

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์

สารนิพนธ์

ของ

บุษรีย์ ฤกษ์เมือง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะ  
ภาษาต่างประเทศ

ตุลาคม 2552

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์

บทคัดย่อ  
ของ  
บุษรีย์ ฤกษ์เมือง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะ  
ภาษาต่างประเทศ

ตุลาคม 2552

USING VOCABULARY GAMES TO DEVELOP ENGLISH VOCABULARY  
LEARNING OF PRATHOMSUKSA 4 STUDENTS AT BURARAK SCHOOL

AN ABSTRACT

BY

MISS BUSSAREE ROEKMUANG

Presented in partial fulfillment of the requirements  
For the Master of Arts degree in Teaching English as a Foreign Language  
at Srinakharinwirot University

October 2009

บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์เตือนตา เลาสุขศรี

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 32 คน ใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) การดำเนินการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 16 คาบ ๆ ละ 60 นาที และมีการทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แผนการสอนการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ 8 แผน ของนักเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ T-Test

ผลการศึกษาพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70
2. นักเรียนมีความรู้สึกรอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์

ของ

นางสาวบุษรีย์ ฤกษ์เมือง

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตร  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

( )

วันที่ กันยายน พ.ศ. 2552

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

.....ประธาน

(อาจารย์ ดร.วัลลภา ไทยจินดา)

.....กรรมการ

( )

.....กรรมการ

( )

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีคณะมนุษยศาสตร์

( )

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

Bussaree Roekmuang. (2009). *Using Vocabulary Games to Develop English Vocabulary Learning of Prathomsuksa 4 Students at Burarak School*. Master Project, M.A. (Teaching English as a Foreign Language). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor : Professor Assistant Tuanta Laosooksri

The objective of this master project was to develop English Vocabulary Learning of Prathomsuksa four students.

The sample group was thirty-two Prathomsuksa 4 students in the second semester of the 2008 academic year at Burarak School.

The study was carried out for a four-week time frame; there are sixteen class periods of sixty minutes each.

The instruments used in this study were 8 lesson plans, an achievement test, and a questionnaire about the students' opinions on learning vocabulary games. The data were statistically analysed by percentage, mean, standard deviation and t-test for One Samples.

The finding indicated that :

1. The students retention in learning English vocabulary game were higher than 70 percent.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการการสอนได้  
พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง “การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์” ของบุษรีย์ ฤกษ์เมือง ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะ  
ภาษาต่างประเทศ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เตือนตา เลาสุขศรี)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....  
(อาจารย์ ดร.วัลลภา ไทยจินดา)

คณะกรรมการสอน

..... ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เตือนตา เลาสุขศรี)

..... กรรมการสอนสารนิพนธ์  
(อาจารย์ ดร.วัลลภา ไทยจินดา)

..... กรรมการสอนสารนิพนธ์  
(อาจารย์ ดร.อัษฎลี จันทร์โสม)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะมนุษยศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ เฉลียวศรี พิบูลชล)

วันที่ เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2552

## ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างดียิ่ง จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ เตือนตา เลาสุขศรี อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ศาสตราจารย์สมสรร วงศ์อยู่น้อย และผู้ช่วยศาสตราจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ ที่กรุณาให้คำปรึกษา เสนอแนะตรวจสอบแก้ไข และให้ข้อคิดที่ดี จนกระทั่งสารนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่าน และความขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.วัลลภา ไทยจินดา และอาจารย์ ดร.อัญชลี จันทระเสม ที่ได้กรุณารับเป็นกรรมการสอบสารนิพนธ์ และได้ให้แนวคิดที่เป็นประโยชน์เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงให้งานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ในภาควิชาภาษาตะวันตก รองศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตนะ อาจารย์ ดร.แสงจันทร์ เหมเชื้อ อาจารย์ ดร.วรพรรณ วีระวงศ์ ผศ.ดร. นิตยา สุขเสรีทรัพย์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์เตือนตา เลาสุขศรี ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ได้ให้ความรู้ และแนวคิดทางด้านการสอนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณท่านรองผู้จัดการ จันทิมา คมสัน ที่ได้ให้ความอุปการะทุนการศึกษา แก่ผู้วิจัย และให้ความเมตตา หากไม่ได้รับความกรุณาจากท่านแล้ว ผู้วิจัยคงไม่มีโอกาสได้ศึกษาต่อ

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนบูรารักษ์ ที่ให้ความร่วมมือ และตั้งใจเป็นอย่างดีในการทดลองเพื่อเก็บข้อมูลสำหรับการทำวิจัยในครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ที่ได้จากสารนิพนธ์เล่มนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณแด่บุพการี ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณที่ได้ให้การศึกษาอบรม และช่วยเหลือผู้วิจัยจนสามารถประสบความสำเร็จในการศึกษาจนถึงวันนี้

บุษริย์ ฤกษ์เมื่อง



# สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์.....	7
ความหมายของคำศัพท์.....	7
ความสำคัญของคำศัพท์.....	7
องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	8
ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	9
หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	10
วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์.....	13
ความหมายของเกม.....	14
ประเภทและลักษณะของเกมและการใช้เกมประกอบการสอน	14
ชนิดของเกมประกอบการสอน.....	15
เกมต่าง ๆ ที่นำมาประกอบการสอนในงานวิจัย.....	16
ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	33
หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา.....	34
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์.....	35
งานวิจัยต่างประเทศ.....	35
งานวิจัยในประเทศ.....	36

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	37
<b>3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....</b>	<b>37</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	37
ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า.....	37
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	38
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ.....	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
4	43
<b>4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>	<b>43</b>
5	48
<b>5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>48</b>
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	48
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	48
วิธีดำเนินการทดลอง.....	49
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	49
อภิปรายผล.....	50
ข้อเสนอแนะ.....	52

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>54</b>
ภาคผนวก ก.....	60
รายการคำศัพท์ (Word List).....	61
Course Outline.....	62
แผนการสอน.....	65
ภาคผนวก ข.....	99
แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์.....	100
แบบทดสอบความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์.....	106
ภาคผนวก ค.....	107
ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก.....	108
<b>ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....</b>	<b>109</b>

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสาร และการศึกษาค้นคว้าหาความรู้วิทยาการสมัยใหม่ต่าง ๆ

กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่ม โดยเรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารแสวงหาความรู้ด้านต่าง ๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กรมวิชาการ 2545 : 1)

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้ เรื่อง คำศัพท์ มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้ คำศัพท์มากจำได้แม่นยำ สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิต ชัย 2548 : บทนำ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (วรรณพร ศิลาขาว. 2538 : 21) และ กนิษฐา ระเวช (2543 : 87) พบว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการ พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียน และการฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร

ในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้งสี่ คือ ปัญหาคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการ เรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับ ว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (มานพ ประธรรมสาร. 2538 : 5) และ

สมใจ หอมสุวรรณ (2544 : 38) ได้กล่าวว่า ในการเรียนภาษา ความรู้เรื่องคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์ และเป็นพื้นฐานของทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน

อย่างไรก็ตาม การสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้น ยังได้รับความสนใจน้อย และการละเลย ในด้านสอนคำศัพท์ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการสอนหลายด้าน ซึ่ง สมุทธ เชน ชาวนิช (2540 : 19) ได้กล่าวถึงปัญหาอันเนื่องมาจากคำศัพท์ว่า อุปสรรคอันยิ่งใหญ่ประการหนึ่งของนักศึกษาไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษคือ อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว ทั้งนี้เนื่องมาจากแปล ความหมายของคำศัพท์ไม่ได้ หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในข้อความนั้น ซึ่งสอดคล้องกับ รุ่งรัตน์ ศรีไพร (2540 : 93) ที่กล่าวว่าในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็น ภาษาต่างประเทศสิ่งสำคัญคือการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ถ้า นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้ผิดความหมายทำให้ การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนในด้านการเขียนนั้นนักเรียนจะสะกดคำไม่ถูกต้องและเขียน ไม่ได้ใจความชัดเจน กล่าวคือ ถ้านักเรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว การเรียนภาษาอังกฤษทั้ง การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน ย่อมไม่ประสบความสำเร็จ

ความรู้เรื่องคำศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ดังที่ น้ำทิพย์ นำเพชร (2541 : 65) กล่าวว่า นักเรียนคนใดมีการพัฒนาการทางภาษาได้ดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้คำศัพท์มากพอกับวัยของตน สามารถนำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมจนสามารถสื่อความหมาย หรือ แสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของอนุภาพ ดลโสภณ (2542 : 45) พบว่าเด็กไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับ คำศัพท์แล้ว เด็กจะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนได้ยาก โดยเฉพาะการอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นที่เด็กต้องมีพื้นฐาน จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี

ความสำคัญและปัญหาของคำศัพท์ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มีผู้ศึกษาปัญหาต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงในการสอนคำศัพท์ไว้ เช่น ประนอม สุรัสวดี (2539 : 32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการ เรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียน เรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับสันติ แสงสุข (2541 : 1) และ Johnson (2001 : 76-161) ซึ่งได้ทำการวิจัยพบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควร จัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับ ดิกเกอร์สัน

(Diskerson. 1976 : 6454-A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนในระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อยและกิจกรรมปกติ เป็นสื่อการสอนในแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกมที่ต้องเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเกมเคลื่อนไหวได้รับสัมฤทธิ์ผลสูงกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่มเกมเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากิจกรรมปกติ

จากการที่ผู้วิจัยสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ได้สังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อครูจัดกิจกรรมทางด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนมีความสามารถทำงานหรือทำกิจกรรมทางภาษาได้น้อย ซึ่งผู้วิจัยได้ประสบปัญหา เช่นเดียวกับ สำเนา ศิริประยงค์ (2541 : 2) ที่กล่าวว่านักเรียนจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้นทั้งที่มีการท่องศัพท์และทบทวนอยู่เสมอ นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้องและเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ 61-65 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ จากการที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษที่ตนเองควรปรับปรุงปรากฏว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาของคำศัพท์ และรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้เท่าที่ควร แต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมภาษาเข้ามาแทรกบทเรียนในคาบใดพบว่า นักเรียนจะกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุมิตร คุณากร (2543 : 17) ที่กล่าวว่าการเล่นเกมนำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี

จากปัญหาที่ผู้วิจัยประสบและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียน ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพราะการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์จะทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรู้ อยากรเรียน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด ฟัง อ่าน และเขียน

### ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

## ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ทำให้ทราบผลของการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อทักษะ คำศัพท์ และจะเป็นแนวทางสำหรับครูในการทำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียนให้สามารถจำความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้น และนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง

## ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนุราชูรักษ์ จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 8 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับมีจำนวน 275 คน ซึ่งมีการจัดแบ่งนักเรียนตามความสามารถทางการเรียนโดยห้อง 1 และห้อง 2 เป็นเด็กนักเรียนที่เก่ง ห้อง 3 ถึงห้อง 8 เป็นนักเรียนที่มีระดับความสามารถปานกลางถึงอ่อนและนักเรียนสมาธิสั้นคนละกันทั้ง 6 ห้อง

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนุราชูรักษ์ สมุทรปราการ คือ ห้อง 3 ถึง ห้อง 8 ที่ได้มาโดยการจับสลากขึ้นมา 1 ห้องเรียน คือ ห้อง 4 มีจำนวนนักเรียน 32 คน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ เรียน รวม 16 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

### 3. ตัวแปรที่ศึกษา

*ตัวแปรอิสระ* คือ การใช้เกมคำศัพท์

*ตัวแปรตาม* คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

## นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจในด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถในการใช้คำในประโยคภาษาอังกฤษ ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. เกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีการแข่งขัน เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลายเกี่ยวกับคำศัพท์ ซึ่งคำศัพท์ที่ใช้มีหลายประเภท ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำบุพบท และคำคุณศัพท์

3. ความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ โดยวัดได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอน โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ดัดแปลงจากแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับบรรยากาศในชั้นเรียนของสมสวรรณค์ พันธุ์เทพ (2540 : 119-122)

### **สมมุติฐานในการวิจัย**

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม



## บทที่ 2

### เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์
  - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
  - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
  - 1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
  - 1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
  - 2.1 ความหมายของเกม
  - 2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน
  - 2.3 การใช้เกมประกอบการสอน
  - 2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน
  - 2.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
  - 2.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์
  - 3.1 งานวิจัยต่างประเทศ
  - 3.2 งานวิจัยในประเทศ

## 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

### 1.1. ความหมายของคำศัพท์

ความหมายของคำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล

**คำศัพท์** หมายถึง กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือ ลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง (ศิธร แสงธนู และ คิด พงศทัต 2521 : 35-41)

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

**สรุปได้ว่า** คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

### 3.3 ความสำคัญของคำศัพท์

ความรู้ในด้านคำศัพท์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการเรียนภาษา ฟรีส (สมใจ หอมสุวรรณ 2544 : 39) : อ้างอิงจาก Fries : 1984) กล่าวไว้ว่าความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วยเสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องของผู้พูดและสามารถพูดให้ผู้อ่านเข้าใจได้ คือสามารถใช้สื่อสารความหมายได้ คำศัพท์จึงถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาดังที่ สตีวิก (Stewick. 1972 : 2) กล่าวว่าผู้เรียนได้เรียนภาษาต่างประเทศต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ในระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้ดี
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควรที่จะสามารถนำมาใช้

กาเดสซี (Ghadessy. 1979 : 24) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์ที่มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

เช่นเดียวกับ วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 18) ที่ให้ความเห็นว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

**สรุปได้ว่า** คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียน ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้น การเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

### 1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ คำหนึ่ง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง (ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. 2543 : 11 ; อ้างอิงจาก อุทัย ภิรมย์ริน และ เพ็ญศรี รังติกุล. 2526 : 58) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ ตัวอักษร (ตัวใหญ่ หรือตัวเล็ก) การได้ยิน การรู้จักคำ และ จำจังหวะของเสียงในประโยค

2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้น เป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น

He went to his home. (บ้านเป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

The House of Representative is meeting today. (สภา)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม hats, pens จะแสดงความเป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น walks ในประโยค She walks home. ก็ จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น boathouse หมายถึง ู้อเรือ แตกต่างจาก house boat หมายถึงเรือที่ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนแปลงไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะ เป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า

เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออกส่วนคำหลังเป็นคำถาม เป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

### 3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

The man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำบางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

**สรุปได้ว่า** องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำความหมาย และขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายของการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านขอบเขตของการใช้คำแบ่งออกเป็นขอบเขตของการ

เรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

#### 1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท เดล เอตก้า และคณะ (Dele Edgar and others. 1999 : 37-38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น cat , book เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่าการยะ ได้แก่คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภทนี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

นอกจากนี้ สุไร พงษ์ทองเจริญ (สุขุมาลัย บุตรานนท์. 2542 : 14 ; อ้างอิงจาก สุไร พงษ์ทองเจริญ. 2526) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่นคำว่า important, necessary, necessary, consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

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

**กล่าวโดยสรุป** คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มี ความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการอ่านออกเสียงเท่านั้น

### 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

แม็คกี (Mackey. 1978 : 176-190) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่หาได้จากหลายแหล่ง ย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่นคำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado. 1996 : 119-120) เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

**กล่าวโดยสรุป** การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัว และเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้ คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้น ต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

#### 1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้น มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกันดังนี้

อนุภาพ ดลโสภณ (2542 : 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยาก หรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้ เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะกับคำศัพท์นั้น

2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็ให้ออกเสียงให้ถูกต้อง

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้นมีวิธีการหลายแบบที่ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรงดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบกับการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้นการ์ตูน เขียนภาพบนกระดานดำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้ สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรวางวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน

4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)

6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (Prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนที่รู้จักแล้ว

เดล เอดก้า และคณะ (Dale Edgar and others 1999 : 46-52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function word) เช่น คำบุพบท to , for และอื่น ๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่นคำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามเสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งที่สำคัญในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบ หรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้น ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียน สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำ และสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและใช้วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยยึดหลักของ อนุภาพ คลไธภณ (2542)

เดล เอดก้า และคณะ (1999) เป็นแนวทางในการพิจารณาคัดเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามข้อเสนอแนะที่กล่าวมาเบื้องต้นให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยต้องการศึกษานี้

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

### 2.1 ความหมายของเกม

ดอบสัน (Dobson. 1998 : 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวและเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encyclopedia (1998 : 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงเครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริม



พัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดด และอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

วิมลรัตน์ คงภิมยชื่น (2540 : 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ณัฐริมา จรุงเทียบ (2547 : 18) ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัยทั้งหลายจึงได้สรุปความหมายของเกมไว้ดังนี้

เกม หรือ การเล่น หมายถึง การเล่น การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อย ตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะ ต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

## 2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

จากงานวิจัยของบำรุง ไตรรัตน์ (2540 : 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่น ต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียน และบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง
2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่น หรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวที่ เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้ (วรรณพร ศิลาขาว. 2540 : 160)

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานแต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลัง ก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

## 2.3 การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese. 1999 : 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

1.1 ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพ จับคู่คำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป

1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียนขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวนเช่น ครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค

1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค

2. ให้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึกโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่

2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม

2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการใช้คะแนน

2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูรูปภาพ และออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกมอธิบายวิธีการเล่นกติกาการใช้คะแนน

## 2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน กฤษติกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงภาษาอังกฤษ
3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง
4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ
6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นอกจากนี้ คณะนักวิชาการบริษัท นานมีบุ๊คส์ (2543 : 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในการวัดระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

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

จากประเภทของเกมการสอนดังที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยสนใจที่จะทำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาประกอบการสอนโดยยึดหลักของ สัจเวียน สฤษติกุล (2541) , คณะนักวิชาการ บริษัท นานมีบุ๊คส์ (2543). และ ฟอง เกิดแก้ว (2538) เพื่อสร้างความน่าสนใจและการจดจำในการเรียนรู้ และเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. Bingo Game เกมบิงโก
2. Whisper Game เกมกระซิบ
3. Spelling Game เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้
4. Deaf and Dumb Spelling Game เกมคนหูหนวก และคนใบ้สะกดคำ
5. Build a New Word Game เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้
6. What is missing? Game เกมอะไรหายไป
7. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ
8. Command Game เกมคำสั่ง

## 1. Bingo Game (เกมบิงโก)

### ความเป็นมาของ Bingo Game

เริ่มจากนายโลวี (Lowe) เมื่อครั้งกลับมาบ้านที่นิวยอร์ก เขาได้คิดเกมขึ้นมาเล่นกับเพื่อนที่อพาร์ตเมนต์ นั่นคือ เกมบีโน (Beano) โดยใช้ถั่ว กระดาษแข็ง และยางลบ ในขณะที่เล่นทุกคนมีใจจดใจจ่อและตื่นเต้น จนในที่สุดผู้เล่นคนหนึ่ง มีถั่วเรียงเป็นแถวครบสมบูรณ์บนกระดาษแข็ง ด้วยความรีบร้อน และตื่นเต้นจากคำที่เธอต้องการจะร้องว่า “บีโน” (Beano) เธอตะกุกตะกัก และร้องออกมาเป็น “บิงโก” (Bingo) นับแต่นั้นมา เกมบีโน ก็ถูกเรียกเป็นเกมบิงโก

### จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายคำศัพท์
4. เพื่อฝึกทักษะการฟัง

### อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นบิงโก

### วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือ 1 คู่ ต่อ 1 แผ่น
2. ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตรภาพ
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 16 คำ เติมลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 12 นาที ครูย้าให้นักเรียนเข้าใจว่า นักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
4. ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของตัวเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะ เป็นบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง “บิงโก” (Bingo)

5. จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่ และนักเรียนสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

### ตัวอย่างตารางบิงโก

(1)

แนวตรงจากบนลงล่าง

dress	hat	<del>skirt</del>	cap
hand	socks	<del>shirt</del>	shorts
trousers	head	<del>t-shirt</del>	shoes
necktie	finger	<del>blouse</del>	belt

(2)

แนวตรงจากซ้ายไปขวา

hat	dress	socks	shorts
<del>skirt</del>	<del>blouse</del>	<del>t-shirt</del>	<del>shirt</del>
belt	hand	finger	necktie
need	trousers	shoes	cap

(3)

ทะแยงมุมจากขวาไปซ้าย

socks	necktie	finger	<del>blouse</del>
shorts	head	<del>skirt</del>	hat
shoes	<del>shirt</del>	dress	hand
<del>t-shirt</del>	belt	trousers	cap

(4)

ทะแยงมุมจากซ้ายไปขวา

<del>blouse</del>	shorts	trousers	hat
necktie	<del>t-shirt</del>	belt	dress
finger	head	<del>skirt</del>	socks
hand	belt	cap	<del>shirt</del>

ข้อดี	ข้อเสีย
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ได้ฝึกทักษะการสะกดคำ</li> <li>2. ได้ฝึกทักษะการฟัง และฝึกสมาธิ</li> <li>3. ทำให้จดจำคำศัพท์ได้ดี</li> <li>4. สนุกสนานตื่นเต้น</li> <li>5. ใช้อุปกรณ์น้อย และราคาไม่แพง</li> <li>6. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้เวลาค่อนข้างมาก</li> <li>2. หากผู้ใดไม่แม่นยำคำศัพท์จะเสียเปรียบ</li> <li>3. ถ้าผู้ใดไม่มีใจจดจ่ออย่างตลอดเวลา จะพลาดคำศัพท์จากการฟัง</li> <li>4. เน้นเฉพาะคำศัพท์ที่ไม่ได้เน้นทักษะการนำคำศัพท์มาใช้ในประโยค</li> <li>5. นักเรียนไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย</li> </ol>

อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมง (2547 : 61-62)

## 2 Whisper Game (เกมกระซิบ)

### จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และออกเสียงได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง

### อุปกรณ์

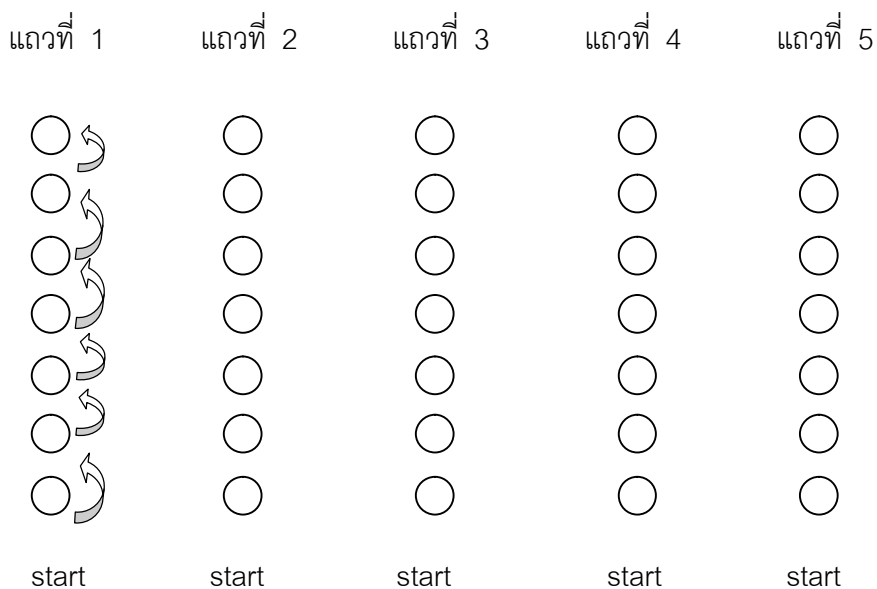
1. บัตรคำ
2. กระดาษ
3. ปากกา

### วิธีการเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว ๆ ละ 7 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู ไม่เหมือนกัน คือ 5 คน 5 คำ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำหรือผู้ที่นั่งหลังสุดจะต้องกระซิบเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้า ถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 3 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 7 คน โดยไม่เห็นบัตรคำ  
 เช่น j-u-i-c-e : juice  
 คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูแจกให้ พร้อมกับ  
 ความหมาย
5. ทีมใดเขียนสะกดถูกต้อง ออกเสียงและบอกความหมายถูกต้องและเร็วที่สุด ทีมนั้นได้ 1 คะแนน
6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำและเป็นคนกระซิบแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกเพื่อต่อ ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน
7. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

### กติกาการเล่น

นักเรียนจะต้องกระชึบนักเรียนที่อยู่ข้างหน้าเท่านั้น เมื่อกระชึบผ่านไปแล้ว ห้ามหันหลังมาถามกัน



ข้อดี	ข้อเสีย
1. นักเรียนได้ฝึกทักษะทั้งหลายอย่าง ฟัง พูด เขียน	1. นักเรียนมีส่วนร่วมไม่ครบทุกคน (ถ้านักเรียนมีจำนวน 40 คนขึ้นไป)
2. ได้ทบทวนความหมายคำศัพท์	2. ใช้เนื้อที่มาก
3. ใช้อุปกรณ์ไม่มาก และไม่แพง	3. ใช้เวลาค่อนข้างมาก
4. อุปกรณ์หาได้ง่าย	4. ไม่ได้ฝึกนำคำศัพท์มาใช้ในประโยค
5. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย	5. นักเรียนมีโอกาสฝึกกติกาการเล่นโดยแอบหันกลับมาถามเพื่อน

อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมง (2547 : 64-65)



### 3 Spelling Game (เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้)

#### จุดประสงค์


1. เพื่อให้นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้โดยการแต่งประโยค

#### อุปกรณ์

1. บัตรอักษร 4 ชุด
2. ภาพสัตว์

#### วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม คือ ทีม A, B, C และ D แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด
2. ครูโชว์ภาพสัตว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น
3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมาเขียน
4. ทีมใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง และเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

Teacher โชว์ภาพ :  และถามว่า What's this?

Team A :

6. ให้ทีมแพ้ทุกคนสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำว่า crocodile ที่ผู้ชนะถืออยู่ 2 ครั้ง
7. ให้แต่ละทีมนำคำศัพท์ที่เล่นวันนี้ แต่งประโยค 1 ประโยค ซึ่งคำศัพท์แต่ละกลุ่มไม่ซ้ำกัน
8. แต่ละกลุ่มเขียนประโยคที่แต่งบนกระดาน พร้อมกับอ่านออกเสียงพร้อม ๆ กัน ทีละกลุ่ม

I see crocodiles at Crocodile Farm.

ข้อดี	ข้อเสีย
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียน</li> <li>2. ฝึกทักษะการสะกดคำ และออกเสียงคำศัพท์</li> <li>3. ฝึกทักษะการเขียน</li> <li>4. สามารถนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้</li> <li>5. มีภาพประกอบช่วยให้เข้าใจความหมายคำศัพท์ได้ง่าย</li> <li>6. อุปกรณ์หาได้ง่าย และราคาไม่แพง</li> <li>7. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้อุปกรณ์คือบัตรตัวอักษรค่อนข้างมาก</li> <li>2. ใช้เวลาค่อนข้างนาน</li> <li>3. นักเรียนมีส่วนร่วมไม่ครบทุกคน</li> </ol>

อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมงค์ (2547 : 52)

#### 4. เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ (Deaf and Dumb Spelling)

##### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและบอกความหมายได้
3. เพื่อให้นักเรียนแต่งประโยคได้

##### อุปกรณ์

1. บัตรคำ
2. กระดาษ
3. ดินสอ

##### วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 แถว แถวแรกคือทีม A แถวที่ 2 คือทีม B แต่ละทีมมีจำนวน 7 - 8 คน
2. ครูให้คำศัพท์ที่อยู่ในบัตรคำ noodles กับนักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนจะต้องสะกดคำศัพท์ที่เป็นพยัญชนะ ส่วนอักษรที่เป็นสระให้เว้นไว้ และใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้แทน

“a” ให้ยกแขนขวาขึ้น

“e” ให้ยกแขนซ้ายขึ้น

“i” ชี้นิ้วชี้ที่ดวงตา

“o” ชี้นิ้วชี้ที่ปาก

“u” ชี้นิ้วชี้ที่หู

ตัวอย่างคำว่า “noodles” ผู้เล่นจะออกเสียงและทำพฤติกรรมดังนี้

“n” พุดออกเสียง

“o” ชี้นิ้วชี้ที่ปาก

“o” ชี้นิ้วชี้ที่ปาก

“d” พุดออกเสียง

“l” พุดออกเสียง

“e” ยกแขนซ้าย

“s” พุดออกเสียง

3. ผู้ใดทำผิดหรือสะกดผิดจะต้องนั่งลง ต่อกันไปครูให้คำศัพท์ใหม่กับนักเรียนทีม B คนที่ 1 สะกดบ้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยนักเรียนที่เหลือ เป็นผู้สังเกต และคอยจับผิดทีมใดเหลือคนยืนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

4. ครูแจกกระดาษให้นักเรียน 2 ทีม ทีมละ 1 แผ่น และให้แต่ละกลุ่มนำคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้มาแต่งประโยค พร้อมกับวาดภาพ และระบายสีประกอบ

### กติกา

1. ผู้เล่นจะต้องพูดเสียงดัง ให้ผู้สังเกตและคอยจับผิดได้ยิน

ข้อดี	ข้อเสีย
1. นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์	1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นไม่ครบทุกคน
2. ได้ฝึกทักษะการสะกดคำศัพท์ และการออกเสียง	2. ขาดทักษะการฟัง
3. ฝึกทักษะการเขียนโดยการแต่งประโยค	3. ใช้เวลาค่อนข้างนาน
4. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย	
5. ใช้อุปกรณ์น้อย และราคาไม่แพง	
6. ใช้พื้นที่ในการเล่นไม่มาก	

อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมงค์ (2547 : 55)

## 5. เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game)

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียง และรู้ความหมายคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนนำอักษรที่กำหนดให้มาสร้างคำศัพท์ใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้ว

### อุปกรณ์

1. ใบงาน
2. ดินสอ
3. ยางลบ
4. สมุดแบบฝึก



ข้อดี	ข้อเสีย
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เป็นการทบทวนคำศัพท์และความหมาย</li> <li>2. ฝึกทักษะการสะกดคำศัพท์ และเขียนคำศัพท์</li> <li>3. ฝึกทักษะการออกเสียง</li> <li>4. เป็นเกมที่นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม</li> <li>5. ใช้พื้นที่ไม่มาก</li> <li>6. ใช้อุปกรณ์น้อย และหาได้ง่าย</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้อุปกรณ์ค่อนข้างมาก</li> <li>2. นักเรียนไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย</li> <li>3. ไม่ได้ฝึกทักษะการนำคำมาใช้ในประโยค</li> </ol>

อ้างอิง สำเนา ศรีประมงค์ (2547 : 58-58)

## 6. เกมอะไรหาย (What is missing ?)

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนจำความหมายคำศัพท์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้

### อุปกรณ์

1. ผลไม้ต่าง ๆ
2. ผ้าคลุม 1 ผืน

### วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ทีมละ 10 คน
2. นักเรียนแต่ละทีมนั่งล้อมวง 2 ทีม 2 วง
3. ครูนำผลไม้ต่าง ๆ ทั้งที่เป็นผลไม้จริง และผลไม้พลาสติก ใส่ลงถาด 10 ผล
4. ครูชูผลไม้แต่ละผลขึ้นมา และถามว่า What's this? แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามเกี่ยวกับผลไม้ที่ครูชูขึ้นมาจนครบ 10 ผล
5. นำผ้ามาคลุมสิ่งของทั้งหมด แล้วให้นักเรียนที่เป็นนักสืบของทีมที่ 1 ออกไปยืนนอกวง โดยหันไปทางอื่น ครูหยิบผลไม้ออกมาจากผ้าคลุม 1 ผล ชูให้เด็กคนอื่น ๆ เห็น แล้วนำไปซ่อนไว้ในถุง
6. ให้นักเรียนที่เป็นนักสืบยืนหันกลับมา ครูเอาผ้าคลุมสิ่งของออก แล้วถามนักสืบว่า What is missing?
7. นักสืบต้องเดาว่าสิ่งที่หายไปนั้นคืออะไร โดยการตอบว่า It's a ..... ถ้านักสืบเดาถูก นักเรียนในกลุ่มจะพูดว่า Yes, it is. ถ้าตอบผิดให้พูดว่า No, it isn't.
8. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้ง เท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูก ทีมนั้นจะได้ 1 คะแนน
9. ต่อไปให้นักสืบทีมที่ 2 เป็นผู้ทายสลับกันไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

### กติกา

1. เพื่อนในกลุ่ม ห้ามกระซิบหรือห้ามบอกคำตอบเพื่อน ถ้าบอกจะไม่ได้คะแนน

ข้อดี	ข้อเสีย
1. เป็นการทบทวนคำศัพท์ 2. เพื่อช่วยให้นักเรียนจำความหมายคำศัพท์ได้ดี 3. ฝึกทักษะการออกเสียงคำศัพท์ 4. ฝึกทักษะการพูดถาม – ตอบ (What is missing?)	1. อุปกรณ์ค่อนข้างหายาก และราคาแพง 2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นไม่ครบทุกคน 3. เป็นเกมที่ใช้เวลานาน

T. What is missing ? / S. What is missing ?

Detective : It is a guava.

SS : Yes, it is. / No, it isn't.

อ้างอิงจาก กอร์ดอน เลอวิต และ กันเธอร์ เบดสัน (เตือนใจ เฉลิมกิจ. 2545 : 169)

เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก

พิศมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย (2548 : 78)



## 7. เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์มาแต่งประโยคได้

### อุปกรณ์

1. รูปภาพ
2. บัตรคำ

### วิธีการเล่น

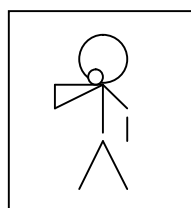
1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำภาพและบัตรคำแจกให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายหนึ่งจะได้รูปภาพ ให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้
3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่าย จับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อคูใดพบกันแล้ว ให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำ และรูปภาพของตน เมื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและรูปภาพว่าถูกต้องหรือไม่
5. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายจากบัตรคำ บัตรภาพที่เพื่อโชว์หน้าชั้นเรียน
6. ให้นักเรียนทุกคนนำคำศัพท์ที่เรียนมาแต่งประโยคถามตอบ ตามที่เรียน คนละ 1 คำศัพท์ พร้อมกับวาดรูป และระบายสีประกอบ

วิ่ง	-	run	อ่าน	-	read	กิน	-	eat
ดูโทรทัศน์	-	watch	ดื่ม	-	drink	ทำกับข้าว	-	cook
เขียน	-	write	เดิน	-	walk	กระโดด	-	jump

แต่งประโยค

A : What is he doing ?

B : He is drinking.



ข้อดี	ข้อเสีย
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว</li> <li>2. ได้ฝึกทักษะการออกเสียง</li> <li>3. ช่วยให้อธิบายความหมายคำศัพท์ได้ดี</li> <li>4. ฝึกทักษะการเขียนโดยการแต่งประโยค</li> <li>5. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม</li> <li>6. ได้เคลื่อนไหวร่างกาย</li> <li>7. รูปภาพที่ใช้เล่นกับเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้ง่าย</li> <li>8. ใช้พื้นที่ไม่มาก</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. อุปกรณ์ ราคาค่อนข้างแพง</li> <li>2. นักเรียนมีส่วนร่วมไม่ครบทุกคนในช่วงจับคู่คำศัพท์กับภาพ</li> </ol>

อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมงค์ (2547 : 74)

## 8 เกมคำสั่ง (Command Game)

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

### อุปกรณ์

1. หุ่นมือ ที่มีรูปร่างเป็นสิ่งต่าง ๆ
2. สิ่งของจริง

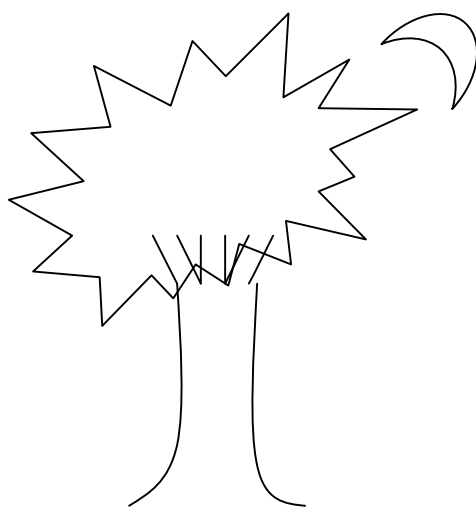
### วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มผลัดกันส่งตัวแทนออกมาทีละ 1 คน แข่งขันทีละ 2 กลุ่ม
3. ครูชูบัตรคำศัพท์พร้อมกับออกเสียง แล้วให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติโดยนำอุปกรณ์ที่จัดไว้ให้ทั้ง 2 ทีม หรือถือในตำแหน่งที่ตรงกับบัตรคำ
4. นักเรียนพูดประโยคตามที่ตนได้วางตำแหน่งสิ่งของดังกล่าวแล้ว
5. กลุ่มใดปฏิบัติตามได้ถูกต้อง และเสร็จก่อน กลุ่มนั้นคือผู้ชนะได้ 1 คะแนน

ครูชูบัตรคำ และออกเสียง

above

นักเรียนคนใดคนหนึ่ง หยิบหุ่นมือรูปพระจันทร์ถือไว้เหนือหุ่นมือรูปต้นไม้



และพูดว่า The moon is above the tree .

(ซึ่งการพูดประโยคนี้ หากผู้เข้าแข่งขันพูดไม่ออก หรือติดขัด สมาชิกในกลุ่มสามารถช่วยเพื่อนได้)

ข้อดี	ข้อเสีย
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เป็นการทวนคำศัพท์</li> <li>2. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายคำศัพท์</li> <li>3. ฝึกการพูดออกเสียงคำศัพท์ และพูดประโยค</li> <li>4. ฝึกการนำคำศัพท์มาใช้ในประโยค</li> <li>5. อุปกรณ์ดึงดูดความสนใจของนักเรียน เพราะมีรูปร่างและสีสันท่าง ๆ</li> <li>6. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นทุกคน</li> <li>7. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย</li> <li>8. ใช้พื้นที่ไม่มาก</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. อุปกรณ์ราคาแพง</li> <li>2. ใช้อุปกรณ์จำนวนมาก</li> <li>3. ไม่ได้ฝึกทักษะการเขียน และการสะกดคำศัพท์</li> <li>4. ใช้เวลาค่อนข้างมาก</li> </ol>

## 2.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

ครูกิ๊กแซงค์ (Cruickshank. 1998 : 28-32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของคุณให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิโยธี (2540 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 51-58) Jones. (1999 : 1-17) คณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์ (2543 : 127)

## 2.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

เกมภาษาที่จะนำมาใช้สอนหรือใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งในด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ ดังที่ มยุรี สุขวิวัฒน์ และคนอื่น ๆ (2539 : 779) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการเลือกเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. เวลา ควรจะใช้เกมในช่วงท้าย ๆ ของชั่วโมง และไม่ควรถูกใช้เวลามากนักครูควรจะให้ผู้เรียนเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้น ๆ ได้ดีแล้ว ไม่จำเป็นจะต้องเล่นเกมได้ตัวผู้ชนะ และให้เล่นเกมเมื่อผู้เล่นเกิดความรู้สึกเบื่อ

2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น เกมภาษา ถ้านักเรียนมีจำนวนมากควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยวและอาจจะผลัดกันเป็นผู้ เล่น ผู้ดู และกรรมการก็ได้

3. เนื้อหาในห้องเรียนครูต้องพิจารณาว่า ถ้าจะเล่นเกมภาษานั้น ๆ จะต้องใช้เนื้อ ที่เพียงไร ผู้เรียนจะเคลือบที่ด้วยความสะดวกหรือไม่

4. เสียงในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอีกทีก็ รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่

5. ความสนใจของผู้เรียน เกมภาษาจะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่

6. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมการล่วงหน้า เพื่อสั่งให้ผู้เรียนทำอุปกรณ์ที่จะใช้ในเกมนั้น ๆ หรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน

7. วัฒนธรรม เกมภาษานั้น ๆ ขัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมครูไม่ควรจะนำมาใช้

สรุปได้ว่า การเลือกเกมภาษาหรือการสร้างเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้นต้อง คำนึงถึงเวลา สถานที่ จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ ตลอดจนความสนใจของนักเรียนต่อเกมนั้นๆ รวมทั้งคำนึงว่าไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมอีกด้วย

กรมวิชาการ (2542 : 35) ได้เสนอแนะหลักการในการพิจารณา ดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนขาดสิ่งนั้นอยู่
2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่
4. เกมนั้นให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วมและไม่ใช้ให้โอกาสเพียง 2-3 คนเล่น เท่านั้น
5. เกมนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้นหรือไม่

6. เกมที่ง่าย และเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่ เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการอธิบาย

7. เกมที่ส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้เรียนหรือไม่

8. มีที่ว่างเพียงพอเพื่อการเล่นเกมได้อย่างสะดวกสบายหรือไม่

9. วัสดุที่ใช้ในการเล่นมีความปลอดภัยหรือไม่

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถและทักษะในการเลือกเกมในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ในชั้นไหน ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียนชั้นสอน และชั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาสความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน

### 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

#### 3.1 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 เป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยจะเล่นได้โดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวผู้มีผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ

3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย

4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

เครก (Craig 1991 : 2263) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทอรัสมิสซิสซิปปี ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวออร์ลีนส์ เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะมีผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

### 3.2 งานวิจัยในประเทศ

วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อนุภาค ดลโสภณ (2540 : บทคัดย่อ) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องผลการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าหัวข้อต่อไปนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 8 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับมีจำนวน 275 คน ซึ่งมีการจัดแบ่งนักเรียนตามความสามารถทางการเรียนโดยห้อง 1 และห้อง 2 เป็นเด็กนักเรียนที่เก่ง ห้อง 3 ถึงห้อง 8 เป็นนักเรียนที่มีระดับความสามารถปานกลางถึงอ่อนและนักเรียนสมาธิสั้นคละกันทั้ง 6 ห้อง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ สมุทรปราการ คือ ห้อง 3 ถึง ห้อง 8 ที่ได้มาโดยการจับสลากขึ้นมา 1 ห้องเรียน คือ ห้อง 4 มีจำนวนนักเรียน 32 คน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียนรวม 16 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

3. ตัวแปรที่ศึกษา

*ตัวแปรอิสระ* คือ การใช้เกมคำศัพท์

*ตัวแปรตาม* คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### 2. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า

ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ ๆ ละ 4 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที รวม 16 คาบ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551



### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในเกมการศึกษา มีดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จำนวน 8 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 2 ชุด ชุดละ 18 ข้อ รวม 36 ข้อ
3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน
4. บันทึกหลังการเรียนการสอน

#### ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการสอนโดยใช้คำศัพท์ประกอบการสอน
  - 1.1. ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษาอังกฤษ คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 4
  - 1.2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสอนคำศัพท์ ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์ ซึ่งมีคำศัพท์ทั้งหมด 40 คำ
  - 1.3. ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา และคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือ Advanced English Book บทที่ 1-3 และหนังสือ Say Hello หน่วยที่ 1-3
  - 1.4. สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ตามเนื้อหา มีเกม Bingo เกม Whisper เกม Spelling เกม Deaf and Dumb Spelling เกม Build a New Word Game เกม What is missing? เกม Matching Picture and Word เกม Command ซึ่งรายละเอียดและวิธีการเล่นได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 แล้ว
  - 1.5. นำแผนการสอนที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 คน จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข ซึ่งได้มีการแก้ไขขั้นตอนการสอนบางขั้น และรูปแบบประโยคที่ใช้ในการสนทนาบางบท
  - 1.6. นำแผนการสอนบางแผนไปทดลองใช้ก่อนจะสอนกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏว่านักเรียนมีความสนใจและสนุกสนานในการเล่นเกมนำให้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 2 ชุด เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ จำนวนแบบทดสอบ 36 ข้อ

  - 1.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากหนังสือดังต่อไปนี้
    - 1.1.1 แนวการสร้างข้อสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์โสธร). 2539)
    - 1.1.2 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์โสธร.2540)

1.1.3 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ (สำออง หิรัญบุรณะ.2542)

1.1.4 การพัฒนาข้อสอบการเรียนรู้คำศัพท์ให้เป็นมาตรฐาน (อัจฉรา วงศ์โสธร.254)

2.2 นำคำศัพท์จากบทเรียนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์

จำนวน 18 ข้อ 2 ชุด ซึ่งแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

ตอนที่ 3 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการใช้คำในประโยค

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2543 : 117) ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์การเรียนรู้

แล้วนำคะแนนที่ได้แทนค่าในสูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$  แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ข้อสอบนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของข้อสอบได้น้อยกว่า 0.5 ข้อสอบนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2526 : 89-91)

2.4 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 40 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.6 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบโดยใช้สูตรอย่างง่าย

25%

2.7 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบตามเกณฑ์ของ บราว (Brown. 1996)

จากตาราง 5 (ดูภาคผนวก ค) พบว่า ค่าความยากง่าย (IF) ของข้อสอบชุดที่ 1 อยู่ในช่วง 0.43-0.91 ส่วนค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.14-0.75

ค่าความยากง่าย (IF) ของข้อสอบชุดที่ 2 อยู่ในช่วง 0.40-0.86 ส่วนค่าอำนาจจำแนก (ID) อยู่ในช่วง 0.20-0.56

ตามเกณฑ์ของบราว ค่าความยากง่าย (IF) ที่เหมาะสมควรจะอยู่ในช่วง .30 - .70

ถ้าเป็น .50 จะเป็นค่าที่ดีที่สุด หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ถ้าค่า IF สูงหรือเข้าใกล้ 1 แสดงว่าข้อสอบนั้นง่าย แต่ถ้าค่า IF ต่ำ หรือเข้าใกล้ 0 แสดงว่าข้อสอบนั้นยาก ส่วนค่าอำนาจจำแนก (ID) ที่เหมาะสมควรมีค่ามากกว่า .30 แต่ถ้าค่า ID ต่ำ หรือเป็น 0 แสดงว่าการจำแนกเด็กเก่งและเด็กอ่อนไม่ดี

2.9 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีคำนวณแบบคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร KR-20 (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543 : 123) รวมทั้งหาค่าสถิติ t – test for One Sample

- ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบชุดที่ 1 และชุดที่ 2 คือ 0.86 และ 0.84 ซึ่งวัดได้ว่าข้อสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

### 3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

1.1 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียน การสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเคอร์ท (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ หรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อเกมที่เล่น โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ ชอบมากที่สุด ชอบมาก ชอบปานกลาง ชอบน้อย ชอบน้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การใช้คะแนนดังต่อไปนี้

5 คะแนน	หมายถึง	ชอบมากที่สุด
4 คะแนน	หมายถึง	ชอบมาก
3 คะแนน	หมายถึง	ชอบปานกลาง
2 คะแนน	หมายถึง	ชอบน้อย
1 คะแนน	หมายถึง	ชอบน้อยที่สุด

ในการพิจารณาว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมอยู่ในระดับใดจะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินตระกูล (2535 : 164) ดังนี้

4.50-5.00	=	ชอบมากที่สุด
3.50-4.49	=	ชอบมาก

2.50-3.49	=	ชอบปานกลาง
1.50-2.49	=	ชอบน้อย
1.00-1.49	=	ชอบน้อยที่สุด

#### 4. บันทึกหลังการเรียนการสอน

เป็นบันทึกที่นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยมีข้อคำถามเป็นแนวทางดังนี้

นักเรียนสามารถใช้เกมคำศัพท์มาช่วยในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหรือไม่ อย่างไร  
 นักเรียนรู้จักคำศัพท์ และแปลคำศัพท์มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร  
 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้ถูกต้องหรือไม่

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

##### 1. แบบแผนการทดลอง

แบบแผนในการทดลองการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

ใช้การทดลองแบบ One-Group Posttest Only Design

##### 2. การดำเนินการทดลอง

2.1 กำหนดกลุ่มทดลองและจัดปฐมนิเทศที่แจ้งนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน

จุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

1.2 ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองโดยผู้วิจัยตามแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

ภาษาอังกฤษที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ 8 แผน เป็นเวลา 16 คาบ ๆ ละ 60 นาที

1.3 นักเรียนกลุ่มทดลองจดบันทึกหลังการเรียนการสอน เมื่อจบแต่ละแผนการสอน

1.4 การทดสอบนักเรียนกลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

1.5 นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอน โดยใช้เกมคำศัพท์ภายหลังการเรียนการสอน

1.6 ทำการทดสอบนักเรียนหลังจบแผนการสอนที่ 4 โดยใช้ข้อสอบชุดที่ 1 และทำการทดสอบนักเรียนหลังจบแผนการสอนที่ 8 โดยใช้ข้อสอบชุดที่ 2

1.7 รวบรวมข้อมูล ตรวจสอบให้คะแนน และประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติ

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 76-78)

2. วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

1.2 หาค่าความยากง่าย (Difficulty) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown. 1996)

1.3 หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown. 1996)

1.4 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20

(Kuder Richarason)

2.4 หาค่า t-test for One Sample (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2539) โดยใช้

โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

3. วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน

4. รวบรวมประเด็นสำคัญของแบบบันทึกหลังการเรียนของนักเรียน มาสรุปเป็นความเรียง

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษากการใช้เกมคำศัพท์ในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ จังหวัดสมุทรปราการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 นักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 32 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ ๆ ละ 50 นาที รวม 16 คาบ จำนวนแผนการสอน 8 แผน

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

N	แทน	จำนวนคน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
K	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
ID	แทน	ค่าอำนาจจำแนก (Item Discriminability)
IF	แทน	ค่าความยากง่าย (Item Difficulty)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution
$\mu$	แทน	ค่าเฉลี่ยมาตรฐานที่ใช้เป็นเกณฑ์ (ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม : $\mu$ )
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลจากการทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1 และชุดที่ 2

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์หาค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้

ประกอบการสอนหลังการทดลอง

ส่วนที่ 3 บันทึกหลังการเรียนการสอน

ส่วนที่ 1 ผลจากการทดสอบทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษชุดที่ 1 และชุดที่ 2

ตาราง 1 คะแนนผลการทดสอบทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนหลังจบการทดลอง

เลขที่	คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1 (คะแนนเต็ม 18 คะแนน)	คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 2 (คะแนนเต็ม 18 คะแนน)
1	16	13
2	14	15
3	12	11
4	11	13
5	15	16
6	11	12
7	14	15
8	14	13
9	12	13
10	12	15
11	12	13
12	13	14
13	14	15
14	13	12
15	10	11
16	13	12
17	14	15
18	10	12
19	14	13
20	12	12
21	11	13
22	10	12
23	12	12
24	14	13
25	11	13
26	16	15
27	15	13

ตาราง 1 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1 (คะแนนเต็ม 18 คะแนน)	คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 2 คะแนนเต็ม 18 คะแนน)
28	14	13
29	14	15
30	13	13
31	15	14
32	13	14
$\bar{X}$	12.94	13.28
S.D.	1.684	1.301
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	71.87	73.78

ตาราง 2 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนการทดสอบ ทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจบการทดลอง

แบบทดสอบ	N	k	$\bar{X}$	S.D.
ฉบับที่ 1	32	18	12.94	1.684
ฉบับที่ 2	32	18	13.28	1.301

จากตาราง 1 และตาราง 2 แสดงว่า หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ ด้วยแบบทดสอบฉบับที่ 1 เท่ากับ 12.94 คิดเป็นร้อยละ 71.87 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.684 ส่วนการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบฉบับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.28 คิดเป็นร้อยละ 73.78 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.301

ตาราง 3 คะแนนรวม การทดสอบทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

N	K	$\bar{X}$	S.D.	คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ	t	p
32	36	26.22	2.673	72.83	55.490	.000



จากตารางที่ 2 ผลวิเคราะห์จากคะแนนรวมของข้อสอบทั้ง 2 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.22 ความเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 2.673 คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 72.83 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ส่วนที่ 2** ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนหลังการทดลอง

**ตาราง 4** ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอน หลังการทดลอง

ความคิดเห็นของนักเรียน			
เกมที่ใช้ประกอบการสอน	$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความชอบ
1. Bingo Game	4.34	1.04	มาก
2. Whisper Game	3.75	1.27	มาก
3. Spelling Game	3.78	1.31	มาก
4. Deaf and Dumb Spelling	4.12	1.04	มาก
5. Build a New Word Game	3.75	1.14	มาก
6. What is missing?	4.28	.99	มาก
7. Matching Picture and Word Game	3.88	.98	มาก
8. Command Game	4.03	.93	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.99</b>	<b>1.09</b>	มาก

จากตาราง 5 แสดงว่านักเรียนมีความชอบเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนโดยรวมอยู่ในระดับชอบมากของทุกเกมที่ใช้ประกอบการสอน

เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ เกม Bingo เกม What is missing? และ เกม Deaf and Dumb Spelling นักเรียนให้ความคิดเห็นว่า เกมเหล่านี้ทำให้ซาบซึ้งสนุกสนาน ตื่นเต้น ได้ฝึกสมอง ได้ประโยชน์จากคำศัพท์ ได้รู้เกี่ยวกับการออกเสียง รวมทั้งได้เรียนรู้ทั้งภาพและคำศัพท์พร้อมกันขณะเล่นเกม

นอกจากนี้ นักเรียนยังเขียนแสดงความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ในส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะของแบบสอบถามความคิดเห็น

1. นักเรียนมีความสนุกสนานกับการเล่นเกมซึ่งเข้าใจให้นักเรียนต้องการร่วมกิจกรรม รวมทั้งมีความรู้สึกตื่นเต้นกับเกมที่เล่น
2. นักเรียนได้ประโยชน์จากการเล่นเกม คือรู้ความหมาย การออกเสียง การสะกดคำ และนำคำศัพท์นี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. การใช้เกมประกอบการเรียนการสอน เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีสำหรับการเรียนทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ และมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ
4. นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกถึงความสามารถของตน รวมทั้งได้เคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่เล่นเกม อันก่อให้เกิดความสนุกสนาน

### ส่วนที่ 3 บันทึกหลังการเรียนการสอน

เป็นบันทึกที่นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยมีข้อคำถามเป็นแนวทาง

นักเรียนสามารถใช้เกมคำศัพท์ต่าง ๆ จากบทเรียนนี้มาช่วยในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ เพราะเกมสนุกสนานตื่นเต้นและเข้าใจจึงช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ได้ง่าย และจดจำคำศัพท์ได้ดีจากการทำกิจกรรมเหล่านี้ ไม่ว่าจะในด้านการออกเสียงคำ ความหมายคำศัพท์และการสะกดคำ จึงทำให้เกิดความเข้าใจและมีการพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษ

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น และหลากหลาย ซึ่งโดยปกติในการเรียนการสอนพวกเขาจะไม่ค่อยได้สนใจคำศัพท์เท่าใดนัก เมื่อมีการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน และบทสนทนาจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวและสนใจในคำศัพท์ อีกทั้งยังทำให้แปลคำศัพท์ได้มากขึ้น

นักเรียนสามารถนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้ถูกต้อง นักเรียนมีความสนุกสนานกับกิจกรรมบทสนทนาที่เขาได้ฝึกพูด และออกมาแสดงผลงานที่หน้าชั้นเรียน รวมทั้งเกมบางเกม เช่น เกม Command เป็น เกมที่ต้องเรียบเรียงเป็นประโยค กิจกรรมเหล่านี้สนุกและช่วยส่งเสริมในการนำคำศัพท์ใช้ในประโยค

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าตามลำดับได้ดังนี้

#### จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อประสิทธิภาพของการเรียน

#### สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

#### ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
  - 1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบุรารักษ์ จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 8 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับมีจำนวน 275 คน ซึ่งมีการจัดแบ่งนักเรียนตามความสามารถทางการเรียนโดยห้อง 1 และห้อง 2 เป็นเด็กนักเรียนที่เก่ง ห้อง 3 ถึงห้อง 8 เป็นนักเรียนที่มีระดับความสามารถปานกลางถึงอ่อนและนักเรียนสมาธิสั้นคนละกันทั้ง 6 ห้อง
  - 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบุรารักษ์ สมุทรปราการ คือ ห้อง 3 ถึง ห้อง 8 ที่ได้มาโดยการจับสลากขึ้นมา 1 ห้องเรียน คือ ห้อง 4 มีจำนวนนักเรียน 32 คน
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน รวม 16 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที
3. ตัวแปรที่ศึกษา
  - ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์
  - ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

## วิธีดำเนินการทดลอง

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัย ตามแผนการสอนที่จัดทำขึ้น จำนวน 8 แผน
3. นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนแต่ละเกม
4. ทดสอบหลังจากสอน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อเรียนจบแผนการสอนที่ 4 และแผนการสอนที่ 8

## การวิเคราะห์ข้อมูล

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน
  - 1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 76-78)
  - 1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 76-78)
2. วิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การใช้ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น
3. ทดสอบสมมุติฐานการวิจัยโดยใช้ค่าสถิติ t – test แบบ One Sample
4. วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน เป็นลักษณะประเมินค่า 5 ระดับ ชอบมากที่สุด จนถึงชอบน้อยที่สุด ใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินะตระกูล (2535 : 164) หลังจากนั้นหาความถี่ของแต่ละช่วงรายการหาค่าเฉลี่ยและแปลเป็นคะแนนดังนี้
 

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

## สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจ และจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย 12.94 และ 13.28

2. ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
3. นักเรียนมีความชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนอยู่ในระดับชอบมาก

### อภิปรายผล

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คะแนนเฉลี่ยได้เท่ากับ 26.22 และค่า t-test for one sample มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้ อย่างเข้าใจ และจดจำซึ่งจะเห็นได้จากการทำกิจกรรม และการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งคะแนนที่ได้นี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อันเนื่องมาจากปัจจัยดังต่อไปนี้

- 1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ในการศึกษาคำศัพท์ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยนำกิจกรรมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เกมทำให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินสนุกสนาน ตื่นตัวไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ที่นำมาสอนส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียน และบางคำเป็นคำศัพท์ใหม่ และนำมาจัดกิจกรรมในลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหว และออกกำลังกายไปด้วย จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการสอนพบว่านักเรียนจะรู้สึกตื่นตัวตื่นใจและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ในขณะที่ทำกิจกรรมที่กำหนดให้นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความเพียรพยายามในการทำกิจกรรมนั้น ๆ ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะพูดผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพึงพอใจในการเล่น เกม ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนเห็นว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่ามาก ตรงกับคำกล่าวของบารุง ไตรรัตน์ (2540 : 147) ที่กล่าวว่า “เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกม และยังช่วยทบทวนบทเรียน” และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ วณา ซลประเวศ (2541 : 20) ที่ว่าเกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน เกมช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ และยังช่วยสรุปบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

1.2 ลักษณะของเกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอนมีลักษณะหลากหลาย เช่น มีทั้งประเภทเล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่จะเน้นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกันในการทำกิจกรรม จากการสังเกตของผู้วิจัยในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อนกว่า ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการทำกิจกรรม รู้สึกสนุกและต้องการแสดงออก เพื่อร่วมการแข่งขัน ซึ่งโดยปกตินักเรียนที่อ่อนจะไม่ค่อยตอบได้ หรือไม่กล้าที่จะแสดงออก แต่เกมจะส่งเสริมความเข้าใจและช่วยกระตุ้นนักเรียนทั้งเก่งและไม่เก่งให้เกิดความตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น บรรยากาศทำให้ห้องเรียนเต็มไปด้วยสีสัน ครึกครื้น และมีชีวิตชีวา นอกจากนี้ นักเรียนยังมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นด้วย การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สันทัต หอมสมบัติ (2534 : บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่า

1.3 การจัดบทเรียนให้มีความหมายต่อผู้เรียน (Meaningfulness) เป็นสิ่งที่ทำให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ได้ในขณะทำกิจกรรม ผู้วิจัยเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในหมวดเดียวกันมาจัดกิจกรรม เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน และองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) เป็นวิธีที่จะช่วยให้นักเรียนมีความจำระยะยาว ได้แก่ การจัดสถานการณ์ให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับบทเรียนนั้นมากขึ้น ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ โดยนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เพื่อให้นักเรียนนึกถึงสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนจะระลึกถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่นักเรียนได้ทำไปแล้วในกิจกรรมเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสำเนา ศรีประมวงค์ (2541 : 36)

## 2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน

ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนอยู่ในระดับชอบมาก แต่เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุดในระดับชอบมากเป็นลำดับแรก ได้แก่ เกม Bingo จะมีลักษณะเป็นเกมความจำในด้านการออกเสียงที่ต้องการแข่งกับเวลา เพราะเกมนี้อาจสร้างสมาธิให้มีใจจดจ่อ และตื่นตัวว่าใครจะเป็นผู้ชนะก่อน ซึ่งมีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มาก เพราะนักเรียนรู้สึกสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม และการได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ที่ตนได้เรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย และสนุกสนาน เกมที่นักเรียนชอบมากในลำดับต่อไป เป็นเกมลักษณะเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเคลื่อนไหวเหล่านี้มีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากเพราะนักเรียนได้เปลี่ยนบรรยากาศจากการนั่งมาเป็นยืน การเคลื่อนไหวกาย

หรือการทำท่าทางประกอบการพูด และนักเรียนยังได้ใช้ความคิด ความสามารถของตัวนักเรียนเอง ส่วนเกมที่นักเรียนชอบมากเป็นลำดับสุดท้าย คือ เกมที่ต้องใช้ความคิด และการจดจำที่ละเอียดยิ่งขึ้น เกี่ยวกับการสะกดคำและการคิดคำขึ้นมาใหม่ ทำให้นักเรียนต้องใช้ความคิดมากเป็นพิเศษ ดังนั้น นักเรียนที่อยู่ในระดับปานกลางและระดับอ่อน จะไม่ค่อยให้ความสนใจการทำกิจกรรมประเภทนี้ พบว่านักเรียนที่เรียนเก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้มากกว่าเพราะว่าทำท่ายความสามารถ

กิจกรรมที่มีส่วนให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งจะเป็นการเล่นเกมในลักษณะเป็น กลุ่มหรือหมู่คณะ เช่น เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ และเกมกระซิบนักเรียนที่เรียนเก่งกว่าจะมีความคิดและการจดจำที่รวดเร็วกว่า รวมทั้งช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่า เพราะนักเรียนที่อ่อน จะจดจำไม่ค่อยได้ จึงไม่ค่อยให้ความสนใจในการทำกิจกรรมประเภทนี้ ส่วนนักเรียนที่เก่งจะชอบทำ กิจกรรมประเภทนี้มากกว่า

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จะทำให้นักเรียนสนุกสนาน บรรยากาศในห้องเรียนไม่ตึงเครียด นักเรียนได้ปลดปล่อยอารมณ์ และมีความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนจึงทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีจากกิจกรรมที่ นักเรียนเข้าร่วม

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนเพื่อเป็นการ ทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ เพราะบางครั้งนักเรียนอาจไม่เข้าใจ และเล่นเพื่อ มุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อน เพื่อเอาชนะชนะมากกว่า หรือมีบางกลุ่มที่บางครั้ง ขาดความซื่อสัตย์ที่คอย บอกคำตอบเพื่อนในกลุ่ม

1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย ทำให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่ม ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกใน ชั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลัง การสอน เพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

1.4 ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้หลากหลายมาประกอบการสอนบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้าน การเรียนการสอนมากขึ้น

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน



บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีราชา.
- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- \_\_\_\_\_. (2544). *สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: วิชาการ กรม.
- กนิษฐา ระเวช. (2543). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุ๊คส์. *เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ*. (2543). พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: นามมีบุ๊คส์.
- ณัฐมา จุฑาเทียบ. (2547). *การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุด “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนปกติ*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (วิชาเอกเทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นาถล นพโธสง. (2536). *ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการช่วยจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. โรงเรียนพุดโธสง จังหวัดบุรีรัมย์. ปรินต์ยูนิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- นันทพร ศษศิริพงษ์. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ*. ปรินต์ยูนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- น้ำทิพย์ นำเพชร. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากการที่นักเรียนเลือกคำศัพท์ด้วยตนเองกับครูเลือกให้*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). *เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ แกรมมี่.

- นิตยา ฤทธิโยธี. (2540). *เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). *กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 8 สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). *การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- มยุรี สุขวิวัฒน์และคนอื่นๆ. (2539). *การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มานพ ประธรรมสาร. (2538). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนโดยให้ครูเป็นผู้สอน* วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รุ่งรัตน์ ศรีไพร. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2540). *การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ศิธร แสงธนูและคิต พงศ์ทัต. (2541). *คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โทณวัฒนาพานิช.
- ศิริวรรณ ไสภิตภักดีพงษ์. (2544). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สมสวรรค์ พันธุ์เทพ. (2540). *การนำวิธีสอนแบบมุ่งประสิทธิผลไปใช้เพื่อเพิ่มพูนความสามารถความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและบรรยากาศในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สมใจ หอมสุวรรณ. (2544). *การพัฒนารายการวีดิทัศน์แบบโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สมุทฺร เซ็นเซวานิช. (5240). *เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สังเวียน สถุขติกุล. (2541). *วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำเนา ศรีประมง. (2547). *การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ลำอาจ หิรัญบุรณะและคณะ. (2544). *จุดประกายภาษาอังกฤษ คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สุชา จันทรเอม. (2542). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุมิตร คุณากร. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์โดยการสอนแบบเล่นปนเรียนกับการสอนปกติ*. ปริญญานิพนธ์ กศม. ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (5241). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). *วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ: ประมวลศิลป์.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2542). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- อุทัย ภิมยรีนและเพ็ญศรี รังสิยานุกุล. (2541). *ปัญหาการสอนอ่านภาษาอังกฤษแก่ผู้เริ่มเรียน*. (Problems in teaching beginning reading in English) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัฉร วาศิโสธร. (2539). *แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัฉร สุขารมย์. (2542). *จิตวิทยาในการใช้ชีวิตประจำวัน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอนกกุล กรี่แสง. (2522). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิษณุโลก: โครงการตำรามหาวิทยาลัย.

- Craige, M.J. (1991, January). "The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males," *Dissertation Abstracts International*. 51 (7) : 2263.
- Cruikshank, Donal. R. (1997). *A first Book of Game and Simulation*. Belmont, California : Wedsworth.
- Dale, Edgar and others. (1999). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Rotherham : Field Educational Publication Incorporated.
- Dickerson, Dolorces Powley. (1976, April). "A Comparision of the Use of the Active Game Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary," *Dissertation Abstracts International*. 36 (10) : 6456-A.
- Dobson Julia (1998, May-June). "Try One of My Game," *Forum*. 8 (3) : 9-17.
- Ghadessy, Mohsen. (1998, January). "Word Lists and Materials Preparation : A New Approach," *English Teachings Forum*. 17 (1) : 24-27.
- Johnson. (2001, April). "A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Tear First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary" *Dissertation Abstracts*. 10 : 6456-A.
- Johnes, Peter Watcyn. (1993). *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. England. Penguin Books.
- Lado, Robert. (1996). *Language Learning Teaching and Learning English*. New York : Mc Graw-Hill.
- Mackey, William. (1997). *Language Teaching Analysis*. London : Green Co.Ltol.
- New Standard Encyclopedia. (1999). "Games," P.9-12. Chicago : Standard Educational Corporation.
- Pinter, Donna D.K. (1998, August). "The Effects of an Academic Game 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.

ภาคผนวก

**ภาคผนวก ก.**

- รายการคำศัพท์ (Word List)
- Courses outline
- แผนการสอน

## รายการคำศัพท์ (Word List)

คำศัพท์ที่จะใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นคำศัพท์ที่นำมาจากหนังสือเรียน Say Hello และหนังสือ Advance English Book ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ จังหวัดสมุทรปราการ เป็นคำศัพท์ประเภทคำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำบุพบทบอกสถานที่ ซึ่งมีทั้งหมด 40 คำ

<b>1. คำนาม (Nouns)</b>
.1 คำนามเกี่ยวกับเสื้อผ้า shorts, trousers, t-shirt, blouse, socks
.2 คำนามเกี่ยวกับเครื่องดื่ม cold water, iced tea, coffee, juice
.3 คำนามเกี่ยวกับผลไม้ rambutan, pineapple, guava, pomelo, rose, apple
.4 คำนามเกี่ยวกับสัตว์ fish, giraffe, sheep, crocodile
.5 คำนามเกี่ยวกับอาหาร noodles, sandwich, rice, bread, ice cream
.6 คำนามเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน radio, stove, telephone, mobile phone, table
.7 คำนามเกี่ยวกับสถานที่ bridge
<b>2 คำกริยา (Action Verb)</b>
write, read, run, cook, drink, watch, eat
<b>3 คำบุพบท (Prepositions)</b>
above, in front of, near
<b>4 คำคุณศัพท์ (Adjective)</b>
thirsty



## Course outline การสอนคำศัพท์ซึ่งใช้เกมประกอบการสอน

แผนการสอน ที่	จำนวน คาบ	เรื่องที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม
1	1-2	Clothes	คำศัพท์ shorts, trousers, t-shirt, blouse, socks ประโยค What is he / she wearing? He / She is wearing ..... and .....	เกมบิงโก
2	3-4	At the coffee shop	คำศัพท์ iced tea, iced water, coffee, juice, thirsty ประโยค Are you thirsty? Yes, I am. What do you want? I want some .....	เกมกระชิบ
3	5-6	Animals	คำศัพท์ fish, giraffe, sheep, crocodile ประโยค Look at those .....	เกมแข่งขัน สะกดคำที่ครู กำหนดให้
4	7-8	At the restaurant	คำศัพท์ ice cream, noodles, sandwich, rice ประโยค Are you hungry?	เกมคนหูหนวกและ คนใบ้สะกดคำ

แผนการสอน ที่	จำนวน คาบ	เรื่องที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม
			Yes, I am. I want some ..... Do you want some .....? Yes, thank you.	
5	9-10	Things in the house	คำศัพท์ radio, telephone, mobile phone, stove, table ประโยค What's this? It's a ..... Is it a .....? Yes, it is. No, it is a .....	เกมสร้างคำศัพท์ จากอักษรที่ กำหนดให้
6	11-12	Talking about fruits	คำศัพท์ rambutan, pineapple, guava, water melon, rose apple ประโยค Do you want .....? Yes, I do. No, I don't. I want ..... How many do you want?	เกมอะไรหาย
7	13-14	Talking about verbs	คำศัพท์ write, read, run, eat, drink, cook, watch ประโยค What is he / she doing? He / She is .....	เกมจับคู่คำศัพท์ กับภาพ

แผนการสอน ที่	จำนวน คาบ	เรื่องที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม
8	15-16	Location	คำศัพท์ above, in front of , near, bridge ประโยค Where is .....? It is .....	เกมปฏิบัติตาม คำสั่ง

## แผนการสอนที่ 1

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

### ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

### เรื่อง Clothes

#### เนื้อหาสาระ

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- shorts
- trousers
- t-shirt
- blouse
- socks

### Pattern Practice ได้แก่ประโยค ถามตอบ เกี่ยวกับ

What is he/she wearing?

He / She is wearing \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### 1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนา ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับเสื้อผ้าที่ครูสวมใส่ และเสื้อผ้าที่นักเรียนสวมใส่วันนี้ ว่า

ภาษาอังกฤษเรียกเสื้อผ้าเหล่านี้ว่าอะไร

#### 2. ขั้นนำเสนอ

2.1 ครูนำภาพกางเกงขายาวให้นักเรียนดู และพูดว่า They are trousers. แล้วให้นักเรียนออกเสียงตามครู 2-3 ครั้ง และชูบัตรคำ trousers ให้นักเรียนดู พร้อมกับให้นักเรียนออกเสียง บอกความหมายและสะกดคำ ต่อไปครูนำบัตรคำใส่กล่อง (สอนคำว่า shorts, blouse, t-shirt and socks .ในลักษณะเดียวกันนี้)

2.2 ให้นักเรียนนำรูปภาพและบัตรคำที่สัมพันธ์กันไปติดบนกระดาน

### 3. ขั้นปฏิบัติ

3.1 ฝึกการนำไปใช้ประโยค โดยครูชูภาพการแต่งกายของทั้งชายและหญิงให้นักเรียนดู พร้อมกับถามว่า What is he wearing? / What is she wearing? แล้วให้นักเรียนออกเสียงตามประโยคคำถามตามครู ต่อไปครูพูดประโยคตอบคำถาม He / She is wearing t-shirt and shorts. แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม

3.2 ให้นักเรียนดูแผนภูมิสนทนา การถาม-ตอบ เกี่ยวกับเสื้อผ้าที่สวมใส่ และนักเรียนอ่านออกเสียงประโยคพร้อม ๆ กันแล้วช่วยกันแปลความหมาย

A : What is he wearing?

B : He is wearing t-shirt and shorts.

And what is she wearing?

A : She is wearing a blouse and a skirt.

### 4. ขั้นทำผลงาน

ให้นักเรียนจับคู่สนทนาผลัดกัน ถาม-ตอบ เกี่ยวกับเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายจากภาพที่ครูตั้งให้นักเรียนทุกคนนำมา ซึ่งภาพนั้นอาจจะมีทั้งผู้ชาย ผู้หญิง เด็กผู้ชาย และเด็กผู้หญิง

4.1 ครูเดินรอบ ๆ ห้อง เพื่อสังเกต และชี้แนะแก้ไข เมื่อนักเรียนมีข้อผิดพลาดหรือบกพร่องในการสนทนา

### 5. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้ แล้วให้นักเรียนเขียนบทสนทนาของตนเองที่ได้ สนทนาตามข้อ 3.2 ลงในสมุดแบบฝึกหัด

### 6. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม Bingo

## เกม Bingo

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายคำศัพท์
2. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
3. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นบิงโก (ขนาด 4 ช่องตาราง x 4 ช่องตาราง)

### วิธีเล่น

1. ครูตกลงกับนักเรียนถึงกติกาในการเล่นว่า คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกมคำศัพท์ที่นักเรียนรู้มาแล้วทั้งหมด 16 คำ
2. ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรภาพบ้าง บัตรคำศัพท์บ้าง
3. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
4. ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ครูทบทวนให้ 16 คำ (dress, hat, skirt, cap, hand, socks, shirt, shorts, trousers, head, t-shirt, shoes, necktie, finger, blouse, and belt) เติมลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง ให้ทำอย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยครูกำหนดเวลาให้ 12 นาที ก่อนลงมือทำ ครูต้องย้ำให้นักเรียนทุกคนเข้าใจว่า คำต่าง ๆ ที่นำมาใช้ต้องสะกดตัวให้ถูกต้องด้วย
5. พอหมดเวลา ครูเรียกคำศัพท์ตามตารางของตัวเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด X ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด X คำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแนว ไม่ว่าจะ เป็นจากบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง "บิงโก"
6. จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูออกเสียงหรือไม่และสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่า นักเรียนผู้นั้น เป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

### ตารางคำศัพท์

dress	hat	skirt	cap
hand	socks	shirt	shorts
trousers	head	t-shirt	shoes
necktie	finger	blouse	belt

### การประเมินผล

1. สัมผัสจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการพูดได้ต่อขณะเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2**  
(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

**ความคิดรวบยอด**

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

**จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม**

1. นักเรียนสามารถออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

**เรื่อง At the coffee shop**

**เนื้อหาสาระ**

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- iced tea
- cold water
- coffee
- juice
- thirsty

Pattern Practice ได้แก่ประโยคคำถาม Yes / No Questions ประโยคคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการ และรูปประโยคบอกเล่าที่ใช้ some นำหน้า

- Are you thirsty?
- Yes, I am.
- What do you want?
- I want some \_\_\_\_\_ .

**กิจกรรมการเรียนการสอน**

**1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน**

ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วเกี่ยวกับ เสื้อผ้าที่ตัวครูสวมใส่ และเสื้อผ้านักเรียนสวมใส่ว่ามีอะไรบ้าง



ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับ สิ่งของเครื่องดื่ม ที่คนเรานิยมดื่มกัน ว่ามีอะไรบ้าง และนักเรียนชอบดื่มอะไรบ้าง ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

## 2. ขั้นนำเสนอ

2.1 ครูนำกาแฟของจริงมาให้ให้นักเรียนดู และพูดว่า “coffee” ให้นักเรียนพูดตาม 2-3 ครั้ง และให้นักเรียนบอกความหมาย ต่อจากนั้นครูชูบัตรคำ “coffee” แล้วให้นักเรียน ออกเสียงและสะกดคำ (สอนคำว่า juice, iced tea, iced และ cold water ในลักษณะเดียวกันนี้)

2.2 ครูทำท่ากระหายน้ำ และพูดว่า I am thirsty. แล้วทำท่าดื่ม และให้นักเรียนเดาความหมายของคำว่า thirsty หลังจากนั้น ครูนำบัตรคำ thirsty โชว์ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนออกเสียงตามครู 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนสะกดและออกเสียง

2.3 ให้นักเรียนจับคู่ความหมาย และสิ่งของจริง โดยครูแจกบัตรคำ และสิ่งของจริงให้นักเรียนจับคู่ แล้วออกมายืนโชว์ที่หน้าชั้นเรียน

## 3. ขั้นฝึก

3.1 ให้นักเรียนดูบทสนทนาจากแผนภูมิที่ครูติดไว้บนกระดาน แล้วช่วยกันแปลความหมายประโยค

3.2 นักเรียนอ่านออกเสียงประโยค บทสนทนาตามครู 2-3 ครั้ง

## 4. ขั้นทำผลงาน

4.1 ครูสร้างสถานการณ์สมมุติ นักเรียนอยู่ที่ coffee shop แล้วคนขายมาสนทนาเพื่อซักชวนให้ดื่มเครื่องดื่ม ต่อจากนั้นให้นักเรียนจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา

Seller : Are you thirsty?

Student : Yes, I am.

Seller : What do you want?

Student : I want some iced tea.

4.2 ให้นักเรียนออกมาสาธิตหน้าชั้นเรียนทีละคู่ โดยครูสุ่มเรียก ซึ่งคำที่ขีดเส้นใต้สามารถเปลี่ยนเป็นคำอื่น ๆ ได้อีก

## 5. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ทั้งหมด โดยครูชูสิ่งของจริง แล้วให้นักเรียนออกเสียง และสรุปเกี่ยวกับการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยไม่ใช่ a นำหน้าคำศัพท์เหล่านี้ จะใช้ some หรือไม่ใช้ก็ได้

## 6. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมกระซิบบ

## เกมกระซิบ

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ที่ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้รูปประโยคได้ถูกต้อง

### สื่อการเรียนการสอน

1. กระดาษ
2. ปากกา
3. เมจิก
4. บัตรคำศัพท์
5. สิ่งของจริง คือ น้ำแข็งใส่น้ำ
6. รูปภาพ
7. แผนภูมิบทสนทนา

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว แถวละ 7 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุด ของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดูไม่เหมือนกัน คือ 5 คน 5 คำ เสร็จแล้วไปเข้าประจำที่
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำจะต้องกระซิบ เพื่อนที่นั่งถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 7 คน โดยไม่ให้เห็นบัตรคำ

เช่น j - u - i - c - e : juice

คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินในเศษกระดาษที่ครู

แจกให้

5. ทีมใดอ่านและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน
6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำศัพท์และเป็นคนกระซิบคนแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกเพื่อนต่อ ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน

7. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

### การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม
2. สังเกตจากการจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา และสาธิตหน้าชั้นเรียน
3. วัดจากการตอบคำถาม เกี่ยวกับคำศัพท์
4. วัดจากการจับคู่ความหมายคำศัพท์
5. วัดจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

### ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

### เรื่อง Animals

#### เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- |             |            |
|-------------|------------|
| - fish      | - horse    |
| - giraffe   | - elephant |
| - sheep     | - zebra    |
| - crocodile |            |

### Pattern Practice

ได้แก่ ประโยคคำถามที่สร้างความสนใจในสิ่งที่คู่สนทนาพบเห็นในฟาร์มจะเช่น

Look at those \_\_\_\_\_. Do you like them?

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

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ที่นักเรียนพบเห็นและสนใจ ได้แก่ นก, ูง, กระรอก, ปลาโลมา, จระเข้

#### 2. ชี้นำเสนอ

2.1 ให้นักเรียนดูภาพสัตว์ต่าง ๆ ที่ครูโชว์ให้ดูทีละภาพ พร้อมกับถามว่า

What's this? นักเรียนตอบว่า ปลา ครูออกเสียงคำศัพท์ "a fish" และให้นักเรียนออกเสียงตาม 2-3 ครั้ง ครูชูบัตรคำให้นักเรียนสะกด

f - i - s - h

(ครูนำเสนอคำศัพท์ a giraffe, sheep, crocodile ในลักษณะเดียวกับ a fish)

### 3. ชั้นฝึก

#### 3.1 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

- นักเรียนดูภาพสวนสัตว์ ครูพูดพร้อมกับชี้ไปที่สัตว์ตัวหนึ่งว่า

Look at that bird. Do you like it?

ครูแนะนำให้นักเรียนตอบว่า ชอบ หรือไม่ชอบ

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

- ครูชี้ไปที่สัตว์ตัวอื่นบ้าง พร้อมกับถามและให้นักเรียนตอบในลักษณะเดียวกันกับกิจกรรมที่ผ่านมา ชัก 2-3 ครั้ง

3.2 นักเรียนดูแผนภูมิบทสนทนา พร้อมกับอ่านออกเสียงตามครู 2-3 ครั้ง และช่วยกันแปลความหมาย

A : Look at those crocodiles. Do you like them?

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

3.3 ให้นักเรียนจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา และให้ใช้คำศัพท์ที่ขีดเส้นใต้

### 4. ชั้นนำผลงาน

4.1 นักเรียนออกมาเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน 2-3 คู่ จากการเรียกกลุ่ม

4.2 นักเรียนเขียนบทสนทนาที่ตนเองได้ปฏิบัติลงในสมุด

### 5. ชั้นสรุป

ครูให้นักเรียนสรุปคำศัพท์ใหม่ และการนำไปใช้ในรูปประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ใหม่ทั้ง 5 คำ ลงในสมุด

### 6. ชั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม สะกดคำศัพท์

## เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

### จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรอักษร 4 ชุด
2. ภาพสัตว์
3. ภาพสวนสัตว์
4. แผนภูมิบทสนทนา
5. เกมสะกดคำศัพท์

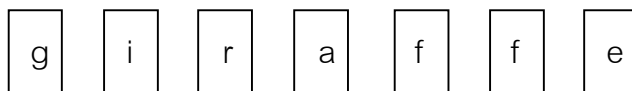
### วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม คือ ทีม A, B, C และทีม D แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีมนละ 1 ชุด
2. ครูโชว์ภาพสัตว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น
3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมาเขียน
4. ทีมใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง และเร็วที่สุด เป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

Teacher :



Student :



6. ให้ทีมที่แพ้ทุกคนสะกดคำศัพท์ที่เล่นวันนี้แต่งประโยค กลุ่มละ 1 ประโยค

### การวัดและการประเมินผล

1. สืบเนื่องจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. สืบเนื่องจากการจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา และเสนอผลงาน
3. วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
4. วัดจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์

## แผนการสอนที่ 4

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

### ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

### เรื่อง At the restaurant

#### เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- ice cream
- noodles
- sandwich
- rice

Pattern Practice ได้แก่ประโยค ถาม-ตอบ เกี่ยวกับ Yes. / No. Question และรูปประโยคบอก

เล่าที่ใช้ some นำหน้าคำศัพท์ที่เป็นคำนามนับไม่ได้

- Are you hungry?
- Yes, I am. I want some \_\_\_\_\_.
- Do you want some \_\_\_\_\_ too ?
- Yes, thank you.

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### 1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูให้นักเรียนดูแผนภูมิเพลง Do you want pizza? แล้วให้นักเรียนร้องตามครู

2 เทียบ ต่อไปนักเรียนร้องเองพร้อม ๆ กัน และทำท่าทางประกอบ



Do you want pizza? (ซำ้า)

Yes, I do. (ซำ้า)

Do you want noodles? (ซำ้า)

No, I don't. (ซำ้า)

1.2 ครูสนทนาซำ้าถามนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อเพลง และการใช้ Do ในประโยคคำถาม

## 2. ชำ้าแนะนำเสนอ

2.1 ำ้าให้นักเรียนดูแซนด์วิช ที่ครูโชว์ให้ดู แล้วำ้าให้นักเรียนออกเสียงตามครู 2-3 ครั้ง ครูชูบัตรคำและำ้าให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ s-a-n-d-w-i-c-h (ครูสอนว่า ice cream, noodles and rice ในลักษณะเดียวกันนี้ แต่เปลี่ยนจากของจริงมาเป็นรูปภาพ)

2.2 ครูทำท่าทำหิวและพูดประโยค I am hungry. I want some rice. ำ้าให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายคำ ว่า “hungry” เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในเรื่องของความหมายจากนักเรียนหลังจากนั้นครูอ่านประโยคนี้่อีกครั้งหนึ่ง ำ้าให้นักเรียนอ่านตามครู

## 3. ชำ้าฝึก

3.1 ครูสอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยการนำแผนภูมิบทสนทนาให้นักเรียนดูและถามนักเรียนว่า

Teacher : Are you hungry?

Student : Yes, I am. I want some rice.

Teacher : Do you want some ice cream too?

Student : Yes. Thank you.

3.2 ำ้าให้นักเรียนจับคู่สนทนา ผลัดกันถาม ผลัดกันตอบ ตามแผนภูมิ

## 4. ชำ้าทำผลงาน

4.1 ครูสร้างสถานการณ์สมมุติ นักเรียนอยู่ร้านอาหารกับเพื่อน และพูดคุยเกี่ยวกับอาหารที่จะสั่ง

4.2 ำ้าให้นักเรียนออกมาแสดงผลงานที่หน้าชั้นเรียน 2-3 คู่ โดยการสุ่มเรียกและำ้าให้นักเรียนเปลี่ยนคำศัพท์ที่ขีดเส้นใต้ จากบทสนทนา เป็นคำศัพท์อื่น ๆ ที่เรียนมา

## 5. ชำ้าสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนมาในวันนี้ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค และำ้าให้นักเรียนจดคำศัพท์ลงสมุด

## 6. ชำ้าฝึกทักษะ

ำ้าให้นักเรียนเล่นเกมคนหูหนวก คนบ้ำ้สะกดคำ

## เกม Deaf and Dumb Spelling

### จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ บอกความหมายและแต่งประโยคได้ถูกต้อง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ
2. กระดาษ
3. ดินสอ
4. รูปภาพ
5. สิ่งของจริง

### วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 แถว แถวแรกคือทีม A แถวที่ 2 คือทีม B
2. ครูให้คำศัพท์ที่อยู่ในบัตรคำ noodles กับนักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนจะต้องสะกดคำศัพท์ที่เป็นพยัญชนะ ส่วนอักษรที่เป็นสระให้เว้นไว้ และใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้แทน

“a” ให้ยกแขนขวาขึ้น

“e” ให้ยกแขนซ้ายขึ้น

“i” ชี้ที่ดวงตา

“o” ชี้ที่ปาก

“u” ชี้ที่หู

ตัวอย่างคำว่า “noodles” ผู้เล่นจะต้องทำพฤติกรรม ดังนี้

“n” พุดออกเสียง

“o” ชี้ที่ปาก

“o” ชี้ที่ปาก

“d” พุดออกเสียง

“l” พุดออกเสียง

“e” ยกแขนซ้าย

“s” พุดออกเสียง

3. ผู้ใดทำผิดหรือสะกดผิดจะต้องนั่งลง ครูให้คำศัพท์ใหม่กับนักเรียนทีม B คนที่ 1 สะกดบ้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยให้นักเรียนที่เหลือเป็นผู้สังเกตและคอยจับผิด ทีมใดเหลือคนยืนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

4. ครูแจกกระดาษให้นักเรียน 2 ทีม ทีมละ 1 แผ่น และให้แต่ละกลุ่มนำคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้มาแต่งประโยค พร้อมกับวาดภาพ และระบายสีประกอบ

### การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการสนทนาโต้ตอบ
3. สังเกตจากการออกเสียง
4. วัดจากการจับคู่บทสนทนา
5. วัดจากการนำคำมาแต่งประโยค ของแต่ละกลุ่ม

**แผนการสอนที่ 5**  
(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

**ความคิดรวบยอด**

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

**จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม**

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

**เรื่อง Things in the house**

**เนื้อหาสาระ**

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- radio
- telephone
- mobile phone
- stove
- table

**Pattern Practice** ได้แก่รูปประโยคคำถาม คำควบ Wh – question กับ Yes – No question

ดังนี้

- Is it a ..... ?
- No, it is not.
- What's this ?
- It is a ..... ?

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- 1.1 ครูทบทวนคำศัพท์เก่าที่รู้จักหรือเคยเรียนมาแล้ว โดยใช้เพลง รูปภาพ และสิ่งของจริง เช่น ครูชี้ไปที่เก้าอี้ แล้วให้นักเรียนร้องเพลง Tell me พร้อม ๆ กัน
- Tell me, tell me, What is this? What is this? What is this?
- Tell me, tell me, What is this?
- It is a chair.

### 2. ชี้นำเสนอ

- 2.1 ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยใช้ทั้งสิ่งของจริงและรูปภาพ ครูชูโทรศัพท์มือถือให้นักเรียนดู พร้อมกับบอกเสียง แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม ต่อจากนั้นครูชูบัตรคำ mobile phone แล้วให้นักเรียนออกเสียง บอกความหมาย และสะกดคำ (ต่อไปครูสอนคำว่า radio, telephone, table และ stove ในลักษณะเดียวกันนี้)
- 2.2 ครูสุ่มเรียกนักเรียนบางคนให้ออกมาหยิบบัตรคำที่คว่ำไว้ 1 ใบ โชว์ให้เพื่อนดูและออกเสียงคำศัพท์แล้ว เลือกรูปภาพ หรือสิ่งของจริงชี้ให้เพื่อนดู
- 2.3 ให้นักเรียนติดบัตรคำบนกระดาน

### 3. ชี้นำฝึก

- 3.1 ครูสอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค ถาม-ตอบ ดังนี้ โดยครูชูมือถือขึ้นมา แล้วถามว่า
- T. Is it a camera?
- SS. No, It is not.
- T. What's this?
- SS. It is a mobile phone.
- 3.2 แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ผลัดกัน ถาม – ตอบ เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ตามข้อ 3.1

### 4. ชี้นำทำผลงาน

- 4.1 ให้นักเรียนจับคู่สนทนาผลัดกันถาม ผลัดกันตอบ เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน จากภาพวาดหรืออุปกรณ์สิ่งของที่นักเรียนนำมา
- 4.2 ครูเดินรอบ ๆ ห้อง เพื่อสังเกตและชี้แนะแก้ไข เมื่อนักเรียนมีข้อผิดพลาดหรือบกพร่องในการสนทนา
- 4.3 นักเรียนแสดงผลงานหน้าชั้นเรียนทีละคู่ โดยการสุ่มเรียก

## 5. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้ แล้วให้นักเรียนเขียนบทสนทนาของตนเองที่ได้สนทนาตามข้อ 2.5 คนละ 1 บทสนทนา

## 6. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้

## เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียง และรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนนำอักษรที่กำหนดให้มาสร้างคำศัพท์ใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้ว

### สื่อการเรียนการสอน

- |                  |  |
|------------------|--|
| 1. ใบงาน         | 5. สิ่งของจริง   |
| 2. ดินสอ         | 6. รูปภาพ  |
| 3. ยางลบ         | 7. บัตรคำ radio, telephone, mobile phone, stove, table |
| 4. สมุดแบบฝึกหัด | 8. แถบประโยค   |

### วิธีเล่น

1. ครูอธิบายวิธีเล่น และอุปกรณ์ที่ใช้ส่วนตัว
2. ให้นักเรียนจับคู่ แล้วครูแจกกระดาษที่มีตัวอักษร A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U V W X Y ให้คู่ละ 1 แผ่น พร้อมกำหนดเวลา
3. ให้นักเรียนนำตัวอักษรที่กำหนดให้เท่านั้นมาสร้างคำศัพท์ที่เรียนทั้งหมดอย่างน้อย 8 คำ คำศัพท์ใหม่ที่เรียนในช่วง 5 คำ และคำศัพท์เก่า 5 คำ พร้อมทั้งเขียนคำแปลเป็นภาษาไทย ตัวอย่างเช่น telephone = โทรศัพท์ stove = เตา
4. นักเรียนคนใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 10 คำ ในเวลาที่กำหนดให้จะเป็นผู้ชนะ
5. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ทีละคู่จากการสุ่มเรียกของครูเริ่มจากคู่ที่ชนะ

### กติกา

1. นักเรียนมีเวลาเล่น 15 นาที
2. ขณะแข่งขันห้ามมิให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนเพื่อนคนอื่น และห้ามถามคู่อื่น
3. นักเรียนคนใดสร้างคำได้ครบ 10 คำ หรือมากกว่า และถูกต้อง ในเวลาที่กำหนดให้จะได้รับรางวัล

### การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการอ่านออกเสียง
3. สังเกตจากการจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา
4. วัดผลจากการทำงานใน Work Sheet ที่แจกให้



## แผนการสอนที่ 6 (เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

### ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

### เรื่อง Talking about Fruit

#### เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- rambutan
- pine apple
- guava
- water melon
- rose apple

### Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการ

- Do you want .....
- Yes, I do. / No, I don't. I want .....
- How many ..... do you want?
- .....

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- 1.1 ครูให้นักเรียนดูแผนภูมิเพลง Fruits พร้อมกับให้นักเรียนร้องเพลงตามครู พร้อม ๆ กันต่อไป นักเรียนร้องเพลงพร้อม ๆ กัน 2-3 เที่ยว

Water melon                      water melon

Banana                              banana

Orange and mango              (repeat)

Fruit salad                         fruit salad

- 1.2 ครูสนทนาซักถามว่าในเนื้อเพลงมีผลไม้อะไรบ้าง และชอบหรือไม่ ชอบผลไม้ใด

### 2. ชี้นำเสนอ

- 2.1 ครูนำผลไม้พลาสติก และผลไม้จริง เช่น a rambutan, a pineapple, a guava, a pomelo และ a rose apple ให้นักเรียนดู ครูชูผลไม้เงาะและพูดว่า This is a rambutan. แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม ครูชูบัตรคำ a rambutan และออกเสียง ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม และบอกความหมาย แล้วสะกดคำศัพท์ (ครูเสนอคำศัพท์ a pineapple, a guava, a pomelo และ an apple ในลักษณะเดียวกันนี้)

### 3. ชี้นำฝึก

- 3.1 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ให้นักเรียนดูแถบประโยค แล้วออกเสียงพูดตามครู

Do you want rambutans?

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

ครูถามคำถามต่อโดยให้นักเรียนดูแถบประโยคแล้วออกเสียงตามครู

How many rambutans do you want?

Three

- 3.2 แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ผลัดกันถาม ผลัดกันตอบ เกี่ยวกับผลไม้ ตามข้อ 3.1

### 4. ชี้นำทำผลงาน

- 4.1 ครูสร้างสถานการณ์สมมุติ ว่านักเรียนอยู่ที่ร้านขายผลไม้ และกำลังสนทนากับคนขายผลไม้

- 4.2 ให้นักเรียนจับคู่แล้วสนทนาถาม-ตอบ เกี่ยวกับผลไม้จากภาพวาดหรือสิ่งของจริงที่นำมา

- 4.3 นักเรียนแสดงผลงานหน้าชั้นเรียนทีละคู่ โดยการสุ่มเรียก

## 5. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้ แล้วให้นักเรียนเขียนบทสนทนาของตนเองที่ได้  
สนทนา ตามข้อ 4.2 ลงในสมุดแบบฝึกหัด

## 6. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมอะไรหา

## เกมอะไรหาย

### จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดและเขียนคำศัพท์ที่หายไป

### สื่อการเรียนการสอน

1. สิ่งของจริง
2. รูปภาพสิ่งของ
3. บัตรคำ rambutan, pineapple, guava, water melon, rose apple
4. แถบประโยค
5. เกมอะไรหาย
6. ผลไม้
7. ผ้าคลุม 1 ผืน

### วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ทีมละ 10 คน
2. นักเรียนแต่ละทีมนั่งล้อมวง 2 ทีม 2 วง
3. ครูนำผลไม้ต่าง ๆ ทั้งที่เป็นผลไม้จริง และผลไม้พลาสติก ใสลงในถาด 10 ผล
4. ครูชูผลไม้แต่ละผลขึ้นมา และถามว่า What's this? แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามเกี่ยวกับผลไม้ที่ครูชูขึ้นมาจนครบ 10 ผล
5. นำผ้ามาคลุมสิ่งของทั้งหมด แล้วให้นักเรียนที่เป็นนักสืบของทีมที่ 1 ออกไปยืนนอกวง โดยหันไปทางอื่น ครูหยิบผลไม้่อออกมาจากผ้าคลุม 1 ผล ชูให้เด็กคนอื่น ๆ เห็น แล้วนำไปซ่อนไว้ในถาด
6. ให้นักเรียนที่เป็นนักสืบยืนหันกลับมา ครูเอาผ้าที่คลุมสิ่งของออก แล้วถามนักสืบว่า What is missing?
7. นักสืบจะต้องเดาว่าสิ่งที่หายไปนั้นคืออะไร โดยการตอบว่า It's a ..... ถ้านักสืบเดาถูกนักเรียนในกลุ่มจะพูดว่า Yes, it is. ถ้าตอบผิดให้พูดว่า No, it isn't.
8. นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้ง เท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูกทีมนั้นจะได้ 1 คะแนน
9. ต่อไปให้นักสืบทีมที่ 2 เป็นผู้ทายสลับกันไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

## กติกา

1. เพื่อนในกลุ่มห้ามกระซิบหรือห้ามบอกคำตอบเพื่อน ถ้าบอกจะไม่ได้คะแนน

## การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามตอบเกี่ยวกับคำศัพท์
3. สังเกตจากการเล่นเกม

## แผนการสอนที่ 7

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

### ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

### เรื่อง Talking about verbs

#### เนื้อหา

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- |         |         |
|---------|---------|
| - write | - cook  |
| - read  | - eat   |
| - run   | - watch |
| - drink |         |

### Pattern Practice

- What is he / she doing?
- He / She is .....

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูให้นักเรียนดูแผนภูมิเพลง Walking Walking แล้ว ร้องตามครู ต่อไปครู

ให้นักเรียนร้องเองพร้อมกับเคลื่อนไหวกายตามเพลงพร้อม ๆ กัน 3 เที้ยว

Walking walking (repeat)

Hop hop hop (repeat)

Running running running (repeat)

Now let's stop (repeat)

1.2 นักเรียนทายความหมายคำศัพท์ที่อยู่ในเพลงจากท่าทางของครู

## 2. ช้่นนำเสนอ

2.1 ครูนำบัตรภาพคำกริยา เช่น write, read, run, drink, cook, eat และ watch ให้นักเรียนดู

ครูชูภาพ เด็กกำลังเขียน และออกเสียง write แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม ต่อไปครูชูบัตรคำ write และออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง นักเรียนออกเสียงตาม บอกความหมาย และสะกดคำศัพท์ (ครูเสนอคำศัพท์ read, run, drink, cook, eat และ watch ในลักษณะเดียวกันนี้)

2.2 ให้นักเรียนดูบัตรงานคำกริยาแล้วออกเสียงคำศัพท์พร้อม ๆ กัน



- drink

## 3. ช้่นฝึก

3.1 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูให้นักเรียนหญิงคนหนึ่ง ออกมาทำท่า "ทำอาหาร" ครูพูดว่า What is she doing? นักเรียนพูดตามครู ต่อไปครูนำตอบว่า She is cooking. นักเรียนพูดตามครู นักเรียนดูรูปประโยค จากแผนภูมิ และช่วยกันทบทวนการเติม ing ในยุคกำลังทำในปัจจุบัน พอสังเขป

- What is he / she doing?

- She is cooking.

3.2 แบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายทางซ้ายมือครู และทางขวามือครู ฝ่ายแรกเป็นฝ่ายตั้งคำถาม อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายตอบคำถาม โดยดูจากท่าทางที่นักเรียนแสดงแล้วผลัดกันถาม ผลัดกันตอบ

#### 4. **ขั้นทำผลงาน**

4.1 ให้นักเรียนเรียนคำศัพท์ที่เป็นคำกริยา จากที่เรียนในบทเรียนนี้ พร้อมกับวาดรูป และระบายสีประกอบ ต่อจากนั้นให้เขียนบทสนทนา What is he / she doing? คนละ 1 บทสนทนา

#### 5. **ขั้นสรุป**

5.1 ครูทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนในวันนี้ โดยให้นักเรียนดูบัตรภาพ และบัตรคำศัพท์ แล้วออกเสียงพร้อมกัน

#### 6. **ขั้นฝึกทักษะ**

ให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ แล้วออกเสียงคำศัพท์



## เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

### จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้

### สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง Walking Walking
2. บัตรคำ write, cook, read, eat, run, watch, drink
3. บัตรภาพแสดงกริยา
4. ท่าทาง
5. แผนภูมิบทสนทนา

### วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำภาพและบัตรคำแจกให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายหนึ่งจะได้รูปภาพ ให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้
3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่ายจับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อคู่ใดพบกันแล้ว ให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำ และบัตรภาพของตน เมื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำ และรูปภาพว่าถูกต้องหรือไม่
5. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายจากบัตรคำ บัตรภาพ
6. ให้นักเรียนทุกคนนำคำศัพท์ที่เรียนมาแต่งประโยค ถาม-ตอบ ตามที่เรียน คนละ 1 คำศัพท์ พร้อมกับวาดรูป และระบายสีประกอบ

### การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกัน
2. สังเกตจากการพูดออกเสียง และพูดสนทนา
3. สังเกตจากความสนใจขณะครูสอน

## แผนการสอนที่ 8

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

### ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

### เรื่อง Location

Vocabulary ได้แก่คำศัพท์ต่อไปนี้

- above
- in front of
- near
- bridge

Pattern Practice ได้แก่ประโยคคำถาม คำตอบเกี่ยวกับตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่าง ๆ

- Where is .....
- It is .....

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนดูรูปภาพพร้อมกับสนทนาซักถามถึงคนและสิ่งต่าง ๆ ว่าอยู่ในตำแหน่งใด ครูทบทวนคำบุพบทที่เคยเรียนไปแล้ว เช่น in, on, under, at โดยการสนทนาซักถาม

## 2. ขั้นนำเสนอ

2.1 ครูชูรูปภาพสะพานให้นักเรียนดู พร้อมกับออกเสียง bridge แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม ต่อไปครูชูบัตรคำ bridge พร้อมกับออกเสียง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม พร้อมกับบอกความหมาย และสะกดคำศัพท์

2.2 ครูวางรูปนกบินอยู่เหนือสะพาน พร้อมกับพูดว่า A bird flies above the bridge แล้วให้นักเรียนพูดตาม และช่วยกันแปลความหมายครูชูบัตรคำ above พร้อมกับออกเสียง 2-3 ครั้ง ให้นักเรียนออกเสียงตามบอกความหมาย และสะกดคำศัพท์ (ครูเสนอคำศัพท์ in front of และ near ในลักษณะเดียวกันนี้)

## 3. ขั้นฝึก

3.1 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

- ให้นักเรียนดูเหยือกน้ำที่ครูชูไว้ใกล้ ๆ กับ ดอกไม้ แล้วพูดประโยคคำถามตามครู Where is a jug? ครูให้นักเรียนตอบ It is near the flower.
- ให้นักเรียนดูบทสนทนาจากแผนภูมิที่ครูติดไว้บนกระดาน
  - Where is a jug ?
  - It is near the flower.
- ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มให้แต่ละกลุ่มผลัดกันถาม และผลัดกันตอบ จากสิ่งของที่ครูถือไว้ในตำแหน่งต่าง ๆ โดยกลุ่ม 1 คู่ กลุ่ม 2 กลุ่ม 3 คู่ กลุ่ม 4 กลุ่ม 5 คู่ กลุ่ม 6

## 4. ขั้นทำผลงาน

4.1 ครูสร้างสถานการณ์สมมุติว่า เพื่อนนักเรียนคนหนึ่งชื่อ Rachele จะมาบ้านนักเรียน เพื่อยืมอุปกรณ์หรือสิ่งของบางอย่าง โดยที่นักเรียนไม่อยู่บ้าน เพื่อช่วยให้เพื่อนหาสิ่งของที่ต้องการได้ง่ายขึ้น นักเรียนจึงวาดรูปให้เพื่อนและเขียนประโยคบรรยายว่า สิ่งของที่เพื่อนต้องการอยู่ที่ใด

## 5. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การใช้คำบุพบทเพื่อใช้บอกตำแหน่งของสิ่งของต่าง ๆ

## 6. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม Command

## เกม Command

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้เพื่อนำคำศัพท์มาใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ
2. รูปภาพ
3. หุ่นมือ
4. สิ่งของจริง

### วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มผลัดกันส่งตัวแทนออกมาทีละ 1 คน แข่งขันทีละ 2 กลุ่ม
3. นักเรียนผู้เข้าแข่งขันดูบัตรคำที่ครูชู แล้วรีบปฏิบัติโดยนำอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้มาวางในตำแหน่งที่ตรงกับบัตรคำ
4. นักเรียนพูดประโยคตามที่ตนได้วางตำแหน่งสิ่งของดังกล่าวแล้ว
5. กลุ่มใดปฏิบัติตามได้ถูกต้อง กลุ่มนั้นคือผู้ชนะได้ 1 คะแนน

### ตัวอย่าง

ครูชูบัตรคำ

above

G.1 ถือพระจันทร์อยู่เหนือต้นไม้ และพูด The moon is above the tree.



### การวัดผลและประเมินผล

1. สัมผัสจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน
3. วัดจากการพูดออกเสียง

### ภาคผนวก ข

- แบบทดสอบวัดผล การเรียนรู้คำศัพท์
- แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์

แบบทดสอบวัดผลจากการเรียนรู้คำศัพท์  
 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 ชุดที่ 1

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

คำสั่ง ข้อ 1-3 ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ  
 ทำเครื่องหมาย x ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a,b,c หรือ d)

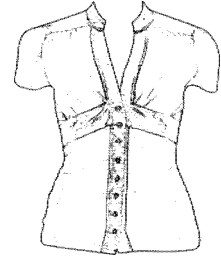
1. b \_ o \_ \_ e

A. u , s , l

C. l , e , s

B. u , e , s

D. l , u , s



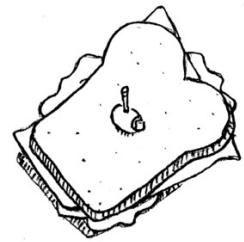
2. s \_ \_ d \_ i \_ h

A. n , w , c , n

C. n , a , c , w

B. a , n , w , c

D. a , c , n , w



3. \_ oo \_ w \_ te \_

A. c , l a , r

C. c , r e , l

B. l , r a , c

D. r , o e , l



คำสั่ง ข้อ 4-6 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

4. i \_ \_ c \_ e \_ m



5. c \_ o c \_ d \_ l \_



6. \_ o o \_ l \_ \_ s



ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายคำศัพท์

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ โดยกาเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a, b, c หรือ d)

7. A. cookies  
C. ice

B. coffee  
D. salt



8. A. socks  
C. shorts

B. shoes  
D. hats



9. A. juice  
C. jug

B. jar  
D. jump



10. A. shirt  
C. skirt

B. dress  
D. t-shirt



11. A. pig  
C. goat

B. horse  
D. sheep



12. A. caps  
C. rings

B. trousers  
D. dress





ตอนที่ 3 แบบทดสอบการใช้คำศัพท์ในประโยค

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกศัพท์ที่เหมาะสมเติมลงในประโยค โดยทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a, b, c หรือ d)

13. \_\_\_\_\_ have long necks.
- |             |           |
|-------------|-----------|
| A. Monkeys  | B. Zebras |
| C. Giraffes | D. Camels |
14. She has \_\_\_\_\_ and butter for breakfast.
- |              |          |
|--------------|----------|
| A. cake      | B. bread |
| C. fried egg | D. curry |
15. I cannot put on these \_\_\_\_\_ ; they are small.
- |            |          |
|------------|----------|
| A. closets | B. vases |
| C. knives  | D. socks |
16. Please give me a glass of Pepsi, I am \_\_\_\_\_ .
- |            |              |
|------------|--------------|
| A. angry   | B. lovely    |
| C. thirsty | D. beautiful |
17. \_\_\_\_\_ live in water.
- |           |            |
|-----------|------------|
| A. Fish   | B. Deer    |
| C. Snakes | D. Parrots |
18. I like to drink \_\_\_\_\_ .
- |             |            |
|-------------|------------|
| A. iced tea | B. ink     |
| C. pizza    | D. chicken |

แบบทดสอบผลจากการเรียนรู้คำศัพท์  
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
ชุดที่ 2

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

คำสั่ง ข้อ 1 ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ  
ทำเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a, b, c หรือ d)

1. r \_ s \_ \_ p p \_ e

- A. a, e o, l                      B. a, l a, r  
C. o, e a, l                      D. o, l e, l



คำสั่ง ข้อ 2-3 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✕ ทับตัวอักษรหน้าคำศัพท์ที่สะกดถูกต้อง

2. A. rindk                      B. ndrik  
C. krind                      D. drink



3. A. bridge                      B. bridge  
C. brigde                      D. brdige



คำสั่ง ข้อ 4-6 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

4. \_ \_ o o \_ \_



5. r \_ \_ b \_ t \_ n



6. \_ a \_ l \_



ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายคำศัพท์

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ โดยกาเครื่องหมาย ✕ ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a, b, c หรือ d)

7. A. pineapple B. banana  
C. cherry D. strawberry



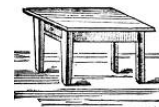
8. A. sit B. climb  
C. buy D. read



9. A. oven B. refrigerator  
C. television D. iron



10. A. desk B. table  
C. chair D. sofa



คำสั่ง ดูภาพแล้วใส่คำศัพท์ที่ถูกต้องลงในประโยค

11. Where is a tree?

It is \_\_\_\_\_ his house.

- A. around B. near  
C. under D. on



12. Where is a ball?

It is \_\_\_\_\_ the refrigerator.

- A. in front of B. in  
C. behind D. between



13. Where is a bird?

It flies \_\_\_\_\_ the trees.

- |          |       |
|----------|-------|
| A. under | B. on |
| C. above | D. in |



ตอนที่ 3 แบบทดสอบการใช้คำศัพท์ในประโยค

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมเติมลงในประโยค โดยทำเครื่องหมาย ✕

14. My son likes to \_\_\_\_\_ salad.

- |          |         |
|----------|---------|
| A. catch | B. kick |
| C. wash  | D. eat  |

15. The \_\_\_\_\_ is a fruit. It is green.

- |          |          |
|----------|----------|
| A. glass | B. gun   |
| C. glue  | D. guava |

16. Soup is boiling on the \_\_\_\_\_ .

- |          |          |
|----------|----------|
| A. bowl  | B. stove |
| C. plate | D. dish  |

17. We call our friends with \_\_\_\_\_ .

- |                  |              |
|------------------|--------------|
| A. mobile phones | B. radios    |
| C. carpets       | D. cassettes |






18. She buys a \_\_\_\_\_ to eat every week.

- |                |           |
|----------------|-----------|
| A. pencil      | B. powder |
| C. water melon | D. water  |

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน

เกมที่.....ชื่อเกม.....

ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม

วัน เดือน ปี	ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม				
	ชอบมากที่สุด 	ชอบมาก 	ชอบปานกลาง 	ชอบน้อย 	ชอบน้อยที่สุด 

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

### ภาคผนวก ค

- ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

ตาราง 5 เป็นตารางแสดงค่าความยากง่าย (IF) และค่าอำนาจจำแนก (ID) ของแบบทดสอบ

Item	IF	ID
1	0.43	0.65
2	0.69	0.67
3	0.83	0.50
7	0.91	0.25
8	0.57	0.57
9	0.66	0.75
10	0.83	0.25
11	0.89	0.33
12	0.86	0.33
13	0.63	0.40
14	0.66	0.14
15	0.60	0.83
16	0.51	0.30
17	0.89	0.16
18	0.80	0.50

Item	IF	ID
1	0.80	0.46
2	0.74	0.43
3	0.51	0.38
4	0.86	0.31
8	0.80	0.41
9	0.83	0.46
10	0.80	0.20
11	0.74	0.56
12	0.80	0.33
13	0.57	0.43
14	0.80	0.41
15	0.77	0.36
16	0.40	0.09
17	0.54	0.38
18	0.49	0.40





ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

## ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ – ชื่อสกุล	นางสาวบุษรีย์ ฤกษ์เมือง
วัน เดือน ปีเกิด	17 ธันวาคม 2508
สถานที่เกิด	สมุทรปราการ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	94/5 หมู่ 3 ซอยบุญศิริ ตำบลบางเมือง อำเภอเมืองฯ จังหวัดสมุทรปราการ รหัสไปรษณีย์ 10270
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครู ผู้ช่วยฝ่ายต่างประเทศ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบูรารักษ์ 53/2 หมู่ 4 ซอยเทศบาล 23 ตำบลบางเมืองใหม่ อำเภอเมืองฯ จังหวัดสมุทรปราการ 10270

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2521	ประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนศรีวิทยาปากน้ำ
พ.ศ.2526	มัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสตรีสมุทรปราการ
พ.ศ.2531	อักษรศาสตรบัณฑิต (เอกภาษาไทย โทภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ.2552	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษา ต่างประเทศ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ