

การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สารนิพนธ์
ของ
นางสาวศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษ
ในฐานะภาษาต่างประเทศ

ตุลาคม 2544

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

342.6521044

ศ 486 ก

ร-3

การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

บทคัดย่อ

ของ

นางสาวศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษ
ในฐานะภาษาต่างประเทศ

ตุลาคม 2544

414446

17 ต.ค. 2544

ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์: (2544). การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์: อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตรัตนะ.

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2544 จำนวน 30 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ ฤละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 คาบ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้แก่ แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean)

ผลการศึกษาพบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง

USING VOCABULARY GAMES TO BUILD UP PRATHOMSUKSA VI STUDENTS'
RETENTION IN LEARNING ENGLISH VOCABULARY

AN ABSTRACT
BY
MISS SIRIWAN SORPITPAKDEEPPONG

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Arts degree in Teaching English as a Foreign Language
At Srinakharinwirot University
October 2001

Siriwan Sorpitpakdeepong. (2001). *Using Vocabulary Games to build up Prathomsuksa VI Students' Retention in Learning English Vocabulary*. Master Project, Arts. (Teaching English as a Foreign Language). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor : Miss Koolatip Rohitratana.

The purpose of this research was to study Prathomsuksa 6 students' retention in learning English vocabulary through vocabulary games.

The sample group was thirty Prathomsuksa 6 students attending to the first semester of the academic year 2001 at Watchanpradittharam school. The experiment was carried out during a four- week time frame; there were twenty class periods of sixty minutes each.

The instruments used in this study were 10 lesson plans, a learning achievement test and a questionnaire about the participants' opinions at learning English through vocabulary games. The data was statistically analysed by Mean.

After the experiment of using vocabulary games, the finding was as follow:
The students' retention in learning English vocabulary is high.

อาจารย์ที่ปรึกษา ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตรัตนะ)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมพร ศรีเสริมโภค)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน
(อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตรัตนะ)

..... กรรมการ
(อาจารย์นงเยาว์ กอสนาน)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.วัลลภา ไทยจินดา)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมพร ศรีเสริมโภค)

วันที่ เดือน ตุลาคม พ.ศ 2544

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ดีเพราะได้รับความกรุณาอย่างดียิ่งจาก
อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตรัตนะ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ อาจารย์นงเยาว์ กอสนาน และ
อาจารย์ ดร.วัลลภา ไทยจินดา ที่กรุณาให้คำปรึกษา เสนอแนะ ตรวจสอบแก้ไขและให้กำลังใจ
ตลอดเวลาในการทำการศึกษาค้นคว้า จนกระทั่งสารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้
วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ
และคณาจารย์ภาควิชาตะวันตก ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ตลอดจนให้คำแนะนำและ
ช่วยเหลือตลอดระยะเวลาการศึกษาในสถาบันแห่งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายโกมินทร์ สังคะนอง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม
รวมทั้งคณะผู้บริหารโรงเรียนทุกท่าน คณะครูอาจารย์ และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม ที่ให้ความช่วยเหลืออย่างดียิ่งในการทดลองเพื่อเก็บข้อมูลสำหรับ
การทำวิจัยในครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา
มารดา ครูอาจารย์ทุกท่าน และขอขอบใจน้องๆทุกคนในครอบครัวที่ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ
ให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาและสำเร็จสมดังปรารถนา

ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	7
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์.....	14
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้.....	16
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้.....	24
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	26
	กลุ่มตัวอย่าง.....	26
	ระยะเวลาในการทดลอง.....	26
	เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง.....	26
	วิธีดำเนินการทดลอง.....	28
	วิเคราะห์ข้อมูล.....	28
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	30
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	34
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	35
	อภิปรายผล.....	35
	ข้อเสนอแนะ.....	38
	บรรณานุกรม.....	39

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก	45
ภาคผนวก ก	46
ภาคผนวก ข	49
ภาคผนวก ค	53
ภาคผนวก ง	61
ประวัติย่อผู้วิจัย	63

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

- 1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการทดลองกับค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบ
หลังการทดลอง 2 สัปดาห์ 30
- 2 ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่ครูนำมาประกอบการสอนหลังการทดลอง.. 32
- 3 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
แต่ละคนหลังการทดลอง และคะแนนความคงเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์..... 46

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ	19
2 การทดลองกับตนเองโดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายหลายๆพยางค์ของ เอบบิงเฮาส์	23
3 แผนภูมิแท่งแสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบหลังการทดลอง กับค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบหลังจากการสอน 2 สัปดาห์.....	31

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

โลกปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการติดต่อสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้คนเราสามารถติดต่อกับสื่อสารกันทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารกันนั้นจำเป็นต้องมีภาษาเป็นสื่อกลางเพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวเดียวกัน นอกจากจะใช้ภาษาในกลุ่มเดียวกันแล้ว คนเรายังต้องติดต่อสื่อสารหรือแสดงความเข้าใจกับคนภายนอกกลุ่มอีกด้วย ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล (International Language) ที่มีผู้นิยมใช้กันมากในการติดต่อกับคนทั่วโลก ภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญต่อชนชาติต่าง ๆ และคนไทยอย่างมากในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นทางด้านการเมือง สังคม เศรษฐกิจและการศึกษา ดังนั้นผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ย่อมเป็นผู้ได้เปรียบในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้หลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539 เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ คือสามารถใช้ภาษาเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม และสามารถสื่อความโดยใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์การใช้ตลอดจนสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยสู่สังคมโลกได้ หลักสูตรนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่องตลอด 12 ปี โดยกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ คลังคำ รูปแบบภาษา กระบวนการเรียนรู้และการวัดประเมินผล โครงสร้างเวลาเรียนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา กำหนดให้เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 4 จำนวน 6 คาบต่อสัปดาห์ รวม 240 คาบต่อปี สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 จัดให้อยู่ในกลุ่มประสบการณ์พิเศษ 15 คาบต่อสัปดาห์ รวม 600 คาบต่อปี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2539 : 1)

✱ การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนเพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ซึ่งในการเรียนการสอนนั้น ความรู้เรื่องศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้ศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วาริณี ศรีสมพงษ์ (2517 : 39) เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่พบว่านักเรียนที่ได้คะแนนคำศัพท์สูง จะได้คะแนนการอ่านสูงด้วย และสอดคล้องกับ เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย (2531 : 84) ที่กล่าวว่าในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษา

อังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ สิ่งสำคัญคือ การพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง* นอกจากนี้คำศัพท์ยังมีความสำคัญและความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการฟัง การพูดและการเขียนด้วย ในด้านการฟังและการพูด ถ้านักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ฟังไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้คำผิดความหมาย ทำให้การสื่อสารไม่ประสบผลสำเร็จ ส่วนทางด้านการเขียนนั้นนักเรียนจะเขียนสะกดคำไม่ถูก และเขียนไม่ได้ใจความชัดเจน กล่าวคือ ถ้านักเรียนไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับศัพท์แล้ว นักเรียนจะเรียนภาษาให้ได้ดีทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนได้ยาก

ความรู้เรื่องศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ดังที่ดวงเดือน แสงชัย (2539: 118) กล่าวว่า ถ้านักเรียนคนใดมีพัฒนาการทางภาษาดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้ศัพท์มากพอเหมาะกับวัยของตน สามารถนำคำศัพท์ไปใช้อย่างถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของคนอื่นและสิ่งแวดล้อมจนสามารถสื่อความหมาย หรือแสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ วรรณพร ศิลาขาว (2538:21) ที่กล่าวว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นมากในการเรียนรู้อังกฤษ เพราะคำศัพท์จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่านและการเขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียน และการฟังหรืออ่านนั้นคำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร

อย่างไรก็ตามการสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้นยังได้รับความสนใจน้อยและการละเลยในด้านการสอนคำศัพท์ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการเรียนการสอนภาษาหลายด้าน ซึ่งสมุทร เข็มเชาวนิช (2540 :19) ได้กล่าวถึงปัญหาอันเนื่องมาจากคำศัพท์ว่า อุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ประการหนึ่งของนักศึกษาไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษ คือ อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว ทั้งนี้เนื่องจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในข้อความนั้น ในด้านการเขียนนั้น วิไลวรรณ ขนิษฐานันท์ (2530 : 39) ได้กล่าวว่าปัญหาที่นักเรียนไทยไม่สามารถเขียนเรื่องได้ถูกต้องนั้น ทั้งนี้เนื่องจากไม่มีพื้นฐานที่สำคัญของการเขียน คือ ไม่รู้คำศัพท์ การสะกดคำ และโครงสร้างทางไวยากรณ์ ซึ่งกล่าวได้ว่าคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเรียนภาษา ถ้านักเรียนมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์ไม่มากพอ ก็จะเป็นอุปสรรคต่อการเขียนได้

จากปัญหาดังกล่าวได้มีผู้ศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการสอนคำศัพท์เพื่อคิดค้นหาวิธีการและเสนอแนวทางและวิธีสอนในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำมาปรับปรุงในการสอนศัพท์เอาไว้ เช่น ประนอม สุรัสวดี (2539:32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหว เป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กเรียนอย่างสนุกสนานพร้อมๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน

นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปราโมทย์ บุญมุสิก (2532 : 68) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและการสอนแบบใช้คู่มือครู ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่สอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะเห็นได้ว่าการใช้กิจกรรมเกมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่สอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาเป็นเวลา 3 ปี และได้ไปทำโครงการการสอนในรายวิชา TF 571 ที่โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม เขต ภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2542 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 ห้องเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลการเรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อน เมื่อจัดกิจกรรมทางด้านภาษาในทักษะต่าง ๆ เช่น การฟัง พูด อ่านและเขียน นักเรียนไม่สามารถทำงานหรือกิจกรรมทางด้านภาษาที่ได้รับมอบหมายไว้ได้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนมีความรู้ในเรื่องของคำศัพท์น้อย นอกจากนี้นักเรียนยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาและไม่มีความมั่นใจในการใช้ภาษาเท่าที่ควร แต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมภาษาเข้ามาแทรกบทเรียนในคาบใด พบว่านักเรียนก็จะกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับที่ สุมาลี กิรพงษ์ (2534 : 37) กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างแม่นยำและความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดีซึ่งสอดคล้องกับที่ วรรณพร ศิลาขาว (2538 : บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 ของโรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 30 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะเห็นได้ว่าการใช้เกมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนจะเป็นไปอย่างสนุกสนานมีชีวิตชีวา เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการสอนคำศัพท์แก่นักเรียนต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลการศึกษาค้นคว้าจะเป็นแนวทางสำหรับครู ในการนำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 9 ห้องเรียน จับฉลากมา 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนมี 30 คน โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม
2. ระยะเวลาในการทดลอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 ระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึง มิถุนายน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบๆ ละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 คาบ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนรู้ไปแล้วได้ ในด้านการสะกดคำ ความหมายของคำศัพท์ และการใช้คำศัพท์ในประโยค ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์หลังจากการสอนสิ้นสุดลงไปเป็นเวลา 2 สัปดาห์
2. เกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีลักษณะส่วนใหญ่เป็นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับคำศัพท์ คำศัพท์ที่นำมาจัดกิจกรรมเป็นคำศัพท์ที่

คัดเลือกมาจากเนื้อหาในบทเรียนในหนังสือ English Is Fun Book IV บทที่ 34,35,36 และ37 โดยคัดเลือกคำศัพท์ที่มีความถี่ในการปรากฏในบทเรียนสูงและคำศัพท์ที่คัดเลือกล้วนเป็นคำศัพท์ที่อยู่ในหมวดเดียวกัน โดยนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนคำศัพท์ ซึ่งจะส่งผลต่อความคงทนในการเรียนรู้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้า เรื่องการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน เพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่างๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินการวิจัยตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
 - 1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.7 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเกมการสอนคำศัพท์
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้
 - 2.1 ความหมายของการเรียนรู้
 - 2.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้
 - 2.3 ความหมายของการจำ
 - 2.4 ระบบความจำของมนุษย์
 - 2.5 ความสัมพันธ์ระหว่างความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว
 - 2.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ
 - 2.7 การนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน
 - 2.8 การวัดความคงทนในการเรียนรู้
 - 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของคำศัพท์

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

คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมาย แบ่งออกได้เป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น (วรรณพร ศิลาขาว 2538 : 12)

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง “คำ” ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายแน่นอนในตัวเอง (ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์ 2543 : 10)

สรุปได้ว่า [คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด ที่มีทั้งความหมายทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งแบ่งได้ตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้]

1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนภาษานั้น สิ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

สตี้วิก (Stewich.1972 : 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างไวยากรณ์และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้นๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควร และสามารถนำมาใช้ได้

กาเดสซี (Ghadessy .1979 : 24) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

ในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา “คำ” เป็นสิ่งที่เรารู้จักมากที่สุด ภาษาก็คือ การนำคำมารวมกัน (a language is a collection of word) นั่นเอง

วรรณพร ศิลาขาว. (2538 : 15) ให้ความเห็นว่าคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ และฝึกฝนทักษะ การฟัง พูด อ่านและเขียนภาษา

สรุปได้ว่า [คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้น การเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก]

1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น เป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจ คำศัพท์คำหนึ่งๆว่า ประกอบด้วยอะไรบ้าง ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญไว้ ดังนี้

ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต (2521 : 35 – 41) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของ คำศัพท์ว่าต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้นๆ
2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้นๆ หากจะกล่าวโดยละเอียด แล้ว คำศัพท์หนึ่งๆจะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่งๆมีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันบ้างร้อย ทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา

เช่น He went to his **house**. (บ้านที่เป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the **White House**. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

The **House** of Representative is meeting today. (สภา)

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

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น **boathouse** หมายถึง อุเรือ แตกต่างจาก **houseboat** หมายถึง เรือที่ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียว หรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่า (ที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออกมา) ส่วนคำหลังเป็นคำถามเป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) ตำแหน่งของคำในประโยคที่แตกต่างกัน จึงทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

This man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำบางคำก็ใช้ในภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำ ความหมาย และขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายจากการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้น-ลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็น ขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์แบ่งได้เป็นหลายประเภท ศิธร แสงธนู และคิต พงศ์ทัต (2521 : 37 – 38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น dog , box , pen เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่า

คำการยะ Article, Preposition, Pronoun, etc. คำประเภทนี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนแปลความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกต และการฝึกการใช้โครงสร้างต่างๆ จึงจะเกิดประโยชน์

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

✓ 1. **Active Vocabulary** คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่นคำว่า important , necessary , consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อยๆ ซ้ำๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

✓ 2. **Passive Vocabulary** คือคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่น คำว่า elaborate, fascination, contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active vocabulary ได้

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

แม็คกี (วรรณพร ศิลาขาว.2538 : 13 – 14 ; อ้างอิงจาก Mackey. 1976 : 176 –190) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆสูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆจะมีมากก็ตาม
3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย
4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุม

ความหมายได้หลายอย่าง หรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

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

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado. 1986 : 119 –120) เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอไว้เพิ่มเติม ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้นๆ มาสอน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น [ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้นต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้]

1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 120) จากหนังสือวิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียนได้เสนอแนะลำดับขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้นๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้นๆ
2. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตามพร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด
3. การสอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายของคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง ดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้จัก หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกกับประโยค เพื่อเชื่อม

โยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่
3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ
4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่นของที่อยูรอบห้อง เครื่องแต่งตัว หรือส่วนต่างๆของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้น การ์ตูน เขียนภาพบนกระดานดำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้ปริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการฝึกใช้คำศัพท์ว่า ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ อย่าฝึกคำศัพท์เดี่ยว ๆ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ต้องการ และใช้ได้ในสถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว อย่าสอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่างๆ เช่น

- ✓ 1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน
2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม
3. หาคำศัพท์ที่มาจากรากเดียวกัน
4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)

✓ 6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว

✓ ฟินอคเชียโร (Finochiaro . 1964 : 46 – 57) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. เด็กในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (function word) เช่น คำบุรพบท to , for และอื่นๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว
2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่
3. คำศัพท์ที่เด็กสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด
4. คำศัพท์ที่เด็กเรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก
5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป
6. คำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้าง

ประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และเด็กควรจะได้อีกคำใหม่ในทักษะอื่นๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่นๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งที่เป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่ายๆ ซึ่งเด็กจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เป็นสื่อเพื่อสอนเรื่องการสะกดคำ และสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

1.7 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เกมโดยทั่วไป หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์กติกา มีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว และความแข็งแรง (Active Games) การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมช่วยกระตุ้นการทำงานของร่างกาย สมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจโดยเฉพาะ (New Standard Encyclopedia. 1969 : 21)

วิมลรัตน์ คงภักย์สิน (2530 : 31) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

เกมภาษาอังกฤษมีหลายประเภท ครูควรเลือกเกมต่างๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งมีผู้ได้แบ่งประเภทของเกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน สฤณีกุล (2521 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ประเภท ดังนี้

- ✓ 1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
- ✓ 2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ
- ✓ 3. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์และออกเสียง
- ✓ 4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
- ✓ 5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ
- ✓ 6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นอกจากนี้คณะนักวิชาการบริษัชนานมีบุคส์ (2543 :15) ได้แบ่งประเภทของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation Game เป็นเกมฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Game เป็นเกมการฝึกการฟังและการพูด
4. Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

✦ จากประเภทของเกมการสอนดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจที่จะนำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาใช้ประกอบการสอน เพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ

เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games)

Jones (1993 : 1 – 17) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา ได้แก่ เกม Ice – Breaking activities, Bingo activities, Matching pairs activities, Crossword and word square activities, Word grouping activities, Pair work and board games, Teacher – led activities, 20 square activities และ Miscellaneous activities เป็นต้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

✓ นิตยา สุวรรณศรี (2539 : 51 – 58) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งเกมเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังเป็นการสร้าง ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย ซึ่งเกมดังกล่าว ได้แก่ เกมทบทวนคำศัพท์ที่คล้องจองกัน เกมอ่างเลียงปลา เกมสร้างคำ เกมแข่งขันสะกดคำ เกมค้นไข เกมคำตรงกันข้าม เกมบิงโก เกมจ่ายตลาด และเกมลูกโซ่ เป็นต้น

นอกจากนี้ คณะนักวิชาการนานมีบุคส์ (2543 : 87 – 127) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และส่งผลให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมคำศัพท์เหล่านี้ ได้แก่ Rise and Act Game , Train Word Game, Merry – Go – Round, Build a new Word, Beginning Letter Word game, Matching Picture and Word Game, Word Grouping Game เป็นต้น

1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

งานวิจัยต่างประเทศ

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

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

ไครก (Craig.1991: 2263) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทอร์นมิสซิสซิปปี ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวออร์ลีนส์ เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปใช้ในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนกันอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้]

งานวิจัยในประเทศ

สันทัต หอมสมบัติ (2534 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2534 โรงเรียนเซกา อำเภอเซกา จังหวัดหนองคาย จำนวน 53 คน กลุ่มทดลอง 30 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม กลุ่มควบคุม 23 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

[วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05]

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนมีความคงทนทางการจำสูงขึ้นด้วย

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้

2.1 ความหมายของการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของการเรียนรู้ นั้น ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

ฮิลการ์ด (Hilgard. 1975 : 194) อธิบายว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรมในการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

กันยา สุวรรณแสง (2532 : 135) สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2533 : 135) และ สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542 : 120) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์อ้อม กระทำให้อินทรีย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร แต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงเนื่องมาจากเหตุอื่น เช่น วุฒิภาวะ ความเจ็บป่วย ฤทธิ์ยา หรือสารเคมี

ถวิล ธาราโกชน และ ศรัณย์ ดำริสุข (2542 : 119) กล่าวว่า การเรียนรู้ในความหมายของนักจิตวิทยา คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่อาจเป็นได้ทั้งบวกและลบ

สรุปได้ว่า [การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์]

2.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้

อาดัม (Adam: 1969 : 9) และชัยพร วิชชาวุธ (2520 : 19) กล่าวว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทิ้งระยะไว้ระยะหนึ่ง

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 239) สรุปไว้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การรวบรวมประสบการณ์ต่างๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม

กล่าวโดยสรุปความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว หลังจากผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งความคงทนทางการเรียนรู้ก็คือ การจำนั่นเอง

2.3 ความหมายของการจำ

ความสามารถที่จะจดจำเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ การจดจำเหตุการณ์ต่างๆ ที่คนเรารับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตและการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความจำไว้ดังต่อไปนี้

ทวี ท่อแก้ว (2527 : 70) กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 238) ประสาท อิศรปริดา (2531 : 137) และ สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542 : 123) ได้ให้ความหมายของการจำว่า การจำหมายถึง กระบวนการที่สมองสามารถสะสมประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้รับการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม แล้วสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปของการระลึกได้หรือจำได้

นอกจากนี้ นพดล นพไธสง (2536 : 8) ได้กล่าวไว้ว่า ความจำ เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในชีวิตเช่นเดียวกับการเรียนรู้ ความชอบ ความสนใจ จินตนาการขั้นต้น ซึ่งถือว่าเป็นพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ที่ผู้อื่นไม่สามารถจะสังเกตได้โดยตรง การจดจำเหตุการณ์ต่างๆ ที่คนเรารับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม

จากเอกสารเกี่ยวกับความหมายของการจำ สรุปได้ว่าความจำ หมายถึง ความสามารถในการสะสมประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้แล้วสามารถแสดงประสบการณ์ดังกล่าวออกมาในรูปของการระลึกได้หรือการแสดงออกทางพฤติกรรม

2.4 ระบบความจำของมนุษย์

แอตคินสัน และชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 39 ; อ้างอิงมาจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) ัญญะ บุปผเวส และคณาจารย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2534: 191-192) ได้แบ่งความจำของมนุษย์ออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

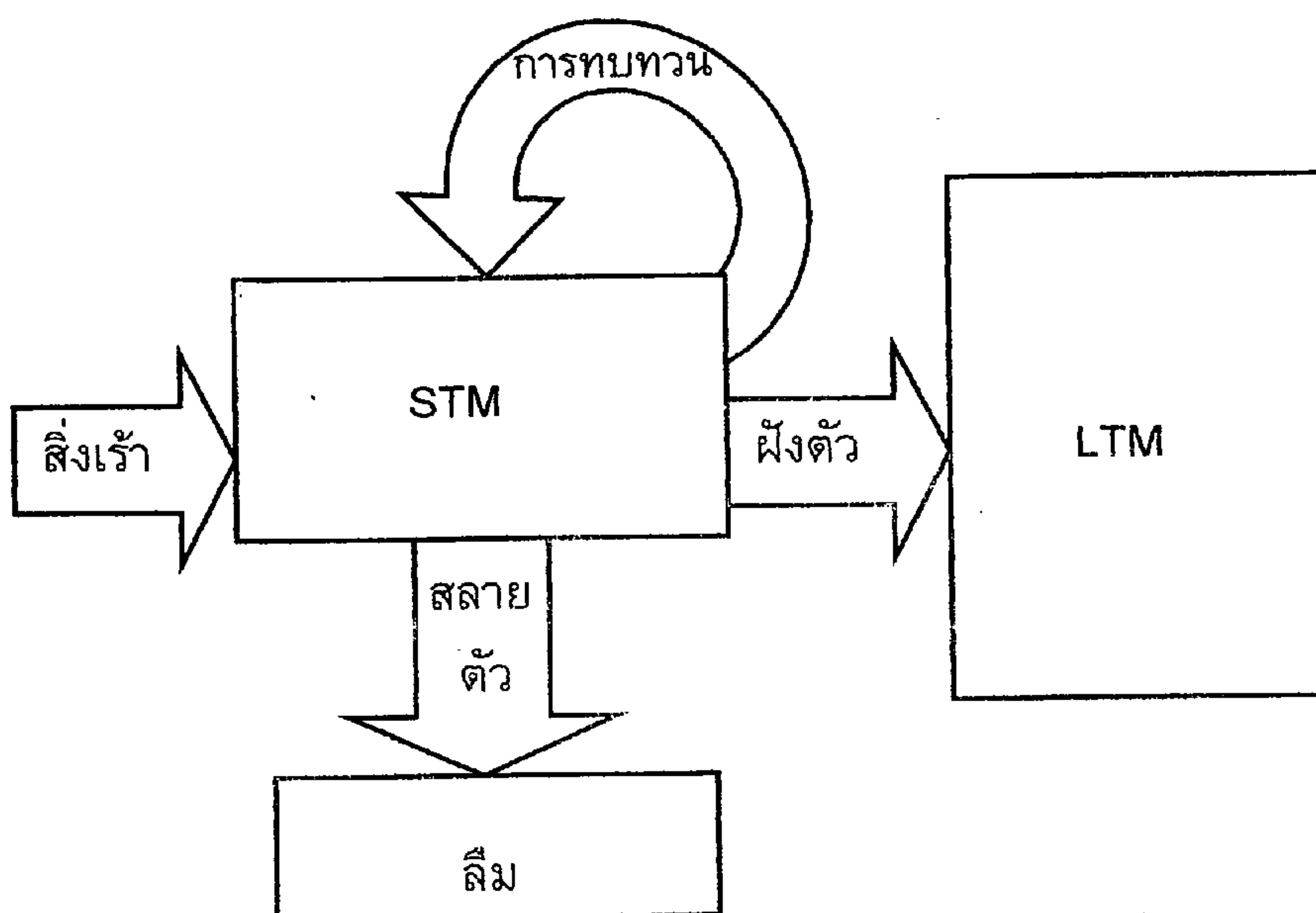
1. ความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่ง

2. ความจำระยะสั้น (Short – Term Memory) เขียนย่อว่า STM คือความจำหลังการเรียนรู้เป็นความจำที่คงอยู่ในระยะเวลาสั้นๆ ที่ตั้งใจจำหรือใจจดจ่อต่อนั้นเท่านั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป

3. ความจำระยะยาว (Long – Term Memory) เขียนย่อว่า LTM หมายถึง ความจำที่คงทนถาวรมากกว่าความจำระยะสั้น ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้นานเพียงใด ถ้าเมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ จะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง ระบบความจำระยะยาวนี้เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึก เป็นการตีความ จินตนาการกับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

2.5 ความสัมพันธ์ระหว่างความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว -

แอตคินสัน และชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 71 – 72 ; อ้างอิงมาจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ซึ่งมีใจความว่าความจำระยะสั้น เป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น ต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกสิ่งทีเข้ามาอยู่ในความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนสิ่งของที่เราจะจำได้ในความจำระยะสั้น จึงมีจำกัด เช่น ถ้าเป็นชื่อคนเราอาจทบทวนได้เพียง 3 ถึง 4 ชื่อในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การทบทวนช่วยป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลานาน ยิ่งนานเท่าใด สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวมากยิ่งขึ้น ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาว สิ่งนั้นก็จะติดอยู่ในความจำตลอดไป กลายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถที่จะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ซึ่งความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำสองกระบวนการก็คือ ความคงทนในการเรียนรู้นั่นเอง ส่วนช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้น จะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำนั้นจะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของความจำระยะสั้นกับกระบวนการความจำระยะยาว เป็นแผนภูมิได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 1 แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ
(อ้างอิงจาก ชัยพร วิชาวุธ.2520)

2.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ดังนี้

อัจฉรา สุขารมณ์ (2524 : 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. สถิติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสถิติปัญญามาก โดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาและคิดริเริ่มต่าง ๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่ความจำดีด้วย
2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งที่ทำให้ดีใจสุดขีดหรือเป็นทุกข์แสนสาหัส ย่อมจะทำให้จำได้เป็นเวลานาน
3. ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็วขึ้น

ถึงอย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่างๆ ก็ย่อมมีการลืมไปบ้าง เพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ มากมาย ได้มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืม พบว่า การจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วย คือ ยิ่งเวลาผ่านไปนานเข้า การจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่จะลืมจะมากขึ้น

กมลรัตน์ หล้าสุวงศ์ (2528 : 254) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. ทักษะคิดและความสนใจ ถ้าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดและความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใดก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานาน
2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน
3. ระยะเวลา หากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลานานๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้น้อย หรือบางครั้งอาจจะลืมไปเลยก็ได้

สรุปได้ว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ ทักษะคิด ระยะเวลา หลังจากเกิดการเรียนรู้ และการฝึกฝนทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

2.7 การนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

การที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความจำในการเรียนรู้ได้นั้นเป็นสิ่งที่ครูจะต้องพิจารณา นำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนมากที่สุด อบรม สนิทบาล (ม.ป.ป. : 142) ได้เสนอแนะวิธีการนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

- ✓ 1. ครูควรจัดบทเรียนที่มีความหมายต่อเด็ก ให้เด็กได้ทราบจุดประสงค์ในการเรียน
- ✓ 2. ครูควรจัดประสบการณ์ตรงให้เด็กมากที่สุด ควรใช้อุปกรณ์การสอนและให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- ✓ 3. ครูควรจัดการเรียนการสอนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ
- ✓ 4. ครูควรจัดเนื้อหาในการสอนให้เป็นตอนๆ ให้พอเหมาะอย่าให้มากเกินไป
- ✓ 5. ควรให้เด็กมีเวลาพักผ่อนหลังจากการเรียนรู้เรื่องหนึ่งๆ แล้ว
- ✓ 6. ควรให้มีการทบทวนและฝึกอยู่เสมอและควรกระทำให้มากพอ
- ✓ 7. การสอนของครูควรให้นักเรียนได้เข้าใจแจ่มแจ้งจริงๆ
- ✓ 8. จัดกระบวนการสอนให้เป็นหมวดหมู่ มีระเบียบ มีความต่อเนื่อง
- ✓ 9. ตารางสอนควรพิจารณาให้รอบคอบว่า ควรจัดอย่างไร เวลาใด
- ✓ 10. ครูควรแนะนำวิธีการการเรียนรู้ที่ได้ผลดีให้แก่เด็ก

การที่ช่วยให้เกิดความจำระยะยาวได้ดีขึ้นนั้น เอนกกุล กริแสง (2522 : 161 – 172) ได้เสนอแนะให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

1. การจัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningfulness) เป็นการจัดบทเรียนให้เป็นระเบียบเป็นหมวดหมู่ เกิดความหมายต่อผู้เรียน การจัดให้บทเรียนมีความหมาย อาจทำได้ดังนี้

1.1 การสร้างสื่อสัมพันธ์ (Mediation) เป็นวิธีการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมาย เพื่อช่วยให้การจำบทเรียนที่ขาดความหมาย

1.2 การจัดเป็นระบบไว้ล่วงหน้า (Advance Organization) เป็นการสรุปโครงสร้าง หรือกระบวนการที่เกี่ยวกับบทเรียนให้นักเรียนทราบก่อนการเรียนรู้เนื้อหาวิชาในตอนนั้นๆ

1.3 การจัดเป็นลำดับขั้น (Hierarchical Structure) เป็นการจัดบทเรียนให้เรียงลำดับ ตามขั้นตอน การเรียนรู้ในลำดับขั้นต่ำกว่าจะเป็นพื้นฐานให้เรียนรู้ขั้นตอนที่สูงขึ้นไปเป็นลำดับ

1.4 การจัดเข้าเป็นหมวดหมู่ (Organization) เป็นการแยกประเภทของสิ่งของ ที่ต้องการให้จำเป็นหมวดหมู่

2. การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) วิธีการที่ช่วยให้ความจำระยะยาว ดีขึ้นอีกประการหนึ่ง ได้แก่ การจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่างๆ เกี่ยวกับ บทเรียนนั้นมากขึ้น ทั้งในระหว่างการเรียนการสอนและภายหลังการเรียนการสอนแล้ว การจัด สถานการณ์ช่วยการเรียนรู้อาจทำได้ดังนี้

2.1 การนึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่กำลังฝึกฝนอยู่ (Recall During Practice) หมายถึง การทบทวนบทเรียนภายหลังที่อ่านจบไปแล้วทุกครั้ง

2.2 การเรียนเพิ่มขึ้น (Overlearning) หมายถึง การเรียนภายหลังจากที่จำบทเรียน นั้นได้แล้ว ซึ่งจะเป็นผลให้จำได้แม่นยำขึ้นและจำได้นานขึ้น

2.3 การทบทวนบทเรียน (Periodic Reviewing) วิธีนี้คล้ายคลึงกับการนึกถึงสิ่งที่ เรียนในขณะที่ฝึกฝน เพราะการนึกถึงก็เป็นการทบทวนเหมือนกัน

2.4 การจำอย่างมีหลักเกณฑ์ (Logical Reviewing) โดยการจัดคำต่างๆ ให้เป็น ระเบียบ เป็นหมวดเป็นหมู่ ก็จะจำได้ง่ายขึ้น

2.5 การท่องจำ (Recitation) เป็นการท่องบทเรียนดังๆ เพื่อช่วยความจำ

2.8 การวัดความคงทนในการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ไปแล้วนั้น ผู้เรียนจะยังสามารถคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ หรือไม่นั้น ได้มีนักการศึกษากล่าวถึงวิธีวัดความคงทนในการเรียนรู้ ดังนี้

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2528 : 242 – 248) ได้กล่าวถึงการวัดความคงทนในการเรียนรู้ว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วจะมีการคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ หรือสามารถระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยได้ เรียนหรือมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว โดยจะทิ้งไว้สักระยะหนึ่งแล้วจึงทำการวัดจึงเรียกว่า การวัด ความคงทนในการเรียนรู้หรือการทดสอบความจำ ซึ่งมีวิธีการวัดอยู่ 3 วิธี คือ

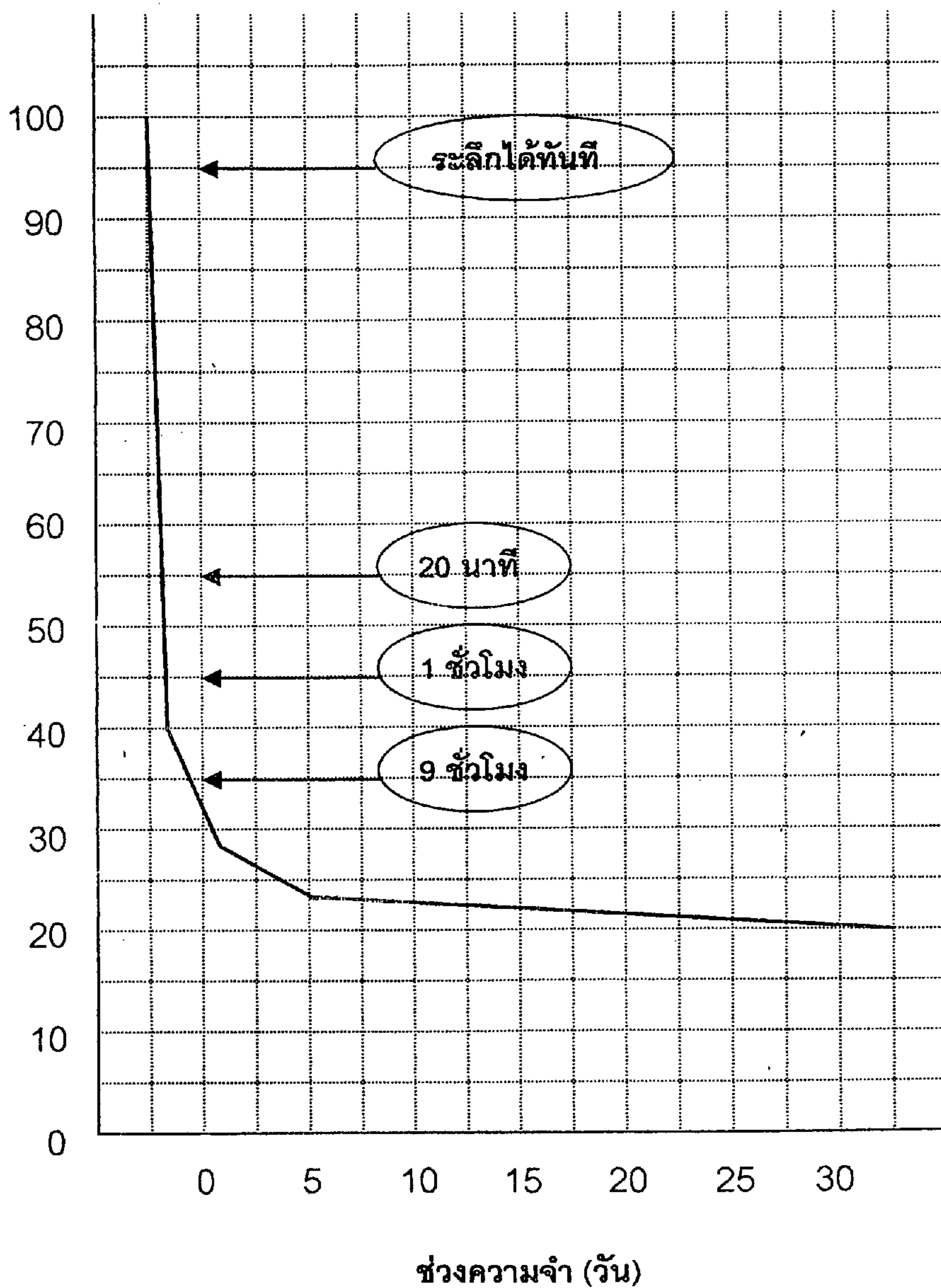
1. การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบความจำ โดยการปรากฏสิ่งเร้าที่เคย ประสบมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเร้าใหม่ๆ แล้วให้ชี้ว่าสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าเดิมได้ถูกต้อง

2. การระลึกได้ (Recall) เป็นการระลึกสิ่งที่เคยประสบในอดีตออกมาโดยไม่มีสิ่งเร้าที่ เคยประสบมาปรากฏให้เห็น

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การเรียนซ้ำในสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้วและมาฝึกซ้ำๆหรือทบทวนอีก การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้งการวัดความจำ โดยการเรียนซ้ำนี้มีความไวในการวัดมากกว่าการจำได้และการระลึกได้ กล่าวคือ ความจำบางอย่างเหลือน้อยจนไม่อาจวัดได้ด้วยวิธีการจำหรือการระลึก แต่เมื่อใช้วิธีการเรียนซ้ำก็จะพบว่ายังมีความจำเหลืออยู่ เช่น เมื่อเยาววัยเราเรียนรู้การท่องอาขยานบทหนึ่งถึง 10 ครั้ง จึงจำได้ ครั้นโตขึ้นเราคิดว่าลืมบทอาขยานนั้นไปแล้ว แต่ถ้าต้องการเรียนรู้ใหม่จะใช้ระยะเวลาในการท่องจำเพียง 5 ครั้ง หรือน้อยกว่า 10 ครั้ง ก็สามารถจำได้

เอบบิงเฮาส์ (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 32 – 34 ; อ้างอิงจาก Ebbinghaus . 1913) ได้ทำการทดลองกับตนเอง โดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายครั้งละหลายๆพยางค์ แล้วปล่อยเวลาให้ล่วงเลยไปจนไม่สามารถนึกพยางค์ไร้ความหมายเหล่านั้นได้ทุกพยางค์ จากนั้น เอบบิงเฮาส์ได้อ่านพยางค์ไร้ความหมายนั้นซ้ำจนจำได้อีก ซึ่งได้พบว่าความจำที่วัดจากการเรียนซ้ำนี้ลดลงอย่างรวดเร็ว ในระยะแรกๆ หลังจากนั้นความจำค่อยๆหายไปทีละน้อย ดังภาพประกอบ 2

เปอร์เซ็นต์ที่จำได้



ภาพประกอบ 2 การทดลองกับตนเองโดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายครั้งละหลายๆ พยางค์
ของเอบบิงเฮาส์ (อ้างอิงจาก ชัยพร วิชาวุธ.2520)

จากภาพประกอบ 2 จะเห็นว่า ความจำจะสูญหายไปอย่างรวดเร็วในระยะเวลา 20 นาทีแรก จนถึง 9 ชั่วโมงแรก กล่าวคือ เวลาผ่านไป 20 นาที ความจำจะลดลงเหลือน้อยกว่าร้อยละ 60 เมื่อเวลาผ่านไป 1 ชั่วโมงความจำจะลดลงเหลือน้อยกว่าร้อยละ 50 และเหลือน้อยกว่าร้อยละ 40 เมื่อเวลาผ่านไป 9 ชั่วโมงแรก จากนั้นจะค่อยๆ ลดหายไปเรื่อย จนถึงประมาณร้อยละ 20 ในเวลา 31 วัน จึงกล่าวได้ว่า แม้จะเป็นการเรียนรู้ซ้ำ แต่หากสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่ไม่มีความหมายและไม่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เรียนแล้ว ความจำจะลดลงไปมาก

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้

งานวิจัยต่างประเทศ

วอลลิง (Walling. 1977 : 6147 - A) ได้ทำการวิจัยทดลองศึกษาผลของการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อทุกขั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยาย - อภิปราย (Lecture - Discussion) การบรรยายอย่างเดียว (Lecture) และการบรรยายประกอบเกม (Lecture - Games) กับนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ (Illinois University) จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอน มีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A - 711- A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมและที่สอนโดยตำรา กับนักเรียนเกรด 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน 4 ห้องเรียน ทำการสอบก่อนและหลังทดลอง 3 สัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าสอนด้วยตำรา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยในประเทศ

นันทพร คชศิริพงษ์ (2526 : 169) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กลุ่มควบคุมเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคงทนในการเรียนรู้เมื่อทิ้งช่วงไป 1 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน

สันติ แสงสุก (2535 : บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกม

กับการสอนปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

✱ ดังนั้นสรุปได้ว่า ผลจากการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและวิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอน จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น กล่าวคือ สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดี และมีแนวโน้มที่ทำให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนได้เป็นอย่างดี

✱

บทที่ 3

๒๒๖

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้านี้ผู้วิจัยศึกษาเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน เพื่อสร้างความ
คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้การวิจัย
บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาในการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง
4. การดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม
สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย
(Simple Random Sampling) จากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 9 ห้องเรียน จับฉลากมา 1
ห้องเรียน จำนวนนักเรียนมี 30 คน โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม

2. ระยะเวลาในการทดลอง

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 ระหว่างเดือน พฤษภาคม – มิถุนายน ใช้ระยะเวลาใน
การทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบๆ ละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 คาบ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองมีดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จำนวน 10 แผนๆ ละ 1 - 2 คาบๆ
ละ 60 นาที
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 1 ชุด เป็นข้อสอบแบบปรนัย
ชนิดเลือกตอบ และแบบเติมคำ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ
3. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

1.1 ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษจากคู่มือครู English Is Fun Book IV

1.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียนที่ 34,35,36 และ 37 ที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือ English Is Fun Book IV

~~*~~ 1.3 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกมภาษาและเกมคำศัพท์ในการสอนภาษาจากหนังสือและเอกสารต่างๆ เช่น Vocabulary Games and Activities for teachers , Games for children , Heinemann children's games , Play games with English I , หนังสือเกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ ของคณะนักวิชาการบริษัท นานมีบุ๊คส์ จำกัด และหนังสือเพลงและเกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาปรับให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.4 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ตามเนื้อหาบทเรียน

1.5 ตรวจหาความเที่ยงตรง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษตรวจและนำมาพิจารณาแก้ไขปรับปรุง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 1 ชุด เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ จำนวน 40 ข้อ

2.1 ศึกษาระเบียบการประเมินผลจากเอกสารเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา

2.2 ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือ เทคนิคการสร้างข้อสอบระดับประถมศึกษา ของ สุจิตรา หังสพฤกษ์ (2538)

2.3 ศึกษาการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือ แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา และการสร้างแบบทดสอบให้เป็นมาตรฐาน ของ อัจฉรา วงศ์โสธร (2538)

2.4 ศึกษาการสร้างข้อสอบคำศัพท์ (Testing Vocabulary) จากหนังสือ Writing English Language Tests ของ Heaton (1979)

2.5 นำคำศัพท์จากบทเรียนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ ให้คะแนนข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

ตอนที่ 3 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ในประโยค

2.6 นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษตรวจสอบคุณภาพ และนำมาแก้ไขปรับปรุง

3. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอนเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคอร์ท เพื่อให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมแต่ละเกมหลังการทดลอง

4. วิธีดำเนินการทดลอง

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัย ตามแผนการสอนที่จัดทำขึ้น จำนวน 10 แผน
3. นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนแต่ละเกม
4. ทดสอบหลังการทดลอง เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. ทำการทดสอบหลังจากสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์ เพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้ข้อทดสอบชุดเดิมที่สลับตำแหน่งข้อและตัวเลือกใหม่

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean)
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ เพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการทดลองและคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์
3. วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอนซึ่งเป็นลักษณะประเมินค่า 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินะตระกูล (2535 :164) ดังนี้

5	=	ชอบมากที่สุด
4	=	ชอบมาก
3	=	ชอบปานกลาง
2	=	ชอบน้อย
1	=	ชอบน้อยที่สุด

หาความถี่ของแต่ละช่วงรายการ หาค่าเฉลี่ย และแปลเป็นคะแนนได้ดังนี้

4.50 – 5.00	=	ระดับชอบมากที่สุด
3.50 – 4.49	=	ระดับชอบมาก
2.50 – 3.49	=	ระดับชอบปานกลาง
1.50 – 2.49	=	ระดับชอบน้อย
1.00 – 1.49	=	ระดับชอบน้อยที่สุด

หลังจากนั้นวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกม ในส่วนที่เป็นคำถามแบบปลายเปิด โดยอ่านข้อความที่นักเรียนเขียนมาและสรุปรวมเป็นประเด็นสำคัญ

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ของ ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2538)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความ
คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจันทร์
ประดิษฐาราม สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544
จำนวน 30 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 4 คาบๆละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 คาบ
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการทดลองกับค่าเฉลี่ยคะแนนการ
ทดสอบหลังการทดลอง 2 สัปดาห์

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับ เกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการ
สอน

การวิเคราะห์ข้อมูล

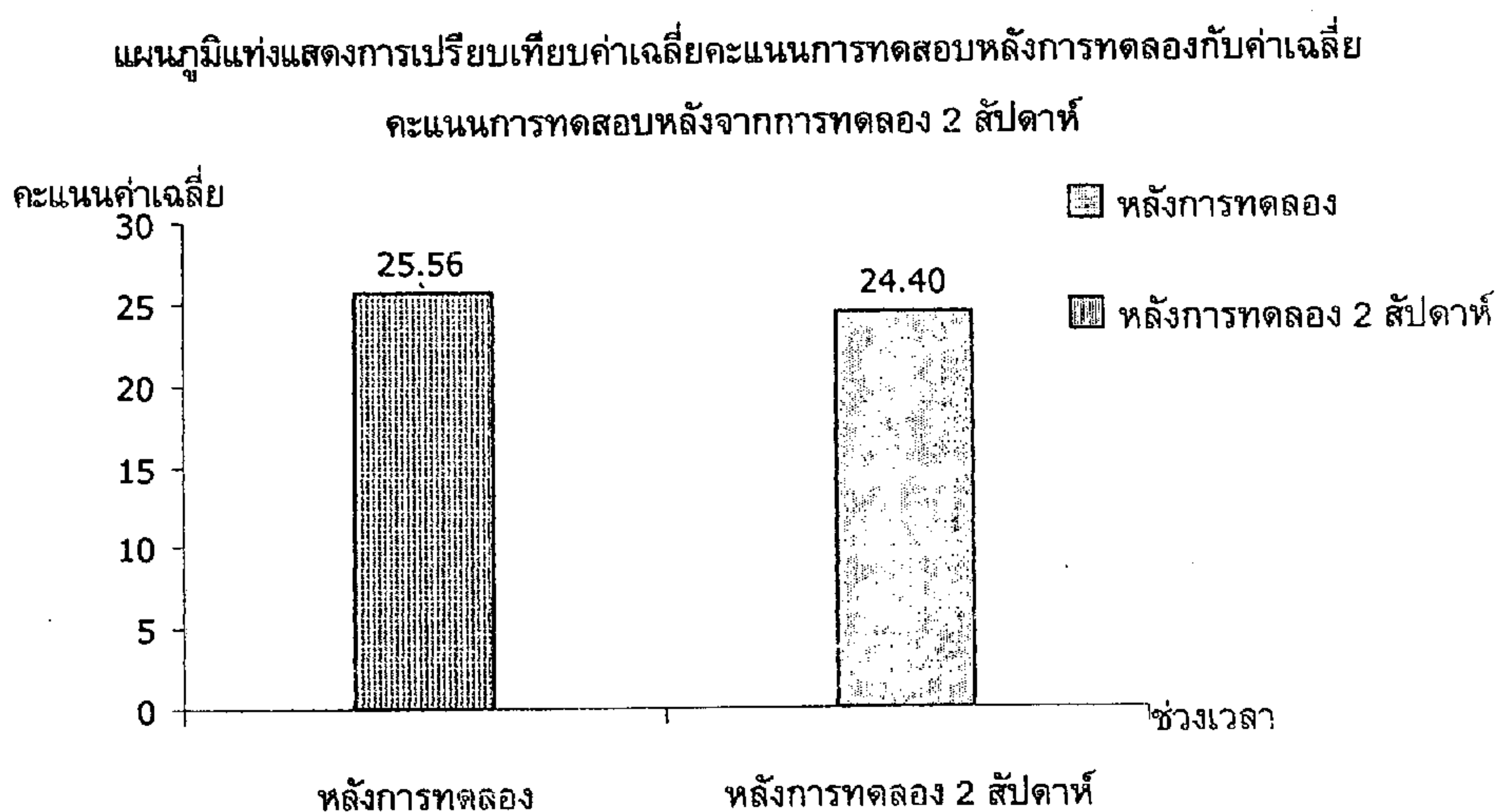
ส่วนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการทดลองกับค่าเฉลี่ยคะแนนการ
ทดสอบหลังการทดลอง 2 สัปดาห์

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการทดลองกับค่าเฉลี่ยคะแนนการ
ทดสอบหลังการทดลอง 2 สัปดาห์

ค่าเฉลี่ยคะแนน หลังการทดลอง	ค่าเฉลี่ยคะแนนความ คงทน 2 สัปดาห์	ผลต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการ ทดลองและคะแนนความคงทน
25.56	24.40	1.16

จากตาราง 1 พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความคงทนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ กับค่าเฉลี่ย
คะแนนหลังการทดลองไม่แตกต่างกันมากนัก ซึ่งมีค่าของผลต่างคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.16
(ดูรายละเอียดของคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการ
ทดลองและคะแนนความคงทนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ ที่ภาคผนวก ก หน้า 46)

ภาพประกอบ 3 แผนภูมิแท่งแสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบหลังการทดลองกับค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบหลังจากการทดลอง 2 สัปดาห์



ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอนหลังการทดลอง โดยใช้เกณฑ์ของ รวีวรรณ ชินะตระกูล (2535 : 164) หาความถี่แต่ละช่วงรายการ หาค่าเฉลี่ยและแปลเป็นคะแนนดังนี้

4.50 – 5.00	=	ระดับชอบมากที่สุด
3.50 – 4.49	=	ระดับชอบมาก
2.50 – 3.49	=	ระดับชอบปานกลาง
1.50 – 2.49	=	ระดับชอบน้อย
1.00 – 1.49	=	ระดับชอบน้อยที่สุด

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอน หลังการทดลอง

ความคิดเห็นของนักเรียน						
เกมที่ใช้ประกอบการสอน	ชอบมากที่สุด	ชอบมาก	ชอบปานกลาง	ชอบน้อย	ชอบน้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย
1. เกมกระชับ	7	15	8	-	-	3.96
2. เกมนักสืบ	5	14	10	1	-	3.76
3. เกมหาคู่	12	10	5	3	-	4.03
4. เกมรถแข่ง	21	9	-	-	-	4.70
5. เกมลูกบอลพาโชค	25	5	-	-	-	4.83
6. เกมห่วยยาง	17	6	5	2	-	4.26
7. เกมต่อประโยค	8	7	6	5	4	3.33
8. เกมปริศนา	5	11	5	6	3	3.30
9. เกมเก้าอี้มีชัย	15	9	6	-	-	4.30
10. เกมเติมให้เต็ม	18	7	5	-	-	4.43

จากตาราง 2 แสดงระดับความชอบเกี่ยวกับเกมแต่ละเกมที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอน ดังนี้

เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด ได้แก่ เกมลูกบอลพาโชค และ เกมรถแข่ง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.50- 5.00 โดยนักเรียนให้เหตุผลว่า เกมมีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากขึ้น นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในการเล่นเกมเพราะมีเสียงเพลงประกอบเป็นจังหวะในขณะที่เล่นเกม นอกจากนี้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่นักเรียนชอบมาก ได้แก่ เกมเติมให้เต็ม เกมเก้าอี้มีชัย เกมห่วยยาง เกมหาคู่ เกมกระชับ และ เกมนักสืบ มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 โดยนักเรียนให้เหตุผลว่า เมื่อเล่นเกมแล้วทำให้จำคำศัพท์ได้มากขึ้น สนุกสนาน ไม่เครียด บรรยากาศในห้องเรียนน่าเรียนมากยิ่งขึ้น ได้รับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากมาย

เกมที่นักเรียนชอบปานกลาง ได้แก่ เกมต่อประโยค และ เกมปริศนา มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49 โดยนักเรียนให้เหตุผลว่า เกมค่อนข้างยาก เพราะเกมต่อประโยคและเกมปริศนา มี

โครงสร้างทางประโยคที่ซับซ้อนมากกว่าเกมอื่นๆ ต้องใช้ความคิด ทำให้เพื่อนบางคนเบื่อและไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

นอกจากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นแล้ว นักเรียนยังแสดงความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนพอใจและสนุกสนานกับการเรียนภาษาอังกฤษเมื่อใช้เกมประกอบการสอน
 2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่ในตนเอง
- นอกจากนี้การเล่นเกมนำให้นักเรียนเกิดความสามัคคีมากขึ้น
3. การใช้เกมเข้ามาประกอบการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน เพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

- 1✓ แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จำนวน 10 แผนๆ ละ 1-2 คาบๆ ละ 60 นาที
- 2✓ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 1 ชุด เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ และแบบเติมคำ จำนวน 40 ข้อ
- 3✓ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน

✓ วิธีดำเนินการทดลอง

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัย ตามแผนการสอนที่จัดทำขึ้น จำนวน 10 แผน
3. นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนแต่ละเกม
4. ทดสอบหลังการสอน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. ทดสอบหลังจากสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์ เพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้ข้อสอบชุดเดิมที่สลับตำแหน่งข้อและตัวเลือกใหม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ อังคณา ส่วนเบี่ยงเบน (2538)

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับค่าเฉลี่ยของความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

3. วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน เป็นลักษณะประเมินค่า 5 ระดับ ใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินะตระกูล (2535 : 164) ดังนี้

5	=	ชอบมากที่สุด
4	=	ชอบมาก
3	=	ชอบปานกลาง
2	=	ชอบน้อย
1	=	ชอบน้อยที่สุด

หลังจากนั้นหาความถี่ของแต่ละช่วงรายการ หาค่าเฉลี่ยและแปลเป็นคะแนนดังนี้

4.50 – 5.00	=	ระดับชอบมากที่สุด
3.50 – 4.49	=	ระดับชอบมาก
2.50 – 3.49	=	ระดับชอบปานกลาง
1.50 – 2.49	=	ระดับชอบน้อย
1.00 – 1.49	=	ระดับชอบน้อยที่สุด

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน สามารถสรุปดังนี้

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง

2. นักเรียนมีความชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน แบ่งได้เป็น 3 ระดับ คือ ชอบมากที่สุด ชอบมาก และชอบปานกลาง

อภิปรายผล

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้สูง โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองกับคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการทดลองเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้ต่ำกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง โดยผลต่างค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการทดลองและคะแนนความคงทนมีค่าเท่ากับ 1.16 ซึ่งไม่แตกต่างกันมากนัก แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์อยู่ในระดับสูง เพราะหลังจากที่ได้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองแล้ว ผู้วิจัยสอนเรื่องอื่นๆต่อไป ซึ่งไม่ใช่เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เมื่อครบ 2 สัปดาห์ จึงทดสอบความคงทนในการเรียนรู้อีกครั้ง พบว่าความจำของนักเรียนลดลง ทั้งนี้เพราะนักเรียนต้องเรียน

รู้สิ่งใหม่ๆเพิ่มเข้ามาในสมอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการจำและการลืมกับการเรียนรู้ของ Sigmund Freud ที่ว่าการลืมอาจเกิดขึ้นได้เนื่องจากสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ไปขัดขวางต่อการจำในสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว ทำให้นักถึงสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วไม่ได้ หรือจำได้เพียงบางส่วน หรือมีฉะนั้นคนเราลืมเพราะด้วยเหตุผลที่ว่าไม่ได้ใช้สิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว นอกจากนี้การที่นักเรียนมีความจำในการเรียนรู้ลดลงสอดคล้องกับทฤษฎีความจำ 2 กระบวนการของเอบบิงเฮาส์ (Ebbinghaus) ที่ว่า ความจำมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ล่วงไป ความจำระยะสั้น (Short- Term Memory) ถ้าไม่ได้รับการทบทวนหรือรื้อฟื้นก็จะทำให้เกิดการลืมได้ ยิ่งนานวันเปอร์เซ็นต์ของความจำที่ออกมาจะยิ่งน้อยลง แต่ถ้าได้รับการทบทวนอยู่เรื่อย ก็จะมีตัวกลายเป็นความจำระยะยาว (Long – Term – Memory) ถึงอย่างไรก็ตามการที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนลดลง แต่ลดลงไม่มากนัก แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้สูง อันเนื่องมาจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยนำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอน เกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน กระตือรือร้นไม่แสดงอาการเบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียนและนำมาจัดกิจกรรมที่มีลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหวและออกกำลังกายไปด้วย จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการสอนพบว่านักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเรียนอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่ทำกิจกรรมที่กำหนดไว้ให้นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะตอบผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพอใจในการเล่น เกม ได้ฝึกทักษะต่างๆทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน โดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนเห็นว่าเป็นประสบการณ์ที่มีค่ามาก ตรงกับคำกล่าวของ บารุง โตรัตน์ (2527 : 147) ที่กล่าวไว้ว่า “ เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกมและยังช่วยในการทบทวนบทเรียน” และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ วนา ชลประเวศ (2526 : 20) ที่ว่าเกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน เกมช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยสรุปบทเรียนช่วยให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

1.2 ลักษณะของเกมคำศัพท์ เกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอนมีลักษณะหลากหลาย เช่น มีทั้งประเภทเล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่จะเน้นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม จากการสังเกตในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนๆสมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อนกว่า ทำให้นักเรียนมั่นใจและไม่เคอะเขินในการทำกิจกรรม ตรงกันข้ามนักเรียนรู้สึกตื่นตัวและให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น จากห้องเรียนที่เคยเงียบเหงากลับกลายเป็นห้องเรียนที่เต็มไปด้วยความครึกครื้น สนุกสนาน มีชีวิตชีวา นอกจากนี้

นักเรียนยังมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นด้วย การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสื่อการสอนที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำและส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สันทัต หอมสมบัติ (2534 : บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู พบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่า

1.3 การจัดบทเรียนให้มีความหมายต่อผู้เรียน (Meaningfulness) ก็เป็นสิ่งที่ทำให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ได้ในขณะทำกิจกรรม ผู้วิจัยเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในหมวดเดียวกันมาจัดกิจกรรม เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน และองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) เป็นวิธีที่จะช่วยให้นักเรียนมีความจำระยะยาว ได้แก่ การจัดสถานการณ์ให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับบทเรียนนั้นมากขึ้น ในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ โดยนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เพื่อให้นักเรียนนึกถึงสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้ จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนจะระลึกถึงกิจกรรมเกมคำศัพท์ต่างๆ ที่นักเรียนได้ทำไปแล้ว

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน

ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระดับ ดังนี้ เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด ชอบมาก และชอบปานกลาง เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุดจะมีลักษณะเป็นเกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเคลื่อนไหวมีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มาก เพราะนักเรียนรู้สึกสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม ได้ออกกำลังกายและเคลื่อนไหวไปรอบห้องเรียน นอกจากนี้การจัดกิจกรรมเกมที่มีเสียงเพลงประกอบจะช่วยให้นักเรียนตื่นตัวและมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น เพราะจังหวะเพลงมีความเร้าใจ เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนทำกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ส่วนเกมที่นักเรียนชอบมาก เป็นเกมลักษณะเดียวกับเกมเคลื่อนไหว แต่จะมีการใช้โครงสร้างทางภาษาที่ซับซ้อนมากขึ้น นักเรียนได้ใช้ความคิดและยังท้าทายความสามารถของตัวนักเรียนเอง นอกจากนี้ยังเน้นการทำกิจกรรมที่มีส่วนให้นักเรียนช่วยเหลือกัน ซึ่งจะเป็นการเล่นแบบเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ เกมที่นักเรียนชอบปานกลางเป็นเกมที่มีการเคลื่อนไหวน้อยและมีโครงสร้างทางประโยคซับซ้อนมากกว่าเกมอื่นๆ นักเรียนต้องใช้ความคิดมากเป็นพิเศษ นักเรียนที่เรียนอ่อนจะไม่ค่อยให้ความสนใจในการทำกิจกรรมประเภทนี้ เมื่อทำกิจกรรมร่วมกันพบว่านักเรียนที่เรียนเก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้มากกว่า แต่อย่างไรก็ตามจากการสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่ทำกิจกรรม พบว่ามีนักเรียนบางกลุ่มเล่นเกมโดยมุ่งหวังเพื่อเอาชนะมากเกินไปจนลืมตัวส่งเสียงดังรบกวนข้างห้อง

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้น น่าจะมีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะถึงแม้ว่าจะทิ้งระยะเวลาไป 2 สัปดาห์แล้วก็ตาม การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก็ยังฝังอยู่ในความทรงจำ

นอกจากนี้นักเรียนยังแสดงความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ในส่วนที่เป็นคำถามปลายเปิดดังต่อไปนี้

1. นักเรียนพอใจและสนุกสนานกับการเรียนภาษาอังกฤษเมื่อใช้เกมประกอบการสอน
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่ในตนเอง นอกจากนี้การเล่นเกมนำให้นักเรียนเกิดความสามัคคีมากขึ้น
3. การใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการดำเนินการเรียนการสอน
 - 1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ เพราะบางครั้งนักเรียนไม่เข้าใจและมุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อนเพื่อเอาชนะชนะมากกว่า จนบางครั้งลืมตัวก่อความวุ่นวายและส่งเสียงดังเพื่อเชียร์เพื่อนของตนเองจนรบกวนห้องข้างเคียง
 - 1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้นักเรียนมีโอกาสดูช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น
 - 1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่างๆของการเรียนการสอนอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอนเพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น
 - 1.4 ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกเกมที่ชอบมาประกอบการสอนบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น
2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นและในระดับชั้นอื่น เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้
 - 2.2 ควรศึกษาการสร้างชุดอบรมครู เรื่องการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการสอนของครู

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2528) จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีราชา.

กันยา สุวรรณแสง. (2532). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น.

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

ชัยพร วิชาวุธ. (2520). ความจำมนุษย์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.

✓ ดวงเดือน แสงชัย. (2539). “ กิจกรรมสนุกเสริมคำศัพท์” ใน กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ถวิล ธาราโกชน และ ศรัณย์ ดำริสุข. (2541). จิตวิทยาทั่วไป. ปทุมธานี : สถาบันราชภัฏเพชรบุรี.

ทวี ท่อแก้ว. (2527). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

✓ ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุด “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ. สารนิพนธ์ กศ.ม. (วิชาเอกเทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ธัญญา บุปผเวส และคณาจารย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2534). จิตวิทยาเบื้องต้น. ขอนแก่น : ภาควิทยาการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

นพดล นพไธสง . (2536). ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุดไธสง จังหวัดบุรีรัมย์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

นันทพร คชศิริพงษ์. (2526). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

นิตยา สุวรรณศรี. (2539). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ แกรมมี่.

บำรุง โตรัตน์. (2527). วิธีการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ : นครปฐม มหาวิทยาลัย

ศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.

ประนอม สุรัสวดี. (2539). กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา.

กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประสาธ อิศรปรีดา. (2531). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : กราฟิเคอาร์ท.

✓ ปราโมทย์ บุญมุสิก. (2532). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการทำการสะกดคำ
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบ
ปกติในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการศึกษาจังหวัดนครราชสีมา.

ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.
ถ่ายเอกสาร

รวีวรรณ ชินะตระกูล. (2535). วิธีวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนภาพพิมพ์, สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง.

✓ ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. กรุงเทพฯ : อักษร
เจริญทัศน์.

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ

วนา ชลประเวศ. (2526). การศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนแบบใช้เกมกับวิธีสอนแบบปฏิบัติการ
ทดลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร . ถ่ายเอกสาร.

✓ วรรณพร ศิลาวา. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มี
เกมประกอบการสอน. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (วิชาเอกประถมศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร.

วาริณี ศรีสมพงษ์. (2517). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับ
ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์.
กม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2530). การศึกษาการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนฝึกทักษะ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วิไลวรรณ ขนิษฐนันท์. (2530). ภาษาและภาษาศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิธร แสงธนู และ คิต พงศ์ทัต. (2521). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2539). หลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- _____. (2539). หนังสือเรียน *English Is Fun Book 4*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2540). คู่มือครู *English Is Fun Book 4*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ.
- สมุทร เข้มเขาวนิช. (2540). เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สังเวียน สฤณีกุล. (2521). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สันติ แสงสุข. (2535). ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- สันทัต หอมสมบัติ. (2534). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุจิตรา หังสพฤกษ์. (2538). เทคนิคการสร้างข้อสอบระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ :
- สุภัททา ปิณฑะแพทย์. (2542). พฤติกรรมมนุษย์และการพัฒนาตน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.

สุมาลี กิรติพงษ์. (2534). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำเกี่ยวกับการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2533). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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

เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2531). เอกสารคำสอน หลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

อบรม สันภิบาล. (ม.ป.ป.). วิชาการศึกษา 122 : จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัจฉรา สุขารมณ์. (2526). จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอนกกุล กริแสง. (2522). จิตวิทยาการศึกษา. พิษณุโลก : โครงการตำรามหาวิทยาลัย.

Adam, J.A. (1969). *Human Memory*. New York : McGraw - Hill.

* Atkinson, R.C. and R.M. Shiffrin. (1968) Human Memory. A Proposed System and Its Control Processes in K.W. Spence J.T. Spence (Eds) *The Psychology of Learning and motivation : Advances in Research and Theory*. Voi 2. New York : Academic Press.

Craige, Marie Jean. (1991, January). "The Effects of Academic Games on The Attitude Toward School of Third – Grade Black Males," *Dissertation Abstracts International*. 51(7) : 2263.

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

Finochiaro, Mary. (1964). *Teaching Children Foreign Language*. New York : Mc Graw – Hill Book Company.

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

Granger, Colin and Plumb, John. (1993). *Play Games with English Teacher' s Resource Book 1*. Great Britain : Thomson Litho.

Heaton, J.B. (1979). *Longman Handbooks for Language Teacher*. Singapore Offset Printing.

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

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

Lado, Robert. (1986). *Language Learning Teaching and Learning English*. New York : Mc Graw – Hill.

Mackey, William. (1976). *Language Teaching Analysis*. London : Green Co., Ltd.

Maley, Alan. (1998). *Games for Children*. Germany : Oxford University Press.

New Standard Encyclopedia. (1969). p. 9 – 12, " Games," Chicago : Standard Educational Corporation.

Pinter, Donna D.K. (1977, August) "The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of the Third Grades," *Dissertation Abstracts International*. 2 : 710 – A.

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

Toth, Maria. (1995). *Heinemann Children's Games*. Great Britain : Thomson Litho.

Walling, James Irvin. (1977, April). "An experimental study of conditions which affect learning form simulation games in speech communication instruction," *Dissertation Abstracts International*. (37) : 6147 - A.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- ตารางการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนหลังการทดลอง และคะแนนความคงทนในการเรียนรู้เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
แต่ละคนหลังการทดลองและคะแนนความคงทนเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์

เลขที่	คะแนนหลังการ ทดลอง (40 คะแนน)	คะแนนความคงทน 2 สัปดาห์ หลังการทดลอง (40 คะแนน)	ผลต่างของคะแนน หลังการทดลองและ คะแนนความคงทน
1	30	31	1*
2	20	15	5
3	24	19	5
4	21	18	3
5	36	35	1
6	26	19	7
7	23	22	1
8	19	18	1
9	25	30	5*
10	18	19	1*
11	29	23	4
12	30	29	1
13	36	35	1
14	13	14	1*
15	20	20	0
16	27	25	2
17	12	11	1
18	38	34	4
19	34	33	1
20	15	15	0

ตาราง 3 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนหลังการ ทดลอง (40 คะแนน)	คะแนนความคงทน 2 สัปดาห์ หลังการทดลอง (40 คะแนน)	ผลต่างของคะแนน หลังการทดลองและ คะแนนความคงทน
21	17	16	1
22	27	23	4
23	15	15	0
24	22	21	1
25	36	33	3
26	38	39	1*
27	33	32	1
28	26	28	2*
29	35	39	4*
30	22	21	1
ค่าเฉลี่ย	25.56	24.40	1.16

หมายเหตุ (*) หมายถึง นักเรียนมีคะแนนความคงทนหลังการสอน 2 สัปดาห์มากกว่าคะแนนหลังการทดลอง

ภาคผนวก ข
ตัวอย่างแผนการสอน

แผนการสอนที่ 1

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปแบบประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- soap
- powder
- toothpaste
- tissue paper

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย

- Where are you going ?
- I'm going to the _____ .
- What do you want to buy ?
- I want to buy some _____ .

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนออกมาเป่าลูกโป่ง 4 คน แข่งขันกัน ใครเป่าแล้วเห็นคำศัพท์ปรากฏอยู่บนลูกโป่งให้รีบเขียนคำศัพท์บนกระดานจะได้คำศัพท์ใหม่มา 4 คำ ครูอ่านออกเสียง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำของจริงมาให้นักเรียนดูและพูดว่า "soap" ให้นักเรียนพูดตาม 2-3 ครั้ง (สอนคำว่า powder , toothpaste และ tissue paper ในลักษณะเดียวกันนี้) โดยนำของจริงมาชี้ให้นักเรียนดู ให้นักเรียนบอกความหมาย ครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์จากนักเรียน

2.2 ฝึกการนำไปใช้ในรูปแบบประโยค โดยครูชูแถบประโยคแต่ละประโยคและพูดให้นักเรียนฟังและนำไปติดไว้บนกระดานดำ

Where are you going?

I'm going to the market.

What do you want to buy?

I want to buy some toothpaste.

ให้นักเรียนทุกคนอ่านประโยคทั้ง 4 ประโยคอีกครั้ง หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนจับคู่สนทนาถามตอบตามรูปแบบนี้ โดยคำที่ขีดเส้นใต้สามารถเปลี่ยนได้ตามต้องการ

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่โดยให้นักเรียนออกมาเลือกบัตรคำให้ตรงกับภาพ และนำไปใช้ในรูปประโยค และสรุปว่าคำศัพท์เหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ เราไม่ใช่ a นำหน้า ให้ใช้ some นำหน้า หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. ฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมกระซิบ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

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

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 แถวๆละ 7 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 4 แถว ห่างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดูไม่เหมือนกัน คือ 4 คน 4 คำ เสร็จแล้วไปเข้าประจำที่
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำจะต้องกระซิบโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้นพร้อมทั้งออกเสียงทั้งคำและบอกความหมายด้วย แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบต่อไปเรื่อยๆจนครบ 7 คน โดยไม่ให้เห็นบัตรคำ

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

คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุดออกมาเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินในเศษกระดาษที่ครูแจกให้

5. ทีมใดเขียนและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน

6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไปเป็นการกระซิบในรูปประโยค โดยสลับที่ผู้เล่น ครูเรียกคนที่ 1

ของแต่ละแถวออกมาข้างนอก ให้เวลาแต่ละคนนี้กระโดดคนละ 1 กระโดดภายใน 1 นาที (โดยกระโดดแต่ละกระโดดจะต้องให้ครูรู้ก่อน) ใช้คำศัพท์ที่เพิ่งเรียนมาแล้วแต่งประโยค

7. นำไปกระโดดกับเพื่อนคนต่อไปเรื่อยๆ จนถึงคนสุดท้ายจึงเขียนประโยคที่ได้ยินบนกระดานดำ (ทำเช่นเดียวกับการกระโดดคำศัพท์)

8. หลังจากเขียนบนกระดานดำแล้วให้สลับที่เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งกัน

9. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจประโยคที่เขียนไว้บนกระดานดำ ทีมใดถูกต้องมากที่สุดทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกโป่ง

2. บัตรภาพ soap , powder , toothpaste , tissue paper

บัตรคำ soap , powder , toothpaste , tissue paper

3. แถบประโยค Where are you going to buy? What do you want to buy?

I' m going to the market. I want to buy some soap.

4. เกมกระโดด

การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม

2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์

3. วัดจากการเล่นเกมคำศัพท์ได้ถูกต้อง

ภาคผนวก ค
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับรูปภาพ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a, b, c หรือ d)

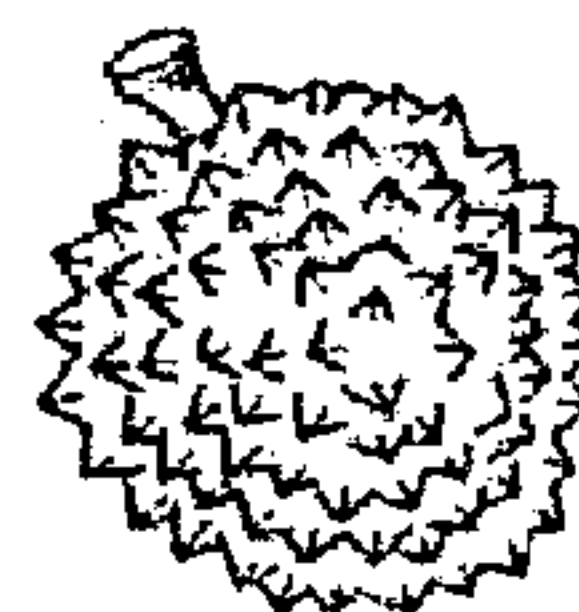
1. d _ r i _ _

a. o a n

b. u e n

c. e a n

d. u a n



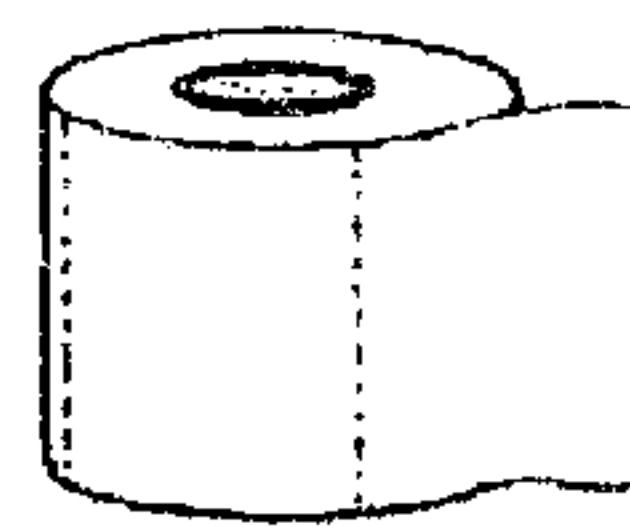
2. t _ s _ u _ p _ p _ r

a. i h e e e

b. i s e a e

c. i h e a e

d. i s e e e



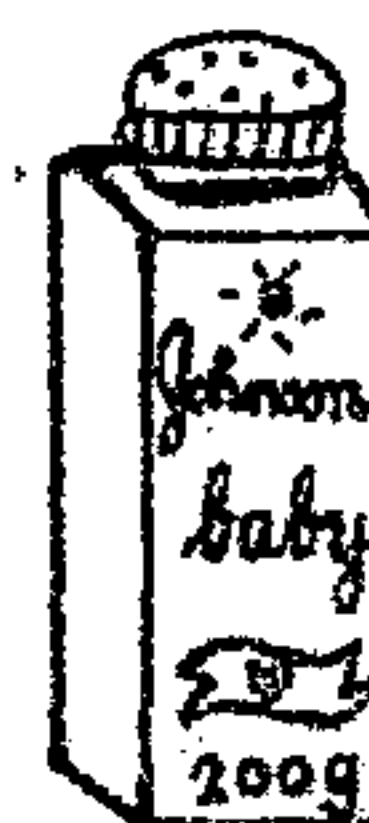
3. p _ w _ e _

a. o d r

b. o t r

c. u d r

d. u t r



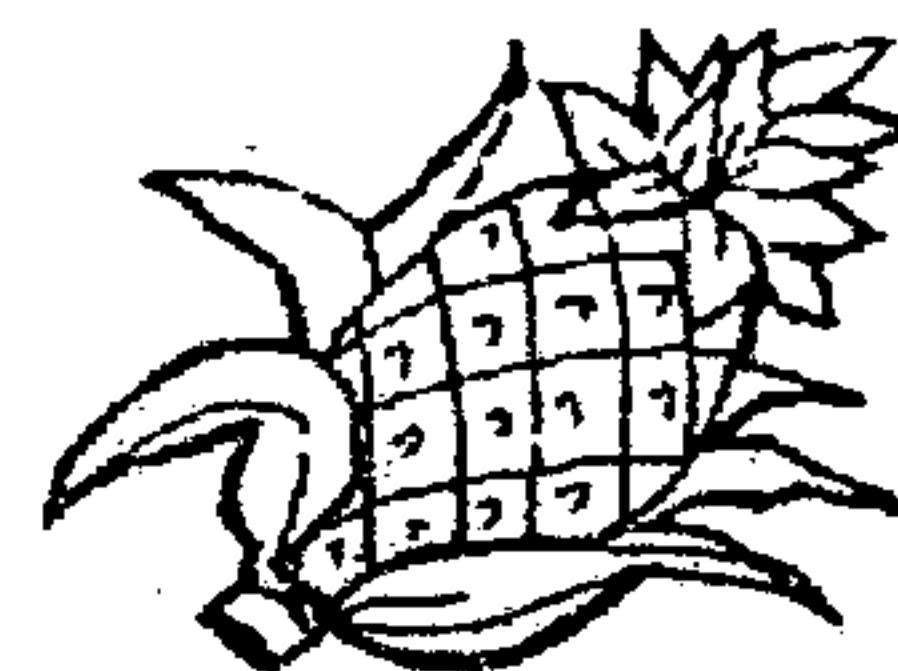
4. p _ n _ a p _ l _

a. i e p e

b. i e l e

c. i a p e

d. i a l e



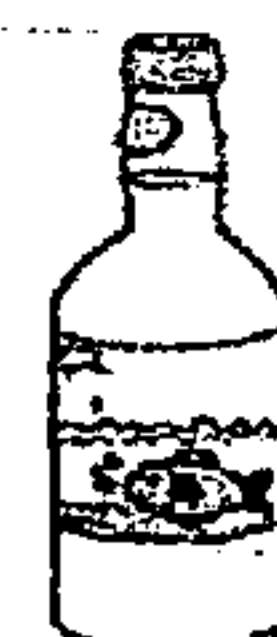
5. _ i _ h s _ u _ e

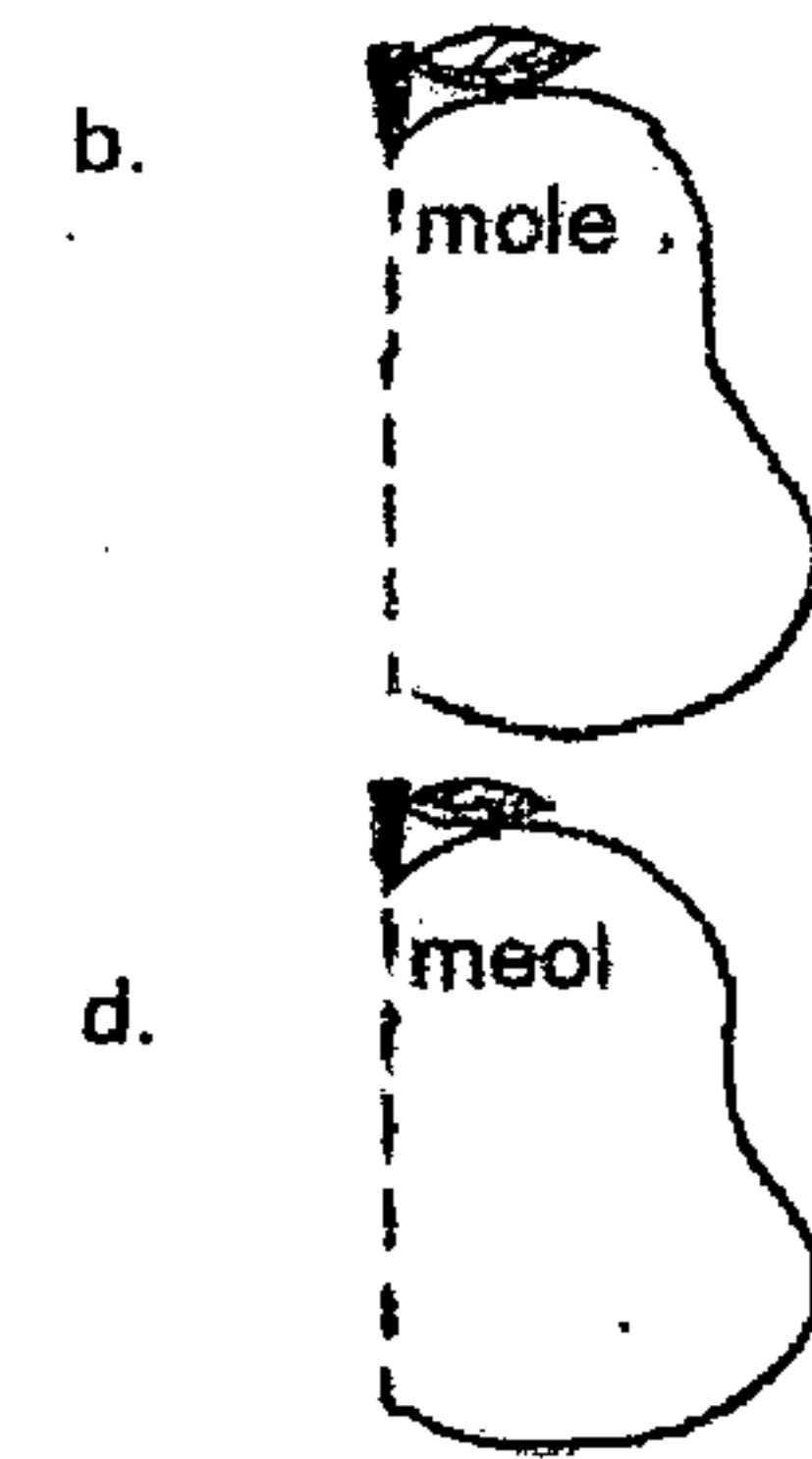
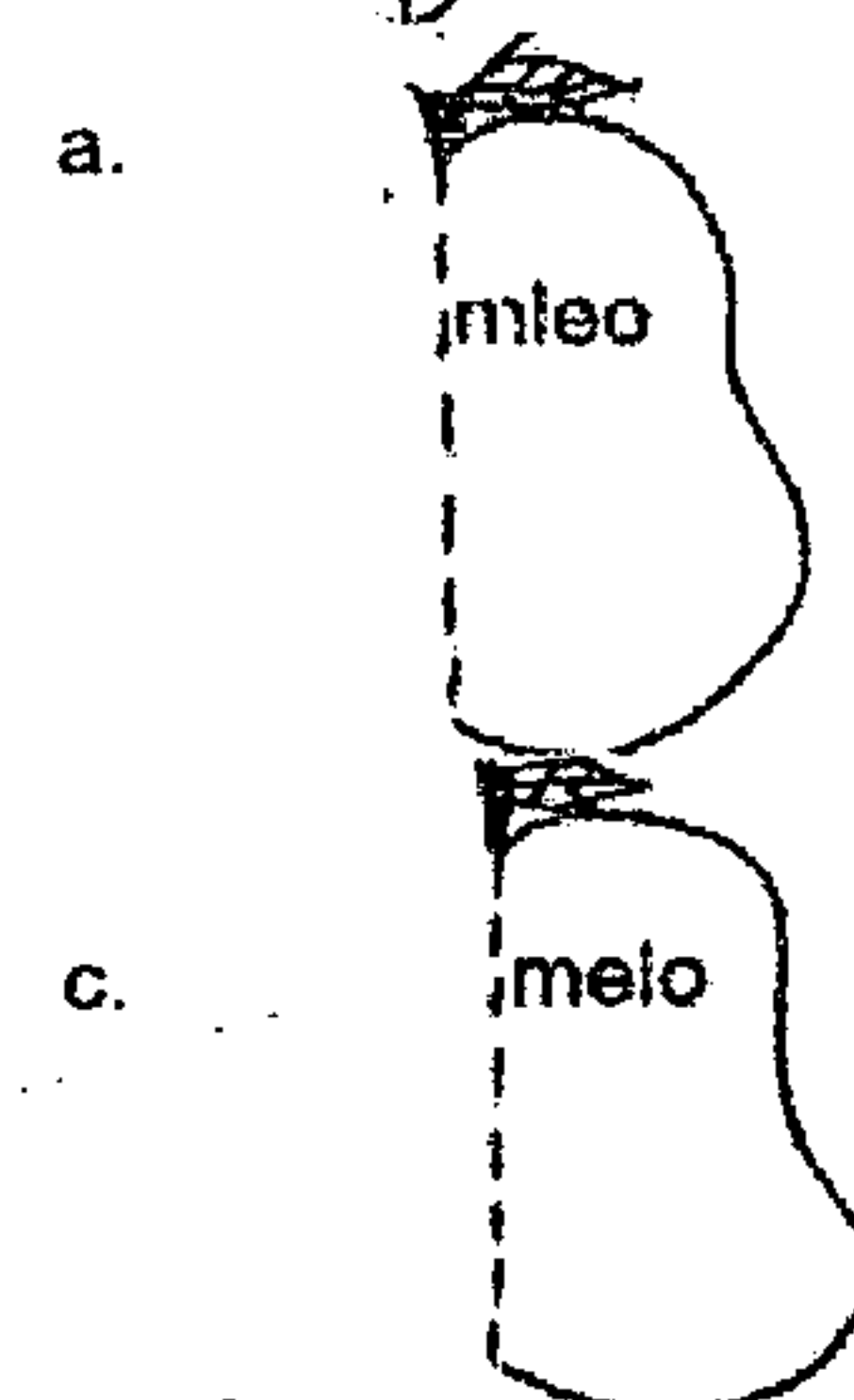
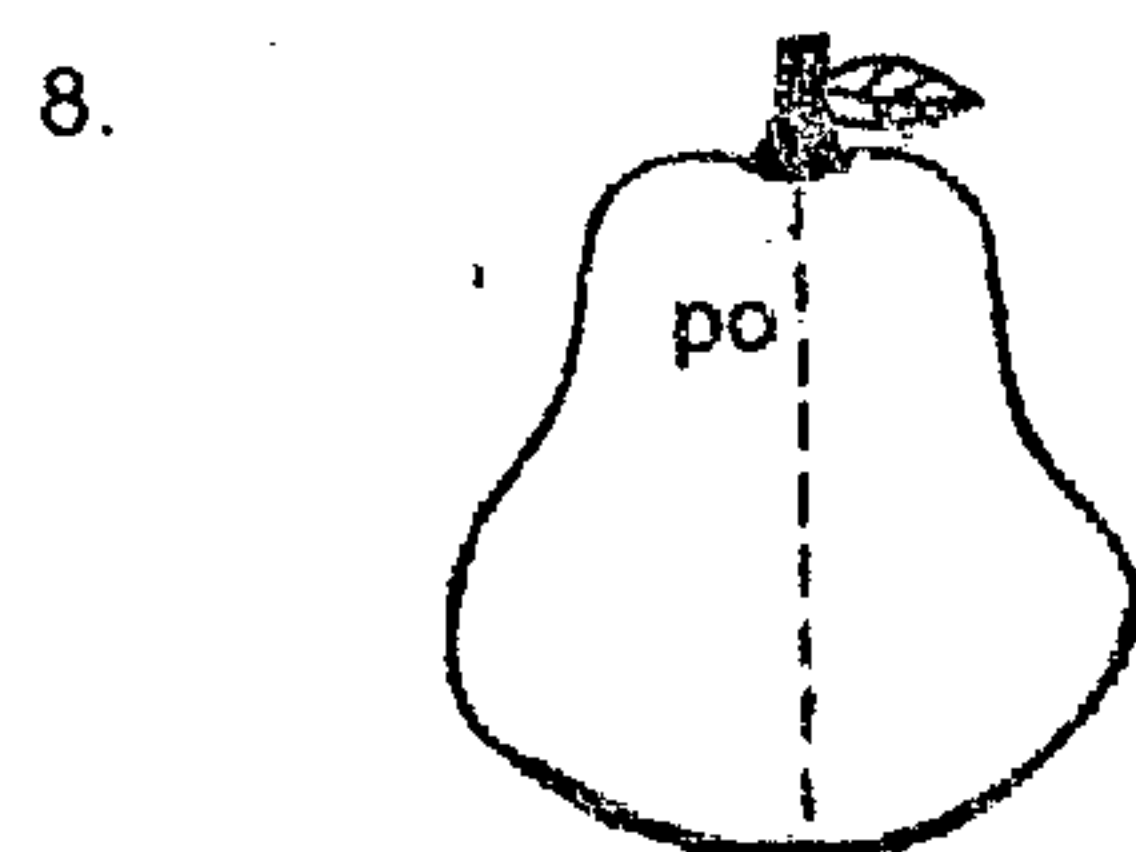
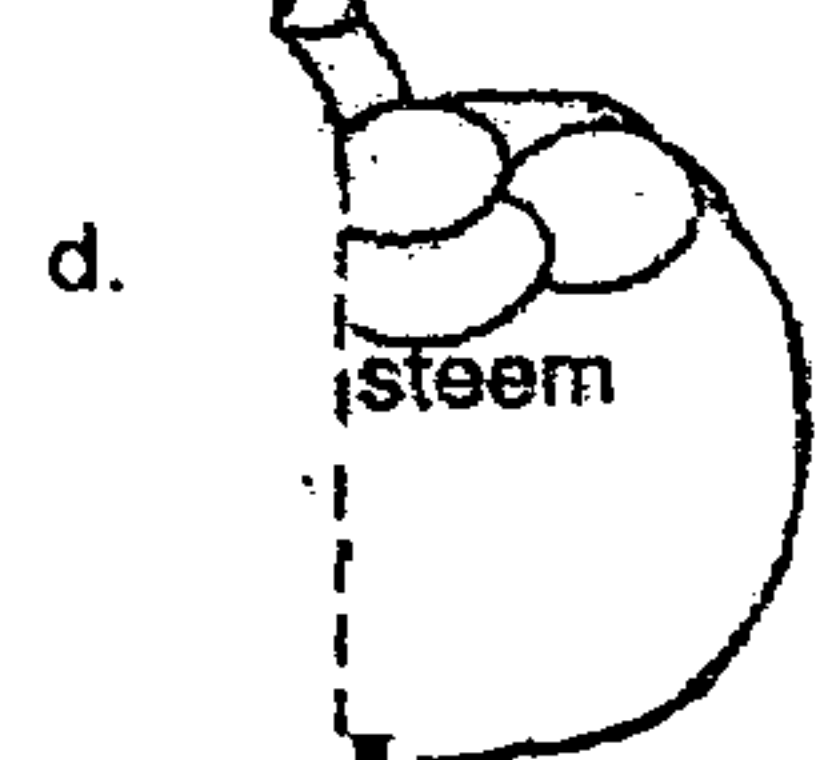
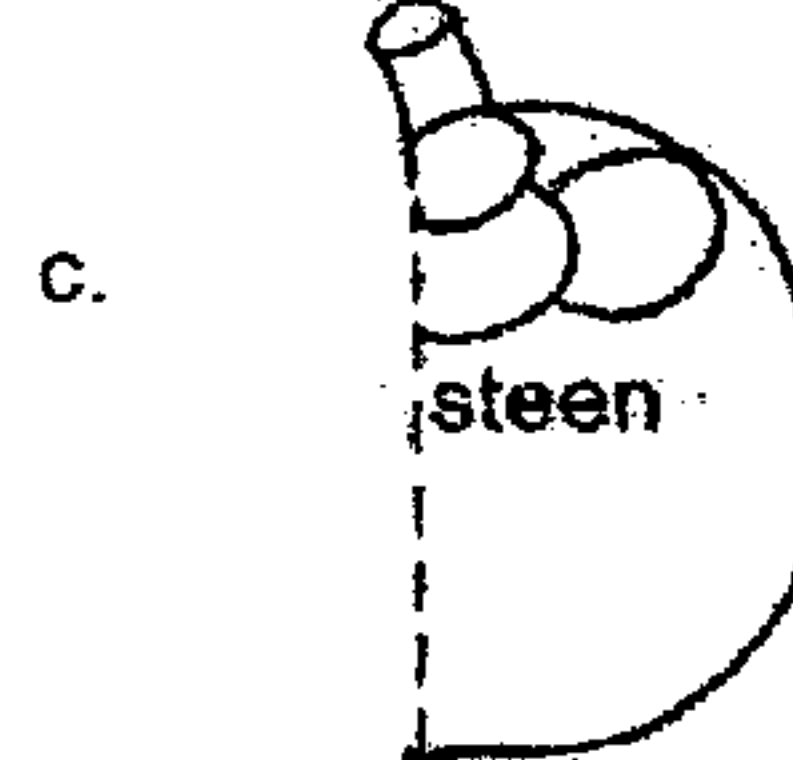
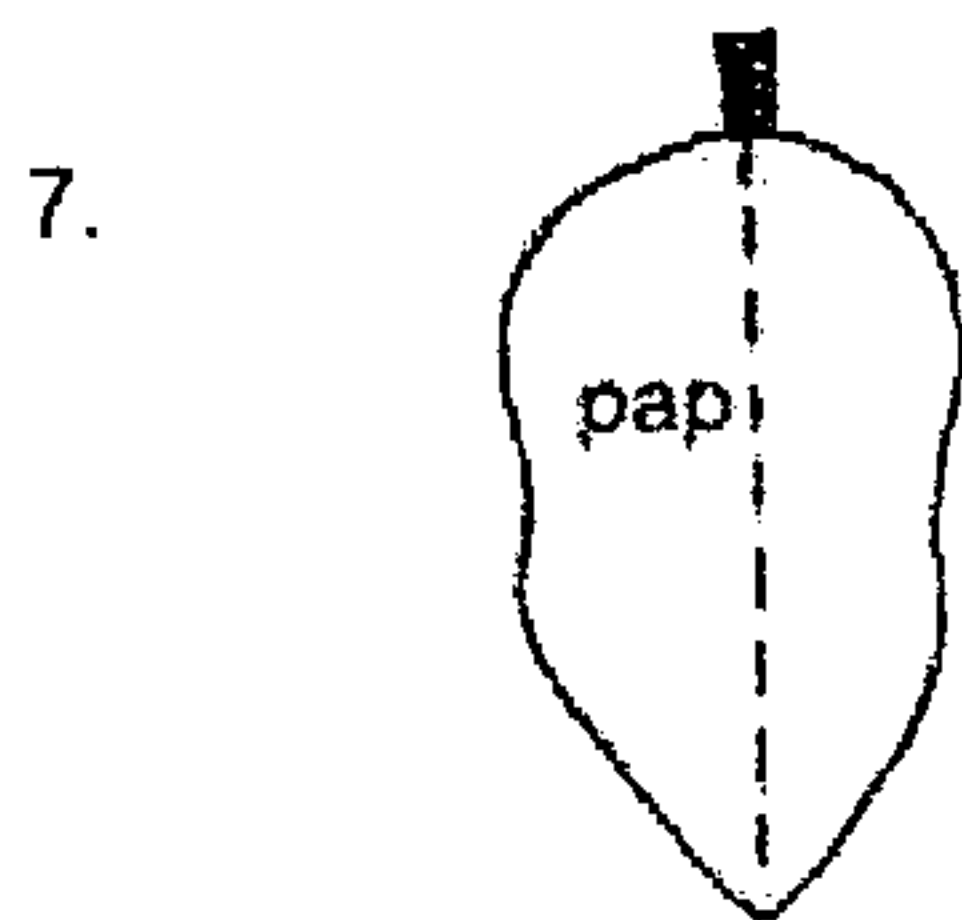
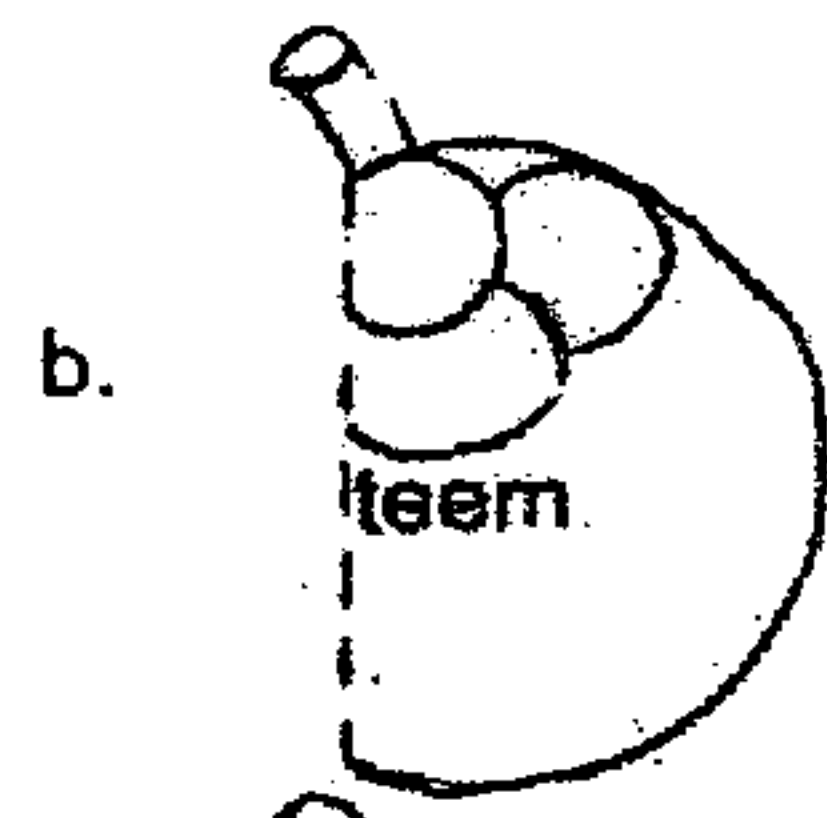
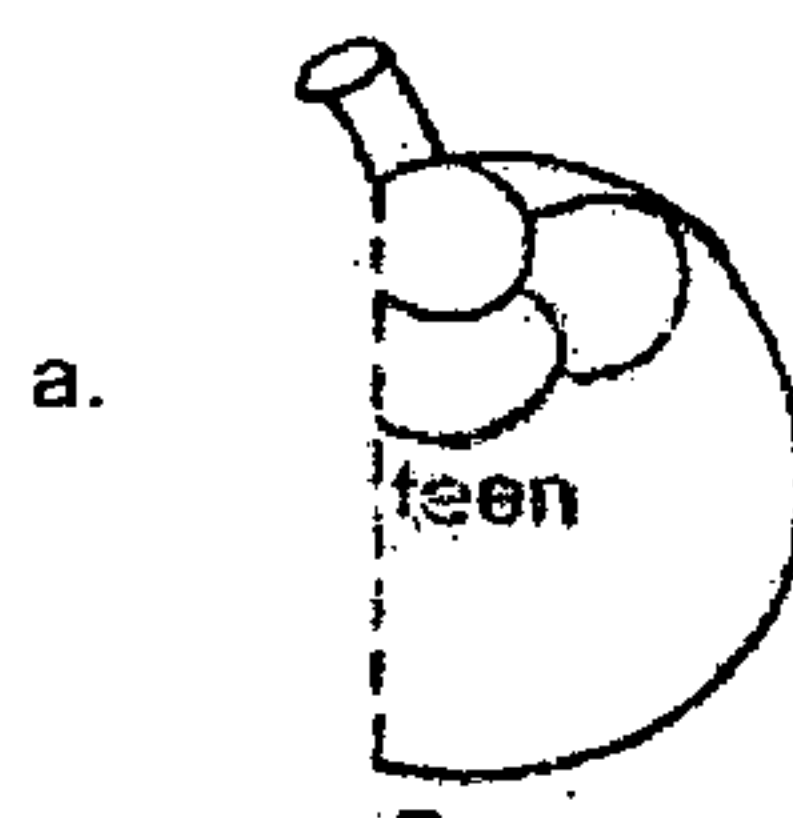
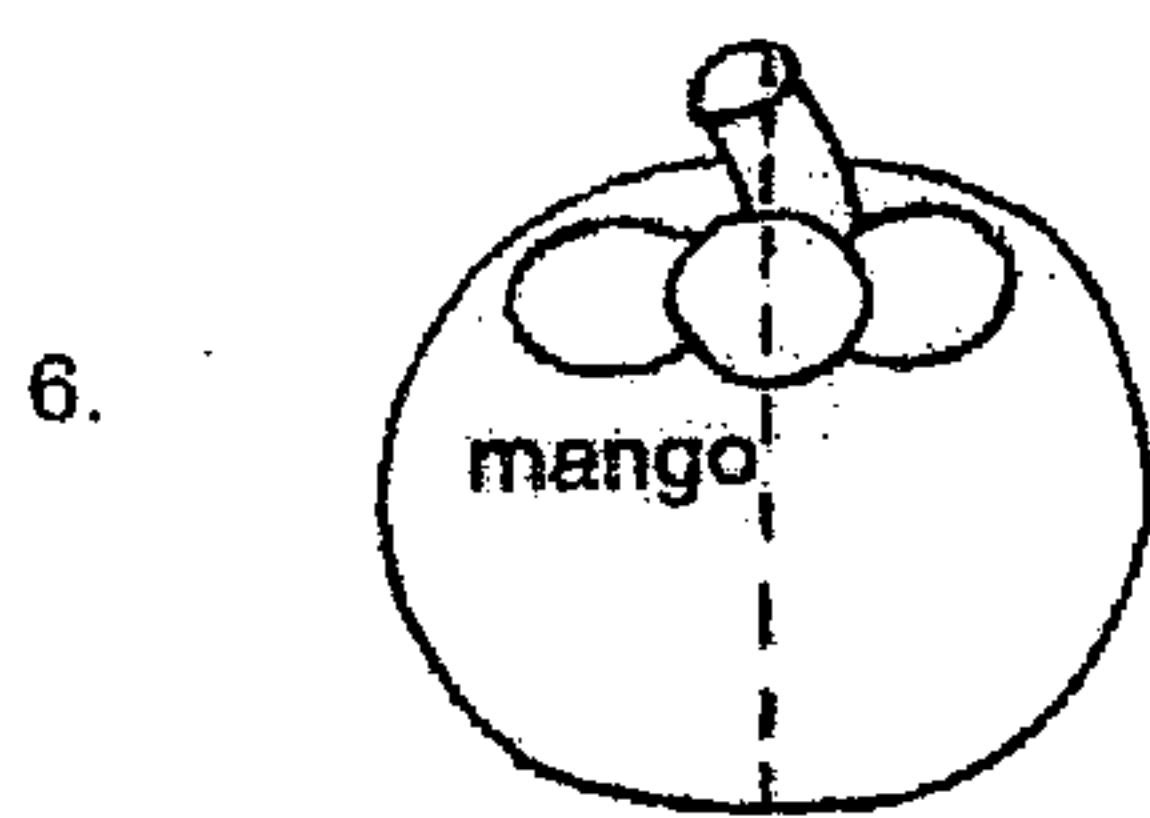
a. f c a s

b. f s a s

c. f s a c

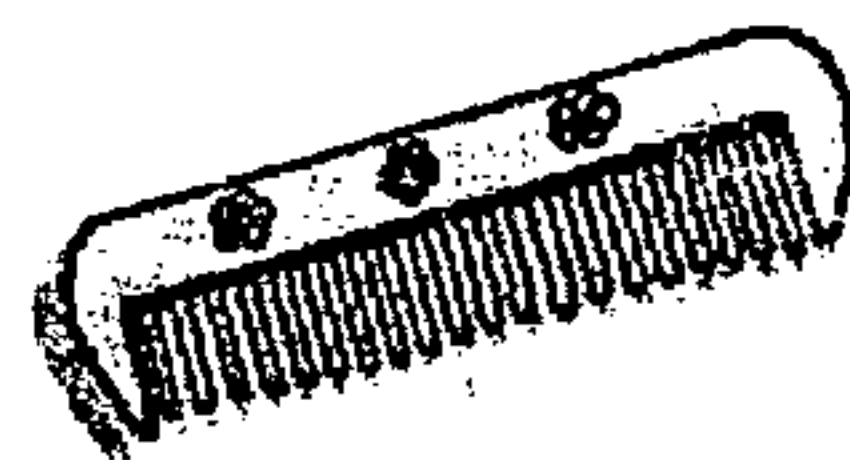
d. f c a c





ตั้งแต่ข้อ 9 – 15 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

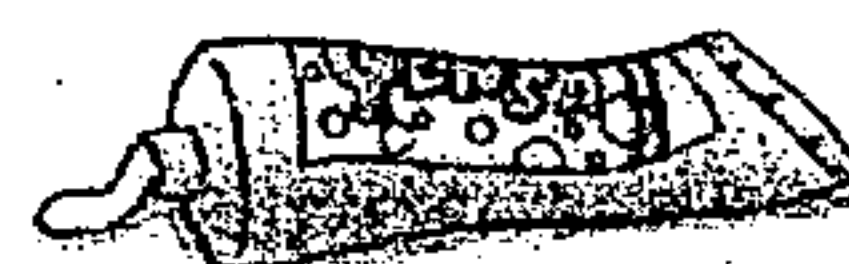
9. c _ _ _



10. r _ _ _ _ _



11. t _ _ _ _ _

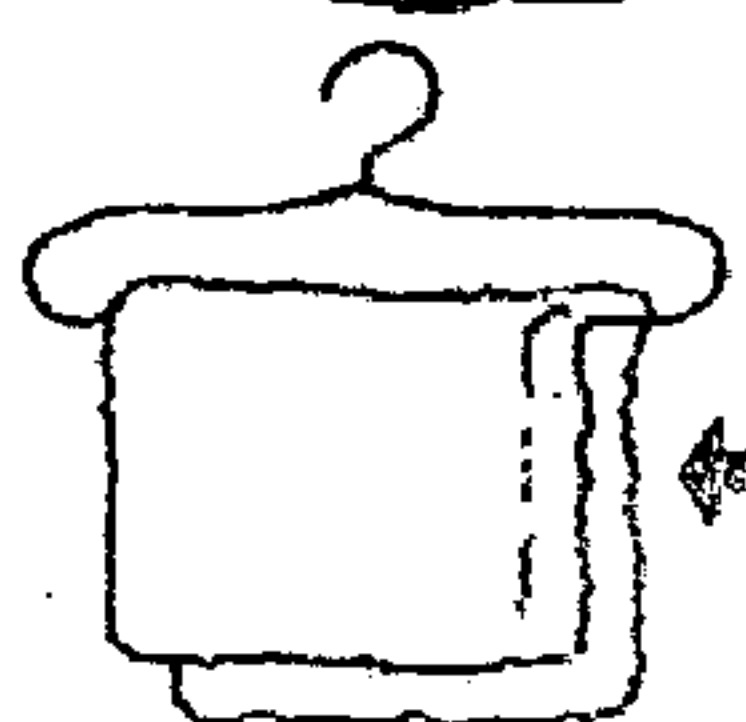
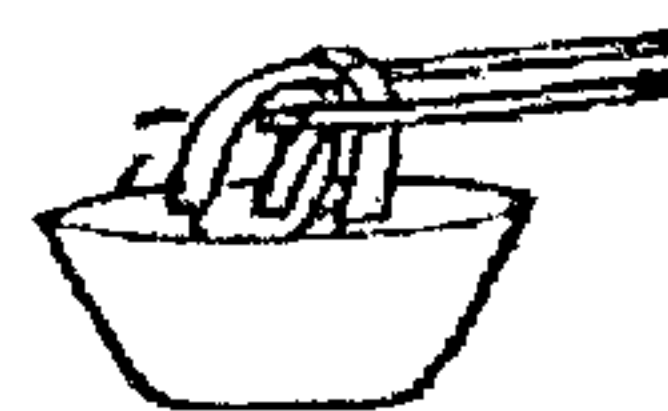


12. n _ _ _ _

13. i _ _ c _ _ _

14. c _ _ _ _

15. t _ _ _



ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของคำศัพท์

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a , b , c หรือ d)

16. a. cake b. bread

c. pizza d. pie



17. a. banana b. papaya

c. coconut d. pineapple



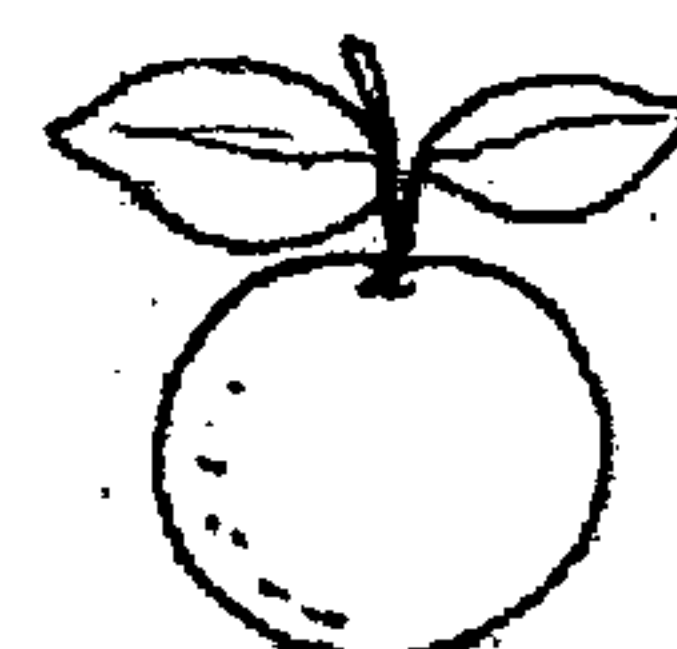
18. a. sauce b. sugar

c. pepper d. popcorn



19. a. coconut b. apple

c. watermelon d. orange



20. a. cheese

b. chocolate

c. sweet

d. soap



21. a. postman

b. policeman

c. driver

d. barber

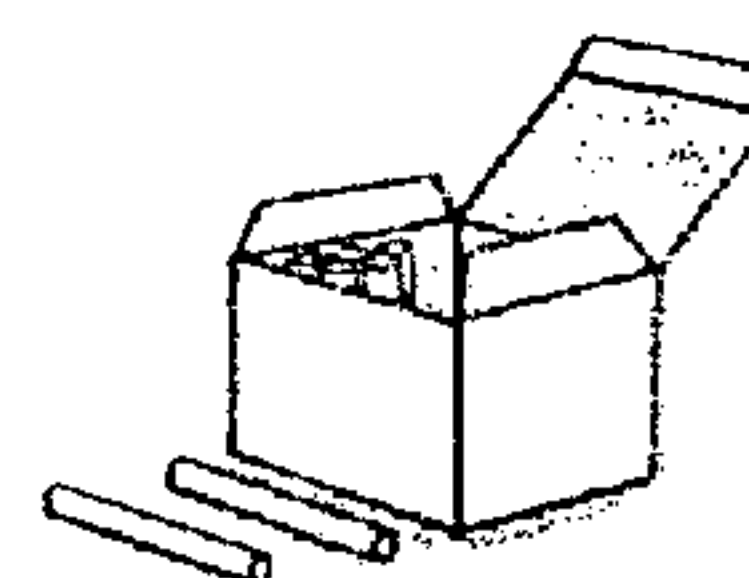


22. a. paper

b. pencil

c. chalk

d. fork



23. a. salad

b. hamburger

c. fruits

d. vegetables

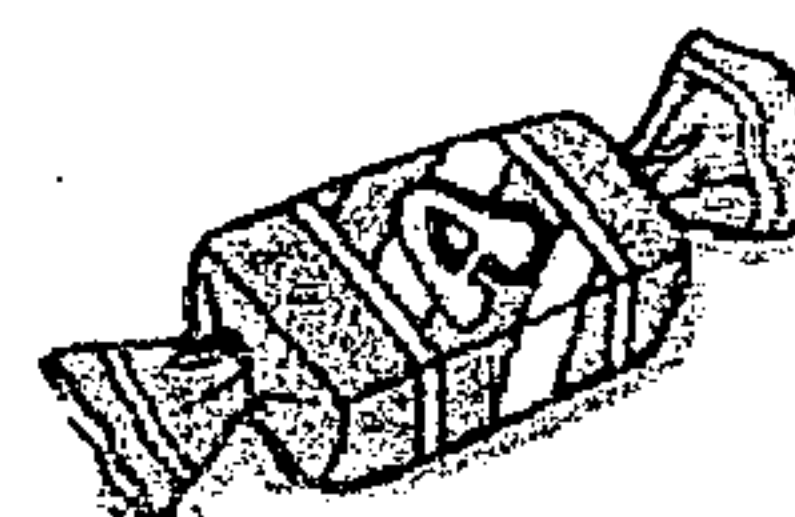


24. a. candy

b. soap

c. milk

d. biscuit

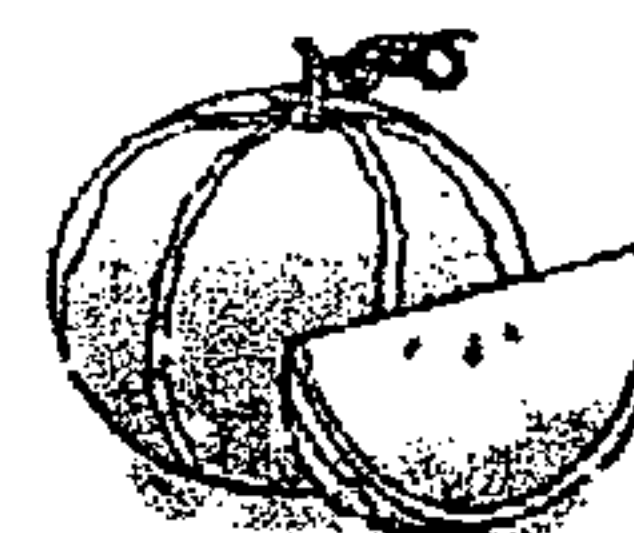


25. a. lemon

b. watermelon

c. pineapple

d. pomelo



26. a. temple

b. health center

c. hospital

d. post office



27. a. doctor

b. nurse

c. teacher

d. fruitseller



28. A : What is this ?

B : _____.

a. It is a lamp

b. It is an umbrella

c. It is a raincoat

d. It is an eraser



29. A : What are these ?

B : These are _____.

a. lemons

b. oranges

c. rambutans

d. grapes



30. A : What is this ?

B : _____.

a. It is a toothbrush

b. It is a brush

c. It is a comb

d. It is a mirror



ตอนที่ 3 แบบทดสอบการใช้คำศัพท์ในประโยค

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมเติมลงในประโยค โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a , b , c หรือ d)

31. They are doctors. They work at the _____.

a. bank

b. hospital

c. post office

d. police station

32. He is in the field. He grows rice. He is a _____.

a. seller

b. farmer

c. fisherman

d. barber

33. We cook food in a _____.

- | | |
|----------------|-------------|
| a. garage | b. bathroom |
| c. living room | d. kitchen |

34. I am hungry. I want some _____.

- | | |
|-----------|---------------|
| a. water | b. fried rice |
| c. pepper | d. fish sauce |

35. A : Are you thirty ?

B : Yes, I want some _____.

- | | |
|----------|--------------|
| a. sugar | b. hamburger |
| c. salad | d. water |

36. Where is the _____? I want to buy some stamps.

- | | |
|----------------|-------------------|
| a. post office | b. police station |
| c. bus station | d. bank |

37. A : How much salt do you want ?

B : I want two _____ of salt.

- | | |
|-----------|-----------|
| a. dozens | b. pieces |
| c. bags | d. bars |

38. A : How much is a _____ of pork ?

B : Sixty baht.

a. bag

b. kilo

c. dozen

d. bar

39. A : How much is a _____ of cake ?

B : Ten baht.

a. can

b. piece

c. bag

d. glass

40. A : How much are those eggs ?

B : _____

a. Twenty – two baht a dozen

b. Twenty – two baht a kilo

c. Twenty – two baht a bottle

d. Twenty – two baht a can

ภาคผนวก ง
แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์

เกมที่ ____ ชื่อเกม _____

วัน เดือน ปี	ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม				
	ชอบมากที่สุด 	ชอบมาก 	ชอบปานกลาง 	ชอบน้อย 	ชอบน้อยที่สุด 

เพราะ _____



ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์
วันเดือนปีเกิด	10 พฤษภาคม 2516
สถานที่เกิด	อำเภอชนบุรี จังหวัดกรุงเทพฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	55 ซ.ตากสิน 5 ต.คลองตันใต้ อ.คลองสาน กรุงเทพฯ 10600
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	อาจารย์ ระดับ 4
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2534	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนช่างตากครูสคอนแวนท์
พ.ศ. 2538	ศษ.บ. (วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษ วิชาโทอุตสาหกรรม การท่องเที่ยว) จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2544	ศศ.ม. (สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร