

การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
คำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สารนิพนธ์
ของ
นางพิศมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2548
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๓๗๑.๑๑๒
พษ๕๑๗
๕.๒

การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
คำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

12 ก.ค. 2548

บทคัดย่อ
ของ
นางพิศมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2548

h 276054

พิศมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์. กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : ศาสตราจารย์ศรียานิยมธรรม.

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ กรุงเทพฯ ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง จำนวน 13 คน จัดให้นักเรียนได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ๆ ละ 4 คาบๆ ละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติการเปรียบเทียบสัดส่วน ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยควอไทล์ และสถิติทดสอบค่าที (t - test)

ผลการศึกษา พบว่า ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็น 70 เปอร์เซนต์

**A STUDY ON RETENTION IN LEARNING ENGLISH VOCABULARY USING
VOCABULARY GAMES FOR CHILDREN WITH HEARING IMPAIRMENT
AT PRATHOM SUKSA VI**

AN ABSTRACT

BY

MRS. PISSAMAI RUNGROJNIMITCHAI

**Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in Special Education
at Srinakharinwirot University**

May 2005

Pissamai Rungrojnimitchai. (2005). *A Study on Retention in Learning English Vocabulary Using Vocabulary Games for Children with Hearing Impairment At Prathom Suksa VI* Master's Project, M.Ed. (Special Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor : Professor Sriya Niyomthum.

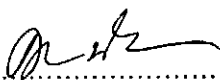
The purpose of this study was to investigate the retention in learning English vocabulary through vocabulary games for students with hearing impairment in Prathom Suksa VI

The sample consisted of thirteen students with hearing impairment in Prathom Suksa VI at Setsatian School for the Deaf in the second semester of the academic year 2004 by purposive sampling. The duration of the study was five weeks, four times a week with sixty minutes per each session. The instruments for this study were vocabulary games, lesson plans and English learning achievement test. The collected data were analyzed using Inference on One Sample Proportion, median and interquatile Range. The finding was as follow :

The retention in learning English vocabulary of students with hearing impairment after teaching by vocabulary games was seventy percent.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการ
สอบได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์



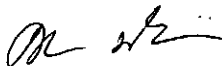
(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร



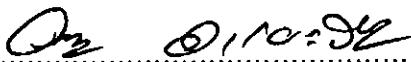
(ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู)

คณะกรรมการสอบ



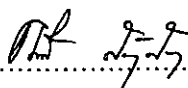
ประธาน

(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)



กรรมการสอบสารนิพนธ์

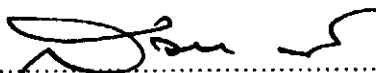
(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)



กรรมการสอบสารนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารณี ตักดีศิริผล)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย ชูชาติ)

วันที่ ๒ เดือนพฤษภาคม พ.ศ.2548

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างสูงในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อคิดและการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เป็นอย่างดีจาก ศาสตราจารย์ตรียา นิยมธรรม ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการอาจารย์อัมพร พันธุ์พานิชย์ อาจารย์สุมาลี จิยะจันทร์ และอาจารย์วรภรณ์ จึงสูติ ที่ได้กรุณาตรวจแก้ไขและให้คำแนะนำ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารและคณะครูโรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ และ ขอบใจเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้กรุณาให้ความร่วมมือ และอำนวยความสะดวกในการศึกษาทดลองเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบคุณ คุณจิระพงษ์ รุ่งโรจน์นิมิตชัย ขอบใจเด็กชายพิชชากร รุ่งโรจน์นิมิตชัย ที่เป็นกำลังใจด้วยดีตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการศึกษาพิเศษทุกท่านที่ได้กรุณาอบรมสั่งสอนให้ความรู้ ขอบคุณพี่ - น้องการศึกษาพิเศษทุกท่านที่ให้กำลังใจด้วยดีในการทำวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านที่มีได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนและเป็นกำลังใจ จนทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณอย่างสูงแต่บูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ แก่ผู้วิจัย ที่ให้คำชี้แนะแนวทางประสบการณ์ทั้งในอดีตและปัจจุบันจนทำให้ผู้วิจัยประสบผลสำเร็จ

สิ่งที่ดีมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ขอเป็นเครื่องบูชาพระคุณ พ่อ แม่ที่ให้โอกาสทางการศึกษา อบรมเลี้ยงดู ให้ความรัก ความอบอุ่น ให้กำลังใจตลอดมา จน ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์อันทรงคุณค่ายิ่ง

พิศมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	4
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	4
	สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	4
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	4
	ตัวแปรที่ศึกษา	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	8
	ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	8
	ระดับการสูญเสียการได้ยิน	8
	ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	10
	การจัดการเรียนการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	11
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	12
	ความหมายของคำศัพท์	12
	ความสำคัญของคำศัพท์	13
	องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	14
	ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	15
	หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน	16
	วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	17
	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	19
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์	21

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
2 (ต่อ)	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้	22
	ความหมายของการเรียนรู้	23
	ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้	23
	ความหมายของการจำ	23
	ระบบความจำ	24
	ความสัมพันธ์ระหว่างความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว	24
	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ	25
	การนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน	26
	การวัดความคงทนในการเรียนรู้	27
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้	30
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	32
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	32
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	32
	วิธีดำเนินการทดลอง	35
	การวิเคราะห์ข้อมูล	39
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	45
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	45
	สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	45
	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	45
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	46
	อภิปรายผล	46
	ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า	48
	ข้อเสนอแนะ	48

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม	50
ภาคผนวก	57
ภาคผนวก ก.....	58
ภาคผนวก ข.....	60
ภาคผนวก ค.....	101
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	110

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	คะแนนผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรม เกมคำศัพท์หลังการสอนทันทีกับหลังการสอนเสร็จสิ้นแล้ว 2 สัปดาห์	43
2	การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมเกมคำศัพท์หลังการทดลองภายในกลุ่มตัวอย่าง.....	44

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ		หน้า
1	แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ	25
2	การทดลองกับตนเองโดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมาย ครั้งละหลายๆ พยางค์ของเอบบิงเฮาส์	29

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในโลกปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การติดต่อสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้คนเราสามารถติดต่อสื่อสารกันทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารกันนั้นจำเป็นต้องมีภาษาเป็นสื่อกลางเพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวเดียวกัน นอกจากจะใช้ภาษาในกลุ่มเดียวกันแล้ว คนเราต้องติดต่อสื่อสารหรือแสดงความเข้าใจกับคนภายนอกกลุ่มอีกด้วย ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล (International Language) ที่มีผู้นิยมใช้กันมากในการติดต่อสื่อสารกับคนทั่วโลก ภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญต่อชนชาติต่าง ๆ รวมถึงคนไทยเป็นอย่างมากในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการเมือง สังคม เศรษฐกิจ และการศึกษา ดังนั้นผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างดีย่อมเป็นผู้ได้เปรียบในการใช้ภาษาเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการได้จัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งใน 8 กลุ่มสาระที่กำหนดให้เป็นองค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ที่จะเสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ โดยจัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทุกช่วงชั้น ซึ่งมีโครงสร้างของหลักสูตรภาษาต่างประเทศ กำหนดตามระดับความสามารถทางภาษาและพัฒนาการของผู้เรียน (Proficiency - Based) เป็นสำคัญ โดยจัดแบ่งเป็น 4 ระดับคือ ช่วงชั้นที่ 1 คือ ประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ระดับเตรียมความพร้อม (Preparatory Level) ช่วงชั้นที่ 2 คือ ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ระดับต้น (Beginner Level) ช่วงชั้นที่ 3 คือ มัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ระดับกำลังพัฒนา (Developing Level) ช่วงชั้นที่ 4 คือ มัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ระดับก้าวหน้า (Expanding Level) กระทรวงศึกษาธิการ (2544 : 1) ในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนจบหลักสูตรแล้วสามารถที่จะประกอบอาชีพ หรือศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ กระทรวงศึกษาธิการ (2544 : 2)

สำหรับการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ซึ่งในการเรียนการสอนนั้น ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ดังนั้นความรู้

เรื่องคำศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ดังที่ ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 118) กล่าวว่า ถ้านักเรียนคนใดมีพัฒนาการทางภาษาดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้ศัพท์มากพอเหมาะกับวัยของตน สามารถนำคำศัพท์ไปใช้อย่างถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของคนอื่นและสิ่งแวดล้อมจนสามารถสื่อความหมาย หรือแสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ วรณพร ศิลาขาว (2538 : 21) ที่กล่าวว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่านและการเขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียนและการฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร

อย่างไรก็ตาม การสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้น ยังได้รับความสนใจน้อยและการละเลยในด้านการสอนคำศัพท์ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการเรียนการสอนหลายด้าน ซึ่ง สมุทร เซ็นชาวนิช (2540 : 19) ได้กล่าวถึงปัญหาอันเนื่องมาจากคำศัพท์ว่า อุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ประการหนึ่งของนักเรียนไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษ คือ อ่านแล้วไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในข้อความนั้น ในด้านการเขียนนั้น วิไลวรรณ ขนิษฐานันท์ (2530 : 39) ได้กล่าวว่า ปัญหาที่นักเรียนไทยไม่สามารถเขียนเรื่องได้ถูกต้องนั้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากไม่มีพื้นฐานที่สำคัญในการเขียน คือ ไม่รู้คำศัพท์ การสะกดคำ และโครงสร้างไวยากรณ์ ซึ่งกล่าวได้ว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเรียนภาษา ถ้านักเรียนมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์ไม่มากพอ ก็จะเป็นอุปสรรคต่อการเขียนได้

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้รับการศึกษาตามหลักสูตรซึ่งเป็นหลักสูตรเดียวกันกับเด็กปกติจึงทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาในการรับรู้เป็นอย่างมากทำให้พัฒนาการทางด้านภาษาและการพูดล่าช้ากว่าปกติ ทั้งนี้เพราะประสาทรับรู้การได้ยินซึ่งเป็นประสาทที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้ภาษานั้นบกพร่องไป ทำให้ไม่ได้ยินเสียงหรือได้ยินน้อยมาก ทำให้ไม่สามารถสื่อสารกับบุคคลอื่นได้อย่างปกติ ฉะนั้นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจึงขาดความเข้าใจภาษา รู้คำศัพท์ในวงจำกัด ซึ่ง เดล (กมลวัฒน์ ทรุฑแก้ว : 2523 : 4; อ้างอิงจาก Dale. 1977. Techniques of Teaching Vocabulary. P. 5) และสมใจ หอมสุวรรณ (2544 : 38) ได้กล่าวว่า ในการเรียนภาษาความรู้เรื่องคำศัพท์ มีความสัมพันธ์และเป็นพื้นฐานของทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน และพิณทิพย์ ทวยเจริญ (2522 : 36) กล่าวว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะเกิดความผิดพลาดในการเรียงคำในประโยค ถ้ายังมีการสูญเสียการได้ยินมากเท่าใด ก็ยังมีปัญหาในด้านภาษามากขึ้นเท่านั้น และปัญหาจะมีมากขึ้นหากเด็กต้องเรียนภาษามากกว่าหนึ่งภาษาในเวลาเดียวกัน . เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในโรงเรียนโสตศึกษาในไทยต้องเรียนภาษาไทยและภาษาอังกฤษพร้อมๆ กัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ต้องเรียนรู้ถึง 4 ภาษาในโรงเรียน คือภาษาท่าทางเดิมของเขา ภาษาไทย ภาษามือ และภาษาอังกฤษเมื่อโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษแก่เด็กเหล่านี้

ภาษาอังกฤษที่เด็กเรียนจึงไม่ใช้การเรียนภาษาที่สองเหมือนเด็กปกติ แต่เป็นภาษาที่ 4 ของเด็กประเภทนี้ เมื่อบุคคลเดียวต้องเรียนถึง 4 ภาษาในเวลาเดียวกันย่อมประสบปัญหามากมาย (ผดุง อารยะวิญญู. 2530 : 2) และการศึกษาที่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเรียนภาษาอังกฤษไม่ได้ผลเท่าที่ควรนั้นปัญหาใหญ่ดูเหมือนจะมาจากหลักสูตร เนื่องจากหลักสูตรที่ใช้อยู่ปัจจุบันเป็นหลักสูตรภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปกติ จึงเป็นผลให้การสอนภาษาอังกฤษแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่สามารถบรรลุเป้าหมายและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร (ผดุง อารยะวิญญู. 2530 : 48) และจากการที่ วัลภา ประสานสิน (2540 : 77) ได้ทำการศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินพบว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในโรงเรียนโสตศึกษาประสบปัญหาหลายประการ เช่น ด้านหลักสูตร ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านวิธีการสอน ด้านการวัดผลประเมินผล และด้านครูผู้สอน จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า การสอนภาษาอังกฤษแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในโรงเรียนโสตศึกษามีปัญหามากมาย ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องควรหาทางแก้ไขต่อไป

จากปัญหาดังกล่าวได้มีผู้ศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการสอนคำศัพท์เพื่อคิดค้นหาวิธีและเสนอแนวทางและวิธีสอนในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำมาปรับปรุงในการสอนคำศัพท์เอาไว้ เช่น ประนอม สุรัสวดี (2539 : 32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กได้เรียนอย่างสนุกสนานพร้อมๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม ส่วน จอห์นสัน (Johnson : 1980 : 76 - 161) กล่าวว่า เกมจะทำให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเหมือนกับสถานการณ์จริง เกมจะช่วยให้ห้องเรียนมีสภาพใกล้เคียงกับโลกภายนอก การฝึกภาษาโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการฝึกฟัง กฎเกณฑ์ ไวยากรณ์ คำศัพท์ และทักษะต่างๆ ซึ่งเป็นเครื่องมือติดตามผลการอธิบายของครู หรือใช้เกมฝึกสำหรับฝึกในจุดที่ครูต้องการก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิษฐา ระวิพันธ์ (2537 : บทนำ) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยการใช้เกมประกอบและการสอนแบบปกติ ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ จะเห็นได้ว่าการใช้กิจกรรมเกมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ นักเรียนจำนวน 144 คน ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนอยู่ในระดับ 2 คิดเป็นร้อยละ 20.13 และอยู่ในระดับ 1 คิดเป็นร้อยละ 14.60 ซึ่งเป็นผลที่ไม่ดีเท่าที่ควรแต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมเข้าแทรกในบทเรียนในคาบใดพบว่า

นักเรียนจะกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับที่ สุมาลี กีรพงษ์ (2534 : 37) กล่าวว่าการเล่นเกมนำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างแม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์ เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี ดังนั้นคำศัพท์จึงนับว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์จำกัด

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนจะเป็นไปอย่างสนุกสนานมีชีวิตชีวา มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือกับกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่เป็ประโยชน์ในการสอนคำศัพท์แก่นักเรียนต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลการศึกษาค้นคว้าจะเป็นแนวทางสำหรับครู ในการนำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็น 70 เปอร์เซนต์

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มีระดับการได้ยิน ตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ ที่มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีภาวะพิการอื่นๆ แทรกซ้อน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มีระดับการได้ยิน ตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป โดยคำนวณจากค่าเฉลี่ยซึ่งได้จากการวัดระดับการได้ยินโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1000, และ 2000 เฮิรตซ์ต่อวินาที เป็นเด็กที่มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีภาวะพิการอื่นๆ แทรกซ้อน กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร จากจำนวน 3 ห้องเรียน เลือกเพียง 1 ห้องเรียนจำนวน 13 คน เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

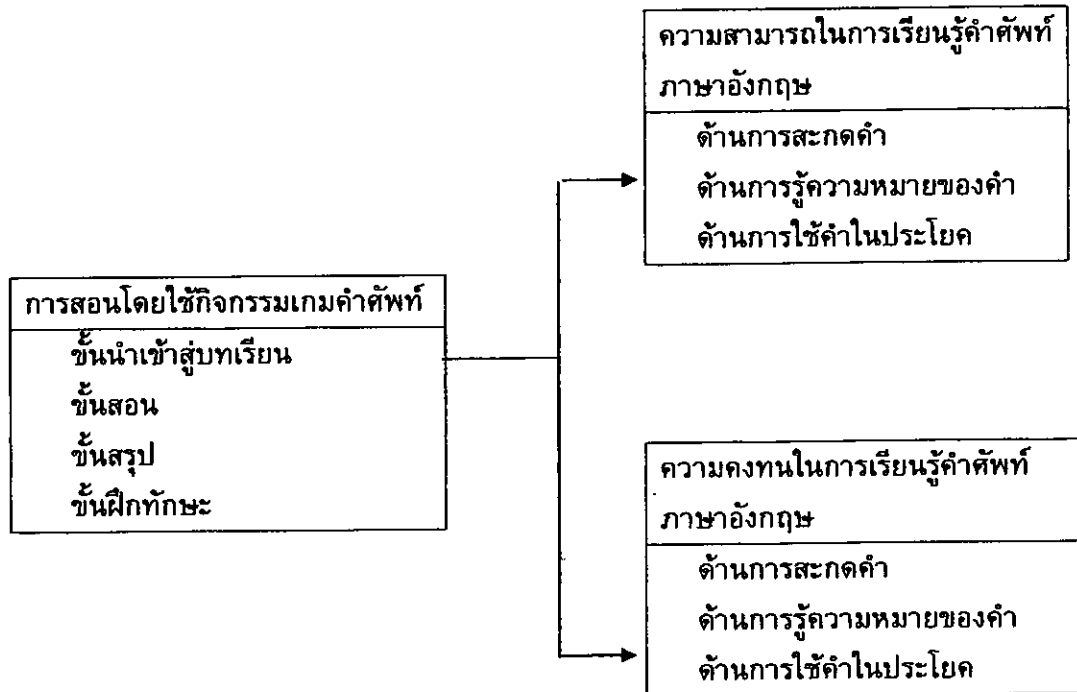
ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนรู้ไปแล้วได้ ในด้านการสะกดคำ ความหมายของคำศัพท์ และการใช้คำศัพท์ในประโยค ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ หลังจากการสอนสิ้นสุดลงไปเป็นเวลา 2 สัปดาห์

2. การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีลักษณะส่วนใหญ่เป็นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับคำศัพท์ คำศัพท์ที่นำมาจัดกิจกรรมเป็นคำศัพท์ใหม่ เรียนรู้ได้ง่าย เป็นคำศัพท์สั้นๆ และเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ ซึ่งจะส่งผลต่อความคงทนในการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 1.2 ระดับการสูญเสียการได้ยิน
 - 1.3 ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 1.4 การจัดการเรียนการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 2.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 2.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
 - 2.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.7 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้
 - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้
 - 3.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้
 - 3.3 ความหมายของการจำ
 - 3.4 ระบบความจำของมนุษย์
 - 3.5 ความสัมพันธ์ระหว่างความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว
 - 3.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ
 - 3.7 การนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน
 - 3.8 การวัดความคงทนในการเรียนรู้
 - 3.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

1. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

สมาคมโสต ศอ นาสิก แห่งประเทศไทย ได้แบ่งความบกพร่องทางการได้ยินดังนี้

0 – 25	เดซิเบล	หูปกติ
26 – 40	เดซิเบล	หูตึงน้อย
41 – 55	เดซิเบล	หูตึงปานกลาง
56 – 70	เดซิเบล	หูตึงมาก
71 – 90	เดซิเบล	หูตึงรุนแรง
มากกว่า 90	เดซิเบล	หูหนวก

พูนพิศ อมาตยกุล และคณะ.(2523 : 22)

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยินซึ่งอาจจะ เป็นเด็กหูตึงหรือเด็กหูหนวกก็ได้

เด็กหูตึง หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยิน ระหว่าง 26 – 89 เดซิเบล ในหูข้าง ตีกว่า วัดโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ความถี่ 500, 1000 และ 2000 เฮิรตซ์ เป็นเด็กที่สูญเสียการได้ยิน เล็กน้อยไปจนถึงการสูญเสียการได้ยินขั้นรุนแรง คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534 : 1) ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ว่า เด็กที่มีความบกพร่อง ทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องหรือสูญเสียการได้ยิน ระหว่าง 26 – 90 เดซิเบล

เด็กหูหนวก หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยิน 90 เดซิเบลขึ้นไป วัดด้วยเสียง บริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1000 และ 2000 เฮิรตซ์ ในหูข้างตีกว่า เด็กไม่สามารถใช้การได้ยินให้ เป็นประโยชน์เต็มประสิทธิภาพในการฟัง อาจเป็นผู้ที่สูญเสียการได้ยินมาแต่กำเนิดหรือสูญเสีย การได้ยินภายหลังก็ตาม ผดุง อารยะวิญญู (2539 : 21) อาจเป็นผู้ที่สูญเสียการได้ยินมา ตั้งแต่เกิด หรือในช่วงที่กำลังพัฒนาการทางภาษา จนทำให้ไม่อาจเรียนรู้ ไม่เข้าใจ ไม่สามารถ แสดงออกทางภาษาได้ตามปกติ ศรียา นิยมธรรม (2539 : 25)

สรุปได้ว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้ยิน ตั้งแต่ระดับหูตึงเล็กน้อยจนถึงระดับหูหนวก ซึ่งการสูญเสียการได้ยินมีผลต่อการเรียนรู้ที่ไม่ เป็นไปตามปกติ

1.2 ระดับการสูญเสียการได้ยิน

ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม (2518 : 89) ได้แบ่งระดับการได้ยิน ไว้ดังนี้

0 – 25 เดซิเบล	เป็นระดับการได้ยินของคนปกติ
25 – 40 เดซิเบล	เป็นการได้ยินของพวกที่หูตึงเล็กน้อย แต่ถ้าไม่สังเกต จะไม่รู้เป็นเพียงแต่ฟังเสียงพูดเบาๆ ไม่นัด และ อาจพูดไม่ชัดบ้าง
40 – 55 เดซิเบล	เป็นระดับการได้ยินของคนหูตึงปานกลาง พวกนี้จะ เข้าใจสิ่งที่คนอื่นพูดได้ครึ่งๆกลางๆ นอกจากผู้พูดจะ อยู่ในระยะใกล้หรือไม่ต่ำกว่า 3 – 5 ฟุต
55 – 70 เดซิเบล	เป็นระดับการได้ยินของคนหูตึงค่อนข้างมาก จนฟัง ภาษาพูดไม่รู้เรื่อง
70 – 90 เดซิเบล	เป็นพวกหูตึงขนาดหนัก แม้แต่เสียงตะโกนก็ไม่ได้ยิน
มากกว่า 90 เดซิเบล	เป็นพวกหูหนวก บางครั้งอาจฟังเสียงดังๆ ได้บ้าง แต่มักเป็นการรับรู้ทางการสัมผัสเทือน

คัทซ์ (กฤษณา เลิศสุขประเสริฐ. 2530 : 22; อ้างอิงจาก Katz. 1978) ได้กล่าวถึง การแบ่งระดับการได้ยิน ดังตาราง 1

ตาราง 1 การแบ่งระดับของการได้ยิน (ค่าเดซิเบลเป็นมาตรฐานระหว่างชาติ ISO. 1964)

ประเภทของการได้ยิน	ค่าเฉลี่ยความไว ณ ตำแหน่ง 500 – 2000 Hz (เป็น dB)	ความสามารถการฟัง
ปกติ (Normal Limits)	0 – 25	ไม่ลำบากในการรับฟังคำพูด
หูตึงน้อย (Mild hearing loss)	26 – 40	ไม่ได้ยินเสียงพูดเบาๆ
หูตึงปานกลาง (Moderate hearing loss)	41 – 55	พอที่จะเข้าใจพูดในระดับความดัง ปกติในระยะ 3 – 5 ฟุต
หูตึงมาก (Severe hearing loss)	56 – 70	ต้องพูดด้วยเสียงดังๆ จึงจะเข้าใจ แต่จะมีความลำบากในการฟัง ขณะอยู่ในที่ๆมีเสียงจ่อแจ
หูตึงรุนแรง (Profound hearing loss)	71 – 90	อาจจะได้ยินเสียงตะโกนในระยะ 1 ฟุต แต่ไม่เข้าใจ
หูหนวก (Deafness)	90 +	เสียงตะโกนไม่ได้ยิน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ระดับการสูญเสียการได้ยินนั้นแบ่งได้ 6 ระดับ 1 การได้ยินปกติ ผู้สูญเสียการได้ยินในระดับ 2 – 5 เรียกว่าคนหูตึง สามารถที่จะรับฟังเสียงพูดเบาๆไปจนถึงเสียงที่ตะโกนในระยะ 1 ฟุตได้ และเมื่อใส่เครื่องช่วยฟังที่เหมาะสมจะทำให้รับฟังเสียงได้ดียิ่งขึ้น ส่วนผู้ที่เป็นการสูญเสียการได้ยินในระดับ 6 เรียกว่า คนหูหนวก ไม่สามารถได้ยินเสียงคนอื่น แม้แต่เสียงตะโกน

1.3 ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผดุง อารยะวิญญู (2539 : 23 – 25) ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังนี้

1. การพูด เด็กอาจพูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด ขึ้นอยู่กับระดับการสูญเสียการได้ยิน นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับอายุของเด็กเมื่อสูญเสียการได้ยิน
2. ภาษา เด็กยิ่งสูญเสียการได้ยินมากเท่าใดยิ่งมีปัญหาในทางภาษามากเท่านั้น
3. ความสามารถทางสติปัญญา จากรายงานการวิจัยจำนวนมากพบว่า ระดับสติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีการกระจายคล้ายเด็กปกติ
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการได้ยินที่ค่อนข้างต่ำกว่าเด็กปกติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวิธีการเรียนการสอนในปัจจุบันที่เหมาะสมกับเด็กปกติมากกว่า และปัญหาทางภาษาที่ทำให้เกิดอุปสรรค
5. การปรับตัว เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอาจมีปัญหาในการปรับตัว สาเหตุส่วนใหญ่มาจากการสื่อสารกับผู้อื่น แต่ถ้าหากว่าเด็กสามารถสื่อสารได้ดีปัญหาทางอารมณ์อาจ ลดลงทำให้เด็กสามารถปรับตัวได้

ศรียา นิยมธรรม (2539 : 178) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินว่า เด็กหูตึงมาก ๆ หรือหูหนวกนั้น จะมีความบกพร่องในหลายๆ ทาง เช่น พัฒนาการทางภาษาและการพูดจะล่าช้าและผิดปกติ เด็กหูหนวกมักมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาด้วย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการที่เด็กรู้สึกโดดเดี่ยวและคับข้องใจ การที่เด็กไม่เข้าใจว่าอะไรจะเกิดขึ้นหรือใครๆเขาทำอะไรกัน ทำให้เด็กรู้สึกเหมือนถูกทอดทิ้ง

วาริ ภิระจิตร (2545 : 47 – 48) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินว่า

1. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาทางภาษามาก เพราะขาดการสื่อความหมายด้านภาษาพูด ต้องใช้ภาษามือแทนภาษาพูด เวลาพูดเสียงจะเพี้ยนทำให้ติดต่อกับผู้อื่นได้น้อย คนหูหนวกมักเขียนหนังสือผิด เขียนกลับคำ รู้คำศัพท์น้อย การใช้ภาษาเขียน ผิดพลาด
2. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านอารมณ์ เพราะสาเหตุของภาษาทำให้การสื่อความทำความเข้าใจเป็นไปได้ยากลำบาก ถ้าหากไปอยู่ในสังคมที่ไม่เป็นที่ยอมรับแล้ว ก็ย่อมเพิ่ม

ปัญหามากขึ้น ทำให้เด็กสุขภาพจิตเสื่อม มีปมด้อย ทำให้เกิดความคับข้องใจ ก่อให้เกิดปัญหาทางอารมณ์ได้ เช่น โกรธง่าย เอาแต่ใจตัวเอง ขี้ระแวง ขาดความรับผิดชอบ ไม่มีความหนักแน่นอดทนต่อการทำงาน

3. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านครอบครัว หากครอบครัวของเด็กหูหนวกไม่ยอมรับเด็กขาดความรัก ความเข้าใจ ขาดความอบอุ่นทางใจ มีความทุกข์เพราะความน้อยเนื้อต่ำใจ เพราะไม่สามารถจะระบายกับใครได้ เนื่องจากความบกพร่องทางการสื่อความหมายด้านการพูด

4. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านสังคม ถ้าหากอยู่ในสังคมที่ไม่ยอมรับรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ขาดความเข้าใจ มักถูกกลั่นแกล้ง ล้อเลียน ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กหูหนวกเกิดความคับข้องใจ น้อยเนื้อต่ำใจ บางครั้งอาจตกเป็นเครื่องมือของพวกมิจฉาชีพ กลายเป็นอาชญากร เป็นต้น

5. เด็กหูหนวกจะมีปัญหาด้านความมืด เพราะเด็กหูหนวกจะใช้ตาแทนการฟังเสียงต่าง ๆ ถ้าขาดแสงสว่างก็ขาดการมองเห็น จะไม่สามารถสื่อความหมายได้

จิริฐยา แก้วป่อง (2544 : 9) กล่าวว่าความบกพร่องทางการได้ยินเป็นสาเหตุของการมีปัญหาดังกล่าว ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีความบกพร่องเกี่ยวกับภาษา การพูด และการปรับตัว ทำให้เกิดปัญหาทางด้านอารมณ์ สังคม เนื่องจากไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นให้เข้าใจ จึงทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ออกมา

1.4 การจัดการเรียนการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร (2529 : 22) ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษาให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มักแยกเด็กหูตึงออกจากเด็กหูหนวก ทั้งนี้เพราะเด็กหูหนวกจะฟังอะไรไม่ได้ยินการเรียนการสอนจะมีลักษณะที่พิเศษแตกต่างจากเด็ก หูตึงมีการสื่อสารภาษาโดยการอ่านริมฝีปากผู้พูด หรือท่าทางของผู้พูด ส่วนเด็กหูหนวกจะสื่อสารภาษาโดยใช้ท่าทาง ใช้ภาษามือและอ่านริมฝีปากผู้พูดหรือที่เรียกว่า ระบบรวม (Total Communication)

รูปแบบของการจัดการศึกษาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีดังนี้

1. สำหรับเด็กหูหนวกมี 2 รูปแบบ
 - 1.1 การเรียนในโรงเรียนที่เปิดสอนเฉพาะเด็กหูหนวก
 - 1.2 ชั้นพิเศษสำหรับเด็กหูหนวกในโรงเรียนปกติ
2. สำหรับเด็กหูตึงมี 3 รูปแบบ
 - 2.1 การเรียนในโรงเรียนเฉพาะที่เปิดสอนในเด็กหูตึง
 - 2.2 ชั้นพิเศษสำหรับเด็กหูตึงในโรงเรียนปกติ
 - 2.3 ชั้นปกติที่มีเด็กหูตึงเรียนร่วมในโรงเรียนปกติ

มลิวัลย์ ธรรมแสง (2528 : 14) กล่าวว่า ในการจัดการศึกษาแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินควรจัดให้มีการตรวจวัดการได้ยิน และระดับความสามารถในการเรียนแล้วพิจารณา การจัดสถานที่ให้เหมาะสมกับความรุนแรงของการสูญเสียการได้ยิน การศึกษาสำหรับเด็กหูตึงยังมีข้อบกพร่องในเรื่องของบริการพิเศษ เช่น การฝึกฟังและพูด การอ่าน ริมฝีปาก การแก้ไขการพูดที่ผิดปกติ การสอนซ่อมเสริมในวิชาสามัญ

ผดุง อารยะวิญญู (2539 : 31 – 32) กล่าวว่า การจัดชั้นเรียนให้แก่เด็กไม่ควรมียืดอายุเป็นหลัก แต่ควรมียืดความสามารถเป็นหลัก โดยเฉพาะความสามารถทางภาษา ความสามารถในการสื่อสาร

ศรียา นิยมธรรม (2541 : 117) กล่าวว่า เด็กหูหนวกส่วนใหญ่จะเข้าเรียนในโรงเรียนโสตศึกษา ซึ่งเป็นโรงเรียนที่จัดสำหรับเด็กกลุ่มนี้โดยเฉพาะ มีหลักสูตรพิเศษที่ปรับปรุงสำหรับเด็กกลุ่มนี้ แม้ว่าเด็กจะได้เรียนในโรงเรียนโสตศึกษา แต่ก็ยังพบว่าพัฒนาการทางภาษาของเด็กยังอยู่ในวงจำกัด เด็กเหล่านี้จะมีภาษาพูด ภาษาเขียนที่ด้อยกว่าเด็กปกติ ให้ความสนใจในการอ่านหนังสือไม่ทันนัก เพราะมักขาดความเข้าใจในสิ่งที่ป็นนามธรรม และความซาบซึ้งในความสละสลวยของภาษา

จิรัฐยา แก้วปอง (2544 : 9) กล่าวว่า การเรียนการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะใกล้เคียงกับเด็กปกติ การสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเพราะไม่มีวิธีใดใช้ได้เหมาะกับเด็กทุกคนเหมือนกัน ดังนั้นการพัฒนาประสาทการรับรู้ที่เหลืออยู่ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้วิธีสอนที่เหมาะสมมีการเตรียมความพร้อมและฝึกทักษะในการอ่าน

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น การจัดชั้นเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องจัดให้เหมาะสมกับลักษณะของความบกพร่องทางการได้ยินของเด็กแต่ละระดับ และคำนึงถึงความสามารถที่แตกต่างกัน การจัดกิจกรรมควรมุ่งพัฒนาความพร้อมในทุกๆด้าน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ สามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคมยุคโลกาภิวัตน์ได้อย่างมีความสุข

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2525 : 853)

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

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

สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด ที่มีความหมายทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งแบ่งได้ตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้

2.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนภาษานั้นสิ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

สติวิค (Stewich, 1972 : 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ

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

กาเดสซี่ (Ghadessy, 1979 : 24) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

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

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

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

2.2 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น เป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์คำหนึ่งๆ ว่า ประกอบด้วยอะไรบ้าง ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญไว้ ดังนี้

ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต (2521 : 35 — 41) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ว่าต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้นๆ

2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้นๆ หากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่งๆจะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่งๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันนับร้อย ทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา

เช่น He went to his house. (บ้านเป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

The House of Representative is meeting today. (สภา)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังโดดๆจะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม hats, pens จะแสดงความเป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น walks ในประโยค She walks home. ก็จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

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

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียว หรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่า (ที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่นำหนักของเสียงที่เปล่งออกมา) ส่วนคำหลังเป็นคำถามเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

1.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) ตำแหน่งของคำในประโยคที่แตกต่างกัน จึงทำให้คำนั้นมีความหมายที่แตกต่างกัน ออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

This man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

1.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำบางคำก็ใช้ในภาษาเขียนโดยเฉพาะ

1.3 ขอบเขตของภาษาแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

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

2.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์แบ่งได้เป็นหลายประเภท ศิธร สงฆุ และจิต พงศ์ทัต (2521 : 37 – 38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

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

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่า คำ การยะ Article, Preposition, Pronoun, etc. คำประเภทนี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนแปลความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกต และการฝึกการใช้โครงสร้างต่างๆ จึงจะเกิดประโยชน์

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

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่น คำว่า important, necessary, consist

เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อยๆซ้ำๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

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

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มี ความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจำสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

2.4 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กมากที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

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

1. ศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (*Frequency*) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้ นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆสูง (*Range*) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่หาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆจะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (*Availability*) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (*Coverage*) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่าง หรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (*Learnability*) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิมมีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

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

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน

2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้นๆ มาสอน

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เมื่อนำมาสอนนักเรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้คำศัพท์ที่จะนำสอนนั้นต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.5 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นเมื่อนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 120) จากหนังสือวิธีการสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียนได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้นๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้นๆ

2. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตามพร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด

3. การสอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายของคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง ดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้จัก หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกกับประโยคเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยใช้คำจำกัดความหมายง่ายๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่ายๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งตัว หรือส่วนต่างๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพ

ลายเส้น การรู้ดู เขียนภาพบนกระดานคำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทางครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการฝึกใช้คำศัพท์ว่า ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ อย่าฝึกคำศัพท์เดี่ยวๆ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้อง และใช้ได้ สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว อย่าสอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่างๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากรากเดียวกัน

4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)

6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว ฟิโนเชียโร (Finochiaro, 1964 : 46 — 57) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. เด็กในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (function word) เช่น คำบุพบท to, for และอื่นๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่เด็กสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เด็กเรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก

เด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3 — 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3 — 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และเด็กควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่นๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่นๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจำใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งที่เป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ใน ชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่ายๆ ซึ่งเด็กจะใช้ คำเหล่านี้ในการเรียนที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เป็นสื่อ เพื่อสอนเรื่อง การสะกดคำ และสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

2.6 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

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

วิลลาร์ด คิงทิมมีย์ซัน (2530 : 31) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

เกมภาษาอังกฤษมีหลายประเภท ครูควรเลือกเกมต่างๆมาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งมีผู้ได้แบ่งประเภทของ เกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน สฤษดิกุล (2521 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษร ภาษาอังกฤษ
3. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์และออกเสียง
4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ
6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึก ได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นอกจากนี้คณะวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543 : 15) ได้แบ่งประเภทของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ประเภท ดังนี้

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

จากประเภทของเกมการสอนดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจที่จะทำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาใช้ประกอบการสอน เพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ

เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games)

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

นิตยา สุวรรณศรี (2539 : 51 – 58) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งเกมเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังเป็น การสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย ซึ่งเกมดังกล่าว ได้แก่ เกม ทบทวนคำศัพท์ที่คล้องจองกัน เกมอ่างเลี้ยงปลา เกมสร้างคำ เกมแข่งขันสะกดคำ เกมคนไข้ เกมคำตรงกันข้าม เกมบิงโก เกมจ่ายตลาด และเกมลูกโซ่ เป็นต้น

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

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

งานวิจัยต่างประเทศ

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

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย

4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

แครก (Craig. 1991 : 2263) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทอร์นมิสซิสซิปปี ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวออร์ลีนส์ เป็นนักเรียนที่อ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปใช้ในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนกันอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

งานวิจัยในประเทศ

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

เรียนจากการที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอน คำศัพท์ ทำให้บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอน ด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนมีความคงทนทางการจำสูงขึ้นด้วย

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้

3.1 ความหมายของการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของการเรียนรู้ นั้น ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

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

กันยา สุวรรณแสง (2535 : 135) สุรางค์ โค้วตระกูล (2533 : 135) และ สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542 : 120) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ประสบการณ์ตรงประสบการณ์อ้อม กระทำให้อินทรีย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร แต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงเนื่องมาจากเหตุอื่น เช่น วุฒิภาวะ ความเจ็บป่วย ฤทธิ์ยา หรือสารเคมี

ถวิล ชาราโภชน์ และ ศรีณีย์ คำริสุข (2542 : 119) กล่าวว่า การเรียนรู้ ของนักจิตวิทยา คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่อาจเป็นได้ทั้งทางบวกและลบ

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์

3.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้

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

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 239) สรุปได้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การรวบรวมประสบการณ์ต่างๆที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม

กล่าวโดยสรุป ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว หลังจากผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งความคงทนทางการเรียนรู้ก็คือ การจำ นั่นเอง

3.3 ความหมายของการจำ

ความสามารถที่จะจดจำเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ การจดจำเหตุการณ์ต่างๆ ที่คนเรารับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตและการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการจำไว้ดังต่อไปนี้

ทวี ท่อแก้ว (2527 : 70) กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 238) ประสาท อิศรปริดา (2531 : 137) และ สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542 : 123) ได้ให้ความหมายของการจำไว้ว่า การจำ หมายถึง กระบวนการที่สมองสามารถสะสมประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ทั้งทางตรงและทางอ้อม แล้วสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปของการระลึกได้หรือจำได้

นอกจากนี้ นกตล นพโรสง (2536 : 8) ได้กล่าวไว้ว่า ความจำ เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในชีวิตเช่นเดียวกับการเรียนรู้ ความชอบ ความสนใจ จิตนาการขั้นต้น ซึ่งถือว่าเป็นพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ที่ผู้อื่นไม่สามารถจะสังเกตได้โดยตรง การจดจำเหตุการณ์ต่างๆที่คนเรารับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม

จากเอกสารเกี่ยวกับความหมายของการจำ สรุปได้ว่า ความจำ หมายถึง ความสามารถในการสะสมประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้แล้วสามารถแสดงประสบการณ์ดังกล่าวออกมาในรูปของการระลึกได้หรือการแสดงออกทางพฤติกรรม

3.4 ระบบความจำของมนุษย์

แอตคินสัน และชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 39; อ้างอิงจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) ศึกษานิวเคลียส และคณาจารย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2534 : 191 – 192) ได้แบ่งความจำของมนุษย์ออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

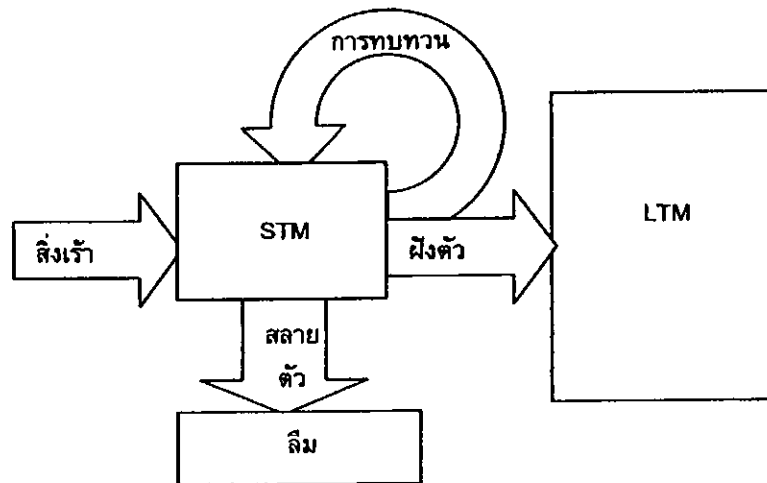
1. ความจำจากการรับรู้สัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่ง

2. ความจำระยะสั้น (Short -Term Memory) เขียนย่อว่า STM คือความจำหลังจากการเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็นที่คงอยู่ในระยะเวลาสั้นๆ ที่ตั้งใจจำหรือใจจดจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป

3. ความจำระยะยาว (Long -Term Memory) เขียนย่อว่า LTM หมายถึง ความจำที่คงทนถาวรมากกว่าความจำระยะสั้นไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้เนิ่นนานเพียงใด ถ้าเพื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ จะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง ระบบความจำระยะยาวนี้เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึก เป็นการตีความ จึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

3.5 ความสัมพันธ์ระหว่างความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว

แอตคินสัน และ ชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 71 – 72; อ้างอิงจาก Atkinson and Shiffrin. 1968) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ซึ่งมีใจความว่า ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น ต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนสิ่งของที่เราจะจำได้ในความจำระยะสั้น จึงมีจำกัด เช่น ถ้าเป็นชื่อของคนเราอาจทบทวนได้เพียง 3 ถึง 4 ชื่อในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การทบทวนช่วย ป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลาสั้น ยืงนานเท่าใด สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวยิ่งขึ้น ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในระยะยาว สิ่งนั้นก็คิดอยู่ในความจำตลอดไป กลายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถที่จะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ซึ่งความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำสองกระบวนการก็คือ ความคงทนในการเรียนรู้ตนเอง ส่วนช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้น จะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำนั้นจะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของความจำระยะสั้นกับกระบวนการความจำระยะยาว เป็นแผนภูมิได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 1 แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ
(อ้างอิงจาก ชัยพร วิชาวุธ. 2520)

3.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ดังนี้

อัจฉรา สุขารมณ (2524 : 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. สติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสติปัญญามาก โดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาและคิดริเริ่มต่างๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย

2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งทำให้ดีใจสุดขีดหรือเป็นทุกข์แสนสาหัส ย่อมจะทำให้จำได้เป็นเวลานาน

3. ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็วขึ้น

ถึงอย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่างๆ ก็ย่อมมีการลืมไปบ้าง เพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมาย ได้มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืม พบว่า การจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วย คือ ยิ่งเวลาผ่านไปนานเข้า การจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่จะลืมจะมากขึ้น

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 254) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. ทักษะคิดและความสนใจ ถ้าผู้เรียนมีทักษะคิดที่ติดต่อกับสิ่งใดและความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใดก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานาน

2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน

3. ระยะเวลา หากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลานานๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้น้อย หรือบางครั้งอาจจะลืมไปเลยก็ได้

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ได้แก่ สถิติปัญญา ความสนใจ ทักษะคิด ระยะเวลาหลังจากเกิดการเรียนรู้ และการฝึกฝนทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

3.7 การนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

การที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความจำในการเรียนรู้ได้นั้น เป็นสิ่งที่ครูจะต้องพิจารณานำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนมากที่สุด

อบรม สันภิบาล (ม.ป.ป. : 142) ได้เสนอแนะวิธีการนำทฤษฎีการจำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ครูควรจัดบทเรียนที่มีความหมายต่อเด็กให้เด็กได้ทราบจุดประสงค์ในการเรียน
2. ครูควรจัดประสบการณ์ตรงให้เด็กมากที่สุด ควรใช้อุปกรณ์การสอนและให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

3. ครูควรจัดการเรียนการสอนให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ

4. ครูควรจัดเนื้อหาในการสอนให้เป็นตอนๆ ให้พอเหมาะอย่าให้มากเกินไป

5. ควรให้เด็กมีเวลาพักผ่อนหลังจากการเรียนรู้เรื่องหนึ่งๆแล้ว

6. ควรให้มีการทบทวนและฝึกอยู่เสมอและควรกระทำให้มากพอ

7. การสอนของครูควรให้นักเรียนได้เข้าใจแจ่มแจ้งจริงๆ

8. จัดกระบวนการสอนให้เป็นหมวดหมู่ มีระเบียบ มีความต่อเนื่อง

9. ตารางสอนควรพิจารณาให้รอบคอบว่า ควรจัดอย่างไร เวลาใด

10. ครูควรแนะนำวิธีการเรียนรู้ที่ได้ผลดีให้แก่เด็ก

การที่ช่วยให้เกิดการจำระยะยาวได้ดีขึ้นนั้น เอนกกุล กรีนสง (2522 : 161 – 172) ได้เสนอแนะให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. การจัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningfulness) เป็นการจัดบทเรียนให้เป็นระเบียบเป็นหมวดหมู่ เกิดความหมายต่อผู้เรียน การจัดให้บทเรียนมีความหมาย อาจทำได้ดังนี้

- 1.1 การสร้างสื่อสัมพันธ์ (Mediation) เป็นวิธีการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมาย เพื่อช่วยให้การจำบทเรียนที่ขาดความหมาย

- 1.2 การจัดเป็นระบบไว้ล่วงหน้า (Advance Organization) เป็นการสรุปโครงสร้างหรือกระบวนการที่เกี่ยวกับบทเรียนให้นักเรียนทราบก่อนการเรียนรู้เนื้อหาวิชาในตอนนั้นๆ

1.3 การจัดเป็นลำดับชั้น (Hierarchical Structure) เป็นการจัดบทเรียนให้เรียงลำดับตามขั้นตอน การเรียนรู้ในลำดับชั้นต่ำกว่าจะเป็นพื้นฐานให้เรียนรู้ขั้นตอนที่สูงขึ้นไปตามลำดับ

1.4 การจัดเข้าเป็นหมวดหมู่ (Organization) เป็นการแยกประเภทของสิ่งของที่ต้องการให้จำเป็นหมวดหมู่

2. การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) วิธีการที่ช่วยให้ความจำระยะยาว ดีขึ้นอีกประการหนึ่ง ได้แก่ การจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่างๆ เกี่ยวกับบทเรียนนั้นมากขึ้น ทั้งในระหว่างการเรียนการสอนและภายหลังการเรียนการสอนแล้ว การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้อาจทำได้ ดังนี้

2.1 การนึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่กำลังฝึกฝนอยู่ (Recall During Practice) หมายถึง การทบทวนบทเรียนภายหลังที่อ่านจบไปแล้วทุกครั้ง

2.2 การเรียนเพิ่มขึ้น (Overlearning) หมายถึง การเรียนภายหลังจากที่จำบทเรียนนั้นแล้ว ซึ่งจะเป็นผลให้จำได้แม่นยำขึ้นและจำได้นานขึ้น

2.3 การทบทวนบทเรียน (Periodic Reviewing) วิธีนี้คล้ายคลึงกับการนึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่ฝึกฝน เพราะการนึกถึงก็เป็นการทบทวนเหมือนกัน

2.4 การจำอย่างมีหลักเกณฑ์ (Logical Reviewing) โดยการจัดคำต่างๆ ให้เป็นระเบียบ เป็นหมวดเป็นหมู่ ก็จะจำได้ง่ายขึ้น

2.5 การท่องจำ (Recitation) เป็นการท่องบทเรียนต่างๆ เพื่อช่วยความจำ

3.8 การวัดความคงทนในการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ไปแล้วนั้น ผู้เรียนจะยังสามารถคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้หรือไม่นั้น ได้มีนักการศึกษาถ่วงถ่วงถึงวิธีวัดความคงทนในการเรียนรู้ ดังนี้

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 242 – 248) ได้กล่าวถึงการวัดความคงทนในการเรียนรู้ว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วจะมีการคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ หรือสามารถระลึกได้ต่อสิ่งเราที่เคยได้เรียนหรือมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว โดยจะทิ้งไว้สักระยะเวลาหนึ่งแล้วจึงทำการวัดจึงเรียกว่า การวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือการทดสอบความจำ ซึ่งมีวิธีการวัดอยู่ 3 วิธี คือ

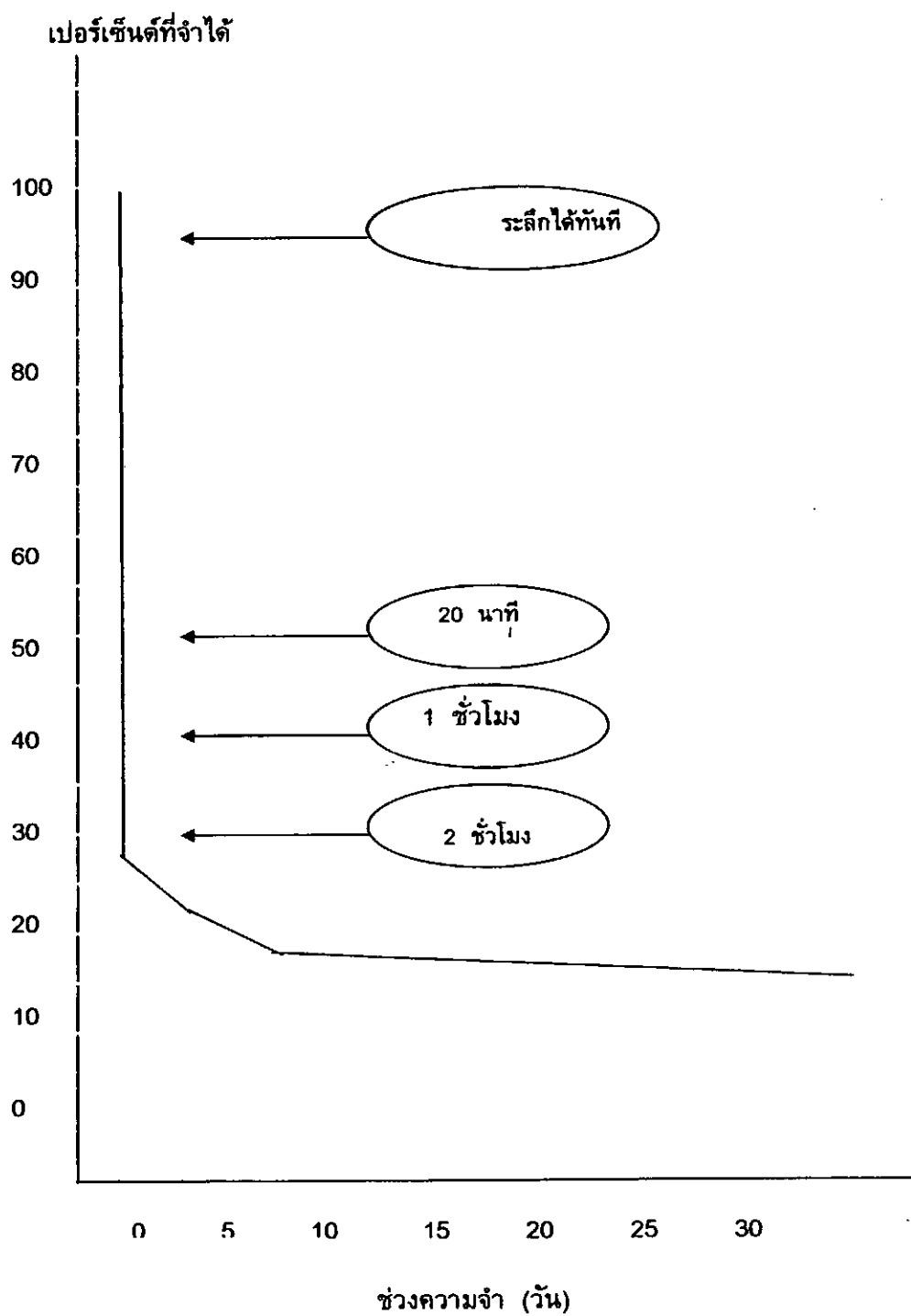
1. การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบความจำ โดยการปรากฏสิ่งเราที่เคยปรากฏมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเราใหม่ๆ แล้วให้ชี้ว่าสิ่งเราใดเป็นสิ่งที่เราเคยได้ถูกต้อง

2. การระลึกได้ (Recall) เป็นการระลึกสิ่งที่เคยประสบในอดีตออกมาโดยไม่มีสิ่งเราที่เคยประสบมาปรากฏให้เห็น

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การเรียนซ้ำในสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว และมาฝึกซ้ำๆ หรือทบทวนอีก การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้งการวัดความจำ โดยการเรียนซ้ำนี้มีความไวในการวัดมากกว่าการจำได้และการระลึกได้ กล่าวคือ

ความจำบางอย่างเหลือน้อยจนไม่อาจวัดได้ด้วยวิธีการจำหรือการระลึก แต่เมื่อใช้วิธีการเรียนซ้ำก็จะพบว่ายังมีความจำเหลืออยู่ เช่น เมื่อเยาว์วัยเราเรียนรู้การท่องอาขยานบทหนึ่งถึง 10 ครั้ง จึงจำได้ ครั้นโตขึ้นเราคิดว่าลืมบทอาขยานนั้นไปแล้ว แต่ถ้าต้องการเรียนรู้ใหม่จะใช้ระยะเวลาในการท่องจำเพียง 5 ครั้ง หรือน้อยกว่า 10 ครั้ง ก็สามารถจำได้

เอบบิงเฮาส์ (ชัยพร วิชาวุธ. 2520 : 32 – 34; อ้างอิงจาก Ebbinghaus. 1913) ได้ทำการทดลองกับตนเอง โดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายครั้งละหลายๆพยางค์ แล้วปล่อยเวลาให้ล่วงเลยไปจนไม่สามารถนึกพยางค์ไร้ความหมายเหล่านั้นได้ทุกพยางค์ จากนั้นเอบบิงเฮาส์ได้อ่านพยางค์ไร้ความหมายนั้นซ้ำจนจำได้อีก ซึ่งได้พบว่าความจำที่วัดจากการเรียนซ้ำนี้ลดลงอย่างรวดเร็วในระยะแรกๆ หลังจากนั้นความจำค่อยๆหายไปทีละน้อย ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 การทดลองกับตนเองโดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายครั้งละหลายๆ พยางค์ของเอมบิงเฮาส์ (อ้างอิงจาก ชัยพร วิชาวุธ. 2520)

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

3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้

งานวิจัยต่างประเทศ

วอลลิง (Walling. 1977 : 6147 – A) ได้ทำการวิจัยทดลองศึกษาผลของการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อทุกชั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยาย – อภิปราย (Lecture – Discussion) การบรรยายอย่างเดียว (Lecture) และการบรรยายประกอบเกม (Lecture – Games) กับนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ (University of Illinois) จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกชั้นตอน มีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 – A – 711 – A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมและที่สอนโดยใช้คำรากับนักเรียนเกรด 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน 4 ห้องเรียน ทำการสอบก่อนและหลังทดลอง 3 สัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าสอนด้วยคำร่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยในประเทศ

นันทพร คชศิริพงษ์ (2526 : 169) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กลุ่มควบคุมเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคงทนในการเรียนรู้เมื่อทิ้งช่วงไป 1 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ ความคงทนในการเรียนคำศัพท์ไม่แตกต่างกัน

สันติ แสงสุก (2535 : บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงและความคงทนทางการเรียนรู้เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดังนั้นสรุปได้ว่า ผลจากการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและวิธีสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอน จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น กล่าวคือ สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีและเมื่อทิ้งช่วงไปประมาณ 2 สัปดาห์จะทำให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนได้เป็นอย่างดี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง
3. วิธีการดำเนินการทดลอง
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร

เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มีระดับการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบล ขึ้นไป กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆ แทรกซ้อน

กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีระดับการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบล ขึ้นไป โดยคำนวณจากค่าเฉลี่ยซึ่งได้จากการวัดการได้ยินโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ (Pure Tone) ณ ความถี่ 500, 1000 และ 2000 เฮิรตซ์ต่อวินาที เป็นเด็กที่มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มี ความพิการอื่นๆ แทรกซ้อน กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2547 ของโรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร จากจำนวน 3 ห้องเรียน เลือกเพียง 1 ห้องเรียนจำนวน 13 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองมีดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์
2. แบบทดสอบในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์

1.1 ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2544 กระทรวงศึกษาธิการ

1.2 ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา คำอธิบายรายวิชา และขอบข่ายของเนื้อหาวิชาตามหลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของโรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์

1.3 ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด วิธีการ และข้อเสนอแนะจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสร้างเกมและนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์

1.4 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือ English is Fun book IV ซึ่งมีคำศัพท์ใหม่ที่ใช้ในการทดลองดังนี้

- | | | | |
|------------------|-----------------|-------------|---------------|
| 1) water | 2) milk | 3) tea | 4) coffee |
| 5) thirsty | 6) beef | 7) fish | 8) chicken |
| 9) noodles | 10) rice | 11) pork | 12) hungry |
| 13) fun | 14) soap | 15) powder | 16) buy |
| 17) toothpaste | 18) fish sauce | 19) salt | 20) pepper |
| 21) sugar | 22) chalk | 23) food | 24) paper |
| 25) tissue paper | 26) papaya | 27) coconut | 28) pineapple |
| 29) pomelo | 30) water melon | 31) sell | 32) baht |
| 33) kilo | 34) candy | 35) glass | 36) bottle |
| 37) dozen | 38) each | 39) piece | 40) How much |

1.5 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกมภาษา และเกมคำศัพท์ในการสอนภาษาจากหนังสือและเอกสารต่างๆ เช่น Vocabulary Games and Activities for Teacher, Games For Children, Heineman children Games, Play games with English I หนังสือเกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษของคณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์ จำกัด เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ กิจกรรมสุดสนุก เพื่อนำมาปรับให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกเกมดังนี้

1. สอดคล้องกับความสนใจ และความต้องการและวัยของผู้เรียน
 2. ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น
 3. เหมาะสมกับเวลาและสถานที่
 4. เป็นเกมทางวิชาการ (Academic Games) ที่มีผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์
- ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ดังกล่าวแล้ว มีเกมที่จะใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ
1. เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้
 2. เกมจ่ายตลาด
 3. เกมฉันทายากสวมรองเท้า

4. เกมสะกิดจำ
5. เกมอะไรหาย
6. เกมเขียนซีเสียงคำ
7. เกมเสียงทายหาคู่
8. เกม Miscellaneous
9. เกมต่อคำศัพท์
10. เกมหาผู้ชนะ

1.6 เขียนแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย สารสำคัญ จุดประสงค์นำทาง เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล

1.7 นำแผนการสอนที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและรับทราบข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาระเบียบการประเมินผลจากเอกสารเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา

2.2 ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือ เทคนิคการสร้างข้อสอบระดับประถมศึกษาของ สุจิตรา หังสพฤกษ์ (2538)

2.3 ศึกษาการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือ แนวทางภาษา และการสร้างแบบทดสอบให้เป็นมาตรฐาน ของ อัจฉรา วงศ์โสธร (2538)

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

2.5 นำคำศัพท์จากบทเรียนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 50 ข้อ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

ตอนที่ 3 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการใช้คำในประโยค

2.6 นำแบบทดสอบที่สร้างแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญในการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 คนตรวจสอบความเที่ยงตรงระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา กำหนดความคิดเห็นของคะแนน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์ข้อนั้น

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อนั้นหรือไม่

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

แล้วนำคะแนนที่ได้แทนค่าในสูตร

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

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

ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.6 ข้อสอบนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของข้อสอบใดน้อยกว่า 0.6 ข้อสอบนั้นก็ถูกคัดออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น บุญเชิด ภิญโญอนันตพงศ์ (2526 : 89 - 91)

2.7 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.8 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 40 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.9 เกณฑ์การตัดสิน พิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนสูงกว่า 32	คะแนน หมายถึง	มีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับดี
คะแนน 20 – 31	คะแนน หมายถึง	มีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับพอใช้
คะแนนต่ำกว่า 20	คะแนน หมายถึง	มีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับปรับปรุง

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการทดลอง

การทดลองครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้การทดลองแบบ One – Group Posttest Only Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 249) 1 กลุ่มเป็นกลุ่มทดลอง ดังนี้

กลุ่มทดลอง	ทดลอง	สอบหลัง	สอบหลัง
E	X	T2	T3

เมื่อ	E แทน	กลุ่มทดลอง (Experimental Group)
	X แทน	ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
	T2 แทน	การทดสอบหลังการทดลองทันที (Post – test) โดยการใช้แบบทดสอบประเมินความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
	T3 แทน	การทดสอบหลังการทดลอง (Post – test) โดยการใช้แบบทดสอบประเมินความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว 2 สัปดาห์

2. ขั้นตอนการทดลอง

2.1 ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 เป็นเวลา 5 สัปดาห์ๆ ละ 4 คาบๆ ละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 คาบ ทำการสอนด้วยตนเอง ดังรายละเอียด

สัปดาห์	จำนวนคาบ	ลำดับแผนการสอน	เนื้อหา
1	2	1. การถามตอบที่เกี่ยวกับเครื่องดื่มโดยใช้ some นำหน้า (เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้)	- คำศัพท์ milk, tea, coffee, water, thirsty - ประโยค Are you thirsty? Yes, I am., No, I am not. I am thirsty. Please give me some _____. Here you are
1	2	2. ถามความต้องการประเภทเนื้อสัตว์ โดยใช้ some นำหน้า (เกมจ่ายตลาด)	- คำศัพท์ pork, beef, fish, chicken, want - ประโยค Please give me some _____. Here you are. - Do you want some _____? - Does he want some _____? Yes, , No, - ประโยค want to + คำกริยา

สัปดาห์	จำนวนคาบ	ลำดับแผนการสอน	เนื้อหา
2	2	3.ตามความต้องการอาหารโดยมีการใช้ some นำหน้า และ want some _____. (เกมฉันอยากสวมรองเท้า)	- คำศัพท์ noodles, rice, hungry, - ประโยค Are you hungry? Yes, I am hungry. No, I'm not hungry. I want some _____. Do you want some _____? Yes, / No, What would you like? I like some _____.
2	2	4. เรื่องการซื้อ – ขาย โดยเน้น some นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้ (เกมสะกิดจำ)	- คำศัพท์ soap, powder, buy, toothpaste - ประโยค Where are you going? I'm going to the market. What do you want to buy? I want to buy some _____.
3	2	5. เรื่องการซื้อ ขาย โดยเน้น some นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้ และ a นำหน้าคำนามที่นับได้เป็นเอกพจน์ (เกมอะไรหาย)	- คำศัพท์ fish sauce, salt, pepper, sugar - ประโยค What are you going to buy? I'm going to buy some_____. I want some salt. Here is some. I want a book. Here is one.
3	2	6. เรื่องการ ซื้อ ขาย โดยเน้น ใช้ some นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้ (เกมเขียนซีเสียงคำ)	- คำศัพท์ chalk, food, paper, tissue paper - ประโยค Do you want some _____? - ประโยค want to + คำกริยา No, I don't want any.

สัปดาห์	จำนวนคาบ	ลำดับการสอน	เนื้อหา
4	2	7. ถาม ตอบ เกี่ยวกับความต้องการผลไม้ และใช้ some นำหน้า เมื่ออยู่ในรูปพหูพจน์ (เกมเสียงทายหาคู่)	- Yes, Please give me some__. - คำศัพท์ papaya, coconut, pomelo, pineapple, water melon - ประโยค Do you want ____? Yes, I am. No, I'm not. How many do you want? Five. I want some coconuts. Here are some.
4	2	8. การซื้อขายเป็นกิโลกรัม (เกม Miscellaneous)	- คำศัพท์ sell, baht, kilo, How much - ประโยค Do you sell ____? Do you have ____? No, I don't. / Yes, I do. How many _____do you want? One kilo. / Two kilos. How much is it? _____ baht a kilo.
5	2	9. ราคาสินค้าที่เป็นขวด, โหล, ถุง (เกมต่อคำศัพท์)	- คำศัพท์ candy , bottle , dozen -ประโยค How much is candy? Ten baht a bag. Give me two bags, please. How much is fish sauce? Six baht a bottle. How much are the eggs? Ten baht a dozen.
5	2	10.ราคาเป็นชิ้น อัน และเป็นแก้ว (เกมหาผู้ชนะ)	- คำศัพท์ each , piece , glass - ประโยค Do you sell watermelon? - Do you have ____? Yes, How many do you want? One piece. How much are apples? Six baht each.

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว
2. ครูจูงใจโดยการสนทนา ชักถาม เกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่ โดยใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์
ชั้นสอน

1. ครูสอนคำศัพท์ใหม่ โดยใช้ของจริง บัตรภาพ บัตรคำ
2. ครูออกเสียงให้นักเรียนทำตาม
3. สอนความหมายของคำศัพท์
3. ฝึกถามตอบคำศัพท์ในรูปประโยค

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ได้เรียนมา

ขั้นฝึกทักษะ

เล่นเกมฝึกทักษะต่างๆ จากการเล่นเกม

2.2 ทำการทดสอบหลังเรียน (Post — test) โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.3 ทำการวัดความคงทนในการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว 2 สัปดาห์

โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบหลังการสอนทันทีแต่สลับตำแหน่งข้อและตัวเลือกใหม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกม คำศัพท์ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่ามัธยฐาน พิสัยควอไทล์ และประเมินระดับความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์

1.2 ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเปรียบเทียบคะแนนหลังการสอนทันที กับหลังการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาค่าดัชนีความแม่นยำเชิงเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3. สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

3.1 ค่ามัธยฐาน (Median) จำนวนจากสูตร ดังนี้ นิภา ศรีไพโรจน์ (2542 : 61 –

62)

$$Mdn = \frac{\frac{x_N}{2} + \frac{x_N}{2} + 1}{2}$$

เมื่อ Mdn แทน ค่ามัธยฐาน

N แทน จำนวนคะแนนหรือข้อมูลที่เป็นเลขคู่

$$\frac{x_N}{2} \text{ เป็นคะแนนตัวที่ } \frac{N}{2}$$

$$\frac{x_N}{2} + 1 \text{ เป็นคะแนนตัวที่ } \frac{N}{2} + 1$$

3.2 ค่าพิสัยควอไทล์ (IQR) จำนวนจากสูตร ดังนี้ ยุทธพงษ์ กัยวรรณ (2543

: 152)

$$IQR = Q_3 - Q_1$$

เมื่อ IQR แทน ค่าพิสัยควอไทล์

Q_3 แทน ค่าที่ตำแหน่ง $\frac{3}{4}$ หรือ 75%

Q_1 แทน ค่าที่ตำแหน่ง $\frac{1}{4}$ หรือ 25%

3.3 สถิติทดสอบสมมติฐาน คือ สถิติ Inference on One Sample Proportion เป็นสถิติที่ใช้ทดสอบค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างหนึ่งกลุ่ม เป็นการทดสอบที่ต้องการทราบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มนี้จะแตกต่างจากค่าที่กำหนดไว้หรือไม่ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ และศึกษาความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองภายในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) จากสูตร

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{S/\sqrt{n}} \quad \text{เมื่อ } df = n - 1$$

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ยมัธยฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	μ	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ยของประชากร
	s	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

จัดอันดับค่าความแตกต่างจากค่าน้อยไปมาก

กำกับอันดับที่ด้วยเครื่องหมายบวกหรือเครื่องหมายลบที่มีอยู่เดิม

หาผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายบวก และมีเครื่องหมายลบตามลำดับ

ค่าของผลรวมที่น้อยกว่า (โดยไม่คำนึงถึงเครื่องหมาย) เราเรียกค่านี้ว่าค่า T

(ค่าของผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายกำกับที่น้อยกว่า)

$$\text{สูตร } Z = T - E(T)$$

$$\text{เมื่อ } E(T) = \frac{N(N+1)}{4}$$

$$\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}$$

24

เมื่อ	E(T)	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลรวมอันดับที่น้อยกว่า
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	ST	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	Z	แทน	คะแนนมาตรฐาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการทดลอง และแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ดังนี้

Mdn แทน ค่ามัธยฐาน

IQR แทน ค่าพิสัยควอไทล์

S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

t แทน ค่าความคงทนระหว่างการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ หลังการสอนทันทีกับหลังการสอนเสร็จสิ้นแล้ว 2 สัปดาห์

df แทน ระดับความอิสระ

การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายละเอียดดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 คะแนนผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์
หลังการสอนทันทีกับหลังการสอนเสร็จสิ้นแล้ว 2 สัปดาห์

คนที่	คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการสอนทันที (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)	คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการสอนเสร็จสิ้น 2 สัปดาห์ (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)
1	11	16
2	14	15
3	26	28
4	32	33
5	17	14
6	29	27
7	31	32
8	25	28
9	21	17
10	38	36
11	12	17
12	28	27
13	30	30
Mdn	26	27
IQR	14	15
S.D.	8.47	7.71
ค่าร้อยละ ของ Mdn	65.00	67.50

จากตาราง 1 แสดงว่าคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความ
บกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมคำศัพท์
มีช่วงคะแนนระหว่าง 11 – 38 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 26 ค่าพิสัยควอไทล์ เท่ากับ 14
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.47 และค่าร้อยละของคะแนนมัธยฐานเท่ากับร้อยละ 65.00

คะแนนหลังสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมคำศัพท์เสร็จสิ้นแล้ว 2 สัปดาห์มีช่วงคะแนน
ระหว่าง 14 - 36 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 27 พิสัยควอไทล์เท่ากับ 15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
เท่ากับ 7.71 และค่าร้อยละของคะแนนมัธยฐานเท่ากับร้อยละ 67.50

ตาราง 2 เปรียบเทียบความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม
คำศัพท์หลังการทดลองภายในกลุ่มตัวอย่าง

คะแนนการเรียนรู้	N	ค่าร้อยละ ของMdn	S.D.	t
หลังการสอนทันที	13	65.00	8.47	1.168
หลังการสอนเสร็จสิ้น 2 สัปดาห์	13	67.50	7.71	

$$t (df = 12, \alpha = 0.05) = 1.782$$

จากตาราง 2 ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความ
บกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์
เสร็จสิ้นแล้ว 2 สัปดาห์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการสอนทิ้งช่วงไปประมาณ
2 สัปดาห์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
คือ นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ 70 เปอร์เซนต์

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าตามลำดับได้ดังนี้

จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็น 70 เปอร์เซ็นต์

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร เป็น นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มีระดับการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ ที่มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มี ความพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน

1.2 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มีระดับการได้ยินตั้งแต่ 80 เดซิเบลขึ้นไป โดยคำนวณจากค่าเฉลี่ยซึ่งได้จากการวัดระดับการได้ยินโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500 1000 และ 2000 เฮิรตซ์ ต่อ วินาที เป็นเด็กที่มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มี ความพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2547 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ จากจำนวน 3 ห้องเรียน เลือกเพียง 1 ห้องเรียนจำนวน 13 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

2.1 แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. วิธีดำเนินการทดลอง

3.1 ทำการทดลองสอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 13 คน ใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ๆ ละ 4 คาบๆ ละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 คาบ

3.2 เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองตามแผนการสอนแล้วทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.3 หลังจากนั้นทิ้งช่วงระยะเวลาไป 2 สัปดาห์ จึงวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบหลังการทดลอง แต่สลับตำแหน่งข้อและตัวเลือกใหม่

4. การวิเคราะห์ข้อมูล นำผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและวัดความคงทนในการเรียนรู้มาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยควอไทล์

4.2 ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเปรียบเทียบคะแนนหลังการสอนทันทีกับหลังการสอนเสร็จสิ้นไปแล้ว 2 สัปดาห์

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนสามารถสรุปได้ดังนี้

เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็น 70 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการทดลองพบว่า

1. การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังการสอนทิ้งช่วงระยะเวลาไป 2 สัปดาห์ ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็น

70 เปอร์เซนต์ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้และความจำ และพัฒนาเป็นความคงทนในการจำ ซึ่งสอดคล้องกับอาดัม (บุญเกื้อ ละอองปลิว. 2534 : 28 ; อ้างอิงจาก Adams. 1976 : 9) ได้ให้ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ไว้ว่า หมายถึง การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียนมาแล้ว หลังจากทิ้งช่วงไประยะเวลาหนึ่ง ความจำเป็นพฤติกรรมภายในที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ เช่นเดียวกับความรู้สึก การรับรู้ ความชอบ และจินตนาการของมนุษย์ การที่จะจดจำสิ่งที่เรียนมาแล้วได้มากน้อยเพียงใดนั้น ส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้

2. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยนำกิจกรรมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เกมทำให้นักเรียนสนุกสนาน กระตือรือร้น ไม่แสดงอาการเบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ส่วนใหญ่อยู่ในเนื้อหา และเป็นคำศัพท์ใหม่ นำมาจัดกิจกรรมในลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหวและออกกำลังกายไปด้วย จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการสอน พบว่านักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเรียนตลอดเวลา ในขณะที่ทำกิจกรรมที่กำหนด นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง ถึงแม้บางครั้งนักเรียนจะตอบผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนมีความพอใจในการเล่นเกม ได้ฝึกทักษะต่างๆ ซึ่งนักเรียนเห็นว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่ามาก ตรงกับคำกล่าวของ บารุง ไตรรัตน์ (2527 : 147) ที่กล่าวว่า " เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินในการเล่น และยังช่วยทบทวนบทเรียน " และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ วนา ชลประเวศ (2526 : 20) ที่ว่าเกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน เกมช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยสรุปบทเรียน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

3. ลักษณะของเกมคำศัพท์เกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอนมีลักษณะ หลากหลาย เช่นมีทั้งประเภท เล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ เล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่จะเน้นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม จากการสังเกต ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนๆ สมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับกลาง ทำให้นักเรียนมั่นใจในการทำกิจกรรม ตรงกันข้าม นักเรียนรู้สึกตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น จากห้องเรียนที่เงียบเหงากลับกลายเป็นห้องเรียนที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา นอกจากนี้ นักเรียนยังมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นด้วย

การนำกิจกรรมเกมคำศัพท์มาสอนจึงเป็นสื่อการสอนที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำ และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สันทัด หอมสมบัติ (2534 : บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบ

ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู พบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่า

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. จากการสังเกตการทดลองพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน และช่วยกันทำกิจกรรมในกลุ่มของตน บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างสนุกสนาน เมื่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งแพ้ นักเรียนก็ไม่แสดงความเสียใจ เพราะมีการจัดกลุ่มหมุนเวียนไปโดยบางครั้ง การจัดกลุ่มก็ให้นักเรียนสมัครใจเอง บางชั่วโมงก็จัดตามที่ครูกำหนดให้ นอกจากนี้การใช้เกมประกอบการสอนทำให้ครูได้สังเกตพฤติกรรมบางอย่างของนักเรียนได้ เช่น การรู้แพ้รู้ชนะ ความมั่นใจ ความมีวินัยในตนเอง และการยอมรับความสามารถของผู้อื่น

2. เกมบางอย่างไม่เป็นที่สนใจของนักเรียน เนื่องจากเกมที่นำมาเล่นบางเกมมีกติกาซับซ้อน นักเรียนไม่เข้าใจวิธีเล่น ใช้เวลาในการเล่นนานเกินไป บางเกมตอบสนองการเรียนรู้ให้เฉพาะนักเรียนกลุ่มเก่ง นักเรียนกลุ่มอื่นที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง หรือระดับอ่อน จึงไม่มีบทบาทในการเล่น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1.1 ในการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์นั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์ โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอน เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ เพราะบางครั้งนักเรียนอาจไม่เข้าใจ และเล่นเพื่อมุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อนเพื่อเอาชนะชนะมากกว่า จนบางครั้งลืมตัวก่อความวุ่นวาย ควรฝึกให้นักเรียนมีความซื่อสัตย์ ในการเล่นเกม เพราะมีนักเรียนบางคนจะเชียร์กลุ่มของตนเอง และคอยบอกคำตอบเพื่อนในกลุ่ม

1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์ และนำมาแทรกเนชันทอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอน เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

1.4 ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกเกมที่ชอบบ้างจะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นและในระดับชั้นอื่น

2.2 ควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อศึกษาผลเฉพาะทักษะ

2.3 ควรทำการวิจัยค้นคว้าวิธีสอนแบบต่างๆ ที่เหมาะสมในการสอนคำศัพท์ให้มากขึ้น เช่น สอนให้เรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง (Content) จากรูปภาพ (Picture) หรือสอนให้เรียนรู้จากส่วนรวมก่อนแล้วจึงสอนเป็นคำๆ หลังจากนั้นจึงนำเกมที่ศึกษานี้แทรกเข้าไปในช่วงใดช่วงหนึ่งของการสอน เพื่อให้นักเรียนจะได้ เรียนอย่างสนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เพราะการสอนให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างมาก ถ้าครูใช้วิธีการฝึกฝนที่ซ้ำซากจำเจ อาจทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายได้

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงรังษ. (2528). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีราชา.
- กมลวาทน์ ครุฑแก้ว. (2523). *การเดาคำศัพท์จากบริบทเพื่อเพิ่มความสามารถในการอ่านเร็ว*.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- กันยา สุวรรณแสง. (2532). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น.
- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร. (2529). *รายงานการวิจัย
การทดลองเรียนร่วมสำหรับเด็กพิเศษในโรงเรียนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ :
สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร สำนักงานประถมศึกษาแห่งชาติ.
- เกมนุกฎีกาภาษาอังกฤษ. (2543). พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.
- ชนิษฐา ระวิพันธ์. (2537). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนของการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 ระหว่างการสอนโดยใช้
เกมประกอบและการสอนแบบปกติ*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม. อัดสำเนา.
- จิรัฐยา แก้วปอง. (2544). *การศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนที่มี
ความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่2 โดยวิธีการสอนแบบมุ่ง
ประสบการณ์ภาษา*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชัยพร วิชาวุธ. (2520). *ความจำมนุษย์*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ดวงเดือน แสงชัย. (2539). “ กิจกรรมสนุกเสริมคำศัพท์” ใน *กิจกรรมและสื่อการสอนวิชา
ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถวิล ชาราโกชน์ และศรัณย์ คำวิสุข. (2541). *จิตวิทยาทั่วไป*. ปทุมธานี : สถาบันราชภัฏ
เพชรบุรี.
- ทวี ท่อแก้ว. (2527). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุด “ เกมคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกม
และการสอนปกติ*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (วิชาเอกเทคโนโลยีทางการศึกษา).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- นภดล นพไชสง. (2536). ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- นันทพร คชศิริพงษ์. (2526). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2539). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ แกรมมี่.
- ประนอม สวัสดิ์. (2539). กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2531). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : กราฟิเคอาร์ท.
- ปราโมทย์ บุญมุสิก. (2532). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบปกติในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการศึกษาจังหวัดนครศรีธรรมราช. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน. ถ่ายเอกสาร.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2530). รายงานการวิจัยเรื่อง การประเมินผลการสอนภาษาอังกฤษแก่เด็กนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในประเทศไทย. ศูนย์ภาษาองค์การซีมีไอ.
- _____ (2539). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- พิณฑิพย์ ทวยเจริญ. (2522). การสอนพูดให้นักเรียนหูตึงในประเทศไทยโดยประยุกต์ใช้หลักเกณฑ์ทางภาษาศาสตร์. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ.
- พวงเพ็ญ อินทรประวิติ. (2523). รวบรวมบทความการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. สงขลา : โครงการบริหารวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่น. (2523). โสตสัมผัสวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คลินิกโสตสัมผัสและการพูด ภาควิชาจักษุวิทยาและวิทยาโสต นาสิก ลาริงซ์ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- มัลลิกา พงศ์ปริตร. (2546). กิจกรรมสุดสนุก. กรุงเทพฯ : เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.
- มลิวัดย์ ธรรมแสง. (2528). วิธีสอนภาษาสำหรับเด็กหูหนวก. กรุงเทพฯ : โรงเรียน เศรษฐ์เสถียร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ.
- วรรณพร ศิลลาขาว. (2538). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน*. ปรินญาณินทร์ กศ.ม. (วิชาเอกประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วาริณี ศรีสมพงษ์. (2517). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์ กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยาพนธ์ คม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วารี ธีระจิตร. (2545). *การศึกษาสำหรับเด็กพิเศษ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2530). *การศึกษาการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ*. ปรินญาณินทร์ กศม กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วิไลวรรณ ขนิษฐานันท์. (2530). *ภาษาและภาษาศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิธร แสงธนู และ กิด พงศ์ทัต. (2521). *คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศรียา นิยมธรรม. (2539). *การเรียนรู้ร่วมสำหรับเด็กปฐมวัย*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : บริษัทดันอ้อ แกรมมี.
- _____. (2541). *ความบกพร่องทางการได้ยิน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม. (2518). *พัฒนาการทางภาษา*. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2539). *หนังสือเรียน English Is Fun Book 4*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2540). *คู่มือครู English Is Fun Book 4*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ.
- สมใจ หอมสุวรรณ. (2544). *การพัฒนารายการวิดีโอทัศน์แบบโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมุทร เซ็นชวนิช. (2540). *เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- สมุทฺร เชนเชาวนิช. (2540). *เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สังเวียน สฤณีกุล. (2521). *วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สันติ แสงสุข. (2535). *ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- สันทัต หอมสมบัติ. (2534). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุจิตรา หังสพฤกษ์. (2538). *เทคนิคการสร้างข้อสอบระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ.
- สุภัททา พิณทะแพทย์. (2542). *พฤติกรรมมนุษย์และการพัฒนาตน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.เฮาส์.
- สุมาลี กิรติพงษ์. (2534). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำเกี่ยวกับการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2533). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). *วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ : ประมวลศิลป์.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2531). *เอกสารคำสอน หลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อบรม สินภิบาล. (ม.ป.ป.) *วิชาการศึกษา 122 : จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อัฉรวา วงศ์โสธร. (2538). *แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Adam, J.A. (1969.) *Human Memory*. New York : McGraw - Hill.
- Atkinson, R.C. and R.M. Shiffrin. (1968). *Human Memory Approach System and Its control Processes* in K.W. Spence J.T. Spence (Eds). *The Psychology of Learning and motivation : Advances in Research and Theroy*. Voi. 2. New York : Academic Press.

- Craige, M. J. (1991, January). " The Effects of Academic Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males," *Dissertation Abstracts International*. 51(7) :2263.
- Dale, E and Others. (1971). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Field Educational, Incorporated, California.
- Dickerson, D. P. (1976, April). " A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing of Selected Sight Vocabulary Words with Mid - Year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary," *Dissertation Abstracts International*. 36 (10) : 6456 - A.
- Dobson J. (1970). "Try one of My Games" *Forum*. 8(3) : 9 - 17; May - June.
- Finochiaro, M. (1964). *Teaching Children Foreign Language*. New York : Mc Graw-Hill Book Company.
- Ghadessy, M. (1979, January). " Word Lists and Materials Preparation : A New Approach, " *English Teaching Forum*. 17(1) : 24 - 27.
- Granger, C. and P., John. (1993). *Play Games with English Teacher's Resource Book 1 Great Britain : Thomson Litho*. Singapore Offset Printing.
- Heaton, J.B. (1979). *Longman Handbooks for Language Teacher*. Singapore Offset Printing.
- Hilgard, E.R. (1975). *Introduction to Psychology*. 3 rd. ed. : Harcourt Brace and World.
- Johnson, E. W. (1980). *How to Achieve Competence in English*. 8th . Ed. United State : n.p.
- Jones, P. W. (1993). *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. England : Penguin Books.
- Lado, R. (1986). *Language Learning Teaching and Learning English*. New York : Mc Graw — Hill.
- Mackey, W. (1976). *Language Teaching Analysis*. London : Green Co.,Ltd.
- Maley, A. (1998). *Games for Children*. Germany : Oxford 9 - 12, Games," Chicago : Standard Educational Corporation. Printer. Donna D.K. (1977, August). "The Effects of Academic Games on the Spelling Achievement of the Third Grades," *Dissertation Abstracts International*. 2 : 710 - A.

Stewick, Earl W. (1972). *Language Learning Teaching and Learning English*.

London : Longman Group Limited.

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

Wallinf, J. I. (1977, April). "An experimental study of conditions which affect learning from simulation games in speech communication instruction," *Dissertation Abstract International* . (37) : 6147 - A.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

นางสาวอัมพร พันธุ์พานิชย์	ตำแหน่ง อาจารย์ 2 ระดับ 7 ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ เขตดุสิต กรุงเทพฯ
นางสุมาลี จิยะจันทร์	ตำแหน่ง อาจารย์ 3 ระดับ 9 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ เขตดุสิต กรุงเทพฯ
นางวราภรณ์ จิ่งสุวดี	ตำแหน่ง อาจารย์ 2 ระดับ 7 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ เขตดุสิต กรุงเทพฯ

ภาคผนวก ข.
แผนการสอน

แผนการสอนที่ 1

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาได้อย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- milk
- tea
- water
- coffee
- thirsty

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ใช้ some นำหน้า เพราะคำศัพท์เหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ ดังนี้

Are you thirsty?

Yes, I am./No I am not.

Yes, please give me some.....

Here you are

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำของจริง คือ น้ำ น้ำชา และกาแฟ มาให้นักเรียนดูแล้วสนทนาซักถามเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้ และให้นักเรียนสังเกตว่าสิ่งเหล่านี้มีลักษณะเป็นของเหลว จะอยู่ตามลำพังไม่ได้

ในภาษาอังกฤษจัดเป็นประเภทคำนามที่นับไม่ได้ เมื่อมีภาชนะมาบรรจุและนับตามภาชนะ เช่น 1 แก้ว 1 กล่อง ฯลฯ จึงเป็นคำนามที่นับได้

2. ชั้นสอน

2.1 ครูนำของจริง คือ น้ำให้นักเรียนดูและถามนักเรียนว่าอยากรู้ว่าในภาษาอังกฤษเรียกว่าอะไร ให้นักเรียนถามครู

นักเรียน : What's that?

ครูตอบ : It's water. และเขียนคำศัพท์บนกระดานดำ

2.2 ครูอ่านทำท่าภาษามือให้นักเรียนดู 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนทำตาม หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย Water is a thing to drink when you are thirsty.

(ครูเสนอคำศัพท์ tea, coffee และ milk ในลักษณะเดียวกับ water)

2.3 ครูทำท่ากระหายน้ำและพูด I am thirsty. แล้วให้นักเรียนเดาความหมายคำว่า thirsty หลังจากนั้นครูนำบัตรคำ thirsty ติดบนกระดานดำ และทำท่าภาษามือให้นักเรียนดู 2-3 ครั้ง แล้วจึงให้นักเรียนทำตาม

2.4 สอนการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชูแถบประโยคและถามนักเรียนคนหนึ่ง Are you thirsty?

นักเรียนตอบ No, I'm not. / Yes, I am.

สอนประโยคแสดงการขอ Please give me some water.

ครูส่งน้ำให้และพูด Here you are.

หลังจากนั้นฝึกให้นักเรียนออกมาสาธิตหน้าชั้นเรียนทีละคู่ โดยคำที่ขีดเส้นใต้สามารถเปลี่ยนเป็นคำอื่นๆได้อีก

3. ชั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ทั้งหมด โดยให้นักเรียนออกมาเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ และสรุปเกี่ยวกับการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยไม่ใช่ a นำหน้าคำศัพท์เหล่านี้ จะใช้ some หรือไม่ใช้ก็ได้

4. ชั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมคำศัพท์

เกมแข่งขันสะกดคำที่กำหนดให้

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียน ู้ความหมาย และเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรอักษร 2 ชุด
2. บัตรภาพ water, tea, coffee milk
3. แถบประโยค

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม คือ ทีม A B แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีละ 1 ชุด

2. ครูแสดงแถบประโยคพร้อมทั้งบัตรภาพเพื่อให้นักเรียนเติมคำศัพท์ให้ถูกต้อง โดยให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันให้ได้คำศัพท์ตามบัตรภาพนั้น
3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามบัตรภาพนั้นครบ ก็ให้ส่งตัวแทนถือบัตรตัวอักษรออกมายืน
4. ทีมที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องและเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

Teacher : I am thirsty. Please give me some.....

Student :

W	A	T	E	R
---	---	---	---	---

6. ให้ทีมที่แพ้ทุกคนสะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำว่า water ที่ผู้ชนะถืออยู่ 2 ครั้ง (เปลี่ยนเป็นน้ำชา กาแฟ และนมในลักษณะเดียวกับน้ำ)
7. ให้แต่ละทีมนำคำศัพท์ที่เล่นวันนี้แต่งประโยคกลุ่มละ 1 ประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริง คือ น้ำ น้ำชา กาแฟ และนม
2. บัตรคำศัพท์ water , tea, coffee, milk และ thirsty
3. บัตรภาพ water , tea, coffee, milk
4. บัตรตัวอักษร
5. แถบประโยค what's that? Are you thirsty?
6. เกมสะกดคำตามที่ครูกำหนด

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์

แผนการสอนที่ 2

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าทางภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- pork
- beef
- fish
- chicken
- want

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ใช้ some นำหน้า เพราะคำศัพท์เหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ ดังนี้

Do you want some.....?

Yes, I do ./No, I don't. I want some.....

และประโยคการใช้ want to + คำกริยา เช่น I want to eat mango.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูนำรูปสัตว์ pig cow buffalo fish และ chicken ซึ่งได้ตัดแบ่งออกเป็น

- 2 ส่วน จัดให้คละกัน แล้วให้นักเรียน 3 คน ออกมาช่วยกันต่อภาพเหล่านี้ให้

ถูกต้อง แล้วนำไปติดบนกระดานดำ ซึ่งเมื่อต่อแล้วจะมีคำศัพท์ pig cow buffalo fish และ chicken ปรากฏอยู่

1.2 ครูทำท่าภาษามือคำศัพท์เหล่านี้คำละ 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนทำตามและสะกดคำ

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำภาพ pig cow buffalo fish และ chicken มาให้นักเรียนดู ซึ่งได้ภาพจะเป็นรูปเนื้อสัตว์เหล่านี้ และอธิบายถึงลักษณะของเนื้อสัตว์จะไม่นับเป็นตัว ดังนั้นจึงไม่ใช่ a นำหน้า แต่ใช้ some แทน

2.2 ครูชี้ภาพหมูและพูด This is a pig. Pork comes from a pig. ให้เด็กช่วยกันแปลความหมาย (ครูเสนอคำศัพท์ beef fish และ chicken ในลักษณะเดียวกันนี้)

2.3 ครูเสนอคำศัพท์ want บนกระดานดำ และสะกดคำ หลังจากนั้นครูบอกความหมายโดยนำแถบประโยคติดบนกระดานดำ If you are thirsty you want some water. แล้วถาม

นักเรียนว่า want หมายถึงอะไร

2.4 ครูถามนักเรียนคนหนึ่งโดยใช้แถบประโยค

Do you want some pork?/Does he want some pork?

นักเรียนตอบ No, thank you . I don't like pork.

ครูถามนักเรียนอีกคนโดยใช้ประโยค Do you want beef?

นักเรียนตอบ Yes. ครูยื่นบัตรภาพ beef ให้

ฝึกให้นักเรียนถามตอบกันเองในรูปประโยค โดยใช้ประโยค Do you want some.....?

2.5 ครูนำแถบประโยค 2 ประโยค คือ

I want some chicken.

I want to eat some chicken, too.

ให้นักเรียนสังเกตความแตกต่าง 2 ประโยค คือ คำที่อยู่หลังคำว่า want มี 2 แบบคือ want ตามด้วยคำนาม และ want to ตามด้วยคำกริยา

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ pork beef fish chicken และ want และการนำไปใช้ในประโยค หลังจากนั้นเขียนคำศัพท์เหล่านี้ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมจ่ายตลาด

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดคำ และรู้ความหมายของคำศัพท์

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 5 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้ผู้เล่นคนที่ 1 ของทีม 1 พูดประโยค " I go to the market and I buy..... โดยหาคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วใส่ในช่องว่างท้ายประโยค เช่น some chicken
3. ผู้เล่นคนที่ 1 ของทีมที่ 2 หาชื่อคำศัพท์มาต่อท้ายประโยคของผู้เล่นคนที่ 1 ทีมที่ 1 และต้องพูดประโยคของผู้เล่นทีมที่ 1 ก่อน จึงต่อคำศัพท์ของตนได้ เช่น อาจพูดว่า " I go to the market and I buy some chicken and some fish.
4. ผู้เล่น ทั้ง 2 ทีม จะพูดสลับกันไปเรื่อย ๆ และทุกครั้งจะต้องพูดประโยคของผู้เล่นคนก่อน ๆ ให้ได้ครบถ้วนและถูกต้อง ผู้ใดจำไม่ได้ พูดได้ไม่หมดจัดเป็นผู้แพ้ ต้องออกจากการเล่น ทีมใดเหลือคนมากเป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์ pork beef fish chicken และ want
2. บัตรภาพ หมู-เนื้อสัตว์ วัว ควายเป็นเนื้อวัว เนื้อควาย ปลา-เนื้อปลา ไก่-เนื้อไก่
3. แถบประโยค If you are thirsty, you want some water.
Do you want some pork/beef? /Does he want some?
I want some chicken.
I want to eat some chicken, too.
4. เกม จ่ายตลาด

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่น
2. วัดจากการถาม-ตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจการเขียนประโยค
4. วัดจากการเล่นเกมคำศัพท์ได้ถูกต้อง

แผนการสอนที่ 3

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- noodles
- rice
- hungry

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes./No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ไม่ใช่ a นำหน้าคำศัพท์ที่เป็นคำนามที่นับไม่ได้

Are you hungry?

Yes./No I am hungry. I want some.....

Do you want some.....?

Yes, I want some.....

No, I don't want.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนออกมาเป่าลูกโป่ง 3 คน แข่งขันกัน ใครเป่าแล้วเห็นคำศัพท์ปรากฏอยู่บนลูกโป่งให้รีบเขียนคำศัพท์บนกระดานจะได้คำศัพท์ใหม่ 3 คำ ครูทำท่าภาษามือเกี่ยวกับคำศัพท์ 2 -3 ครั้ง ให้นักเรียนทำตาม

2. ชั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพ noodles, rice เสียบไว้บนกระเป่าผึง และนำบัตรคำศัพท์ noodles , rice เสียบไว้คู่กัน

2.2 ครูชี้ที่ภาพและทำภาษามือ This is noodles แล้วให้นักเรียนทำตามและสะกดคำว่า noodles (อธิบายคำว่า noodles มี s ตลอด เพราะมีหลายเส้น) และสอนคำว่า rice ลักษณะเดียวกันนี้

2.3 ครูติดแถบประโยค I am hungry . I want some rice. ให้นักเรียนช่วยกันเดา

ความหมายคำว่า hungry หลังจากนั้นครูจึงบอกความหมายและให้นักเรียนทำท่าภาษามือประโยคนี้ตามครูอีกครั้งหนึ่ง

2.4 ครูสอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยการนำแถบประโยคให้นักเรียนดู และถามนักเรียนคนหนึ่ง

ครู : Are you hungry?

นักเรียน : Yes./No. (แล้วแต่นักเรียน)

ครูชูแถบประโยคและถามต่อ

ครู : What do you want? / What would you like?

นักเรียน : I want some rice. / I like some rice.

ครูชูแถบประโยคและถามนักเรียนอีกคน

ครู : Do you want some rice, too?

นักเรียน : Yes, I want some noodles.

No, I don't want.

(คำตอบแล้วแต่นักเรียน)

ให้นักเรียนจับคู่ฝึกถามตอบกันเอง โดยใช้รูปแบบที่ครูนำเสนอ

3. ชั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์ในวันนี้ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค และให้นักเรียนจดคำศัพท์ลงสมุด

4. ชั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมฉันทวยากสวมรองเท้า

จุดประสงค์

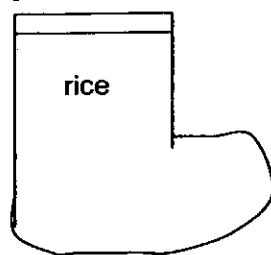
1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านและรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาแต่งประโยค

อุปกรณ์

1. รูปรองเท้าที่มีคำศัพท์ต่างๆเขียนอยู่ โดยใช้กระดาษแข็ง
2. รองเท้าข้างซ้ายเขียนคำศัพท์
3. รองเท้าข้างขวาเขียนคำแปล

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 6 คน
2. ครูแจกภาพรองเท้าให้นักเรียนคนละข้างทุกคน โดยฝ่ายหนึ่งติดรองเท้าข้างซ้าย ซึ่งเป็นคำศัพท์ อีกฝ่ายติดรองเท้าข้างขวา ซึ่งเป็นคำแปล
3. ครูเรียกนักเรียน (ใครก็ได้ทีละคน) ให้ทำภาษามือคำที่อยู่บนรองเท้าของตน
4. นักเรียนฝ่ายที่สวมรองเท้าที่เป็นคำแปลซึ่งคิดว่ารองเท้าของตนเป็นคู่ของเพื่อนที่อ่านให้ยกมือขึ้นและทำภาษามือว่า "I want to wear shoes"
5. เมื่อได้คู่แล้วให้ทั้ง 2 คนนั่งลงและช่วยกันแต่งประโยค 1 ประโยค โดยใช้คำศัพท์ที่ตนมีอยู่



สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ noodles, rice
2. ลูกโป่ง
3. บัตรคำ noodles, rice, hungry
4. กระเป๋าหนังสือ

5. แถบประโยค Are you hungry?
 What do you want?
 Do you want some rice?
6. เกมจันฮยอกสวมรองเท้า

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 4

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปแบบประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- soap
- powder
- buy
- toothpaste

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย

Where are you going?

I'm going to the market.

What do you want to buy?

I want to buy some.....

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำกล่องใส่บัตรคำใหม่ 4 คำ และคำเก่าอีก 6 คำรวมเป็น 10 คำใส่ในกล่องและให้นักเรียนออกมาเลือกคำศัพท์ใหม่ 4 คำ และนำไปติดบนกระเป๋าด้าน ครูทำท่าภาษามือคำศัพท์ทั้ง 4 คำให้นักเรียนดูและให้นักเรียนทำตาม

2. ชั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพสบู่ให้นักเรียนดูและทำภาษามือ It's soap. ให้นักเรียนทำตาม 2-3 ครั้ง (สอนคำว่า powder และ toothpaste ในลักษณะเดียวกันนี้) แล้วนำรูปภาพไปติดคู่กับบัตรคำ พร้อมทั้งบอกความหมายและให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ทั้ง 4 คำ

2.2 ครูใช้แถบประโยค I'm going to the market.

I want to buy some soap.

ให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายก่อนแล้วครูจึงบอกความหมาย

2.3 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค โดยครูชูแถบประโยคแต่ละประโยคและทำภาษามือให้นักเรียนดูและนำไปติดบนกระดานดำ

Where are you going?

I'm going to the market.

What do you want to buy?

I want to buy some toothpaste.

ให้นักเรียนทุกคนทำภาษามือประโยคทั้ง 4 ประโยคอีกครั้งหลังจากนั้นจึงให้นักเรียนจับคู่สนทนาถามตอบตามรูปแบบนี้โดยคำที่ขีดเส้นใต้สามารถเปลี่ยนได้ตามต้องการ

3. ชั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ให้นักเรียนออกมาเลือกบัตรคำให้ตรงกับภาพและการนำไปใช้ในรูปประโยค และสรุปว่าคำศัพท์เหล่านี้เป็นคำนามที่นับไม่ได้ ไม่ใช่ a นำหน้า ให้ใช้ some นำหน้า ยกเว้น buy เป็นคำกริยา หลังจากนั้นให้นักเรียนคัดคำศัพท์ลงสมุด

4. ชั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมสะกดจำ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และบอกความหมายได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้เด็กนำคำศัพท์มาแต่งประโยค
- 3.

อุปกรณ์

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

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 แถวๆละ 4 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 4 แถว ห้างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู ไม่เหมือนกัน คือ 3 คน 3 คำ เสร็จแล้วไปเข้าประจำที่
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำจะต้องสะกดคำศัพท์ตัวนั้นพร้อมทั้งบอกความหมายด้วย แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3 คนที่ 3 กระซิบต่อไปเรื่อยๆจนครบ
เช่น p-o-w-d-e-r : พาวเดอร์ = แป้ง
5. ทีมใดเขียนและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน (เล่นทั้งหมด 4 คำ)
6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไปเป็นการกระซิบในรูปประโยค โดยสลับที่ผู้เล่น ครูเรียกคนที่ 1 ของแต่ละแถวมาข้างนอก ให้เวลาแต่ละคนนึกประโยคคนละ 1 ประโยค ภายใน 1 นาที (โดยประโยคแต่ละประโยคจะต้องให้ครูรู้ก่อนหรือครูช่วยคิด) ใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วมาแต่งประโยค
7. นำไปกระซิบต่อกับเพื่อนคนต่อไปเรื่อยๆ จนถึงคนสุดท้ายจึงเขียนประโยคที่ได้ยินบนกระดานดำ (ทำเช่นเดียวกับกระซิบคำศัพท์)
8. หลังจากเขียนบนกระดานดำแล้วให้สลับที่เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งกัน

9. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ในกระดาษและประโยคบนกระดานดำ ที่มี
ใตถูกตัดมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนการสอน

1. กล่องใส่บัตรคำ
2. บัตรภาพ soap, powder, toothpaste, buy
3. บัตรคำ soap, powder, toothpaste, buy, milk, hungry, noodles, tea, coffee
4. แถบประโยค I'm going to the market. I want to buy some soap.
Where are you going? What do you want to buy?
5. เกมสะกิดจำ

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 5

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าทางมือและ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปแบบประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- fish sauce
- salt
- pepper
- sugar

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย และการใช้ some แทนคำนามที่นับไม่ได้

What are you going to buy?

I'm going to buy some.....

I want some salt. Here is some.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

พูดคุยซักถามนักเรียนเกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ ที่ใช้ในการปรุงอาหารให้มีรสชาติอร่อยมีอะไรบ้าง ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

2. ชี้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพน้ำปลา เกลือ พริกไทย น้ำตาล มาให้นักเรียนดู แล้วอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของสิ่งเหล่านี้จัดเป็นคำนามนับไม่ได้ครูนำบัตรภาพน้ำปลา

ชูให้นักเรียนดูและทำภาษามือ This is fish sauce. แล้วครูนำบัตรมาวางคู่กับบัตรภาพ บนกระเป่าผืน แล้วให้นักเรียนทำภาษามือตามหลังจากนั้นจึงอธิบายความหมาย (เสนอคำศัพท์ salt pepper sugar ในลักษณะเดียวกับ fish sauce)

2.2 สอนการนำคำศัพท์ไปใช้รูปประโยค

โดยครูชูแถบประโยคและถาม What are you going to buy?

ครูชูแถบประโยคและให้นักเรียนตอบ I'm going to buy some sugar.

ครูชูบัตรคำ salt แล้วถามนักเรียนคนอื่นบ้าง ให้นักเรียนตอบ I'm going to buy some salt.

ครูสลับกันไปเรื่อยๆ เพื่อฝึกให้นักเรียนนำคำศัพท์มาตอบได้

2.3 ครูชูแถบประโยค I want some sugar.

ครูทำท่ายื่นให้และพูด Here is some.

(ครูอธิบายว่าใช้ is some แทนคำนามที่นับไม่ได้)

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ fish sauce salt pepper sugar และการนำคำศัพท์เหล่านี้ไปใช้ในประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ 4 คำนี้ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมอะไรหาย

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดและเขียนคำศัพท์ที่หายไปได้

อุปกรณ์

ของจริง 12 อย่าง คือ fish sauce salt pepper sugar toothpaste milk book pen rice และผ้าคลุม 1 ผืน

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม
2. ครูนำของจริงหรือบัตรภาพคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนมาแล้วประมาณ 12 อย่างให้นักเรียนดู นักเรียนดูแล้วพยายามจำและเรียกชื่อคำศัพท์เหล่านั้นให้ถูกต้อง
3. ครูให้นักเรียนคนหนึ่งแต่ละทีมเป็นนักสืบ สลับกันไปโดยให้นักสืบออกไปนอกห้อง
4. ครูนำภาพหรือสิ่งของ 1 อย่าง ออกไปซ่อนไว้เรียกนักเรียนที่เป็นนักสืบกลับเข้าห้อง ครูตั้งคำถาม "What is missing?"
5. นักสืบเดาว่าคำศัพท์ที่หายไปนั้นเป็นคำอะไร ถ้านักสืบอ่านถูกให้นักเรียนทั้งชั้นตอบว่า "Yes, it is....." ถ้าตอบผิดให้บอกว่า "No, it isn't....."
6. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมจะมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้ง เท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูกจะได้คะแนน ถ้าเดาผิดต้องกลับไปนั่งลงให้โอกาสนักสืบทีมอื่นต่อไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ
7. ให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่เล่นวันนี้แต่งประโยคแข่งกันบนกระดานดำ

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ fish sauce salt pepper sugar
2. บัตรคำ fish sauce salt pepper sugar
3. แถบประโยค What are you going to buy?

I'm going to buy some sugar.

I want some sugar.

4. เกมอะไรหาย

การวัดและประเมินผล

1. สัมผัสจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 6

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้รูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- chalk
- paper
- tissue paper
- food

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับความต้องการ/ไม่ต้องการ

Do you want some.....?

No, I don't want any. Yes, I do.

I want some food . Here is some.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ให้นักเรียน 4 คน ออกมาแข่งกันเป่าลูกโป่ง ใครเป่าเห็นคำศัพท์ปรากฏอยู่บนลูกโป่งให้รีบไปเขียนคำศัพท์นั้นบนกระดานดำ จะได้คำศัพท์ใหม่ 4 คำ ครูทำภาษามือให้นักเรียนดู 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนทำตาม

2. ชี้นสอน

2.1 ครูนำของจริง chalk มาให้นักเรียนดูและพูดประโยค This is chalk. แล้วนำบัตรคำมาวางคู่กับของจริง chalk ครูสะกดคำว่า chalk ให้นักเรียนดู 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนสะกดคำ หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

The teacher writes on a blackboard with chalk. (ครูเสกนอคำศัพท์ paper, tissue paper และ food ในลักษณะเดียวกันนี้ โดยคำว่า food ใช้บัตรภาพแทน)

2.2 สอนการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูพูดและชูของจริงให้นักเรียนคนหนึ่งดู Do you want some chalk?

ให้นักเรียนตอบ Yes, I want some./No, I don't want any.

ครูถามต่อโดยใช้แถบประโยค What do you want? / What would you like?

นักเรียนตอบ I want some food. / I would like some food.

ครูยื่นบัตรคำให้ Here is some. / Here it is.

ครูเรียกนักเรียนคนหนึ่งออกมาเป็นครูบ้าง และให้เรียกเพื่อนตอบในลักษณะเดียวกันนี้ โดยคำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามที่ต้องการ

3. ชั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ โดยให้นักเรียนออกมาเลือกบัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพและนำไปเสียบที่กระเป่าผืน และสรุปการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. ชั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมเชื่อมซีเสียงคำ

จุดประสงค์

1. นักเรียนสะกดคำได้
2. นักเรียนนำคำมาแต่งประโยคได้

อุปกรณ์

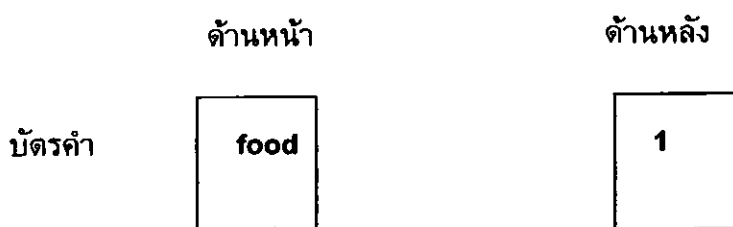
1. เหล้าไม้แผ่นแบน ๆ กว้างประมาณ 0.8 ซม. ยาว 23 ซม. จำนวน 30 อัน
2. กระดาษขาวหรือกระดาษสีพับรอบไม้ เขียนหมายเลข 1-30 ลงบนกระดาษที่พับ

1

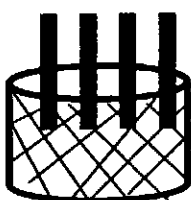
2

3

3. เขียนบัตรคำ 30 บัตร และเขียนหมายเลข 1-30 หลังบัตรคำนั้นๆ



4. ครอบหรือขวดน้ำมันพืชตกแต่งให้สวยงาม เอาไม้เชื่อมซี่ใส่



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆละ 6 คน
2. นำกระบอกรบรรจุไม้เชื่อมซี่วางไว้บนโต๊ะหน้าชั้น เอาบัตรคำเสียบไว้ที่ประเป่าผนัก โดยหันด้านตัวเลขออก เรียงตามลำดับจาก 1-30
3. หากกลุ่มผู้เริ่มเล่นก่อนโดยตกลงกันและจับฉลาก เสร็จแล้วให้ตัวแทนกลุ่มของผู้เริ่มเล่นก่อนออกมาจับไม้เชื่อมซี่ 1 อัน (ห้ามเลือก) ได้หมายเลขใดก็ไปเอาบัตรคำหมายเลขนั้น แล้วสะกดคำนั้นพร้อมทั้งบอกความหมาย แล้วเก็บบัตรคำไว้ที่เดิม โดยหันด้านตัวหนังสือออก (สะกดและบอกความหมายได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน ถ้าสะกดหรือบอกความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งผิดไม่ได้คะแนน)
4. ตัวแทนของกลุ่มต่อไปเล่นเหมือนกัน แล้วผลัดกันเล่นอย่างนี้ไปจนกว่าจะหมดบัตรคำ กลุ่มใดได้คะแนนมากก็เป็นฝ่ายชนะ
5. ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกบัตรในกระบอภาหนึ่งคนละ 10 คำ แต่งประโยคเขียนลงในสมุดของตนแล้วส่งครู

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกโป่ง 4 ใบ
2. ของจริง chalk, paper, tissue paper
3. บัตรคำ chalk, paper, tissue paper, food

4. แถบประโยค What do you want? Do you want some chalk?
What would you like?
5. เกมเชื่อมซีเสียงคำ

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 7

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- papaya
- coconut
- pomelo
- pineapple
- water melon

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับความต้องการมากเท่าไร

- Do you want? No, I don't. Yes, I am.

How many do you want?

Five.

- I want some coconuts.

Here are some.

(คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ)

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชำนาญเข้าสู่บทเรียน

ครูพูดคุยกับนักเรียนถึงผลไม้ต่างๆของไทยและของต่างประเทศที่นักเรียนชอบ แล้วให้นักเรียนยกตัวอย่างให้ครูฟัง เสร็จแล้วครูนำกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ต่างๆไปติดบนกระดาน

2. ชั้นสอน

2.1 ครูนำกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ water melon, pineapple ชูให้นักเรียนดูทีละรูป

ครูชูรูปมะละกอและพูด This is a papaya ครูชูบัตรคำ และอ่านออกเสียง papaya ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย (ครูเสนอ คำศัพท์ coconut pomelo pineapple และ water melon ในลักษณะเดียวกันนี้)

1.1 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูนำคำศัพท์แต่ละคำวางบนกระเป่าผืนนี้ ดังนี้



แล้วให้นักเรียนตอบ Yes./No.

ครูถามต่อโดยใช้แถบประโยค How many do you want?

นักเรียนตอบ Five

ครูชูบัตรคำ water melon แล้วเรียกนักเรียนคนหนึ่งให้นำไปเสียบแทนที่คำในกระเป่าผืนนี้ เมื่อเสียบถูกต้องให้นักเรียนคนนี้ถามเพื่อนคนหนึ่งให้ตอบตามรูปแบบที่กำหนดให้

1.2 ครูสอนประโยคการใช้ some กับคำตามพหูพจน์ โดยครูชูแถบประโยค I want some coconuts. ทำท่ายื่นให้และพูด Here are some. จากนั้นให้นักเรียนฝึกถามตอบกันเอง

3. ชั้นสรุป

ครูแจกกระดาษที่ตัดเป็นรูปผลไม้ต่างๆ แล้วเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษลงใยรูปผลไม้เหล่านั้นให้มีความหมายตรงกับรูปผลไม้ แล้วแบ่งครึ่งผลไม้ออกเป็น 2 ส่วน ดังภาพ โดยแจกให้นักเรียนบางคนในห้องออกมาหน้าชั้นแล้วจับคู่ผลไม้เหล่านั้น เมื่อเสร็จแล้วให้เพื่อนในห้องช่วยกันดูว่าผิดหรือถูกอย่างไร แล้วให้สะกดคำพร้อมกัน และเขียนคำศัพท์ลงสมุด

4. ชั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมเสียงทายหาคู่

จุดประสงค์

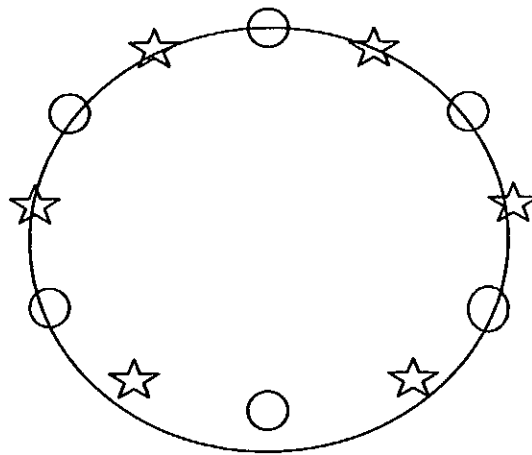
1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้เพื่อนำคำศัพท์มาแต่งประโยค

อุปกรณ์

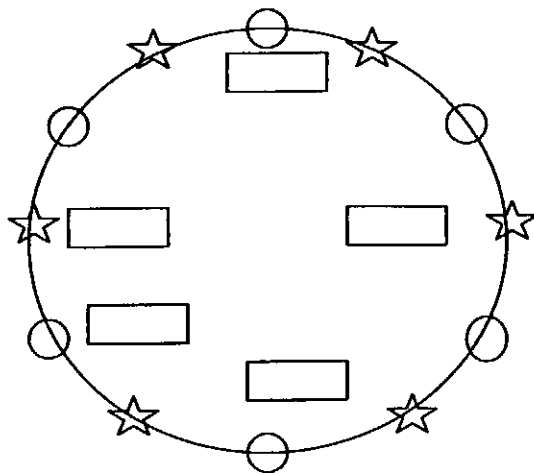
1. บัตรภาพ
2. บัตรคำ
3. กระดาษเปล่า

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 6 คน แล้วให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่ายมานั่งล้อมกันเป็นวงกลม โดยนั่งสลับกัน ดังภาพ



2. ครูแจกบัตรคำ (a) p _ _ a _ a , (a) _ oc _ _ ut, (a) p _ m _ L _ , (a) p _ _ ea _ _ le, (a) _ at _ _ m _ l _ n และกระดาษเปล่าให้กระจายตามจุดๆในวงกลม ดังภาพ



3. เมื่อได้สัญญาณเริ่มเล่นให้ผู้เล่นที่มีบัตรที่ครูแจกให้ส่งบัตรคำไปทางขวามือของตนให้ผู้เล่นคนอื่นๆต่อไปเรื่อยๆ

4. เมื่อให้สัญญาณหยุด ครูจะชูบัตรภาพขึ้นมา 1 ใบ (บัตรภาพของครูจะมีประมาณ 20 ใบ คือ มีบัตรภาพมะละกอ ส้มโอ มะพร้าว สับปะรด และแตงโม อย่างละ 4 ใบ) ให้นักเรียนที่ถือบัตรคำที่มีความหมายตรงกับภาพที่ครูชูขึ้น ชูบัตรคำของตนขึ้น ถ้าเป็นคู่ที่ถูกต้องแล้ว ให้นักเรียนคนนั้นสะกดคำที่ชูให้เป็นคำที่สมบูรณ์ 1 ครั้ง ถ้าสะกดได้ถูกต้องให้เก็บบัตรภาพนั้นไว้เป็นสมบัติของตน การเล่นดำเนินไปเรื่อยๆ ฝ่ายใดได้บัตรภาพจากครูมากที่สุดก็เป็นฝ่ายที่ชนะ เมื่อครูอธิบายวิธีเล่นจบแล้วให้นักเรียนลงมือเล่น

5. ให้ฝ่ายที่ชนะฝึกแต่งประโยคจากบัตรภาพที่ตนมีอยู่

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ papaya coconut pomelo pineapple water melon
2. บัตรคำ papaya coconut pomelo pineapple water melon
3. กระเป๋าค้น
4. แถบประโยค Do you want pineapples? How many do you want? I want some coconuts.
5. เกมเสียงทายหาคู่

การวัดและประเมินผล

1. สัมผัสจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 8

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้
เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้รูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- sell
- baht
- kilo
- How much

Pattern Practice ได้แก่ ประโยค

Do you sell.....? / Do you have

No, I don't. / Yes, I do.

How many do you want? / How much do you want?

How much would you like?

How much is it? / How much are they?

.....baht a kilo.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับราคาสินค้าในท้องตลาดที่ซื้อขายเป็นกิโล เช่น
เนื้อสัตว์ และผลไม้ต่างๆ

2. ชั้นสอน

2.1 สมมติโต๊ะเรียนเป็นร้านค้าและครูวางบัตรภาพ grape, water melon, pomelo, coconut, orange ไว้บนโต๊ะ

แล้วให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขาย ครูทำหน้าที่ที่เด็กคนนี้และทำภาษามือ

She is a fruit seller. She sells water melon, grape, pomelo, coconut, and orange

ให้นักเรียนทั้งชั้นเดาความหมายคำที่ขีดเส้นใต้ คือ sell

ครูนำบัตรคำ sell ติดบนกระป๋องผนังและอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และ

ให้นักเรียนสะกดคำตาม หลังจากนั้นจึงอธิบายความหมาย

2.2 ครูนำแถบประโยคชูให้นักเรียนดู และถามนักเรียนที่ขายผลไม้

ครู : Do you sell grapes?

นักเรียนตอบ : Yes. Do you sell grapes?

ครู : One kilo.

ให้นักเรียนเดาความหมาย kilo

2.3 ครูสอนเกี่ยวกับราคาสินค้า โดยใช้คำว่า How much ขึ้นต้นประโยคเวลาถามราคา

ครูชูแถบประโยค How much are grapes?

และแถบประโยค Fifteen baht a kilo

ให้นักเรียนเดาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้ หลังจากนั้นครูสะกดคำ ให้นักเรียนดู 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนทำตาม แล้วครูจึงบอกความหมาย

2.4 ฝึกปฏิบัติให้เหมือนจริงโดยให้ออกมาแสดงหน้าชั้นเรียนให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขายผลไม้และมีเด็กกลุ่มหนึ่งออกมาเป็นคนซื้อ โดยใช้รูปการซื้อขายที่ได้สอนไปแล้ว

3. ชั้นสรุป

ครูสรุปเกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ใหม่ 4 คำลงสมุด

4. ชั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกม Miscellaneous

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ได้

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีมๆละ 6 คน ที่เหลืออีก 1 คนเป็นกรรมการ
2. ครูให้เวลา 1 นาทีต่อ 1 คน สำหรับคิดคำให้ได้มากที่สุด โดยครูจะกำหนดตัวอักษรให้ 1 ตัว แล้วนักเรียนนำตัวอักษรตัวนั้นมาสร้างคำใหม่ โดยใช้เป็นคำขึ้นต้น (ห้ามให้คะแนนกับคำที่เป็นชื่อเฉพาะ เช่น ชื่อคน ชื่อสถานที่)
3. ทีมหนึ่ง คนที่ 1 จะเป็นคนบอกคำศัพท์ อีกทีม คนที่ 1 จะบอกความหมายถ้าบอกความหมายได้ทันและถูกต้องจะได้คะแนนด้วย แต่ถ้าบอกความหมายไม่ได้ก็จะไม่ได้คะแนน
4. เมื่อครบ 1 นาที ครูตรวจดูความถูกต้องของคำศัพท์และสลัไปทีคนที่ 4 ของอีกคนพูดคำศัพท์บ้าง และคนที่ 2 ของทีมแรกเป็นคนบอกความหมาย ทำเช่นนี้ต่อไปเรื่อยๆทีมใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่าง

ครูให้ตัวอักษร "s"

ทีม A คนที่ 1

soap, sell, six.....

ครูให้ตัวอักษร "m"

ทีม B คนที่ 2

milk, month,.....

ทีม B คนที่ 1

สปู, ชาย, หก.....

ทีม A คนที่ 2

นม, เดือน,.....

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ water melon, grape, pomelo, coconut, and orange
2. บัตรคำ sell, baht , kilo, How much
3. แยกประโยค Do you sell grapes? Do you sell grapes? One kilo.
How much are grapes? Fifteen baht a kilo.
How much do you want?
How much would you like?
4. เกม Miscellaneous Games.

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 9

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้
เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- candy
- bottle
- dozen

Pattern Practice ได้แก่ รูปประโยค

How much is candy?

..... baht a bag.

How much is fish sauce?

..... baht a bottle

How much are the eggs?

..... baht a dozen.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
สนทนาซักถามเกี่ยวกับสิ่งของที่ซื้อขายเป็นกิโล เป็นโหล และเป็นขวด
2. ชี้นสอน
 - 2.1 ครูนำน้ำปลาให้นักเรียนดูและถาม

ครู	:	What 's this?
นักเรียน	:	It's fish sauce.

ครูชี้ที่ขวดและพูด : This is a bottle of fish sauce.

ให้นักเรียนเดาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้ ครูเขียนคำว่า bottle บนกระดานดำ และอ่านออกเสียงให้นักเรียน 2-3 ครั้ง หลังจากนั้นจึงบอกความหมาย

2.2 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับการซื้อขายไข่ จะซื้อขายเป็นโหล ซึ่งในภาษาอังกฤษ คือ dozen.

ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และบอกความหมาย

2.3 ครูนำลูกอม ลูกกวาด มาให้นักเรียนดู และพูด It's candy. ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตามแล้วจึงบอกความหมาย

2.4 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชู candy ให้นักเรียนดู ซึ่งบรรจุอยู่ในถุง

นักเรียนถามครู : How much is candy?

ครูตอบ : It's ten baht a bag.

Give me two bags, please.

ครูชู fish sauce. ให้นักเรียนดู

นักเรียนถามครู : How much is fish sauce?

ครูตอบ : It's eight baht a bottle.

แล้วให้นักเรียนผลัดกันถามตอบกันเอง และให้นักเรียนสังเกต ลักษณะนาม จะอยู่ท้ายประโยค โดยคำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ

3. ชั้นสรุป

ครูให้นักเรียนแข่งขันกันออกไปวางบัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพและสรุปถึงการใช้ในรูปประโยค

4. ชั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมต่อคำศัพท์

เกมต่อคำศัพท์

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาแต่งประโยค

อุปกรณ์

1. กระดาษจัดเป็นวงกลม 10 วง
3. รูปภาพ 10 วง

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆละ 6 คน
2. นำคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วและที่เรียนวันนี้รวม 10 คำ เขียนใส่กระดาษวงกลมวงละ 1 คำ รวม 10 วง แล้วตัดวงกลมออกเป็น 3 ส่วน รวมทั้งหมด 30 ส่วน และมีบัตรภาพ 10 ภาพ ซึ่งตัดแบ่งภาพละ 2 ส่วน รวม 20 ส่วน นำมาคละกันใส่ซอง 2 ซอง 2 กลุ่ม
3. ครูให้นักเรียนช่วยกันต่อบัตรคำให้เป็นคำศัพท์ 10 คำ และต่อรูปภาพ 10 ภาพ ให้ตรงกับบัตรคำ
4. กลุ่มไหนเสร็จเร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
5. ให้กลุ่มที่ชนะสะกดคำศัพท์ทั้งหมด
6. แต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคกลุ่มละ 1 ประโยค โดยนำคำศัพท์ที่ผู้ชนะเรียงไว้มาแต่งประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริง bottle candy fish sauce.
2. บัตรคำ candy bottle dozen
3. บัตรภาพ fish sauce. candy ไข่เป็นโหล
4. เกมต่อคำศัพท์

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 10

สาระสำคัญ

การเข้าใจความหมาย การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างดี

จุดประสงค์นำทาง

1. นักเรียนสามารถทำท่าภาษามือ และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปแบบประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- each
- piece
- glass

Pattern Practice ได้แก่ รูปประโยคถามตอบความต้องการ

Do you sell.....? Yes./Do you have.....?

How many do you want?

One piece/ each, glass

How much is.....?

Five baht each.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำกล่อง 2 ใบ มาวางบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน ภายในกล่องบรรจุคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ

บทเรียน ที่เรียนมาแล้วกับบัตรคำศัพท์ใหม่ที่จะเรียนในชั่วโมงนี้ ครูเรียก

นักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียน 2 คน ให้แข่งขันกันค้นหาบัตรคำศัพท์

ภาษาอังกฤษที่ไม่เคยเรียนมาก่อน ค้นหาได้แล้วให้นำไปเสียบไว้บนกระเป่าผืน

ใครทำได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะครูทำท่าภาษามือให้นักเรียนดู 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนทำตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูถามนักเรียนว่าเวลาสั่ง นม กาแฟ น้ำ ตามร้านใส่อะไรให้ลูกค้า
นักเรียนตอบว่าใส่แก้ว ครูนำบัตรคำ glass จากกระเป๋าหนังสือติดบน
กระดานดำ และทำภาษามือ แล้วให้นักเรียนทำตามและสะกดคำแล้ว นำ
รูปภาพแก้วติดคู่กัน

ครูสอนน้ำ 1 แก้ว โดยใช้แถบประโยค A glass of water.

ถ้าน้ำ 2 แก้ว โดยใช้แถบประโยค Two glass of water.

2.2 ครูถามนักเรียนว่า อะไรบ้างที่ซื้อขายเป็นชิ้น

ครูนำบัตรคำ piece จากกระเป๋าหนังสือติดบนกระดานดำ อ่านให้นักเรียนฟัง
2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามแล้วจึงบอกความหมาย

ครูสมมตินักเรียนคนหนึ่งเป็นคนขายแตงโม

ครูถาม : Do you sell water melon?

: Do you have water melon?

นักเรียนตอบ : Yes. How many do you want?

ครูตอบ : One piece. คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ หลังจาก
นั้นให้นักเรียนจับคู่ถามตอบเป็นคนซื้อและคนขาย

2.3 ครูถามนักเรียนว่าอะไรบ้างที่ซื้อเป็นอัน ลูก ไข่ ชลช

ครูนำบัตรคำ each จากกระเป๋าหนังสือติดบนกระดานดำแล้วทำภาษามือให้
นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนทำตาม พร้อมทั้งอธิบายความหมาย

ครูชูภาพแปรงสีฟันแล้วให้นักเรียนถามราคา : How much is it?

ครูตอบ : Five baht each.

2.4 ให้นักเรียนจับคู่ฝึกสนทนาถามตอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปแบบประโยคต่างๆ
ดังนี้

นักเรียนคนที่ 1 : Do you sell.....?

นักเรียนคนที่ 2 : Yes. How much do you want?

นักเรียนคนที่ 1 : Two piece (each , glass)

นักเรียนคนที่ 2 : How much is it?

นักเรียนคนที่ 1 : Ten baht. (คำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตาม
ต้องการ)

3. ขั้นสรุป
ครูสรุปคำศัพท์ใหม่และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ลงสมุด
4. ขั้นฝึกทักษะ
เล่นเกมหาผู้ชนะ

เกม หาผู้ชนะ

จุดประสงค์

1. ให้นักเรียนสะกดและเขียนคำศัพท์ได้
2. ให้นักเรียนนำคำศัพท์มาแต่งประโยคปากเปล่าได้

อุปกรณ์

1. ตารางสี่เหลี่ยมเทา-ขาว ดีช่อง 20 ช่อง 10 แผ่น

2. ฝาน้ำอัดลม

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มๆละ 3 คน
2. แจกแผ่นตารางให้กลุ่มละ 1 แผ่น พร้อมฝาน้ำอัดลม
3. ครูนำคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนมาแล้ว 20 คำ แล้วอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนทีละคำ โดยนักเรียนจะต้องเขียนคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในตารางสี่เหลี่ยม จะเขียนวางไว้ตำแหน่งไหนก็ได้ตามใจชอบจนครบทุกช่อง

4. ครูหยิบบัตรคำขึ้นมา 1 บัตร ให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและให้นักเรียนเอาฝาน้ำอัดลมวางไว้บนค่านั้นในตารางของกลุ่มคน
5. ทำเช่นเดิมต่อไปเรื่อยๆ จนกลุ่มหนึ่งวางเบี้ยได้ในแนวตั้งหรือแนวนอน หรือแนวทะแยงแนวใดแนวหนึ่งเสร็จให้ร้องว่า winner
6. ครูตรวจดูคำศัพท์ที่ผู้ชนะเขียนว่าเขียนสะกดคำได้ถูกต้องหรือไม่ ถ้าพบว่าช่องใดช่องหนึ่งเขียนผิด ผู้นั้นจะต้องแพ้และเริ่มใหม่
7. ให้นักเรียนทุกกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคจากคำที่ใช้เล่นเกมในสมุดแล้วส่งครู กลุ่มละ 5 ประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ glass, piece, each
2. แถบประโยค A glass / Two glasses of water
3. บัตรภาพแก้ว แดงโม แปรงสีพื้น
4. เกมหาผู้ชนะ

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกม

ภาคผนวก ค.

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X กับตัวอักษรหน้าคำศัพท์ที่ถูกต้อง

- | | | |
|----|---------------|---------------|
| 1. | a. thristy | b. thirsty |
| | c. thsrity | d. thisrty |
| 2. | a. satl | b. stal |
| | c. salt | d. slat |
| 4. | a. toothpaste | b. totohpaste |
| | c. tootphase | d. toosphtear |
| 5. | a. wtera | b. weatr |
| | c. water | d. wrate |

ข้อ 6 – 10 ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ให้มีความหมายตรงกับภาพ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง

6. t _ s _ u _ p _ p _ r

- a. i h e e e
c. i h e a e

- b. i s e a e
d. i s e e e



7. _ a n _ y

- a. c c
- c. c d

- b. c n
- d. c b



8. g l _ _ _

- a. s s a
- c. i s e e e

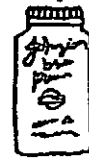
- b. a s s
- d. a a s



9. p _ w _ e _

- a. o d r
- c. u r d

- b. o t r
- d. u t r



10. s _ _ p

- a. o a
- c. e o

- b. a o
- d. a e



ตอนที่ 2

แบบทดสอบความหมายของคำศัพท์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรที่มีความหมายตรงกับ
รูปภาพที่กำหนดให้

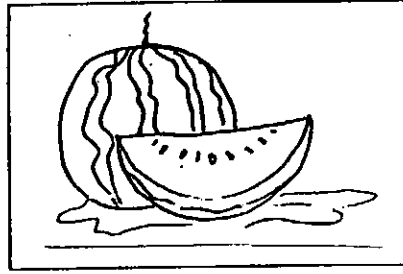
11.



- a. each
- c. bottle

- b. kilo
- d. dozen

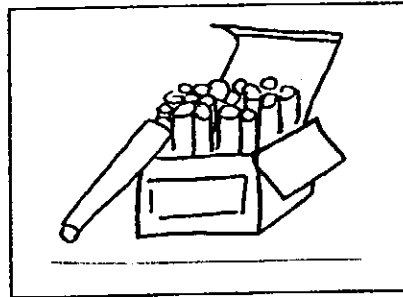
12.



- a. papaya
- c. pineapple

- b. water melon
- d. orange

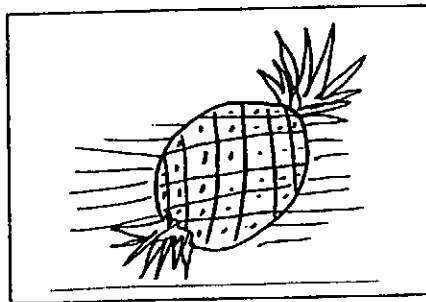
13.



- a. powder
- c. chalk

- b. soap
- d. pepper

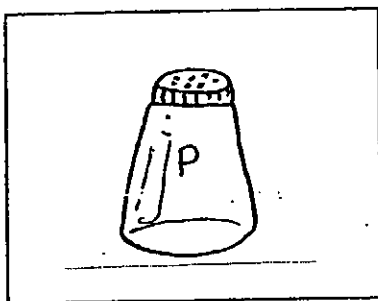
14.



- a. mangosteen
- c. grape

- b. papaya
- d. pineapple

15.



- a. rice
- c. pepper

- b. sugar
- d. powder

16.



- a. paper
- c. tissue paper

- b. pepper
- d. sugar

17. ข้อไหนมีความหมายกลุ่มเดียวกับ watermelon

- a. pork
- c. papaya

- b. hungry
- d. pepper

18. ข้อไหนมีความหมายกลุ่มเดียวกับ sugar

- a. rice
- c. sell

- b. fish sauce
- d. water

19. ข้อไหนมีความหมายอยู่ในกลุ่ม food

- | | |
|------------|---------|
| a. noodles | b. sell |
| c. thirsty | d. soap |

20. ข้อไหนมีความหมายต่างไปจากกลุ่ม

- | | |
|--------------|---------------|
| a. teacher | b. chalk |
| c. pineapple | d. blackboard |

21. คำว่า sell มีความหมายตรงข้ามกับคำว่า

- | | |
|-------------|-----------|
| a. how much | b. pepper |
| c. bottle | d. buy |

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการใช้คำศัพท์ในประโยค

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำหรือประโยคที่นำไป
เติมใน

ช่องว่างของข้อคำถามแล้วได้ใจความสมบูรณ์

22. I am thirsty. Please give me some _____.

- | | |
|---------|----------|
| a. beef | b. water |
| c. rice | d. soap |

23. A :Are you hungry.

B : Yes, I want some _____.

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

24. Do you sell _____?

- | | |
|------------|---------|
| a. papayas | b. each |
| c. kilo | d. baht |

25. A : Where are you going?

B : _____.

- | | |
|-----------------------------|---------------------|
| a. I want some rice | b. I like some milk |
| c. I am going to the market | c. Yes, I am |

26. A : What do you want to buy?

B : _____.

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| a. I want to play a doll | b. I want to buy some soap |
| c. I am hungry | d. I want to eat rice |

27. A : How much are eggs?

B : _____.

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| a. It's sixteen baht a dozen | b. It's sixteen baht a bag |
| c. It's sixteen baht a box | d. It's sixteen baht bottle |

28. A : How much is this comb?

B : _____.

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| a. It's four baht a piece | b. It's five baht a bag |
| c. It's six baht a glass | d. It's six baht each |

29. A : How much is beef today?

B : _____.

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| a. It's sixty baht a bottle | b. It's fifty kilo baht |
| c. It's sixty baht a kilo | d. It's baht a sixty kilo |

30. A : How much are those oranges?

B : _____.

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| a. Fourteen baht a bag | b. Fourteen baht a kilo |
| c. Fourteen baht a box | d. Fourteen baht a piece |

38. Sarah wants a bottle of _____.
- a. fish sauce
 - b. cake
 - c. sugar
 - d. tissue paper
39. He wants a glass of _____.
- a. chalk
 - b. meat
 - c. rice
 - d. water
40. A : I want some food.
- B : _____.
- a. Here is some.
 - b. Here is one.
 - c. Here are some
 - d. Here you are.

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางพิศมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย
วันเดือนปีเกิด	2 พฤศจิกายน 2513
สถานที่เกิด	จังหวัดน่าน
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	1633 หมู่บ้านชมฟ้า ซ. รังสิตนครนายก 64 ต. ประชาธิปไตย อ. ธัญบุรี ปทุมธานี 12130
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 5
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ 137 ถ. พระราม 5 เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2531	จากโรงเรียนปัว
พ.ศ. 2538	ค.บ. (วิชาเอกภาษาอังกฤษ) จากสถาบันราชภัฏเชียงใหม่
พ.ศ. 2547	กศ.ม. (สาขาการศึกษาพิเศษ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร