพยางค์แล้วปล่อยให้ล่องลอยไปจนไม่สามารถนึกพยางค์ไร้ความหมายเหล่านั้นได้ทุกพยางค์ จากนั้นเอbbingเฮาส์ได้พยายามอ่านพยางค์ไร้ความหมายนั้นซ้ำอีกจนได้พบว่าความจำที่วัดจากการเรียนซ้ำนี้ลดลงอย่างรวดเร็วในระยะแรกๆ หลังจากนั้นความจำค่อยๆหายไปทีละน้อย โดยความจำจะสูญหายไปอย่างรวดเร็วในระยะเวลา 20 นาทีแรกจนถึง 9 ชั่วโมงแรก

กล่าวคือเวลาผ่านไป 20 นาทีความจำจะลดลงเหลือน้อยกว่าร้อยละ 60 เมื่อเวลาผ่านไป 1 ชั่วโมง ความจำจะลดลงเหลือน้อยกว่าร้อยละ 50 และเหลือน้อยกว่าร้อยละ 40 เมื่อเวลาผ่านไป 9 ชั่วโมงแรก จากนั้นจะค่อยๆ ลดหายไปเรื่อยๆ จนถึงประมาณร้อยละ 20 ในเวลา 31 วัน แสดงให้เห็นว่า หากสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่ไม่มีความหมายและไม่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนเมื่อเวลาผ่านไปความจำจะลดลง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้นิทานและเกม คำศัพท์

จากงานวิจัยต่างประเทศและในประเทศแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนที่ได้รับการสอนภาษาโดยใช้ นิทาน มีทักษะทางภาษา และเกิดการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มมากขึ้น ดังเช่น ร็อบบิ้นส์; และ แอริ (Robbins; & Ehri. 1994) ทำการศึกษาผลของการเล่านิทานเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ในนักเรียนชั้น อนุบาล โดยจัดกิจกรรมเล่านิทานให้นักเรียนชั้นอนุบาลจำนวน 45 คน ฟังเรื่องละ 2 ครั้ง โดยเว้น ระยะเวลา 2-4 วัน จากนั้นจึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ เป็นคำศัพท์ที่ นักเรียนไม่คุ้นเคยและคำศัพท์ในนิทาน พบว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่และจดจำความหมาย ของคำศัพท์จากนิทานได้

เช่นเดียวกับดลวรรณ พวงวิภาต (2554) ที่ศึกษาผลการเรียนรู้และความคงทนเรื่องคำศัพท์ ภาษาอังกฤษจากการเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 60 คน โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จาก นิทานภาษาอังกฤษ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความคงทนหลังการเรียนด้วยหนังสือ นิทานอิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า 1) สื่อหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพจากคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบ หลังเรียนของผู้เรียน เท่ากับ 83.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการ เรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนของนักเรียนที่เรียนจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ .05 3) หลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ พบว่าคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่าง จากคะแนนทดสอบหลังเรียน เฉลี่ยลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษมีค่าอยู่ในระดับมาก และ ผู้วิจัยยังสรุปไว้ว่า การเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเอกัตบุคคล ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตามความต้องการ และความสามารถของแต่ละบุคคล รวมทั้งสามารถ

พบทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเองได้ตามต้องการ และเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน

นอกจากนี้รุ่งระวี ปัญญาแก้ว (2550) ได้ทำการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ ความรู้คำศัพท์และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนและหลังกิจกรรมการเล่านิทาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 43 คน ผลการวิจัยพบว่า ทั้งความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการเรียนกิจกรรมการเล่านิทานสูงขึ้นและอยู่ในระดับพอใช้ ในขณะที่รัตนาวลี ทรายมูล (2553) ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ความรู้คำศัพท์ และความตระหนักรู้ด้านจริยธรรมก่อนและหลังการเรียนโดยใช้นิทาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 38 คน ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านและความรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้นิทานสูงขึ้น นอกจากนี้การใช้นิทานยังช่วยให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ด้านจริยธรรมเพิ่มขึ้นด้วย

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ซึ่งมีผู้ทำการศึกษาวิจัยไว้ดังนี้ คือ สำเนา ศรีประมงค์ (2547) ได้ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นจำนวน 40 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ โดยมีวัตถุประสงค์งานวิจัยดังนี้ เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการเรียนรู้ล่วงหน้าไปแล้ว 2 สัปดาห์และ 4 สัปดาห์ พบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ส่วนผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนในการเรียนรู้จากการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนทำให้ทราบว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้ 2 สัปดาห์สูงกว่าความคงทนหลังการเรียนรู้ 4 สัปดาห์ต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เช่นเดียวกับบุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ทำการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างมีทั้งหมด 32 คน ผลการวิจัยพบว่าผลการทดสอบหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ยังช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ เหงียน และ ขวต (Nguyen; & Khuat. 2003) ที่ศึกษาผลของการใช้เกมในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนเวียดนาม โดยเริ่มสังเกตการเรียนการสอนโดยใช้เกมในชั้นเรียนที่มีการสอนแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) ในมหาวิทยาลัยฮานอย และทำการทดลองในชั้นเรียนศูนย์การศึกษาทางไกล (Distance Education Center) พบว่านักเรียน 17 จาก 20 คน สนุกและสนใจในการเรียนมากขึ้น นอกจากนี้เกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นด้วย และอัลเลมี (Alemi. 2010) ศึกษาเปรียบเทียบการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ให้มีการจัดการเรียนการสอนเหมือนกันแต่กับกลุ่มทดลองมีการเพิ่มเกมคำศัพท์เข้าไปหลังจากการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ 5 ชนิด คือ เกม 20 คำถาม ทายคำปริศนา เกมบอกความหมายเกมบอกรหัสผ่าน และปริศนาอักษรไขว้ ผลการทดลองพบว่าการใช้เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนให้สูงขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวสรุปได้ว่า การใช้กิจกรรมการเล่านิทานและกิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอนทำให้บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมการเล่านิทานและกิจกรรมเกมคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์ต่อความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 จังหวัดจันทบุรี จำนวน 7 ห้อง ที่ได้รับการจัดห้องเรียนแบบคละความสามารถ

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 จังหวัดจันทบุรี ซึ่งได้มาซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยโรงเรียนเป็นผู้เลือกให้ จากจำนวนทั้งหมด 7 ห้องเรียนรวม 220 คน โดยเลือกมา 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 20 คน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาทำการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50 นาที

เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการสอนการใช้นิทานและเกมคำศัพท์ประกอบการสอนแต่ละบทเรียน 4 แผน
แผนละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมเล่านิทานและกิจกรรมเกม
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นิทานและเกมเป็นสื่อ
 - 1.1 ศึกษารายละเอียดโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.2 ศึกษาหลักสูตรของเนื้อหาสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในระดับ
ช่วงชั้นที่ 1
 - 1.3 คัดเลือกคำศัพท์จากหนังสือคำศัพท์ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรี
มารดาพิทักษ์ จันทบุรี จำนวน 40 คำ เป็นคำนามจำนวน 26 คำ ได้แก่ angelfish, beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, stomach, tiger, wolf, worm และเป็นคำกริยาจำนวน 14 คำ ได้แก่ bath, bite, dive, fight, grab, jump, knock, protect, repeat, rescue, smile, swim, visit, wash
 - 1.4 สืบหาและคัดเลือกหนังสือนิทานที่มีคำศัพท์สอดคล้องกับหนังสือคำศัพท์ระดับ
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จันทบุรี จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้
 1. Insect Friends with Benefits แมลงเพื่อนฉัน
 2. I don't want to go to bed เลื่อน้อยไม่อยากรอน
 3. Smiley Shark ฉลามยิ้ม
 4. The wolf and Seven Kids หมาป่ากับลูกแพะทั้ง 7
 - 1.5 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์ และดำเนินการคัดเลือก
เกมคำศัพท์ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 เกม ดังนี้
 1. Spelling Game เกมแข่งสะกดคำ
 2. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ
 3. Whisper Game เกมกระซิบ

4. Deaf and Dumb Spelling เกมใบ้คำ

1.6 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้ทาทานและเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถของนักเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านการสะกดคำ และความหมายจำนวน 4 แผน มีขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจ (Warm-up activity)

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ขั้นที่ 3 ขั้นการฝึกภาษา (Practice)

ขั้นที่ 4 ขั้นผลิตภาษา (Production)

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Conclusion)

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา เรืองจรุญ ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นางพรพิมล คุชรินทร์ ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ เอกภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลจันทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 และนางศรีไพร ทองอ่อน ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษเอกภาษาอังกฤษ โรงเรียนวัดหนองบัว (ปทุมมาภิวัฒน์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ความเหมาะสมของกิจกรรม และเวลาที่ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขนำไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบการเรียนรู้ภาษา

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 40 ข้อ ผู้วิจัยแบ่งแบบทดสอบออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อ 1-20 ให้นักเรียนเติมตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับรูปภาพและจับคู่ รูปภาพและคำศัพท์ให้ถูกต้อง โดยในแบบทดสอบผู้วิจัยได้กำหนดตัวอักษรตัวแรกของแต่ละพยางค์ให้

ตอนที่ 2 ข้อ 21-40 ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์และเขียนความหมายเป็นภาษาไทยให้ตรงกับคำศัพท์นั้นๆ

2.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้นิทานและเกมเป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์ของลิเกอร์ท (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบหรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมนิทานและเกม โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การใช้คะแนนดังต่อไปนี้

5 คะแนนหมายถึงมากที่สุด

4 คะแนนหมายถึงมาก

3 คะแนนหมายถึงปานกลาง

2 คะแนนหมายถึงน้อย

1 คะแนนหมายถึงน้อยที่สุด

ในการพิจารณาว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์อยู่ในระดับใดจะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินะตระกูล (2535: 164) ดังนี้

4.50-5.00 = มากที่สุด

3.50-4.49 = มาก

2.50-3.49 = ปานกลาง

1.50-2.49 = น้อย

1.00-1.49 = น้อยที่สุด

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้นิทานและเกม ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดประเมินผลการศึกษาและการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา เรืองจรรยา ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และนางศรีไพร ทองอ่อน ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษเอกภาษาอังกฤษ โรงเรียนวัดหนองบัว (ปทุมมาภิวัฒน์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 พิจารณาเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็นไว้ดังนี้

คะแนน +1 = สำหรับข้อสอบที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน 0 = สำหรับข้อสอบที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์

คะแนน -1 = สำหรับข้อสอบที่ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4 บันทึกผลการพิจารณาความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละบุคคลในแต่ละข้อ เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้วิจัยจะคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5

2.5 นำแบบทดสอบและแบบสอบถามที่ผ่านการพิจารณาแล้วว่ามีความเที่ยงตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ไปทดลองสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จังหวัดจันทบุรีที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน แล้วนำมาตรวจให้คะแนนเพื่อวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกและความยากง่ายของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยใช้เทคนิค 25 เปอร์เซ็นต์ (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 334-359) และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้วิธีคำนวณแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) สูตร KR. 20 (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543: 123) จากโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อคัดเลือกข้อสอบจำนวน 40 ข้อ ผลการวิเคราะห์ปรากฏค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.81

2.6 นำแบบทดสอบไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

แบบแผนในการทดลองการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ตามที่ บุญมี พันธุ์ไทย (2545: 90) ได้กล่าวว่าถ้าไม่มีการสุ่มหรือใช้การเลือก (Selection) ก็จะเรียกการวิจัยนี้ว่าการวิจัยกึ่งทดลอง ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองแบบสอบซ้ำ โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมแต่สลับตัวเลือก

2. การดำเนินการทดลอง

1 จัดปฐมนิเทศทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียนจุดประสงค์ในการเรียนและวิธีการประเมินผลการเรียน

2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3 นำแผนการสอนที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพแล้วไปดำเนินการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 8 คาบ (คาบเรียนละ 50 นาที) โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนเอง

4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังเสร็จสิ้นการทดลองทันทีด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ เพื่อวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

5 นำแบบทดสอบฉบับเดิมซึ่งได้จัดพิมพ์เรียงลำดับข้อและตัวเลือกใหม่ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดิม เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนหลังการทดลองสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์

6 นำผลการทดลองไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมุติฐาน

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน
 - 1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)
 - 1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. เปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองโดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples
3. เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังจากสิ้นสุดการทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples
4. คัดแยกคำศัพท์ที่นักเรียนจดจำได้และจดจำไม่ได้
5. วิเคราะห์แบบวัดความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกมที่ใช้ประกอบการสอนโดยการใช้โปรแกรม Microsoft Excel ในการวิเคราะห์ข้อมูล ตามคู่มือแนวปฏิบัติการใช้โปรแกรม Microsoft Excel ในการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ความมุ่งหมายของการวิจัยครั้งนี้คือ เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเล่านิทานและกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการฟังนิทานและการเล่นเกม

ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลดังนี้

การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

การแสดงผลความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ข้อมูลจำนวนนักเรียนและจำนวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จดจำได้และจดจำไม่ได้หลังจากสิ้นสุดการทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกมที่ใช้ประกอบการสอน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

N	แทน	จำนวนคน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	อัตราส่วนที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน
p	แทน	ความน่าจะเป็นของค่า t

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ในการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนการทดลองกับหลังการทดลองของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์ ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ไปหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 1

ตาราง 1 ผลคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนการทดลองกับหลังการทดลองของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์

ผลการเรียนรู้	N	$\bar{X}$	คะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ	S.D.	t	p
ก่อนการทดลอง	20	10.10	25.25	5.42	18.06	0.000
หลังการทดลอง	20	32.55	81.38	4.26		

จากตาราง 1 พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองเท่ากับ 10.10 คิดเป็นร้อยละ 25.25 ของคะแนนเต็ม และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.42 ค่าเฉลี่ยหลังการทดลองเท่ากับ 32.55 คิดเป็นร้อยละ 81.38 ของคะแนนเต็มและมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.26 คะแนนค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองและหลังการทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การแสดงผลความคืบหน้าในการเรียนรู้คำศัพท์

ในการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการทดลองโดยใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์กับผลคะแนนความคืบหน้าในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากสิ้นสุดการทดลองไปแล้ว 2 สัปดาห์ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 2

ตาราง 2 ผลคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการทดลองกับผลคะแนนความคืบหน้าในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากสิ้นสุดการทดลองไปแล้ว 2 สัปดาห์

ผลการเรียนรู้	N	$\bar{X}$	คะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ	S.D.	t	p
หลังการทดลอง	20	32.55	81.38	4.26	18.46	0.000
หลังสิ้นสุดการ ทดลอง 2 สัปดาห์	20	30.00	75.00	4.80		

จากตาราง 2 พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองเท่ากับ 32.55 คิดเป็นร้อยละ 81.38 ของคะแนนเต็ม และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.26 ค่าเฉลี่ยหลังจากสิ้นสุดการทดลองผ่านไป 2 สัปดาห์เท่ากับ 30.00 คิดเป็นร้อยละ 75.00 ของคะแนนเต็ม มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.80

คะแนนค่าเฉลี่ยหลังการทดลองและหลังจากสิ้นสุดการทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. จำนวนนักเรียนและจำนวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จดจำได้และจดจำไม่ได้หลังจากสิ้นสุดการทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

ผู้วิจัยแสดงจำนวนนักเรียนและจำนวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จดจำได้และจดจำไม่ได้จากจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ทดลองในงานวิจัยนี้ 40 คำ ซึ่งเป็นคำนามจำนวน 26 คำ ได้แก่ angelfish, beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, stomach, tiger, wolf, worm และเป็นคำกริยาจำนวน 14 คำ ได้แก่ bath, bite, dive, fight, grab, jump, knock, protect, repeat, rescue, smile, swim, visit, wash หลังจากสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์ ตามตาราง 3 (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ค ตารางที่ 8)

ตาราง 3 จำนวนนักเรียนและจำนวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จดจำได้และจดจำไม่ได้หลังจากสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์

จำนวน นักเรียน (คน)	จำนวนคำศัพท์ ที่จดจำได้ (คำ)	จำนวนคำศัพท์ที่จดจำ ได้คิดเป็นร้อยละ	จำนวนคำศัพท์ ที่จดจำไม่ได้ (คำ)	จำนวนคำศัพท์ที่จดจำ ไม่ได้คิดเป็นร้อยละ
1	39	97.50	1	2.50
1	37	92.50	3	7.50
1	36	90.00	4	10.00
1	35	87.50	5	12.50
1	33	82.50	7	17.50
2	32	80.00	8	20.00
2	31	77.50	9	22.50
3	30	75.00	10	25.00
1	29	72.50	11	27.50
2	28	70.00	12	30.00
1	27	67.50	13	32.50

ตาราง 3 (ต่อ)

จำนวน นักเรียน (คน)	จำนวนคำศัพท์ ที่จดจำได้ (คำ)	จำนวนคำศัพท์ที่จดจำ ได้คิดเป็นร้อยละ	จำนวนคำศัพท์ ที่จดจำไม่ได้ (คำ)	จำนวนคำศัพท์ที่จดจำ ไม่ได้คิดเป็นร้อยละ
1	26	65.00	14	35.00
2	24	60.00	16	40.00
1	18	45.00	22	55.00

จากตาราง 3 พบว่า มีนักเรียน 15 คนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ 39-28 คำ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 97.50-70.00 นักเรียน 4 คนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ 27-24 คำ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 67.50-60.00 และมีนักเรียน 1 คนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ 18 คำ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 45.00

ตาราง 4 การแจกแจงคำศัพท์ที่จดจำได้ของนักเรียน

คำศัพท์ที่นักเรียนจดจำได้	
คำนาม	คำกริยา
beetle, bedtime, catfish, cicada, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, wolf, worm, tiger	bath, bite, dive, fight, jump, swim, visit

ตาราง 5 การแจกแจงคำศัพท์ที่จดจำไม่ได้ของนักเรียน

คำศัพท์ที่นักเรียนจดจำไม่ได้	
คำนาม	คำกริยา
angelfish, cricket, stomach	knock, grab, protect, repeat rescue, smile, wash

4. วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกมที่ใช้ประกอบการสอน

ผู้วิจัยให้นักเรียนประเมินโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้ นิทานและเกมเป็นแบบประเมินค่าโดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ผลการประเมินความพึงพอใจ ตามตาราง 6

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกมที่ใช้ประกอบการสอน

ประเด็น	ความพึงพอใจของนักเรียน		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์จากการฟังนิทานที่มีคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษ	4.55	0.69	มากที่สุด
2. นิทานที่ฟังช่วยให้จำคำศัพท์ได้	4.70	0.47	มากที่สุด
3. นักเรียนรู้สึกว่าการทำแบบฝึกหัดฝึกสะกดคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้	4.20	0.62	มาก
4. นักเรียนรู้สึกว่าการฝึกออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนออกเสียงได้ถูกต้อง	4.45	0.69	มาก
5. นักเรียนรู้สึกว่าการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้	4.75	0.44	มากที่สุด
6. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมแตงนิทานกับเพื่อนในห้อง	4.20	0.62	มาก
รวม	4.48	0.59	มาก

จากตาราง 6 พบว่าคะแนนระดับความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าการใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์ต่อความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 มีการสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าการใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์ที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการฟังนิทานและการเล่นเกม

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 จังหวัดจันทบุรี
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 จังหวัดจันทบุรี ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากจำนวนทั้งหมด 7 ห้องเรียน รวม 220 คน เลือกมา 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 20 คน
3. คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นคำศัพท์ที่กำหนดตามหลักสูตรระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คำ
4. ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาทำการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 8 คาบ คาบละ 50 นาที
5. ตัวแปรที่ศึกษา
ตัวแปรต้น คือ การเล่านิทานและเกมคำศัพท์
ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองโดยใช้ t-test แบบ

Dependent Samples

3. เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังจากสิ้นสุดการทดลองผ่านไป แล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples

4. คัดแยกคำศัพท์ที่นักเรียนจดจำได้และจดจำไม่ได้

5. วิเคราะห์แบบวัดความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกมที่ใช้ประกอบการสอนโดยการใช้โปรแกรม Microsoft Excel ในการวิเคราะห์ข้อมูลตามคู่มือแนวปฏิบัติการใช้โปรแกรม Microsoft Excel ในการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้กิจกรรมเล่นนิทานและเกมคำศัพท์ คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองของนักเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้กิจกรรมเล่นนิทานและเกมคำศัพท์ คะแนนเฉลี่ยหลังการสอนผ่านไป แล้ว 2 สัปดาห์เป็นร้อยละ 75

3. คำศัพท์ที่นักเรียนจดจำได้ ได้แก่ beetle, bedtime, catfish, cicada, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, wolf, worm, tiger, bath, bite, dive, fight, jump, swim, visit และคำศัพท์ที่นักเรียนจดจำไม่ได้ ได้แก่ angelfish, cricket, stomach, knock, grab, protect, repeat, rescue, smile, wash

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเล่นนิทานและเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

1. ปัจจัยที่ทำให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้สามารถจดจำคำศัพท์ได้ร้อยละ 75 ของจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองหลังจากการทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ ดังนี้

1.1 กิจกรรมนิทานสามารถดึงดูดและกระตุ้นความสนใจเนื่องจากนิทานที่ใช้เล่าเป็น ภาพวาดขนาดใหญ่ ระบายสีสวยงาม เนื้อหาน่าสนใจชวนติดตามทำให้นักเรียนเกิดการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้ ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญเป็นตัวเดินเรื่องเป็นสัตว์พูดได้ ทำให้นักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งอยู่ในวัยที่ชอบฟังนิทานที่มีตัวละครเป็นสัตว์เกิดการเรียนรู้และสามารถจดจำ คำศัพท์ใหม่ๆได้ง่ายขึ้น

ตัวอย่างนิทานที่ใช้ประกอบการเล่า



ภาพประกอบ 2 นิทานเรื่อง Smiley Shark ฉลามยิ้ม

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้กลวิธีการนำเสนอให้นิทานให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน โดยการใช้ สีสันท่าทางและแววตาประกอบอารมณ์ตามเหตุการณ์ (Para-linguistic feature) ประกอบการเล่า นิทานและใช้ทำนองเสียงขึ้นลง (Falling and Rising Intonation) ที่ตื่นเต้นเร้าใจ มีการเปลี่ยนเสียง ตามตัวละครแต่ละตัว การเน้นเสียงเพื่อให้เกิดอารมณ์ในการฟัง ผู้วิจัยยังได้ใช้การสลับภาษา (Code-switching) ในระดับประโยค โดยใช้ประโยคภาษาไทย 2-3 ประโยคแล้วต่อด้วยประโยคภาษาอังกฤษ ยกตัวอย่างเช่น ฉลามยิ้มอยากจะร่วมว่ายน้ำกับฝูงปลาพวกนั้น แต่คราวใดที่มันอ้าปากส่งยิ้มให้ ปลา พวกนั้นก็พากันแตกตื่นว่ายหนีหายไปหมด Smiley Shark wants to swim and dive with the other fish. But when he smiles, they swim away. และใช้การปนภาษา (Code-mixing) เมื่อถึง คำศัพท์เป้าหมาย เช่น สิ่งเดียวที่ฉลามยิ้มสามารถทำได้ก็คือ... SMILE! และขณะที่เล่านิทานมีการ ได้ตอบกันระหว่างผู้วิจัยและนักเรียน โดยใช้คำถามให้นักเรียนคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นใน นิทานต่อไป เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อในการฟังนิทานผู้วิจัยให้นักเรียนพูดประโยคในนิทานตามและ ออกเสียงคำศัพท์ในเนื้อเรื่อง ในระหว่างที่ฟังนิทานนักเรียนได้ยินเสียง ได้เห็นภาพและได้มีส่วนร่วมใน การเล่านิทาน การที่นักเรียนได้ใช้อวัยวะรับสัมผัสมากกว่า 1 อย่างทำให้นักเรียนจดจำได้ดีขึ้น

ส่วนกิจกรรมเกมที่ใช้ในงานวิจัยนี้ได้แก่กิจกรรมเกมแข่งสะกดคำ เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ เกมกระชิบ และเกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ เกมเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการสะกดคำศัพท์ และจดจำความหมายคำศัพท์ พร้อมทั้งได้เรียนรู้ไปกับเพื่อนๆ เนื่องจากมีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ทำการแข่งขัน โดยให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มได้ผลัดกันสะกดคำ และบอกความหมายที่ถูกต้อง จึงช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ จดจำได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนบางคนที่ไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษกล้าแสดงออกมากขึ้นเมื่อได้ร่วมกิจกรรมที่มีลักษณะให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวด้วยความสนุกสนาน เกิดความพอใจ การที่นักเรียนรู้สึกสนุกและรู้สึกไม่กดดันในการเรียนภาษาที่ 2 จะทำให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนได้ดีกว่าการเรียนรู้ที่เคร่งเครียด วรณกานต์ ลิขิตรัตน์พร (2554: 95) กล่าวถึงทฤษฎีการรับรู้ภาษาที่สองของ Krashen ในสมมติฐานข้อที่ 5 The Affective Filter Hypothesis ว่าทัศนคติของผู้เรียนมีผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษา แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนภาษาที่สองจะประสบความสำเร็จนั้นขึ้นอยู่กับความรู้สึกทัศนคติของผู้เรียน ถ้าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและมีความพร้อมในการเรียนจะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษามากกว่าผู้เรียนที่มีทัศนคติที่ไม่ดีหรือมีความวิตกกังวล

1.2 การทบทวนสิ่งที่เรียนแล้วเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว ในการสอนแต่ละครั้งผู้วิจัยจึงได้จัดกิจกรรมที่เป็นการทบทวนทั้งจากการเล่านิทานซ้ำ การให้นักเรียนทำแบบฝึกสะกดคำศัพท์ การทบทวนคำศัพท์โดยการสะกดคำและบอกความหมายซ้ำ และการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในช่วงท้ายบทเรียน การทบทวนสิ่งที่เรียนซ้ำหรือการเรียนเกิน (Over learning) ช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น รวมทั้งโรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จันทบุรี มีนโยบายให้ครูประจำชั้นให้นักเรียนทุกคนท่องคำศัพท์ สะกดคำและบอกความหมายเป็นประจำ โดยครูกำหนดให้นักเรียนมาท่องคำศัพท์ทุกวันอย่างน้อยวันละ 5 คำตามหนังสือท่องคำศัพท์ของโรงเรียน ซึ่งเป็นหนังสือที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกคำศัพท์มาใช้ในการทดลองครั้งนี้ หากนักเรียนท่องคำศัพท์ไม่ได้ครูก็จะเรียกให้มาท่องคำศัพท์เดิมใหม่ในวันถัดๆ ไปจนกว่านักเรียนจะสามารถสะกดคำและบอกความหมายได้ถูกต้อง ผู้วิจัยคิดว่าการที่นักเรียนได้รับการทบทวนจากการฟังนิทานซ้ำ การฝึกสะกดและบอกความหมายของคำศัพท์ในทุกครั้งที่เรียน การเล่นเกม และการที่นักเรียนต้องท่องคำศัพท์ สะกดคำและบอกความหมายทุกวันทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้แม้ผู้วิจัยจะทิ้งระยะเวลาในการทดสอบเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ตามที่ชมิธ (Schmitt, 2000: 131) ได้กล่าวว่าความจำกับระยะเวลาสัมพันธ์กัน เมื่อได้รับการทบทวนอย่างสม่ำเสมอความจำระยะสั้น ก็จะกลายเป็นความจำระยะยาว แต่ถ้าไม่ได้ทบทวนก็จะทำให้ลืม ยิ่งนานวันเปอร์เซ็นต์ของความจำก็จะยิ่งลดลง

1.3 ในการวิจัยครั้งนี้พบว่าคำศัพท์ที่นักเรียนจดจำได้เช่น elephant, monkey, shark, wolf, tiger เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนเคยเห็นหรือเคยเรียนมาแล้ว นักเรียนได้ใช้คำศัพท์เหล่านี้บ่อย และมี

อยู่ในหนังสือคำศัพท์ของโรงเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 คำเหล่านี้จึงเป็นคำที่อยู่ในความทรงจำเดิมของนักเรียน วรชาติ ภูทอง (2537) กล่าวไว้ว่าถ้าสิ่งที่มีคำมีความหมายหรือเกี่ยวข้องกับความรู้เดิมเช่น เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนคุ้นเคยจะทำให้ผู้เรียนจำได้นานและสามารถพัฒนาไปสู่ความจำระยะยาวได้

ผู้วิจัยยังพบว่าคำศัพท์ประเภทคำนามหมวดสัตว์ที่มีลักษณะเป็นคำผสม (Compound Noun) เช่น catfish, starfish, jellyfish นักเรียนเคยเรียนคำศัพท์ cat, star, jelly มาแล้วเมื่อมีการผสมกับคำศัพท์ fish ทำให้นักเรียนจำคำ สะกดคำและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง เช่นเดียวกับคำศัพท์เช่น bath, bite, dive, jump, swim เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้วตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รวมทั้งเป็นคำกริยาที่แสดงการเคลื่อนไหว เป็นอาการที่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่า และเป็นคำพยางค์เดียวทำให้ง่ายต่อการจดจำ

1.4 จากการทดลองพบว่าคำศัพท์ที่นักเรียนจดจำไม่ได้ ได้แก่ grab, angelfish, cricket, protect, repeat, rescue, stomach, knock, smile, wash สาเหตุของการที่นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์เหล่านี้ เนื่องจากนักเรียนเกิดความสับสนตัวสะกดท้ายคำ grab เป็น grad สาเหตุความสับสนอาจเกิดจากตัวสะกด b กับ d มีลักษณะคล้ายกันทำให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ผิด ส่วน protect, repeat, rescue เป็นคำศัพท์ใหม่ที่นักเรียนไม่เคยเรียนมาก่อนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาคำศัพท์เหล่านี้มีความถี่ในการใช้น้อย นักเรียนเจอและใช้คำศัพท์เหล่านี้บ่อยมากในหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ คำศัพท์กริยาเหล่านี้มีลักษณะเป็นนามธรรมนักเรียนไม่สามารถนึกถึงการเคลื่อนไหวหรือการกระทำได้ชัดเจน นอกจากนี้เสียงและอักษร (Sound and Spelling) ของคำศัพท์ภาษาอังกฤษบางคำไม่ไปในทิศทางเดียวกัน โดยปกติเสียง /k/ จะสะกดด้วยตัวอักษร k เช่น kick และ kite แต่หลายครั้งเสียงกับตัวอักษรไม่สอดคล้องกัน เช่น cute ตัว c ออกเสียงเป็น /k/ และ stomach ตัว ch ท้ายคำออกเสียงเป็น /k/ ทำให้นักเรียนสับสนในการสะกดคำศัพท์ รวมทั้งอักษรควบกล้ำ (Consonant Cluster) ในตัวสะกดมี 2 ตัวอักษรที่เรียงต่อกันแต่เวลาออกเสียงกลับออกเสียงใดเสียงหนึ่ง เช่น knock ที่สะกดด้วยตัว k แต่ไม่ออกเสียง /k/ ทำให้นักเรียนสับสนในการสะกดคำและไม่สามารถสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง อย่างไรก็ตามการที่นักเรียนสะกดคำศัพท์ angelfish ผิดเนื่องมาจากหนังสือคำศัพท์ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนมีการสะกดคำผิดเป็น anglefish ครูประจำชั้นไม่ทราบว่าคำศัพท์สะกดผิดจึงไม่ได้แก้ไขให้นักเรียน ทำให้นักเรียนสะกดคำผิด ซึ่งผู้วิจัยได้แจ้งทางโรงเรียนให้ทราบถึงข้อผิดพลาดและโรงเรียนได้มีการแก้ไขในหนังสือคำศัพท์ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 แล้ว

2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการฟังนิทานและการเล่นเกม

จากแบบสอบถามความพึงพอใจพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์อยู่ในค่าเฉลี่ยระดับมาก เป็นการยืนยันว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างนี้ชอบเรียนรู้โดยการฟังนิทานและเล่นเกมภาษา ซึ่งเป็นผลทำให้นักเรียนมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์เป็นร้อยละ 75 ของจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองหลังจากทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ สุภัสสร วัชรคุปต์ (2543: 86) สร้างชุดการสอนอ่านจับใจความโดยใช้นิทาน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจมากต่อชุดการสอนที่สร้างขึ้น และสิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2531: 67) พบว่าการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นและมีเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1.1 ในการเล่านิทานเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ครูควรเลือกนิทานให้เหมาะสมกับวัยของกลุ่มเด็กนักเรียน และครูควรฝึกซ้อมเล่านิทานเพื่อความแม่นยำในเนื้อเรื่อง ทั้งการใช้น้ำเสียงภาษา ท่าทางหรือการใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่า

1.2 ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง ครูควรกำหนดเวลาในการทำกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น และเพื่อให้การทำกิจกรรมเป็นไปตามเวลาที่กำหนดไว้

1.3 ครูควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่นักเรียนสามารถเคลื่อนไหวได้มาแทรกในขั้นตอนต่างๆของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอน เพื่อช่วยให้ผลการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น

1.4 ครูควรกล่าวคำชมเชยหรือให้รางวัล เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่เรียนและช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อเนื้อหาที่ครูสอน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองโดยใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมประกอบการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น รวมทั้งกับนักเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้น

2.2 ควรทำการวิจัยโดยใช้กิจกรรมเล่านิทานและเกมคำศัพท์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษด้านต่างๆ เช่น ทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน



บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีเดชา.
- กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอน*
ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้*
ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์(ร.ส.พ.).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑*.
กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกศินี โชติกเสถียร. (2523). *การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- เกริก ยู่พันธ์. (2543). *การเล่านิทาน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2543). *เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ:
นานมีบุ๊คส์.
- จิราภา เต็งไธรัตน์. (2556). *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2545). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2520). *ความจำมนุษย์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐมา จรูญเทียบ. (2547). *การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียน*
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ดลวรรณ พวงวิภาต. (2554). *ผลการเรียนรู้และความคงทนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียน*
ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงเดือน แข่งขัน. (2541, มค.-เม.ย). *การใช้กิจกรรมเกมประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ*. ใน.
วารสารการศึกษาศาสตรปริทัศน์. 1(13): 67-88.
- ถวิล ธาราโกชน; และ ศรัณย์ ดำริสุข. (2548). *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ.
- นภดล นพไธสง. (2536). *ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ*
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธไธสงจังหวัดบุรีรัมย์. ปรินิพนธ์ กศ.ม.
มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

- นันทพร คชศิริพงษ์. (2526). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดมีเกมและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2539). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน.
- เนื่อน้อง สันบุญ. (2541). ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่านิทาน. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2527). วิธีการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร. พระราชวังสนามจันทร์.
- บุญมี พันธุ์ไทย. (2545). ระเบียบวิธีวิจัยการศึกษาเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนุราชูทิศ. สารนิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประนอม สุรัสวดี. (2541). ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาสื่อและการนำไปใช้. กรุงเทพฯ: บริษัทการพิมพ์.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- พรพรรณ ไซติพงศ์. (2552). การใช้กิจกรรมประกอบจังหวะเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พาสนา จุลรัตน์. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการแนะแนวคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไพพรรณ อินทนิล. (2534). เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- มนวิภา เสนียวงศ์ ณ อยุธยา. (2545). การพัฒนาบทเรียนนิทานเพื่อเพิ่มความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย.

- วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- มยุรี สุขวิวัฒน์ และคนอื่นๆ. (2539). การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุพิน จันทศรี. (2546). ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. นครสวรรค์: สถาบันราชภัฏนครสวรรค์
- รวีวรรณ ชินะตระกูล. (2535). วิธีวิจัยการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- รัตนาวลี ทรายมูล. (2553). การใช้นิทานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านจริยธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- รุ่งระวี ปัญญาแก้ว. (2550). การใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ ความรู้คำศัพท์ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับกำลังพัฒนา. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ลาวัลย์ พลกล้า. (2523). การสอนคณิตศาสตร์แบบปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรัตน์ ขอเชวี. (2556). แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความจากนิทานสุภาษิตสำหรับชาวต่างชาติ. สารนิพนธ์ศศ.ม. (การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณกานต์ ลิขิตรัตน์พร. (2554). การสอนภาษาตามแนวภาษาศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณิ ศิริสุนทร. (2532). การเล่านิทาน. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- วิชัย สายคำอิน. (2541). การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมาย

คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. เชียงใหม่:
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วิมลรัตน์ คงภิมยชื่น. (2540). การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริม
ประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.

ศิธร แสงธนู; และ คิด พงศ์พัฑ. (2541). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช.

ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์. (2544). การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการ
เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สมศักดิ์ บริบูรณ์. (2542). นิทานความสำคัญและประโยชน์. วารสารวิชาการ. สถาบันราชภัฏ
หมู่บ้านจอมบึง. 2: 47-64.

สังเวียน สถษติกุล. (2530). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.

ลำเนา ศรีประมงค์. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนใน
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง.
ปริญญาานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ลำอาน หิรัญบุรณะ. (2542). การทดสอบและการประเมินผลทางภาษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.

สิตานัน อ่วมเครือ. (2555). การศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษชุด Projects: Play
& Learn (ฉบับปรับปรุง) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน
คลองกุ่ม จังหวัดกรุงเทพมหานคร. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาศาสตรการศึกษ).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์. (2531). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการรู้ความหมาย
คำศัพท์และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยมีเกม
ประกอบและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
ถ่ายเอกสาร.

สิริอร วิชาวุธ. (2554) จิตวิทยาการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- สุกิจ ศรีพรหม. (2544). *เกมกับการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณ์.
- สุชาติ ศิริสุขไพบูลย์. (2528). *ทฤษฎีการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- สุภัทสร วัชรคุปต์. (2543). *ชุดการสอนการอ่านจับใจความโดยใช้นิทานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์กศ.ม. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- สุวิทย์ มูลคำ, และ อรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). *แนวการสร้างข้อสอบภาษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2539). *การพัฒนาข้อทดสอบภาษาอังกฤษให้เป็นมาตรฐาน*. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2544). *การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณี ผดุงศิลป์. (2546). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำ โดยการเรียนรู้ผ่านเว็บ ที่สรุปโดยการ์ตูนเคลื่อนไหว*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉรา สุขารมณ. (2524). *เอกสารประกอบการสอนวิชา จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุทัย ภิมยรัตน์. (2524). *ปัญหาการสอนอ่านภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ: วิกิตอเรียการพิมพ์.
- Adam, J. A. (1998). *Human Memory*. New Youk: McGraw – Hill.
- Alemi, Minoo. (2010). *Educational Games as a Vehicle to Teaching Vocabulary*. Retrieved February 1, 2014, from <http://www.e-bookspdf.org/>
- Bruning, Roger H.; Schraw, Gregory J.; & Norby, Monica M. (2011). *Cognitive Psychology and Instruction*. 5th ed. Boston: Pearson Education.
- Cruickshank, Donal. R. (1977). *A first Book of Game and Simulation*. Belmont, California: Wedsworth.
- Dale, Edgar; et al. (1971). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Rotherham : Field Educationa lPublication Incorporated.
- Grambs, Jean Dresden; et al. (1970). *Modern Methods in Secondary Education*. 3rd ed. U.S.A.: Holt, Rienehart and Winston.

Houston, John P. (1991). *Fundamentals of learning and memory*. 4th ed. Orlando, Florida: Harcourt Brace Jovanovich College.

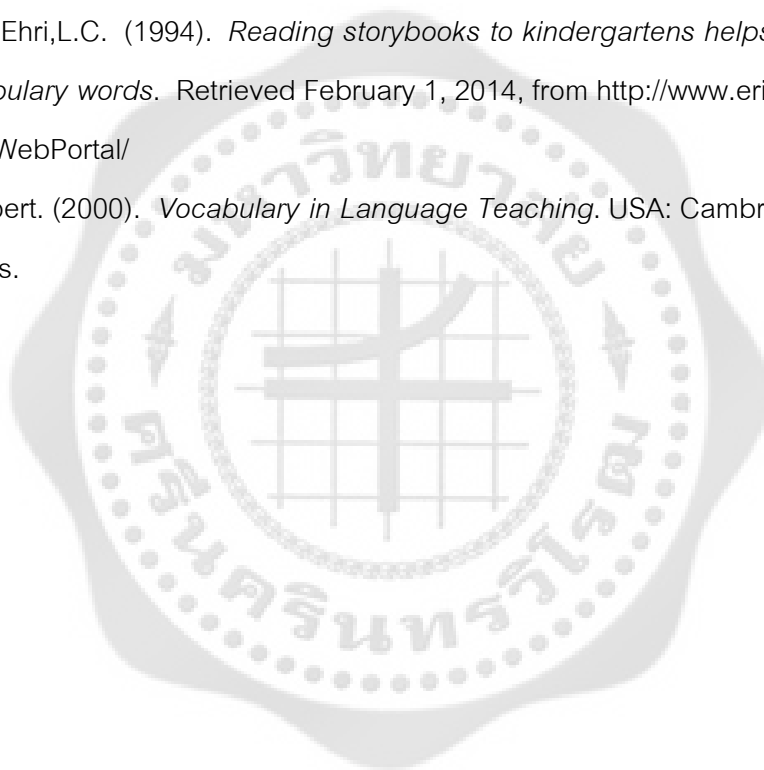
Huyen, Nguyen Thi Thanh.; & Khuat Thi Thu Nga. (2003). *Learning Vocabulary Through Games : The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games*. Retrieved February 1, 2014, from <http://asian-efl-journal.com/>

Jones, Peter Watcyn. (1993). *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. England: Penguin Books.

New Standard Encyclopedia. (1969). *Games*. Chicago: Standard Educational Corporation.

Robbin,C.; & Ehri,L.C. (1994). *Reading storybooks to kindergartens helps them learn new vocabulary words*. Retrieved February 1, 2014, from <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/>

Schmitt, Norbert. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. USA: Cambridge University Press.





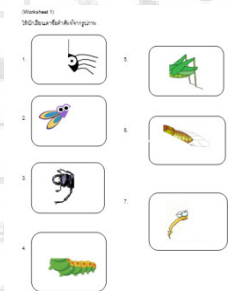


ภาคผนวก ก

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที

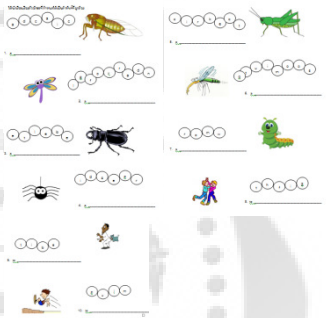
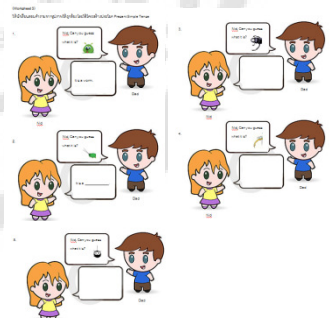
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
1. นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ และ บอกความหมาย คำศัพท์ได้แก่ worm, spider, dragonfly, cicada, cricket, beetle, mosquito, bite, jump, fight ได้ ถูกต้อง	1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up stage) - ครูแจกใบงานที่ 1 (Worksheet 1) ให้นักเรียนดูภาพแล้วตอบ ครูว่าภาพนั้นคือสัตว์อะไร - ครูลองให้นักเรียนลองเดาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของชื่อสัตว์ เหล่านั้น ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูบอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นๆ แล้วให้นักเรียนเดาว่านิทานที่จะเล่าเกี่ยวกับสัตว์ประเภทใด 2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation stage) - ครูเล่านิทานโดยให้นักเรียนดูภาพประกอบเนื้อเรื่องนิทาน ใน ระหว่างที่ครูเล่านิทานมีการหยุดเป็นระยะเพื่อซักถามเกี่ยวกับ คำศัพท์ที่ปรากฏในนิทานตอนนั้นๆ เช่น - นักเรียนคิดว่าจากภาพนี้อยู่ที่ไหน และครอบครัวของชนิด	1. ใบงานที่ 1  2. นิทานเรื่อง แมลงเพื่อนนิด 	5 นาที 15 นาที	1. การตอบคำถาม 2. การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสะกดคำ และ บอกความหมายของ คำศัพท์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	ทำอาชีพอะไร - ครูชี้ไปที่แมลงปอและจักจั่นแล้วถามนักเรียนว่า What are these? ให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษของแมลงปอและจักจั่น - ครูเล่านิทานอีกครั้ง ในครั้งนี้ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามเมื่อครูเล่าถึงคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นๆ พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ worm, spider, dragonfly, cicada, cricket, beetle, mosquito, bite, jump, fight บนกระดาน 3. ขั้นฝึกภาษา (Practice stage) - ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ ออกเสียงคำศัพท์ที่อยู่บนกระดาน และครูถามความหมายของคำศัพท์นั้นๆ หากนักเรียนตอบไม่ได้ ครูเป็นผู้บอกความหมายของคำศัพท์นั้นๆ - ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มทำกิจกรรมลูกโซ่ (Chain Drill) เพื่อฝึกการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม		20 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	ให้ลูกบอลกลุ่มละ 1 ลูก คนที่ถือลูกบอลบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แล้วโยนลูกบอลไปให้เพื่อนในวงสวดคำทำนองนี้เรื่อยๆจนครบทุกคน ครูเป็นผู้สังเกตความถูกต้องในการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนแต่ละคน - ครูแจกใบงานที่ 2 (Worksheet 2) ให้นักเรียนเรียงตัวอักษรที่กำหนดให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง - เฉลยใบงานที่ 2 1. a cicada 2. a dragonfly 3. a beetle 4. a spider 5. a cricket 6. a mosquito 7. a worm 8. to fight 9. to bite 10. to jump - ครูแจกใบงานที่ 3 (Worksheet 3) ให้นักเรียนตอบคำถามจากรูปภาพให้ถูกต้อง - เฉลยใบงานที่ 3 1. It is a worm. 2. It is a cricket. 3. It is a beetle.	3. ใบงานที่ 2  4. ใบงานที่ 3 		

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและ ประเมินผล
	4. It is a mosquito. 5. It is a spider. 4. ขั้นผลิตภาษา (Production stage) - ให้นักเรียนเลือกตัวละครในนิทานที่ชอบมาแต่งประโยค ภาษาอังกฤษแบบง่ายใหม่ด้วยตนเอง โดยครูช่วยยกตัวอย่าง ประโยคเช่น I like dragonflies.		10 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
1. นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ และ บอกความหมาย คำศัพท์ได้แก่ worm, spider, dragonfly, cicada, cricket, beetle, mosquito, bite, jump, fight ได้ ถูกต้อง	1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up stage) - ทบทวนคำศัพท์จากนิทานที่ได้เรียนไปในคาบที่ 1 โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์ที่เรียนไป ครูเป็นผู้เขียนคำศัพท์บนกระดาน 2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation stage) - ครูเล่านิทานเรื่อง Nid's insect friends แมลงเพื่อนนิดให้นักเรียนฟังอีกครั้ง 3. ขั้นฝึกภาษา (Practice stage) - ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม ทีมละ 5 คน แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกม Spelling Game เกมแข่งสะกดคำ - ครูโชว์ภาพพร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น - ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิก	1. นิทานเรื่อง แมลงเพื่อนนิด  2. เกมแข่งสะกดคำ	5 นาที 10 นาที 20 นาที	1. การตอบคำถาม 2. การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	ในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมายืน โดยคำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน - เมื่อนักเรียนออกมาถือบัตรตัวอักษรเรียงกันแล้ว ให้สมาชิกทุกคนในทีมสะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์นั้นๆ - ทีมใดที่เรียงตัวอักษร บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง และเร็วที่สุดจะได้คะแนน 2 คะแนนต่อคำศัพท์ 1 ตัว - เล่นเกมต่อไปเรื่อยๆจนครบทุกคำที่ได้เรียนมา ขั้นผลิตภาษา (Production stage) - ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งนิทานโดยใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เป็นชื่อสัตว์และคำกริยาประกอบในนิทานที่แต่งขึ้น ขั้นสรุป (Conclusion stage) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนไปบนกระดาน - นักเรียนเขียนคำศัพท์ และความหมายของคำนั้นๆที่ได้เรียนไปลงในสมุดบันทึกของตนเอง		10 นาที 5 นาที	

นิทานเรื่อง Nid's insect friends แมลงเพื่อนนิด

This is Nid. นี่คือนิด

She lives with her family in a small house. เธออาศัยอยู่กับครอบครัวในบ้านเล็กๆ หลังหนึ่ง

Her father and mother are farmers. พ่อและแม่ของนิดมีอาชีพทำนาและปลูกพืชไร่



วันหนึ่งนิดเดินไปในสวน นิดเห็นมะเขือ

เทศสีแดงสด

She wants to eat some red tomatoes.

เธออยากจะกินมะเขือเทศสีแดงสด

ทันใดนั้นพ่อก็ตะโกนบอกนิดว่า

“Don't touch!” อย่าจับนะ

เพราะพ่อฉีดยาฆ่าแมลงไว้

ขณะนั้นนิดก็ได้ยินเสียงว่า “ทำไมมนุษย์ต้องฉีดยาฆ่าแมลงด้วยนะ?”

และมีอีกเสียงหนึ่งตอบว่า “นั่นนะสิ มนุษย์คงไม่รู้หรอกว่าแมลงอย่างเราหลายชนิดนั้นมีประโยชน์มาก”

Nid looks around and finds a dragonfly and a cicada on the tree. นิดมองไปรอบๆ จึงพบเจ้าแมลงปอและจิ้งจั่นอยู่บนต้นไม้

นิดสนใจจึงถามกลับไปว่า “แล้วแมลงอะไรบ้างล่ะที่มีประโยชน์?”





เจ้า dragonfly ตอบด้วยความภาคภูมิใจ

“It’s me! I bite a mosquito and a beetle in the garden.” ก็ฉันไงละ ฉันกัดเจ้ายุง และตัวในสวนนี้ให้เธอ

เจ้า cicada เสริมว่า

“The spider bites a worm and a beetle.” แมงมุมก็ช่วยกัดหนอนและตัวด้วยนะ

At that time a cricket jumps in front of a cicada. ขณะนั้นเอง จิ้งหรีดก็กระโดดมา หน้าเจ้าจ๊กจั่น

“Me too. I protect your vegetables from worms. I fight with worms.” ฉันก็มีประโยชน์นะ ฉันช่วยปกป้องพืชไร่ของเธอจาก หนอนนะ

แล้วเจ้า cicada ก็บอกกับนิดว่า

“we protect your garden from bugs, worms and beetles.” ฉันช่วยปกป้องสวนของเธอจากพวกยุง และพวกตัว

“แล้วเธอยังสามารถใช้พืชสมุนไพรแทน ยาฆ่าแมลงได้นะ ไม่เป็นอันตรายต่อมนุษย์ด้วย”



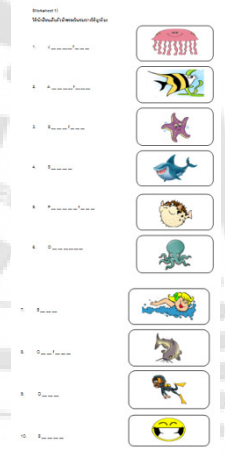
นิดได้ฟังแล้วจึงพูดกับพวกแมลงว่า “ดีละ ฉันจะไปบอกให้พ่อเลิกใช้ยาฆ่าแมลงมันอันตราย ปล่อยให้พวกเธอช่วยกันจับให้ หรือใช้พืชสมุนไพร ไล่แมลงดีกว่า ฉันไม่อยากทำร้ายพวกเธอหรอก”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที

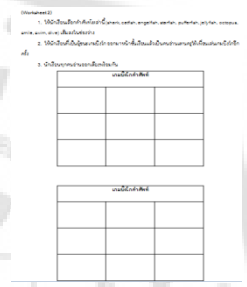
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 1

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
1. นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ และ บอกความหมาย คำศัพท์ได้ shark, catfish, angelfish, starfish, pufferfish, jellyfish, octopus, smile, swim, dive ได้ถูกต้อง	1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up stage) - ทบทวนคำศัพท์จากนิทานที่ได้เรียนไปในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์ที่เรียนไป ครูเป็นผู้เขียนคำศัพท์บนกระดาน - ครูบอกชื่อเรื่องนิทานที่จะเล่าให้ฟัง และถามถึงนิสัยของฉลามว่าดุร้ายหรือไม่ แล้วคิดว่าฉลามในนิทานเรื่องนี้จะมีนิสัยอย่างไร พร้อมทั้งให้นักเรียนเดาว่าน่าจะมีคำศัพท์ใดในเรื่องบ้าง 2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation stage) - ครูเล่านิทานโดยให้นักเรียนดูภาพประกอบเนื้อเรื่องนิทาน ในระหว่างที่ครูเล่านิทานมีการหยุดเป็นระยะเพื่อซักถาม เช่น - เมื่อฉลามยิ้มถามปลาเทวดาว่า “Will you play with me?” นักเรียนคิดว่าปลาเทวดาจะเล่นกับฉลามยิ้มหรือไม่	1. นิทานเรื่อง ฉลามยิ้ม 	5 นาที 15 นาที	1. การตอบคำถาม 2. การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	- ครูให้นักเรียนเดาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพที่ 5 ว่าเจ้าฉลามยืมไปเจอกับสัตว์ชนิดใดบ้าง - ครูเล่นนิทานอีกครั้ง ในครั้งนี้ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามเมื่อครูเล่าถึงคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นๆ พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ shark, catfish, angelfish, starfish, pufferfish, jellyfish, octopus, smile, swim, diveบนกระดาน 3. ขั้นฝึกภาษา (Practice stage) - ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ ออกเสียงคำศัพท์ที่อยู่บนกระดาน และครูถามความหมายของคำศัพท์นั้นๆ หากนักเรียนตอบไม่ได้ ครูเป็นผู้บอกความหมายของคำศัพท์นั้นๆ 4. ขั้นฝึกภาษา (Practice stage) - ครูแจกใบงานที่ 1 (Worksheet 1) ให้นักเรียนเติมตัวอักษรลงในช่องว่างให้เป็นคำที่ถูกต้อง โดยดูจากรูปภาพที่กำหนดให้ด้านข้าง - เฉลยใบงานที่ 1 1. Jellyfish 2. Angelfish 3. Starfish 4. Shark	2. ใบงานที่ 1 	20 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	5. Pufferfish 6. Octopus 7. Swim 8. Catfish 9. Dive 10. Smile - ครูแจกใบงานที่ 2 (Worksheet 2) ให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกคำศัพท์ โดยนักเรียนเลือกคำศัพท์ shark, catfish, angelfish, starfish, pufferfish, jellyfish, octopus, smile, swim, dive เติมลงในช่องว่าง และครูจะเป็นผู้บอกคำศัพท์ในการเล่นครั้งแรก เมื่อได้ผู้ชนะเกมบิงโก ให้นักเรียนที่ชนะออกมาบอกคำศัพท์ในครั้งที่ 2 นักเรียนที่ยังไม่ชนะเลือกคำศัพท์อีกครั้งเติมลงในกระดานที่ 2 5. ขั้นผลิตภาษา (Production stage) - ครูแจกใบงานที่ 3 (Worksheet 3) ให้นักเรียนตอบคำถามจากรูปภาพให้ถูกต้อง - เฉลยใบงานที่ 3 1. The shark is smiling. 2. Starfishes are dancing. 3. The pufferfish is blowing bubble. 4. The girl is diving. 5. They are swimming.	3. ใบงานที่ 2  4. ใบงาน 3 	10 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 2

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
1. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ shark, catfish, angelfish, starfish, pufferfish, jellyfish, octopus, smile, swim, dive ได้ถูกต้อง	1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up stage) - ทบทวนคำศัพท์จากนิทานที่ได้เรียนไปในคาบที่ 1 โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์ที่เรียนไป ครูเป็นผู้เขียนคำศัพท์บนกระดาน 2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation stage) - ครูเล่านิทานเรื่อง Smiley Shark ฉลามยิ้มให้นักเรียนฟังอีกครั้ง 3. ขั้นฝึกภาษา (Practice stage) - ให้นักเรียนผลัดกันออกมาแสดงท่าทางใบ้คำให้เพื่อนในห้อยทายคำศัพท์และตอบเป็นภาษาอังกฤษ เช่น - Starfish นักเรียนแสดงท่าทางบ่งบอกว่า “ปลา” ทำมือท่าทางเป็นปลาวายน้ำ “ดาว” นักเรียนอาจวาดรูปดาวบนกระดานเพื่อให้เพื่อนๆ ทายและตอบคำศัพท์ ขั้นผลิตภาษา (Production stage) - ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกม Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ	1. นิทานเรื่อง ฉลามยิ้ม  2. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ	5 นาที 10 นาที 15 นาที 15 นาที	1. การตอบคำถาม 2. การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	- ครูนำภาพและบัตรคำแจกลให้นักเรียนฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำอีกฝ่ายหนึ่งจะได้รูปภาพให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้ - ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่ายจับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพภายในเวลาที่กำหนดให้นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น - เมื่อคู่ใดพบกันแล้วให้มายืนที่หน้าชั้นเรียนพร้อมกับชูบัตรคำและบัตรภาพของตนเมื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของบัตรคำและรูปภาพ - ให้นักเรียนทุกคนสะกดคำ อ่านออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์จากบัตรคำบัตรภาพ ขั้นสรุป (Conclusion stage) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนไปบนกระดาน - นักเรียนเขียนคำศัพท์ และความหมายของคำนั้นๆที่ได้เรียนไปลงในสมุดบันทึกของตนเอง		5 นาที	

นิทานเรื่อง Smiley Shark ฉลามยิ้ม

ไกลออกไปภายใต้ท้องทะเลลึก เป็นที่อาศัยของฉลามยิ้มผู้ที่ยิ้มเก่งและเป็นมิตรที่ดีที่สุดในบรรดาปลาทั้งหลาย

Far away, in a deep ocean, live Smiley Shark, the smiliest and the friendliest of all the fish.

ทุกๆ วัน เจ้าฉลามยิ้มจะเฝ้ามองบรรดาปลาแสนสวยที่พากันว่ายน้ำไปมา บ้างก็ดำน้ำเล่นกัน



Every day Smiley Shark watches the beautiful fish that swim and dive.

ฉลามยิ้มอยากจะร่วมว่ายน้ำไปกับฝูงปลาพวกนั้น แต่คราวใดที่มันอ้าปากส่งยิ้มให้ปลาพวกนั้นก็จะพากันแตกตื่นว่ายน้ำหนีหายไปหมด

Smiley Shark wants to swim and

dive with the other fish. But when he smiles, they swim away.

“เธอมาเล่นกับฉันมั๊ย” ฉลามยิ้มเอ่ยชวนปลาเทวดา

“Will you play with me?” he asks the angelfish.

ปลาเทวดาตกใจกลัว ว่ายน้ำหนีไปอย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้

The angelfish swims away as fast as she can.



ปลาปักเป้ากำลังเล่นเป่าฟองอยู่ตัวเดียว

“น่าสนุกจัง” ฉลามยิ้มอ้าปากหัวเราะ

The pufferfish is blowing bubbles. “That looks fun!” laughs Smiley shark.

แต่ปักเป้ากลับรู้สึกขบขันเข้าจนตัวของมัน

พองโต คล้ายลูกบอลใบใหญ่ที่มีหนามแหลมคมเต็มไปหมด แล้วพุ่งเข้าที่มดที่ปลายจมูกของเจ้าฉลามยิ้ม

But the pufferfish blows himself up into a big spiky ball and pricks Smiley Shark on the nose!

ปลาตลกกำลังเต้นระบำ “น่าสนุกจัง” ฉลามยิ้มหัวเราะคิกคัก

The starfish is dancing. “What fun!” giggles Smiley Shark.

แต่เจ้าปลาตลกกลับหมุนตัวตกลังไปตามพื้นมหาสมุทร อย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่มันจะทำได้

But the starfish rolls across the ocean floor as far away as she can.



เจ้าฉลามยิ้มอ้าปากยิ้มแฉ่งให้เจ้าแมงกะพรุน และเจ้าปลาหมึกยักษ์ รวมทั้งเจ้าปลาตุ๊กด้วย Smiley Shark smiles at the jellyfish, the octopus and the catfish.

แต่ปลาพวกนั้นกลับรีบพากันว่ายน้ำหนีเจ้าฉลามยิ้มไปให้ไกลที่สุดเท่าที่พวกมันจะทำได้

But they swim as far from Smiley Shark as they can.



“ใครๆ ต่างพากันหวาดกลัวฟันซี่โตสีขาวของฉลามยิ้มไปหมด” เจ้าฉลามยิ้มโอตครวญ

“Everyone scares of my big white teeth”

ตูม! ซ่า! ฝูงปลาแตกตื่น แหวกว่ายไปมา อย่างรวดเร็วกว่าปกติ ฉลามยิ้มเฝ้ามองอยู่ห่างๆ ครั้งนี้มีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้น ปลาเหล่านั้นกำลังจะ...

The fishes swim faster than ever. Smiley Shark watches from a distance. But this time something is wrong. All the fishes are...

ถูกต้อนเข้าไปติดอวน! “ช่วยด้วย!” พวกปลาโอตครวญ “ช่วยพวกเราด้วย คุณฉลามยิ้ม”

“Help!” “Please help us, Smiley Shark!”

ฉลามยิ้มว่ายวนเวียนไปมารอบๆ อวนของชาวประมง มันจะทำไมดีนะ มันจะช่วยปลาพวกนั้นได้อย่างไร

Smiley Shark swims round and round the fisherman's net. What could he do? How could he help?

สิ่งเดียวที่ฉลามยิ้มสามารถทำได้ก็คือ...

The only thing Smiley Shark could do is...



ยิ้มปากกว้าง!

SMILE!

“อ้อาาาาา!” ชาวประมงร้องเสียงหลงพรางปล่อยอวนดักปลาที่หนักอึ้งลงไปในน้ำ “AAAAaaaaaarghhh!” the fisherman drops his heavy net into the waves.

“ฉันทิ้งแล้ว!” เขาร้องลั่น

“ฮูเร!” พวกปลาโห่ร้องด้วยความดีใจ “พวกเราปลอดภัยแล้ว ขอขอบคุณมาก ฉลามยิ้ม”

“We’re safe! Thank you, Smiley Shark.”

เวลานี้ ภายใต้ท้องทะเลลึก จะเห็นฉลามยิ้มและเพื่อนๆ ของมันดำผุดดำว่ายอย่างสนุกสนาน พร้อมกัน... ยิ้มปากกว้าง!

Now, Smiley Shark and his friends swim and dive and smile in the deep ocean.

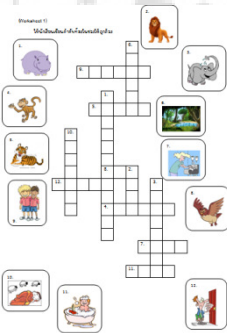


แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 1

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
1. นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ และ บอกความหมาย คำศัพท์ได้ tiger, lion, hippopotamus, elephant, monkey, owl, jungle, friend, bedtime, wash, bath, visit ได้ถูกต้อง	1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up stage) - ทบทวนคำศัพท์จากนิทานที่ได้เรียนไปในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์ที่เรียนไป ครูเป็นผู้เขียนคำศัพท์บนกระดาน - นำเข้าสู่บทเรียนโดยครูแจกรูปภาพคำศัพท์และบัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนทุกคนในห้องช่วยกันจับคู่ คำและภาพให้ถูกต้อง แล้วนำมาแปะบนกระดาน ตัวอย่างเช่น - นักเรียนคนที่ 1 ได้รูปภาพสิงโตตามหาบัตรคำศัพท์ที่ตรงกับรูปภาพ เมื่อพบนักเรียนคนที่ 2 ที่ได้บัตรคำว่า lion ทั้งคู่นำรูปภาพและบัตรคำศัพท์มาแปะไว้บนกระดาน - จากภาพและคำศัพท์บนกระดาน ครูให้นักเรียนเดานิทานที่ได้ฟังต่อไปนี้จะเกี่ยวกับอะไร	1. รูปภาพคำศัพท์และบัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	15 นาที	1. การตอบคำถาม 2. การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์

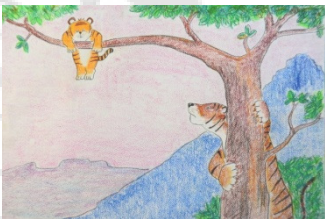
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	2. ชี้นำเสนอเนื้อหา (Presentation stage) - ครูเล่านิทานโดยให้นักเรียนดูภาพประกอบเนื้อเรื่องนิทาน ในระหว่างที่ครูเล่านิทานมีการหยุดเป็นระยะเพื่อซักถาม เช่น - จากภาพที่ 2 ให้นักเรียนเดาว่าสัตว์ตัวแรกที่ลูกเสือไปหาคือ สัตว์ชนิดใด - ให้นักเรียนลองเดาคำศัพท์ “นกฮูก” ภาษาอังกฤษออกเสียงว่าอย่างไร - ครูเล่านิทานอีกครั้ง ในครั้งนี้ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามเมื่อครูเล่าถึงคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นๆ พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ tiger, lion, hippopotamus, elephant, monkey, owl, jungle, friend, bedtime, wash, bath, visit บนกระดาน และครูถามความหมายของคำศัพท์นั้นๆ หากนักเรียนตอบไม่ได้ ครูเป็นผู้บอกความหมายของคำศัพท์นั้นๆ 3. ชี้นฝึกภาษา (Practice stage) - ครูให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 (Worksheet 1) เติมคำลงในช่องว่าง crossword ให้ถูกต้อง	2. นิทานเรื่อง เสือน้อยไม่ อยากนอน  3. ใบงานที่ 1 	15 นาที 10 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	- เฉลยใบงานที่ 1 1. hippopotamus 2. lion 3. elephant 4. monkey 5. tiger 6. jungle 7. wash 8. owl 9. friend 10. bedtime 11. bath 12. Visit 4. ขั้นผลิตภาษา (Production stage) - ครูแสดงภาพนิทานตามลำดับให้นักเรียนช่วยกันเล่านิทานตามลำดับภาพเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษปนภาษาไทยตามความสามารถของเด็กเอง		10 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 2

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
1. นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ และ บอกความหมาย คำศัพท์ได้ tiger, lion, hippopotamus, elephant, monkey, owl, jungle, friend, bedtime, wash, bath, visit ได้ถูกต้อง	1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up stage) - ทบทวนคำศัพท์จากนิทานที่ได้เรียนไปในคาบที่ 1 โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์ที่เรียนไป ครูเป็นผู้เขียนคำศัพท์บนกระดาน 2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation stage) - ครูเล่านิทานเรื่อง I don't want to go to bed เลื่อนน้อยไม่ยอมไปนอนให้นักเรียนฟังอีกครั้ง 3. ขั้นฝึกภาษา (Practice stage) - ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวระหว่างแถวห่างกันพอสมควร - ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมแก่นักเรียน คนที่อยู่ข้างหน้าสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู ซึ่งมีคำศัพท์แตกต่างกัน เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่ - ครูให้สัญญาณเริ่ม ผู้ที่นั่งหน้าสุดจะต้องกระซิบเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหลังถัดไป แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 3 กระซิบไปเรื่อย ๆ	1. นิทานเรื่อง เลื่อนน้อยไม่ อยากนอน  2. Whisper Game เกม กระซิบ	5 นาที 15 นาที 25 นาที	1. การตอบคำถาม 2. การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	จนครบ คนสุดท้ายของแถว ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูแจกให้ พร้อมกับความหมาย และใช้กระดาษที่เขียนเสร็จแล้วให้ทุกคนในห้องดูพร้อมทั้งอ่านในสิ่งที่เขียน - ทีมใดเขียนสะกดถูกต้อง และบอกความหมายถูกต้องและเร็วที่สุด ทีมนั้นได้ 1 คะแนน - เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำและเป็นคนกระซิบแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหน้าสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกเพื่อต่อ ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน - ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ 4. ขั้นสรุป (Conclusion stage) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนไปบนกระดาน - นักเรียนเขียนคำศัพท์ และความหมายของคำนั้นๆ ที่ได้เรียนไปลงในสมุดบันทึกของตนเอง		5 นาที	

นิทานเรื่อง I don't want to go to bed. เสือน้องไม่อยากนอน

เจ้าเสือดำน้อยที่แสนจะดี้อและทุกชน มันไม่ชอบนอนเอาซะเลย

The Little Tiger does not like going to bed.

ทุกๆ คืน เมื่อแม่เสือพูดว่า “ได้เวลาเข้านอนแล้ว!”

“Bedtime!”

เจ้าเสือน้อยจะตอบกลับไปว่า “ผมยังไม่อยากนอน!”

“But I don't want to go to bed!”

เสือน้อยไม่ยอมให้แม่เสือทำความสะอาดใบหน้าและอุ้งเท้าให้มัน แม่มยังไม่ชอบฟังนิทานก่อนนอนอีกด้วย

Little Tiger wouldn't let Mummy Tiger clean his face and paws, and he wouldn't listen to his bedtime story.



คืนหนึ่งแม่เสือโกรธมากเมื่อได้ยินเสือน้อยพูดว่า “ผมยังไม่อยากนอน!”

“I don't want to go to bed!”

แม่เสือจึงตอบเสียงดังกลับไปว่า

“ตามใจ ลูกจะไม่นอนทั้งคืนเลยก็ได้!”

“ALL RIGHT, YOU CAN STAY UP

ALL NIGHT THEN!”

เสือน้อยแทบไม่เชื่อเลยว่า มันจะโชคดีอะไรอย่างนี้ มันรีบวิ่งเข้าไปในป่าก่อนที่แม่เสือจะเปลี่ยนใจ

He runs off into the jungle before Mummy Tiger could change her mind.

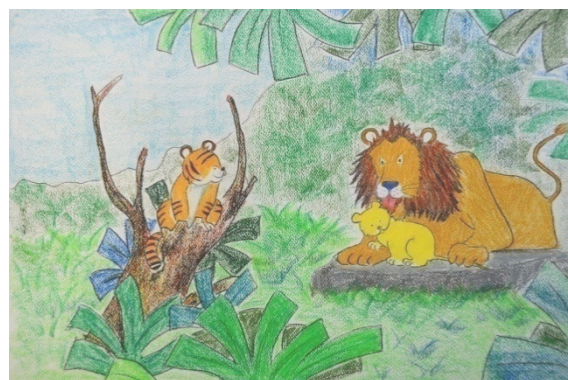
เสือน้อยแวะไปหาสิงโตน้อยเพื่อนรักของมัน

Little Tiger goes to visit his best friend, Little Lion.

เมื่อไปถึงมันก็พบว่าพ่อสิงโตกำลังทำความสะอาดหูของสิงโตน้อยอยู่

Daddy Lion washes Little Lion's ears.

“นี่เป็นเวลาเข้านอนแล้ว” พ่อสิงโตบอก “ทำไมเธอถึงยังไม่นอนอีกล่ะ”



"It's bedtime, why are you still up?"

"ผมยังไม่อยากนอน!" เสือน้อยตอบ

"I don't want to go to bed!"

จากนั้นจึงรีบหนีเข้าไปในป่าก่อนที่จะหันมาทำความสะอาดหูให้มันด้วยอีกตัวหนึ่ง

He skips off into the jungle before Daddy Lion could wash his ears, too!

เสือน้อยตัดสินใจไปหาฮิปโปน้อย เพื่อนรักตัวที่สองของมัน

Little Tiger visits his second best friend, Little Hippo.



เมื่อไปถึงเสือน้อยก็พบว่า เจ้าฮิปโปน้อย

กำลังกระโดดลงไปในแม่น้ำเพื่ออาบน้ำก่อนเข้านอน

He jumps in the river and he has a bedtime bath.

"นี่เป็นเวลานอนแล้ว" พ่อฮิปโปบอก "ทำไมเธอถึงยังไม่นอนอีกล่ะ"

"It's bedtime, why are you still up?"

"ผมยังไม่อยากนอน!"

"I don't want to go to bed!"

เสือน้อยตอบแล้วรีบวิ่งเข้าไปในป่า ก่อนที่พ่อฮิปโปจะจับมันไปอาบน้ำด้วยอีกตัวหนึ่ง

He runs off into the jungle before Daddy Hippo could give him a bath, too!

ช้างน้อยเป็นเพื่อนรักตัวที่สามของเจ้าเสือน้อย มันจึงแวะไปหาเพื่อนตัวนี้เป็นลำดับถัดไป

He goes to visit Little Elephant

next.

ช้างน้อยไม่ได้ออกมาวิ่งเล่น มันเข้านอนแล้วและกำลังฟังนิทานก่อนนอนอยู่

Little Elephant is in bed. He is listening to his bedtime story.



"นี่เป็นเวลานอนแล้ว" แม่ช้างบอก "ทำไมเธอถึงยังไม่นอนอีกล่ะ"

"It's bedtime, why are you still up?"

“ผมยังไม่อยากนอน!”

“I don't want to go to bed!”

เสือน้อยตอบแล้วกระโดดหนีเข้าป่าไปก่อนที่แม่ช้างจะจับมันเข้านอนด้วยอีกตัวหนึ่ง

He jumps off into the jungle before Mummy Elephant could put him to bed, too!

เสือน้อยคิดว่ามันควรจะไปหาสิงห์น้อยเพื่อนรักตัวที่สี่ของมัน

Little Tiger goes to visit his fourth best friend, Little Monkey.

แต่เสือน้อยกลับได้พบกับแม่ของสิงห์น้อยก่อน เธอเอานิ้ว ‘จู้’ ไว้ที่ปากพลางกระซิบบอกว่า“สิงห์น้อยนอนหลับแล้ว ทำไมเธอยังยังไม่นอนอีกล่ะ”

“Little Monkey is fast asleep. Why are you still up?”

“ผมยังไม่อยากนอน!”

“I don't want to go to bed!”

เสือน้อยกระซิบตอบแล้วรีบวิ่งหนีไปก่อนที่แม่ลิงจะกล่อมให้มันนอนหลับไปด้วยอีกตัวหนึ่ง

He skips into the jungle before

Mummy Monkey makes him fall asleep, too!



เสือน้อยไม่รู้จะไปไหนต่อดี นี่เป็นครั้งแรกที่มันต้องอยู่ตามลำพังในป่าในเวลาตีสี่เช่นนี้

It is the first time he is in the jungle so late. แม้แต่พระอาทิตย์ก็ยังเข้านอนไปแล้ว! ทันใดนั้นท่ามกลางความมืดมิด“เอ๊ะ นั่นอะไรนะ”

“What is that?”

เสือน้อยมองขึ้นไปและเห็น...ดวงตากลมโตสี

เหลือง 2 ดวง กำลังจ้องมองมาที่มัน

Little Tiger looks up and sees two very large yellow eyes look back at him!

มันเป็นดวงตาของเจ้านกฮูกนั่นเอง

The eyes belong to an Owl.



“เธอควรเข้านอนได้แล้วไม่ใช่หรือ” นกฮูกเอ่ยถาม

“Shouldn't you be in bed?”

“ฉันยังไม่อยากนอนนี่!” เสือน้อยตอบด้วยความกล้าหาญ “เธอเองก็ยังไม่นอนเหมือนกัน”

“I don't want to go to bed. You haven't!”

“ฉันจะเข้านอนก็ต่อเมื่อพระอาทิตย์ขึ้นแล้ว” นกฮูกตอบ

“That's because I go to bed when the sun rises”

เสือน้อยตัวสั่นพลางคิดว่า ป่าในยามค่ำคืนช่างมืดและหนาวเย็นอะไรอย่างนี้

Little Tiger thinks how cold and dark it is in the jungle at night.

“ฉันจะพาเธอกลับบ้านเอง” นกฮูกบอก “พ่อกับแม่ของเธอคงกำลังเป็นห่วงเธออยู่”

“I'm going to take you home. Your mummy and daddy will be worried about you.”

“ผมไม่อยากรกลับบ้าน! และไม่อยากเข้านอนด้วย” เสือน้อยตอบ ขณะเดียวกันตัวมันเองก็ไม่อยากอยู่ตามลำพังในป่าแห่งนี้เช่นกัน

“I don't want to go home! I don't want to go to bed!” But he doesn't want to be left alone in the dark either.

ดังนั้นเสือน้อยจึงเดินตามนกฮูกเข้าไปในป่า

So Little Tiger follows Owl through the jungle.

เสือน้อยดีใจที่ตาโตสว่างของนกฮูกช่วยนำทางกลับบ้านให้มัน “เราใกล้จะถึงบ้านของเธอแล้ว” นกฮูกบอกขณะที่เสือน้อยก้าวตามหลังมาช้าลงๆ ทุกที

Little Tiger's steps became slower and slower.



“ฉันยังไม่อยาก...” เสือน้อยบอกด้วยน้ำเสียงที่ง่วงนอน พลางลากเท้าตามมาอย่างช้า ๆ

“I don't want to go to...”

“โอ! อยู่ที่นี่เองลูกรัก” แม่เสือน้อยทักอย่างดีใจ “ทันเวลาเข้านอนพอดี!”

“Ah, there you are. Just in time for bed!”

“ผมยังไม่อยาก...”

"I don't want to..."

เสือน้อยหาวนอนและหลับลงอย่าง
รวดเร็ว

Litter Tiger falls fast asleep!

แม่เสือโอบลูกน้อยไว้พลงหันไป
ทางนกฮูก

Mummy Tiger tucks him in and
then turns to Owl

แต่ในถ้ำกลับว่างเปล่า นกฮูกหายกลับเข้าไปในป่าก่อนที่แม่เสือจะจับเขอนอนไปด้วยอีกตัว
หนึ่ง!

Owl disappears into the jungle before Mummy Tiger could tuck him in, too!



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 1

78

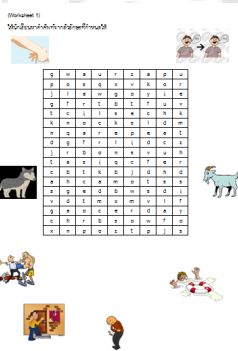
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	ประตู่หรือไม่ - ให้นักเรียนลองเดาคำว่าห้องภาษาอังกฤษออกเสียงว่าอย่างไร - ครูเล่นนิทานอีกครั้ง ในครั้งนี้ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามเมื่อครูเล่าถึงคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นๆ พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ goat, wolf, protect, repeat, grab, stomach, rescue, knock บนกระดาน และครูถามความหมายของคำศัพท์นั้นๆ หากนักเรียนตอบไม่ได้ ครูเป็นผู้บอกความหมายของคำศัพท์นั้นๆ 3. ขั้นฝึกภาษา (Practice stage) - ครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม ให้ลูกบอลนักเรียน 1 ลูก สั่งให้นักเรียนส่งต่อลูกบอลตามจังหวะเสียงเพลง เมื่อเพลงหยุด ลูกบอลอยู่ที่นักเรียนคนใด ให้นักเรียนคนนั้นๆ ออกมาจับฉลากคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อสะกด และบอกความหมายของคำศัพท์นั้นๆ		10 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	4. ขั้นผลิตภาษา (Production stage) - ให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่งนิทานขึ้นเองโดยในนิทานต้องมีคำศัพท์ goat, wolf, protect, repeat, grab, stomach, rescue, knock ประกอบอยู่ด้วยอย่างน้อย 3 คำ แล้วออกมาเล่าให้เพื่อนฟัง		10 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 2

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
1. นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ และ บอกความหมาย คำศัพท์ได้ถูกต้อง	1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up stage) - ทบทวนคำศัพท์จากนิทานที่ได้เรียนไปในคาบที่ 1 โดยให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์ที่เรียนไป ครูเป็นผู้เขียนคำศัพท์บนกระดาน 2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation stage) - ครูเล่านิทานเรื่อง The Wolf and Seven Kids หมาป่ากับลูกแพะทั้ง 7 ให้นักเรียนฟังอีกครั้ง 3. ขั้นฝึกภาษา (Practice stage) - ครูแจกใบงานที่ 1 (Worksheet 1) ให้นักเรียนหาคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ โดยดูจากรูปภาพประกอบเพื่อเดาคำศัพท์เหล่านั้น - ครูเฉลยใบงานที่ 1 grab, wolf, knock, protect, stomach, rescue, goat, repeat	นิทานเรื่อง หมาป่ากับลูกแพะทั้ง 7  ใบงานที่ 1 	5 นาที 10 นาที 15 นาที	1. การตอบคำถาม 2. การเข้าร่วมกิจกรรม 3. การสะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	4. ขั้นผลิตภาษา (Production stage) - ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม Deaf and Dumb Spelling เกมใบ้คำ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม คือทีม A และทีม B - ครูให้คำศัพท์ที่อยู่ในบัตรคำ noodles กับนักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนจะต้องสะกดคำศัพท์ที่เป็นพยัญชนะ ส่วนอักษรที่เป็นสระให้เว้นไว้ และใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้แทน “a” ให้ยกแขนขวาขึ้น “e” ให้ยกแขนซ้ายขึ้น “i” ชี้นิ้วชี้ “o” ชี้นิ้วปาก “u” ชี้นิ้วหู - ตัวอย่างเช่น stomach ผู้เล่นจะต้องทำพฤติกรรม ดังนี้ “s” พุดออกเสียง “t” พุดออกเสียง “o” ชี้นิ้วปาก “m” พุดออกเสียง “a” ยกแขนขวาขึ้น “c” พุดออกเสียง “h” พุดออกเสียง - ผู้ใดทำผิดหรือสะกดผิดจะต้องนั่งลง ครูให้คำศัพท์ใหม่กับนักเรียนทีม B คนที่ 1 สะกดบ้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยให้นักเรียนที่เหลือเป็นผู้สังเกตและคอยจับผิด ทีมใดเหลือคนยืนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ		15 นาที	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 2 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการสอน	สื่อการเรียนรู้	เวลา	การวัดและประเมินผล
	5. ขั้นสรุป (Conclusion stage) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนไปบนกระดาน - นักเรียนเขียนคำศัพท์ และความหมายของคำนั้นๆ ที่ได้เรียนไปลงในสมุดบันทึกของตนเอง		5 นาที	

นิทานเรื่อง The Wolf and Seven Kids หมาป่ากับลูกแพะทั้ง 7



แม่แพะตัวหนึ่งมีลูกทั้งหมด 7 ตัว พวกมันอาศัยอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในบ้านหลังเล็กๆ กลางป่า

Mommy goat and seven little goats live happily in a little home in the jungle.

อยู่มาวันหนึ่งแม่แพะมีธุระต้องออกไปข้างนอก

One day mommy goat has to go out.

นางจึงเตือนลูกๆ ให้ระวังหมาป่าเจ้าเล่ห์

She warns her kids to be careful of the wolf.

“แล้วพวกเราจะป้องกันตัวยังไงล่ะจ๊ะแม่” ลูกแพะตัวหนึ่งถามอย่างสงสัย

“How can we protect ourselves?”

แม่แพะจึงบอกว่า “ถ้ามีใครมาเคาะประตูเรียก พวกเจ้าต้องถามให้แน่ใจก่อนว่าเป็นใคร แล้วจึงค่อยเปิดประตู”

“If someone knocks on the door, you must ask who it is”

“ถ้าไม่ใช่แม่ พวกเจ้าห้ามเปิดประตูให้ใครเป็นอันขาด”

“And don't open the door for anyone.”

แม่แพะกำชับลูกๆ แล้วก็เดินจากไป



Mommy goat repeats this and leaves.

เมื่อหมาป่ามาที่ประตู “เปิดประตูให้แม่หน่อยซิ เด็กๆ” หมาป่าพุดขึ้น

“Open the door, children!”

“อ๊ะ! เธอไม่ใช่แม่ของเราเนี่ย เพราะแม่ของพวกเรามีน้ำเสียงอ่อนหวานกว่านี้” ลูกแพะทั้ง 7 ตัว พุดขึ้นพร้อม ๆ กัน

“You cannot be mommy goat because her voice is sweeter than yours.”

หมาป่าได้ยินดังนั้น จึงรีบวิ่งไปที่ฟาร์มไก่แห่งหนึ่ง แล้วกินไข่ไก่ไปหลายฟอง เพื่อให้เสียงอ่อนหวานขึ้น

จากนั้นมันก็วิ่งกลับไปยังบ้านของแพะอีกครั้ง “เปิดประตูให้แม่เข้าไปได้แล้ว”

“Open the door for me! I am your mother.”

หมาป่าพูดเสียงอ่อนหวาน ลูกแพะจึงบอกให้หมาป่ายื่นมือมาให้ดู

The little goats tell the wolf to show them his hands.

“อ๊ะ! เธอไม่ใช่แม่ของเรา แม่ของเรามีมือสีขาว” ลูกแพะร้องขึ้น

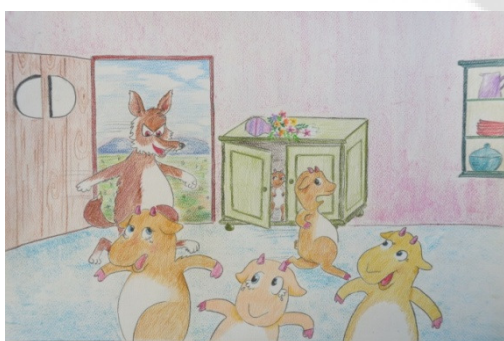
“No! No! Our mother has white hands”

หมาป่าจึงรีบวิ่งไปที่ร้านทำขนมปังเอาแป้งทามือให้เป็นสีขาว

The wolf quickly goes to a bakery. He covers his hands with flour to make them white.

แล้ววิ่งกลับไปยังบ้านแพะอย่างรวดเร็วด้วยความหิว

He is very hungry and quickly goes back to the goat's home.



“ก๊อก ๆ ๆ เปิดประตูสิลูก แม่กลับมาแล้ว”

“Knock! Knock! Knock! Open the door, children. I'm back.”

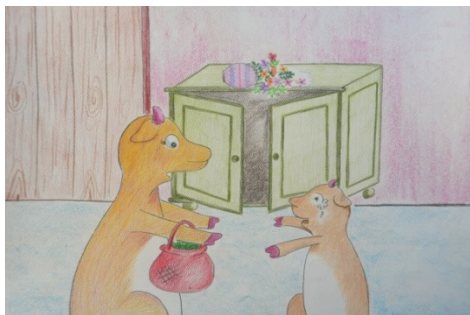
หมาป่าพูดเสียงอ่อนหวานพร้อมกับยื่นมือให้ลูกแพะดู ลูกแพะตัวหนึ่งนึกว่าแม่ของพวกเขากลับมาแล้ว

จริงๆ จึงไปเปิดประตู ทันใดนั้นหมาป่าก็กระโจนเข้ามาและไล่จับลูกแพะทั้ง 6 ตัว กินอย่างเอร็ดอร่อย

The wolf swiftly grabs six of the little goats and eats them up.

เหลือเพียงลูกแพะตัวสุดท้ายที่ซ่อนตัวอยู่ในตู้

But the youngest little goat hides himself in the cabinet.



เมื่อแม่แพะกลับมาไม่พบลูก ๆ จึงร้องด้วยความ
ตกใจ “โอ้ ! แย่แล้ว หมาป่ากินลูกของฉันหมดแล้ว”

“Oh dear! The wolf eats my kids.”

ทันใดนั้น ลูกแพะตัวสุดท้ายก็รีบวิ่งออกมาจากตู้

The youngest little goat comes out of the

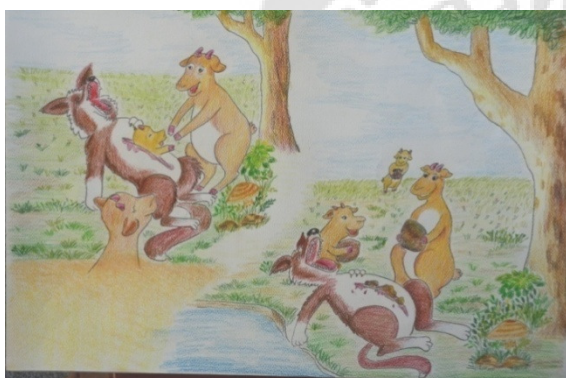
cabinet

และบอกแม่ว่า “แม่จ๋า หมาป่ากินพวกพี่ๆไปหมดเลย”

“The wolf eats my brothers and sisters.”

พวกเขาจึงออกตามหาหมาป่า และพบมันนอนหลับอยู่ในทุ่งหญ้า แม่แพะจึงจัดการผ่าท้อง

หมาป่า และช่วยลูกๆทั้ง 6 ตัว ออกมาได้อย่าง
ปลอดภัย



Mommy goat cuts open the wolf's
stomach and rescues her children.

“ลูกๆช่วยกันเอาก้อนหินก้อนใหญ่ๆ มา
ใส่ท้องหมาป่าสิ แล้วแม่จะเย็บปิดไว้เหมือนเดิม”

“Put some big stones in his stomach,
and then I will sew it up.”

แม่แพะบอกลูกๆ ลูกแพะจึงรีบทำตามคำสั่งของแม่แพะ

เมื่อหมาป่าตื่นขึ้นก็รู้สึกกระหายน้ำ

The wolf wakes up and feels very
thirsty.

มันจึงเดินพุงพลุ้ยไปยังบ่อน้ำขณะที่มันก้ม
ลงดื่มน้ำนั้นเอง ก้อนหินที่อยู่ในท้องก็กลิ้งลงมา
รวมกัน

He lost his balance because the
stones in his stomach are heavy.

หมาป่าจึงเสียหลักตกลงไปในบ่อน้ำ และจมน้ำตายในที่สุด

He falls into the well and dies.





ภาคผนวก ข

แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์

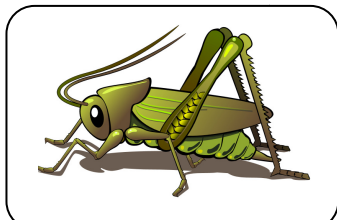
แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้นิทานและเกม

แบบทดสอบวัดผลการสะกดและบอกความหมายคำศัพท์

วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

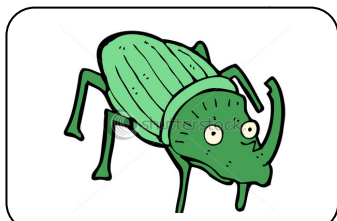
คำสั่งข้อ1-20ให้นักเรียนเติมตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับรูปภาพ พร้อมทั้งจับคู่ รูปภาพและคำศัพท์ให้ถูกต้อง

1.



d _ _ _

2.



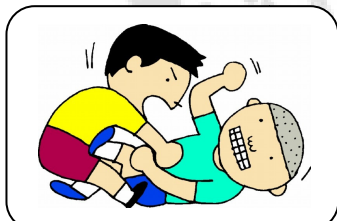
f _ _ _

3.



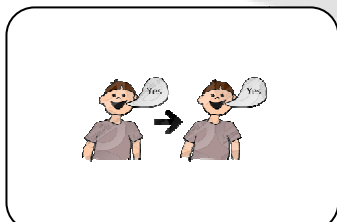
f _ _ e _ _

4.



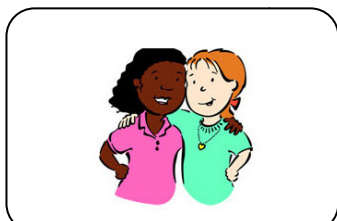
c _ _ k _ _

5.



b _ _ t _ _

6.



r _ p _ _ _

7.



c _ _ _ f _ _ _

8.



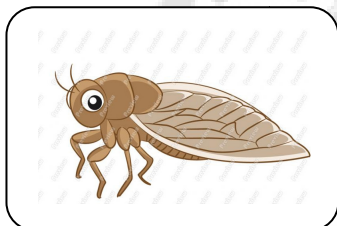
c _ _ _ a _ _

9.



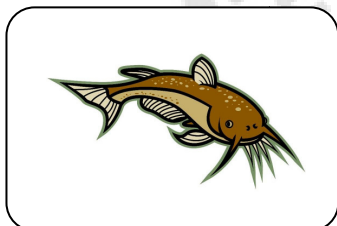
g _ _ _

10.



g _ _ _

11.



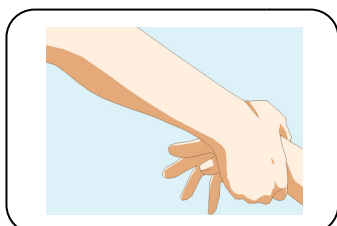
b _ _ _

12.



j _ _ _

13.



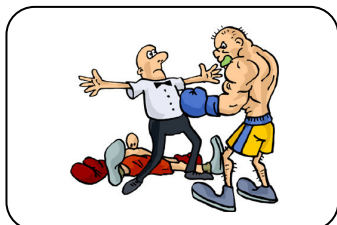
r _ _ _ c _ _

14.



v _ _ _ _

15.



j _ _ g _ _

16.



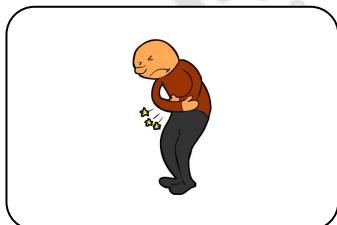
k _ _ _ _

17.



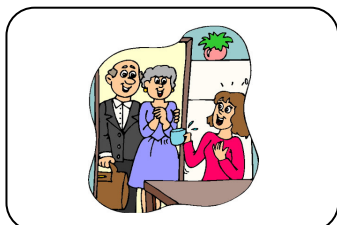
w _ _ _ _

18.



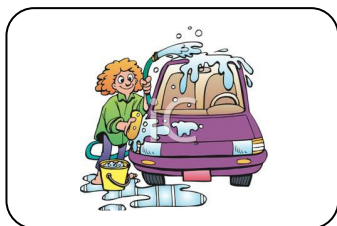
s _ _ _ m _ _ _ _

19.



b _ _ _ _

20.



p _ _ _ t _ _ _ _

คำสั่งข้อ21-40ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์และเขียนความหมายเป็นภาษาไทยให้ตรงกับคำศัพท์นั้นๆ

21. a. jallyfish
c. jellyfish

- b. jillyfish
d. jellyfihs

22. a. snile
c. smile

- b. smlie
d. slime

23. a. loin
c. lino

- b. liom
d. lion

24. a. money
c. menkoy

- b. monkey
d. mokney

25. a. wolf
c. wulf

- b. wlot
d. wlof

26. a. elephent
c. elepsant

- b. elephant
d. elephand

27. a. starfihs
c. starfish

- b. sterfish
d. sartfish

28. a. warm b. worm
 c. wrrom d. worn

29. a. thaiger b. tiker
 c. taiger d. tiger

30. a. sipder b. spyder
c. spiter d. spider

31. a. shark b. sark
c. sherk d. hsark

32. a. anglefish b. angelfish
c. anglyfish d. angelfihs

33. a. swam b. swon
 c. swim d. swin

34. a. olw b. owl
 c. wlo d. lwo

**แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้นิทานและเกม
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (ฉบับปรับปรุง)**

ชื่อ _____ เลขที่ _____

ระดับความพึงพอใจ

- ★★★★★ หมายถึง มากที่สุด
- ★★★★ หมายถึง มาก
- ★★★ หมายถึง ปานกลาง
- ★★ หมายถึง น้อย
- ★ หมายถึง น้อยที่สุด

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกมากที่สุด

ประเด็น	ความรู้สึก				
	★★★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★	★★	★
1. นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์จากการฟังนิทานที่มีคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษ					
2. นิทานที่ฟังช่วยให้จำคำศัพท์ได้					
3. นักเรียนรู้สึกว่าการทำแบบฝึกหัดฝึกสะกดคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้					
4. นักเรียนรู้สึกว่าการฝึกออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนออกเสียงได้ถูกต้อง					
5. นักเรียนรู้สึกว่าการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้					
6. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมแตงนิทานกับเพื่อนในห้อง					

ภาคผนวก ค

ตารางคะแนนผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

ตารางคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นักเรียนจดจำได้และจดจำไม่ได้หลังจากสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์

ตารางคะแนนความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกมที่ใช้ประกอบการสอน

ตารางการประเมินคุณภาพของแบบทดสอบ

ตาราง 7 คะแนนผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (40)	คะแนนหลังเรียน (40)	ผ่านไปแล้ว2สัปดาห์ (40)
1	16	37	37
2	7	25	26
3	14	39	35
4	5	23	18
5	2	35	24
6	8	34	32
7	14	35	32
8	9	28	24
9	9	31	30
10	8	29	31
11	9	34	28
12	9	34	31
13	7	35	30
14	16	37	39
15	9	37	36
16	4	31	29
17	10	36	30
18	8	27	28
19	10	30	27
20	28	34	33
ผลรวม	202	651	600
Mean	10.1	32.55	30
S.D.	7.95	8.29	8.22
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	25.25	81.38	75.00

ตาราง 8 คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นักเรียนจดจำได้และจดจำไม่ได้หลังจากสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์

นักเรียน คนที่	จำนวน คำศัพท์ ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำไม่ได้
1	37 คำ	angelfish, beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, shark, spider, starfish, stomach, tiger, wolf, worm, bath, bite, dive, fight, grab, jump, knock, protect, repeat, rescue, smile, swim	pufferfish, visit, wash
2	26 คำ	beetle, bedtime, catfish, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, tiger, wolf, worm, bite, dive, fight, jump, swim	angelfish, cicada, cricket, stomach, bath, grab, knock, protect, repeat, rescue, smile, visit, wash
3	35 คำ	beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, stomach, tiger, wolf, bath, bite, dive, fight, grab, jump, knock, protect, smile, swim, visit, wash	angelfish, dragonfly, worm, repeat, rescue

ตาราง 8 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	จำนวน คำศัพท์ ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำไม่ได้
4	18 คำ	angelfish, bedtime, catfish, cicada, elephant, hippopotamus, jellyfish, lion, monkey, owl, shark, spider, starfish, wolf, worm, fight, jump, swim	beetle, cricket, dragonfly, friend, goat, jungle, mosquito, octopus, pufferfish, stomach, tiger, bath, bite, dive, grab, knock, protect, repeat, rescue, smile, wash, visit
5	24 คำ	beetle, bedtime, catfish, cicada, dragonfly, elephant, friend, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, octopus, owl, shark, spider, starfish, tiger, wolf, bath, dive, jump, knock, smile, swim	angelfish, cricket, goat, mosquito, pufferfish, stomach, worm, bath, bite, fight, grab, protect, repeat, rescue, visit, wash
6	32 คำ	angelfish, beetle, bedtime, catfish, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, shark, spider, starfish, stomach, tiger, wolf, worm, bath, bite, dive, fight, grab, jump, repeat, rescue, swim, visit, wash	cicada, hippopotamus, jellyfish, owl, pufferfish, knock, protect, smile
7	32 คำ	angelfish, beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider,	starfish, stomach , worm, bite, grab, protect, repeat, rescue

ตาราง 8 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	จำนวน คำศัพท์ ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำไม่ได้
		tiger, wolf, bite, dive, fight, jump, knock, smile, swim, visit, wash	
8	24 คำ	beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, friend, hippopotamus, jellyfish, lion, monkey, mosquito, octopus, pufferfish, shark, spider, starfish, tiger, worm, bath, bite, dive, fight, grab, jump, knock, protect, repeat, rescue, smile, swim, visit, wash	angelfish, dragonfly, elephant, goat, jungle, owl, stomach, wolf, bite, grab, knock, protect, repeat, rescue, visit, wash
9	30 คำ	angelfish, beetle, catfish, cicada, dragonfly, elephant, friend, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, tiger, wolf, worm, bite, fight, jump, knock, repeat, smile, swim, visit	bedtime, cricket, goat, stomach, bath, dive, grab, protect, rescue, wash
10	31 คำ	angelfish, beetle, bedtime, catfish, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, tiger, wolf, worm, bath, bite, dive, fight, jump, repeat, swim, visit, wash	cicada, cricket, lion, stomach, grab, knock, protect, rescue, smile

ตาราง 8 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	จำนวน คำศัพท์ ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำไม่ได้
11	27 คำ	angelfish, beetle, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jungle, lion, monkey, mosquito, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, tiger, wolf, worm, bite, dive, jump, swim, visit, wash	bedtime, jellyfish, octopus, stomach, worm, bath, fight, grab, knock, protect, repeat, rescue, smile
12	31 คำ	beetle, bedtime, catfish, cicada, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, stomach, tiger, wolf, worm, bath, dive, grab, jump, protect, rescue, swim, visit	angelfish, cricket, jungle, bite, fight, knock, repeat, smile, wash
13	30 คำ	beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, lion, monkey, mosquito, owl, shark, spider, starfish, tiger, wolf, worm, bath, bite, dive, fight, jump, protect, swim, visit, wash	angelfish, jungle, octopus, pufferfish, stomach, grab, knock, repeat, rescue, smile
14	39 คำ	angelfish, beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider,	stomach

ตาราง 8 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	จำนวน คำศัพท์ ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำไม่ได้
		starfish, tiger, wolf, worm, bath, bite, dive, fight, grab, jump, knock, protect, repeat, rescue, smile, swim, visit, wash	
15	36 คำ	beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, pufferfish, shark, spider, starfish, stomach, tiger, wolf, worm, bath, dive, fight, grab, jump, protect, repeat, rescue, smile, swim, visit, wash	angelfish, owl, bite, knock
16	29 คำ	beetle, bedtime, catfish, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, shark, spider, stomach, tiger, wolf, worm, dive, fight, jump, repeat, rescue, smile, swim, visit	angelfish, cicada, cricket, pufferfish, starfish, bath, bite, grab, knock, protect, wash
17	30 คำ	beetle, bedtime, catfish, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, tiger, wolf, worm, bath, bite, fight, grab, jump, knock, protect, repeat, smile, swim	angelfish, cicada, cricket, dragonfly, jungle, stomach, dive, rescue, visit, wash

ตาราง 8 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	จำนวน คำศัพท์ ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำได้	คำศัพท์ที่จำไม่ได้
18	28 คำ	beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, monkey, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, stomach, tiger, bath, dive, fight, grab, jump, knock, rescue, smile, swim, wash	angelfish, dragonfly, elephant, lion, mosquito, starfish, wolf, worm, bite, protect, repeat, visit
19	28 คำ	angelfish, beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, elephant, goat, hippopotamus, jungle, lion, monkey, mosquito, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, tiger, worm, bite, dive, fight, jump, knock, smile, swim	dragonfly, friend, jellyfish, octopus, stomach, wolf, bath, grab, protect, repeat, rescue, visit, wash
20	33 คำ	beetle, bedtime, catfish, cicada, cricket, dragonfly, elephant, friend, goat, hippopotamus, jellyfish, jungle, lion, monkey, mosquito, octopus, owl, pufferfish, shark, spider, starfish, stomach, tiger, wolf, worm bath, bite, dive, fight, grab, jump, knock, protect, repeat, rescue, smile, swim, visit, wash	angelfish, bath, grab, knock, protect, repeat, rescue

ตาราง 9 คะแนนความพึงพอใจเกี่ยวกับนิทานและเกมที่ใช้ประกอบการสอน

เลขที่	ข้อ1	ข้อ2	ข้อ3	ข้อ4	ข้อ5	ข้อ6
1	5	4	5	5	5	4
2	5	5	5	5	5	5
3	3	4	3	3	5	3
4	4	5	4	5	5	5
5	5	5	4	5	5	5
6	5	5	4	5	4	5
7	5	5	5	5	5	4
8	5	5	5	5	5	5
9	5	5	4	4	5	5
10	5	5	4	5	5	4
11	5	4	4	4	5	4
12	5	5	4	5	4	4
13	3	5	5	5	4	4
14	4	5	5	5	5	4
15	4	5	4	4	4	3
16	5	5	4	4	5	4
17	4	4	4	4	5	4
18	5	5	4	4	5	4
19	4	4	4	4	4	4
20	5	4	3	3	5	4
ผลรวม	91	94	84	89	95	84
Mean	4.55	4.70	4.20	4.45	4.75	4.20
S.D	0.69	0.47	0.62	0.69	0.44	0.62

ตาราง 10 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลการสะกดและบอกความหมายคำศัพท์

ข้อที่	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 10 (ต่อ)

ข้อที่	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
25	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 11 ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจการจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลการสะกดและ
บอกความหมายคำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก		ค่า p	ค่า r	ผลการพิจารณา
	กลุ่มสูง (n= 12)	กลุ่มต่ำ (n=12)			
1	11	2	0.54	0.75	คัดเลือกไว้
2	5	2	0.29	0.25	คัดเลือกไว้
3	7	4	0.45	0.25	คัดเลือกไว้
4	5	1	0.25	0.33	คัดเลือกไว้
5	6	0	0.25	0.41	คัดเลือกไว้
6	6	1	0.29	0.41	คัดเลือกไว้
7	10	4	0.58	0.50	คัดเลือกไว้
8	9	3	0.50	0.50	คัดเลือกไว้
9	4	1	0.20	0.25	คัดเลือกไว้
10	10	4	0.58	0.50	คัดเลือกไว้
11	8	3	0.45	0.41	คัดเลือกไว้
12	10	5	0.62	0.41	คัดเลือกไว้
13	5	1	0.50	0.33	คัดเลือกไว้
14	6	1	0.29	0.41	คัดเลือกไว้
15	4	1	0.20	0.25	คัดเลือกไว้
16	9	3	0.45	0.50	คัดเลือกไว้
17	9	4	0.54	0.41	คัดเลือกไว้
18	9	4	0.54	0.41	คัดเลือกไว้
19	5	2	0.29	0.25	คัดเลือกไว้
20	8	3	0.45	0.41	คัดเลือกไว้
21	10	3	0.66	0.58	คัดเลือกไว้
22	10	3	0.66	0.58	คัดเลือกไว้
23	9	4	0.54	0.41	คัดเลือกไว้
24	8	3	0.45	0.41	คัดเลือกไว้

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก		ค่า p	ค่า r	ผลการพิจารณา
	กลุ่มสูง (n= 12)	กลุ่มต่ำ (n=12)			
25	9	5	0.58	0.33	คัดเลือกไว้
26	8	4	0.50	0.33	คัดเลือกไว้
27	8	4	0.50	0.33	คัดเลือกไว้
28	10	4	0.58	0.50	คัดเลือกไว้
29	11	4	0.54	0.58	คัดเลือกไว้
30	11	3	0.58	0.66	คัดเลือกไว้
31	10	2	0.50	0.66	คัดเลือกไว้
32	4	1	0.20	0.25	คัดเลือกไว้
33	10	3	0.54	0.58	คัดเลือกไว้
34	8	4	0.50	0.33	คัดเลือกไว้
35	5	2	0.29	0.25	คัดเลือกไว้
36	7	3	0.41	0.33	คัดเลือกไว้
37	5	1	0.25	0.33	คัดเลือกไว้
38	6	0	0.25	0.50	คัดเลือกไว้
39	8	3	0.45	0.41	คัดเลือกไว้
40	5	1	0.25	0.33	คัดเลือกไว้

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลการสะกดและบอกความหมายคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.81



ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล วาริสา เหมกิตติวัฒน์
 วันเดือนปีเกิด 23 มีนาคม 2532
 สถานที่เกิด กรุงเทพมหานคร
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน 31 หมู่ 7 ตำบลหนองบัว อำเภอเมืองจันทบุรี
 จังหวัดจันทบุรี 22000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2543 ประถมศึกษา
 จากโรงเรียนอนุบาลจันทบุรี
 พ.ศ. 2549 มัธยมศึกษา
 จากโรงเรียนศรียานุสรณ์ จังหวัดจันทบุรี
 พ.ศ. 2553 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
 เพื่อการสื่อสารธุรกิจ
 จากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
 พ.ศ. 2559 การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา
 จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ