

การเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อ
ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร

ปริญญานิพนธ์

ของ

จากรุวรรณ ศรีทองชัย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา

พฤษภาคม 2545

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อ
ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ

ของ

จารุวรรณ ศรีทองชัย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา
พฤษภาคม 2545

จารูวรรณ ศรีทองชัย. (2545). การเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบ
วิพากษ์และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถ
ในการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์
เขตบางนา กรุงเทพมหานคร. ปรินญาณินท์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : รองศาสตราจารย์
ดร.อารี พันธุ์มณี , รองศาสตราจารย์กมลรัตน์ กรีทอง.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับ
แบบวิพากษ์ และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถใน
การเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา
กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2544 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทาง
การเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการและมีคะแนน
การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร
แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการใช้เกม
สะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับ
การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษา
อังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การทดสอบค่าที

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์กับนักเรียนที่
ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนมีความสามารถในการเขียนภาษา
อังกฤษแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**A COMPARISON OF SPELLING GAMES IN COMBINATION WITH COMMENT FEEDBACK
AND SPELLING GAMES IN COMBINATION WITH SCORE FEEDBACK ON ENGLISH
WRITING ABILITY OF PRATHOM SUKSA IV STUDENTS OF SRIEAMANUSORN
SCHOOL IN KHET BANGNA , BANGKOK**

AN ABSTRACT

BY

CHARUWAN SRITHONGCHAI

**Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Educational Psychology
at Srinakharinwirot University
May 2002**

Charuwan Srithongchai. (2002). *A Comparison of Spelling Games in Combination with Comment Feedback and Spelling Games in Combination with Score Feedback on English Writing Ability of Prathom Suksa IV Students of Srieamanusorn School in Khet Bangna , Bangkok*. Master thesis, M.Ed. (Educational Psychology). Bangkok : Graduate School , Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Assoc. Prof. Dr. Aree Punmanee , Assoc. Prof. Kamolrat Greethong.

The purposes of this experimental research were to compare using spelling games in combination with comment feedback and using spelling games in combination with score feedback on English writing ability of Prathom Suksa IV students of Srieamanusorn school in Khet Bangna , Bangkok in the academic year 2001. The subjects were 30 Prathom Suksa IV students whose English achievement were lower than percentage of 60 at Department of Curriculum and Instruction Development , Ministry of Education and their English writing scores were lower than percentage of 50. Then they were randomly divided into experimental group I and group II , each group was consisted of 15 students. The experimental group I was exposed to spelling games in combination with comment feedback and the experimental group II was exposed to spelling games in combination with score feedback. The instrument was English writing test. The data was analysed by t – test.

The results were as follows :

1. The English writing ability of prathom suksa IV students exposed to spelling games in combination with comment feedback was significantly increased than before the experiment at .01 level.
2. The English writing ability of prathom suksa IV students exposed to spelling games in combination with score feedback was significantly increased than before the experiment at .01 level.
3. There were significantly differences of English writing ability of prathom suksa IV students exposed to spelling games in combination with comment feedback and the students exposed to spelling games in combination with score feedback at .05 level.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

การเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อ
ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร

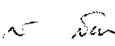
ของ
นางสาวจรรวรรณ ศรีทองชัย

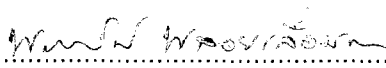
ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

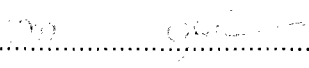

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. นภาพรณ์ หะวานนท์)
วันที่.....เดือน..... พ.ศ. 2545

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์


..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์มณี)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ กมลรัตน์ กรีทอง)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(อาจารย์ ดร.พาสนา จุฬรัตน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์ณี ประธาน
ควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์กมลรัตน์ กรีทอง กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์
กรรมการสอบปากเปล่า ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนวคิด และคำแนะนำ พร้อมทั้งให้ความกรุณาช่วยแก้ไขข้อ
บกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเมตตา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรหมรัตน์ พลอยเลื่อมแสง อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์
และอาจารย์ละมุน พวงเงิน ที่กรุณาให้คำแนะนำ และเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษาทุกท่านที่ประสิทธิ์
ประสาทวิชาความรู้ ให้ความเมตตาต่อผู้วิจัยเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ อาจารย์เพ็ญเพ็ญ พันธุ์แพ
ผู้อำนวยการโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย อาจารย์กันยารัตน์ ประสมทอง และขอขอบพระคุณครูอาจารย์
โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณะครูสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และขอขอบคุณนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณอาจารย์คณินิจ เพื่อนเอี่ยม อาจารย์รัชดา เกตุจุฬา อาจารย์บุญปลูก เนินกลาง
อาจารย์พรณี ทองทับ อาจารย์ทองบาง สอดศรี อาจารย์ยุพิน ชวีจิตร และคุณสมทรง ดันประเสริฐ
ที่ให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยเป็นอย่างดีในระหว่างทำการวิจัย

ขอขอบคุณรุ่นพี่ และเพื่อนร่วมรุ่นจิตวิทยาการศึกษาทุกคนที่ได้ร่วมเรียน ร่วมกิจกรรม
ให้คำปรึกษา ให้ความช่วยเหลือต่อผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อเผียน แซ่ฮ้ง คุณแม่เตียง แซ่ฮ้ง ผู้ให้การสนับสนุน ความรัก
ความเมตตา ความห่วงใยเป็นอย่างดี และขอขอบคุณน้องสาวที่ทำให้กำลังใจ และช่วยเหลือในการวิจัยครั้งนี้ด้วยดี
เสมอมา

คุณประโยชน์ใด ๆ ที่เกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแต่บิดา – มารดา ครู อาจารย์และ
ผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ทำให้ผู้วิจัยได้ประสบความสำเร็จด้านการศึกษาจนถึงปัจจุบัน

จารุวรรณ ศรีทองชัย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	5
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	5
ตัวแปรที่ศึกษา.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า.....	7
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	9
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	14
งานวิจัยต่างประเทศ.....	14
งานวิจัยในประเทศ.....	14
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ.....	16
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ.....	19
งานวิจัยต่างประเทศ.....	19
งานวิจัยในประเทศ.....	20
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ.....	22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ.....	26
งานวิจัยต่างประเทศ.....	26
งานวิจัยในประเทศ.....	27
3 การดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	28
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	28
ประชากร.....	28
กลุ่มตัวอย่าง.....	28
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	28
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	29
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
แบบแผนการทดลอง.....	33
การดำเนินการทดลอง.....	33

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3(ต่อ) การวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
5 บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	38
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	38
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	38
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	38
ประชากร.....	38
กลุ่มตัวอย่าง.....	38
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	39
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	39
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	40
อภิปรายผล.....	40
ข้อเสนอแนะ.....	43
บรรณานุกรม.....	44
ภาคผนวก.....	52
ภาคผนวก ก	53
ภาคผนวก ข.....	94
ภาคผนวก ค.....	130
ภาคผนวก ง.....	141
ภาคผนวก จ.....	148
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	153

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ Randomized group pretest – Posttest design.....	33
2 แสดงการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลกลับแบบวิพากษ์.....	36
3 แสดงการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน	36
4 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลัง การทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูล ย้อนกลับแบบวิพากษ์ และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการ ให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน.....	37
5 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์	149
6 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน	150
7 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อน และหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการ ให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่ กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน.....	151

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันประเทศต่าง ๆ ให้ความสำคัญต่อการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศเป็นอันมาก ทั้งนี้เนื่องจากความก้าวหน้าทางด้านอุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ตลอดจนความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อคมนาคมทำให้ประเทศต่าง ๆ มีความใกล้ชิดกัน ต้องพึ่งพาอาศัยกันมากขึ้น จึงเกิดความจำเป็นที่จะต้องใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นสื่อกลางในการติดต่อกันในด้านต่าง ๆ ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาต่างประเทศที่สำคัญ และแพร่หลายที่สุด อาจกล่าวได้ว่าแทบทุกประเทศในโลกเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่จำเป็นในการศึกษาขั้นสูงทั้งในและนอกประเทศ เพราะตำราทางวิชาการขั้นสูงได้จัดพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ ผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษจึงสามารถเข้าใจความคิด ทศนคติ วัฒนธรรมของชนชาติอื่น ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาการใหม่ ๆ และความเคลื่อนไหวของโลกทั้งทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี (สมิตรา อังวัฒนกุล. 2535 : 1)

ประเทศไทยในอดีตเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงเริ่มมีการสอนภาษาอังกฤษในประเทศมาตั้งแต่รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว กระทรวงศึกษาธิการได้พิจารณาเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษอย่างมาก จึงได้กำหนดภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตร ซึ่งการสอนภาษาอังกฤษตามหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟังการพูด การอ่าน และการเขียน และเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้เหมาะสมแก่วัย และสามารถนำประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2533 : 129)

หลักสูตรภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาแบ่งเป็น 3 ระดับ 1. ภาษาอังกฤษระดับเตรียมความพร้อม (Preparatory English) โดยเน้นทักษะการฟัง การพูด สอนในระดับ ป.1-2 2. ภาษาอังกฤษระดับอ่านออกเขียนได้ (Literacy English) เน้นทักษะการอ่าน การเขียนสอนในระดับ ป.3-4 3. ภาษาอังกฤษระดับมาตรฐานพื้นฐานตอนต้น (Beginner Fundamental Level) สอนในระดับ ป.5-6 (หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร. 2539 : 1-2)

เนื่องจากภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน นักการศึกษาได้ให้ความสำคัญต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยได้หาวิธีการเพื่อที่จะพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียน และสังคมไทย ดังนั้นแนวทางในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันจึงเน้นการสื่อสารเป็นหัวใจสำคัญซึ่งประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (ประพาศน์ พุทธิประภา. 2528 : 53) ซึ่งทักษะทั้ง 4 ด้าน ล้วนมีความสำคัญเท่า ๆ กัน แต่ทักษะที่นับว่ามีปัญหามากคือ ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ยากที่สุดในบรรดาทักษะทั้ง 4 ด้าน (สุไร พงษ์ทองเจริญ. 2525 : 122) ซึ่งมีนักเรียนจำนวนไม่น้อยที่สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษได้ แต่เขียนไม่ได้ โดยเฉพาะทักษะการเขียนสะกดคำ ที่เป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญต่อการวางรากฐานการเขียนที่สามารถนำไปใช้กับทักษะอื่นๆ ได้ดี ถ้าเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง (สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง. 2532 : 2) แต่ถ้าเขียนสะกดคำผิดความหมายก็จะแปรเปลี่ยนไปหรืออาจจะไม่มีความหมายเลย (กำชัย ทองหล่อ. 2533 : 160)

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่เป็นอาจารย์สอนวิชาภาษาอังกฤษมาเป็นเวลา 12 ปี ซึ่งผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนมีปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียน ซึ่งสอดคล้องกับอาจารย์ผู้สอนท่านอื่น ผู้วิจัยจึงได้ใช้แบบสอบถามปัญหาในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 5 และ 6 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2544 จำนวน 300 คน ซึ่งแบบสอบถามปลายเปิดมีทั้งหมด 2 ข้อ ดังนี้

คำถามข้อที่ 1 คือ "นักเรียนคิดว่าตนเองมีปัญหาการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหรือไม่ เช่น ปัญหาด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ถ้ามีคือปัญหาอะไร" คำตอบที่นักเรียนคิดว่าตนเองมีปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 100 คน ระบุว่ามีปัญหา จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 76 โดยแบ่งเป็นปัญหาด้านการเขียนจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 46.05 โดยให้เหตุผลว่า เขียนภาษาอังกฤษไม่ค่อยถูก จำคำศัพท์ไม่ได้ เขียนสะกดคำผิด ปัญหาด้านการอ่านจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 28.95 โดยให้เหตุผลว่า อ่านไม่ค่อยออก จำคำอ่านไม่ได้ ปัญหาด้านการพูดจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 18.42 โดยให้เหตุผลว่า พูดภาษาอังกฤษไม่ค่อยได้ ไม่รู้จะพูดอย่างไร และเป็นปัญหาด้านการฟังจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 6.58 โดยให้เหตุผลว่า ฟังภาษาอังกฤษไม่รู้เรื่อง ไม่รู้ว่าหมายถึงอะไร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 100 คน ระบุว่ามีปัญหาจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 64 โดยแบ่งเป็นปัญหาด้านการอ่านจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 35.94 โดยให้เหตุผลว่า อ่านภาษาอังกฤษไม่ค่อยออก สะกดคำไม่ได้ ไม่รู้ความหมายของเรื่องที่อ่าน ปัญหาด้านการเขียนจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 26.56 โดยให้เหตุผลว่า เขียนภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง บางครั้งสะกดคำผิด ปัญหาด้านการฟังจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 23.44 โดยให้เหตุผลว่า ฟังภาษาอังกฤษไม่ค่อยรู้เรื่อง ไม่รู้ความหมายของคำที่ได้ยิน และปัญหาด้านการพูดจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06 โดยให้เหตุผลว่า พูดภาษาอังกฤษไม่ค่อยได้ เรียงประโยคคำพูดไม่ถูก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 100 คน ระบุว่ามีปัญหาจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 66 โดยแบ่งเป็นปัญหาด้านการเขียนจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 45.45 โดยให้เหตุผลว่า เขียนภาษาอังกฤษผิดมาก เขียนสะกดคำผิด เรียงคำเป็นประโยคไม่ค่อยถูกต้อง ปัญหาด้านการอ่านจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 37.88 โดยให้เหตุผลว่า อ่านภาษาอังกฤษไม่คล่อง ไม่รู้คำศัพท์ว่าอ่านอย่างไร ไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน ปัญหาด้านการพูด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09 โดยให้เหตุผลว่า พูดภาษาอังกฤษไม่ค่อยได้ ไม่สามารถจำและพูดเป็นประโยคได้ และเป็นปัญหาด้านการฟัง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 7.58 โดยให้เหตุผลว่า ฟังภาษาอังกฤษไม่รู้เรื่อง ไม่รู้ความหมายของคำที่ได้ยิน

คำถามข้อที่ 2 คือ "เมื่อมีปัญหาในข้อ 1 นักเรียนทำอย่างไร" คำตอบวิธีการแก้ปัญหา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 76 คน ปรึกษาครูจำนวน 25 คน ปรึกษาพ่อแม่จำนวน 22 คน ปรึกษาเพื่อนจำนวน 14 คน แก้ปัญหาเองจำนวน 8 คน ปรึกษาพี่จำนวน 7 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 64 คน ปรึกษาเพื่อนจำนวน 22 คน ปรึกษาครูจำนวน 17 คน แก้ปัญหาเองจำนวน 15 คน ปรึกษาพ่อแม่จำนวน 6 คน ปรึกษาพี่จำนวน 4 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 66 คน ปรึกษาเพื่อนจำนวน 24 คน ปรึกษาครูจำนวน 16 คน แก้ปัญหาเองจำนวน 14 คน ปรึกษาพี่จำนวน 7 คน ปรึกษาพ่อแม่จำนวน 5 คน

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 76 ระบุว่ามีปัญหามากที่สุดอันดับ 1 คือ ปัญหาด้านการเขียนจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 46.05 อันดับที่ 2 คือ ปัญหาด้านการอ่านจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 28.95 อันดับที่ 3 คือ ปัญหาด้านการพูดจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 18.42 อันดับที่ 4 คือ ปัญหาด้านการฟังจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 6.58 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 64 ระบุว่ามีปัญหามากที่สุดอันดับ 1 คือ ปัญหาด้านการอ่านจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 35.94 อันดับที่ 2 คือ ปัญหาด้านการเขียนจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 26.56 อันดับที่ 3 คือ ปัญหาด้านการฟังจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 23.44 อันดับที่ 4 คือ ปัญหาด้านการพูดจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 66 ระบุว่ามีปัญหามากที่สุดอันดับ 1 คือ ปัญหาด้านการเขียนจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 45.45 อันดับที่ 2 คือ ปัญหาด้านการอ่านจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 37.88 อันดับที่ 3 คือ ปัญหาด้านการพูดจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09 อันดับที่ 4 คือ ปัญหาด้านการฟังจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 7.58

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น แสดงว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษมากกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ในปีการศึกษา 2543 ซึ่งปีการศึกษา 2544 นักเรียนยังคงมีปัญหาเช่นเดิม ทักษะที่มีปัญหามากที่สุด คือ ทักษะการเขียน จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 46.05 โดยให้เหตุผลว่า เขียนภาษาอังกฤษไม่ค่อยถูก จำคำศัพท์ไม่ได้เขียนสะกดคำผิด ซึ่งสอดคล้องกับอาจารย์ผู้สอนที่พบว่านักเรียนมีปัญหาด้านการเขียนสะกดคำ จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 50 โดยสังเกตจากการตรวจสอบงานของนักเรียน การเขียนสะกดคำผิดมีผลต่อการเรียน ทำให้ความหมายของคำจะแปรเปลี่ยนไป หรืออาจจะไม่มีความหมายเลย ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาแนวทางในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญต่อการวางรากฐานการเขียนให้แก่เด็กเหล่านี้

การพัฒนาการเขียนสะกดคำ สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การใช้เกม สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ การให้การเสริมแรง การให้ข้อมูลย้อนกลับ เป็นต้น ในที่นี้ผู้วิจัยสนใจวิธีการใช้เกม และการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพราะเกมช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ และมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา ซึ่งสามารถฝึกภาษาในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟัง และอ่าน จึงเป็นการสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น (Lee, 1995 : 35) จากงานวิจัยของปราโมทย์ บุญมุสิก (2533 : 62) ได้ศึกษาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ และความคงทนทางการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ ส่วนการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นการชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่บุคคลทำอยู่นั้นได้ผลเป็นอย่างไร จากการที่รู้ตัวว่าสิ่งที่ทำนั้นได้ผลเป็นอย่างไร จะทำให้เกิดเป็นแรงเสริมในการดำเนินกิจกรรมต่อไป (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2539 : 202) ผู้วิจัยสนใจการให้ข้อมูลย้อนกลับ 2 วิธี คือ การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ทำให้ผู้เรียนได้ทราบผลการกระทำของตนเองว่าถูกต้องเหมาะสมหรือบกพร่องอย่างไร ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจะกระทำการพฤติกรรมใหม่ที่เหมาะสม ทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ จากการศึกษาของสตาร์กี้ (สุขดี ตั้งทรงสวัสดิ์, 2533 : 3 ; อ้างอิงจาก Starkey, 1971) พบว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนแบบวิพากษ์ สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

นอกจากนี้การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนจะช่วยให้ผู้เรียนมีผลการเรียนดีขึ้น เพราะคะแนนเป็นแรงเสริมที่ดีตัวหนึ่ง สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น และใช้ข้อมูลย้อนกลับนั้นประเมินระดับความสามารถของตนเองได้ จากงานวิจัยของดวงจิต ปุณณานนท์ (2527 : 50 - 51) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษาระดับสูงที่มีระดับความคาดหวังและการได้รับข้อมูลย้อนกลับที่แตกต่างกัน พบว่านักศึกษาที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับลักษณะบอกเกรด และการให้กำลังใจ ทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานสูงขึ้น และงานวิจัยของจริยา จิรวรรพ (2527 : 33 - 34) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องพระร่วงสวรรคโลก พบว่า นักเรียนที่ได้รับการตรวจแบบฝึกหัด โดยครูแบบถูกหรือผิด พร้อมแก้ไขข้อบกพร่อง ข้อที่ผิดให้แล้วเขียนคำติชมตามสมควร มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องพระร่วงสวรรคโลกสูงขึ้น

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เทคนิค 2 แบบ คือ การใช้เกมสะกดคำและการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพราะการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพนั้น ถ้าใช้เทคนิคสองเทคนิคควบคู่กัน จะได้ผลดีกว่าใช้เทคนิคเดียว ดังที่ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2536 : 151) กล่าวว่า การใช้เทคนิคหลายเทคนิคผนวกกันในการปรับปรุงพฤติกรรมทำให้บรรลุพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้เร็วขึ้น

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อน และหลังการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อน และหลังการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ในการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ กับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จะเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนได้นำวิธีการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และวิธีการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ไปใช้ในการพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2544 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ และมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 42 คน เป็นนักเรียนชาย 23 คน และนักเรียนหญิง 19 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2544 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ และมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากรและสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีพัฒนาความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ โดยวิธีการใช้เกมสะกดคำซึ่งแบ่งเป็น 2 วิธี ได้แก่

3.1.1 การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

3.1.2 การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมสะกดคำ หมายถึง กิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา ในแต่ละเกมจะกำหนดจุดมุ่งหมาย อุปกรณ์ วิธีเล่น โดยใช้ภาษาเป็นสื่อเพื่อฝึกทักษะด้านการเขียนสะกดคำ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นการสร้างความสนใจ หรือนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม เป็นการเสนอบทเรียนใหม่โดยการสอน คำศัพท์ การสะกดคำ หลังจากนั้นเป็นการฝึกโดยใช้เกมสะกดคำ โดยอธิบายกฎเกณฑ์กติกาในการเล่นแล้วจึงแบ่งกลุ่มเล่นเกม

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่เรียน

2. การให้ข้อมูลย้อนกลับ หมายถึง การที่ผู้วิจัยแจ้งให้นักเรียนทราบผลเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งบอกให้ทราบถึงข้อบกพร่อง และวิธีการแก้ไขที่ถูกต้องภายหลังที่นักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำเพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ การเขียนสะกดคำ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การให้ข้อมูลย้อนกลับ 2 วิธีคือ

2.1 การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ หมายถึง การที่ผู้วิจัยแจ้งให้นักเรียนทราบผลหลังจากทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ โดยทำเครื่องหมายถูกสำหรับแบบฝึกหัดข้อส่วนที่ทำได้ และใส่เครื่องหมายกากบาท สำหรับแบบฝึกหัดข้อส่วนที่ทำได้ พร้อมกับให้คำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนดังนี้

ปรับปรุง	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	0 – 49
พอใช้	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	50 – 59
ค่อนข้างดี	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	60 – 69
ดี	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	70 – 79
ดีมาก	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	80 ขึ้นไป

2.2 การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน หมายถึง การที่ผู้วิจัยแจ้งให้นักเรียนทราบผลหลังจากทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ แล้วใส่เครื่องหมายถูกสำหรับแบบฝึกหัดข้อส่วนที่ถูกต้องพร้อมกับให้คะแนน 1 คะแนน และใส่เครื่องหมายกากบาท สำหรับแบบฝึกหัดข้อส่วนที่ผิด พร้อมกับให้คะแนน 0 คะแนน แล้วรวมคะแนนบอกถึงระดับความสามารถของการทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำในครั้งนั้น ๆ

3. การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ หมายถึง การให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยใช้ภาษาเป็นสื่อเพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์การเขียนสะกดคำ หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำและผู้วิจัยแจ้งให้นักเรียนทราบผลหลังจากทำแบบฝึกหัดโดยบอกข้อความวิพากษ์ในข้อ 2.1 ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้วิจัยสร้างความสนใจ หรือกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในเรื่องที่จะเรียนใช้เวลาประมาณ 5 นาที

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยเสนอบทเรียนใหม่โดยการสอนคำศัพท์ การสะกดคำ ต่อมานักเรียนเล่นเกมสะกดคำ โดยผู้วิจัยอธิบายกฎเกณฑ์กติกาในการเล่น แล้วจึงแบ่งกลุ่มเล่นเกม ใช้เวลาประมาณ 25 นาที

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่เรียน ใช้เวลาประมาณ 5 นาที หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ นักเรียนทำแบบฝึกหัด เมื่อทำเสร็จแล้วผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้นักเรียนทราบผลความก้าวหน้า พร้อมกับให้คำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วเขียนข้อความวิพากษ์ดังกล่าวข้างต้น ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

วิธีนี้ใช้กับกลุ่มทดลองที่ 1

4. การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน หมายถึง การให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยใช้ภาษาเป็นสื่อเพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ การเขียนสะกดคำ หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำและผู้วิจัยแจ้งให้นักเรียนทราบผลหลังจากการทำแบบฝึกหัดโดยให้คะแนนในข้อ 2.2 ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้วิจัยสร้างความสนใจ หรือกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในเรื่องที่จะเรียนใช้เวลาประมาณ 5 นาที

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยเสนอบทเรียนใหม่โดยการสอน คำศัพท์ การสะกดคำ ต่อมานักเรียนเล่นเกมสะกดคำโดยผู้วิจัยอธิบายกฎเกณฑ์กติกาในการเล่นแล้วจึงแบ่งกลุ่มเล่นเกม ใช้เวลาประมาณ 25 นาที

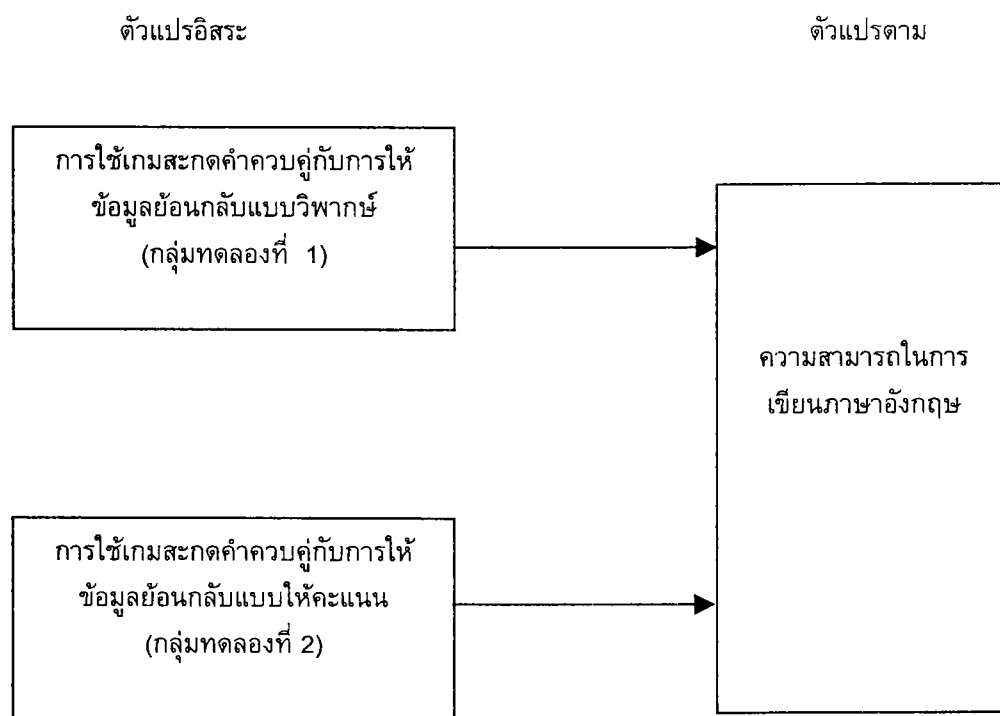
ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่เรียน ใช้เวลาประมาณ 5 นาที หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน นักเรียนทำแบบฝึกหัด เมื่อทำเสร็จแล้วผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้นักเรียนทราบผลความก้าวหน้าหรือข้อบกพร่อง โดยให้คะแนนเป็นสื่อระดับความถูกต้องดังกล่าวข้างต้น ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

วิธีนี้ใช้กับกลุ่มทดลองที่ 2

5. ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ หมายถึง การที่นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำโดยเรียงตัวอักษรอย่างถูกต้อง ตามคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่กำหนดไว้ในพจนานุกรมของคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
2. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
3. นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์กับนักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นแตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสเกดคำ
 - 3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสเกดคำ
 - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสเกดคำ

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

1.1.1 ความหมายของเกม

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมดังนี้

สารานุกรมนิวสแตนดาร์ด (New Standard Encyclopedia. 1969 : 21) ได้ให้ความหมายของเกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไวและความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายเป็นพิเศษ

ดรัมเฮลเลอร์ (Drumheller. 1972 : 13) ให้ความหมายของเกมว่า เกม หมายถึง การแข่งขันระหว่างคู่แข่งซึ่งเล่นเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มก็ได้เล่นตามกติกาที่กำหนดให้ถึงจุดมุ่งหมายของเกมที่ตั้งไว้

บูค็อก (Boocock. 1981 : 150) ได้กล่าวถึงเกมว่า เป็นกิจกรรมการเล่น ที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เรียน

ทิสนา แชมมณี (2522 : 201) กล่าวว่า เกม เป็นวิธีการวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะให้มีผลออกมาในการรู้แพ้ – ชนะ วิธีการแบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 108) ได้ให้ความหมายไว้ว่า “เกม หมายถึง การแข่งขัน, การเล่นเพื่อความสนุก, ลักษณะนามเรียก การแข่งขัน ซึ่งหมดลงคราวหนึ่ง ๆ “

จุลจักร โนพันธ์ (2527 : 24) กล่าวถึงเกมว่า “เป็นกิจกรรมที่กำหนดกฎเกณฑ์ การเล่นที่แน่นอน อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความสนุกสนาน และพัฒนาความเจริญร่างกายและสติปัญญา”

สุจิต เพียรชอบ (2531 : 214) ได้ให้ความหมายของเกมว่า “เกม หมายถึง กิจกรรม ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันอย่างมีจุดหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกม คือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์”

ชลียา ลิ้มปิยากร (2536 : 191) ให้ความหมายของเกมการสอน หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ผู้เล่นพยายามเล่นให้บรรลุเป้าหมายภายใต้กติกาของกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้ โดยมีจุดประสงค์เฉพาะ เพื่อพัฒนาผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์นั้น ๆ เช่น การพัฒนาทักษะทางกาย เพื่อพัฒนาการคิด และเพื่อพัฒนาทางอารมณ์ เป็นต้น

เครือวัลย์ ทองมาก (2538 : 21) ให้ความหมายของเกมว่า “เกม” หมายถึง กิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่กำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา จำนวนผู้เล่น และวิธีการเล่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ช่วยพัฒนาความเจริญทางด้านร่างกาย และสติปัญญาตลอดจนฝึกทักษะแก่ผู้เรียน

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เกม คือ กิจกรรมที่กำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา วิธีการเล่นที่แน่นอนชัดเจน จัดอยู่ในรูปของการแข่งขันเป็นรายบุคคล หรือกลุ่มก็ได้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านร่างกาย และสติปัญญา ตลอดจนฝึกทักษะแก่ผู้เรียน อีกทั้งได้รับความสนุกสนานในการเรียน

1.1.2 ประเภทของเกมในการสอนภาษา

สังเวียน สฤณีกุล (2521 : 313) ได้แยกประเภทของเกมที่ใช้สอนภาษาอังกฤษ

1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับฝึกนับตัวเลข
2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์การเรียงตัวอักษร
3. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์ และการออกเสียงคำศัพท์
4. Structure Practice Games ฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games ฝึกออกเสียงคำ

คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2538 : 15) ได้กล่าวถึงเกมภาษาว่า มีหลายประเภท ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมกับเนื้อหาของการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ ระดับประถมที่มุ่งฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งแบ่งเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาดังนี้

1. เกมฝึกตัวอักษร (Alphabet Games)
2. เกมฝึกการออกเสียง (Pronunciation Games)
3. เกมฝึกการฟัง และการพูด (Listening and Speaking Games)
4. เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games)

5. เกมฝึกการสะกดคำ (Spelling Games)

6. เกมฝึกไวยากรณ์ (Structure Games)

7. เกมฝึกการอ่าน (Reading Games)

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ประเภทของเกมในการสอนภาษา แบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับ จุดมุ่งหมาย และเนื้อหาของเกมที่จะนำไปใช้

1.1.3 ลักษณะของเกมประกอบการสอน

สำเร้ง เวชสุนทร (2526 : 302-303) ได้กล่าวถึงลักษณะเกมที่เหมาะแก่การนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องมีความเหมาะสม สอดคล้องเป้าหมายที่ต้องการเป็นอย่างดี
2. ควรใช้เวลาในการเล่นครั้งหนึ่งประมาณ 10 – 15 นาที
3. บอกกติกาไว้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย
4. จัดหาอุปกรณ์หรือสร้างได้อย่างประหยัดทั้งเงินและเวลา
5. เกมควรมีความดึงดูดใจต่อผู้เรียนในด้านความสนุกสนาน และความสวยงามของอุปกรณ์การเล่น อีกทั้งด้านท้าทายทางสติปัญญาด้วย

วารินทร์ รัตมีพรหม (2531 : 183) ได้กล่าวถึง เกมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนมาก คือ เกมที่เกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติ (Drill and Practice) ซึ่งเป็นการทำซ้ำ ๆ จะเกิดทักษะขึ้น และควรจัดทำเป็นเกมที่จะทำให้เรียนสนุก ตื่นเต้นไม่เกิดเบื่อหน่าย แต่ควรออกแบบไม่ให้ผู้เรียนต้องรอคอยนานในการเปลี่ยนกันเล่นเกม นั้น เกมที่เล่นระหว่างกลุ่มเป็นการฝึกปฏิบัติการทำงานกลุ่มด้วย ซึ่งมีลักษณะของเกมดังต่อไปนี้

1. ให้ได้ความรู้ ความคิดตามจุดมุ่งหมาย
2. เพิ่มความเข้าใจและแรงจูงใจในเนื้อหา
3. ช่วยการเรียนรู้กันเองในกลุ่มเล็ก ๆ โดยไม่ต้องมีครูผู้สอนอยู่ด้วย
4. ทักษะพื้นฐานที่มีลำดับขั้นตอน เช่น การรับรู้ภาพ มโนทัศน์ในตัวเลข การเล่นที่มีกติกา กฎเกณฑ์

5. การสร้างคำศัพท์โดยผู้สอนออกแบบให้มีการสะกดและสร้างคำศัพท์ขึ้นใหม่จากอักษรที่ให้โดยมีการแข่งขันกัน

ประนอม สุรัสวดี (2534 : 15) ได้กล่าวถึง ลักษณะของกิจกรรมเกมควรมีลักษณะดังนี้

1. ใช้เวลาช่วงสั้น ๆ พอสมควรกับระยะเวลา และระดับชั้นของผู้เรียน
2. มีข้อตกลงหรือคำสั่งชัดเจน
3. นักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมเกมนั้นทุกคน
4. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรมีกติกาไว้แน่นอน ไม่เกิดปัญหาในการตัดสินใจ
5. มีการเคลื่อนไหวร่างกายได้ เพื่อเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศ
6. การควบคุมเสียงไม่ควรรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนนั้น ต้องมี จุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ในการเล่นที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เนื้อหา และระยะเวลาของการเล่นเกม ต้องเหมาะสมกับเป้าหมาย และระดับชั้นของผู้เรียน ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง พร้อมทั้งยังได้รับความสนุกสนานเป็นการดึงดูดความสนใจในการเรียน

1.1.4 จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้ง ควรมีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนการสอน โดยนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

วีต (Weed. 1975 : 304-305) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมไว้ดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกายช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ

2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน จะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษ

3. เป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศ และได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม

4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษา

เบญจา แสงมะลิ (2522 : 14) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน

ดังนี้

1. เพื่อสื่อความหมาย

2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ

3. เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

4. เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง

5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด

7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว

8. เพื่อให้มีความกล้าเพิ่มขึ้นในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้

กล้ามเนื้อและสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาฬสินธุ์ (2535 : 7) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายดังนี้

1. ได้รับความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

2. ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียงการฟัง การพูด

การสะกดคำ และการอ่านตลอดจนทั้งรูปประโยคต่าง ๆ

3. นำสิ่งที่เป็นปัญหาจากการเรียนภาษาของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น

4. ฝึกความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตามคำสั่ง และการใช้

ภาษาอย่างอัตโนมัติ

5. ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาทางด้านร่างกาย การออกกำลังกายทำให้มีสุขภาพที่ดี ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด พัฒนาทางด้านอารมณ์ รู้จักปรับตัว รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ถอย ถ้อยแถลงออก มีความสนุกสนาน ร่าเริง และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา พัฒนาทางด้านสังคม นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ทางสังคม และเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมของสังคมอีกทางหนึ่ง และพัฒนาทางด้านสติปัญญา เป็นการฝึกความจำ ความคิดรวบยอดและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1.1.5 ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา

มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการสอนภาษาไว้ดังนี้

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

1. เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้
2. เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน
3. เกมเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจและแก้ปัญหา
4. เกมให้ผลหรือข้อมูลย้อนกลับทันที จากการแข่งขัน แพ้ – ชนะ
5. เกมช่วยลดความผิดพลาด โดยที่นักเรียนมีอิสระมากกว่าปกติ นักเรียนไม่วิตกกังวล กลัวการกาเครื่องหมายผิด หรือตรวจแก้ด้วยหมึกแดงของครู

6. เกมส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเป็นอีกแบบหนึ่งในการเรียนรู้สังคม (Lee. 1995 : 35) ได้สรุปประโยชน์ของการใช้เกมในห้องเรียน ดังนี้

1. เกมใช้เล่นพักผ่อนหลังการสอนแล้ว
2. ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ และมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา
3. เกมจะช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น
4. เกมทำให้ได้ฝึกภาษาในหลายทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด เขียน ฟังและอ่าน
5. นักเรียนมีกิจกรรมการติดต่อสื่อสารร่วมกัน
6. นักเรียนมีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี

ชลียา ลิ้มปิยากร (2536 : 192) ได้กล่าวถึงการใช้เกม เพื่อประกอบการสอนนั้น นอกจากผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง สนุก ตื่นเต้นเข้าใจแล้ว ยังมีประโยชน์อีกหลายประการ เช่น

1. ผู้เรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ในทันทีว่า การตัดสินใจกระทำไปนั้น ถูกต้องหรือผิดพลาด ด้วยการดูจากคะแนนหรือคำตอบที่ได้

2. ผู้สอนสามารถใช้เกมได้กับทุกเนื้อหาวิชา รู้จักเลือกใช้เกมให้ตรงกับจุดประสงค์ และเนื้อหาวิชานั้น ๆ ด้วย

3. การเล่นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่ม จะเป็นตัวกลางช่วยให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มนั้น ช่วยเหลือกันและกัน เพื่อไม่ให้ฝ่ายแพ้ และเป็นวิธีที่ช่วยให้เด็กหญิงและเด็กชายทำงานร่วมกันได้ ไม่มีความรังเกียจระหว่างเพศ

จากประโยชน์ของเกมในการสอนภาษาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น พอสรุปได้ว่าประโยชน์ของเกมที่ใช้ในการสอนภาษา เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากขึ้น โดยนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ มีการติดต่อสื่อสาร ทำกิจกรรมร่วมกับบุคคลอื่น เกมช่วยฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งนักเรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ในทันทีว่า การตัดสินใจกระทำนั้นถูกต้องหรือผิดพลาดด้วยการดูจากคะแนนหรือคำตอบที่ได้

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1.2.1 งานวิจัยต่างประเทศ

ซัคเคอร์แมน (Zuckerman. 1975 : 6031-6032-A) ได้วิจัยพบว่า เกมเป็นเครื่องมือที่จะนำไปใช้ในการสอนได้เหมือนกันกับเครื่องมืออื่น ๆ เกมช่วยและผู้เล่นสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์และช่วยจูงใจในการอภิปราย

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456 - A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้แอคทีฟเกม (Active Games) และพาสซีฟเกม (Passive Games) กับการสอนแบบธรรมดา เพื่อเป็นวิธีเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กเกรด 1 ที่มีความสามารถในขอบเขตจำกัด ผลการวิจัยพบว่า ควรใช้เกมเป็นวิธีเสริมแรงในการเรียนมากกว่าการสอนแบบธรรมดา เพราะการสอนโดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พบปะกัน ทำให้เกิดการทำงานร่วมกัน และมีการแข่งขัน

วอลลิง (Walling. 1977 : 6147-A) ได้ทำการวิจัยทดลองศึกษาผลการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยายอภิปราย (Lecture-Discussion) การบรรยายอย่างเดียว (Lecture) และการบรรยายประกอบเกม (Lecture Games) กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ (Illinois) จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ

เทเลอร์ (Taylor. 1979 : 788-789-A) ได้วิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมกับวิธีสอนแบบธรรมดา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 กลุ่ม ๆ ละ 15 คน นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์กันดีกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยวิธีสอนแบบธรรมดา

วอล์คเกอร์ (Walker. 1981 : 136 - 139) ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลของการใช้เกมสะกดคำที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำของนักเรียนเกรด 3 และเกรด 5 ผลการวิจัยพบว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมสะกดคำที่ครูสร้างขึ้น กลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมสำเร็จรูปและกลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบเรียนทั้งในกลุ่มเกรด 3 และเกรด 5 แต่ถ้าเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนเกรด 3 กับเกรด 5 พบว่า เกมสะกดคำที่ครูสร้างขึ้นและเกมสำเร็จรูป มีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนของเกรด 3 มากกว่าเกรด 5

1.2.2 งานวิจัยในประเทศ

นันทพร กษศิริพงศ์ (2526 : 48) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบกับนักเรียน จำนวน 60 คน ของโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์ อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผลการ

ศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ และมีความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษหลังการสอนเมื่อทั้งช่วงไป 1 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบกับนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ มีความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษหลังการสอนเมื่อทั้งช่วงไป 2 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปราโมทย์ จันทรเรือง (2526 : 75) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนกับบทบาทสมมุติและการสอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ของ สสวท. ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียนจำนวน 90 คน โรงเรียนวัดศรีโฆธารามบุรี จังหวัดกาญจนบุรี ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่า กลุ่มที่ใช้บทบาทสมมุติและกลุ่มที่สอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ ของ สสวท.

บงกช สุภธาดา (2527 : 56 – 59) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการจำวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม และไม่ใช่เกมประกอบการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองได้แก่ นักเรียนโรงเรียนวัดอินทาราม กรุงเทพมหานคร จำนวน 80 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน กลุ่มควบคุม 40 คน กลุ่มทดลองเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มควบคุมเรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม และนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่ใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกม ความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม และไม่ใช่เกมประกอบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความคงทนในการจำของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

ปราโมทย์ บุญมุสิก (2533 : 62) ได้ศึกษาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมกับการสอนตามปกติกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยหารอำเภอร่อนพิบูล จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองได้รับการสอนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามปกติ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนสะกดคำสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

สุมาลี วีระผจญ (2534 : 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านหนองจิก สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอยะหาญ จังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 46 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 23 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 23 คน กลุ่มทดลองเรียนโดยใช้การสอนแบบใช้เกม กลุ่มควบคุมเรียนโดยใช้การสอนแบบคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สันติ แสงสุก (2535 : 69) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนของการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดท่าช้าง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี โดยวิธีสุ่มอย่างง่ายได้นักเรียน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกม กลุ่มควบคุมสอนโดยวิธีสอนปกติ ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ชนิษฐา ระวิพันธ์ (2537 : 71) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม จำนวน 2 ห้องเรียน ๗ ละ 35 คน รวมเป็น 70 คน กลุ่มทดลองสอนโดยการสอนแบบใช้เกมประกอบ กลุ่มควบคุมสอนโดยการสอนปกติ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนในกลุ่มทดลองมี ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุม

อนุภาพ ดลโสภณ (2540 : 76) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกุดครองวิทยาคาร สำนักงานการศึกษากิ่งอำเภอ ดอนจาน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 40 คน กลุ่มละ 20 คน กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมและกลุ่มควบคุมสอนตามคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่สอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ตามคู่มือครู

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมดังกล่าวข้างต้น พบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เกม มีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ดังนั้น น่าจะเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ และยังทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนอีกด้วย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

2.1.1 ความหมายของการให้ข้อมูลย้อนกลับ

กาเย่ (Gagne. 1957 : 57) กล่าวว่า ข้อมูลย้อนกลับเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสังเกตเห็น ผลการกระทำ (Performance) ของตนเอง

คาลิช (Kalish. 1981 : 267 – 268) กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับ คือ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำของอินทรีย์ ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีทั้งทางบวกและทางลบ และข้อมูลที่ได้รับนั้นสามารถกำหนดและควบคุมพฤติกรรมได้ด้วย

แคชดิน (Kazdin. 1984 : 104 – 105) กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับ หมายถึง การทำให้บุคคลรู้ผลการกระทำของตนเองรวมทั้งความก้าวหน้าที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจจะสามารถเสริมแรงตนเองได้

คิลปชัย สุวรรณธาดา (2532 : 7) กล่าวว่า ผลย้อนกลับ หมายถึง ข้อมูลหรือข่าวสาร ที่บุคคลได้รับในระหว่างแสดงทักษะ หรือภายหลังการแสดงทักษะ

อรษา เณรตกลอง (2535 : 8) กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับคือ การให้นักเรียน ทราบผลการกระทำ หรือความก้าวหน้าของตนเอง อันเป็นแนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่อง และเป็นแรงจูงใจ ในการกระทำกิจกรรมครั้งต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

สุรีย์ ป้องกัน (2538 : 9) กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับ คือ การทำให้นักเรียน รู้ผลการกระทำของตนเอง หลังจากการทำการกิจกรรมในแต่ละครั้ง ทำให้ทราบถึงความก้าวหน้าและข้อบกพร่อง เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และหาวิธีการแก้ไขข้อบกพร่องในการทำการกิจกรรมครั้งต่อไป

วันเพ็ญ ปรงสำราญกิจ (2540 : 10) กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับ หมายถึง การที่ครูแจ้งให้นักเรียนได้ทราบผลของความก้าวหน้าและข้อบกพร่องหลังจากทำการกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนหา วิธีการแก้ไขข้อบกพร่องและเป็นแรงจูงใจให้ทำการกิจกรรมครั้งต่อไปให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

จากเอกสารดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับคือ การที่ครูแจ้งให้นักเรียนทราบผลการกระทำของตนเองว่าก้าวหน้า หรือบกพร่องหลังจากการทำการกิจกรรมในแต่ละครั้ง เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และหาวิธีการแก้ไขข้อบกพร่อง และเป็นแรงจูงใจให้ทำการกิจกรรมครั้งต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.1.2 การให้ข้อมูลย้อนกลับตามแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้

ณรงค์ พุทธิชีวิน (2528 : 139 – 140) ได้กล่าวถึง การให้ข้อมูลย้อนกลับ แนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. การให้ข้อมูลย้อนกลับตามแนวคิดของทฤษฎีการวางเงื่อนไขผลกรรมการเรียนรู้ ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากความสำเร็จ หรือความล้มเหลวของพฤติกรรมที่กระทำโดยอาศัยดัชนีความน่าพึงปรารถนาของผลกรรมหรือข้อมูลย้อนกลับ เป็นตัวบ่งชี้ การที่ผู้เรียนได้รับรู้ถึงผลกรรมที่ตัวเองกระทำจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี (Skinner. 1968 : 152) จึงได้มีการนำข้อมูลย้อนกลับในรูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการปรับพฤติกรรม โดยข้อมูลย้อนกลับที่นำมาใช้ในรูปแบบของการปรับพฤติกรรมนั้น จะได้รับการเน้นออกมาในรูปแบบของการให้รางวัลซึ่งเรียกว่า ข้อมูลย้อนกลับเพื่อเสริมแรง (Affective Feedback หรือ Reinforcing Feedback)

2. การให้ข้อมูลย้อนกลับในแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวปัญญานิยม (Cognitive Learning) จะเน้นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลของพฤติกรรม เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าสิ่งที่กระทำไปนั้น ถูกต้องหรือไม่อย่างไร เรียกว่า ข้อมูลสนเทศ (Informational Feedback) ซึ่งการให้ข้อมูลย้อนกลับ สำหรับการกระทำที่ถูกต้องนี้เป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างมหาศาลต่อการเรียนรู้ (ณรงค์ พุทธิชีวิน. 2538 : 139 – 140 ; อ้างอิงจาก Gagne. 1965) การให้ข้อมูลย้อนกลับสนเทศบางครั้งก็บ่งถึงสิ่งที่กระทำไม่ถูกต้อง อาจจะก่อให้เกิดความเครียดแก่ผู้รับโดยไม่ตั้งใจ ดังนั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับก็ต้องใช้ทั้งข้อมูลย้อนกลับสนเทศ และ

ข้อมูลย้อนกลับเพื่อเสริมแรงร่วมกัน (สุขดี ตั้งทรงสวัสดิ์. 2533 : 21; อ้างอิงจาก Stone and Nielson. 1982)

2.1.3 เทคนิคการให้ข้อมูลย้อนกลับ

การให้ข้อมูลย้อนกลับ หรือการให้รู้ผลการกระทำได้มีผู้นามาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในหลายลักษณะด้วยกัน เช่น ด้านเงื่อนไข ด้านรูปแบบ ตลอดจนวิธีการให้ เป็นต้น โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

1. ข้อมูลย้อนกลับที่แบ่งตามเวลาที่ให้มี 2 แบบคือ

1.1 การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันทีทันใด (Immediate Feedback)

1.2 การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบล่าช้า (Delayed Feedback)

ลีช และเกรฟ (ณรงค์ พุทธิชีวิน. 2528 : 5 ; อ้างอิงจาก Leach and Graves. 1973) กล่าวว่า นักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับเพื่อเสริมแรงแบบทันทีทันใดช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการยืดเวลาในการให้ ส่วนนักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับสเนเทศแบบล่าช้าจะทำให้ผู้เรียนได้มีเวลาทบทวนผลการกระทำของตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันทีทันใด

2. ข้อมูลย้อนกลับที่แบ่งตามวิธีการให้ อาจแบ่งออกเป็นหลายวิธีด้วยกัน ตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทางการศึกษาเช่น การให้ผู้เรียนได้เห็นภาพของตัวเองในเทปบันทึกภาพทางโทรทัศน์ การได้ยินเสียงของตนจากเทปบันทึกเสียง การรู้ค่าเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัด บทเรียนแบบโปรแกรม เครื่องช่วยสอนคอมพิวเตอร์ การให้ด้วยคำพูด การให้รางวัล (วรภรณ์ จินาวัฒน์. 2521 : 8)

2.1.4 อิทธิพลของข้อมูลย้อนกลับที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้

ดิส และฮัลส์ (Deese and Hulse. 1967 : 454) กล่าวว่า ข้อมูลย้อนกลับมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญอยู่ 2 ประการ คือ

1. ให้ข้อมูลแก่นักเรียนเกี่ยวกับการตอบสนองของตนเอง ซึ่งจะมีผลทำให้นักเรียนแก้ไขสิ่งที่ผิดให้ถูกต้องในการทำงานครั้งต่อไป การที่ผู้เรียนได้ทราบผลโดยตรงนี้จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงซึ่งไม่ใช่เฉพาะในด้านพฤติกรรมเท่านั้น แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะเจาะจงบางอย่าง ซึ่งจะทำให้การกระทำของผู้เรียนเข้าใกล้เกณฑ์ที่กำหนดไว้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ นอกจากนี้การทราบผลยังช่วยให้ผู้เรียนรู้จักเลือกใช้การตอบสนองสิ่งเร้า และทราบว่าควรจะทำอย่างไรบ้างเมื่อพบสิ่งเร้าใหม่หรือทราบว่าควรจะทำอย่างไรบ้างเมื่อพบสิ่งเร้าเดิม ทั้งยังทำให้ผู้เรียนทราบว่าในการเรียนแต่ละครั้งควรจะต้องตอบสนองอย่างไรจึงจะก่อให้เกิดผลมากที่สุด

2. การทราบผลอาจใช้เสริมการเรียนรู้ ทั้งในด้านทฤษฎีและปฏิบัติ บูกอสกี (Bugelski. 1964 : 244) กล่าวว่า ธอร์นไดค์ (Thomdike) จะใช้คำว่า “ถูก” หรือ “ผิด” แทนการให้รางวัลหรือการลงโทษ ในการใช้คำเหล่านี้ เขาใช้ในแง่ของการรู้ผลของการกระทำ โดยถือว่าเป็นการเสริมแรงขั้นทุติยภูมิ (Secondary Reinforcement) ที่ได้รับอย่างทันทีทันใด (Immediate Reinforcement) และยังคงก่อให้เกิดแรงจูงต่อผู้เรียนในการทำกิจกรรมครั้งต่อ ๆ ไป

มิคุลัส (Mikulus. 1978 : 106 – 108) กล่าวถึงอิทธิพลของข้อมูลย้อนกลับที่อาจมีต่อผู้รับ ดังนี้

1. ข้อมูลย้อนกลับอาจเป็นแรงเสริมหรือการลงโทษก็ได้ เช่น อาจเป็นการเสริมแรงในกรณีที่ผู้รับข้อมูลทราบว่าตนเองทำข้อสอบวิชาหนึ่งได้ถูกต้องหมด ตรงกันข้ามอาจเป็นการลงโทษในกรณีที่ผู้รับข้อมูลทราบว่าตนเองสอบตกในวิชานั้น

2. อาจจะทำให้ผู้รับข้อมูลเกิดแรงจูงใจที่จะกระทำพฤติกรรม

3. อาจจะเป็นข่าวสารที่เป็นตัวแนะไปสู่การเรียนรู้ และสมรรถภาพในการแสดงออก

4. ทำให้ผู้รับข้อมูลมีการทบทวนพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ตนแสดงออก พร้อมกับพยายามนำสิ่งที่ตนเองได้รับไปปรับปรุงและสร้างพฤติกรรมใหม่ที่เหมาะสมออกมา

2.1.5 ผลดีของการให้ข้อมูลย้อนกลับ

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2526 : 36) กล่าวถึง ผลดีของการให้ข้อมูลย้อนกลับว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นแรงเสริมทางบวก (Positive Reinforcer) การรู้ผลการกระทำของตนทำให้ทราบว่าการกระทำของตนห่างจากเป้าหมายเพียงใด ก่อให้เกิดความพยายามที่จะปรับพฤติกรรมตนเองให้เป็นไปตามรูปแบบที่ถูกต้องมากขึ้นเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับอุบลศรี อุบลสวัสดิ์ (2526 : 18) ที่กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับช่วยลดความเครียด เนื่องจากผู้เรียนทราบว่า การกระทำของตนถูกหรือผิดอย่างไร และควรปรับปรุงแก้ไขอย่างไร

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2530 : 77 – 78) กล่าวถึงผลดีของการให้ข้อมูลย้อนกลับไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนหรือผู้กระทำทราบผลของการกระทำของตนเองว่า ถูกต้องเหมาะสมหรือบกพร่องอย่างไร เช่น การแสดงความเห็นของครูต่อผลงานของนักเรียน การให้คะแนนต่าง ๆ หรือคำพูดต่าง ๆ ของครู อาทิ ถูกต้อง ใช้ได้ เป็นต้น

2. เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบผลของความก้าวหน้าของตนเอง ซึ่งการทราบว่าตัวเองมีผลงานก้าวหน้าจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่าตนเองใกล้จุดหมายปลายทางแล้ว หรือหากมีข้อบกพร่องประการใดจะได้แก้ไขได้ทันที่

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ กับวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียน

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

2.2.1 งานวิจัยต่างประเทศ

สตาร์คกี (Starkey. 1971 : 259-A) ได้ศึกษาผลของการวิพากษ์ของครูที่มีต่อทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยม เพื่อที่จะทราบว่า การวิพากษ์ของครูนั้นจะมีผลต่อทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนหรือไม่ โดยมุ่งนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ปรับปรุงการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและนักเรียนหญิงระดับ 8 – 12 จำนวน 876 คน ซึ่งสอนโดยครู 13 คน แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ไม่มีการวิพากษ์ใด ๆ ในกระดาษคำตอบของนักเรียน กลุ่มที่ 2 ครูเขียนคำวิพากษ์เฉพาะตามระดับความแตกต่างของงาน กลุ่มที่ 3 ครูเขียนคำวิพากษ์ตามดุลพินิจในเชิงกระตุ้น จากนั้นก็ทำการทดสอบหลังการทดลอง พบว่า การให้คำวิพากษ์ของครู

ตามดุลพินิจนั้น ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และยังพบอีกว่านักเรียนหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนชาย

ลิซ และเกรฟส์ (Leach and Graves. 1973) ใช้เทคนิคการให้ข้อมูลย้อนกลับปรับพฤติกรรมการแต่งประโยคภาษาอังกฤษให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของนักเรียน 2 คน ชื่อเบตตี้และปีเตอร์ พฤติกรรมที่เป็นปัญหา คือ ทั้งสองแต่งประโยคไม่ถูกไวยากรณ์ครูเก็บข้อมูลการแต่งประโยคก่อนทำการปรับพฤติกรรมพบว่า เบตตี้และปีเตอร์ แต่งประโยคได้ถูก ร้อยละ 54 และ 61 ตามลำดับ ครูปรับพฤติกรรมโดยสั่งให้นักเรียนทำการบ้านเมื่อนักเรียนส่งการบ้านครูจะตรวจให้คะแนนแล้วส่งสมุดให้นักเรียนดูความก้าวหน้าของตนเองทันทีเมื่อปรับพฤติกรรมได้เพียง 3 วัน ทั้งเบตตี้และปีเตอร์มีคะแนนเฉลี่ยสูงถึงร้อยละ 90 และ 93 ตามลำดับ ในระหว่างปรับพฤติกรรม เบตตี้ได้คะแนนเต็มถึง 16 ครั้ง ในจำนวนแบบฝึกหัดทั้งหมด 21 ครั้ง ในขณะที่ปีเตอร์ได้คะแนนเต็มถึง 8 ครั้ง ในจำนวนแบบฝึกหัดทั้งหมด 11 ครั้ง เมื่อเลิกปรับพฤติกรรมแล้วนักเรียนทั้งสองคนยังมีคะแนนการแต่งประโยคสูงเกินกว่าร้อยละ 90 ซึ่งเป็นเกณฑ์ความสามารถที่คณะครูพอใจ

แพ็กสมัน (Paxman. 1987 : 297) ศึกษาผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้าน 3 รูปแบบ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทัศนคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ ความถี่ของการทำการบ้าน มาส่งและคุณภาพของการบ้าน ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Nonequivalent Control Groups Design กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 7 จำนวน 146 คน จาก 2 โรงเรียน ในมิดเดิลเซกซ์ปีเตอร์ โดยจำแนกเป็นกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม ในแต่ละกลุ่มแยกนักเรียนออกตามระดับความสามารถทางการเรียน เพศ และระดับสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม โดยกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์ กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบระดับคะแนน กลุ่มทดลองที่ 3 ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์และระดับคะแนน โดยที่กลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้าน 20 ครั้ง ในช่วงเวลา 7 สัปดาห์ของการทดลองเครื่องมือที่ใช้ในการสอบก่อนและหลังคือ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของสมาคมวิจัยวิทยาศาสตร์ ระดับ F/Form และแบบสำรวจทัศนคติของโรงเรียนระดับกลาง Form A ผลการทดลองพบว่า กลุ่มควบคุมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์และคะแนน การให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์ส่งผลให้มีการทำการบ้านเสร็จบ่อยครั้งกว่า สำหรับนักเรียนทั้งหมดและนักเรียนที่มีระดับสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์หรือระดับคะแนนมีประสิทธิผลมากกว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์และระดับคะแนนในการปรับปรุงคุณภาพของการบ้าน ผลจากการศึกษานี้สนับสนุนให้ครูใช้การให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์ (Comments) หรือแบบระดับคะแนนเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งเท่านั้น ในการปรับปรุงการทำการบ้านของนักเรียน

2.2.2 งานวิจัยในประเทศ

ดวงจิต ปุณณานนท์ (2527 : 50 – 51) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานของนักศึกษา ป.กศ. สูงปีที่ 1 ของวิทยาลัยครูเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 120 คน ที่มีระดับความคาดหวังผลการสอบแตกต่างกัน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มได้รับข้อมูลย้อนกลับหลังสอนเสร็จแตกต่างกัน 4 ลักษณะ กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับข้อมูลย้อนกลับลักษณะเกรด

กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับข้อมูลป้อนกลับลักษณะบอกเกรด และมีข้อความแสดงความคิดเห็นทางบวก กลุ่มทดลองที่ 3 ได้รับข้อมูลป้อนกลับลักษณะบอกเกรดและอธิบายถึงการได้มาซึ่งคำตอบถูกและผิด กลุ่มควบคุมไม่ให้อข้อมูลป้อนกลับ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่ได้รับข้อมูลป้อนกลับลักษณะบอกเกรดและอธิบายถึงการได้มาซึ่งคำตอบถูกและผิด และนักเรียนกลุ่มที่ได้รับข้อมูลป้อนกลับลักษณะบอกเกรดและมีข้อความแสดงความคิดเห็นทางบวก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานสูงกว่านักศึกษากลุ่มที่ไม่ได้รับข้อมูลป้อนกลับ ส่วนนักศึกษากลุ่มที่ได้รับข้อมูลป้อนกลับลักษณะบอกเกรดอย่างเดียว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานไม่แตกต่างกับนักศึกษากลุ่มที่ไม่ได้รับข้อมูลป้อนกลับ นอกจากนี้พบว่า นักศึกษาที่มีระดับความคาดหวังผลการสอบสูงที่ได้รับข้อมูลป้อนกลับลักษณะบอกเกรดและอธิบายถึงการได้มาซึ่งคำตอบถูกและผิด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้รับข้อมูลป้อนกลับ ส่วนนักศึกษาที่มีระดับความคาดหวังผลการสอบต่ำ การได้รับข้อมูลป้อนกลับทั้ง 4 ลักษณะทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานไม่แตกต่างกัน

สุขดี ตั้งทรงสวัสดิ์ (2533 : 177) ศึกษาเปรียบเทียบผลของการให้อข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์ แบบคะแนน และแบบวิพากษ์และคะแนน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 36 คน จำแนกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน คือ กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์ กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบคะแนนและกลุ่มทดลองที่ 3 ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์และคะแนน ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ ทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบหนึ่งตัวประกอบผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์ แบบคะแนน และแบบวิพากษ์และคะแนนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของนิวแมน-คูลส์ พบว่านักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบวิพากษ์และคะแนนกับนักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านแบบคะแนนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกนั้นไม่พบความแตกต่าง

เจริญทิพย์ เปี่ยมทองคำ (2542 : 167) ศึกษาเปรียบเทียบผลการให้อข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ กับการให้อข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดนาครปรก กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2541 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนซึ่งมีคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 16 คน เป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการให้อข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการให้อข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์มีการเขียนสะกดคำภาษาไทยถูกต้องเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับการให้อข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีการเขียนสะกดคำภาษาไทยถูกต้องเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับการให้อข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์กับนักเรียนที่ได้รับการให้อข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีการเขียนสะกดคำภาษาไทยถูกต้องแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับข้างต้นพบว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน พัฒนาการทำการบ้าน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในวิชาต่าง ๆ สูงขึ้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนการสอน ดังนั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับจึงน่าจะมีบทบาท อย่างยิ่งในการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น แต่การให้ข้อมูลย้อนกลับบางรูปแบบ เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษยังไม่มีผู้ใดศึกษา และทำการวิจัยดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา เปรียบเทียบผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ว่าการให้ ข้อมูลย้อนกลับทั้งสองวิธีให้ผลต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษแตกต่างกันหรือไม่ เพื่อหาวิธีการ ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดมาใช้ในการเรียนการสอนต่อไป

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

3.1.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำ มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนการสอน เพราะเป็นทักษะที่ต้อง ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ จนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นักการศึกษา ได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนสะกดคำดังนี้

กู๊ด (Good. 1945 : 383) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียน สะกดคำเป็นวิธีการจำตัวอักษรได้ เกิดจากการใช้สื่อหรือออกเสียงตัวอักษรเป็นตัว ๆ ไปหรือเมื่อเข้าเป็นคำ ๆ หนึ่งที่ทุกคนยอมรับ

เฮนนา และคณะ (Hanna. and et al. 1971 : 15) ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับการสะกด คำว่าการสะกดคำ คือการถ่ายทอดภาษา เมื่อใดก็ตามที่ต้องการจะถ่ายทอดความคิด และความรู้สึกเป็นภาษา เขียนจะต้องเกี่ยวข้องกับการสะกดคำ โดยเขียนเป็นตัวอักษรลงบนวัสดุให้ผู้อื่นมองเห็นและเข้าใจได้

เว็บสเตอร์ (Webster. 1981 : 2190) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำ สรุป ได้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นศิลปะหรือกลวิธีในการจัดเรียงตัวอักษร ให้เป็นคำตามแบบที่คนยอมรับ

อรพรรณ ภิญญานภาพ (2529 : 14) อธิบายว่า การเขียนสะกดคำเป็นการฝึกทักษะ การเขียนให้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานแก่ผู้เรียน และจะต้องให้ผู้เขียนเข้าใจกระบวนการ ประสมคำรู้หลักเกณฑ์ที่จะเรียบเรียงอักษรในคำหนึ่ง ๆ ให้ได้ความหมายที่ต้องการ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ในการสื่อสาร

จากความหมายของการเขียนสะกดคำที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การจัดเรียงตัวอักษรเป็นคำให้มีความหมายที่ต้องการซึ่งสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกเป็น ภาษาเขียน

3.1.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนนอกจากจะต้องคำนึงถึงเนื้อหาตามจุดประสงค์ สำนวนสละสลวยถูกต้อง ตามหลักภาษาแล้ว ยังต้องคำนึงถึงการเขียนสะกดคำด้วย เพราะการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องทำให้สื่อความ หมายได้ถูกต้อง มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

ฮอร์น (Horn. 1960 : 254) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำผิดนั้นทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกว่า คนเขียนไม่มีความสามารถ

เลวิส (Lewis. 1963 : 7) ได้กล่าวถึงการสะกดคำไว้ว่า โอกาสที่จะเขียนหนังสือสะกดคำผิดนั้นมีมาก การเขียนผิดจะทำให้ผู้อื่นมองความสามารถในการเขียนของผู้เขียนลดลง ทั้งยังกระทบถึงผลประโยชน์ที่สำคัญ ๆ ของผู้เขียนอีกด้วย

เดล และคณะ. (Dale and et al. 1971) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของปัญหาการสะกดคำไว้ว่า

1. การสะกดคำผิด ทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของคำผิดไปด้วย
2. การสะกดคำถูกจำเป็นที่จะต้องแยกความหมายของคำแต่ละคำไว้
3. นักเรียนที่รู้จักสะกดคำสามารถที่จะหาคำในพจนานุกรมได้เร็ว
4. การรู้จักสะกดคำถือว่าเป็นความสามารถ เป็นการศึกษาและทำให้อ่านหนังสือได้
5. ความบกพร่องในการสะกดคำทำให้เสียเวลาทั้งครู และนักเรียนในการเรียนการสอน
6. ผู้ที่มีความบกพร่องในการสะกดคำ ทำให้หมดโอกาสที่จะใช้คำเพื่อเน้นความหมาย

ในข้อเขียนของตนได้

ยุพดี พูลเวชประชาสุข (2525 : 5) กล่าวว่า การสอนเขียนสะกดคำเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การเขียนหนังสือได้ถูกต้อง

วรรณิ โสมประยูร (2526 : 503) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเรียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำผิดเสมอ จะไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเอง ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง นับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเขียนเป็นอย่างยิ่ง เด็กควรเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเสียแต่เมื่อเริ่มเรียนคำเพื่อช่วยให้เด็กรู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เกิดการใช้คำต่าง ๆ ได้ถูกต้อง กว้างขวาง ครูจึงต้องฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอทุกระดับชั้น

บุญปก อ่อนเผ่า (2526 : 14) กล่าวว่า “การสะกดคำให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อความหมายถึงกันด้วยภาษาเขียน เพราะถ้าเขียนสะกดผิดจะทำให้ความหมายผิดเพี้ยนไปหรือไม่มี ความหมายเลยก็ได้ นอกจากนั้นการสะกดคำยังเป็นสิ่งจำเป็นในการที่จะเริ่มต้นสำหรับการเขียน ผู้เขียนต้องรู้จักการสะกดคำเสียก่อนจึงจะเขียนเป็นรูปคำ รูปประโยค และถ้าเขียนติดต่อกันเป็นเรื่องเป็นราวได้”

สาวิตรี เทพิกัน (2535 : 10) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ มีความสำคัญที่สุด ในการสื่อความหมายด้วยวิธีเขียน และเพิ่มพูนทักษะในการเขียน การเขียนผิด ความหมายของคำก็จะเปลี่ยนไปและประสิทธิภาพของการเขียนก็จะลดลง แต่ถ้าวการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจข้อความที่เขียนได้ถูกต้อง และประสิทธิภาพของการเขียนก็จะเพิ่มมากขึ้นด้วย

จากข้อความที่กล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นสิ่งจำเป็นในการเริ่มต้นสำหรับการเขียนและสำคัญอย่างยิ่ง เพราะถ้าเขียนสะกดคำผิด จะทำให้การสื่อความหมายแปรเปลี่ยนไปหรือไม่มี ความหมายเลยก็ได้ และยังทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าคุณเขียนไม่มีความสามารถ

3.1.3 ความมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ

ฮอธิน (Hom. 1954 : 14-15) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายสะกดคำไว้ดังนี้

1. หาทางพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนโดยไม่จำกัด เพียงการฝึกเฉพาะคำที่นักเรียนรู้จักเท่านั้น
2. การสะกดคำจัดว่าเป็นทักษะที่สัมพันธ์กับภาษาที่มีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมความตั้งใจของนักเรียนในการแสดงความรู้จักด้วยการเขียน
3. เขียนและฝึกการสะกดคำ เพื่อเป็นเครื่องมือในการเขียนของนักเรียน
4. การสะกดคำ ต้องตั้งจุดมุ่งหมายเฉพาะในการสอน โดยพิจารณาจากความแตกต่างของนักเรียน พื้นฐานประสบการณ์ของนักเรียนแต่ละคนความสามารถในการเรียนรู้ และความต้องการเป็นหลัก

รูบิน (Rubin. 1975 : 279-280) ได้กล่าวถึง การที่จะสะกดคำได้ถูกต้องนั้น นักเรียนจะต้องเข้าใจถึงความสำคัญและจุดมุ่งหมายของการสะกดคำว่า มีความสำคัญอย่างไร ก็จะช่วยให้นักเรียนมีความพยายามที่จะพัฒนาและตั้งใจที่จะเรียนการสะกดคำได้ถูกต้อง

สิทธิศักดิ์ โหมดหิรัญ (2526 : 15) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการสะกดคำว่า มีจุดมุ่งหมายที่จะฝึกให้นักเรียนเขียนได้ถูกต้อง และสร้างเสริมความสามารถและทักษะในการเขียนได้ถูกต้องรวดเร็ว ตลอดจนรู้จักใช้คำต่าง ๆ ในงานเขียนของตนได้อย่างกว้างขวางอีกด้วย

กระทรวงศึกษาธิการ (2532 : 65) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายในการเขียนสะกดคำในระดับประถมศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำต่าง ๆ ได้ถูกต้องตามแบบแผนที่นิยมใช้กันและตรงความหมายของคำ
2. ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักคำต่าง ๆ ได้กว้างขวาง
3. เพื่อให้นักเรียนค้นคว้าหาคำใหม่ ๆ ได้ตามที่ต้องการ
4. เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน
5. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

จากข้อความที่กล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักเรียนเห็นคุณค่าของการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานเบื้องต้นที่นำไปสู่การใช้คำต่าง ๆ ในงานเขียนได้อย่างกว้างขวาง

3.1.4 หลักการสอนการเขียนสะกดคำ

คิง (King. 1965 : 1) ได้กล่าวถึง วิธีการฝึกความสามารถในการสะกดคำไว้ดังต่อไปนี้

1. ตรวจ (Examine) ตรวจสอบคำแต่ละคำอย่างระมัดระวัง เช่น คำที่มีอุปสรรคปัจจัย และบันทึกไว้
2. ออกเสียง (Pronounce) ออกเสียงคำอย่างถูกต้อง และคำนึงการสะกดคำแต่ละพยางค์

3. สะกดคำ (Spell) สะกดคำนั้น ๆ ดัง ๆ ปิดคำที่สะกดแล้วสะกดคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง
4. เขียน (Write) เขียนคำนั้น 5 – 10 ครั้ง ตรวจดูว่าถูกต้องหรือไม่
5. ใช้ (Use) นำคำนั้นมาแต่งประโยค
6. ทบทวน (Review) ทบทวนแต่ละคำในวันต่อไป เมื่อมีความสงสัยเกี่ยวกับการสะกดคำใด ให้ค้นจากพจนานุกรมแล้วดำเนินการตามขั้นตอนการทั้งหกขั้น จะทำให้สะกดคำได้ถูกต้องและแม่นยำ

กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ (2524 : 49-50) ได้เสนอแนะกระบวนการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนเห็นคำ
2. ให้นักเรียนได้ยินการออกเสียงคำที่ชัดเจนถูกต้อง
3. ให้นักเรียนฝึกออกเสียงคำที่จะเขียนให้ชัดเจนถูกต้อง
4. ให้นักเรียนรู้ความหมาย และการใช้คำนั้น
5. ให้นักเรียนสะกดคำนั้นได้
6. ให้นักเรียนเขียนคำ

พิตรวัลย์ โกวิทวาท (2524 : 79 – 87) ได้เสนอแนะการสอนสะกดคำดังนี้

1. ให้นักเรียนออกเสียงเป็นจังหวะแทนการออกเสียงที่สะกดติดกันไป ใช้น้ำเสียงเน้นหนักมีชีวิตชีวาเหมือนกับเวลาร้องเพลงเชียร์กีฬา ในคำหนึ่ง ๆ ครูอาจช่วยนักเรียนแบ่งช่วงของการสะกดคำออก เช่น teacher นักเรียนจะออกเสียงคำนี้ เช่น tea-ch-er teacher แทนสะกดคำ t-e-a-c-h-e-r เป็นต้น ระหว่างการสะกดคำ ถ้าอยากให้เกิดความสนุกสนานก็ฝึก ครูอาจจะให้นักเรียนปรบมือ เคาะจังหวะประกอบไปด้วยก็ได้

2. ฝึกรู้จักสังเกต รู้จักเปรียบเทียบ โดยนำความรู้เรื่องการสะกดคำ จากคำที่เรียนไปแล้วมาเปรียบเทียบคำใหม่ดูว่า มีตัวสะกดที่คล้ายกันเหมือนกันอย่างไรจะช่วยให้นักเรียนจำคำใหม่ได้รวดเร็วแม่นยำ

คำที่เรียนมาแล้ว	คำใหม่
ear	year, dear, hear
cake	make
drink	think เป็นต้น

ในการสอนทุกครั้ง ถ้าครูสามารถจะแนะนำให้เด็กเรียนใช้ความสังเกต เรื่องการสะกดคำได้ เมื่อไรจะต้องแนะนำทันที ไม่ควรสอนเพียงแต่บอกว่า คำนั้น ๆ สะกดอย่างไร

3. บวกลบอักษร เช่น t บวกด้วย e บวกด้วย a = tea เป็นต้น
4. เรียงตัวอักษรให้เป็นคำ เช่น t s d n e i t = dentist
5. นำเอาส่วนของคำไม่สมบูรณ์มารวมกันให้เป็นคำที่ถูกต้อง

pa	cher	=	paper
mon	per	=	monkey
chic	ken	=	chicken
tea	key	=	teacher

6. นำส่วนของคำและภาพมารวมกัน โดยที่นักเรียนเคยเรียนส่วนของคำนั้น ๆ มาแล้ว หรือรู้ความหมายของภาพนั้น ๆ มาแล้ว เช่น

wo +  = woman

จากข้อความที่กล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า หลักการสอนการเขียนสะกดคำ ครูผู้สอนควรมีหลักเกณฑ์ ขั้นตอน และใช้กลวิธีการสอนหลายวิธีเพื่อให้ นักเรียนเข้าใจความหมายจดจำคำศัพท์ได้ ผักการเขียนคำศัพท์จนสามารถเขียนได้ถูกต้อง และสามารถนำไปประยุกต์ในบทเรียน รวมทั้งได้รับความสนุกสนานในการเรียน

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

3.2.1 งานวิจัยต่างประเทศ

คาทาลาโน (Catalano. 1975 : 4983 – A) ได้ศึกษาความแตกต่างของความเข้าใจในการอ่าน และคะแนนคำศัพท์ของนักเรียนที่ใช้การสะกดคำในเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ กับนักเรียนที่ไม่ได้ใช้การสะกดคำในเนื้อเรื่องที่กำหนดให้โดยได้ทำการทดลองกับนักเรียนประถมศึกษา 6 โรงเรียน ใช้เวลาในการทดลอง 7 สัปดาห์ ในแต่ละโรงเรียนจะมีกลุ่มทดลอง ซึ่งเรียนสะกดคำและความหมายของคำในเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ และกลุ่มควบคุมจะเรียนตามโครงการ ซึ่งไม่มีเนื้อเรื่องกำหนดให้ ผลปรากฏว่าทั้งสองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมได้ผลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

แคลนตัน (Clanton. 1977 : 2690-2691-A) ได้ศึกษาถึงผลของวิธีการตัดอักษรตามวิธีการสอนสะกดคำ โดยให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดชนิดที่ลบอักษรออกจากคำ แล้วให้นักเรียนเติมอักษรที่หายไป ทำการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 แบบฝึกหัดโดยทดลองกับนักเรียนระดับ 6 และ 7 จำนวน 194 คน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนการทดสอบของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน แต่คะแนนกลุ่มทดลองหลังการฝึกสูงกว่าก่อนการฝึก

ชเวนดิเกอร์ (Schwendinger. 1977 : 51) ได้ศึกษาผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 503 คน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนของจริง แบบเขียนตามคำบอก และแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนของจริง มีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้รูปภาพเหมือนของจริง

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 – 711 – A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา และสอนโดยใช้ตำรา กับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน ในรัฐเพนซิลวาเนีย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้ตำรา

แมนจรี และบาลด์วิน (อรัทัย นุตรดิษฐ์. 2540 : 34 ; อ้างอิงจาก Mangieri and Baldwin. 1979 : 285-287) ได้ศึกษาเรื่องการเขียนสะกดคำ เพื่อจะตัดสินใจว่าการเข้าใจความหมายของคำ จะมีส่วนสัมพันธ์กับการสะกดคำมากน้อยเพียงใด กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5, 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 ในรัฐ Carolina จำนวน 180 คน โดยใช้คำ 180 คำ ที่สุ่มมาจากหนังสือ ประมวลคำศัพท์ในคู่มือครู จำนวน 30,000 คำ พบว่า ถ้านักเรียนทราบความหมายของคำที่จะเขียน นักเรียนจะสามารถเขียนสะกดคำคำนั้นได้ถูกต้อง แม้ว่าคำนั้นจะเป็นคำยากซึ่งประกอบด้วยกันหลายพยางค์ก็ตาม แสดงว่า การทราบความหมายของคำที่มีส่วนสัมพันธ์กับการเขียนสะกดคำในระดับสูง

3.2.2 งานวิจัยในประเทศ

นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : 50-51) ได้ศึกษาการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตร กรุงเทพมหานคร จำนวน 48 คน ผลปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทศพร จันทนราช (2534 : 58-60) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการเสริมแรงด้วย เบียร์รตกร และการใช้แรงเสริมทางสังคมที่มีต่อการเขียนสะกดคำ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2533 โรงเรียนบ้านหัวท้านบ อำเภอยะแยง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 16 คน ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการเสริมแรงด้วยเบียร์รตกร และนักเรียนที่ได้รับการใช้แรงเสริมทางสังคมเขียนสะกดคำถูกต้องแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุกัญญา ศรีณะพรหม (2541 : 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ระหว่างการสอนโดยใช้เกมปกติกับเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนคำม่วงจรัสวิทย อำเภอคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 40 คน ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมปกติกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์มีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

จากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำแสดงให้เห็นว่า การเขียนสะกดคำสามารถพัฒนาด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การสอนโดยใช้การทำแบบฝึกหัด เกมการศึกษา การเสริมแรงด้วยเบียร์รตกร และการเสริมแรงทางสังคม ดังนั้น ครูควรพัฒนาวิธีการที่กล่าวข้างต้น เพื่อให้การเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2544 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการและมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 42 คน เป็นนักเรียนชาย 23 คน และนักเรียนหญิง 19 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2544 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการและมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 30 คน เป็นนักเรียนชาย 15 คน และนักเรียนหญิง 15 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร และสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน โดยมีขั้นตอนการสุ่มตัวอย่างดังนี้

2.1 ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 65 คน เป็นนักเรียนชาย 38 คน และนักเรียนหญิง 27 คน

2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 60 ตอบแบบทดสอบการเขียนสะกดคำวิชาภาษาอังกฤษ และนำมาตรวจให้คะแนนได้ นักเรียนที่มีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 42 คน เป็นนักเรียนชาย 23 คน และนักเรียนหญิง 19 คน

2.3 ผู้วิจัยตามความสมัครใจในการเข้าร่วมการทดลอง ปรากฏว่านักเรียนทุกคนสมัครใจเข้าร่วมการทดลอง ผู้วิจัยจึงทำการสุ่มนักเรียนอย่างง่ายมา 30 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 กลุ่มละ 15 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
2. โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
3. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ (ใช้ในโปรแกรมทั้ง 2 โปรแกรม)
4. แบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ

1. โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 การสร้างเกมสะกดคำภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมต่าง ๆ และศึกษาเกมที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ จากเอกสารดังต่อไปนี้

1) แนวการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-4 ของหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร

2) เกมภาษาอังกฤษ ของ วัลลาภรณ์ คงถาวร (2535 : 83-107)

3) กิจกรรมเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษชุด 2 ของประไพศรี สวงวงศ์ และอรพินทร์ กุลประภา (2539 : 12 - 41)

4) เกมจากงานวิจัยของ วรณพร ศิลาขาว (2538 : 115-137) และสุกัญญา ศรีณะพรหม (2541 : 124-126)

1.1.2 ผู้วิจัยทำการรวบรวม และคัดเลือกเกมที่เหมาะสมในการสอนเขียนสะกดคำจากเอกสารดังกล่าว และนำมาปรับปรุงเพื่อประยุกต์ใช้ และเป็นแนวทางในการสร้างเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาและการสอนสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกเกม ดังนี้

1) ตรงกับจุดประสงค์และเนื้อหาของคำศัพท์ในบทเรียน

2) สอดคล้องกับความสนใจ และวัยของผู้เล่น

3) ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น

4) เหมาะสมกับเวลาและสถานที่

5) เป็นเกมทางวิชาการ ที่มีผลต่อการเรียนรู้การเขียนสะกดคำ

1.1.3 นำเกมที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์ และอาจารย์ละมุน พวงเงิน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพฯ จำนวน 15 คน ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองเพื่อปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ในการวิจัย

1.2. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการเสริมแรง โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ในการทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

1.3 สร้างโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1.4 นำโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์ และอาจารย์ละมุน พวงเงิน ตรวจสอบความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพฯ จำนวน 15 คน ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองเพื่อปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ในการวิจัย

สำหรับโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ใช้เวลาในการทดลอง 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยทดลองช่วงเวลา 12.00 น. – 12.50 น. สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ในวันจันทร์และวันพุธ

2. โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

2.1 การสร้างเกมสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมจากการสร้างในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ดังกล่าวข้างต้น

2.2 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการเสริมแรง โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนในการทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

2.3 สร้างโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

2.4 นำโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิชุดเดิมจำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพฯ จำนวน 15 คน ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง เพื่อปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ในการวิจัย

สำหรับโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ใช้เวลาทดลอง 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยทดลองช่วงเวลา 12.00 น. – 12.50 น. สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ในวันอังคารและวันพฤหัสบดี

3. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในคู่มือการใช้หลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2533) เกี่ยวกับแนวการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร

3.2 ผู้วิจัยคัดเลือกคำศัพท์ โดยคัดเลือกคำศัพท์ที่มีอยู่ในบทเรียนและใช้ในการเล่นเกม นำคำศัพท์เหล่านี้มาสร้างเป็นแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำจำนวน 10 ชุด ชุดละ 5 ข้อ ในแต่ละข้อจะมีคำที่เขียนถูกต้อง และคำที่เขียนไม่ถูกต้อง โดยให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง แล้วจับคู่กับภาพที่มีความหมายตรงกัน

3.3 นำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิชุดเดียวกันจำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของแบบฝึกหัดและจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ กรุงเทพมหานคร ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากคู่มือการใช้หลักสูตรประถมศึกษา เกี่ยวกับแนวการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 4 ของหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร (2539 : 1-12)

4.2 ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบทดสอบคูนานจากหนังสือหลักการวัดผลของพิตร ทองชั้น (วัชรวิทย์ 2542 : 18 ; อ้างอิงจาก พิศร ทองชั้น. ม.ป.ป.) และหนังสือการทดสอบแบบอิงเกณฑ์ แนวคิดและวิธีการ ของบุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2527 : 153)

4.3 สร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรภาษาอังกฤษของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้คำศัพท์ที่มีอยู่ในบทเรียน ซึ่งใช้ในการเล่นเกมมีทั้งหมด 50 คำ ได้แก่ one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eye, ear, leg, arm, head, nose, hair, hand, neck, foot, cow, pig, dog, cat, duck, bird, fish, lion, zebra, snake, red, blue, pink, grey, white, black, green, brown, purple, yellow, apple, orange, watermelon, mango, guava, papaya, durain, banana, longan และ tomato ซึ่งแบบทดสอบมี 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 มีจำนวน 20 ข้อ ใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มก่อนการทดลอง ฉบับที่ 2 มีจำนวน 20 ข้อ ใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มหลังการทดลอง

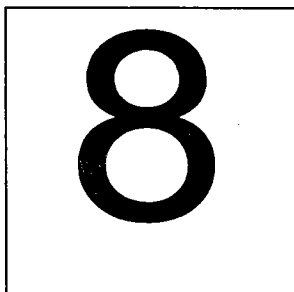
4.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิชุดเดิม จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.5 นำแบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพฯ จำนวน 30 คน ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับเนื้อหาและเวลาที่ใช้ทดสอบ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ตัวอย่างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

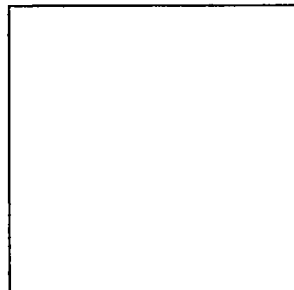
คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ตรงตามความหมายของรูปภาพที่กำหนดให้

1.



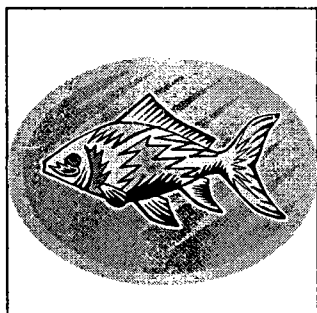
.....

2.



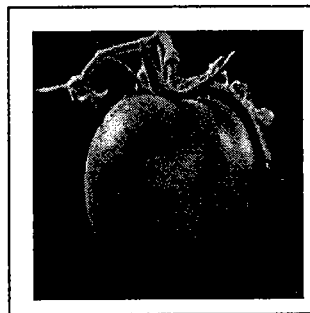
.....

3.



.....

4.



.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ตอบถูกต้องตามที่เฉลยให้ 1 คะแนน

ตอบผิดจากที่เฉลยให้ 0 คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

ผู้วิจัยใช้แผนการทดลองแบบ Randomized Group Pretest Posttest Design ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Group Pretest-Posttest Design

การกำหนดกลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
RE ₁	T ₁ E ₁	X ₁	T ₂ E ₁
RE ₂	T ₁ E ₂	X ₂	T ₂ E ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแผนการทดลอง

R แทน	การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม
E ₁ แทน	กลุ่มทดลองที่ 1
E ₂ แทน	กลุ่มทดลองที่ 2
T ₁ แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง
T ₂ แทน	การทดสอบหลังการทดลอง
X ₁ แทน	การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ในการ ทำแบบฝึกหัดการเขียนภาษาอังกฤษ
X ₂ แทน	การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนในการ ทำแบบฝึกหัดการเขียนภาษาอังกฤษ

การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลอง ตามขั้นตอน ดังนี้

1. ระยะก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษฉบับที่ 1 มาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง

2 กลุ่ม แล้วบันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง

2. ระยะทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในแต่ละกลุ่มดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ใช้เวลาในการทดลอง 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ในวันจันทร์ และวันพุธ เวลา 12.00 – 12.50 น. ในวันจันทร์ที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2545 ถึงวันพุธที่ 6 มีนาคม พ.ศ. 2545

2.2 กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ใช้เวลาในการทดลอง 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ในวันอังคาร และวันพฤหัสบดี เวลา 12.00 น. – 12.50 น. ในวันอังคารที่ 29 มกราคม พ.ศ. 2545 ถึงวันพฤหัสบดีที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2545

3. ระยะเวลาหลังการทดลอง

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษฉบับที่ 2 มาทดสอบกับกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม นำมาตรวจให้คะแนนแล้วบันทึกคะแนนเป็นคะแนนหลังการทดลอง

4. ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลองมาทดสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
3. เปรียบเทียบผลต่างของความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และนักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน คือ

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติสำหรับการทดสอบสมมติฐาน

2.1 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้การทดสอบค่า t-test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples)

2.2 เปรียบเทียบผลต่างความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้การทดสอบค่า t-test แบบเป็นอิสระต่อกัน (Independent Samples)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
$\bar{X}_{diff}$	แทน	ค่าเฉลี่ยความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลอง
$S.D.$	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
$S.D._{diff}$	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง
$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนการเขียนก่อนและหลังการทดลอง
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนการเขียนก่อนและหลังการทดลองแต่ละตัวยกกำลังสอง
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณา t – distribution

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเสนอตามลำดับดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ โดยใช้การทดสอบค่า t – test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples)
2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน โดยใช้การทดสอบค่า t – test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples)
3. เปรียบเทียบผลต่างความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน โดยใช้การทดสอบค่า t – test แบบเป็นอิสระต่อกัน (Independent Samples)

ดังแสดงในตาราง 2, 3 และ 4 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล และเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ดังแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

กลุ่มทดลองที่ 1	N	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนการทดลอง	15	127	1167	12.81**
หลังการทดลอง	15			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นได้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้

2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ดังแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง 3

ตาราง 3 แสดงการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

กลุ่มทดลองที่ 2	N	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนการทดลอง	15	84	566	8.30**
หลังการทดลอง	15			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นได้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้

3. เปรียบเทียบผลต่างความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ดังแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง 4

ตาราง 4 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

กลุ่มทดลอง	N	$\bar{X}_{diff}$	$S.D._{diff}$	t
กลุ่มทดลองที่ 1	15	8.47	2.56	2.24*
กลุ่มทดลองที่ 2	15	5.60	2.61	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และ การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน สามารถพัฒนาความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษได้แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้

บทที่ 5

บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์กับนักเรียนในการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
2. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
3. นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ กับนักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นแตกต่างกัน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2544 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ และมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 42 คน เป็นนักเรียนชาย 23 คน และนักเรียนหญิง 19 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2544 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ต่ำกว่าร้อยละ 60 ตามเกณฑ์ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ และมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 30 คน เป็นชาย 15 คน และหญิง 15 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างง่ายจากประชากร และสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การทดลองครั้งนี้เป็นการทดลองแบบ Randomized Group Pretest – Posttest Design ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

1. ระยะก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษฉบับที่ 1 มาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม ในวันที่ 24 มกราคม พ.ศ.2545 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนแล้วบันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง

2. ระยะทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในแต่ละกลุ่มดังนี้

2.1 กลุ่มทดลองที่ 1 ผู้วิจัยทำการทดลองโดยใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ใช้เวลาในการทดลอง 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ในวันจันทร์และวันพุธ เวลา 12.00 – 12.50 น. ผู้วิจัยเริ่มทดลองตั้งแต่วันจันทร์ที่ 28 มกราคม พ.ศ.2545 ถึงวันพุธที่ 6 มีนาคม พ.ศ.2545

2.2 กลุ่มทดลองที่ 2 ผู้วิจัยทำการทดลองโดยใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ใช้เวลาในการทดลอง 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ในวันอังคารและวันพฤหัสบดี เวลา 12.00 – 12.50 น. ผู้วิจัยเริ่มการทดลองตั้งแต่วันอังคารที่ 29 มกราคม พ.ศ.2545 ถึงวันพฤหัสบดีที่ 7 มีนาคม พ.ศ.2545 วันอังคารที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2545 ตรงกับวันนักขัตฤกษ์ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองชดเชยในวันพฤหัสบดีที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2545 ส่วนการทดลองในวันพฤหัสบดีที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2545 เลื่อนไปทดลองวันศุกร์ที่ 1 มีนาคม พ.ศ.2545

2. ระยะหลังการทดลอง

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษฉบับที่ 2 มาทดสอบกับกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ในวันศุกร์ที่ 8 มีนาคม พ.ศ.2545 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนน แล้วบันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ โดยใช้การทดสอบค่า t -test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples) ตามสมมติฐานข้อที่ 1

2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน โดยใช้การทดสอบค่า t -test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples) ตามสมมติฐานข้อที่ 2

3. เปรียบเทียบผลต่างของความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และนักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน โดยใช้การทดสอบค่า t -test แบบเป็นอิสระต่อกัน (Independent Samples)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาค้นคว้าอภิปรายได้ดังนี้

1. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ แสดงว่าการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ สามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษได้ ทั้งนี้เพราะการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ เป็นวิธีที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยใช้ภาษาเป็นสื่อเพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์การเขียนสะกดคำ หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ และแจ้งให้นักเรียนทราบผลหลังจากทำแบบฝึกหัด เพื่อให้นักเรียนทราบผลความก้าวหน้า หรือข้อบกพร่อง และวิธีการแก้ไขที่ถูกต้อง โดยบอกข้อความวิพากษ์ ซึ่งทำให้นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม เกิดความสนุกสนาน เมื่อทราบผลของการทำแบบฝึกหัดว่าตนเองมีความก้าวหน้าหรือข้อบกพร่องอย่างไร ทราบวิธีการปรับปรุงแก้ไขการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษที่ถูกต้องในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2522 : 201) กล่าวว่า เกมเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครู ผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจในการกระทำซึ่งมีผลออกมาในการรู้และรู้ชนะ วิธีการแบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์พฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอีกด้วย และสอดคล้องกับ ลี (Lee, 1995 : 35) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมในห้องเรียนไว้ว่าช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ มีความก้าวหน้า ในการใช้ภาษา ซึ่งฝึกภาษาในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟัง และอ่าน จึงเป็นการช่วยสนับสนุนให้นักเรียน มีการเรียนรู้ดีขึ้น และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ทำให้นักเรียนได้ทราบผลการกระทำของตนเองว่าถูกต้องเหมาะสม หรือบกพร่องอย่างไร ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจะกระทำพฤติกรรมใหม่ที่เหมาะสมทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ดังที่ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2530 : 77 – 78) กล่าวถึง ผลดีของการให้ข้อมูลย้อนกลับว่า ทำให้ผู้เรียนทราบผลของการกระทำของตนเองว่าถูกต้องเหมาะสม หรือบกพร่องอย่างไร เช่น การแสดงความเห็นของครูต่อผลงานของนักเรียน เมื่อนักเรียนทราบว่าตนเองมีผลงานก้าวหน้าจะช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองใกล้จุดหมายปลายทางแล้ว หรือหากมีข้อบกพร่องประการใดจะได้แก้ไขทันที แสดงว่าการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ได้ผล

ดั่งที่ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2536 : 151) กล่าวว่า การใช้เทคนิคหลายเทคนิคผนวกกันในการปรับปรุงพฤติกรรมทำให้บรรลุพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้เร็วขึ้น

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตพบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ มีความสนใจ กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม สมาชิกในกลุ่มเดียวกันมีความสามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อที่จะเป็นฝ่ายชนะในการเล่นเกมนำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนอีกด้วย และนักเรียนมีความเข้าใจสิ่งที่ผู้วิจัยอธิบายวิธีแก้ไขข้อบกพร่องและสิ่งที่ผู้วิจัยวิพากษ์เป็นอย่างดี ตลอดจนตั้งใจทำแบบฝึกหัด และสามารถแก้ไขข้อบกพร่องในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ แสดงว่าการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

การวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปราโมทย์ บุญมุสิก (2533 : 62) ได้ศึกษาการสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบใช้เกมกับการสอนตามปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยหาร อำเภอรัตนพิบูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุขดี ตั้งทรงสวัสดิ์ (2533 : 177) ได้ศึกษาผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นแสดงว่า การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ สามารถพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มมากขึ้นได้

2. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ แสดงว่าการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนสามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษได้ ทั้งนี้เพราะการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนเป็นวิธีที่ทำให้ให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยใช้ภาษาเป็นสื่อ เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์การเขียนสะกดคำ หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนหัดสะกดคำ และแจ้งให้นักเรียนทราบผลหลังจากทำแบบฝึกหัด เพื่อให้นักเรียนทราบความสามารถในการทำแบบฝึกหัดโดยใช้คะแนนเป็นสื่อ เมื่อนักเรียนได้คะแนนสูง จะเป็นการกระตุ้นในการทำ กิจกรรมครั้งต่อไป ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2522 : 201) กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจในการกระทำซึ่งมีผลออกมาในการรู้แพ้รู้ชนะ วิธีการแบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์พฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอีกด้วย และ สอดคล้องกับ ลี (Lee, 1995 : 35) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมในห้องเรียนไว้ว่าช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ มีความก้าวหน้าในการใช้ภาษาซึ่งฝึกภาษาในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟัง และอ่าน จึงเป็นการช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เพราะคะแนนเป็นแรงเสริมที่ติดตัวหนึ่ง สามารถจูงใจนักเรียนในการทำกิจกรรม และสามารถประเมินระดับความสามารถของตนเองได้ ดังที่ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2530 : 77 – 78) กล่าวถึง ผลดีของการให้ข้อมูลย้อนกลับว่าทำให้ผู้เรียนทราบผลของการกระทำของตนเองว่าถูกต้อง เหมาะสมหรือบกพร่องอย่างไร เช่น การให้คะแนนต่าง ๆ ของครู และเมื่อนักเรียนทราบว่าตนเองมีผลงานก้าวหน้าจะช่วยให้

นักเรียนเกิดความรู้สึกว่าตนเองใกล้จุดหมายปลายทางแล้ว หรือหากมีข้อบกพร่องประการใดจะได้แก้ไขทันทีที่ แสดงว่าการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนได้ผลดี ดังที่ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2536 : 151) กล่าวว่า การใช้เทคนิคหลายเทคนิคผนวกกันในการปรับพฤติกรรมทำให้บรรลุพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้เร็วขึ้น

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตพบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนมีความสนใจ กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม สมาชิกในกลุ่มเดียวกันมีความสามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อที่จะเป็นฝ่ายชนะในการเล่นเกมน ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนอีกด้วย และนักเรียนมีความตั้งใจทำแบบฝึกหัด มีความกระตือรือร้นเมื่อได้รับคะแนนสูง เพราะคะแนนเป็นตัวเสริมแรงที่ตืออย่างหนึ่ง แสดงว่าการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

การวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภัญญา ศรีณะพรหม (2541 : 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษระหว่างการสอน โดยใช้เกมปกติกับเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำม่วงจรัสวิทย อำเภอม่วงคำ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมปกติมีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เจริญทิพย์ เปี่ยมทองคำ (2542 : 167) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดนาครปรก เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีการเขียนสะกดคำภาษาไทยถูกต้องเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นแสดงว่า การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน สามารถพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มมากขึ้นได้

3. นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ กับนักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพราะการใช้เกมสะกดคำทำให้นักเรียนทำกิจกรรมในรูปของการเล่น หรือแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยใช้ภาษาเป็นสื่อเพื่อฝึกทักษะด้านการเขียนสะกดคำ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น และยังได้รับความสนุกสนาน หลังจากนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษแล้ว จะได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ทำให้นักเรียนทราบผลหลังทำแบบฝึกหัดว่าก้าวหน้าหรือบกพร่องอย่างไร และทราบแนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่องนั้น ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไปให้ดีขึ้น ซึ่งแตกต่างจากการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน กล่าวคือ หลังจากนักเรียนทำแบบฝึกหัดแล้ว นักเรียนจะทราบความสามารถในการทำแบบฝึกหัดที่เป็นคะแนน โดยจะไม่ทราบว่ามีข้อบกพร่องอย่างไร และไม่รู้นแนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่องนั้น ทำให้ไม่เกิดการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไปให้ดีขึ้น

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตพบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม และเกิดความสนุกสนาน นักเรียนจะทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องในการทำแบบฝึกหัด และจะซักถามพูดคุยกับครูเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องนั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น แต่นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน จะทราบว่าตนเองมีความสามารถในการทำแบบฝึกหัดโดยมีคะแนนเป็นสื่อ แต่ไม่ทราบ

แนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่องซึ่งไม่มีการพูดคุยซักถามครู จึงไม่เกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องในการทำกิจกรรมครั้งต่อไปให้ดีขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นแสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และนักเรียนที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นแตกต่างกัน โดยการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นมากกว่า

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การนำเกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับมาใช้พัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ ซึ่งผลการวิจัยพบว่าให้ผลดีทั้ง 2 วิธี แต่ให้ผลที่แตกต่างกัน กล่าวคือ การใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ได้ผลดีมากกว่าการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ดังนั้นจึงนำไปใช้ควรเลือกใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ก่อน เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

1.2 ผู้ที่จะนำเกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และแบบให้คะแนนไปใช้ ต้องมีความรู้ ความชำนาญ ต้องศึกษาและเข้าใจวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับทั้ง 2 วิธี และการใช้เกมสะกดคำในห้องเรียน จึงจะนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำวิธีการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคม หรือควบคู่กับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร เพื่อพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษ

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการใช้เกมการแต่งประโยคควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และการใช้เกมการแต่งประโยคควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อการเรียนวิชาอื่น ได้แก่ ภาษาไทย

2.3 ควรนำวิธีการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์และการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนไปใช้พัฒนากับนักเรียนในระดับอื่น ๆ เช่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2533). *หลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2533)*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2532). *หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- กำชัย ทองหล่อ. (2533). *หลักภาษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : อมรการพิมพ์.
- ชนิษฐา ระวิพันธ์. (2537). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนปกติ*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2538). *เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : ยูแพค.
- เครือวัลย์ ทองมาก. (2538). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหล่มสักวิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- จริยา จิระวรพงศ์. (2527). *ผลการตรวจแบบฝึกหัด 3 วิธี ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการจำเรื่องพระร่วงสุวรรณโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพิษณุโลกศึกษา*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- จุลจักร โนนันท์. (2527). "การแข่งขันเพื่อลดเวลาการสอน," ใน *ลดเวลาสอน นวัตกรรมที่น่าสนใจ*. หน้า 24. ลพบุรี : โครงการส่งเสริมสมรรถภาพการสอน.
- เจริญทิพย์ เปี่ยมทองคำ. (2542). *การเปรียบเทียบผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คำแนะนำเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดนาครปรก กรุงเทพมหานคร*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ชลียา ลิ้มปิยากร. (2536). *เทคโนโลยีการศึกษา*. ราชบุรี : ฝ่ายเอกสารตำรา สำนักงานส่งเสริมวิชาการสถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- ณรงค์ พุทธิชีวิน. (2528). *ผลของข้อมูลย้อนกลับระหว่างกลุ่มเพื่อนที่มีต่อสมรรถภาพการสอนของนักศึกษาฝึกสอน*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงจิต ปุราณนท์. (2527). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์พื้นฐานของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่มีระดับความคาดหวังและการได้รับข้อมูลป้อนกลับที่แตกต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การวัดผลและประเมินผลการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ทศพร จันทนราช. (2534). *การเปรียบเทียบผลของการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกรกับการใช้แรงเสริมทางสังคมที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ทิศนา แคมมณี และคนอื่น ๆ. (2522). *กลุ่มสัมพันธ์: ทฤษฎีและแนวปฏิบัติเล่ม 1*. กรุงเทพฯ : บุรพาติลปการพิมพ์.

- นันทนา ดาวดวงเด่น. (2528). การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร. ปรินุณยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นันทพร คชศิริพงศ์. (2526). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม และไม่มีเกมประกอบ. ปรินุณยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บงกช สุภธาดา. (2527). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบ. ปรินุณยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุญปก อ่อนเผ่า. (2526). การศึกษาความสามารถทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- บุญเชิด ภิญโญนันตพงษ์. (2527). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- เบญจา แสงมะลิ. (2522). เล่นกับเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬารัฐสภา.
- ประนอม สุรัสวดี. (2535). กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2534). ภาษาอังกฤษกับเด็กไทยในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการตำราวิทยาศาสตร์
อุตสาหกรรม.
- ประพาสน์ พุทธิประภา. (2528). วิทยาการสอนแนวทางไปสู่การสอนเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ประไพศรี สงวนวงศ์ และอรพินท์ กุลประภา. (2539). กิจกรรมเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
ชุดที่ 2. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ปราโมทย์ จันทรเรือง. (2526). การทดลองสอนการใช้เกมกับบทบาทสมมติเรื่องการชั่ง ตวง และวัดของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปรินุณยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ปราโมทย์ บุญมุสิก. (2533). เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบปกติในโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานการศึกษา จังหวัดนครราชสีมา. ปรินุณยานิพนธ์ กศ.ม.
(การประถมศึกษา). ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.
ถ่ายเอกสาร.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2530). การปรับปรุงพฤติกรรมเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โครงการส่งเสริมการแต่งตั้ง
ทบทวนมหาวิทยาลัย.
- พิตรวัลย์ โกวิทวาท. (2524). "กิจกรรมเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ," ใน โครงการอบรมเสริม
สมรรถภาพครูประถมศึกษา ครั้งที่ 1. หน้า 78-81. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- ยุพดี พูลเวชประชาสุข. (2525). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ และทัศนคติในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำกับการเขียนตามคำบอก. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2539). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.
- วรรณพร ศิลาวา. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน.. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณิ์ โสมประยูร. (2526). การสอนภาษาไทยหน่วยที่ 1 - 8. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วราภรณ์ จินาวัฒน์. (2521). ผลของการเฉลยคำตอบต่อการตอบแบบทดสอบ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วัชรวิภา จิมพลี. (2542). การสร้างแบบทดสอบคู่ขนานวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เวกเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยรูปแบบฟาเซท. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- วันเพ็ญ ปรงสำราญกิจ. (2540). การเปรียบเทียบผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับควบคู่กับการเสริมแรงแบบต่อเนื่อง และแบบเว้นระยะเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดช่องนนทรี กรุงเทพมหานคร. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร.
- วัลลาภรณ์ คงถาวร. (2535). "เกมภาษาอังกฤษ," ใน กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. หน้า 83 - 107. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วารินทร์ รัชมีพรหม. (2531). สื่อการสอนทางเทคโนโลยีการศึกษาและการสอนร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ศิธร แสงธนู. (2521). คู่มือครูภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิลปชัย สุวรรณธาดา. (2532). การเรียนรู้ทักษะกีฬา. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง. (2532). การรายงานผลการวิจัย เรื่องความสามารถทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ บัตตานี. บัตตานี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2526). การปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2541). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สังเวียน สฤณดิกุล. (2521). วิธีสอนภาษาอังกฤษในมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ลาวัตรี เทพิกัน. (2535). การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบจัดกลุ่มคำและการสอนแบบคละคำ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- สำเร็จ เวชสุนทร. (2526, พฤศจิกายน-ธันวาคม). "เกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์," วารสารคณิตศาสตร์. 27 (31) : 202 – 203.
- สิทธิศักดิ์ โหมดหิรัญ. (2526). การเขียนสะกดคำผิดในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนทดลองในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุกัญญา ศรีณะพรหม. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมปกติกับเกมคอมพิวเตอร์. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- สุชาติ ตั้งทรงสวัสดิ์. (2533). การเปรียบเทียบผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการบ้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุจิตต์ เพียรชอบ. (2531). การพัฒนาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมาลี ชีระผจญ. (2534). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำเกี่ยวกับการสะกดคำภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2535). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรีย์ ป้องกัน. (2538). การเปรียบเทียบผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันทีกับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบล่าช้าที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองสะโพ อำเภอบุณฑริก จังหวัดอุบลราชธานี. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2525). วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียนฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ศึกษานิเทศก์. (2539). คู่มือการใช้หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2533). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร.
- ศึกษานิเทศก์จังหวัดกาฬสินธุ์. (2535). คู่มือการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กาฬสินธุ์ : สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกาฬสินธุ์.

- อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- อรัญญ์ นุตรดิษฐ์. (2540). การสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- อรพรรณ ภิญโญภาพ. (2529). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำจากแบบทักษะสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในแหล่งเสื่อมโทรมคลองเตย. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- อรษา เณรตาก้อง. (2535). การเปรียบเทียบผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีกับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบล่าช้าที่มีต่อความสามารถในการแต่งประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- อุบลศรี อุบลสวัสดิ์. (2526). การศึกษาเปรียบเทียบการเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจจากหนังสือการ์ตูนซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบภาพเอง โดยมีการให้ผลย้อนกลับพร้อมทั้งการอธิบายและไม่มีการอธิบาย กับไม่ให้ผลย้อนกลับ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- Boocock, S.D. and Pchild, E.O. (1981). *Simulation Games in Learning*. California : Sage Publications Inc.
- Bugelski, Bergant Richard. (1964). *The psychology of learning applied to teaching*. Indianapolis : Bobbs – Merrill.
- Catalano, Eileen Aiken. (1975, February) "The Effect of a Spelling Program Using Words in Given Context on Reading Comprehension and Vocabulary Scores," *Dessertation Abstracts International*. 8 : 4983–A.
- Clanton, Patricin Brantley. (1977). "The Effectiveness of the Letter Cloze procedure as a Method of teaching spelling," *Dissertation Abstracts International*. (38) : 7220-A.
- Dale, Edgar, O'Rourke Joseph and Henary A Bamman. (1971). *Techniques of Teaching Vocabulary*. California : Field Education Publicational.
- Deese, James and Hulse, Steward H. (1967). *The Psychology of Learning*. 3rd ed. New York : Mc Graw – Hill.
- Dickerson, Dolores Powley. (1976, April). "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium With Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reentering Recognition of Selected Sight Vocabulary Word with Mid-year First Grade Children with Limited Sight Vocabularies," *Dissertation Abstracts International*. 37 (10) : 6456 – A.
- Drumheler, Sidney J. (1972, May). "Curriculum Making As a Games Designing Task," *Educational Technology*. 5 (12) : 13 – 17.
- Gagne, Robert M. (1957). *The Conditions of Learning*. USA : Holt Rinehart and winstom.

- Good, Carter V. (1945). *Dictionary of Education*. New York : McGraw – Hill.
- Horn, Eamest. (1960). "Spelling," *Encyclopedia of Educational Research*. New York : Macmillan Company..
- _____. (1954). *Teaching Spelling*. Washington, DC. : American Educational Research Assoc.
- Hanna, Paul R. and others. (1971). *Spelling : structure and Strategies*. Boston : Houghton Mifflin Company.
- Kalish, Harry I. (1981). *From Behavioral Science to Behavior Modification*. New York : McGraw – Hill.
- Kazdin, Alan E. (1984). *Behavior Modification in Applied Setting*. Home Wood, Illinois : Dorsey Press.
- King, Mobel Houk. (1965). *Teaching Elementary Language Arts*. New York : McGraw – Hill.
- Leach, N.H. and Graves, M.A. (1973). *Handbook of Behavior Modification*. New York : Pergamon Press, Inc.
- Lee Su Kin. (1995, January). "Creative Games for the Language Class," *English Teaching Forum*, 33 (1) : 35.
- Lewis, Norman. (1963). *Correct Spelling Mode Easy*. New York : Random House.
- Mikulas, William L. (1978). *Behavior Modification*. New York : Harper and Row.
- Paxman, Diane Leah Ferland. (1987, August). "The Effects of three Types of Homework Feedback on The Achievement, Attitude, and Homework Practices of Seventh Grade Science," *Dissertation Abstracts International*. 48 (2) : 297 A.
- Pinter, Donna D. (1977, August). "The Effects of and Academic Game on the Spelling Achievement of Third Graders," *Dissertation Abstracts International*. 2 : 710 – A – 711 – A.
- Rubin, Dorothy. (1975). *Teaching Elementary Language Arts*. New York : McGraw –Hill.
- Schwendinger, James Rea. (1977, December). "A study of Modality of Inferences and Their Relationship To Spelling Achievement of Sixth Grade Student," *Resources in Education*. 12 : 51.
- Taylor, Andrea Jane Richardson. (1979, August). "A Comparison of Simulation Games with Traditional Teaching Methods," *Dissertation Abstracts International*. 40 (5) : 788 – 789 - A.
- Walker, J. (1981, May). "Cognitive and Perspective-taking Prerequisites for Moral Development," *Child Development*. 5 : 131 – 139.
- Walling, James Irvin. (1977, April). "An Experimental Study Which Affect Learning from Simulation Games in Speech Communication Instruction," *Dissertation Abstracts International*. 37 : 6147-A.
- Webster, N. (1981). *Webster's Third New International Dictionary*. America : Merriam - Webster, Inc.

Weed, Gretchen E. (1975, November) "Using Games in Teaching Children," *English Teaching Forum*. 13 (34) : 304 – 305.

Zuckerman, Robert Allan. (1975, March). "Change in Knowledge and Attitudes as a Result of Participation In a Teacher Education Games on the Labeling of Handicapped Children," *Dissertation Abstracts International*. 35 (2) : 6031 – 6032 – A.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับ
การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
1.	ปฐมนิเทศ	1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกัน 2. เพื่อให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์และรูปแบบการเล่นเกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ 3. เพื่อให้นักเรียนทราบประโยชน์ที่จะได้รับในการเล่นเกมนสะกดคำภาษาอังกฤษ	1. สร้างความคุ้นเคยระหว่างกันโดยผู้วิจัยให้นักเรียนถามชื่อเพื่อนทุกคนที่ร่วมการวิจัย หลังจากนั้นให้นักเรียนจับบัตรชื่อได้ชื่อของนักเรียนผู้ใดนำบัตรชื่อไปติดให้กับนักเรียนผู้นั้น และนักเรียนแนะนำตนเองอีกครั้ง 2. ผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 1 ทราบวัตถุประสงค์ และกติกาการเล่นเกมนสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ โดยมีเกณฑ์ดังนี้ 2.1 เมื่อผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ คำที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนไม่ถูกและจับคู่ภาพที่ไม่มีความหมายตรงกัน ผู้วิจัยจะบอกข้อบกพร่อง และให้คำแนะนำเกี่ยวกับคำตอบที่ถูกต้อง ใส่เครื่องหมายถูกลงที่คำที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนถูกและจับคู่ภาพที่มีความหมายตรงกัน จะใส่เครื่องหมายกากบาทลงที่คำที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนผิดและจับคู่ภาพที่ไม่มีความหมายตรงกันพร้อมกับเขียนข้อความที่แสดงความก้าวหน้าของนักเรียนดังนี้ ปรับปรุงหมายถึง ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 0-49 พอใช้ หมายถึง ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 50-59 ค่อนข้างดี หมายถึง ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 60-69 ดี หมายถึง ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 70-79 ดีมาก หมายถึง ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป	บัตรชื่อนักเรียน

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			3. ผู้วิจัยและนักเรียนสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมสะกดคำภาษาอังกฤษ 4. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันวางระเบียบเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในช่วงระยะเวลาการทดลอง เช่น การตรงต่อเวลาในการฝึก, การส่งแบบฝึกหัด เป็นต้น 5. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ที่ใช้ทำการทดลอง	
2.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยการเขียนคำจำนวน one-five เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำจำนวน one-five ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัด การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นตอนนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และเปิดเพลง Ten little Indians เมื่อเพลงจบผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อเพลงที่ฟัง <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า one, two, three, four และ five จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยเขียนจำนวนเลขไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้อง และบอกให้ชูนิ้ว 1 นิ้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า "one" ซึ่งมีความหมายว่าจำนวนเลขหนึ่งบนกระดานดำ หลังจากนั้น ผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า five 3. นักเรียนเล่นเกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร	1. เทปเพลง Ten little Indians 2. กระดานดำ 3. ชอล์ก 4. บัตรคำ 5. บัตรภาพ 6. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 7. Small book 8. เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร 9. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 1

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			<u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีตัวเลขจำนวนอะไรบ้างให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	
3.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำจำนวน six-ten เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำจำนวน six-ten ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนเลขที่เรียนในช่วงนี้แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า six, seven, eight, nine และ ten จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยเขียนจำนวนเลขไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้อง และบอกให้ชุนี 6 นิ้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ “six” ซึ่งมีความหมายว่า จำนวนเลขหก บนกระดานดำ หลัง	1. กระดานดำ 2. ซอล์ก 3. บัตรคำ 4. บัตรภาพ 5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 6. Small book 7. เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร 8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 2

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			จากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำนักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า ten 3. นักเรียนเล่นเกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียน ว่ามีตัวเลขจำนวนอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นก็ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไขแล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	
4.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยการเขียนคำ eye, ear, leg arm และ head เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความ	1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ eye, ear, leg, arm และ head ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้ นักเรียนทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่อง หลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> 1. ผู้วิจัยทักทาย และสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละคน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า eye, ear, leg, arm และ head จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง	1. เทปเพลง 2. บัตรคำ 3..บัตรภาพ 4. ชองจดหมาย 5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 6. Small book 7. เกมเสี่ยงทาย หาคู่ 8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
	หมายของคำศัพท์	สามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องและบอกให้ชี้ที่ตาให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า "eye" ซึ่งมีความหมายว่า ตา บนกระดานดำ หลังจากนั้น ผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า head 3. ผู้วิจัยเปิดเทปเพลงและให้นักเรียนเล่นเกมเสียงทายหาคู่ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้างให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 3
5.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยการเขียนคำ nose, hair, hand,	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ nose, hair, hand, neck และ foot ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของร่างกายที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า nose, hair, hand, neck และ foot	1. เทปเพลง 2. บัตรคำ 3. บัตรภาพ 4. ชองจดหมาย 5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 6. Small book

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
	neck และ foot เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์	3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องและบอกให้ชี้ที่จมูกให้เพื่อนดูนักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "nose" ซึ่งมีความหมายว่า จมูกบนกระดานดำ หลังจากนั้น ผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำนักเรียนอ่านตามและสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้ จนถึง คำว่า foot 3. ผู้วิจัยเปิดเทปเพลงและให้นักเรียนเล่นเกมเสียงทายหาคู่ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้างให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้งหลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่อง และวิธีแก้ไขแล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	7. เกมเสียงทายหาคู่ 8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 4

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
6.	การเขียน สะกดคำ ภาษา อังกฤษ โดยการ เขียนคำ cow, pig, dog, cat และ duck เรียงตัว อักษรได้ ถูกต้อง ตามความ หมายของ คำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถ เขียนสะกดคำ cow, pig, dog, cat และ duck ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบ ความก้าวหน้า และ ข้อบกพร่องหลังทำ แบบฝึกหัดการเขียน สะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้ เกมสะกดคำควบคู่กับการ ให้ข้อมูลย้อนกลับแบบ วิพากษ์ที่มีต่อความ สามารถในการเขียนภาษา อังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นตอน <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายและเปิดเพลง Old Mac Donald โดยมีนักเรียนใส่หน้ากากวัว, หมู, สุนัข, แมว และเปิดออกมาเต้น ประกอบเพลง เมื่อเพลงจบผู้วิจัย สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ใน เนื้อเพลง <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า cow, pig, dog, cat และ duck จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้ว เขียนลงใน Small book โดยวาดภาพ ไว้ด้านบน เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งใส่หน้ากาก วัวออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละ กลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ ว่า "cow" ซึ่งมีความหมายว่า วัว บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่าน ออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และ สะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้ว เขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จน ถึงคำว่า duck 3. นักเรียนเล่นเกมซ่อนคำศัพท์ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำ ศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้างให้สะกดคำ ดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียน ทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษา อังกฤษ	1. เทปเพลง Old Mac Donald 2. หน้ากากสัตว์ 3. Dictionary และตำราภาษา อังกฤษ 4. Small book 5. เกมซ่อน คำศัพท์ 6. ตารางอักษร 7. แบบฝึกหัด การเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษ ชุดที่ 5

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			<u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูก สำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาท สำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่อง และวิธีแก้ไขแล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	
7.	การเขียนสะกดคำ ภาษา อังกฤษโดย การเขียน คำ bird, fish, lion, zebra และ snake เรียงตัวอักษรได้ ถูกต้องตาม ความหมาย ของคำ ศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ bird, fish, lion, zebra และ snake ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่อง หลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า bird, fish, lion, zebra และ snake จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใ้หน้ากาก นก, ปลา, สิงโต, ม้าลาย และงู แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งใ้หน้ากากนกออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "bird" ซึ่งมีความหมายว่านกบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า snake 3. นักเรียนเล่นเกมช้อนคำศัพท์ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวยีกครั้งหลังจากนั้น	1. หน้ากากสัตว์ 2. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 3. Small book 4. เกมช้อนคำศัพท์ 5. ตารางอักษร 6. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 6

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			นักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียน สะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับ</u> <u>แบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็น รายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อ ส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาท สำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อ บกพร่อง และวิธีแก้ไขแล้วเขียนข้อ ความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียน ตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	
8.	การเขียน สะกดคำ ภาษา อังกฤษ โดยการ เขียนคำ red, blue, pink, grey และ white เรียงตัว อักษรได้ ถูกต้อง ตามความ หมายของ คำศัพท์	1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถ เขียนสะกดคำ red, blue, pink, grey และ white ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้ นักเรียนทราบ ความก้าวหน้าและข้อบก พร่องหลังทำแบบฝึกหัด การเขียนสะกดคำ ภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้ เกมสะกดคำควบคู่กับการ ให้ข้อมูลย้อนกลับแบบ วิพากษ์ที่มีต่อความสามารถ ในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และสนทนา กับนักเรียนเกี่ยวกับสีประจำวันต่าง ๆ <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า red, blue, pink, grey และ white จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้ว เขียนลงใน Small book โดยระบายสี ของคำที่กล่าวข้างต้นไว้ด้านบน เขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูให้นักเรียน 5 คนใส่เสื้อสีแดง, น้ำเงิน, ชมพู, เทา และขาวแล้วเรียก นักเรียนคนหนึ่งใส่เสื้อสีแดงออกมา ยืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัว แทนออกมา 1 คน เขียนคำ "red" ซึ่ง มีความหมายว่า สีแดง บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษา อังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษร บนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า white 3. นักเรียนเล่นเกมกระดาน	1. บัตรคำ 2. กระดานดำ 3. ชอล์ก 4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 5. Small book 6. เสื้อสีต่าง ๆ 7. เกมกระดาน 8. แบบฝึกหัด การเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษ ชุดที่ 7

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			<u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้งหลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูก สำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาท สำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไขแล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	
9.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ black, green, brown, purple และ yellow	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ black, green, brown, purple และ yellow ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นตอนนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสีที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า black, green, brown, purple และ yellow จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยระบายสีของคำที่กล่าวข้างต้นไว้ด้านบน เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่เสื้อสีดำ, เขียว, น้ำตาล, ม่วง และเหลือง แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งใส่เสื้อสีดำออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "black" ซึ่งมีความหมายว่า สีดำบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่าน	1. บัตรคำ 2. กระดานดำ 3. ซอส์ 4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 5. Small book 6. เสื้อสีต่างๆ 7. เกมกระชับ 8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 8

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			ออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และ สะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้ว เขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนั้นจน ถึงคำว่า yellow 3. นักเรียนเล่นเกมกระซิบ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับ คำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้ สะกดคำดังกล่าวอีกครั้งหลังจากนั้น นักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบ วิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็น รายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูก สำหรับข้อ ส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมาย กากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้ง บอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไขแล้วเขียน ข้อความแสดงความก้าวหน้าของนัก เรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	
10.	การเขียน สะกดคำ ภาษา อังกฤษ โดยการ เขียนคำ apple, orange, watermelon mango และ guava เรียงตัว อักษรได้ ถูกต้อง	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถ เขียนสะกดคำ apple, orange, watermelon, mango และ guava ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบ ความก้าวหน้า และ ข้อบกพร่องหลังทำแบบ ฝึกหัดการเขียนสะกดคำ ภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้ เกมสะกดคำควบคู่กับการ ให้ข้อมูลย้อนกลับแบบ วิพากษ์ที่มีต่อความสามารถ ในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและให้นักเรียน ร้องเพลงจำจำผลไม้ หลังจากนั้นสนทนา เกี่ยวกับผลไม้ในเนื้อเพลง <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า apple, orange, watermelon, mango และ guava จาก Dictionary หรือตำรา ภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพผลไม้ไว้ด้านบน คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืน หน้าห้องแล้วชูผลแอปเปิ้ลให้เพื่อนดู	1. เพลงจำจำ ผลไม้ 2. ผลไม้จำลอง 3. บัตรคำ 4. บัตรภาพ 5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 6. Small book 7. เกมต่อ คำศัพท์ 8. แบบฝึกหัด การเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษ ชุดที่ 9

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
	ตามความ หมายของ คำศัพท์		นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "apple" ซึ่งมีความหมายว่าผลแอปเปิ้ลบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศทำเช่นนี้จนถึงคำว่า guava 3. นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูก สำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาท สำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่อง และวิธีแก้ไขแล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	
11.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ papaya, durian, banana longan และ tomato	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ papaya, durian, banana, longan และ tomato ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า papaya, durian, banana, longan และ tomato จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพผลไม้ไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง	1. ผลไม้จำลอง 2. บัตรคำ 3. บัตรภาพ 4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 5. Small book 6. เกมต่อคำศัพท์ 7. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 10

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
	ตัวอักษร ได้ถูกต้อง ตามความ หมายของ คำศัพท์	สามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องแล้วชูผลมะละกอให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "papaya" ซึ่งมีความหมายว่ามะละกอ บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า "tomato" 3. นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้งหลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้น 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูก สำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาท สำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไขแล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด	
12.	ปัจจัยนิเทศ	1. เพื่อให้นักเรียนสรุปผลที่ได้จากการทดลองโดยใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ 2. เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบของการใช้เกมสะกด	1. ผู้วิจัยให้นักเรียนกล่าวถึงผลที่ได้รับจากการทดลอง หลังจากนั้นผู้วิจัยกล่าวสรุปเพิ่มเติม 2. ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม 3. ผู้วิจัยรายงานผลความก้าวหน้าจากการสังเกต และการตรวจแบบฝึกหัด	

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
		คำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ 3. เพื่อให้นักเรียนทราบผลการเรียนรู้เพื่อสรุปผลการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษให้นักเรียนทราบ แล้วกล่าวขบใจนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการทดลองและกล่าวปิดการทดลอง	

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 1

เรื่อง ปฐมนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกัน
2. เพื่อให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ และรูปแบบการเล่นเกมนสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
3. เพื่อให้นักเรียนทราบประโยชน์ที่จะได้รับในการเล่นเกมนสะกดคำภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

บัตรชื่อนักเรียน

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยและนักเรียนสร้างความคุ้นเคยระหว่างกัน โดยผู้วิจัยให้นักเรียนถามชื่อเพื่อนทุกคนที่ร่วมการวิจัย หลังจากนั้นให้นักเรียนจับบัตรชื่อได้ชื่อของนักเรียนผู้ใด นำบัตรชื่อไปติดให้กับนักเรียนผู้นั้น และนักเรียนแนะนำตนเองอีกครั้ง
2. ผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 1 ทราบวัตถุประสงค์ และกติกาการเล่นเกมนสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์โดยมีเกณฑ์ดังนี้
 - 2.1 เมื่อผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ คำที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนไม่ถูก และจับคู่ภาพที่ไม่มีความหมายตรงกัน ผู้วิจัยจะบอกข้อบกพร่องและให้คำแนะนำเกี่ยวกับคำตอบที่ถูกต้อง ใส่เครื่องหมายถูกลงที่คำที่ขีดเส้นใต้เขียนถูก และจับคู่ภาพที่มีความหมายตรงกัน จะใส่เครื่องหมายกากบาทลงที่คำ ที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนผิด และจับคู่ภาพที่ไม่มีความหมายตรงกัน พร้อมกับเขียนข้อความที่แสดงความก้าวหน้าของนักเรียน ดังนี้

ปรับปรุง	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	0 - 49
พอใช้	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	50 – 59
ค่อนข้างดี	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	60 – 69
ดี	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	70 – 79
ดีมาก	หมายถึง	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ	80 ขึ้นไป

3. ผู้วิจัย และนักเรียนสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมสะกดคำภาษาอังกฤษ
4. ผู้วิจัย และนักเรียนร่วมกันวางระเบียบเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในช่วงระยะเวลาการทดลอง เช่น การตรงต่อเวลาในการฝึก การส่งแบบฝึกหัด เป็นต้น
5. ผู้วิจัยนัดหมาย วัน เวลา และสถานที่ที่ใช้ทำการทดลอง

การประเมินผล

สังเกตความตั้งใจและสนใจ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 2

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำจำนวน one - five เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำจำนวน one-five ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เทปเพลง Ten little Indians
2. กระดานดำ
3. ชอล์ก
4. บัตรคำที่เขียนตัวอักษรสลับ eon wto rehet ufro eifv
5. บัตรภาพตัวเลข 1 - 5
6. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
7. Small book
8. เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร
9. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 1

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและเปิดเพลง Ten little Indians เมื่อเพลงจบผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อเพลง

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า one, two, three, four และ five จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยเขียนจำนวนเลขไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องและบอกให้ชูนิ้ว 1 นิ้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า one ซึ่งมีความหมายว่าจำนวนเลขหนึ่ง บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า five

3. นักเรียนเล่นเกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร

เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และบอกความหมายให้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรคำที่เขียนตัวอักษรสลับ
2. บัตรภาพ
3. กระดานดำ
4. ชอล์กเขียนกระดานดำ

วิธีเล่น

1. นักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คนเล่นเกม
2. ผู้วิจัยนำบัตรภาพ จำนวน 5 ใบ และบัตรคำที่เขียนตัวอักษรสลับจำนวน 5 ใบ ติดไว้บนกระดานดำ โดยบัตรภาพไว้ด้านบน บัตรคำที่มีความหมายตรงกันไว้ด้านล่าง

1	2	3	4	5
eon	wto	rehet	ufro	eifv

3. ผู้วิจัยอธิบายการเล่นเกมโดยให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาทีละ 1 คน ออกมาจัดลำดับตัวอักษรใหม่ โดยการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง และสัมพันธ์กับรูปภาพ กลุ่มใดเขียนเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

4. เมื่อผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นจบ ให้นักเรียนเริ่มเล่น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีตัวเลขจำนวนอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูกและใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่อง และวิธีการแก้ไขแล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 3

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำจำนวน six – ten เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำจำนวน six – ten ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. กระดานดำ
2. ชอล์ก
3. บัตรคำที่เขียนตัวอักษรสลับ isx ensev gtehi inen ent
4. บัตรภาพตัวเลข 6 – 10
5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
6. Small book
7. เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 2

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนเลขที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า six, seven, eight, nine และ ten จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยเขียนจำนวนเลขไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง
2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องและบอกให้ชูนิ้ว 6 นิ้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า six ซึ่งมีความหมายว่าจำนวนเลขหก บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า ten

3. นักเรียนเล่นเกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 2 แต่เปลี่ยนคำศัพท์เป็น six – ten

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีตัวเลขจำนวนอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 4

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ eye , ear , leg , arm และ head
 เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ eye , ear , leg , arm และ head ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่อง หลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ
 ภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อ
 ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เทปเพลง
2. บัตรคำที่ไม่สมบูรณ์ _y _ , _a _ , _e _ , _ _ m , และ h _ _ d
3. บัตรภาพ ตา , หู , ขา , แขน และ ศีรษะ
4. ชองจดหมาย
5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
6. Small book
7. เกมเสียงทายหาคู่
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 3

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทาย และสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า eye, ear, leg, arm และ head จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้อง และบอกให้ชี้ที่ตาให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า eye ซึ่งมีความหมายว่า ตา บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า head

3. นักเรียนเล่นเกมเสียงทายหาคำ

เกมเสียงทายหาคำ

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และรู้ความหมายของคำศัพท์

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. ชองจดหมาย
4. เทปเพลง

วิธีเล่น

ผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นดังนี้

1. นักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม นั่งล้อมกันเป็นวงกลม จะได้ 3 วง
2. ผู้วิจัยแจกซองจดหมาย 5 ซองให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม โดยในซองจดหมาย 5 ซองนี้ จะมีบัตรคำที่ตัวอักษรบางตัวหายไป (_y_ , _a_ , _e_ , _ _m , และ h _ _d)
3. เมื่อเปิดเพลงจึงเริ่มเล่น ให้นักเรียนส่งซองจดหมายไปทางขวามือของตนให้กับนักเรียนคนอื่นต่อไปเรื่อย ๆ
4. เมื่อเพลงหยุด ผู้วิจัยจะชูบัตรภาพขึ้น 1 ใบ (บัตรภาพมี 5 ใบ คือ บัตรภาพ ตา , หู , ขา , แขน และศีรษะ) นักเรียนเปิดซองดูบัตรคำ คนใดในแต่ละกลุ่มมีบัตรคำที่มีความหมายตรงกับภาพที่ครูชูขึ้น ให้ชูบัตรคำของตนขึ้น แล้ววิ่งไปเขียนคำที่ชูให้เป็นคำที่สมบูรณ์ที่กระดานดำ ถ้าเขียนได้ถูกต้องและเสร็จก่อนได้ 1 คะแนน การเล่นเกมดำเนินไปเรื่อย ๆ จนครบ 5 คำ กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

5. เมื่อผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นจบให้นักเรียนเริ่มเล่น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 5

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ nose , hair , hand , neck และ foot เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ nose , hair , hand , neck และ foot ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เทปเพลง
2. บัตรคำที่ไม่สมบูรณ์ n _ _ e , h _ i _ , _ a _ d , n _ _ k และ f _ _ t
3. บัตรภาพ จมูก , ผม , มือ , คอ และ เท้า
4. ชองจดหมาย
5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
6. Small book
7. เกมเสียงทายหาคู่
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 4

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า nose, hair, hand, neck และ foot จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้อง และบอกให้ชี้ที่จมูกให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า nose ซึ่งมีความหมายว่าจมูก บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า foot

3. นักเรียนเล่นเกมเสี่ยงทายหาตุ้ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 4 แต่เปลี่ยนคำศัพท์เป็น nose , hair , hand , neck และ foot

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 6

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ cow , pig , dog , cat และ duck เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ cow , pig , dog , cat และ duck ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เทปเพลง Old Mac Donald
2. หน้ากากสัตว์
3. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
4. Small book
5. เกมช้อนคำศัพท์
6. ตารางอักษร
7. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 5

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทาย และเปิดเพลง Old Mac Donald โดยมีนักเรียนใส่หน้ากาก วัว , หมู , สุนัข , แมว และ เป็ด ออกมาเต้นประกอบเพลง เมื่อเพลงจบ ผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ในเนื้อเพลง

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า cow, pig, dog, cat และ duck จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง
2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งใส่หน้ากากวัวออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า cow ซึ่งมีความหมายว่าวัว บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า duck
3. นักเรียนเล่นเกมช้อนคำศัพท์

เกมซ่อนคำศัพท์

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และบอกความหมายได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

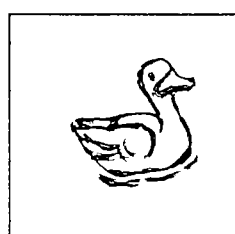
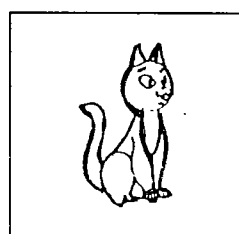
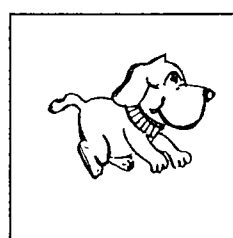
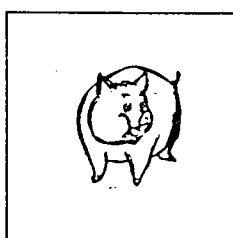
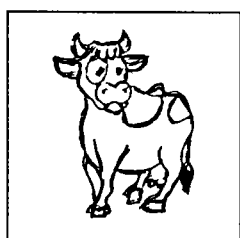
ตารางอักษร

วิธีเล่น

ผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นดังนี้

1. ผู้วิจัยแจกตารางอักษรให้นักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 1 ตาราง
2. ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า ในตารางจะมีอักษรช่องละ 1 ตัว ให้นักเรียนหาคำศัพท์ที่ซ่อนอยู่ในตาราง ซึ่งจะอยู่ติดกันในแนวนอน แนวตั้งหรือทะแยงก็ได้ ให้ตรงกับภาพที่กำหนดไว้ด้านล่างตาราง เมื่อ นักเรียนพบคำศัพท์แล้ว ให้ขีดเส้นล้อมรอบตัวอักษรที่เป็นคำเดียวกัน กลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ
3. เมื่อผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นจบ ให้นักเรียนเริ่มเล่น

u	e	k	z	q	m	h
a	c	o	w	b	d	j
d	f	z	r	h	o	s
s	u	i	t	v	g	f
c	l	c	h	p	a	k
a	y	j	k	y	i	v
t	b	n	l	o	e	g



ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 7

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ bird , fish , lion , zebra และ snake เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ bird , fish , lion , zebra และ snake ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. หน้ากากสัตว์
2. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
3. Small book
4. เกมซ่อนคำศัพท์
5. ตารางอักษร
6. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 6

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า bird, fish, lion, zebra และ snake จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง
2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่หน้ากาก นก, ปลา, สิงโต, ม้าลาย และงู แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งให้ใส่หน้ากากนก ออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า bird ซึ่งมีความหมายว่านก บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า snake
3. นักเรียนเล่นเกมซ่อนคำศัพท์ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 6 แต่เปลี่ยนคำศัพท์เป็น bird , fish , lion , zebra และ snake

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 8

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ red , blue , pink , grey และ white เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ red , blue , pink , grey และ white ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. บัตรคำ red , blue , pink , grey และ white
2. กระดานดำ
3. ซอส์
4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
5. Small book
6. เสื่อสีต่าง ๆ
7. เกมกระดาน
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 7

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทาย และสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัปดาห์วันต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า red, blue, pink, grey และ white จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยระบายสีของคำที่กล่าวข้างต้นไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง
2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่เสื่อสีแดง, น้ำเงิน, ชมพู, เทา และขาว แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งทีละคน ใส่เสื่อสีแดงออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า red ซึ่งมี ความหมายว่าสีแดงบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำ ภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า white
3. นักเรียนเล่นเกมกระดาน

เกมกระซิบ

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และบอกความหมายได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. กระดานดำ
3. ซอส์ก

วิธีเล่น

ผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นมีดังนี้

1. นักเรียนมี 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นแถวตอนลึก 3 แถว ห้างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูจะยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดูซึ่ง

เหมือนกัน เสร็จแล้วไปเข้าประจำที่

4. ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น คนที่ได้ดูบัตรคำจะต้องสะกดคำศัพท์ตัวนั้นพร้อมทั้งบอกความหมายของคำ แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3 คนที่ 3 กระซิบต่อไปเรื่อย ๆ จนครบ 5 คน เช่น r - e - d = เรด = สีแดง คนที่ 5 อยู่ข้างหน้าสุดออกมาเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความหมายที่ได้ยินบนกระดานดำ

5. ทีมใดเขียนคำศัพท์และความหมายได้ถูกต้อง และเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน (เล่นทั้งหมด 5 คำ) เมื่อรวมคะแนน ทีมใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

6. เมื่อผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นจบ ให้นักเรียนเริ่มเล่น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 9

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ black , green , brown , purple และ yellow เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ black , green , brown , purple และ yellow ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. บัตรคำ black , green , brown , purple และ yellow
2. กระดานดำ
3. ชอล์ก
4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
5. Small book
6. เสื่อสีต่าง ๆ
7. เกมกระดาน
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 8

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสีที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า black, green brown, purple และ yellow จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยระบายสีของคำที่กล่าวข้างต้นไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่เสื้อสีดำ , สีเขียว , สีน้ำตาล , สีม่วง และ สีเหลือง แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งใส่เสื้อสีดำออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า black ซึ่งมีความหมายว่า สีดำ บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า yellow

3. นักเรียนเล่นเกมกระซิบ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 8 แต่เปลี่ยนคำศัพท์เป็น black , green , brown , purple และ yellow

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 10

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ apple , orange , watermelon , mango และ guava เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ apple , orange , watermelon , mango และ guava ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เพลงจำจีผลไม้
2. ผลไม้จำลอง
3. บัตรคำ apple , orange , watermelon , mango และ guava
4. บัตรภาพ แอปเปิ้ล , ส้ม , แตงโม , มะม่วง และ ฝรั่ง
5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
6. Small book
7. เกมต่อคำศัพท์
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 9

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและให้นักเรียนร้องเพลงจำจีผลไม้ หลังจากนั้นสนทนาเกี่ยวกับผลไม้ในเนื้อเพลง

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า apple, orange, watermelon, mango และ guava จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพผลไม้ไว้ด้านบน เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องแล้วชูผลแอปเปิ้ล ให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า apple ซึ่งมีความหมายว่าผลแอปเปิ้ลบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า guava

3. นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์

เกมต่อคำศัพท์

จุดประสงค์

เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำศัพท์ และบอกความหมายได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรคำตัดเป็นวงกลม 5 วง
2. บัตรภาพตัดเป็นวงกลม 5 วง

วิธีเล่น

ผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นดังนี้

1. นักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เล่นเกม
2. ผู้วิจัยแจกของใส่บัตรคำและบัตรภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ซอง โดยบัตรคำและบัตรภาพในแต่ละซองจะมีลักษณะเป็นวงกลม ซึ่งมีคำศัพท์ 5 คำ บัตรภาพ 5 ภาพ บัตรคำ 1 วง มีคำศัพท์ 1 คำ ถูกตัดออกเป็น 3 ส่วน บัตรภาพ 1 วง มีภาพ 1 รูป ถูกตัดออกเป็น 2 ส่วน
3. ผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกันต่อบัตรคำให้เป็นคำศัพท์ 5 คำ และต่อบัตรภาพ 5 ภาพ แล้วจับคู่บัตรคำกับบัตรภาพที่มีความหมายตรงกัน กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
4. เมื่อผู้วิจัยอธิบายวิธีเล่นจบ ให้นักเรียนเริ่มเล่น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 11

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ papaya , durian , banana , longan และ tomato เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ papaya , durian , banana , longan และ tomato ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. ผลไม้จำลอง
2. บัตรคำ papaya , durian , banana , longan และ tomato
3. บัตรภาพ มะละกอ , ทุเรียน , กล้วย , ลำไย และ มะเขือเทศ
4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
5. เกมต่อคำศัพท์
6. Small book
7. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 10

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า papaya, durian, banana, longan และ tomato จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพผลไม้ไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง
2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องแล้วชูผลมะละกอให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า papaya ซึ่งมีความหมายว่า มะละกอ บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า tomato

3. นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 10 แต่เปลี่ยนคำศัพท์เป็น papaya , durian , banana , longan และ tomato

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับข้อส่วนที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมายกากบาทสำหรับข้อส่วนที่ผิด พร้อมทั้งบอกข้อบกพร่องและวิธีแก้ไข แล้วเขียนข้อความแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนตามเกณฑ์ลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
ครั้งที่ 12

เรื่อง ปัจฉิมนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสรุปผลที่ได้จากการทดลองโดยใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ
2. เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ
3. เพื่อให้นักเรียนทราบผลการเรียนรู้เพื่อสรุปผลการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนกล่าวถึงผลที่ได้รับจากการทดลองหลังจากนั้นผู้วิจัยกล่าวสรุปเพิ่มเติม
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ที่มีต่อรูปแบบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม
3. ผู้วิจัยรายงานผลความก้าวหน้าจากการสังเกต และการตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษให้นักเรียนทราบ แล้วกล่าวขอยกนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการทดลอง และกล่าวปิดการทดลอง

การประเมินผล

สังเกตความสนใจ และความตั้งใจ

ภาคผนวก ข

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับ
การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
	ปฐมนิเทศ	1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกัน 2. เพื่อให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์และรูปแบบการเล่นเกมนสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน 3. เพื่อให้นักเรียนทราบประโยชน์ที่จะได้รับในการเล่นเกมนสะกดคำภาษาอังกฤษ	1. สร้างความคุ้นเคยระหว่างกันโดยผู้วิจัยให้นักเรียนถามชื่อเพื่อนทุกคนที่ร่วมการวิจัย หลังจากนั้นให้นักเรียนจับบัตรชื่อได้ชื่อของนักเรียนผู้ใดนำบัตรชื่อไปติดให้กับนักเรียนผู้นั้น และนักเรียนแนะนำตนเองอีกครั้ง 2. ผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 2 ทราบวัตถุประสงค์ และกติกาการเล่นเกมนสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน โดยมีเกณฑ์ดังนี้ 2.1 เมื่อผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ คำที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนถูกและจับคู่ภาพที่มีความหมายตรงกัน ผู้วิจัยจะใส่เครื่องหมายถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทลงที่คำที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนผิด และจับคู่ภาพที่ไม่มีความหมายตรงกัน พร้อมกับให้คะแนนเป็นสื่อแสดงระดับความถูกต้อง แล้วรวมคะแนนบอกถึงระดับความสามารถของการเขียนสะกดคำ 3. ผู้วิจัยและนักเรียนสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมสะกดคำภาษาอังกฤษ 4. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันวางระเบียบเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในช่วงระยะเวลาการทดลอง เช่น การตรงต่อเวลาในการฝึก, การส่งแบบฝึกหัด เป็นต้น 5. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ที่ใช้ทำการทดลอง	บัตรชื่อนักเรียน

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
2.	การเขียน สะกดคำ ภาษา อังกฤษ โดยการ เขียนคำ จำนวน one-five เรียงตัว อักษรได้ ถูกต้อง ตามความ หมายของ คำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำจำนวน one-five ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัด การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ชั้นดังนี้ <u>ชั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทาย และเปิดเพลง Ten little Indians เมื่อเพลงจบผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อเพลงที่ฟัง <u>ชั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า one, two, three, four และ five จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยเขียนจำนวนเลขไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้อง และบอกให้ชูนิ้ว 1 นิ้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า "one" ซึ่งมีความหมายว่าจำนวนเลขหนึ่งบนกระดานดำ หลังจากนั้น ผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า five 3. นักเรียนเล่นเกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร <u>ชั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีตัวเลขจำนวนอะไรบ้างให้สะกดคำดังกล่าวนี้อีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ชั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน	1. เทปเพลง Ten little Indians 2. กระดานดำ 3. ชอล์ก 4. บัตรคำ 5. บัตรภาพ 6. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 7. Small book 8. เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร 9. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 1

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			(1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาท พร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	
3.	การเขียนสะกดคำภาษา อังกฤษ โดย การเขียนคำ จำนวน six-ten เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตาม ความหมาย ของคำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ จำนวน six-ten ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบ ความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัด การเขียนสะกดคำภาษา อังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับ แบบให้คะแนนที่มีต่อ ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นตอนดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวน คำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนเลขที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า six , seven , eight , nine และ ten จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยเขียนจำนวนเลขไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืน หน้าห้องและบอกให้ชูนิ้ว 6 นิ้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "six" ซึ่งมีความหมายว่าจำนวนเลขหก บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำนักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศทำเช่นนี้จนถึงคำว่า ten 3. นักเรียนเล่นเกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับ คำศัพท์ที่เรียน ว่ามีตัวเลขจำนวนอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง	1. กระดานดำ 2. ชอล์ก 3. บัตรคำ 4. บัตรภาพ 5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 6. Small book 7. เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร 8. แบบฝึกหัด การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ชุดที่ 2

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	
4.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดย การเขียนคำ eye, ear, leg, arm และ head เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตาม ความหมายของคำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ eye, ear, leg, arm และ head ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่อง หลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นตอนนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> 1. ผู้วิจัยทักทาย และสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า eye, ear, leg, arm และ head จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้อง และบอกให้ชี้ที่ตาให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า "eye" ซึ่งมีความหมายว่า ตา บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนั้นจนถึงคำว่า head 3. ผู้วิจัยเปิดเทปเพลงและให้นักเรียนเล่นเกมเสียงทายหาคู่	1. เทปเพลง 2. บัตรคำ 3. บัตรภาพ 4. ชองจดหมาย 5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 6. Small book 7. เกมเสียงทายหาคู่ 8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ชุดที่ 3

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			<u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้างให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูก พร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิด ใส่เครื่องหมายกากบาท พร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	
5.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดย การเขียนคำ nose, hair, hand, neck และ foot เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตาม ความหมายของคำศัพท์	1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ nose, hair, hand, neck และ foot ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้ นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัด การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน ที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า nose, hair, hand, neck และ foot จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องและบอกให้ชี้ที่จมูกให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "nose" ซึ่งมีความหมายว่า	1. เทปเพลง 2. บัตรคำ 3. บัตรภาพ 4. ชองจดหมาย 5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 6. Small book 7. เกมเสียงทายหาคู่ 8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 4

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			จุมกบนกระดานดำ หลังจากนั้น ผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำนักเรียนอ่านตามและสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้ จนถึงคำว่า foot 3. นักเรียนเล่นเกมเสียงทายหาคู่ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้งหลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อ มี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	
6.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยการเขียนคำ cow, pig, dog, cat และ duck เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ cow, pig, dog, cat และ duck ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายและเปิดเพลง Old Mac Donald โดยมีนักเรียนใส่หน้ากากวัว, หมู, สุนัข, แมว และเปิดออกมาเต้นประกอบเพลง เมื่อเพลงจบผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ในเนื้อเพลง <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า cow, pig, dog, cat และ duck จาก	1. เทปเพลง Old Mac Donald 2. หน้ากากสัตว์ 3. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 4. Small book 5. เกมซ่อนคำศัพท์ 6. ตารางอักษร 7. แบบฝึกหัดการเขียนสะกด

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
	ตามความหมายของคำศัพท์	ให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งที่ใช้หน้ากากวัวออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า "cow" ซึ่งมีความหมายว่า วัวบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนั้นจนถึงคำว่า duck 3. นักเรียนเล่นเกมซ่อนคำศัพท์ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้างให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคลใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	คำภาษาอังกฤษชุดที่ 5
7.	การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดย	1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ bird, fish, lion, zebra และ snake ได้ถูกต้อง	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว	1. หน้ากากสัตว์ 2. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
	การเขียนคำ bird, fish, lion, zebra และ snake เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์	2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่อง หลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	<u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า bird, fish, lion, zebra และ snake จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่นำกาก นก, ปลา, สิงโต, ม้าลาย และงู แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งทีละคนออกมาออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "bird" ซึ่งมีความหมายว่านกบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า snake 3. นักเรียนเล่นเกมช้อนคำศัพท์ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	3. Small book 4. เกมช้อนคำศัพท์ 5. ตารางอักษร 6. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 6

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
8.	การเขียน สะกดคำ ภาษา อังกฤษโดย การเขียนคำ red, blue, pink, grey และ white เรียงตัว อักษรได้ถูก ต้องตาม ความหมาย ของคำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถเขียนสะกดคำ red, blue, pink, grey และ white ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบ ความก้าวหน้า และ ข้อบกพร่องหลังทำแบบ ฝึกหัดการเขียนสะกดคำ ภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการ ใช้เกมสะกดคำควบคู่กับ การให้ข้อมูลย้อนกลับ แบบให้คะแนนที่มีต่อ ความสามารถในการ เขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นตอนนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทาย และสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับสีประจำวันต่าง ๆ <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า red, blue, pink, grey และ white จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้ว เขียนลงใน Small book โดยระบายสี ของคำที่กล่าวข้างต้นไว้ด้านบน เขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูให้นักเรียน 5 คนใส่เสื้อสีแดง, น้ำเงิน, ชมพู, เทา และขาวแล้วเรียก นักเรียนคนหนึ่งใส่เสื้อสีแดงออกมา ยืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัว แทนออกมา 1 คน เขียนคำ "red" ซึ่ง มีความหมายว่า สีแดง บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษา อังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษร บนอากาศ ทำเช่นนั้นจนถึงคำว่า white 3. นักเรียนเล่นเกมกระชับ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำ ศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกด คำดังกล่าวอีกครั้งหลังจากนั้นนักเรียน ทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษา อังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบ ให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็น รายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับ ส่วนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้คะแนน 1	1. บัตรคำ 2. กระดานดำ 3. ซอล์ก 4. Dictionary และตำราภาษา อังกฤษ 5. Small book 6. เสื้อสีต่าง ๆ 7. เกมกระชับ 8. แบบฝึกหัด การเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษ ชุดที่ 7

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบ ฝึกหัด	
9.	การเขียน สะกดคำ ภาษา อังกฤษ โดยการ เขียนคำ black, green, brown, purple และ yellow เรียงตัว อักษรได้ถูก ต้อง ตาม ความหมาย ของคำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถเขียนสะกดคำ black, green, brown, purple และ yellow ได้ ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบ ความกำกวม และ ข้อบกพร่องหลังทำแบบ ฝึกหัดการเขียนสะกดคำ ภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการ ใช้เกมสะกดคำควบคู่กับ การให้ข้อมูลย้อนกลับ แบบให้คะแนนที่มีต่อ ความสามารถในการ เขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นตอน <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำ ศัพท์เกี่ยวกับสีที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า black, green, brown, purple และ yellow จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยระบายสีของคำที่กล่าวข้างต้นไว้ ด้านบนเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ ด้านล่าง 2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่เสื้อสีดำ, เขียว, น้ำตาล, ม่วง และเหลือง แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งใส่เสื้อสีดำ ออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "black" ซึ่งมีความหมายว่า สีดำ บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่าน ออกเสียงคำนักเรียนอ่านตาม และ สะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้ว เขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จน ถึงคำว่า yellow 3. นักเรียนเล่นเกมกระดาน <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับ คำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้ สะกดคำดังกล่าวอีกครั้งหลังจากนั้น นักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษ	1. บัตรคำ 2. กระดานดำ 3. ซอส์ก 4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 5. Small book 6. เสื้อสีต่างๆ 7. เกมกระดาน 8. แบบฝึกหัด การเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษ ชุดที่ 8

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			<u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	
10.	การเขียนสะกดคำภาษา อังกฤษโดย การเขียนคำ apple, orange, watermelon mango และ guava เรียง ตัวอักษรได้ ถูกต้องตาม ความหมาย ของคำศัพท์	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ apple, orange, watermelon, mango และ guava ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นดังนี้ <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและให้นักเรียนร้องเพลงจำจำผลไม้ แล้วสนทนาเกี่ยวกับผลไม้ในเนื้อเพลง <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า apple, orange, watermelon, mango และ guava จากDictionary หรือตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพผลไม้ไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องแล้วชูผลแอปเปิ้ลให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "apple" ซึ่งมีความหมายว่าผลแอปเปิ้ลบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศทำเช่นนั้นจนถึงคำว่า guava 3. นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์ <u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้	1. เพลงจำจำผลไม้ 2. ผลไม้จำลอง 3. บัตรคำ 4. บัตรภาพ 5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 6. Small book 7. เกมต่อคำศัพท์ 8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ชุดที่ 9

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาท พร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	
11.	การเขียนสะกดคำ ภาษาอังกฤษโดย การเขียนคำ papaya, durian, banana, longan และ tomato เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง ตามความหมายของคำศัพท์	1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ papaya, durian, banana, longan และ tomato ได้ถูกต้อง 2. เพื่อให้ นักเรียนได้ทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 4 ขั้นตอน <u>ขั้นที่ 1 ขั้นนำ</u> ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว <u>ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า papaya, durian, banana, longan และ tomato จาก Dictionary หรือ ตำราภาษาอังกฤษแล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพผลไม้ไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง 2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องแล้วชูมะละกอให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำ "papaya" ซึ่งมีความหมายว่า มะละกอ บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า "tomato" 3. นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์	1. ผลไม้จำลอง 2. บัตรคำ 3. บัตรภาพ 4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ 5. Small book 6. เกมต่อคำศัพท์ 7. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 10

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			<u>ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป</u> ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้งหลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ <u>ขั้น 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน</u> ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด	
12.	ปัจจัยนิเทศ	1. เพื่อให้นักเรียนสรุปผลที่ได้จากการทดลองโดยใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ 2. เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ 3. เพื่อให้นักเรียนทราบผลการเรียนรู้เพื่อสรุปผลการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ	1. ผู้วิจัยให้นักเรียนกล่าวถึงผลที่ได้รับจากการทดลอง หลังจากนั้นผู้วิจัยกล่าวสรุปเพิ่มเติม 2. ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม 3. ผู้วิจัยรายงานผลความก้าวหน้าจากการสังเกตและการตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษให้นักเรียนทราบ แล้วกล่าวขอใจนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการทดลอง และกล่าวปิดการทดลอง	

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 1

เรื่อง ปฐมนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกัน
2. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ และรูปแบบการเล่นเกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
3. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบประโยชน์ที่จะได้รับในการเล่นเกมสะกดคำภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

บัตรชื่อนักเรียน

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยและนักเรียนสร้างความคุ้นเคยระหว่างกัน โดยผู้วิจัยให้นักเรียนถามชื่อเพื่อนทุกคนที่ร่วมการวิจัย หลังจากนั้นให้นักเรียนจับบัตรชื่อได้ชื่อของนักเรียนผู้ใด นำบัตรชื่อไปติดให้กับนักเรียนผู้นั้น และนักเรียนแนะนำตนเองอีกครั้ง
2. ผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 2 ทราบวัตถุประสงค์ และกติกาการเล่นเกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน โดยมีเกณฑ์ดังนี้
 - 2.1 เมื่อผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ คำที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนถูก และจับคู่ภาพที่มีความหมายตรงกัน ผู้วิจัยจะใส่เครื่องหมายถูก และใส่เครื่องหมายกากบาทลงที่คำที่ขีดเส้นใต้ที่เขียนผิด และจับคู่ภาพที่ไม่มีความหมายตรงกันพร้อมกับให้คะแนนเป็นสื่อแสดงระดับความถูกต้อง แล้วรวมคะแนนบอกถึงระดับความสามารถของการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. ผู้วิจัย และนักเรียนสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมสะกดคำภาษาอังกฤษ
4. ผู้วิจัย และนักเรียนร่วมกันวางระเบียบเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในช่วงระยะเวลาการทดลอง เช่น การตรงต่อเวลาในการฝึก การส่งแบบฝึกหัด เป็นต้น
5. ผู้วิจัยนัดหมาย วัน เวลา และสถานที่ที่ใช้ทำการทดลอง

การประเมินผล

สังเกตความตั้งใจและสนใจ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 2

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำจำนวน one - five เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำจำนวน one-five ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เทปเพลง Ten Little Indians
2. กระดานดำ
3. ชอล์ก
4. บัตรคำที่เขียนตัวอักษรสลับ eon wto rehet ufro eifv
5. บัตรภาพตัวเลข 1 - 5
6. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
7. Small book
8. เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร
9. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 1

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและเปิดเพลง Ten Little Indians เมื่อเพลงจบผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อเพลงที่ฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า one, two, three, four และ five จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยเขียนจำนวนเลขไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องและบอกให้ชูนิ้ว 1 นิ้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า “one” ซึ่งมีความหมายว่าจำนวนเลขหนึ่ง บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า five

3. นักเรียนเล่นเกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีตัวเลขจำนวนอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 3

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำจำนวน six – ten เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำจำนวน six – ten ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. กระดานดำ
2. ชอล์ก
3. บัตรคำที่เขียนตัวอักษรสลับ isx ensev gtehi inen ent
4. บัตรภาพตัวเลข 6 – 10
5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
6. Small book
7. เกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 2

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนเลขที่เรียนในช่วงนี้แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า six, seven, eight, nine และ ten จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยเขียนจำนวนเลขไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง
2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องและบอกให้ชูนิ้ว 6 นิ้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า six ซึ่งมีความหมายว่าจำนวนเลขหก บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า ten

3. นักเรียนเล่นเกมเขียนคำศัพท์สลับอักษร ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 3

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีตัวเลขจำนวนอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 4

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ eye , ear , leg , arm และ head
 เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ eye , ear , leg , arm และ head ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่อง หลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เทปเพลง
2. บัตรคำที่ไม่สมบูรณ์ _y_ , _a_ , _e_ , _m , และ h__d
3. บัตรภาพ ตา , หู , ขา , แขน และ ศีรษะ
4. ชองจดหมาย
5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
6. Small book
7. เกมเสียงทายหาคู่
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 3

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทาย และสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า eye, ear, leg, arm และ head จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้อง และบอกให้ชี้ที่ตาให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า eye ซึ่งมีความหมายว่า ตา บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า head

3. นักเรียนเล่นเกมเสี่ยงทายหาคำ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 4

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 5

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ nose , hair , hand , neck และ foot เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ nose , hair , hand , neck และ foot ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เทปเพลง
2. บัตรคำที่ไม่สมบูรณ์ n _ _ e , h _ i _ , _ a _ d , n _ _ k และ f _ _ t
3. บัตรภาพ จมูก , ผม , มือ , คอ และ เท้า
4. ชองจดหมาย
5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
6. Small book
7. เกมเสี่ยงทายหาคู่
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 4

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า nose, hair, hand, neck และ foot จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้อง และบอกให้ชี้ที่จมูกให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า nose ซึ่งมีความหมายว่าจมูก บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า foot

3. นักเรียนเล่นเกมเสียงทายหาคำ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 5

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 6

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ cow , pig , dog , cat และ duck เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ cow , pig , dog , cat และ duck ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เทปเพลง Old Mac Donald
2. หน้ากากสัตว์
3. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
4. Small book
5. เกมซ่อนคำศัพท์
6. ตารางอักษร
7. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 5

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และเปิดเพลง Old Mac Donald โดยมีนักเรียนใส่หน้ากาก วัว , หมู , สุนัข , แมว และ เป็ด ออกมาเต้นประกอบเพลง เมื่อเพลงจบ ผู้วิจัยสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ในเนื้อเพลง

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า cow, pig, dog, cat และ duck จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งใส่หน้ากากวัวออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า cow ซึ่งมีความหมายว่าวัว บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนั้นจนถึงคำว่า duck

3. นักเรียนเล่นเกมซ่อนคำศัพท์ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 6

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 7

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ bird , fish , lion , zebra และ snake เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ bird , fish , lion , zebra และ snake ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. หน้ากากสัตว์
2. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
3. Small book
4. เกมซ่อนคำศัพท์
5. ตารางอักษร
6. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 6

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า bird, fish, lion, zebra และ snake จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง
2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่หน้ากาก นก, ปลา, สิงโต, ม้าลาย และงู แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งที่ใส่หน้ากากนก ออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า bird ซึ่งมีความหมายว่านก บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนั้นจนถึงคำว่า snake
3. นักเรียนเล่นเกมซ่อนคำศัพท์ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 7

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 8

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ red , blue , pink , grey และ white เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ red , blue , pink , grey และ white ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. บัตรคำ red , blue , pink , grey และ white
2. กระดานดำ
3. ชอล์ก
4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
5. Small book
6. เสื่อสีต่าง ๆ
7. เกมกระดาน
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 7

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทาย และสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสัปดาห์วันต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า red, blue, pink, grey และ white จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยระบายสีของคำที่กล่าวข้างต้นไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง
2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่เสื้อสีแดง, น้ำเงิน, ชมพู, เทา และขาว แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งให้ใส่เสื้อสีแดงออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า red ซึ่งมีความหมายว่าสีแดงบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า white

3. นักเรียนเล่นเกมกระดาน ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 8

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 9

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ black , green , brown , purple และ yellow เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ black , green , brown , purple และ yellow ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. บัตรคำ black , green , brown , purple และ yellow
2. กระดานดำ
3. ชอล์ก
4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
5. Small book
6. เสื่อสีต่าง ๆ
7. เกมกระดาน
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 8

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสีที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า black, green brown, purple และ yellow จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยระบายสีของคำที่กล่าวข้างต้นไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูให้นักเรียน 5 คน ใส่เสื้อสีดำ , สีเขียว , สีน้ำตาล , สีม่วง และ สีเหลือง แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งใส่เสื้อสีดำออกมายืนหน้าห้อง นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า black ซึ่งมีความหมายว่า สีดำ บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า yellow

3. นักเรียนเล่นเกมกระซิบ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 9

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 10

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ apple , orange , watermelon , mango และ guava เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ apple , orange , watermelon , mango และ guava ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. เพลงจำจำผลไม้
2. ผลไม้จำลอง
3. บัตรคำ apple , orange , watermelon , mango และ guava
4. บัตรภาพ แอปเปิ้ล , ส้ม , แตงโม , มะม่วง และ ฝรั่ง
5. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
6. Small book
7. เกมต่อคำศัพท์
8. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 9

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและให้นักเรียนร้องเพลงจำจำผลไม้ แล้วสนทนาเกี่ยวกับผลไม้ในเนื้อเพลง

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า apple, orange, watermelon, mango และ guava จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพผลไม้ไว้ด้านบน เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องแล้วชูผลแอปเปิ้ลให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า apple ซึ่งมีความหมายว่าผลแอปเปิ้ลบนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศทำเช่นนั้นจนถึงคำว่า guava

3. นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 10

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 11

เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำ papaya , durian , banana , longan และ tomato เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ papaya , durian , banana , longan และ tomato ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนทราบความก้าวหน้า และข้อบกพร่องหลังทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์การเรียนการสอน

1. ผลไม้จำลอง
2. บัตรคำ papaya , durian , banana , longan และ tomato
3. บัตรภาพ มะละกอ , ทุเรียน , กัลย , ลำไย และ มะเขือเทศ
4. Dictionary และตำราภาษาอังกฤษ
5. เกมต่อคำศัพท์
6. แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษชุดที่ 10

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้วิจัยทักทายนักเรียนและทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มหาความหมายของคำว่า papaya, durian, banana, longan และ tomato จาก Dictionary หรือตำราภาษาอังกฤษ แล้วเขียนลงใน Small book โดยวาดภาพผลไม้ไว้ด้านบน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ด้านล่าง

2. ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมายืนหน้าห้องแล้วชูผลมะละกอให้เพื่อนดู นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา 1 คน เขียนคำว่า papaya ซึ่งมีความหมายว่า มะละกอ บนกระดานดำ หลังจากนั้นผู้วิจัยอ่านออกเสียงคำ นักเรียนอ่านตาม และสะกดคำภาษาอังกฤษพร้อมทั้งใช้นิ้วเขียนตัวอักษรบนอากาศ ทำเช่นนี้จนถึงคำว่า tomato

3. นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์ ซึ่งเหมือนกับเกมในโปรแกรมการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ครั้งที่ 11

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้วิจัยซักถามนักเรียนทุกคนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนว่ามีคำอะไรบ้าง ให้สะกดคำดังกล่าวอีกครั้ง หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ผู้วิจัยตรวจแบบฝึกหัดให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ใส่เครื่องหมายถูกสำหรับส่วนที่ถูกพร้อมทั้งให้คะแนน 1 คะแนน (1 ข้อมี 2 ส่วน) สำหรับส่วนที่ผิดใส่เครื่องหมายกากบาทพร้อมทั้งให้ 0 คะแนน และรวมคะแนนลงในแบบฝึกหัด

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. การถามตอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
3. การตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

โปรแกรมการใช้เกมสะกดคำ
ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
ครั้งที่ 12

เรื่อง ปัจจัยนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสรุปผลที่ได้จากการทดลองโดยใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ
2. เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบของการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ
3. เพื่อให้นักเรียนทราบผลการเรียนรู้เพื่อสรุปผลการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ

เวลา 50 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนกล่าวถึงผลที่ได้รับจากการทดลองหลังจากนั้นผู้วิจัยกล่าวสรุปเพิ่มเติม
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม
- 3.. ผู้วิจัยรายงานผลความก้าวหน้าจากการสังเกต และการตรวจแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษให้นักเรียนทราบ แล้วกล่าวขอให้นักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการทดลอง และกล่าวปิดการทดลอง

การประเมินผล

สังเกตความสนใจ และความตั้งใจ

ภาคผนวก ค
แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าข้อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าข้อทางด้านซ้ายมือ

() 1. three there a.

1

() 2. fvie five b.

2

() 3. one eno c.

3

() 4. fuor four d.

4

() 5. tow two e.

5

f.

6

แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าข้อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าข้อทางด้านซ้ายมือ

() 1. neni nine a.

5

() 2. xis six b.

6

() 3. ten tne c.

7

() 4. senve seven d.

8

() 5. eight eigth e.

9

f.

10

แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 3

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าข้อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าข้อทางด้านซ้ายมือ

() 1. eye

yee

a.



() 2. era

ear

b.



() 3. lge

leg

c.



() 4. arm

ram

d.



() 5. head

haed

e.



f.



แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าชื่อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าชื่อทางด้านซ้ายมือ

() 1. noes

nose

a.



() 2. hair

hiar

b.



() 3. hnad

hand

c.



() 4. ncek

neck

d.



() 5. foot

toof

e.



f.



แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 5

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าข้อความด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าข้อความด้านซ้ายมือ

() 1. wco

cow

a.



() 2. gip

pig

b.



() 3. dog

god

c.



() 4. act

cat

d.



() 5. duck

dcuk

e.



f.



แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 6

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าข้อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าข้อทางด้านซ้ายมือ

() 1. bird

drib

a.



() 2. fish

fihs

b.



() 3. loin

lion

c.



() 4. zaber

zebra

d.



() 5. snake

sneka

e.



f.



แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 7

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าข้อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าข้อทางด้านซ้ายมือ

() 1. der

red

a.



() 2. blue

lbue

b.



() 3. pink

pnik

c.



() 4. gery

grey

d.



() 5. white

wheit

e.



f.



แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 8

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าข้อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าข้อทางด้านซ้ายมือ

() 1. black

backk

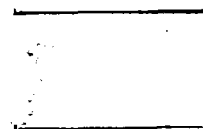
a.



() 2. green

geren

b.



() 3. borwn

brown

c.



() 4. purple

pruple

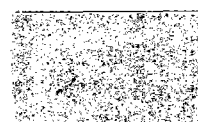
d.



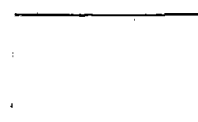
() 5. yollow

yellow

e.



f.



แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 9

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าชื่อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าชื่อทางด้านซ้ายมือ

() 1. apple

paple

a.



() 2. aronge

orange

b.



() 3. watermolen

watermelon

c.



() 4. mango

monga

d.



() 5. gvaua

guava

e.



f.



แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 10

คำชี้แจง ให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขียนถูกต้อง และมีความหมายตรงกับภาพใดภาพหนึ่งทางด้านขวามือ แล้วนำตัวอักษรหน้าข้อทางด้านขวามือไปตอบในวงเล็บหน้าข้อทางด้านซ้ายมือ

() 1. payapa papaya

a.



() 2. dariun durian

b.



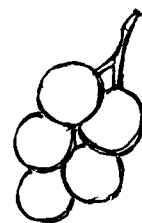
() 3. banana nabana

c.



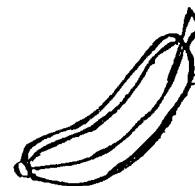
() 4. langon longan

d.



() 5. tomato tamoto

e.



f.



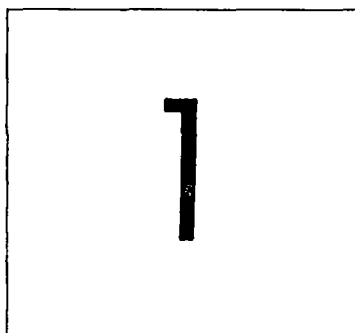
ภาคผนวก ง
แบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 1

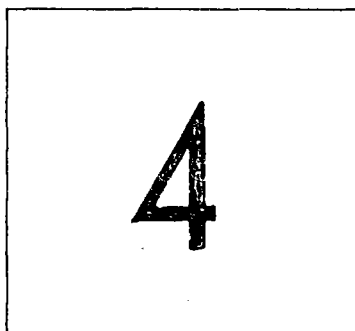
คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ตรงตามความหมายของรูปภาพที่กำหนดให้

1.



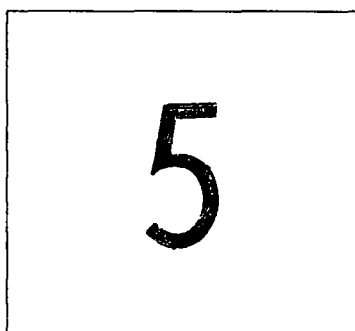
.....

2.



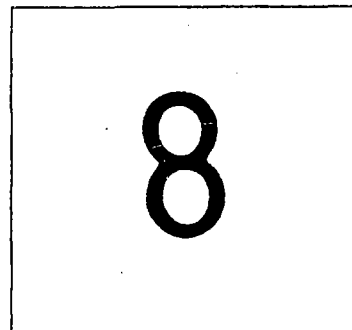
.....

3.



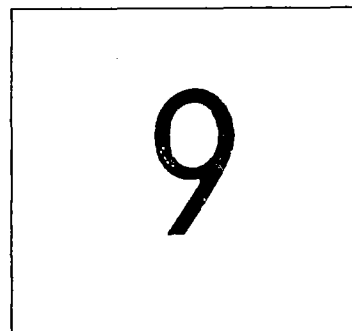
.....

4.



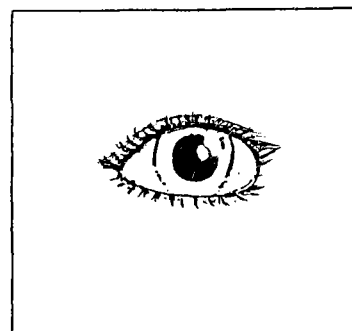
.....

5.



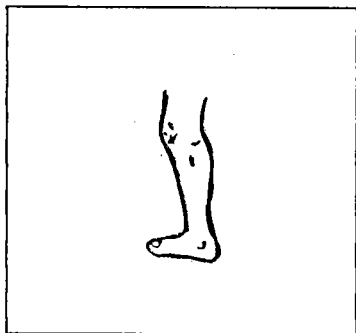
.....

6.

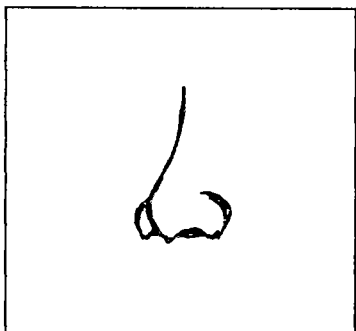


.....

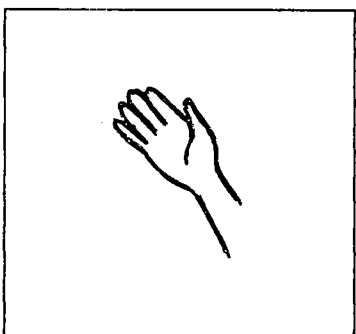
7.



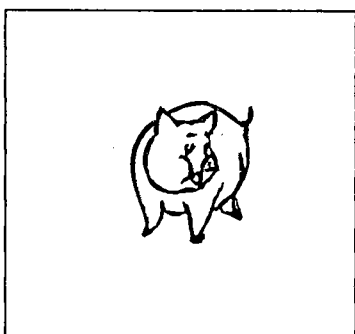
8.



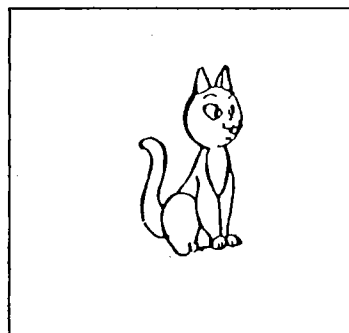
9.



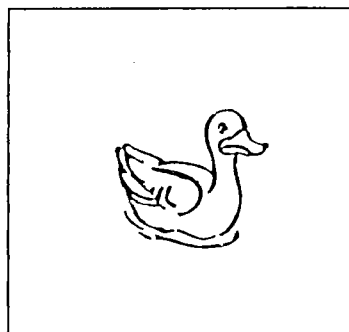
10.



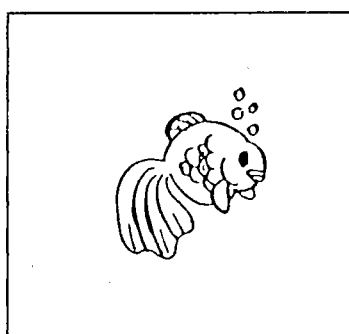
11.



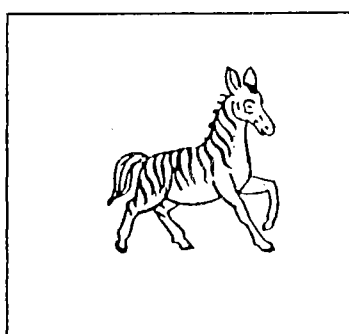
12.



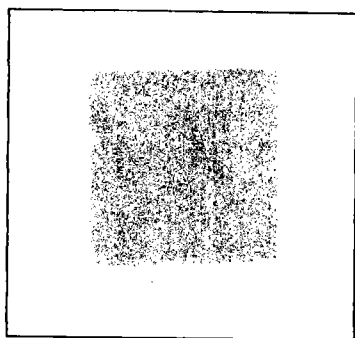
13.



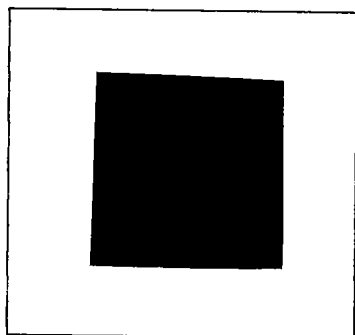
14.



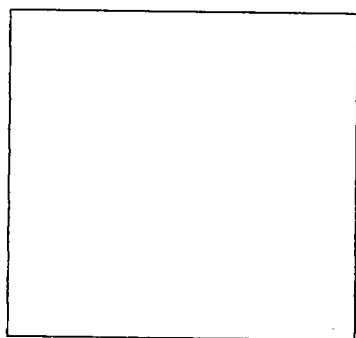
15.



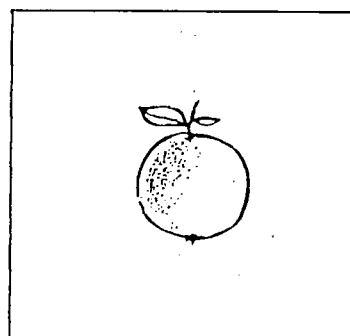
16.



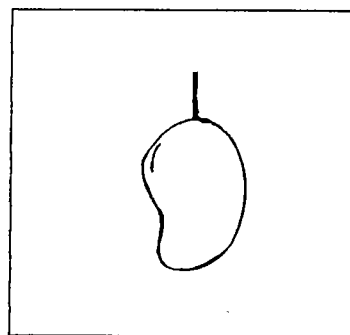
17.



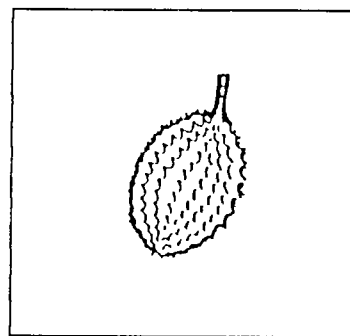
18.



19.



20.

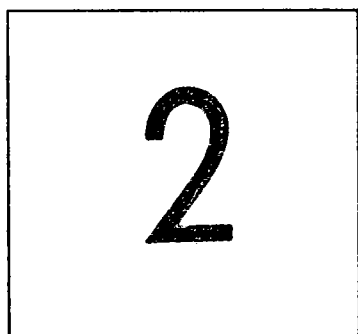


แบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 2

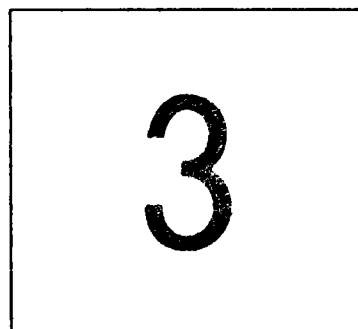
คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ตรงตามความหมายของรูปภาพที่กำหนดให้

1.



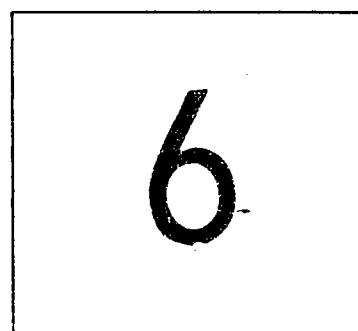
.....

2.



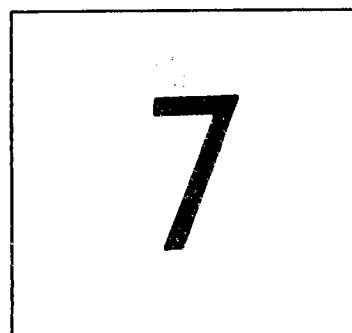
.....

3.



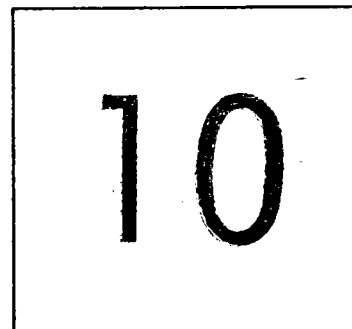
.....

4.



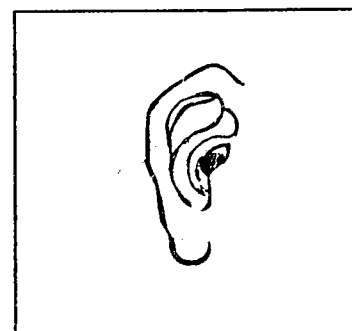
.....

5.



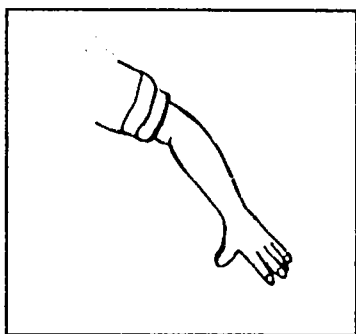
.....

6.

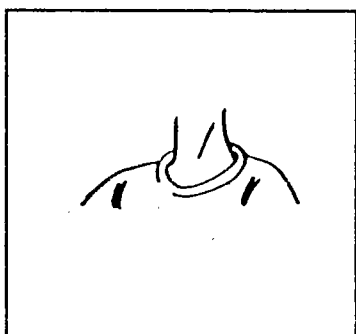


.....

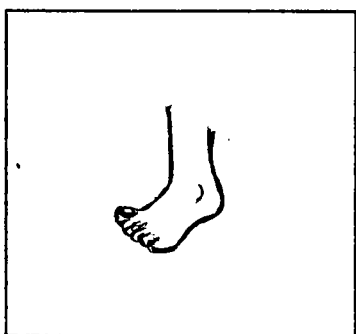
7.



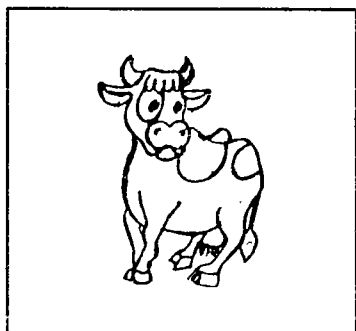
8.



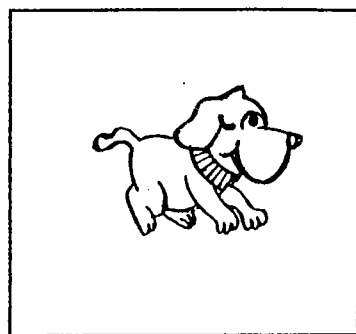
9.



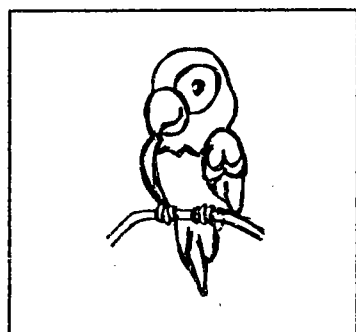
10.



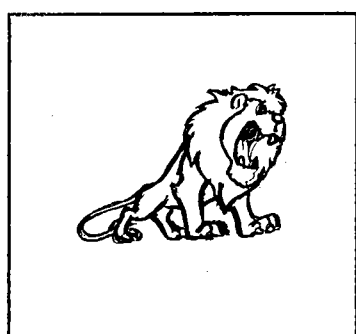
11.



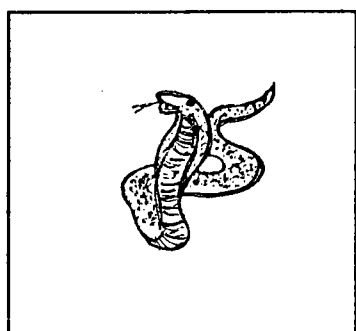
12.



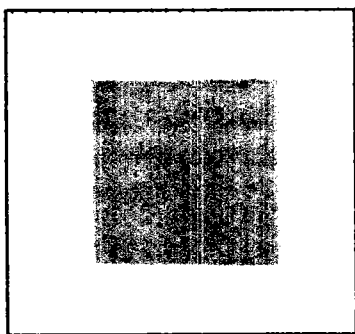
13.



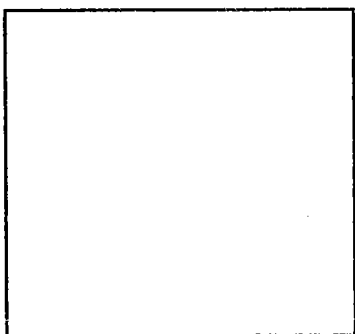
14.



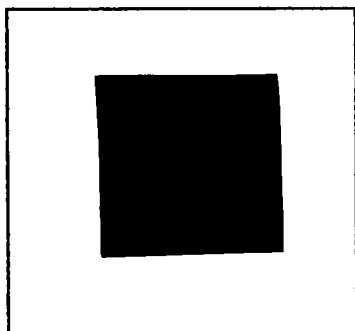
15.



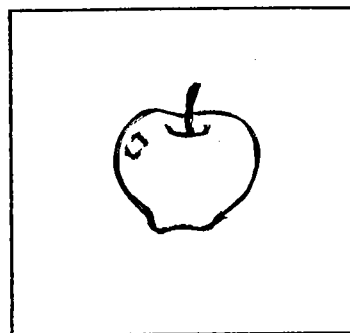
16.



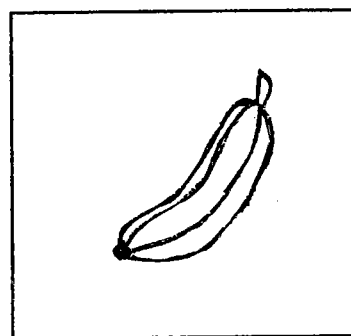
17.



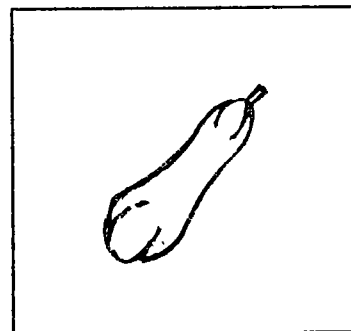
18.



19.



20.



ภาคผนวก จ

1. ตารางแสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลัง ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์
2. ตารางแสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน
3. ตารางแสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

ตาราง 5 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์

คนที่	คะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ		ผลต่างของคะแนน	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	D	D ²
1	4	14	10	100
2	2	12	10	100
3	4	8	4	16
4	5	13	8	64
5	6	17	11	121
6	1	13	12	144
7	4	13	9	81
8	5	15	10	100
9	5	14	9	81
10	9	14	5	25
11	6	18	5	25
12	5	12	7	49
13	6	15	9	81
14	8	13	5	25
15	9	15	6	36
	$\bar{X} = 5.27$	$\bar{X} = 13.73$	$\Sigma D = 127$ $\bar{X}_{diff} = 8.47$ $S.D._{diff} = 2.56$	$\Sigma D^2 = 1167$

ตาราง 6 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ 2
ก่อนและหลังได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

คนที่	คะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ		ผลต่างของคะแนน	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	D	D ²
1	4	11	7	49
2	6	15	9	81
3	8	9	1	1
4	4	12	8	64
5	6	11	5	25
6	9	16	7	49
7	9	12	3	9
8	4	13	9	81
9	2	7	5	25
10	5	10	5	25
11	8	11	3	9
12	7	16	9	81
13	5	8	3	9
14	5	12	7	49
15	8	11	3	9
	$\bar{X} = 6$	$\bar{X} = 11.60$	$\Sigma D = 84$ $\bar{X}_{diff} = 5.60$ $S.D._{diff} = 2.61$	$\Sigma D^2 = 566$

ตาราง 7 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์ และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการใช้เกมสะกดคำควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน

คนที่	คะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ กลุ่มทดลองที่ 1		คะแนนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ กลุ่มทดลองที่ 2	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	4	14	4	11
2	2	12	6	15
3	4	8	8	9
4	5	13	4	12
5	6	17	6	11
6	1	13	9	16
7	4	13	9	12
8	5	15	4	13
9	5	14	2	7
10	9	14	5	10
11	6	18	8	11
12	5	12	7	16
13	6	15	5	8
14	8	13	5	12
15	9	15	8	11
$\bar{X}$	5.27	13.73	6	11.60
S.D.	2.25	2.31	2.10	2.64

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวจรรุวรรณ ศรีทองชัย
วันเดือนปีเกิด	13 มิถุนายน 2504
สถานที่เกิด	อำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	246/382 หมู่บ้านนิรันดร์วิลล่า แขวงบางจาก เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร 10250
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์ 2 ระดับ 6
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ แขวงบางนา เขตบางนา กรุงเทพมหานคร 10260
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2520	มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนมารดานฤมล จังหวัดฉะเชิงเทรา
พ.ศ. 2522	มัธยมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนตรุณพิทยา กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2525	ศศ.บ. (ภาษาอังกฤษ) จากมหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม
พ.ศ. 2545	กศ.ม. (วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร