

การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง

ปริญญาณิพนธ์
ของ
สำเนา ศรีประมงค์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ตุลาคม 2547

การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง

บทคัดย่อ
ของ
สำเนา ศรีประมงค์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ตุลาคม 2547

สำเนา ศรีประมงค์. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน อัสสัมชัญระยอง. ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตันนะ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราพร บุญส่ง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อการศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คนใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) การดำเนินการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ ๆ ละ 50 นาที รวม 24 คาบ และมีการทดสอบวัดผล การเรียนรู้โดยวิธีสลับตัวเลือกในการวัดผลการเรียนรู้แต่ละครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือแผนการสอนการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้และวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ 12 แผนการ สอนของนักเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ t-test

ผลการศึกษาพบว่า

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน (Dependent Samples)
2. นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับ ชอบมาก และชอบมากที่สุด

THE STUDY OF THE EFFECT OF USING VOCABULARY GAMES ON THE RETENTION
IN LEARNING VOCABULARY OF PRATHOMSUKSA FIVE STUDENTS.

AN ABSTRACT
BY
SAMNAO SRIPRAMONG

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

October 2004

Samnao Sripramong. (2004). *The Study of the Effect of Using Vocabulary Games on the Retention in Learning Vocabulary of Prathomsuksa Five Students*. Master Thesis, M.A. (Teaching English as a foreign Language). Bangkok : Graduate School , Srinakharinwirot University.
Advisor Committee : Aj.Koolatip Rohitratana, Asst Prof.Jiraporn Boonsong.

The purpose of this experiment was to study the effect of using vocabulary games on the retention in learning vocabulary of Prathomsuksa five students.

The sample group was Prathomsuksa 5 students in the second semester of the 2003 academic year at Assumption College Rayong. The experiment was carried out for a six - week time frame; there were twenty – four class periods of fifty minutes each.

The instruments used in this study were 12 lesson plans, a learning 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 Dependent Samples.

The findings revealed that :

1. The students' retention in learning English vocabulary games were at high level.
2. The students of Prathomsuksa 5 were satisfied with the vocabulary activities.

การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง

ปริญญาณิพนธ์
ของ
สำเนา ศรีประมงค์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

ตุลาคม 2547

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง

ของ

สำเนา ศรีประมงค์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่ ตุลาคม พ.ศ. 2547

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

.....ประธาน

(อาจารย์กุลทิพย์ ไรหิตรัตนะ)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญสง)

.....กรรมการที่แต่งตั้ง

เพิ่มเติม

(อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ)

.....กรรมการที่แต่งตั้ง

เพิ่มเติม

(อาจารย์ ดร.วัลลภา ไทยจินดา)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ดีเพราะได้รับความกรุณาอย่างดียิ่งจากอาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตนะ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นงเยาว์ กอสนาน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ และอาจารย์ศิริณา บุญยสงวน ที่กรุณาให้คำปรึกษา เสนอแนะ ตรวจสอบแก้ไขและให้กำลังใจ ตลอดเวลาในการทำการศึกษาค้นคว้าจนกระทั่งปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิราภรณ์ บุญส่ง ที่กรุณาให้คำปรึกษา เสนอแนะด้านสถิติ งานงานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิวา เทพอักษรพงศ์ ประธานคณะกรรมการบริหาร หลักสูตรผู้อนุมัติการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญสิริ จิระเดชากุล คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ผู้อนุมัติ ปริญญานิพนธ์และอาจารย์ ดร.วัลลภา ไทยจินดา คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตนะ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล อาจารย์ เตือนใจ เจลิมกิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นงเยาว์ กอสนาน และคณาจารย์ภาควิชาตะวันตก ที่ได้ประสิทธิ์ ประสาทวิชาความรู้ ตลอดจนคำแนะนำ และช่วยเหลือตลอดระยะเวลาการศึกษาในสถาบันแห่งนี้

ขอกราบขอบพระคุณภราดาพิสุตร วาปีโล ผู้อำนวยการโรงเรียนอัสสัมชัญระยอง รวมทั้งคณะ ผู้บริหาร

โรงเรียนทุกท่าน คณะครูอาจารย์ และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง ที่ให้ความช่วยเหลืออย่างดียิ่งในการทดลองเพื่อเก็บข้อมูลสำหรับการทำวิจัยในครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ทุกท่าน และขอขอบคุณ ครูสุวรรณี ศรีประมงค์ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยได้มีโอกาส ศึกษาและสำเร็จสมปรารถนา

สำเนา ศรีประมงค์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	6
ความหมายของคำศัพท์.....	6
ความสำคัญของคำศัพท์.....	6
ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	6
องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	7
หลักของการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน.....	8
วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	9
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	11
ความหมายของเกมและเกมประกอบการสอน.....	11
ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน.....	11
การใช้เกมประเภทการสอน.....	11
ชนิดของเกมประเภทการสอน.....	12
ชนิดของเกมคำศัพท์.....	13
ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	14
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์.....	14
ความหมายของการเรียนรู้.....	14
ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้.....	15
ความหมายของการจำ.....	15
ชนิดของความจำของมนุษย์.....	16
ทฤษฎีความจำ.....	16
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ.....	18
การวัดความคงทนในการเรียนรู้.....	19
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์.....	21
งานวิจัยต่างประเทศ.....	21
งานวิจัยในประเทศ.....	21

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า..... 23
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... 23	
ประชากร..... 23	
กลุ่มตัวอย่าง..... 23	
ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า..... 23	
เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า..... 23	
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า..... 23	
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ..... 23	
แผนการสอน..... 23	
แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และการวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์..... 24	
การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 25	
แบบแผนการทดลอง..... 25	
การดำเนินการทดลอง..... 26	
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล..... 26	
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล..... 26	
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... 27
5	สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ..... 34
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า..... 34	
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล..... 35	
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า..... 35	
อภิปรายผล..... 35	
ข้อเสนอแนะ..... 37	

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	38
ภาคผนวก ก.....	44
รายการคำศัพท์ (Word list).....	45
Course Outline.....	46
แผนการสอน.....	50
ภาคผนวก ข.....	89
แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์.....	90
แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน.....	96
ภาคผนวก ค.....	97
ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ.....	98
ค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบ.....	99
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	100

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน แต่ละคนหลังจบการทดลอง เมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์.....	28
2. การเปรียบเทียบผลการเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจบ การทดลองเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์.....	30
3. การเปรียบเทียบผลการเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง กับความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์เมื่อเวลาผ่านไป 4 สัปดาห์.....	31
4. การเปรียบเทียบความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง กับความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์เมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์กับ 4 สัปดาห์.....	31
5. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษหลังจบการทดลองของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง.....	32

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1. แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ.....	17
2. การทดลองกับตนเองโดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายหลาย ๆ พยางค์ของ เอบบิงเฮาส์.....	20

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในประเทศไทยปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร (communicative Approach) ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะ 4 ด้านขึ้นในตัวผู้เรียนซึ่งได้แก่ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ซึ่งในการเรียนการสอนนั้นความรู้เรื่องศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน การที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดีนั้นนักเรียนที่รู้คำศัพท์มากและจำได้แม่นยำสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องย่อมเรียนได้ผลดี ซึ่งสอดคล้องกับเสาวลักษณ์ รัตนิษฐ์ (2540 : 39) ซึ่งได้ทำวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และพบว่าถ้านักเรียนได้คะแนนคำศัพท์สูงจะได้คะแนนการอ่านสูงด้วย และสอดคล้องกับรุ่งรัตน์ ศรีไพร (2540 : 93) ที่กล่าวว่าในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศสิ่งสำคัญคือการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้คำศัพท์ยังมีความสำคัญและความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการฟัง การพูดและการเขียนด้วย ในด้านการฟังและการพูด ถ้านักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้คำผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบผลสำเร็จ ส่วนในด้านการเขียนนั้น นักเรียนจะเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง และเขียนไม่ได้ใจความชัดเจน กล่าวคือถ้านักเรียนไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้วนักเรียนจะเรียนภาษาให้ได้ดีทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ยาก

ความรู้เรื่องคำศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ดังที่น้ำทิพย์ นำเพชร (2541: 65) กล่าวว่าถ้านักเรียนคนใดมีการพัฒนาการทางภาษาได้ดีมาตั้งแต่เด็ก คือรู้คำศัพท์มากพอเหมาะกับวัยของตน สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมจนสามารถสื่อความหมาย หรือแสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ กนิษฐา ระเวช (2543 : 87) ที่กล่าวว่าการสอนคำศัพท์มีความจำเป็นมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยค

จากการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6 จังหวัดสมุทรปราการ (ฝ่ายวิจัยและวัดผลสำนักเขตหนองจอก 2540) ซึ่งวัดจากการผ่านเกณฑ์ 5 สมรรถภาพคือ

สมรรถภาพที่ 1 คือ ทักษะการฟัง การพูด

สมรรถภาพที่ 2 คือ การอ่านออกเสียง

สมรรถภาพที่ 3 คือ การอ่านจับใจความ หรืออ่านเอาเรื่อง

สมรรถภาพที่ 4 คือ การคัดลอกแบบตัวอักษร

สมรรถภาพที่ 5 คือ ทักษะการเขียนในชีวิตประจำวัน

พบว่าสมรรถภาพที่ต่ำกว่าเกณฑ์ คือสมรรถภาพที่ 3 และ 5 และจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาพบว่าเด็กไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน เพราะไม่สามารถแปลคำศัพท์ในเรื่องที่อ่านได้ ส่วนในด้านการเขียนนั้นเด็กจะเขียนคำไม่ถูก และเขียนไม่ได้ใจความชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุภาพ ดลโสภณ (2542 : 45) พบว่าถ้าเด็กไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว เด็กจะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนได้ยาก เฉพาะอย่างยิ่ง

การอ่านและการเขียนซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่เด็กจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี และ อุทัย ภิรมย์รัตน์ (2541 : 91) ได้กล่าวถึงปัญหาอันเนื่องมาจากคำศัพท์ว่าอุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ประการหนึ่งของนักศึกษาไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษ คืออ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว ทั้งนี้เนื่องมาจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ทั้งประโยค และปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นกับนักเรียนในโรงเรียนของผู้วิจัยเองเช่นกัน กล่าวคือนักเรียนจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้นทั้งที่มีการท่องศัพท์ และทบทวนอยู่เสมอ นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้องรวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้อง

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นได้มีผู้ให้ความสนใจศึกษาปัญหาและวิธีการแก้ไข เช่น สันติ แสงสุก (2541 : 15) และ Johnson (2001 : 76 -161) ซึ่งได้ทำการวิจัยพบว่าการสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้นครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนในระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหวซึ่งได้รับผลสัมฤทธิ์สูง เช่นเดียวกับปราโมทย์ บุญมุสิก (2541:68) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและการสอนแบบใช้คู่มือครู ปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่สอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสปฏิบัติการสอนในวิชา TF504 ร่วมกับเพื่อนๆที่โรงเรียนสวัสดิ์ ในโรงเรียนสังกัดในกรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งเด็กนักเรียนในห้องนี้ค่อนข้างอ่อน นักเรียนบางคนไม่ยอมเรียน อาจารย์ผู้สอนเดิมจัดกิจกรรมทางด้านภาษาในทักษะต่างๆ เช่นการฟัง พูด อ่าน และเขียน นักเรียนไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ นอกจากนี้นักเรียนยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาและไม่มีความมั่นใจในการใช้ภาษาเท่าที่ควร ผู้วิจัยและเพื่อนๆได้ใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนโดยใช้เกมเคลื่อนไหว และเกมเฉื่อยเข้ามาแทรกในแต่ละบทเรียนพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น และพยายามพัฒนาตัวเอง เพื่อจะได้เรียนและเล่นเกมให้สนุกและได้รับชัยชนะ ซึ่งสอดคล้องกับสุมิตร คุณนาร (2543 :17) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี สอดคล้องกับ วรรณพร ศิลลาขาว (2539 : บทคัดย่อ) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีการประกอบ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะเห็นได้ว่าการใช้เกมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้เกมในการสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้เกิดความรู้ ความคงทนในการจำคำศัพท์และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในด้านกรฟัง พูด อ่าน และเขียน

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการเรียนรู้ล่วงหน้าไปแล้ว 2 สัปดาห์ กับ 4 สัปดาห์

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาค้นคว้าจะเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ในการนำเกมคำศัพท์มาประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนหลังการสอน 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน
2. ผลการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่าความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการสอน 4 สัปดาห์
3. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการสอน 2 สัปดาห์ สูงกว่า 4 สัปดาห์

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดระยอง จำนวน 5 ห้องเรียนๆ ละ 40 คน แต่ละห้องได้จัดระดับความสามารถนักเรียนแบบคละกันหมดรวมนักเรียนทั้งสิ้น 200 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง อำเภอเมือง จังหวัดระยอง จำนวน 1 ห้องเรียนโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากจำนวนทั้งหมด 5 ห้อง โดยวิธีจับฉลากมา 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน
3. คำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นคำศัพท์ที่กำหนดตามหลักสูตรระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6 ประเภท คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำบุพบทบอกสถานที่ ซึ่งตรงกับเนื้อหาคำศัพท์ที่ใช้ในการทดลอง
4. ระยะเวลาในการทดลองคือภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบๆ ละ 50 นาที รวม 24 คาบทั้งนี้ไม่รวมคาบที่ทดสอบหลังการทดลอง
5. ตัวแปรที่ศึกษา
 - ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - ตัวแปรตาม มีดังนี้
 1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความรู้ ความจำและความเข้าใจ ในด้านความหมายของคำศัพท์การสะกดคำ และความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในโครงสร้างภาษาอังกฤษซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนรู้ไปแล้ว ในด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค ซึ่งได้จากการจัดเกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้โดยการทำแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนรู้คำศัพท์หลังจากการสอน 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์
3. เกมคำศัพท์หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีการแข่งขันเป็นทีม คำศัพท์ที่นำมาจัดกิจกรรมตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับความสนใจ และวัยของผู้เรียน ทุกคนมีส่วนในการเล่น เกม คำศัพท์ที่ใช้คัดเลือกจากหลักสูตรที่กำหนด และคลังคำศัพท์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำหนดโดยโรงเรียนอัสสัมชัญระยอง ซึ่งเป็นคำศัพท์ประเภท คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำบุพบทบอกสถานที่ สำหรับเกมที่จะนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นเกมที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนในบทเรียน และช่วยผ่อนคลายความเครียดให้กับนักเรียน เกมที่ใช้มีทั้งใช้ความคล่องแคล่ว ว่องไว กระฉับกระเฉง และบางเกมจะใช้สมาธิในการคิด

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาแนวทางสำหรับการวิจัยเรื่องการศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จากเอกสารและงานวิจัยในหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 1.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.4 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
 - 1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 2.1 ความหมายของเกมและเกมประกอบการสอน
 - 2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน
 - 2.3 การใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน
 - 2.5 ชนิดของเกมคำศัพท์
 - 2.6 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
 - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้
 - 3.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้
 - 3.3 ความหมายของการจำ
 - 3.4 ชนิดของความจำของมนุษย์
 - 3.5 ทฤษฎีความจำ
 - 3.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ
 - 3.7 การวัดความคงทนในการเรียนรู้
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
 - 4.1 งานวิจัยต่างประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยในประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2540 : 853)

คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมาย แบ่งออกได้เป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น (สมพร วราวิทย์ศรี. 2541 : 12)

ศิธร แสงธนู และ คิต พงษ์ทัต (2541 : 35 - 41) ได้กล่าวสรุปว่าคำศัพท์คือกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อากาหรหรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา

1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนภาษานั้น สิ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

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

1. ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างของภาษานั้น ๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควร และสามารถนำมาใช้ได้

กาเดสซี่ (Ghadessy. 1998 : 24) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทาวายากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย ดังนั้นในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา “คำ” เป็นสิ่งที่เรารู้จักมากที่สุด ภาษาก็คือการนำคำมารวมกัน

(A language is a collection of words.) นั่นเอง

วรรณพร ศิลาขาว (2539 : 15) ให้ความเห็นว่าคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ และฝึกฝนทักษะ การฟัง พูด อ่านและเขียนภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

1.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท เดล เอดก้า (Dale Edgar and others. 1999 : 37 – 38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

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

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่าการยะ ได้แก่ คำนำหน้า (Article), คำบุพบท (Preposition), คำสรรพนาม (Pronoun) คำประเภทนี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่างๆในประโยค

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

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

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

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

1.4 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้านองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ศิธร แสงธนู และ คิต พงศ์ทัต (2541 : 9 – 10) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ว่าต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1. รูปร่าง (Form) ได้แก่ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้น ๆ
2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้วคำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัย ด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกัน ทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา

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

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

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

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

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

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

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

This **man** is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They **man** the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำบางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำ ความหมายและขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายจากการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็น ขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

จากงานวิจัยของนันทพร คชศิริพงศ์ (2541 : 79) กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ว่าควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

แม็คกี้ (Mackey.1997 : 176-190) และศิธร แสงธนู (2541 : 13 – 14) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้ถูกต้อง

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

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยก็ตาม

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Leamability) 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. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้นต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกันดังนี้

อนุภาพ ดลโสภณ (2542 : 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น
2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น
3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตามพร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้นมีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้เด็กเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง ดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้ หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่
2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่
3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ
4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพถ่ายหลายเส้น การตูน เขียนภาพบนกระดานทำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้
6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ต้องการ และใช้ได้สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน
2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม
3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน
4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)
6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว

เดล เอดก้า และคนอื่นๆ (Dale Edgar and others 1999 : 46 – 52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์

ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (function word) เช่น คำบุพบท to, for และอื่นๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว
2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่
3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด
4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก
5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป
6. คำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ
7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้งคำถามอยู่เสมอนักเรียนจะใช้พูดอย่างไร
8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน
9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียน สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

2.1 ความหมายของเกมและเกมประกอบการสอน

ดอบสัน (Dobson. 1998 : 9 – 17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเจียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encyclopedia (1998 : 49 - 51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

วิลลาร์ด คิงมีย์ซัน (2540 : 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

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

2.2.1 เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง

2.2.2 เกมเจียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่น หรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้ (วรรณพร ศิลาขาว. 2540 : 160)

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

2.3 การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese. 1999 : 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

1.1 ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพจับคู่กับคำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป

1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวนเช่นครูนำ

ภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค

1.3 ผูกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค

2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่

2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อเล่นเกม

2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการให้คะแนน

2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียงคำศัพท์ นักเรียนดูภาพและ

ออกเสียงตาม

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ เพื่อเล่นเกม อธิบายวิธีการเล่น กติกาการเล่น

2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่างๆมาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน สุษติกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน

2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง

4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ

6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นอกจากนี้คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543 : 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร

2. Pronunciation Game เป็นเกมการฝึกการออกเสียง

3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟังและการพูด

4. Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์

5. Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ

6. Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์

7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

2.5 ชนิดของเกมคำศัพท์

ฟอง เกิดแก้ว (2538 : 137-141) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) ที่จะนำมาใช้ประกอบการสอน ดังต่อไปนี้

1. Ice – breaking activities
2. Bingo activities
3. Matching pairs activities
4. Crossword and word square activities
5. Word grouping activities
6. Pair work and board games
7. Teacher – led activities
8. 20 square activities
9. Miscellaneous activities
10. Deaf and Dumb Spelling Game
11. A Spelling Bee Game
12. Crossword Puzzle Game
13. Whisper Game
14. Fast Thinking Game

คณะนักวิชาการนามมีบุคส์ (2543 : 87 – 127) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้นักเรียนสนุกสนาน และส่งผลให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมคำศัพท์เหล่านี้ ได้แก่

1. Rise and Act Game
2. Train Word Game
3. Merry – Go – Round
4. Build a New Word Game
5. Beginning Letter Word Game
6. Matching Picture and Word Game
7. Word Grouping Game
8. Matching a Sentence Game
9. A Chain Game

ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ดังกล่าว มีเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. Spelling Game เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้
2. Deaf and Dumb Spelling เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ
3. Build a New Word Game เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้
4. Bingo Game เกมบิงโก
5. Whisper Game เกมกระซิบ

6. A Spelling Bee Game เกมแข่งสะกดคำ
7. Crossword Puzzle Game เกมปริศนาอักษรไขว้
8. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ
9. Matching a Sentence Game เกมต่อประโยค
10. Word Group Activity เกมห้วงยาง
11. Fast Thinking Game เกมคิดเร็ว
12. A Chain Game เกมลูกโซ่

2.6 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

ครูแซงค์ (Cruickshank. 1999 : 28 – 32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิ์โยธี (2540 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียน การสอน เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 51 – 58) Jones.(1999 : 1 – 17) คณะนักวิชาการนานมีบุคส์ (2543:87-127)

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกม ในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆจะใช้ในชั้นไหน ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน และชั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกฎกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมาย ควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

3.1 ความหมายของการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของการเรียนรู้ นั้น ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้ ฮิลการ์ด (Hilgard. 1997 : 194) อธิบายว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรมในการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

กันยา สุวรรณแสง (2540 : 135) สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2541 : 65) และ สุภัทรา ปินทะแพทย์ (2542 : 120) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์อ้อม จะทำให้

เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร แต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงเนื่องมาจากเหตุอื่น เช่น วุฒิภาวะ ความเจ็บป่วย ฤทธิ์ยา หรือสารเคมี

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

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์

3.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

อาดัม (Adam. 1998 :9) และชัยพร วิชชาวุธ (2540 : 19) กล่าวว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทิ้งระยะไว้ระยะหนึ่ง

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2541 : 129) สรุปไว้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การรวบรวมประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม

กล่าวโดยสรุป ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึงความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วหลังจากผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งความคงทนทางการเรียนรู้ก็คือ การจำ นั่นเอง

3.3 ความหมายของการจำ

การจำเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ การจดจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คนเรารับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตและการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความจำไว้ดังต่อไปนี้

ทวี ท่อแก้ว (2539 :70) กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2541 : 128) ประสาท อิศรปรีดา (2541 : 137) และสุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542 : 123) ได้ให้ความหมายของการจำว่า การจำหมายถึง กระบวนการที่สมองสามารถสะสมประสบการณ์ต่างๆที่ได้รับจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม แล้วสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปของการระลึกได้หรือจำได้

นภดล นพโธสง (2542 : 8) ได้กล่าวไว้ว่า ความจำ เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในชีวิตเช่นเดียวกับการเรียนรู้ ความชอบ ความสนใจ จินตนาการขั้นต้น ซึ่งถือว่าเป็นพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ที่ผู้อื่นไม่สามารถจะสังเกตได้โดยตรง การจดจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คนเรารับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม

จากเอกสารเกี่ยวกับความหมายของการจำ สรุปได้ว่า ความจำ หมายถึง ความสามารถในการสะสมประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้แล้วสามารถแสดงประสบการณ์ดังกล่าวออกมาในรูปของการระลึกได้หรือการแสดงออกทางพฤติกรรม

3.4 ชนิดของความจำของมนุษย์

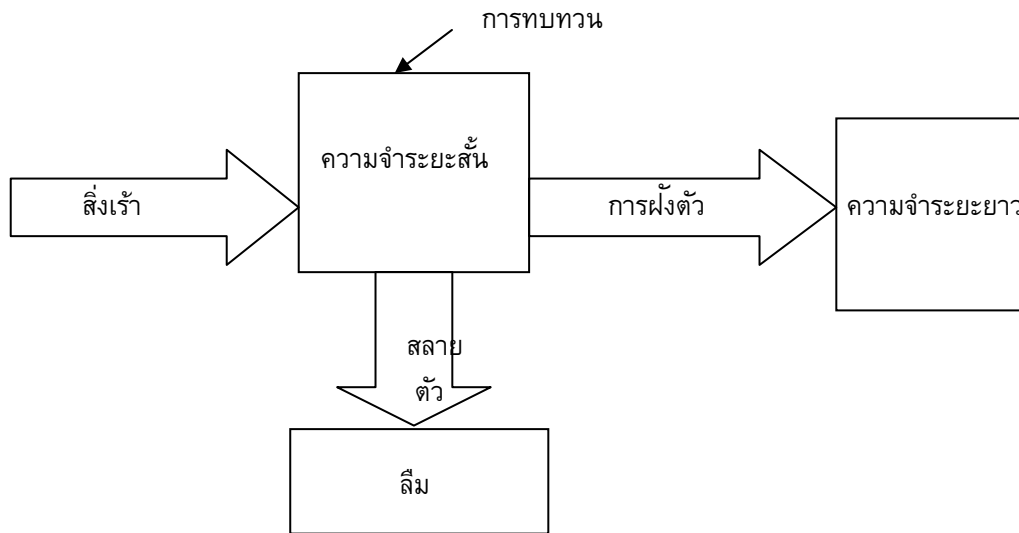
แอตคินสัน และชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ . 2540 : 39 ; อ้างอิงจาก Atkinson and Shiffrin. 1997)

ธัญญา บุปผเวส และคณาจารย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2543 : 191 – 192) ได้แบ่งความจำของมนุษย์ออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1. ความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่ง
2. ความจำระยะสั้น (Short - Term Memory) เขียนย่อว่า STM คือความจำหลังการเรียนรู้เป็นความจำที่คงอยู่ในระยะเวลาสั้น ๆ ที่ตั้งใจจำหรือใจจดจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป
3. ความจำระยะยาว (Long – Term Memory) เขียนย่อว่า LTM หมายถึง ความจำที่คงทนถาวรมากกว่าความจำระยะสั้น ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้นานเพียงใด ถ้าเมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ จะระลึกออกมาได้ทันที และถูกต้อง ระบบความจำระยะยาวนี้เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึก เป็นการตีความ จึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

3.5 ทฤษฎีความจำ

แอตคินสัน และชิฟฟริน (ชัยพร วิชชาวุธ . 2540 : 71 – 72 ; อ้างอิงจาก Atkinson and Shiffrin. 1997) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ซึ่งมีใจความว่า ความจำระยะสั้น เป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น ต้องได้รับการทบทวนทุกสิ่งทีเข้ามาอยู่ในความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนสิ่งของที่เราจะจำได้ในความจำระยะสั้นจึงมีจำกัด เช่น ถ้าเป็นชื่อคน เราอาจทบทวนได้เพียง 3 ถึง 4 ชื่อในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การทบทวนช่วยป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลานาน ยืงนานเท่าใด สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวมากยิ่งขึ้น ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาว สิ่งนั้นก็ติดอยู่ในความจำตลอดไป กลายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถที่จะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ซึ่งความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำสองกระบวนการก็คือ ความคงทนในการเรียนรู้นั่นเอง ส่วนช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำนั้น จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของความจำระยะสั้นกับกระบวนการความจำระยะยาว เป็นแผนภูมิได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 1 แผนภูมิแสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ
(ชัยพร วิชาวุธ. 2540)

- กาเย่ (Gagne. 1994 : 27-36) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำพอสรุปได้ ดังนี้
1. การจูงใจ (Motivation Phase) เป็นการชักจูงให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้
 2. การทำความเข้าใจ (Apprehending Phase) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า
 3. การเรียนรู้ปรุงแต่งสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ (Acquisition Phase) ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเป็นความสามารถอย่างใหม่เกิดขึ้น
 4. ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความจำ (Retention Phase) ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความจำช่วงเวลาหนึ่ง
 5. การรื้อฟื้น (Recall Phase) ขั้นนี้เป็นการเอาสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วและเก็บเอาไว้ใน ออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้
 6. การสรุปหลักการ (Generalization Phase) ขั้นนี้เป็นความสามารถที่ใช้ในสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วไปประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบมา
 7. การลงมือปฏิบัติ (Performance Phase) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้
 8. การสร้างผลย้อนกลับ (Feedback Phase) ขั้นนี้ผู้รับทราบผลการเรียนรู้ ถ้าขั้นทำความเข้าใจและการเรียนรู้ไม่ดี ขั้นการจำก็จะลดลงหรือจำไม่ได้เลยจากกระบวนการเรียนรู้แสดงให้เห็นว่า คนเราจะจำสิ่งที่เรียนมาได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ว่าจะช่วยให้เกิดความจำระยะยาวแก่ผู้เรียนได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้คือ
1. การจัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningfulness) เช่น
 - 1.1 การสร้างสื่อสัมพันธ์ (Mediation)
 - 1.2 การจัดระบบไว้ล่วงหน้า (Advance Organization)
 - 1.3 การจัดลำดับขั้น (Hierrachial Structure)

- 1.4 การจัดเข้าหมวดหมู่ (Organization)
2. การจัดสถานการณ์การเรียนรู้ (Management of Learning) ซึ่งทำได้ดังนี้
 - 2.1 การนึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่เรียนอยู่ (Recall During Practice)
 - 2.2 การเรียนเพิ่มเติม (Over Learning)
 - 2.3 การทบทวนบทเรียน (Periodical Reviews)
 - 2.4 การจำอย่างมีหลักเกณฑ์ (Logical Memory)
 - 2.5 การท่องจำ (Recitation)
 - 2.6 การใช้จินตนาการ (Imaginary)

นอกจากกิจกรรมส่งเสริมการจำดังกล่าวแล้ว สุชา จันท์ธรม (2542) ได้แนะนำวิธีเรียนที่ทำให้ลืมน้อยที่สุดพอสรุปได้ ดังนี้

1. พยายามทำให้สิ่งที่เรียนมีความหมาย เพราะคนเราจะลืมน้อยลงถ้ามีความหมายและความสำคัญได้ยาก
2. เรียนให้เกิดขั้นที่จำได้หมด เมื่อคิดสิ่งนี้ในเวลาต่อไปยังจำได้มาก
3. แยกแยะสิ่งที่เรียนเพื่อให้เห็นว่าแต่ละตอนมีความหมายอย่างไร ถ้าเรียนไปโดยไม่พิจารณาเหตุผลของแต่ละตอนจะทำให้ลืมน้อย
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ไม่ได้เพียงแต่รับฟังเฉยๆ แต่ติดตามไปด้วย
5. เมื่อเรียนจบไปแล้วตอนหนึ่งๆ ควรพักสักครู่แล้วจึงเรียนต่อไป ทำให้ความคิดไม่ปะปนกัน
6. หมั่นทบทวนในสิ่งที่เรียนไปแล้วบ่อยๆ จะทำให้จำแม่นมากยิ่งขึ้น

3.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ดังที่มีผู้ให้ความคิดเห็นไว้คือ

อัจฉรา สุขารมณ (2542 : 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. สถิติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสติปัญญามาก โดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดริเริ่มต่าง ๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย
2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งทำให้ดีใจสุดขีดหรือเป็นทุกข์แสนสาหัส ย่อมจะทำให้จำได้เป็นเวลานาน
3. ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เรารู้ว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมนั้นเร็วขึ้น

ถึงอย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่าง ๆ ก็ย่อมมีการลืมนั่นบ้าง เพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ มากมาย ได้มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืม พบว่า การจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วยคือเมื่อเวลาผ่านไปนานเข้า การจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่จะลืมนั้นจะมากขึ้น

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2542 : 254) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. ทศนคติและความใส่ใจ ถ้าผู้เรียนมีทศนคติที่ดีต่อสิ่งใดและมีความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานาน ๆ
2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน

3. ระยะเวลา หากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นเวลานาน ๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้น้อยหรือบางครั้งอาจลืมไปเลยก็ได้

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ได้แก่ สถิติปัญญา ความสนใจ ทศนคติ ระยะเวลาหลังจากเกิดการเรียนรู้ และการฝึกฝนทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

3.7 การวัดความคงทนในการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ไปแล้วนั้น ผู้เรียนจะยังสามารถคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้หรือไม่นั้น ได้มีนักการศึกษาถกเถียงถึงวิธีวัดความคงทนในการเรียนรู้ ดังนี้

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2542 : 242 – 248) ได้กล่าวถึงการวัดความคงทนในการเรียนรู้ว่าเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วจะมีการคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ หรือสามารถระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยได้เรียนหรือมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว โดยจะทิ้งไว้สักระยะเวลาหนึ่งแล้วจึงทำการวัดจึงเรียกว่า การวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือการทดสอบความจำ ซึ่งมีวิธีการวัดอยู่ 3 วิธี คือ

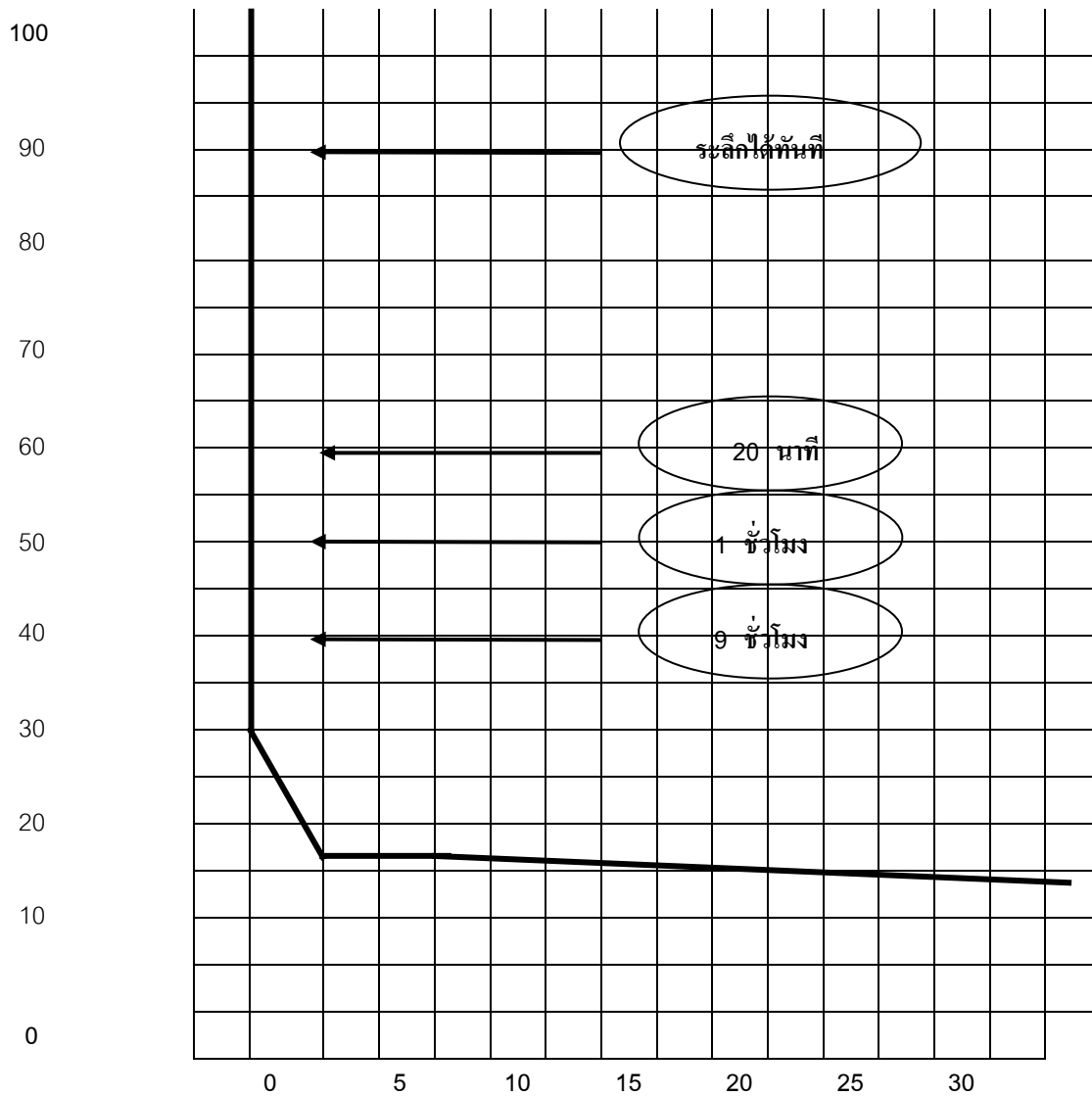
1. การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบความจำ โดยการปรากฏสิ่งเร้าที่เคยประสบมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเร้าใหม่ ๆ แล้วให้ชี้ว่าสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าเดิมได้ถูกต้องเช่น การชี้ตัวผู้ต้องหามนโรพัก โดยปะปนอยู่กับบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้นๆ

2. การระลึกได้ (Recall) เป็นการดึงความจำถึงสิ่งที่เคยประสบมาในอดีตได้โดยไม่มีสิ่งเร้าที่เคยประสบมาปรากฏให้เห็น

3. การเรียนรู้ซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำๆ หรือเสนอสิ่งเร้าซ้ำๆในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้ง การวัดความจำโดยการเรียนซ้ำนี้วัดได้เร็วกว่าการจำได้และการระลึกได้ กล่าวคือ ความจำบางอย่างเหลือน้อยจนไม่อาจวัดได้ด้วยวิธีการจำหรือการระลึก แต่เมื่อใช้วิธีการเรียนซ้ำก็จะพบว่ายังมีความจำเหลืออยู่ เช่น เมื่อเยาว์วัยเราเรียนรู้การท่องอาขยานบทหนึ่งถึง 10 ครั้งจึงจำได้ ครั้นโตขึ้นเราคิดว่าลืมบทอาขยานนั้นไปแล้วแต่ถ้าต้องการเรียนรู้ใหม่จะใช้ระยะเวลาในการท่องจำเพียง 5 ครั้ง หรือน้อยกว่า 10 ครั้ง ก็สามารถจำได้

อย่างไรก็ตามแม้จะเป็นการเรียนรู้ซ้ำ แต่หากสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่ไม่มีความหมายและไม่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนแล้ว ความจำจะลดลงไปมาก ดังเช่น เอบบิงเฮาส์ (ชัชพร วิชชาวุธ. 2540 : 23-27 ; อ้างอิงจาก Ebbinghaus. 1997) ได้ทำการทดลองกับตัวเอง โดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายครั้งละหลายๆพยางค์ แล้วปล่อยเวลาให้ล่วงเลยไปจนไม่สามารถนึกพยางค์ไร้ความหมายเหล่านั้นได้ทุกพยางค์ จากนั้นเอบบิงเฮาส์ได้อ่านพยางค์ไร้ความหมายนั้นซ้ำจนได้อีกซึ่งได้พบว่าความจำที่วัดจากการเรียนซ้ำนี้ลดลงอย่างรวดเร็ว ในระยะแรกๆ หลังจากนั้นความจำค่อยๆ หายไปที่ละน้อย (ดูภาพประกอบ 2)

เปอร์เซ็นต์ที่จำได้



ช่วงความจำ (วัน)

ภาพประกอบ 2 การทดลองกับตนเอง โดยพยายามจำคำที่ไร้ความหมายครั้งละ หลาย ๆ พยางค์ของเอบบิงเฮาส์ (ชัยพร วิชชาวุธ. 2540)

จากภาพประกอบ 2 จะเห็นว่า ความจำจะสูญหายไปอย่างรวดเร็วในระยะเวลา 20 นาทีแรกจนถึง 9 ชั่วโมงแรก กล่าวคือ เวลาผ่านไป 20 นาที ความจำจะลดลงเหลือน้อยกว่าร้อยละ 60 เมื่อเวลาผ่านไป 1 ชั่วโมงความจำจะ

ลดลงเหลือน้อยกว่าร้อยละ 50 และเหลือน้อยกว่าร้อยละ 40 เมื่อเวลาผ่านไป 9 ชั่วโมงแรก จากนั้นจะค่อย ๆ ลดหายไปเรื่อย ๆ จนถึงประมาณร้อยละ 20 ในเวลา 31 วัน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้อย่างดีก็จะนำสิ่งที่เรียนรู้ออกมาใช้ประโยชน์ได้ตามต้องการ การเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งนักเรียนจะต้องจดจำคำศัพท์ เพื่อนำคำศัพท์ไปใช้ประโยชน์ในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนต่อไป แต่ความคงทนในการเรียนรู้มีส่วนสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนการสอน ถ้านักเรียนได้รับการสอนที่สร้างความเข้าใจ และฝึกทักษะอย่างพอเพียงแล้วจะทำให้เกิดความคงทนทางการเรียนรู้ ได้อธิบายไว้ว่า โดยช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการเรียนรู้ใช้เวลาประมาณ 14 วัน การวัดความคงทนในการเรียนรู้มี 3 วิธีคือ การจำได้ การระลึกได้ และการเรียนซ้ำ

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนและความคงทนในการเรียนคำศัพท์

4.1 งานวิจัยต่างประเทศ

พินเตอร์ (Pinter. 1998 : 710 – A – 711 – A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลองสามสัปดาห์ ได้ทำการทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1997 : 6456 –A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเงียบ (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว จะเล่นโดยมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย กลุ่มที่ใช้เกมเงียบจะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมเงียบ และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
2. กลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบ
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

4.2 งานวิจัยในประเทศ

สันทัต หอมสมบัติ (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543

โรงเรียนเซกา อำเภอเซกา จังหวัดหนองคาย จำนวน 53 คน กลุ่มทดลอง 30 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม กลุ่มควบคุม 23 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปราโมทย์ บุญมุสิก (2543 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นันทพร ศษศิริพงษ์ (2541 : 169) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กลุ่มควบคุมเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน

สันติ แสงสุก (2542 a : บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลจากการศึกษาวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและวิธีสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น กล่าวคือ สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีและมีแนวโน้มที่จะทำให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ศึกษาผลของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อดังต่อไปนี้

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

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง สังกัดสำนักคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดระยอง จำนวน 5 ห้องเรียนๆ ละ 40 คน ที่ได้รับการจัดห้องเรียนแบบความสามารถ จำนวนนักเรียน 200 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง อำเภอเมือง จังหวัดระยอง ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวนทั้งหมด 5 ห้อง โดยวิธีจับสลากมา 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ใช้เวลาทำการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบๆ ละ 50 นาที รวม 24 คาบ ซึ่งไม่รวมคาบการทดสอบหลังการเรียนรู้แล้ว 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์

เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการสอนการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนแต่ละบทเรียน 12 แผนๆ ละ 2 คาบๆ ละ 50 นาที
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำเพื่อวัดความจำและการนำไปใช้ จำนวน 40 ข้อ ซึ่งใช้ทดสอบหลังการทดลอง และทดสอบหลังการทดลองผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์
3. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชา และจุดหมายของวิชาภาษาอังกฤษคู่มือการสอนภาษาอังกฤษรวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 5
 - 1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงาน

วิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสอนคำศัพท์ และสร้างแบบฝึกในรูปแบบต่างๆในการสะกดคำ ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์ซึ่งมีคำศัพท์ทั้งหมด 60 คำ (ดูภาคผนวก ก รายการคำศัพท์ (Word list) หน้า 45)

1.3 ศึกษาและสร้างแผนการสอนคำศัพท์สำหรับกลุ่มตัวอย่างซึ่งใช้เกมประกอบการสอน (ดูภาคผนวก ก Course outline หน้า 46-49 และแผนการสอนหน้า 50-88)

1.4 นำแผนการสอนที่สร้างเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำแผนการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตรวจสอบ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำแผนการสอนที่ได้ที่ปรับปรุงแก้ไขนำไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง อำเภอเมือง จังหวัดระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ (ดูภาคผนวก ข หน้า 90-95)

แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ (คะแนนที่ให้แบบ 0,1) ตอนที่ 1 มี 15 ข้อ แบบเลือกตอบตอนที่ 2 มี 15 ข้อ แบบเลือกตอบและนำมาเขียนตอนที่ 3 มี 10 ข้อ จำนวนแบบทดสอบ 40 ข้อ ซึ่งใช้ทดสอบหลังการทดลอง และทดสอบหลังการทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากหนังสือดังต่อไปนี้

2.1.1 แนวการสร้างข้อสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์โสธร. 2539)

2.1.2 การทดสอบและการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์โสธร. 2540)

2.1.3 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ (ส่าอาง หิรัญบุรณะ. 2542)

2.1.4 การพัฒนาข้อสอบการเรียนรู้คำศัพท์ให้เป็นมาตรฐาน (อัจฉรา วงศ์โสธร. 2543)

2.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาที่ได้คัดเลือกตามจุดประสงค์การเรียนรู้แล้วสร้างแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ จำนวน 80 ข้อ โดยการวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ด้าน

1. การสะกดคำ

2. ความหมาย

3. การนำไปใช้

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

+1 ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

บันทึกผลการพิจารณาถึงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านในแต่ละหัวข้อและนำไปหาค่าตรงความสอดคล้อง (พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2543 : 117) ระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และคัดเลือกข้อทดสอบที่มีค่าตรงความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ซึ่งแสดงว่าข้อทดสอบมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ส่วนข้อทดสอบที่มีค่าตรงความสอดคล้องน้อยกว่า 0.5 ผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุง

2.4 นำแบบทดสอบที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษได้เสนอแนะไว้ มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

2.5 นำแบบทดสอบไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง อำเภอเมือง จังหวัดระยองจำนวน 120 คน เพื่อหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบโดยใช้เทคนิค 27% (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 334-359) ในการแบ่งกลุ่มสูง – กลุ่มต่ำ

2.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาความยากง่าย และอำนาจจำแนกตามเกณฑ์เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้วิธีคำนวณแบบ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) สูตร KR. 20 (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543:123) แล้วคัดเลือกข้อที่มีความยากง่าย จำนวน 40 ข้อ ไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมคำศัพท์

แบบประเมินความเหมาะสมของเกมที่ใช้ประกอบการสอนเพื่อหาความเหมาะสมหลังการทดลอง ซึ่งเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน แต่ละเกมซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.1 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมแต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน จากหนังสือเทคนิควิจัยทางการศึกษา (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 :179-191)วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ และสังคมศาสตร์ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543 : 106 –111) และงานวิจัยของกิตดา ปรัดถจิรียา (2540 : 175 -176)

3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนแต่ละเกมคือแบบประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อเกมที่เล่น โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ ชอบมากที่สุด ชอบมาก ชอบปานกลาง ชอบน้อย ชอบน้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้

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

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

แบบแผนในการทดลองการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองแบบสอบซ้ำโดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมแต่สลับตัวเลือก

2. การดำเนินการทดลอง

2.1 จัดปฐมนิเทศทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียนและวิธีการประเมินผลการเรียน

2.2 นำแผนการสอนที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ แล้วไปดำเนินการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 24 คาบ (คาบเรียนละ 50 นาที) โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนเอง

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ ไปทดสอบหลังการเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.4 นำแบบทดสอบไปทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ครั้งที่ 1 หลังการเรียนรู้ไป แล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม สลับตัวเลือกตอบ

2.5 นำแบบทดสอบไปทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ครั้งที่ 2 หลังการเรียนรู้ไป แล้ว 4 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม สลับตัวเลือกตอบ

2.6 นำแบบทดสอบความคิดเห็นแจกให้กับนักเรียนได้เขียนแสดงความคิดเห็น (ดูภาคผนวก ค หน้า 96)

2.7 นำผลการทดลองจากข้อ 2.3 , 2.4 , 2.5 และ 2.6 ไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมุติฐาน

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

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. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ หลังจากสิ้นสุดการสอนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์โดยใช้ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน (Dependent Samples)

3. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนหลังการเรียนรู้คำศัพท์ หลังจากสิ้นสุดการสอนผ่านไปแล้ว 4 สัปดาห์ โดยใช้ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน (Dependent Samples)

4. เปรียบเทียบความคงทนหลังการสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์โดยใช้ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน (Dependent Samples)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง อำเภอเมือง จังหวัดระยอง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 นักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 40 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ ๆ ละ 50 นาที รวม 24 คาบ จำนวนแผนการสอน 12 แผน ซึ่งไม่รวมคาบทดสอบหลังการเรียนรู้ล่วงหน้าไปแล้ว 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูลผล

M	แทน	ค่าเฉลี่ยของข้อมูล
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงมาตรฐาน
M_{diff}	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลต่างของข้อมูล
$S.D._{diff}$	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างของข้อมูล
t	แทน	อัตราส่วนที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน
p	แทน	ความน่าจะเป็นของค่า t

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอเป็น 3 ส่วน โดยใช้รูปแบบตารางประกอบความเรียง ดังนี้

ส่วนที่ 1 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนหลังจบการทดลองและเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์

ส่วนที่ 2 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจบการทดลองเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์หาค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนหลังการทดลอง

ส่วนที่ 1 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนหลังจบการสอนและเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์

ตาราง 1 ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนหลังจบการทดลองและเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์

เลขที่	ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนแต่ละคน			ผลต่างของคะแนน		
	หลังจบ การทดลอง	2 สัปดาห์	4 สัปดาห์	(1) กับ (2)	(1) กับ (3)	(2) กับ (3)
	(1)	(2)	(3)			
1	30	31	29	-1	1	2
2	34	34	30	0	4	4
3	28	28	26	0	2	2
4	26	25	24	1	2	1
5	28	28	27	0	1	1
6	28	27	24	1	4	3
7	27	27	24	0	3	3
8	29	28	25	1	4	3
9	29	28	26	1	3	2
10	28	28	24	0	4	4
11	30	30	27	0	3	3
12	28	27	25	1	3	2
13	25	24	23	1	2	1
14	30	29	25	1	5	4
15	31	30	28	1	3	2
16	28	27	25	1	3	2
17	26	26	24	0	2	2
18	32	31	29	1	3	2
19	30	30	28	0	2	2
20	29	28	26	1	3	2

ตาราง(ต่อ)

เลขที่	ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนแต่ละคน			ผลต่างของคะแนน		
	หลังจบ	2 สัปดาห์	4 สัปดาห์	(1) กับ (2)	(1) กับ (3)	(2) กับ (3)
	การทดลอง (1)	(2)	(3)			
21	29	28	27	1	2	1
22	31	30	26	1	5	4
23	29	28	25	1	4	3
24	31	30	27	1	4	3
25	28	28	26	0	2	2
26	29	27	26	2	3	1
27	28	26	25	2	3	1
28	28	27	24	1	4	3
29	28	27	24	1	4	3
30	29	28	25	1	4	3
31	28	27	24	1	4	3
32	28	28	25	0	3	3
33	28	28	25	0	3	3
34	28	27	24	1	4	3
35	25	24	22	1	3	2
36	24	22	21	2	3	1
37	29	28	25	1	4	3
38	25	24	20	1	5	4
39	24	22	21	2	3	1
40	29	28	25	1	3	3
M	28.35	27.58	25.15	0.82	3.17	2.42
S.D.	2.73	2.34	2.12	2.13	1.95	0.96

จากตาราง 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการทดสอบหลังการเรียนรู้และเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์ มีค่าเท่ากับ 28.35 , 27.58 และ 25.15 คะแนน และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.07 , 2.34 และ 2.12 ตามลำดับ ซึ่งมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ย ระหว่างหลังจบบทเรียนกับเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ เท่ากับ 0.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.66 และผลต่างของคะแนนเฉลี่ย ระหว่างหลังจบการเรียนรู้กับเมื่อเวลาผ่านไป 4 สัปดาห์ เท่ากับ 3.20 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.99 และผลต่างของคะแนนเฉลี่ย ระหว่างเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ กับ 4 สัปดาห์ หลังจบบทเรียนเท่ากับ 2.43 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.96

ส่วนที่ 2 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง หลังจบการทดลองกับเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์

ตาราง 2 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง กับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์เมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์

ผลการเรียน	M	S.D.	M _{diff}	S.D _{diff}	t	p
ผลการเรียนรู้คำศัพท์	28.35	2.73				
ความคงทนหลังจาก การสอนผ่านไป 2 สัปดาห์	27.58	2.34	0.82	2.13	2.30*	.02

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง กับความคงทนในการเรียนรู้หลังการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าความคงทนหลังจากการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

ตาราง 3 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง กับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังจบการเรียนรู้เมื่อเวลาผ่านไป 4 สัปดาห์

ผลการเรียนรู้	M	S.D.	M _{diff}	S.D. _{diff}	t	p
ผลการเรียนรู้คำศัพท์	28.35	2.07				
			3.20	0.99	20.39**	.00
ความคงทนหลังจากการ สอนผ่านไป 4 สัปดาห์	25.15	2.12				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง กับความคงทนในการเรียนรู้หลังการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.01 โดยนักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าความคงทนหลังจากการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 4 สัปดาห์

ตาราง 4 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง กับความคงทนในการเรียนรู้เมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ กับ 4 สัปดาห์

ความคงทน	M	S.D.	M _{diff}	SD. _{diff}	t	p
เมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์	27.58	2.34				
			2.43	0.96	16.01**	.00
เมื่อเวลาผ่านไป 4 สัปดาห์	25.15	2.12				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง กับความคงทนในการเรียนรู้หลังการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
0.1 โดยนักเรียนมีความคงทนหลังจากการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าความคงทนหลังการเรียนรู้ผ่านไป
แล้ว 4 สัปดาห์

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่น่าสนใจนำมาใช้ประกอบการสอนหลังการทดลอง โดยใช้เกณฑ์ของ รวีวรรณ ชินะตระกูล (2535 : 164) ในการแปลความหมาย

ตาราง 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษหลังจบการทดลองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง

เกมที่ใช้ประกอบการสอน	ความคิดเห็นของนักเรียน		
	M	S.D.	ระดับความชอบ
1. Spelling Game	4.40	0.81	มาก
2. Deaf and Dumb Spelling Game	4.68	0.73	มากที่สุด
3. Building a New Word Game	4.25	1.03	มาก
4. Bingo Game	4.65	0.58	มากที่สุด
5. Whisper Game	4.18	1.22	มาก
6. Spelling Bee Game	4.05	1.26	มาก
7. Crossword Puzzle Game	3.95	1.15	มาก
8. Matching picture and Word Game	4.60	0.59	มากที่สุด
9. Matching a Sentence Game	3.80	1.32	มาก
10. Words Group Activity	4.10	1.28	มาก
11. Fast Thinking Game	4.33	1.02	มาก
12. A Chain Game	3.85	1.42	มาก
รวม	4.24	1.03	มาก

จากตาราง 5 แสดงว่า นักเรียนมีความชอบเกี่ยวกับเกมโดยรวมในระดับมากโดยมีความชอบแต่ละเกมที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอนในระดับมากถึงมากที่สุดโดยครูใช้แบบสอบถาม

เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุดมี 3 เกม โดยมีเกม Deaf and Dumb Spelling Game ชอบมากเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ Bingo Game และ Matching Picture and Word Game ตามลำดับ

เกมที่นักเรียนมีความชอบในระดับมากอยู่ระหว่าง 4 โดยมี Spelling Game ที่ครูกำหนดให้เป็นลำดับแรก รองลงมาคือ Fast Thinking Game, Building a new Word Game, Whisper Game, Word Group Activity, A Spelling Bee Game, Crossword Puzzle Game, A Chain Game และ Matching a Sentence Game เป็นเกมที่ชอบมากที่สุดท้าย

นอกจากนี้ นักเรียนยังแสดงความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ในส่วนที่เป็นคำถามที่ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมและจัดบันทึกไว้ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนพอใจและสนุกสนานกับการเรียนภาษาอังกฤษเมื่อใช้เกมประกอบการสอนจากแบบสอบถามพบว่า มีนักเรียน 36 คน คิดเป็น 90%

2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่ในตนเอง นอกจากนี้การเล่นเกมนำให้นักเรียนเกิดความคิดมากขึ้นจากแบบสอบถามพบว่ามีนักเรียน 34 คน คิดเป็น 85%

3. การใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษจากแบบสอบถามพบว่ามีนักเรียน 38 คน คิดเป็น 95%

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการเรียนรู้ออกไปแล้ว 2 สัปดาห์และ 4 สัปดาห์

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนหลังการสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน
2. ผลการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่าความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการสอนไปแล้ว 4 สัปดาห์
3. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่า 4 สัปดาห์

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดระยอง จำนวน 5 ห้องๆ ละ 40 คน ซึ่งแต่ละห้องทางฝ่ายวิชาการได้จัดระดับความสามารถนักเรียนแบบคละกันหมด รวมนักเรียนทั้งสิ้น 200 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จำนวน 1 ห้องเรียน โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากจำนวน 5 ห้อง โดยใช้วิธีจับฉลากมา 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน
3. คำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองในครั้งนี้เป็นคำศัพท์ของกรมวิชาการในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 ประเภทคำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำบุพบทบอกสถานที่
4. ระยะเวลาในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ใช้เวลา 6 สัปดาห์ๆ ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาทีรวม 24 คาบ ทั้งนี้ไม่รวมคาบที่ทดสอบหลังการเรียนรู้ออก
5. ตัวแปรที่ศึกษา
ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
ตัวแปรตาม มีดังนี้
 1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. 2538 : 76 – 78)

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 76 – 78)

2. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังจากสิ้นสุดการสอนไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้ t – test สำหรับตัวอย่างไม่อิสระจากกัน (Dependent Samples)

3. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนหลังการเรียนรู้คำศัพท์ หลังจากสิ้นสุดการสอนผ่านไป 4 สัปดาห์ โดยใช้ t – test สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน (Dependent Samples)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน สามารถสรุปดังนี้

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการเรียนรู้ผ่านไป 2 สัปดาห์

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนในการเรียนรู้จากการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนปรากฏผลดังนี้

2.1 นักเรียนมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการเรียนรู้ผ่านไป 2 สัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 นักเรียนมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการเรียนรู้ผ่านไป 4 สัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการเรียนรู้ 2 สัปดาห์สูงกว่าความคงทนหลังการเรียนรู้ 4 สัปดาห์ต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนระดับมากถึงมากที่สุด

อภิปรายผล

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้สูง โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการทดลองกับคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการทดลองเมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์มีการสอนต่อไปพบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้ต่ำกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการทดลอง โดยผลต่างเท่ากับ 0.82 ซึ่งไม่แตกต่างกันมากนัก แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์อยู่ในระดับสูง อย่างไรก็ตามผลการเปรียบเทียบก็ยังพบว่าผลการเรียนรู้หลังการทดลองก็ยังสูงกว่าความคงทนเมื่อผ่านไป 2 สัปดาห์ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และหลังจากที่ได้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการทดลองแล้ว ผู้วิจัยสอนเรื่องอื่น ๆ ต่อไป ซึ่งไม่ใช่เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เมื่อครบ 4 สัปดาห์ จึงทดสอบความคงทนในการเรียนรู้อีกครั้ง พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้ต่ำกว่าคะแนนผลการเรียนรู้หลังการทดลอง โดยมีผลต่างเท่ากับ 3.20 จากตาราง 1 หน้า 28-29 แสดงว่าความจำของนักเรียนลดลง จากการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์กับความคงทนพบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่าความคงทนในการเรียนรู้

คำศัพท์เมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์สูงกว่า 4 สัปดาห์ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้แสดงว่าความจำของนักเรียนลดลงเมื่อเวลาผ่านไปนานขึ้นทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่มเข้ามาในสมอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการจำและการลืมกับการเรียนรู้ของ Sigmund Freud ที่ว่าการลืมอาจเกิดขึ้นได้เนื่องจากสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ไปขัดขวางต่อการจำในสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว นอกจากนี้การที่นักเรียนมีความจำในการเรียนรู้ลดลงสอดคล้องกับทฤษฎีความจำ 2 กระบวนการของเอบบิงเฮาส์ (Ebbinghaus) ที่ว่าความจำมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ล่วงไป ความจำระยะสั้น (Short-Term Memory) ถ้าไม่ได้รับการทบทวนหรือรีฟรึชจะทำให้เกิดการลืมได้ ยิ่งนานวัน เปอร์เซนต์ของความจำที่ออกมาจะยิ่งน้อยลง แต่ถ้าได้รับการทบทวนอย่างสม่ำเสมอ ก็จึงฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว (Long – Term – Memory) ถึงอย่างไรก็ตามการที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนลดลง แต่ลดลงไม่มากนัก แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้สูง อันเนื่องมาจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอน เกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน กระตือรือร้นไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียนและนำมาจัดกิจกรรมที่มีลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหวและออกกำลังกายไปด้วย จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้นวิจัยขณะทำการสอน พบว่า นักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเรียนอยู่ตลอดเวลา ในขณะทำกิจกรรมที่กำหนดไว้ให้นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะตอบผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพอใจในการเล่น เกม ได้ฝึกทักษะต่างๆทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน โดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในกิจกรรม ซึ่งนักเรียนเห็นว่าเป็นประสบการณ์ที่มีค่ามาก ตรงกับคำกล่าวของ บารุง โตรตัน (2540 : 147) ที่กล่าวไว้ว่า “เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกมและยังช่วยในการทบทวนบทเรียน” และยังคงสอดคล้องกับคำกล่าวของ วนา ชลประเวศ (2541 : 20) ที่ว่าเกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน เกมช่วยทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยสรุปบทเรียนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

1.2 ลักษณะของเกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอนมีลักษณะหลากหลาย เช่น มีทั้งประเภทเล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่จะเน้นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกันในการทำกิจกรรม จากการสังเกตของผู้นวิจัยในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม พบว่า นักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อนกว่า ทำให้นักเรียนมั่นใจและไม่เคอะเขินในการทำกิจกรรม ตรงข้ามนักเรียนรู้สึกตื่นตัวและให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น จากห้องเรียนที่เคยเงียบเหงากลับกลายเป็นห้องเรียนที่เต็มไปด้วยความครึกครื้น สนุกสนาน มีชีวิตชีวา การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสื่อการสอนที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำและส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สันทัด หอมสมบัติ (2534 : บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู พบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่า

1.3 การจัดบทเรียนให้มีความหมายต่อผู้เรียน (Meaningfulness) ก็เป็นสิ่งที่ทำให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ได้ในขณะทำกิจกรรม ผู้นวิจัยเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในหมวดเดียวกันมาจัดกิจกรรม เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนและองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) เป็นวิธีที่จะช่วยให้นักเรียนมีความจำระยะยาว ได้แก่ การจัดสถานการณ์ให้นักเรียนมีโอกาสมากขึ้นเกี่ยวกับบทเรียนนั้นมากขึ้น ในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้นวิจัยได้จัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ โดยนำ

เกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เพื่อให้นักเรียนนึกถึงสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว จากการสังเกตและจดบันทึกของ ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนจะระลึกถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่นักเรียนได้ทำไปแล้วในกิจกรรมเกม

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน

ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนสามารถแบ่งได้เป็น 2 ระดับ ดังนี้ เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด และชอบมาก เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุดจะมีลักษณะเป็นเกมความจำที่ต้องแข่งกับเวลา เพราะเกมเหล่านี้สร้างสมาธิและการตื่นตัวซึ่งมีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มาก เพราะนักเรียนรู้สึกสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม ได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ที่ตนได้เรียน ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนทำกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ดูจากตาราง 4 ส่วนเกมที่นักเรียนชอบมาก เป็นเกมลักษณะเคลื่อนไหว

(Active Games) เกมเคลื่อนไหวเหล่านี้มีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากเพราะนักเรียนรู้สึกสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม ได้ออกกำลังกายและเคลื่อนไหวไปรอบห้องเรียน นักเรียนได้ใช้ความคิดและยังทำทายความสามารถของตัวนักเรียนเอง นอกจากนี้ยังเน้นการทำ

กิจกรรมที่มีส่วนให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งจะเป็นการเล่นแบบเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ นักเรียนที่เรียนอ่อนจะไม่ค่อยให้ความสนใจในการทำกิจกรรมประเภทนี้มีจำนวนน้อย เมื่อทำกิจกรรมร่วมกันพบว่า นักเรียนที่เรียนเก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้มากกว่า แต่อย่างไรก็ตามจากการสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่ทำกิจกรรม พบว่า มีนักเรียนบางกลุ่มเล่นเกมโดยมุ่งหวังเพื่อเอาชนะมากเกินไปจนลืมตัวส่งเสียงดังรบกวนข้างห้อง

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้น มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะถึงแม้ว่าจะทิ้งระยะเวลาไป 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์แล้วก็ตาม การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก็ยังฝังอยู่ในความทรงจำ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการดำเนินการเรียนการสอน

1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้

1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอนเพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

1.4 ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้หลากหลายมาประกอบการสอนบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นและในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้

2.2 ควรศึกษาการสอนโดยใช้เกมในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อศึกษาผลเฉพาะทักษะ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีราชา.
- กันยา สุวรรณแสง. (2540). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : บัณฑิตสาส์น.
- คณะนักวิชาการบริษัทยานามมีบุ๊คส์. *เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ*. (2543). พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : นามมีบุ๊คส์.
- กนิษฐา ระเวช. (2543). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ฉัตรชัย ชุมชุม. (2542). *เกมเพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. สุรินทร์ : หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสุรินทร์.
- ชวาล แพร่จตุล. (2541). *เทคนิคการวัดผลและหนังสือเทคนิคการออกข้อสอบ*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2542). *ความจำมนุษย์*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2541) *ทักษะและเทคนิคการสอน*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2540). *ความจำมนุษย์*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ดวงเดือน แสงชัย. (2539). *"กิจกรรมสนุกเสริมคำศัพท์" ใน กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถวิล ธราโกชน และ ศรัณย์ คำริสุข. (2542). *จิตวิทยาทั่วไป*. ปทุมธานี : สถาบันราชภัฏ.
- เทพาวณี หอมสนธิ และคนอื่น ๆ. (2540). *เกม*. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานครพิมพ์.
- ธัญญา บุญเวส และคณาจารย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2543). *จิตวิทยาเบื้องต้น*. ขอนแก่น : ภาคจิตวิทยาการคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุมิตร คุณากร. (2543). *การเล่นเกมนำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา ฤทธิ์โยธี. (2540). *เกมประกอบการสอนอ่านขั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครุสภา.
- นันทพร คชศิริพงษ์. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- น้ำทิพย์ นำเพชร. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากการที่นักเรียนเลือกคำศัพท์ด้วยตนเองกับครูเลือกให้*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากรพระราชวังสนามจันทร์.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2541). *จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน*. กรุงเทพฯ : กราฟิเคอาร์ท.
- ปราโมทย์ บุญมุสิก. (2541). *เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการทำการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบปกติในโรงเรียนประถมศึกษา*. สังกัดสำนักงานการศึกษาจังหวัดนครศรีธรรมราช. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน. ถ่ายเอกสาร.
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). *กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พวงเพ็ญ อินทรประวัตติ. (2541). *รวบรวมบทความการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โครงการบริหารวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา*. สงขลา : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- พลศึกษา, กรม. (2542). *เกม 108*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- พวงทอง ไสยวรรณ. (2540). *กิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย*. พิษณุโลก : ภาควิชาอนุบาลการศึกษา คณะวิชาครุศาสตร์ วิทยาลัยครูพิษณุโลกสงคราม.
- รุ่งรัตน์ ศรีไพร. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ.
- วรรณพร ศิลลาขาว. (2539). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (วิชาเอกประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ศิธร แสงธนู และคิต พงศ์ทัต. (2541). *คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศึกษาศึกษา, กระทรวง. (2525). *คู่มือครู English is fun book III : A Beginning Course for Thai Student*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. *หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง)*. (2533). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- สันติ แสงสุก. (2541). *ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- สันทัศน์ หอมสมบัติ. (2543). *เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนที่มีแบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- สามัญศึกษา, กรม. (2515). *GAME AND YOUNG CHILDREN*. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา.
- สำนักงานเขตหนองจอก, ศูนย์วิชาการ. (2540). *รายงานการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน*. กรุงเทพฯ : ศูนย์วิชาการสำนักงานเขตหนองจอก.
- สมพร วราวิทย์ศรี. (2541). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนต่ำจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- สุจิตรา หงษ์พฤกษ์. (2538). *เทคนิคการสร้างข้อสอบระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ.
- สุมิตร คุณากร. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์ โดยการสอนแบบเล่นปนเรียนกับการสอนปกติ*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุขุมาลัย บุตรานนท์. (2542). *แนวทางสอนศัพท์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการแสดงออกเป็นภาษาอังกฤษในชั้นมัธยมปลาย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพิน เนียมพลับ. (2543). *สอนด้วยเกม*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุมาลี กীরติพงษ์. (2542). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำเกี่ยวกับการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมกับการสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ คศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2542). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ คศ.ม. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- อุทัย ภิรมย์รัตน์ และเพ็ญศรี รังสิยานุกุล. (2541). *ปัญหาการสอนอ่านภาษาอังกฤษแก่ผู้เริ่มเรียน (Problems in teaching beginning reading in English)*. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). *แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Adam, J.A. (1998). *Human Memory*. New Youk : McGraw – Hill.
- Atkinson, R.C. and R.M. Shiffrin. (1968). *Human Memory. A Proposed System and Its Control* : Processes in K.W. Spence J.T. Spence (Eds) *The Psychology of Learning and motivator*. : Advances in Research and Theory. Voi 2. New Yourk : Academic Press.
- Boocock. (1997). *Simulation Games and Learning Activities Kit for the Elementary School*. Parker Publishing Company Inc.
- Crainge, Marie Jean. (1991, January). *"The Effects of Academic Game on the Attitude Toward School of Third-Grade Black Males,"* Dissertation Abstracts international. 51 (7) : 2263.
- Cruickshank, 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 Games Learning Medium with Pasive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid – Year Fist Grade Children with Limited Sight Vocabulary,"* Dissertation Abstracts International. 36 (10) : 6456 – A.
- Dobson, Julia. (1998, May – June). *'Try One of My Games,'* Forum. 8 (3) : 9 – 17.
- Ghadessy, Mohsen. (1998, January). *"Word Lists and Materials Preparation : A New Approach,"* English Teachings Forum. 17 (1) : 24 – 27.
- Hilgard, E.R. (1997). *Introduction to Psychology*. 3rd ed. New Yourk : harcourt Brace and World.
- Jobes, Nancy Key. (1997, February). *"The Acquistion and Retention of Spelling Through Imitation Training and Observational Learning with a nd without Feedback,"* Dissertation Abstracts International. 37(8) :5197 – A.

- 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-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary"
Dissertation Abstracts. IO : 6456 – A.
- Jones, 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., Ltd.
- Maley, Alan. (1998). *Games for Children*. Germany : Oxford University Press.
- New Standard Encyclopedia. (1999). "Games,". p. 9 – 12. Chicago : Standard Educational Corporation.
- Pinter, D.K. (1997, August). "The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of the Third Grades," Dissertation Abstracts International. 2 : 710 – A.
- Pinter, Donna D.K. "The Effects of and Academic Game on the Spelling Achievement of the Third Grades," Dissertation Abstracts International. 2 : 710 – A ; August, 1998.
- Stewick, Earl W. (1972). *Language Learning Teaching and Learning English*. London : Longman Group Limited.
- Toth, Maria. (1995). *Heinemann Children's Games*. Great Britain : Thomson Litho.
- Weaver, Josept Robert. (1998, November). "The Relative Effects of Massed Versus Distributed Practice upon the Learning and Retention of Eight Grade Mathematics," Dissertation Abstract International. 37(5) : 2698 – A.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- รายการคำศัพท์ (word list)
- Course Outline
- แผนการสอน

รายการคำศัพท์ (Word list)

คำศัพท์ที่จะใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นคำศัพท์ที่กรมวิชาการกำหนดและจากคลังคำศัพท์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยองเป็นคำศัพท์ประเภทคำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำบุพบทบอกสถานที่ ซึ่งมีทั้งหมด 60 คำ

1.(a) bar of	21.guava (s)	41.post office
2.biscuit	22.half	42.powder
3.butcher	23.hungry	43.prawn
4.(a) can	24.iced tea	44.radio
5.candy	25.iced water	45.refrigerator
6.carrot (s)	26.lamp	46.rose apple
7.(a) carton of	27.(a) loaf of	47.saw
8.coconut (s)	28.museum	48.sell
9.coffee	29.near	49.soldier
10.crab	30.noodles	50.stove
11.crocodile(s)	31.omelet	51.television
12.cucumber(s)	32.orange juice	52.temple
13.curry	33.pepper	53.thirsty
14.dentist	34.(a) piece of	54.tissue paper
15.dozen	35.pineapple(s)	55.toothbrush
16.dressmaker	36.pocupine(s)	56.toothpaste
17.elephant (s)	37.policeman	57.towel
18.fish sauce	38.police station	58.tuna fish
19.fried rice	39.pomelo (s)	59.tomato
20.giraffe (s)	40.pork	60.vegetable

Course outline การสอนคำศัพท์ซึ่งใช้เกมประกอบการสอน

แผนการสอนที่	จำนวนคาบ	เรื่องที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม
1	1-2	At the coffee shop	<u>คำศัพท์ใหม่</u> orange juice; iced tea; coffee; thirsty; iced water <u>คำศัพท์เก่า</u> tea; water; some; glass; cup; bottle <u>ประโยค</u> Are you thirsty? Yes, I am. Yes. Please give me some..... . Here you are. Thank you. No. I'm not.	เกมแข่งขัน สะกดคำที่ครู กำหนดให้
2	3-4	Preparing food	<u>คำศัพท์ใหม่</u> tuna fish ; crab ; flour ; sell ; vegetable <u>คำศัพท์เก่า</u> chicken; fish; beef; pork; want <u>ประโยค</u> Do you sell? Yes, I do. No. I don't. How much do you want? I want aof..... .	เกม Deaf and dumb spelling
3	5-6	At the restaurant	<u>คำศัพท์ใหม่</u> fried rice ; curry ; omelet ; noodles ; hungry <u>คำศัพท์เก่า</u> fish; rice; soup; bread; sandwich <u>ประโยค</u> Are you hungry? Yes, I am. No. I'm not. Do you want some <u>noodles</u> ? Yes, I do. (or) No. I don't.	เกมสร้าง คำศัพท์จาก อักษรที่ กำหนดให้

แผนการสอนที่	จำนวนคาบ	เรื่องที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม
4	7-8	At the Department Store	<u>คำศัพท์ใหม่</u> tooth paste; tooth brush; towel; tissue paper; powder; <u>คำศัพท์เก่า</u> mirror; shirt; soap; tube; roll <u>ประโยค</u> Do you have.....? How many do you want? I want a.....of Here you are. Thank you.	เกม Bingo
5	9-10	At the grocery	<u>คำศัพท์ใหม่</u> biscuit; bar; dozen; candy; half <u>คำศัพท์เก่า</u> bottle; soap; bag; egg; kilo <u>ประโยค</u> How much is biscuit ? It's.....baht a bag. How much are eggs ? It's.....baht a dozen.	เกมกระชับ
6	11-12	Food at the market	<u>คำศัพท์ใหม่</u> fish sauce; pork; carrot; pepper; cabbage; oil <u>คำศัพท์เก่า</u> salt; sugar; tomato; potato <u>ประโยค</u> Do you have fish sauce ? How many do you want ? I want a.....of..... Here you are.	เกม Spelling Bee

แผนการสอนที่	จำนวนคาบ	เรื่องที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม
7	13-14	Occupation	<u>คำศัพท์ใหม่</u> soldier ; dentist ; policeman; dressmaker ; butcher <u>คำศัพท์เก่า</u> teacher ; carpenter ; postman ; nurse ; farmer <u>ประโยค</u> What work does your mother do? She is a What work does your father do? He is a..... Where does he / she work? He / She works in a	เกมปริศนา อักษรไขว้
8	15-16	Talking about fruit	<u>คำศัพท์ใหม่</u> coconut(s); pomelo(s); guava(s); rose apple (s); pineapple(s); <u>คำศัพท์เก่า</u> mango(es) ; mangosteen(s); sweet ; sour ; watermelon(s) <u>ประโยค</u> Do you want.....(s) ? Yes, I do. / No. I don't. How many do you want ? Four.	เกมจับคู่ คำศัพท์กับภาพ
9	17-18	Ordering food	<u>คำศัพท์ใหม่</u> a piece of ; a can of ; a bar of ; a carton of ; a loaf of ; <u>คำศัพท์เก่า</u> cake ; chocolate ; bread ; milk ; Pepsi <u>ประโยค</u> How much is a piece of cake ? Eight baht. How much is a bar of chocolate ? Twenty baht. How much is a carton of milk ? Ten baht. How much is a can of Pepsi ? Nine baht.	เกมต่อประโยค

แผนการสอนที่	จำนวนคาบ	เรื่องที่สอน	เนื้อหา	กิจกรรม
10	19-20	Animals	<u>คำศัพท์ใหม่</u> elephant(s) ; giraffe(s) ; bear(s) ; crocodile(s) ; pocupine (s) ; <u>คำศัพท์เก่า</u> bird(s) ; snake(s) ; lion(s) ; tiger(s) ; monkey(s) ; see ; saw <u>ประโยค</u> Where did you go yesterday ? I went to the zoo. What did you see ? I saw.....(s).	เกมห้วงยาง
11	21-22	Places	<u>คำศัพท์ใหม่</u> temple ; museum ; airport ; post office ; police station <u>คำศัพท์เก่า</u> hospital ; market ; park ; zoo ; kitchen <u>ประโยค</u> Where can we.....? I'm going to the temple. Where is the temple ? It's near the bus station.	เกมปริศนา
12	23-24	Things in the house	<u>คำศัพท์ใหม่</u> radio ; television ; stove ; lamp ; refrigerator <u>คำศัพท์เก่า</u> pot ; computer ; chair ; sofa ; clock <u>ประโยค</u> It's a television. Is it a? Yes, it is. / No. It isn't.	เกมลูกโซ่

แผนการสอนที่ 1

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง At the Coffee Shop

เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
orange juice	tea
iced tea	water
iced water	a glass
coffee	a cup
thirsty	a bottle

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

Are you thirsty?

Yes, I am. / No, I am not.

Yes, please give me some..... .

Here you are.

Thank you.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำของจริงคือ น้ำส้ม ชาเย็น น้ำแข็งใส่น้ำ และกาแฟ มาให้นักเรียนดูและสนทนาถามเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้ และให้นักเรียนสังเกตว่าสิ่งเหล่านี้มีลักษณะเป็นของเหลว(ครอบอยู่ในภาชนะ) ในภาษาอังกฤษจัดเป็นประเภทคำนามที่นับไม่ได้ เมื่อมีภาชนะมาบรรจุและนับตามภาชนะ เช่น 1 แก้ว หรือ 1 กล่อง ฯลฯ จึงเป็นคำนามที่นับได้

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำของจริงคือ น้ำส้มให้นักเรียนดูแล้วถามนักเรียนว่าอยากรู้ว่าในภาษาอังกฤษเรียกว่าอะไร ให้นักเรียนถามครู

นักเรียน : What's that?

ครูตอบ : It's orange juice. และเขียนคำศัพท์ orange juice บนกระดานดำ

2.2 ครูอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามหลังจากนั้น
จึงบอกความหมาย Orange juice is what you drink. It is from oranges. You can drink when you are thirsty.

(ครูเสนอคำศัพท์ iced tea iced water และ coffee orange juice)

2.3 ครูทำท่ากระหายน้ำและพูด I am thirsty. แล้วให้นักเรียนเดาความหมายคำ
ว่า thirsty หลังจากนั้นครูนำบัตรคำ thirsty ติดบนกระดานดำ และอ่านให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้ง แล้วจึงให้นักเรียน
อ่านตาม

2.4 สอนการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชูแถบประโยคและถามนักเรียนคนหนึ่ง Are you thirsty?

นักเรียนตอบ Yes, I am. / No, I'm not.

สอนประโยคแสดงการขอ Please give me some orange juice.

Please give me a glass of orange juice.

ครูส่งน้ำให้และพูด Here you are.

นักเรียนตอบ Thank you.

หลังจากนั้นฝึกให้นักเรียนออกมาสาธิตหน้าชั้นเรียนทีละคู่ โดยใช้คำที่ขีดเส้นใต้
สามารถเปลี่ยนเป็นคำอื่น ๆ ได้อีก

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ใหม่ทั้งหมด โดยให้นักเรียนออกมาเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับภาพ
และสรุปเกี่ยวกับการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยไม่ใช่ a นำหน้าคำศัพท์เหล่านี้ จะใช้ some หรือไม่ใช้ก็ได้

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมคำศัพท์

เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรอักษร 4 ชุด
2. บัตรภาพ orange juice, iced tea, iced water, coffee
3. แลปประโยค

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีมคือ ทีม A ,B , C และทีม D แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้
ทีละ 1 ชุด
2. ครูแสดงแลปประโยคพร้อมทั้งบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนเติมคำศัพท์ให้ถูกต้อง
โดยให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามบัตรภาพนั้น
3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามบัตรภาพนั้นครบ ก็ให้ส่งตัวแทนถือบัตรตัวอักษรออกมายื่น
4. ทีมที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องและเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

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

Student :

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

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

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริงคือ น้ำส้ม ชาเย็น น้ำแข็งใส่น้ำ และกาแฟ
2. บัตรคำศัพท์ orange juice, iced tea, iced water, coffee และ thirsty
3. บัตรภาพ orange juice, iced tea, iced water และ coffee
4. บัตรตัวอักษร
5. แลปประโยค What's that? Are you thirsty ?
6. เกมสะกดคำตามที่ครูกำหนด

การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์

Yes. / No.

แผนการสอนที่ 2

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง At the market

เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
tuna fish	pork
flour	beef
crab	fish
vegetables	chicken
sell	want

Pattern Practice ได้แก่ประโยคคำถาม เพื่อซักถามราคาสินค้า

- Do you sell..... ?
Yes, I do.
No, I don't.
- How much do you want?
I want a..... of..... .

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูนำรูปสัตว์ pig, cow, buffalo, fish และ chicken ซึ่งได้ตัดรูปภาพ แบ่งออกเป็น 2 ส่วนจัดให้คละกัน แล้วให้นักเรียน 3 คน ออกมาช่วยกันต่อภาพเหล่านี้ให้ถูกต้อง แล้วนำไปติดบนกระดานดำ ซึ่งเมื่อต่อได้แล้ว จะมีคำศัพท์ pork, beef, fish และ chicken ปรากฏอยู่

1.2 ครูอ่านคำศัพท์เหล่านี้คำละ 2 – 3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตามและสะกดคำ

2. ขั้นสอน

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

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

2.3 ครูนำรูปปลาหู ตีตบน white board และอ่าน 2 – 3 ครั้ง นักเรียนอ่านตามครู จากนั้นครูติดบัตรคำศัพท์ tuna fish ครูอ่านออกเสียงพร้อมสะกดคำ นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดตาม ครูอธิบายปลาหูเป็นปลาชนิดหนึ่งอาศัยในทะเล เราสามารถนำมาปรุงอาหารได้หลายอย่างตามต้องการ เมื่อเราต้องการซื้อปลาหู คนขายนิยมชั่งขายเป็นกิโล หรือครึ่งกิโล

(ครูเสนอคำศัพท์ vegetables, crab และ flour ในลักษณะเดียวกันกับ (tuna fish)

2.4 ครูนำเสนอ sell บน whiteboard ให้นักเรียนอ่านตาม 2 – 3 ครั้ง และสะกดคำ หลังจากนั้นครูบอกความโดยนำแถบประโยคตีตบน whiteboard ว่า A fruit seller sells some mangoes at the market. แล้วถามนักเรียนว่า sell หมายถึงอะไร

2.5 ครูติดแถบประโยค A : Do you sell tuna fish? บน whiteboard แล้วอ่านออกเสียง 2 – 3 ครั้ง นักเรียนอ่านออกเสียงตาม

2.6 ครูติดแถบประโยคต่อจากประโยคเดิมให้เป็น B:

A : Do you sell tuna fish?

B : No, I do.

Yes, I do.

ครูอ่านออกเสียงแถบประโยค B₁: No, I don't. 2 – 3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม พร้อมทั้งอธิบายความหมาย เมื่อตอบปฏิเสธ เราใช้ No, I don't. (กับประโยคคำถาม ที่ขึ้นต้น Do you.....?)

ในประโยค B₂: ครูอ่านออกเสียง Yes, I do. พร้อมทั้งอธิบายความหมาย ในเชิงตอบรับ เราใช้ Yes, I do. (กับประโยคคำถามที่ขึ้นต้นด้วย Do you.....?)

2.7 ครูติดตามแถบประโยค B_{2.1}: How much do you want? ได้แถบประโยค B2: ครูอ่าน 2 – 3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านตาม

A : Do you sell tuna fish?

B : No, I don't.

B₂: Yes, I do.

B_{2.1}: How much do you want ?

2.8 ครูติดแถบประโยค A: I want a kilo of tuna fish. ได้แถบประโยค B_{2.1} ครูอ่านประโยค 2 – 3 ครั้ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม

A : Do you sell tuna fish?

B₁: No, I don't.

B_{2.1}: Yes, I do. (กรณี B_{2.1} ตอบ Yes. ให้ถามต่อ B₃)

B₃: How many do you want?

A : I want a kilo of tuna fish.

2.9 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทางซ้ายมือครูเป็น A และกลุ่มทางขวามือครูเป็น B ครูให้ข้อสังเกตต่อนักเรียน คำศัพท์ที่ขีดเส้นใต้ นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้แทนได้

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ tuna fish, prawn, crab, red onion, pork, beef, fish และ chicken และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค จากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนลงในสมุด

4. ชั้นฝึกทักษะ
ให้นักเรียนเล่นเกม

เกม Deaf and Dumb Spelling

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ บอกความหมายและแต่งประโยคได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. ซอส์ก
2. กระดาน
3. กระดาษ
4. ปากกา

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีมคือ ทีม A และทีม B
2. ครูให้คำศัพท์ pork กับนักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนต้องสะกดคำศัพท์เฉพาะตัวที่เป็นพยัญชนะ ส่วนตัวที่เป็นสระให้เว้นไว้ และใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้แทน
 - “a” ให้นักเรียนยกแขนขวาขึ้น
 - “e” ให้นักเรียนยกแขนซ้ายขึ้น
 - “i” ชี้ที่ดวงตา
 - “o” ชี้ที่ปาก
 - “u” ชี้ที่ครู
 ตัวอย่างคำว่า “pork” ผู้เล่นจะต้องทำพฤติกรรมดังนี้
 - “p” พุดอกเสียง
 - “o” ชี้ที่ปาก
 - “r” พุดอกเสียง
 - “k” พุดอกเสียง
3. ผู้ใดทำผิดหรือสะกดผิดจะต้องนั่งลง ครูให้คำศัพท์ใหม่กับนักเรียนทีม B คนที่ 1 สะกดคำบ้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยให้นักเรียนที่เหลือเป็นผู้สังเกตและคอยจับผิดทีมใดเหลือคนยืนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
4. ครูแจกกระดาษให้กับนักเรียนทุกคนแล้วให้แต่ละคนนำคำศัพท์ที่เรียนและเล่นเกมวันนี้แต่งประโยคคนละ 1 ประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์ tuna fish, flour, prawn, crab, vegetables, pork, beef, fish, chicken
2. บัตรภาพ ปลา-เนื้อปลา กุ้ง-เนื้อกุ้ง ปู-เนื้อปู ผัก หมู – เนื้อหมู วัว-เนื้อวัว
ควาย – เนื้อควาย ปลา – เนื้อปลา และ ไก่ – เนื้อไก่
3. แถบประโยค Do you sell tuna fish ?
No, I don't .
Yes, I do.
How much do you want ?
I want a kilo of tuna fish .

4. เกม Deaf and Dumb Spelling

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเกม
2. วัดจากการถาม – ตอบ เกี่ยวกับคำศัพท์
3. ตรวจจากการเขียนประโยค
4. วัดจากการเล่นเกมคำศัพท์ที่ได้ถูกต้อง

แผนการสอนที่ 3

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง At the Restaurant

เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
fried rice	rice
omelet	soup
curry	fish
noodles	bread
hungry	sandwich

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถาม Yes. / No. Question และรูปประโยคบอกเล่าที่ใช้ some นำหน้าคำศัพท์ที่เป็นคำนามนับไม่ได้

- Are you hungry ?
- Yes, I am. I want some / No, I am not.
- Do you want some.....?
- Yes, I do. / No, I don't.

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับอาหารประเภทต่าง ๆ ที่นักเรียนชอบ โดยให้นักเรียนยกตัวอย่างอาหารที่นักเรียนชอบ คนละ 1 – 2 อย่าง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพ noodles และ rice ติดไว้บนกระดานดำ

2.2 ครูชี้ที่ภาพและพูด “noodles” แล้วให้นักเรียนพูดตาม 2-3 ครั้ง ครูชูบัตรคำ

และให้นักเรียนสะกดคำ n – o – o – d – l – e – s (อธิบายคำว่า noodles มี s ตลอด เพราะมีหลายเส้น) และสอนคำว่า rice ในลักษณะเดียวกันนี้

2.3 ครูทำท่าหิวและพูดประโยค I am hungry. I want some rice. ให้นักเรียนช่วยกันเดาความหมายคำว่า “hungry” เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในเรื่องของความหมายจากนักเรียน หลังจากนั้นครูอ่านประโยคนี้อีกครั้งหนึ่ง ให้นักเรียนอ่านตามครู

2.4 ครูสอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค โดยการนำแถบประโยคครูให้นักเรียนดู และถามนักเรียนคนหนึ่ง

ครู :Are you hungry ?

นักเรียน:Yes, I am. / No, I am not.

ครู :What do you want ?

นักเรียน:I want some fried rice.

ครู :Do you want some fried rice, too ?

นักเรียน:No, I don't. I want some noodles.

No, I don't. I want some chicken.

3. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนมาในวันนี้ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค และให้นักเรียนจดคำศัพท์ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียง และรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนนำอักษรที่กำหนดให้มาสร้างคำศัพท์ใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้ว

อุปกรณ์

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

วิธีเล่น

1. ครูอธิบายวิธีการเล่น และอุปกรณ์ที่ใช้ส่วนตัว
2. ครูแจกกระดาษที่มีตัวอักษร A B C D E F G H I L M N O P R S T U W Y คนละแผ่นพร้อมกำหนดเวลา ตัวอย่าง เช่น FISH = ปลา HUNGRY = หิว
3. ให้นักเรียนนำตัวอักษรที่กำหนดให้เท่านั้นมาสร้างคำศัพท์ที่เรียนทั้งหมด 10 คำลงในกระดาษที่แจก พร้อมทั้งเขียนคำแปลเป็นภาษาไทยด้วย
4. นักเรียนคนใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 10 คำในเวลาที่กำหนดให้จะเป็นผู้ชนะ
5. ให้นักเรียนที่เสร็จแล้ว แต่งประโยคคนละ 1 ประโยค ลงในด้านหลังกระดาษที่แจกให้

กติกา

1. นักเรียนมีเวลา 15 นาที
2. ขณะแข่งขันห้ามมีให้นักเรียนส่งเสียงดังหรือเล่นกันในขณะที่เพื่อนกำลังใช้สมาธิ
3. นักเรียนคนใดสร้างคำได้ครบ 10 คำ ในเวลาที่กำหนดให้ จะได้รับดาวทอง 1 ดวง
4. นักเรียนคนใดสร้างคำศัพท์ได้เกินคำที่กำหนดให้ และในเวลาที่กำหนดไว้จะได้รับ
เชิฐมาอ่านให้เพื่อน ๆ ฟังหน้าชั้น เมื่ออ่านจบครูจะเชิฐเพื่อน ๆ ทั้งชั้นปรบมือ และให้เป็นเด็กเก่งในวันนี้

สื่อการสอน

1. สื่อของจริง
2. บัตรคำ fried rice, omelet, curry, noodles, hungry, sandwich, rice, soup, fish และ bread
3. บัตรภาพ fried rice, omelet, curry, noodles, sandwich, rice soup, curry และ noodles
4. แถบประโยค Are you hungry ?

Yes, I am.

I want some..... .

Do you want some.....?

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

การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการอ่านออกเสียง
3. วัดจากความสำเร็จในการทำงานใน Work Sheet ที่แจกให้แต่ละคน

แผนการสอนที่ 4

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง **At the Department Store** เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
powder	a mirror
a towel	soap
a toothpaste	a tube
a toothbrush	a roll
tissue paper	a shirt

Pattern practice ได้แก่ประโยคถามตอบเกี่ยวกับการซื้อขาย

Do you have tissue paper ?

How much do you want ?

I want a roll of tissue paper.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูนำกล่องใส่บัตรคำใหม่ 5 คำ และคำเก่าอีก 5 คำรวมเป็น 10 คำใส่ในกล่องและให้นักเรียนออกมาเลือกคำศัพท์ใหม่ 5 คำ และนำไปติดบนกระเป่าผนัง ครูอ่านคำศัพท์ทั้ง 5 คำให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนอ่านตาม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพแบ่งให้นักเรียนดูและพูด It's powder. ให้นักเรียนอ่านตาม

2 – 3 ครั้ง (สอนคำว่า a towel, a toothpaste, a toothbrush และ tissue paper ในลักษณะเดียวกันนี้) แล้วนำรูปภาพไปติดคู่กับบัตรคำ พร้อมทั้งบอกความหมายและให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ทั้ง 5 คำ

2.2 ฝึกการนำไปใช้ในประโยค โดยครูชูแถบประโยคแต่ละประโยคและอ่านให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้ง ให้นักเรียนอ่านตาม และนำแถบประโยคไปติดบน Whiteboard

A : Do you have tissue paper?

B : How much do you want?

C : I want a roll of tissue paper.

2.3 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มด้านซ้ายมือครูเป็นกลุ่ม A และกลุ่มทางขวามือครูเป็นกลุ่ม B ครูให้นักเรียนกลุ่ม A อ่านแถบประโยค A นักเรียนกลุ่ม B อ่านแถบประโยค B เมื่อนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มอ่านจบก็ให้สลับกันอ่าน

2.4 ครูให้ข้อสังเกตคำที่ขีดเส้นใต้ให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วแทนคำที่ขีดเส้นใต้

2.5 ครูให้นักเรียนจับคู่สนทนาถามตอบตามโครงสร้างประโยคที่กำหนดให้

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้ โดยใช้คำศัพท์ที่เรียนแทนคำที่ขีดเส้นใต้ คำนามบางคำต้องมีหน่วยเฉพาะการเรียกสิ่งของ เช่น a tube of toothpaste, a roll of tissue paper, a bar of soap เป็นต้น จากนั้นให้นักเรียน คัดคำศัพท์ลงในสมุดแบบฝึกหัด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกม Bingo

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงและรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
3. เพื่อให้นักเรียนได้นำคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วมาแต่งประโยคได้

อุปกรณ์

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

วิธีเล่น

1. ครูตกลงกับนักเรียนถึงกติกาในการเล่นว่า คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกมที่เป็นคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วทั้งหมด 20 คำ ครูอาจทบทวนปากเปล่าก่อนก็ได้

2. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น

3. ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว ใส่ลงในตารางร้อยละ 1 คำ ให้เติมทุกช่อง ให้ทำอย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที ก่อนลงมือทำครูต้องย้าให้นักเรียนทุกคนเข้าใจว่า คำต่าง ๆ ที่นำมาใช้ต้องสะกดตัวให้ถูกต้องด้วย

1. พอหมดเวลา ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของครูเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ของตัวก็ขีดคร่อมชื่อคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีดคร่อมคำศัพท์ได้ตลอดแถว ไม่ว่าจะ เป็นจากบนลงล่าง จากซ้ายไปขวาหรือทะแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง "บิงโก"

2. จากนั้นนักรดาะมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่าเป็นคำที่เรียกหรือไม่ และสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนนั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มเล่นใหม่ได้

3. ตารางคำศัพท์ก็จะมีรูปร่างดังต่อไปนี้

mirror	thirsty	toothpaste	roll
powder	towel	tube	shirt
soap	coffee	toothbrush	milk
carton	tissue paper	tuna fish	crab

4. ให้นักเรียนแต่งประโยคลงในสมุดคนละ 1 ประโยค

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริง
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นเกมบิงโก

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการพูดโต้ตอบขณะเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 5

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง At the Grocery

เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
a sweet	an egg
a biscuit	a bottle
a dozen	a bag
a half	soap
a carton	kilo

Pattern Practice ได้แก่รูปประโยค

- How much is candy ?
.....baht a bag.
- How much is soap?
.....baht a bar.
- How much are the eggs ?
.....baht a dozen.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้่นนำเข้าสู่บทเรียน

สนทนาซักถามเกี่ยวกับสิ่งของที่ซื้อขายเป็นกิโลกรัม เป็นโหล และเป็นขวด

2. ขั้่นสอน

2.1 ครูให้นำปลาของจริงมาให้ให้นักเรียนดูและพูดว่า "fish sauce" ให้นักเรียนพูด

ตาม 2 – 3 ครั้งและให้นักเรียนบอกความหมาย หลังจากนั้นครูชี้ที่ขวดและพูดว่า "This is a bottle of fish sauce." ให้นักเรียนบอกความหมาย ครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์จากนักเรียน

2.2 ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับการซื้อขายไข่ ว่าเขาซื้อกันอย่างไร ในชีวิตประจำวัน จะซื้อขายเป็นโหล เราใช้คำว่า "dozen"

2.3 ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้ง และให้นักเรียนสะกตคำศัพท์และบอกความหมายและถ้าซื้อครึ่งโหลเราใช้คำว่า “half” เช่น half a dozen, half a kilo เป็นต้น ครูเขียนคำว่า half บนกระดานและอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้ง ให้นักเรียนอ่านตาม สะกตคำและบอกความหมาย

2.4 ครูนำลูกอม ลูกกวาดมาให้ให้นักเรียนดู และพูดว่า “candy” ครูอ่านให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้งแล้วให้นักเรียนอ่านตามและบอกความหมาย

2.5 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชู candy ให้นักเรียนดู ซึ่งบรรจุอยู่ในถุง ครูถามนักเรียนว่า How much is candy? หลังจากนั้นครูชูบัตรค่า 10 baht

นักเรียนตอบว่า It's ten baht a bag.

ครูชู fish sauce ให้นักเรียนดู ซึ่งบรรจุอยู่ในขวด ครูถามนักเรียนว่า How much is fish sauce? หลังจากนั้นครูชูบัตรค่า 15 baht

นักเรียนตอบว่า It's fifteen baht a bottle.

หลังจากนั้นให้นักเรียนผลัดกันถามตอบกันเอง และให้นักเรียนสังเกต ลักษณะนามจะอยู่ที่ท้ายประโยค โดยคำที่ขีดเส้นใต้เปลี่ยนได้ตามต้องการ

3. ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนแข่งขันกันออกไปวางบัตรค่าที่ตรงกับบัตรภาพและสรุปถึงการใช้ในรูปประโยค

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมกระซิบ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกตคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์ใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

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

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 แถว ๆ ละ 7 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 4 แถว ห่างกันพอสมควร

3. คนที่อยู่ข้างหลังสุดแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดูไม่เหมือนกัน คือ 4 คน 4 คำ เสร็จแล้วไปเข้าประจำที่
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำจะต้องกระซิบโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้นพร้อมทั้งออกเสียงทั้งคำและบอกความหมายด้วย แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 7 คน โดยไม่ให้เห็นบัตรคำ

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

คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุดออกมาเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินในเศษกระดาษที่ครูแจกให้
5. ทีมได้อ่านและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน
6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไปเป็นการกระซิบในรูปประโยค โดยสลับที่ผู้เล่น ครูเรียกคนที่ 1 ของแต่ละแถวออกมาข้างนอก ให้เวลาแต่ละคนนึกประโยคคนละ 1 ประโยคภายใน 1 นาที (โดยประโยคแต่ละประโยคจะต้องให้ครูรู้ก่อน) ใช้คำศัพท์ที่เพิ่งเรียนมาแล้วแต่งประโยค
7. นำไปกระซิบต่อกับเพื่อนคนต่อไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้ายจึงเขียนประโยคที่ได้ยินบนกระดานดำ (ทำเช่นเดียวกับการกระซิบคำศัพท์)
8. หลังจากเขียนบนกระดานดำแล้วให้สลับที่เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งกัน
9. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจประโยคที่เขียนไว้บนกระดานดำ ทีมใดถูกต้องมากที่สุดทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนการสอน

1. ลูกโป่ง
2. บัตรภาพ candy, biscuit, dozen และ carton
3. บัตรคำ candy, biscuit, dozen half และ carton
4. แถบประโยค
 - How much is candy?
.....baht a bag.
 - How much is soap?
.....baht a bar.
 - How much are the eggs?
.....baht a dozen.
5. เกมกระซิบ

การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการถามเกี่ยวกับคำศัพท์
3. วัดจากการเล่นเกมคำศัพท์ได้ถูกต้อง

แผนการสอนที่ 6

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง Food at the market

เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
fish sauce	salt
pepper	sugar
a carrot	some
a cabbage	tomato
oil	potato

Pattern Practice ได้แก่ประโยคคำถามเกี่ยวกับการซื้อขายและการใช้ some แทนคำนามที่นับไม่ได้และนามนับได้

- What are you going to buy ?
- I'm going to buy some..... .
- I want some carrot?
- Here is some.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

พูดคุยซักถามกับนักเรียนเกี่ยวกับส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ใช้ในการปรุงอาหารให้มีรสชาติอร่อยมีอะไรบ้าง ให้นักเรียนช่วยกันตอบ (เช่น น้ำปลา พริกไทย น้ำตาล)

2. ชี้นำสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพ น้ำปลา น้ำมัน พริกไทย หัวผักกาดแดง กะหล่ำปลี มาให้นักเรียนดู และอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของสิ่งเหล่านี้ว่าจัดเป็นคำนามที่นับได้และนามนับไม่ได้

ครูนำบัตรภาพ น้ำปลา ชูให้นักเรียนดูและพูด "fish sauce" ครูนำบัตรคำมาวางคู่กับบัตรภาพบนกระเป่าผืน ครูอ่านคำว่า fish sauce ให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้งแล้วให้นักเรียนอ่านตาม หลังจากนั้นจึงให้

นักเรียนบอกความหมายเป็นภาษาไทย (เสนอคำศัพท์ oil, pepper, carrot ,a cabbage และ sugar ในลักษณะเดียวกันกับ fish sauce)

2.2 สอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค

โดยครูชูแถบประโยคและถาม What are you going to buy ?

ครูชูรูปน้ำปลา นักเรียนตอบ I'm going to buy some fish sauce.

ครูชูรูป a cabbage นักเรียนตอบ I'm going to buy a cabbage.

ครูชูรูปพริกไทย นักเรียนตอบ I'm going to buy some pepper.

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ fish sauce, oil, pepper, a carrot และ a cabbage และนำคำศัพท์เหล่านี้ไปใช้ในประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนจดคำศัพท์ 5 คำนี้ลงสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกม Spelling Bee

วิธีเล่น

1. ครูรวบรวมคำศัพท์ที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว เพื่อนำมาให้ นักเรียนสะกดตัว
2. เลือกนักเรียนมา 20 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มยืนคนละฟากห้องหันหน้าเข้าหากัน นักเรียนที่เหลือเป็นผู้สังเกต
3. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบว่า ครูจะให้คำ ๆ หนึ่งแก่นักเรียนคนที่ 1 ในทีมที่ 1 นักเรียนคนนั้นจะต้องสะกดตัวคำนั้นออกมาดัง ๆ ถ้าสะกดได้ถูกต้อง ก็ให้ยืนตรงต่อไปครูให้คำอีกคำหนึ่งแก่นักเรียนคนที่ 1 ในทีมที่ 2 ถ้าสะกดได้ถูกต้อง ครูก็ให้คำใหม่อีกคำหนึ่งแก่นักเรียนคนที่ 2 ในทีมที่ 1 ทำสลับไปมาเช่นนี้เรื่อย ๆ
4. นักเรียนคนหนึ่งมีโอกาสสะกดคำได้เพียงครั้งเดียว ถ้าสะกดผิดเขาต้องออกจากทีมไปและนั่งลง หรือแม้แต่สะกดถูกแต่ออกเสียงผิดก็ต้องนั่งลงเหมือนกัน เมื่อใดที่สะกดผิดหรือออกเสียงผิด คนในทีมตรงข้ามก็จะได้อ่านนั้นไปทันที ฉะนั้นเกมนี้มีลักษณะการเล่นดังนี้

ครู	Carrot
ทีมที่ 1 นักเรียนคนที่ 1	c - a - r - r - o - t
ครู	soap
ทีมที่ 2 นักเรียนคนที่ 1	s - o - a - p
ครู	pepper
ทีมที่ 1 นักเรียนคนที่ 2	p - e - p - p - e - r
ครู	pepper
ทีมที่ 2 นักเรียนคนที่ 2	p - e - p - p - e - r
ครู	cabbage
ทีมที่ 1 นักเรียนคนที่ 3	c - a - b - b - a - g - e
	etc.

5. เล่นวนเวียนไปจนครบตัวคนในแต่ละทีม พอหมดแล้วก็เริ่มไปที่คนแรกอีกจนกระทั่งว่า เหลือคนยืนอยู่เพียงคนเดียว คน ๆ นั้นเป็นคนอยู่ที่ไหน ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าเวลามีน้อย ครูก็อาจให้เล่นโดยกำหนดเวลาให้ พอหมดเวลา นักเรียนในทีมใด ยืนอยู่มากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. ของจำลอง

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการตอบคำถามจากครูและเพื่อนนักเรียน
3. วัดจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน
4. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 7

เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนออกเสียงและบอกความหมายเกี่ยวกับคำศัพท์บอกอาชีพได้
2. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์เหล่านี้กับ Question words : What กับ Where ได้
3. นักเรียนสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้อง

เรื่อง **Occupation** เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
a soldier	a teacher
a policeman	a nurse
a dentist	a postman
a dressmaker	a farmer
a butcher	a carpenter

Pattern Practice ได้แก่ประโยคคำถาม Question Word : What และ Where เกี่ยวกับอาชีพและที่ทำงาน

- What does your mother do ?
She is a
- What does your father do ?
He is a
- Where does she work ?
She works at
- Where does he work ?
He works at

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ที่นักเรียนรู้จัก และเขียนคำศัพท์ไว้นบน

Whiteboard

2. ชั้นสอน

2.1 ครูนำบัตรภาพ ทหารติดบน White board พร้อมออกเสียงตั้ง 2 – 3 ครั้ง พร้อมสะกดนักเรียนออกเสียงตามครูและสะกด (ครูเสนอบัตรภาพ ตำรวจ หมอฟัน ช่างตัดเสื้อ คนขายเนื้อ ทำเช่นเดียวกับบัตรภาพทหาร)

2.2 การสอนคำศัพท์ในรูปของประโยค โดยครูชูแถบประโยคและอ่านออกเสียงตั้ง 2 – 3 ครั้งและให้นักเรียนออกเสียงตาม

- What does your mother do ?

She is a dressmaker.

- What does your father do ?

He is a policeman.

หลังจากนักเรียนอ่านออกเสียงตามครูแล้ว ครูให้ข้อสังเกต คำว่า mother ให้ใช้คำสรรพนามแทนว่า She และ father ให้ใช้คำสรรพนามแทนว่า He

2.3 ครูชูแถบประโยค Where does she work ? พร้อมอ่านออกเสียง 2 – 3 ครั้ง และให้นักเรียนออกเสียงตามครูอธิบายความหมาย เช่น I am a teacher. I work at school.

- Where หมายถึง The place that he or she works.

- at หมายถึง ณ จุดตำแหน่งของสถานที่ที่มีการกล่าวถึงบุคคลที่ถูกถามทำงานอยู่

2.4 ครูชูแถบประโยค She works in / at a hospital. ครูอ่านออกเสียง 2 – 3 ครั้ง นักเรียนออกเสียงตาม

2.5 ครูชูแถบประโยค He works in a field. ครูอ่านออกเสียง 2 – 3 ครั้งนักเรียนออกเสียงตาม

3. ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำศัพท์ a soldier, a policeman, a dentist, a dressmaker, a butcher และนำศัพท์ไปใช้ในประโยค หลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ทั้ง 5 คำลงในสมุด

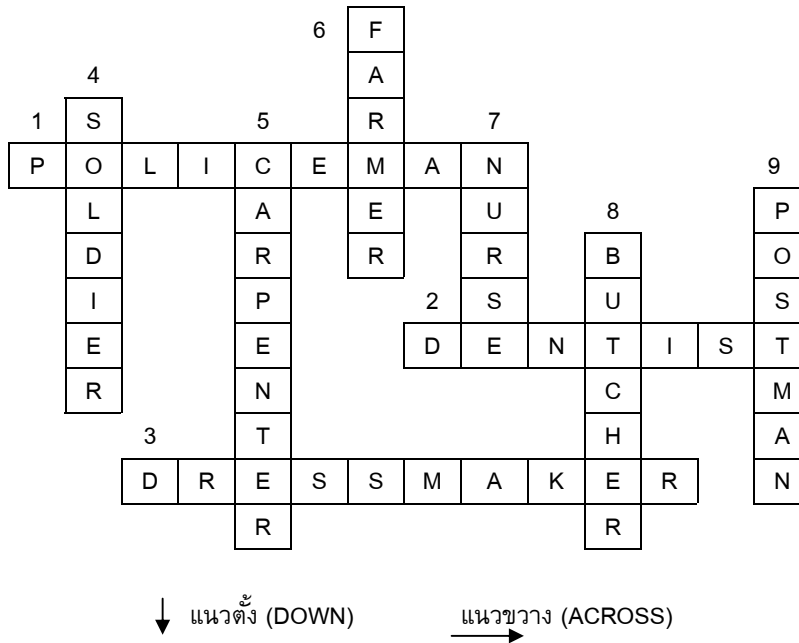
4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมปริศนาอักษรไขว้

วิธีเล่น

1. นักเรียนแต่ละคนได้รับตารางปริศนาอักษรไขว้ พร้อมทั้งตัวปริศนา คนละ 1 แผ่น
2. นักเรียนแต่ละคนอ่านประโยคปริศนาและคิดหาคำศัพท์ใส่ลงในตารางช่องละ 1 ตัวอักษร ตามปริศนาแนวขวาง (Across) แนวตั้ง (Down) ที่กำหนดไว้ ซึ่งมีตัวเลขกำกับอยู่
3. ตารางปริศนาอักษรไขว้มีดังนี้



เกมปริศนาอักษรไขว้

อ่านตามขวาง (Across)

- Tom is a good man. He keeps the rules.
He is a
- My mother makes beautiful dresses for women.
She is a
- My brother looks after people's teeth.
He is a

อ่านแนวตั้ง (Down)

- Somchai is a brave man. He protects his country.
He is a
- Mana can make tables.
He is a
- Prapan works in the field. He grows rice.
He is a
- Suda looks after sick people. She can help doctors.
She is a
- Somsak sells beef at the market.
He is a
- Bancha carries a big bag to deliver the letters from house to house.
He is a

สื่อการสอน

1. บัตรรูปภาพ a soldier, a policeman, a dentist, a dressmaker และ a butcher
2. บัตรคำ a soldier, a policeman, a dentist, a dressmaker และ a butcher
3. แถบประโยค
 - What does your mother / father do ?
 - She is a
He is a
 - Where does she / he work ?
She works in / at
He works in / at

การประเมิน

1. สังเกตจากการทำงานจากเกมของแต่ละคน
2. สังเกตจากความสนใจในขณะครูสอน

แผนการสอนที่ 8

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง Talking about Fruit เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
a coconut	a water melon
a pomelo	a mango
a rose apple	a mangosteen
a pineapple	sour
a guava	sweet

Pattern Practice ได้แก่ประโยคคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบ

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

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับผลไม้ประเภทต่าง ๆ ของไทยและต่างประเทศที่นักเรียนชอบให้นักเรียนยกตัวอย่างผลไม้ที่นักเรียนชอบ

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูนำภาพผลไม้ต่าง ๆ เช่น a guava, a coconut, a rose apple, a pomelo

และ a pineapple ชูให้นักเรียนดู ครูชูรูปมะละกอและพูดว่า This is a papaya. ครูชูบัตรคำ a papaya และอ่านออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านตาม ครูให้นักเรียนบอกความหมาย (ครูเสนอคำศัพท์ a coconut, a rose apple, a pomelo และ a pineapple ในลักษณะเดียวกัน)

2.2 ผีกรนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูนำคำศัพท์แต่ละคำวางบนกระเป่าหนึ่งดังนี้



นักเรียนตอบ Yes, I do. / No, I don't.

ครูถามต่อโดยใช้แถวประโยค How many do you want? และให้นักเรียนตอบตามจำนวนปริมาณที่กำหนดมาให้

เช่น How many guavas do you want?

Four.

ครูชูบัตรคำ a coconut, a pomelo, a rose apple และ a pineapple ให้นักเรียนช่วยกันฝึกถามตอบกับเพื่อนตามรูปแบบที่กำหนดให้

a coconut

a pomelo

a guava

โดยสุ่มแจกให้นักเรียนบางคนออกมาหน้าชั้นแล้วจับคู่ผลไม้ นั้น ตรวจสอบความถูกต้อง และให้นักเรียนสะกดคำพร้อมกัน

3. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกม

เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำภาพและบัตรคำแจกให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายจะได้รูปภาพให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้
3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่าย จับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อคู่ใดพบกันแล้ว ให้นั่งลง เมื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำ และรูปภาพว่าถูกต้องหรือไม่
5. ครูสรุปคำศัพท์กับรูปภาพอีกครั้งหนึ่ง

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพจักรยานและส่วนประกอบ
2. รูปภาพต่าง ๆ
3. บัตรคำ

การประเมินผล

1. สัมผัสจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการสร้างรถจักรยานจากส่วนประกอบที่คาดไว้
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 9

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง **ordering food and things** เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
a piece of	bread
a bar of	milk
a carton of	cake
a can of	Pepsi
a loaf of	chocolate

Pattern practice ได้แก่ รูปประโยคเกี่ยวกับเครื่องบรรจุนั้นคำ

- How much is a piece of cake ?
- Eight baht.
- How much is a bar of chocolate ?
- Twenty baht
- How much is a carton of milk?
- Ten baht.
- How much is a can of Pepsi?
- Nine baht.

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

สนทนาซักถามเกี่ยวกับสิ่งของที่ซื้อขายเป็น ชิ้น ก้อน ถู และกระป๋อง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำภาพขนมเค้กมาให้ให้นักเรียนดูและพูดว่า "cake" ให้นักเรียนพูดตาม 2 – 3 ครั้ง และให้นักเรียนบอกความหมาย หลังจากนั้นครูชี้ไปที่ภาพขนมเค้กที่ตัดแบ่งออกเป็นชิ้น 1 ชิ้น และพูดว่า "This is a piece of cake" ให้นักเรียนบอกความหมาย ครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์จากนักเรียน

2.2 ครูนำสบู่ของจริงมาให้ให้นักเรียนดูและพูดว่า "soap" ให้นักเรียนพูดตาม 2 – 3 ครั้ง และให้

นักเรียนบอกความหมาย ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการซื้อขายสบู่ ว่ามีลักษณะนามเป็นอะไร นักเรียนตอบว่าเป็นก้อน ครูชี้ที่สบู่และพูดว่า “This is a bar of soap” ให้นักเรียนบอกความหมาย ครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์จากนักเรียน

2.3 ครูนำขนมปังของจริงมาให้ให้นักเรียนดูและพูดว่า “bread” ให้นักเรียนพูดตาม 2 – 3 ครั้ง และให้นักเรียนบอกความหมาย ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการซื้อขาย ขนมปังว่ามีลักษณะนามเป็นอะไร นักเรียนตอบว่าเป็นแถว ครูชี้ที่ถาดขนมปัง และพูดว่า “This is a loaf of bread.” ให้นักเรียนบอกความหมาย ครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์จากนักเรียน

2.4 ครูนำกระป๋องเป๊ปซี่มาให้ให้นักเรียนดูและถามว่า “What is this?” นักเรียนตอบว่า “Pepsi” ครูชี้ไปที่กระป๋องเป๊ปซี่ และพูดว่า “This is a can of Pepsi” ให้นักเรียนบอกความหมาย ครูตรวจสอบความหมายของคำศัพท์จากนักเรียน

2.5 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูชูภาพเค้กซึ่งแบ่งออกมาเป็นชิ้นแล้ว และถามนักเรียนว่า “How much is a piece of cake?” หลังจากนั้นและครูชูบัตรราคา 10 baht นักเรียนตอบว่า “Eight baht.”

ครูชูสบู่ของจริง 1 ก้อน และให้นักเรียนถามครูบ้างว่า สบู่ก้อนนี้ราคาเท่าไร นักเรียนถามว่า “How much is a bar of soap?” ครูชูบัตรราคา 13 baht และตอบว่า “Thirteen baht.”

ครูชูกล่องนมให้นักเรียนดู ครูให้นักเรียนถามครูว่า “นมกล่องนี้เท่าไร” นักเรียนถามว่า “How much is a carton of milk?” ครูชูบัตรราคา 9 baht และให้นักเรียนตอบพร้อมกันว่า “Nine baht.”

ครูชูกระป๋องเป๊ปซี่ให้นักเรียนดู ครูให้นักเรียนถามครูว่า “เป๊ปซี่กระป๋องนี้ราคาเท่าไร” นักเรียนถามว่า “How much is a can of Pepsi?” ครูชูบัตรราคา 12 baht และให้นักเรียนตอบพร้อมกันว่า “Twelve baht” หลังจากนั้นให้นักเรียนผลัดกันถามตอบกันเอง และให้นักเรียนสังเกตลักษณะนามที่อยู่ในประโยค

3. ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนแข่งขันกันออกไปวางบัตรคำให้ตรงกับบัตรภาพ และให้นักเรียนสรุปถึงการใช้ในรูปประโยค

4. ให้นักเรียนเล่นเกมต่อประโยค

เกมต่อประโยค

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

กระดาษตัดเป็นแนวยาวเพื่อเขียนประโยคคำถาม 15 แผ่น และประโยคคำตอบ 15 แผ่น

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 15 คน
2. แจกแถบประโยคให้แก่นักเรียนคนละ 1 แผ่น (กระดาษแผ่นหนึ่งจะมีประโยคเพียง 1 ประโยค ทุกคนจะได้แถบประโยคคนละ 1 แผ่น)
3. ครูให้สัญญาณนกหวีดเริ่มเล่น นักเรียนแต่ละคนจะต้องเดินสำรวจรอบห้องเรียน นักเรียนที่ได้ประโยคคำถามพยายามอ่านข้อความของตนเอง และจับคู่ประโยคให้สัมพันธ์กับประโยคคำตอบ เมื่อจับคู่และประโยคได้แล้วให้รีบนั่งลง
4. ครูตรวจสอบคำตอบโดยให้แต่ละคนคู่อ่านประโยคของตนเอง
5. ถ้าคำตอบถูกต้อง คู่นั้นจะได้คะแนน คนละ 1 คะแนน

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริง soap, salt, Pepsi
2. บัตรคำ cake, soap, salt, Pepsi
3. บัตรภาพ cake, a piece of cake
4. บัตรราคา 8 baht, 9 baht, 10 baht, 12 baht
5. เกมต่อประโยค

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการตอบคำถาม
3. วัดจากการเล่นเกม

How much is candy ?	Ten baht a bag.
How much is fish sauce?	Fifteen baht a bottle.
Are you hungry ?	Yes, I want some rice.
Are you thirsty?	Yes, I want some water.
Where are you going?	I'm going to Top Supermarket.
What do you want to buy?	I want to buy some pepper.
Do you want papayas?	No, I don't.
How many pomeloes do you want?	Four.
How much are those eggs?	Twenty – two baht a dozen.
How much salt do you want?	I want two bags of salt.
Where can I buy stamps?	At the post office.
Where do you cook food?	I cook food in the kitchen.
How much is soap?	Thirteen baht a bar.
What kind of fruits do you like?	I like pineapples and pomeloes.
What do you have for breakfast?	I have bread with jam.

แผนการสอนที่ 10

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง **Animals** เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
an elephant	a bird
a giraffe	a snake
a crocodile	a monkey
a pocupine	a lion
a bear	a tiger , see, saw

Pattern Practice ได้แก่ ประโยคคำถามที่สร้างความสนใจในสิ่งที่คู่สนทนาพบเห็นมาในวันหยุดที่สวนสัตว์

- Where did you go yesterday?
- I went to the zoo.
- What did you see?
- I saw(s).

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับสัตว์ที่นักเรียนได้พบเห็นได้แก่ ช้าง ยีราฟ จระเข้ เม่น และนกกยุง เป็นต้น

2. ขั้นสอน

2.1 ครูชูบัตรภาพสัตว์ต่าง ๆ เช่น an elephant , elephants, a giraffe, giraffes, a crocodile, crocodiles, a pocupine, pocupines และ a bear, bearsให้นักเรียนดูทีละภาพ

ครูชูภาพช้างและถามว่า What's this? นักเรียนตอบว่า "ช้าง" ครูออกเสียงคำศัพท์ "an elephant" และให้นักเรียนออกเสียงตาม 2-3 ครั้ง ครูชูบัตรคำและให้นักเรียนสะกด

e - l - e - p - h - a - n - t

(ครูนำเสนอคำศัพท์ a giraffe, a crocodile, a pocupine และ a bear ในลักษณะเดียวกับ an elephant

2.2 ผูกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูเล่าให้นักเรียนฟัง “I went to the zoo yesterday. I saw one elephant,two giraffes, four crocodiles and ten peacocks.”

ครูถามนักเรียนในชั้นด้วยคำถาม Where did you go yesterday? ครูให้นักเรียนยกมือเพื่อตอบคำถาม ครูเรียกเด็กที่ยกมือให้ตอบ “ผมไปสวนสัตว์มา” ครูชูแถบประโยค “I went to the zoo.” ครูอ่านออกเสียง 2 – 3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม

ครูชูแถบประโยค What did you see? และอ่านออกเสียง 2 – 3 ครั้ง และให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม

ครูทบทวนจากข้อ 2.2

“I went to the zoo yesterday.

I saw one elephant, two giraffes, four crocodiles and ten peacocks.”

ครูถามนักเรียนคนหนึ่ง

ครู : Where did you go yesterday?

นักเรียน : I went to the zoo.

ครู : What did you see?

นักเรียน : I saw two elephants.

ครูฝึกประโยคเหล่านี้โดยใช้คำศัพท์ ที่เรียนแทนคำศัพท์ที่ขีดเส้นใต้ และให้นักเรียนฝึกสนทนาในลักษณะเดียวกัน

3. ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนสรุปเกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคหลังจากนั้นให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ใหม่ทั้ง 5 คำ ลงในสมุด

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมห้วงยาง

เกมห้วงยาง

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ต่าง ๆ ที่เรียนไปแล้วได้อย่างถูกต้อง

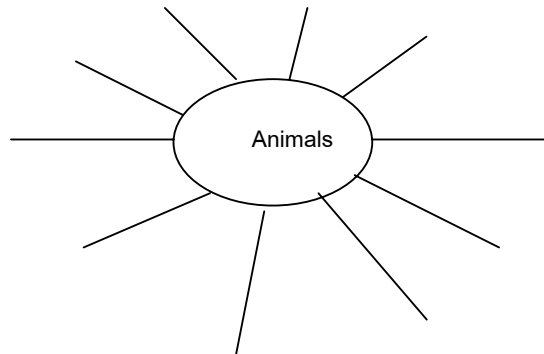
อุปกรณ์

1. กระดาษ
2. ปากกา

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน
2. แจกกระดาษให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ให้นักเรียนเขียนชื่อกลุ่มไว้ด้านบนมุมขวามือ

- ครูเขียนคำหลัก (key word) ไว้บนกระดาน ในที่นี้ครูให้คำว่า “Animals” ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ “สัตว์ต่างๆ” มา 10 คำ ในลักษณะตามแผนภาพที่ครูให้ในใบงาน



- ครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่ม ประมาณ 4 นาที เขียนคำศัพท์ 10 คำ เกี่ยวกับสัตว์
- กลุ่มใดเขียนได้ครบก่อน ถูกต้องทั้งการสะกดคำและความหมายภาษาไทยและได้คำละ 1 คะแนนรวมทั้งหมด 10 คะแนน
- ครูตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์ที่นักเรียนเขียนมา กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องมากที่สุด กลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ
- ครูให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่นักเรียนเขียน

สื่อการเรียนการสอน

- บัตรภาพ
- บัตรคำ
- กระดาน

การวัดและการประเมินผล

- สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
- วัดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
- วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 11

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง Places เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
a temple	a hospital
a museum	a market
an airport	a zoo
a post office	a park
a police station	a kitchen

Pattern Practice ได้แก่รูปประโยคคำถาม เพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่

- Where can we.....?

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

สนทนาซักถามเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชนของนักเรียน และห้องที่มีความสำคัญในบ้าน

2. ขั้นสอน

2.1 ครูชูภาพวัดและพูดว่า "temple" ให้นักเรียนพูดตาม 2 – 3 ครั้ง พร้อมทั้งสะกดคำตามบัตรคำที่ครูชูไว้ และให้นักเรียนบอกความหมาย ครูถามนักเรียนเพิ่มเติมว่า "Where can we see the monks?" นักเรียนตอบว่า "At the temple"

2.2 ครูถามนักเรียนว่า "Where can we see policemen?" และให้นักเรียนตอบว่า "สถานีตำรวจ" ครูพูดว่าในภาษาอังกฤษใช้คำว่า "At the police station" และให้นักเรียนพูดตาม 2 – 3 ครั้ง พร้อมทั้งสะกดคำถาม และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอีก โดยให้นักเรียนบอกชื่อโรงพยาบาลที่นักเรียนรู้จักมาอีกสัก 3 แห่ง

2.3 ครูถามนักเรียนว่า "Where can we see airplanes?" นักเรียนตอบ "สนามบิน" ครู

พูดว่าในภาษาอังกฤษใช้คำว่า At the “airport” และให้นักเรียนพูดตาม 2 – 3 ครั้ง ครูให้นักเรียนสะกดคำตอบบัตรคำที่ครูชูไว้ ครูให้ความหมายเป็นภาษาอังกฤษว่า An airport is a place where we can see many airplanes.

2.4 ครูถามนักเรียนว่า “Where can we buy stamps?” นักเรียนตอบว่า “ที่ไปรษณีย์” ครูพูดคำว่า At the “post office” และให้นักเรียนพูดตาม 2 – 3 ครั้ง และตรวจสอบความหมายจากนักเรียน

2.5 ครูถามนักเรียนว่า “Where can we see the fossils? นักเรียนตอบว่า “พิพิธภัณฑ์สถาน” ครูพูดคำว่า At the “museum” และให้นักเรียนพูดตาม 2 – 3 ครั้ง ครูให้นักเรียนพูดตามและสะกดคำตามบัตรคำที่ครูชูไว้ ครูให้ความหมายเป็นภาษาอังกฤษว่า A museum is a place where we keep fossils. For example you can see dinosaur’s fossil at the museum.

2.6 ฝึกการนำไปใช้ในรูปประโยค

ครูถามนักเรียนว่า On Makhabucha’s day, where should we go? นักเรียนตอบว่า “We should go to the temple.”

ครูยกตัวอย่างสถานการณ์ว่า Jim is sick. He can’t go to school. Where should he go? นักเรียนตอบว่า “He should go to a hospital.” / He should go to a clinic.

ครูทำท่าหิว และพูดว่า “I am hungry.” “Where can we cook food?” นักเรียนตอบว่า “In the kitchen”

ครูถามนักเรียน “Where does the postman work?” ครูให้นักเรียนเลือกระหว่าง “At the post office or at the police station” นักเรียนตอบว่า “At the post office”

3. ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนจับคู่บัตรภาพสถานที่ต่างๆกับบัตรคำที่กำหนดไว้ให้มีความสัมพันธ์กัน

4. ขั้นฝึกทักษะ

ให้นักเรียนเล่นเกมปริศนา

เกม Fast Thinking

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ความหมายของศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

แผ่นตารางสำหรับเติมตัวอักษร ขนาด 15 x 15 ช่อง

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน
2. แจกแผ่นตาราง 15 x 15 ช่อง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ซึ่งปรากฏคำศัพท์ในหมวดเดียวกัน 1 คำ
3. ให้นักเรียนกลุ่มละ 3 นาที ต่อ 1 หมวด เพื่อช่วยกันคิดคำศัพท์ต่าง ๆ ใน

หมวดนั้นให้มากที่สุด โดยเขียนตัวอักษรลงไปในตารางที่มีคำศัพท์ปรากฏอยู่ (อาจจะเขียนนำหน้าคำที่ห้มา เขียนต่อจากคำที่ห้มา หรือ เขียนระหว่างตัวอักษรที่ห้มาก็ได้)

ตัวอย่าง กำหนดคำว่า “ELEPHANT” มาให้ ซึ่งอยู่ในหมวดของ animals

							E							
							L							
							E							
							P							
							H							
							A							
							N							
							T							

4. ครูตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนน 1 คำ ต่อ 1 คะแนน กลุ่มไหนเขียนถูกต้องและรวดเร็วมากที่สุด จะเป็นผู้ชนะ

หมายเหตุ * ครูกำหนดให้เล่นเป็นหมวด ได้แก่ หมวดผลไม้ อาชีพ และสถานที่ เป็นต้น

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำ
3. กระดาษแผ่นตารางขนาด 15 x 15 ช่อง

การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกม
2. วัดจากการเขียนคำศัพท์ของนักเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

แผนการสอนที่ 12

(เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 100 นาที)

ความคิดรวบยอด

การเข้าใจความหมาย การอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ จะทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เรื่อง Things in the house

เนื้อหา

คำศัพท์ใหม่	คำศัพท์เก่า
a radio	a clock
a television	a pot
a stove	a computer
a refrigerator	a chair
a lamp	a sofa

Pattern practice ได้แก่รูปประโยคคำถาม คำตอบ Wh – question กับ Yes – No question ดังนี้

- What's this?
- It' a
- Is it a
- Yes, it is.
- No. it's a

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วจากชั่วโมงที่แล้ว โดยใช้รูปภาพ
2. หลังจากทบทวนศัพท์เก่าแล้ว ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยใช้รูปภาพและบัตรคำ ต่อจากนั้นฝึกตอบคำถามตามกระสวนประโยคดังนี้

- T : What's this?
 S : It's a radio.
 T : Is this a television?
 S : No, it's a radio.

3. เพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน ครูจัดรูปภาพหรือบัตรคำบนกระดานดำให้นักเรียนออกมาหยิบรูปภาพหรือบัตรคำ ใส่ลงในกล่องแต่ละคำ
4. ครูนำเอาภาพต่าง ๆ มาวางรวมกันไว้ให้นักเรียนออกมาเลือกภาพตัดเข้าเป็นหมวดหมู่ติดบนกระดานดำ ครูทบทวนคำศัพท์จากรูปภาพอีกครั้งหนึ่ง ต่อจากนั้นให้นักเรียนพิจารณาว่าของหมวดใดควรอยู่ในห้องใด นำภาพห้องติดให้ตรงกับภาพสิ่งของแต่ละหมวด ตัวอย่างเช่น a pan, a plate, a stove, a pot
5. ครูสรุปและทบทวนเกี่ยวกับคำศัพท์ทั้งหมด จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะคำศัพท์

เกมลูกโซ่

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม จับสลากว่าทีมใดจะเป็นผู้พูดคำศัพท์ก่อน
2. ให้นักเรียนคนหนึ่งพูดคำศัพท์มา 1 คำ พยายามนำเอาคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วมาใช้ให้มากที่สุด นักเรียนคนนั้นเมื่อพูดคำศัพท์แล้ว ต้องสะกดคำด้วย เช่น
คนที่ 1 Teacher T - e - a - c - h - e - r
3. นักเรียนคนที่ 1 ของทีมอีกทีมหนึ่ง ต้องหาคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะตัวสุดท้ายของคำศัพท์คำแรก และออกเสียงให้ถูกต้องด้วย
4. ทำเช่นนี้ สลับกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบทุกคนหรือหมดเวลา ผู้ใดออกเสียงผิดหรือสะกดผิดต้องออกจากการแข่งขัน ทีมใดเหลือคนมากเป็นผู้ชนะ
5. คำศัพท์ที่ได้จะเกี่ยวโยงกันไปเหมือนสายโซ่ ดังนี้

teacher

a

b

b

l

tiger

a

d

i

o

range

l

e

p

hant

e

l

ephone

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ
2. บัตรคำ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน
3. วัดจากการเล่นเกม

ภาคผนวก ข

- แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์
- แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน

แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้
 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกตัวสะกดที่ถูกต้องของคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ โดยทำเครื่องหมาย x ลงบนคำตอบที่ถูกต้อง (a, b, c หรือ d)

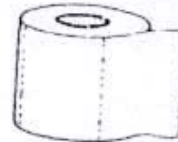
1. r...s... a... ..l...

- a. oe ppe
- b. eo ppe
- c. ae ppe
- d. oo ppe



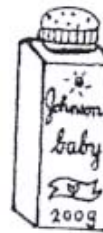
2. t...s...u... p...p...r

- a. ihe ee
- b. ise ae
- c. ihe ae
- d. ise ee



3. p...w...e...

- a. odr
- b. otr
- c. udr
- d. utr



4. p...n...ap...l...

- a. ie pe
- b. ie le
- c. ia pe
- d. ia le



5. ...i...h s...u...e

- a. fc as
- b. fs as
- c. fs ac
- d. fc ac



6.



a.



b.

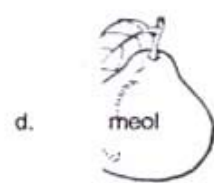
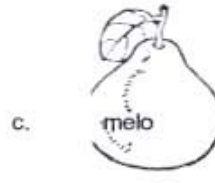
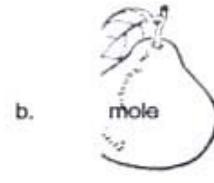
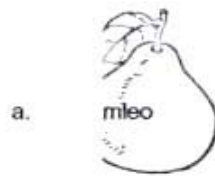
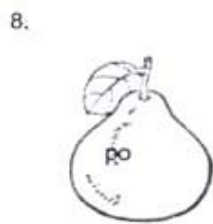


c.



d.





ตั้งแต่ข้อ 9 - 15 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

9. b _ _ _



10. s _ _ d _ _ _



11. t _ _ _ _ a _ _ _



12. n _ _ _ _ _



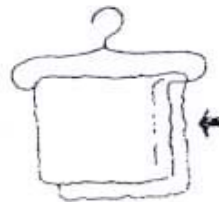
13. l _ _ c _ _ _ _



14. c _ _ _ _ _



15. t _ _ _ _



ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายของคำศัพท์

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

16. a. cake
c. pizza

b. bread
d. sandwich



17. a. banana
c. coconut

b. jackfruit
d. guava



18. a. sauce
c. pepper

b. sugar
d. popcorn

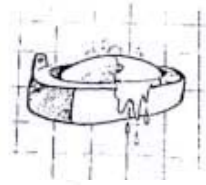


19. a. sugar apple
c. cantaloupe

b. apple
d. orange



20. a. cheese
c. sweet
- b. chocolate
d. soap



21. a. a postman
c. a bus driver
- b. a policeman
d. a barber



- b. chocolate
c. chalk
- d. biscuit



23. a. leaf
c. fruit
- b. grass
d. vegetable



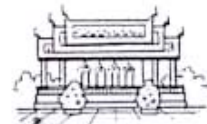
24. a. candy
c. hotdog
- b. hamburger
d. rubber



25. a. lemon
c. pear
- b. watermelon
d. potato



26. a. temple
c. hospital
- b. health center
d. post office



27. a. sugar apple
c. cantaloupe
- b. apple
d. orange



28. A : What is this ?

B : It is a of milk.

- a. box
b. piece
c. cup of milk
d. carton



29. A : What is these ?

B : These are

- a. lemons
b. stawberries
c. cherries
d. grapes



30. A : What is this ?

B :

- a. It is a toothbrush
b. It is a balt
c. It is a fork
d. c It is a brush



ตอนที่ 3 แบบทดสอบการใช้คำศัพท์ในประโยค

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมเติมลงในประโยค โดยทำเครื่องหมาย ลงในคำตอบที่ถูกต้อง (a, b, c หรือ d)

31. They are doctors. They work at the

- a. bank
b. hospital
c. post office
d. police station

32. He is in the filed. He grows rice. He is a

- a. seller
b. farmer
c. fisherman
d. Barber

33. We cook food in a




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

34. I am hungry. I want some

- a. water
b. fried rice
c. pepper
d. orange juice

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน

เกมที่ ชื่อเกม

วัน เดือน ปี	ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม				
	ชอบมากที่สุด 	ชอบมาก 	ปานกลาง 	ชอบน้อย 	ชอบน้อยที่สุด 

1. เพราะ (เหตุผล)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค

- ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ
- ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

ข้อที่	ค่าความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก	ข้อที่	ค่าความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก
1	0.59	0.64	21	0.50	0.64
2	0.64	0.73	22	0.59	0.45
3	0.73	0.55	23	0.59	0.64
4	0.64	0.55	24	0.59	0.82
5	0.68	0.64	25	0.68	0.45
6	0.59	0.45	26	0.55	0.73
7	0.50	0.45	27	0.55	0.55
8	0.50	0.64	28	0.59	0.82
9	0.59	0.82	29	0.55	0.55
10	0.45	0.73	30	0.59	0.45
11	0.50	0.82	31	0.64	0.73
12	0.45	0.55	32	0.77	0.45
13	0.50	0.64	33	0.59	0.45
14	0.50	0.82	34	0.64	0.36
15	0.55	0.91	35	0.73	0.36
16	0.59	0.82	36	0.68	0.45
17	0.55	0.73	37	0.64	0.55
18	0.59	0.64	38	0.68	0.64
19	0.64	0.55	39	0.68	0.45
20	0.45	0.55	40	0.73	0.36

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

Kuder-Richardson, KR-20

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

โดยที่

- r_{tt} = ค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบ
- k = จำนวนข้อของแบบทดสอบ
- p = สัดส่วนข้อผู้ตอบถูกในข้อหนึ่งๆ
- q = สัดส่วนข้อผู้ตอบผิดในข้อหนึ่งๆ
- S = ความแปรปรวนของคะแนน

แทนค่า

$$\begin{aligned} r_{tt} &= \frac{40}{40-1} \left(1 - \frac{9.178}{97.14^2} \right) \\ &= 0.93 \end{aligned}$$

ตารางที่ 5 ค่าโดยรวม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.24 ค่า S.D. เท่ากับ 1.03)

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายสำเนา ศรีประมงค์
วัน เดือน ปีเกิด	17 พฤษภาคม 2501
สถานที่เกิด	อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	15 / 23 หมู่ 3 ต.เนินพระ อ.เมือง จ.ระยอง 21000
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์พิเศษประจำวิชาภาษาอังกฤษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2544 - 47	ศศ.ม (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ)จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2514 -16	ประถมศึกษาปีที่ 5-7 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง
พ.ศ. 2517 -19	มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา
พ.ศ. 2520 -22	ระดับปวช. โรงเรียนอาชีวดอนบอสโก กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2525	อบรมภาษาอังกฤษระดับ Upper Intermediate Certificate ณ ประเทศสิงคโปร์
พ.ศ. 2530 -33	ระดับปริญญาตรี ค.บ. (การประถมศึกษา) วิทยาลัยรำไพพรรณี จ. จันทบุรี