

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำ
และจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ณัฐดนัย อินทรสมใจ

การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
พฤษภาคม 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและรองคณบดีฝ่ายวิชาการ ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การใช้
เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



.....
(ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์)

อาจารย์ที่ปรึกษา



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปานาวงษ์)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

พฤษภาคม 2564

ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดีเนื่องด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้ให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหาลอตลอดระยะเวลาการทำงานการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ขอกราบขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ อันประกอบไปด้วย รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาภาภรณ์ ปัทมดิลก และ ดร.สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่องของการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาภรณ์ โตพิทักษ์ นางสาวฐิติรัตน์ สิทธิวัง และนางสาวขวัญฤทัย สายวงศ์ ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการให้คำแนะนำและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครูโรงเรียนบ้านบ่อหอยทุกท่านที่ให้ความสนใจและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลและเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และบุคคลในครอบครัวที่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา และให้การสนับสนุนที่ดีเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและเป็นกตัญญูแก่เวทีแด่บุพการี ครูบาอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการสอนภาษาอังกฤษพอสมควร

ณัฐดนัย อินทรสมใจ

ชื่อเรื่อง	การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการ สะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ผู้ศึกษาค้นคว้า ที่ปรึกษา	ณัฐดนัย อินทรสมใจ ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สาขาภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยยวเรศวร, 2564
คำสำคัญ	คำศัพท์, เกมคำศัพท์, การสะกดคำศัพท์, การจดจำคำศัพท์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบที่

ผลการวิจัยพบว่า

1) ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) นักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์.....	6
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน.....	10
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ.....	23
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความจำ.....	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	30
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	30
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	30
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	31
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	34
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	34

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	36
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำและจดจำ คำศัพท์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการ เรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน.....	36
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ.....	37
5 บทสรุป.....	39
สรุปผลการวิจัย.....	39
อภิปรายผล.....	39
ข้อเสนอแนะ.....	41
บรรณานุกรม.....	42
ภาคผนวก.....	47
ประวัติผู้วิจัย.....	85

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบเกณฑ์ร้อยละ 70 กับคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียน.....	36
2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	37
3 แสดงแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	52
4 แสดงแบบประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	54
5 แสดงแบบประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	62
6 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	64
7 แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 ข้อ.....	66
8 แสดงผลการคัดเลือกแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ.....	68
9 แสดงค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ....	70
10 แสดงผลคะแนนทดสอบหลังเรียนรายบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	72

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่มีความสำคัญต่อผู้คนทั่วโลกในฐานะเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกประเทศ อีกทั้งยังมีบทบาทในมิติด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และการประกอบอาชีพ ส่งผลให้ประเทศต่างๆ รวมไปถึงประเทศไทย เล็งเห็นถึงความสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนประชากรของตนในการพัฒนาตนเองให้มีความรู้และทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพของผู้คนให้ได้รับโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดีกว่า ตลอดจนสามารถเข้าถึงข่าวสาร เทคโนโลยี และความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นในโลกยุคโลกาภิวัตน์ได้อย่างทันทั่วถึง ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ภาษาอังกฤษจึงถูกกำหนดให้เป็นภาษาขั้นพื้นฐานที่ต้องใช้เรียนในโรงเรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียน มีทักษะด้าน การฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ติดต่อสื่อสารได้ในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ในระดับที่สูงขึ้น (กรมวิชาการ, 2544) นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้มีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถพัฒนาความคิดและมองโลกกว้างขึ้น โดยคาดหวังว่าเมื่อนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา นักเรียนจะมีความรู้ความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจและความรู้สึกของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม (กรมวิชาการ, 2551)

คำศัพท์ถือเป็นความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษา ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอ จะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษานั้นได้ ซึ่งการรู้คำศัพท์และความสามารถในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาการเรียนรู้อำนาจตามโครงสร้างของหลักภาษาควบคู่ไปกับความหมายของคำศัพท์นั้น ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้อำนาจและจัดเรียงคำได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น แอลเลนและวอลเลต (Allen, E., D. and Vallete, R., M., 1977) โดยคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งในด้านความรู้เกี่ยวกับตัวภาษาที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายได้เป็นอย่างดี เด็กที่มีความรู้ ด้านคำศัพท์น้อยหรือไม่ได้รับการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ใหม่ที่ดีจะ

ไม่สามารถเข้าใจข้อความที่อ่านได้ จอห์นสันและเพียร์สัน (Johnson and Pearson, 1978) อีกรั้ง การรู้คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจในทุกระดับ การศึกษาของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่งและที่สอง ยิ่งระดับการศึกษายิ่งสูงเท่าใดความ จำเป็นในการเรียนรู้คำศัพท์ยิ่งต้องมากขึ้นเท่านั้น โคดี้และฮัคคินส์ (Coady, J. and Huckin, T., 1999) นอกจากนี้ผู้เรียน จะต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ให้มาก และต้องรู้ศัพท์นอกเหนือไปจากใน ห้องเรียนด้วย เพราะการที่มีความรู้คำศัพท์รอบตัวนั้น มีประโยชน์ต่อทุกทักษะ ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ลอเฟอร์ (Laufer, B., 1997) จะเห็นได้ว่าการศึกษาที่ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานทาง คำศัพท์ที่มากเพียงพอ ถือเป็นปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การ อ่าน และเขียนได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ให้เข้ากับสถานการณ์และบริบทต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เกมประกอบการสอนนับเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในเวลาเดียวกัน หากครูผู้สอนรู้จักใช้ประโยชน์จากเกมได้อย่าง ถูกต้องและเหมาะสมแล้ว ย่อมส่งผลดีต่อการเรียนรู้เนื้อหาวิชานั้นได้ เนื่องจากเกมเป็นเรื่องสนุก และเด็ก ๆ ชอบเล่น การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้ของเป็น ธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษา ที่เป็นเป้าหมาย เกมภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี (เตื่อนใจ เฉลิมกิจ, 2545) นอกจากนี้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอน สนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่ เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้ เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั้น คือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียน เรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี (ประนอม สุรสวัสดิ์, 2539) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จอห์นสัน (Johnson, 2001, pp. 76-161) ที่พบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกม เพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้ นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกรั้งทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถดึงความความสนใจของนักเรียนได้ ตลอดการทำกิจกรรม

การสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีพื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ ยังคงไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ และมักจะเขียนสะกดคำศัพท์ผิดอยู่เสมอ ซึ่งการไม่รู้คำศัพท์ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถประยุกต์ใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและขาดความมั่นใจ จากปัญหาที่กล่าวมาในข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อที่จะนำมาแก้ปัญหาให้นักเรียนไม่สามารถสะกดคำได้อย่างถูกต้องและไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ ซึ่งจะดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมดังกล่าวและนำผลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยอื่นต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากร
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย
2. กลุ่มตัวอย่าง
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ได้มา ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
3. ตัวแปรที่ศึกษา
ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์
4. เนื้อหา
เนื้อหาจากหนังสือเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน Spark 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยคำศัพท์ 6 หมวด ได้แก่ food, clothing, weather, things in a house, places และ occupations หมวดละ 10 คำ รวมทั้งสิ้น 60 คำ

นียมศัพท์เฉพาะ

1. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่หลากหลายเกี่ยวกับคำศัพท์ ซึ่งประกอบด้วยเกม 6 เกม ได้แก่ Bingo Game (เกมบิงโก), Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ), Spelling Game (เกมสะกดคำ), Build a New Word Game (เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้), Whisper Game (เกมกระซิบ) และ Fast Thinking Game (เกมคิดเร็ว)

2. ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ หมายถึง คะแนนความสามารถในการสะกดคำศัพท์ จดจำคำศัพท์และความหมาย รวมไปถึงความสามารถในการนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในโครงสร้างประโยค โดยวัดผลจากการทำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกหรือความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ประกอบการสอน ซึ่งได้จากการทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนมีความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์สูงกว่าร้อยละ 70 ขึ้นไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากในประเทศไทยและงานวิจัยของต่างประเทศ ดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์
 - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 1.2 ประเภทของคำศัพท์
 - 1.3 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 1.4 หลักการสอนคำศัพท์
 - 1.5 ขั้นตอนการสอนคำศัพท์
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 ลักษณะของเกมประกอบการสอน
 - 2.3 ชนิดของเกมประกอบการสอน
 - 2.4 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา
 - 2.5 คุณค่าของเกมประกอบการสอน
 - 2.6 ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ
 - 3.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 3.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 3.3 สาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความจำ
 - 4.1 ความหมายของความจำ
 - 4.2 ประเภทของความจำ
 - 4.3 กระบวนการในการจำ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์คำศัพท์

1.1 ความหมายของคำศัพท์

แม็คคาร์ธี (McCarthy, M., 1992, p.4) ระบุว่า คำศัพท์ หมายถึง หน่วยคำ (Morphemes) ซึ่งหน่วยคำจะไม่สามารถถอดให้เป็นหน่วยย่อยได้อีก

ศิธร แสงธนู และ คิด พงศทัต (2521, หน้า 35) ให้ความหมายว่า คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา

ราชบัณฑิตยสถาน (2546, หน้า 248) ได้กล่าวไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึง เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิด โดยปรกติถือว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดซึ่งมีความหมายในตัว

ปาริชาติ นาคะตะ (2539, หน้า 11) กล่าวว่า คำศัพท์คือส่วนหรือหน่วยที่เล็กที่สุดในภาษาที่ปรากฏตามลำพังมีความหมายในตัวเองทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน

สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำพูด กลุ่มเสียง หรือวลี ที่ใช้ในการสื่อสารในการสื่อสารของแต่ละภาษา ซึ่งเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่มีความหมายในตัวเอง

1.2 ประเภทของคำศัพท์

เดลล์ และคณะ (Dale, E., et al., 1999, pp. 37-38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม
2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) ได้แก่ คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภทยี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

ณัฐรุพล คุปต์ธนโรจน์ (2554, หน้า 22) ระบุว่า คำศัพท์สามารถจัดกลุ่มได้ดังนี้

1. การแบ่งคำศัพท์ตามความหมายที่เหมือนกัน (Synonym) คำศัพท์กลุ่มนี้ความหมายคล้ายกันและมีความหมายร่วมกัน แต่อาจใช้ในบริบทที่ต่างกัน เช่น old, aged, elderly และ ancient เป็นต้น
2. การแบ่งคำศัพท์โดยการจับคู่คำ (Pairs) เป็นการจับกลุ่มคำศัพท์เป็นคู่ อาจเป็นความหมายเหมือนหรือคำตรงกันข้าม เช่น borrow-lend, old-new, sell-buy เป็นต้น

3. การแบ่งคำศัพท์ตามตระกูลคำ (Word families) เป็นลักษณะการจัดกลุ่มคำ โดยสังเกตจากรากคำ (Root) คำอุปสรรค (Prefix) หรือคำปัจจัย (Suffix) ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับโครงสร้างคำทางไวยากรณ์ เช่น understands, understanding, understandable, misunderstand โดยคำทั้งหมดมีคำว่า understand เป็นคำที่เป็นฐาน

4. การแบ่งคำศัพท์ตามกลุ่มลูกคำ (Hyponyms) โดยคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กันทางความหมายของคำจากกลุ่ม (Superordinate term) และ กลุ่มคำ (Hyponyms) เช่น hammer, screwdriver, saw เป็นคำลูกกลุ่มของคำว่า tool

5. การแบ่งคำศัพท์ตามแนวเรื่อง (Thematically linked) คือกลุ่มคำของคำที่มีความสัมพันธ์ในเชิงความคิดและเนื้อหาเดียวกัน โดยคำศัพท์ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันนั้นจะมีในภาพที่เชื่อมโยงกัน เช่น ในคำศัพท์ของแนวเรื่อง Travel อาจประกอบด้วย plane, car, train, bus, to drive, to fly, to rent, airport เป็นต้น

ศรีวิทย์ สุวรรณกิติ (2522, หน้า 133) กล่าวว่า คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ต้องนำมาสอนนั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ คำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้ (Active vocabulary) และ ศัพท์ที่ควรรู้ (Passive vocabulary)

1. ศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้ หมายถึง ศัพท์ที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียน มีความจำเป็นในการใช้ภาษาอังกฤษ ฉะนั้นต้องสอนจนกระทั่งผู้เรียนสามารถนำเอาศัพท์ไปใช้ได้ด้วยตนเองทั้งการพูดและการเขียน

2. ศัพท์ที่ควรรู้ หมายถึง ศัพท์ที่ผู้เรียนอาจจะพบในการอ่านหรือฟัง แต่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องนำไปใช้เอง ครูจึงสอนแต่เฉพาะการออกเสียงและความหมายของคำศัพท์เท่านั้น ไม่นั่นฝึกการนำไปใช้เหมือนศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้

สรุปได้ว่า ประเภทของคำศัพท์สามารถจำแนกได้จากความหมายของคำ โครงสร้างไวยากรณ์ และประเภทการใช้งาน หากนักเรียนสามารถแยกแยะประเภทของคำศัพท์ได้ จะช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

1.3 ความสำคัญของคำศัพท์

กาเดสซี่ (Ghadessy, M., 1979, p. 24) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

พิตรวัลย์ โกวิทวที (2540, หน้า 17-26) ได้กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญ และเป็นพื้นฐานในการที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารทุกๆด้าน โดยเฉพาะการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย

ความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ของภาษา คือ ความรู้เกี่ยวกับระบบเสียง คำศัพท์ เป็นความรู้พื้นฐานที่จะสามารถนำไปใช้ให้สื่อความหมายได้ถูกต้อง

วรรณพร ศิลาขาว (2538, หน้า 18) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

แม็คคาร์ธี (McCarthy, M., 1997, pp. 2-15) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยในด้านการอ่าน เพราะทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจรับรู้ข้อมูล ข่าวสารจากตำราได้ดียิ่งขึ้น

วิลคินส์ (Wilkins, D., A., 1972, pp. 111-112) กล่าวว่า ถ้าไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์เราจะสื่อความหมายได้น้อยมาก แต่ถ้าไม่รู้คำศัพท์เราจะสื่อความหมายไม่ได้เลย

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่มีความสำคัญในการเรียนภาษา เนื่องจากเป็นสิ่งที่ช่วยให้สามารถเข้าใจในสิ่งที่กำลังศึกษา สามารถนำไปต่อยอดในการฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้มีความชำนาญมากยิ่งขึ้น

1.4 หลักการสอนคำศัพท์

ราซินสกี พาแดค และนิวตัน (Rasinski, T., Padak, N., and Newton, J., 2008, pp. 18-22) กล่าวถึงหลักในการสอนคำศัพท์ไว้ 5 ประการ ได้แก่

1. การสอนควรมีการวางแผนในการเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการสอน
2. การสอนคำศัพท์ควรสัมพันธ์กับการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ โดยเชื่อมโยงคำศัพท์นั้น กับ ความรู้เดิมของนักเรียน นักเรียนต้องสามารถใช้ศัพท์ใหม่ได้ในบริบทที่มีความหมาย ซึ่งผู้สอนต้องหาวิธีสอนที่สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมของนักเรียนกับคำศัพท์ใหม่ที่กำลังจะได้เรียนต่อไป
3. การสอนคำศัพท์จำเป็นต้องใช้การกระทำซ้ำ ๆ โดยนักเรียนควรได้โอกาสในการใช้ คำศัพท์ใหม่บ่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปการพูด หรือการเรียนเพื่อที่จะให้นักเรียนมีความเข้าใจในคำศัพท์ นั้นๆ ในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้น การเรียนคำศัพท์โดยการแค่บอกความหมายของคำศัพท์ได้นั้นจึงไม่เพียงพอ
4. ผู้สอนจำเป็นต้องสอนกลวิธีในการหาความหมายของคำศัพท์ให้นักเรียนกล่าวคือ นักเรียนควรรู้จักจัดการกับคำศัพท์ที่มีปัญหาได้
5. การสอนคำศัพท์ต้องตระหนักถึงการสร้างให้นักเรียนสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งผู้สอนอาจนำเสนอการสอนคำศัพท์ในรูปกิจกรรมหรือเกมที่เน้นการเรียนรู้คำศัพท์

บิชอป และคณะ (Bishop, A., et al., 2009, p. 22) ได้สรุปหลักการสอนคำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. ผู้สอนควรให้ข้อมูลของคำศัพท์นั้นๆ มากกว่าแค่แนะนำความหมาย ผู้สอนควรนำเสนอความซับซ้อนของคำพร้อมบริบทที่มากพอต่อการเรียนรู้คำศัพท์นั้น
2. ผู้สอนควรเสนอโอกาสให้นักเรียนได้ใช้คำศัพท์ที่เรียน เป็นการฝึกฝนซ้ำ
3. ผู้สอนควรสนับสนุนให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความหมายของคำศัพท์
4. ผู้สอนควรจัดเตรียมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการงานอย่างมีประสิทธิภาพ
5. ผู้สอนควรใช้ลักษณะกิจกรรมการสอนที่หลากหลาย

บล็อกโควิกส์ และฟิชเชอร์ (Blachowicz, C. L. Z., and Fisher, P., 2005, p. 5) สรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ไว้ 4 ประการ ได้แก่

1. สอนให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ใหม่ด้วยการสอนที่ชัดเจน
2. สอนกลวิธีหรือกระบวนการต่างๆ ในการหาความหมายของคำศัพท์
3. สร้างความแตกต่างในการสอนโดยคำนึงถึงความต้องการของนักเรียน และหาโอกาสในการใช้เทคโนโลยีมาเกี่ยวข้อง
4. ควรสร้างสิ่งแวดล้อมที่เสริมความตระหนักในการเรียนคำศัพท์แก่นักเรียน เช่น เกมกิจกรรม

สรุปได้ว่า หลักการสอนคำศัพท์ที่ดีควรนำเสนอคำศัพท์ที่มีความสอดคล้องกับความรู้เดิมของผู้เรียน ควรสนับสนุนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างความหมายของคำศัพท์เพื่อความเข้าใจที่คงทน และควรใช้กิจกรรม หรือเกมเพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนในการเรียนรู้คำศัพท์

1.5 ขั้นตอนการสอนคำศัพท์

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526, หน้า 150) ได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำศัพท์ เมื่อครูพบคำศัพท์ใหม่ จะต้องพิจารณาดูว่าคำศัพท์นั้นๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือเป็นคำศัพท์ที่เป็นปัญหา เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอนและฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้นๆ

2. ฝึกออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ พร้อมทั้ง word stress ครูอ่านให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนอ่านตาม พร้อมทั้งแก้ไข ถ้านักเรียนอ่านผิด

3. การสอนความหมาย สอนความหมายทีละคำ พยายามให้นักเรียนตีความหมายออกจากภาษาอังกฤษโดยตรง พยายามหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยให้มากที่สุดโดยใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น รูปภาพ แผนภูมิ ของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

กรมวิชาการ (2542, หน้า 6) ได้กล่าวเกี่ยวกับขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์ในทุกภาษาเป็นหัวใจสำคัญประการหนึ่งของการเรียนรู้ภาษา ผู้ที่รู้คำศัพท์และวิธีการใช้คำศัพท์นั้นๆ จะ

พูด ฟัง อ่าน และเขียนได้ดีกว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นต้องคำนึงถึงนักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี เมื่อความหมายของคำศัพท์นั้นๆ ได้รับการนำเสนออย่างชัดเจน การสอนคำศัพท์ใหม่ควรนำเสนอใน บริบทที่ไม่ใช่คำโดด ควรสอนเป็นประโยค ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้ความหมายของคำไปพร้อมกับ วิธีใช้คำนั้นๆ

ศิธร แสงธนู และ คิด พงศทัต (2521, หน้า 39-40) ได้สรุปขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. ต้องให้นักเรียนสามารถรู้ความหมาย คือ สามารถจำและบอกความหมายได้ทันทีที่อ่าน เขียน หรือได้ยินคำนั้นๆ ความหมายของคำศัพท์ในภาษาอังกฤษ คำๆ เดียว อาจมีได้หลาย ความหมาย ฉะนั้นครูจะต้องสอนความหมายของรากคำที่ใช้อยู่ในบทเรียนนั้น และต้องสอน ความหมายตามแบบสร้างคำ

2. ต้องให้นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์นั้นได้อย่างถูกต้อง

3. ต้องให้นักเรียนสามารถที่จะนำคำศัพท์นั้นไปใช้ในประโยคต่างๆ

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ต้องสอนให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ให้ นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์นั้นได้อย่างถูกต้อง และให้นักเรียนสามารถนำ คำศัพท์นั้นไปใช้ในประโยคต่างๆ ได้

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

2.1 ความหมายของเกม

วิมลรัตน์ คงภิมยชื่น (2540, หน้า 21) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความ สนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขัน หรือไม่ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของ ผู้เล่นด้วย

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 237) กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียว หรือมากกว่าก็ได้ เกมอาจจะเป็นกิจกรรมเพื่อความ สนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมทางการเรียนรู้ก็ได้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, หน้า 141) ระบุว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและ ความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำ บทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

ยุพิน จันทรศรี (2545, หน้า 19-20) ได้สรุปไว้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิด ความสนุกสนาน ความคุ้นเคยต่อกัน ซึ่งต้องมีการแข่งขันอย่างมีจุดหมาย โดยมีกฎ กติกาเป็น ข้อตกลงร่วมกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นออกมาในรูปแบบของการแพ้ชนะ

โดบสัน (Dobson, J., 1998, pp. 9-17) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมี กฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเจียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นโดยไม่ต้อง เคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับ ความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้น การทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

ทิตนา เขมมณี (2552, หน้า 365) ได้กล่าวถึงความหมายของวิธีการสอนโดยใช้เกมว่าเป็น กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา โดยนำเสนอเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผล การเล่นเกมของผู้เรียน มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะต่างๆ ได้ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน การเล่นเกมมีทั้งแบบเล่นคนเดียว หรือเล่น เป็นกลุ่ม ซึ่งการเล่นจะต้องมีการกำหนดกฎ กติกา ข้อตกลงก่อนเริ่มการเล่น

2.2 ลักษณะของเกมประกอบการสอน

วรรณพร ศิลลาขาว (2540, หน้า 160) กล่าวถึงลักษณะของเกมประกอบการสอน ดังนี้

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

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2534, หน้า 4) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึก ทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ
3. มีคำสั่ง และกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน
4. ถ้ามีการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน
5. ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง

6. ครูควรจะควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบข่ายที่ไม่รบกวนห้องข้างเคียง

7. เกมแต่ละชนิดควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่ายๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี

8. ควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอน คือ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ของนักเรียนได้ ใช้เวลาไม่นาน ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานในการเรียน ครูผู้สอนควรชี้แจงกฎและกติกาก่อนทำการเริ่มเกม โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.3 ชนิดของเกมประกอบการสอน

สังเวียน สถษติกุล (2541, หน้า 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกตัวเลข และจำนวน ต้องการให้นักเรียนเกิดความฉับไวในการนับ เลือก หรือจัดเลขเข้าจำนวน ฝึกการฟัง การออกเสียงและไหวพริบในการเข้าใจความหมายและคำสั่ง

2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์ หรือเสียงตัวอักษร มีประโยชน์ในการที่จะให้นักเรียนรู้จักสะกดคำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ที่เรียน

3. Vocabulary Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว

4. Structure-practice Games เป็นการฝึกการสร้างประโยคและการพูดประโยคที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำศัพท์ต่างๆ

6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ เป็นลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games ฝึกผสมผสานหลายๆ ประเภท เลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับของนักเรียน

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545, หน้า 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการค้นหาและคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ

1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ ปฏิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข

2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech

3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา

4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือความสามารถในการเก็บใจความและสื่อความหมาย

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียนและการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกมละคร การแสดงบทบาทสมมติ การโต้วาที เป็นต้น

ฟอง เกิดแก้ว (2538, หน้า 137-141) ได้กล่าวถึงเกมที่น่าสนใจนำมาใช้ประกอบการสอนคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอน ซึ่งมีหลายชนิด 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

จากการศึกษาประเภทของเกมประกอบการสอนที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเกมคำศัพท์มาประกอบการสอน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวนทั้งสิ้น 6 เกม ประกอบด้วย

1. Bingo Game เกมบิงโก
2. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ
3. Spelling Game เกมสะกดคำ

4. Build a New Word Game เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้
 5. Whisper Game เกมกระซิบ
 6. Fast Thinking Game เกมคิดเร็ว
- สามารถสรุปรายละเอียดของเกม ได้ดังนี้

Bingo Game (เกมบิงโก)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการฟัง
2. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์และสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. ตารางสำหรับเล่นบิงโก
2. รูปภาพ
3. บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยทบทวนจากรูปภาพ หรือบัตรคำศัพท์
3. ครูให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้ว 9 คำ เติมลงในตารางบิงโก โดยครูเน้นย้ำให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ให้ถูกต้อง
4. ครูอ่านคำศัพท์ตามตารางของตัวเอง เมื่อนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ให้ทำเครื่องหมาย x ทับคำศัพท์นั้น หากนักเรียนคนใดสามารถทำเครื่องหมาย x ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะ เป็นบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะตะโกนว่า "บิงโก" (Bingo)
5. จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่ และนักเรียนเขียนสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ หากมีเวลาครูสามารถเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. รูปภาพ
2. บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
2. คำแจกรูปภาพและบัตรคำศัพท์ให้นักเรียน กลุ่มหนึ่งจะได้บัตรคำศัพท์ อีกกลุ่มหนึ่งจะได้บัตรภาพ โดยให้ต่างคนต่างปิดของตนเองไว้
3. ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม จับคู่บัตรคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้ โดยนักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อคู่ใดพบกันแล้ว ให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำศัพท์และรูปภาพของตน
5. หลังจากหมดเวลา ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำศัพท์และรูปภาพว่าจับคู่กันถูกต้องหรือไม่
6. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายของคำศัพท์พร้อมกัน

Spelling Game (เกมสะกดคำ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. บัตรอักษร 3 ชุด
2. รูปภาพ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่ม 1, กลุ่ม 2 และ กลุ่ม 3 จากนั้นแจกบัตรอักษรให้กลุ่มละ 1 ชุด
2. ครูแสดงภาพ พร้อมกับตั้งคำถาม "What's this?" แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาบัตรอักษรมาเรียงต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ที่ตรงกับภาพนั้น
3. กลุ่มใดที่หาตัวอักษรและเรียงคำศัพท์ตรงกับภาพนั้นได้ครบถ้วน ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมายืนหน้าชั้นเรียนพร้อมกับอ่านออกเสียงคำศัพท์นั้นด้วย
4. ครูตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์ หากกลุ่มใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
5. ครูให้สมาชิกกลุ่มที่แพ้ สะกดคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์

Build a New Word Game (เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนนำอักษรที่กำหนดให้มาสร้างคำศัพท์ใหม่
2. เพื่อให้ให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. ใบงาน
2. ปากกา / ดินสอ

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนจับคู่ แล้วครูแจกกระดาษที่มีตัวอักษรภาษาอังกฤษให้คู่ละ 1 แผ่น
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น กติกา อุปกรณ์ และเวลาที่ใช้
3. ให้นักเรียนนำตัวอักษรที่กำหนดให้ มาสร้างคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วอย่างน้อย 7 คำ พร้อมทั้งเขียนคำแปลเป็นภาษาไทย ภายในเวลา 10 นาที โดยขณะแข่งขันห้ามมิให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนเพื่อน และห้ามถามคู่อื่น
4. นักเรียนคู่ใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 10 คำ และถูกต้องภายในเวลาที่กำหนดให้ จะเป็นผู้ชนะ ให้นักเรียนอ่านคำศัพท์และความหมายที่เขียนได้ที่ละคู่ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

Whisper Game (เกมกระซิบ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการฟัง
2. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์
2. ปากกา
3. กระดาษ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยให้นักเรียนนั่งเรียนกันเป็นแถว ห่างกันพอสมควร
2. สมาชิกที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู จากนั้นครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู โดยแต่ละคนจะได้คำศัพท์ไม่เหมือนกัน คือ 1 คน ต่อ 1 คำศัพท์ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่
3. ครูให้สัญญาณเริ่มเกม คนที่ได้ดูบัตรคำศัพท์หรือคนที่นั่งหลังสุดจะกระซิบบอกเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าโดยสะกดคำพร้อมทั้งออกเสียงคำศัพท์นั้น แล้วคนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3 เรื่อย ๆ จนครบ 5 คน
4. สมาชิกคนที่ 5 ที่อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้พร้อมความหมาย หากกลุ่มใดเขียนสะกดคำ อ่านออกเสียง บอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะได้ 1 คะแนน
5. ครูเริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนกระซิบในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำศัพท์ และกระซิบบอก ต่อๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน
6. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบคำศัพท์และนับคะแนน กลุ่มใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

Fast Thinking Game (เกมคิดเร็ว)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. กระดาษ
2. ปากกา

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. ครูแจกกระดาษสำหรับเติมคำศัพท์ให้แต่ละกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยหมวดหมู่ของคำศัพท์ที่ได้เรียนไป
3. ให้นักเรียนช่วยกันเขียนคำศัพท์และความหมายในแต่ละหมวดให้ได้มากที่สุด โดยครูให้เวลาในการเขียน 3 นาที ต่อ 1 หมวด
4. เมื่อหมดเวลา ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบคำศัพท์ในหมวดแรก โดยให้แต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ หากบอกได้ถูกต้อง จะได้ค่าละ 1 คะแนน
5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมคิดเร็วต่อไปจนครบทุกหมวดคำศัพท์ โดยกลุ่มที่ได้คะแนนเยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

2.4 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

กรมวิชาการ (2542, หน้า 35) ได้เสนอแนะหลักการในการพิจารณา ดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนขาดสิ่งนั้นอยู่
2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่
4. เกมนั้นให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วมและไม่ทำให้โอกาสเพียง 2-3 คน

เล่นเท่านั้น

5. เกมนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้นหรือไม่
6. เกมนั้นง่าย เหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่ เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพียง

เล็กน้อยในการอธิบาย

7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้เรียนหรือไม่
8. มีที่ว่างเพียงพอเพื่อการเล่นเกมกันอย่างสะดวกสบายหรือไม่
9. วัสดุที่ใช้ในการเล่นมีความปลอดภัยหรือไม่

นิตยา ฤทธิโยธี (2540, หน้า 16) ได้เสนอหลักการเลือกเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย
2. เกมนั้นต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถ จะช่วยให้ครูสังเกตเพื่อปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป

3. เกมนั้นจะต้องเหมาะกับเด็ก กล่าวคือ มีคำอธิบายการเล่นที่ชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป และครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก

4. เกมนั้นต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม และครูต้องตกลงกำหนดเวลาการเล่นกับนักเรียนด้วย

5. รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นนั้นควรมีรูปลักษณะที่จูงใจเด็ก

ลัดดาวัลย์ กັນหสุวรรณ (2527, หน้า 5) กล่าวว่า หลักในการเลือกเกมมีดังนี้

1. เกมนั้นควรจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งที่ต้องการ
2. ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เล่น
3. มีคำแนะนำในการเล่นที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน
4. เกมนั้นๆ ต้องเหมาะสมกับสถานที่ที่จะเล่น

5. เลือกเกมให้สอดคล้องกับเวลา

ดวงเดือน แสงชัย (2533, หน้า 69) ให้ความเห็นว่า เกมที่จะเลือกนำมาเล่นควรเป็นเกมที่มีประโยชน์ต่อเนื้อหาวิชาที่กำลังสอนอยู่และควรมีการตกลงเรื่องกติกา และควรมีระเบียบวินัยในการเล่นล่วงหน้าอย่างเคร่งครัดด้วย

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538, หน้า 2) กล่าวถึงการคัดเลือกเกมซึ่งมีหลักการ ดังนี้

1. ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับสภาพชั้นเรียนและอายุของเด็ก ครูต้องสามารถควบคุมชั้นเรียนได้

2. เกมที่มีนักเรียนเล่นคนเดียวอาจใช้เกมเล่นเป็นคู่ (Game for pairs) มาเล่นได้

3. เกมสำหรับชั้นเรียนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งเป็นทีม คำตอบอาจใช้สัญญาณแทนการพูดเพื่อไม่ให้เสียงดังเกินไป หรือให้เล่นเกมกระดาษและดินสอ (Pencil and paper game)

สรุปได้ว่า การเลือกเกมประกอบการสอนมาใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้น ควรคำนึงถึงความสนใจของนักเรียน ประโยชน์ที่จะได้รับ ความยากง่ายของเกม เวลาที่ใช้ จำนวนผู้เล่น รวมไปถึงอุปกรณ์

2.5 คุณค่าของเกมประกอบการสอน

ครูกแชงค์ (Cruickshank, D. R., 1997, pp. 28-32) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. ทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยส่งเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน

ที่นำเพื่อ

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2534, หน้า 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน

9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์

10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

11. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

ทิตนา เขมมณี (2552, หน้า 366) กล่าวถึงข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

สรุปได้ว่า คุณค่าของเกมประกอบการสอน คือ ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของผู้เรียน ช่วยเสริมแรงจูงใจและทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก อีกทั้งช่วยทบทวนความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วของผู้เรียนอีกด้วย

2.6 ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542, หน้า 7) กล่าวถึงลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. ครูบอกชื่อเกม ประวัติ หรือสรุปเรื่องราวเกี่ยวกับเกมเพื่อที่จะเร้าความสนใจ

2. อธิบายเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ คำสั่ง แนวปฏิบัติและคำศัพท์ที่ใช้ในเกมนั้น

3. ครูสาธิตให้ดู

3.1 ครูและนักเรียนคนใดคนหนึ่งสาธิตให้ดูก่อน

3.2 ให้นักเรียน 2 คน หรือ 2 กลุ่ม สาธิตให้ดู จนเกิดความเข้าใจ

3.3 ครูเขียนคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์ในการทำกิจกรรม

3.4 ชักชวนทำความเข้าใจอีกครั้ง

4. ฝึกเล่นเกมตามขั้นตอนของแต่ละเกม

5. ให้หยุดเล่นเกมขณะกำลังสนใจและเกิดความสนุกสนาน อย่าปล่อยให้ผู้เล่นเบื่อ

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2541, หน้า 473) ได้สรุปลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ ดังนี้

1. ครูอธิบายกฎและวิธีการเล่น

2. สาธิตวิธีเล่น บางครั้งอาจกำหนดให้นักเรียนสาธิตก็ได้ จนนักเรียนเข้าใจดีแล้ว

3. ให้นักเรียนเล่นเกมนั้น โดยครูคอยช่วยควบคุมดูแล

4. ลงมือเล่นจริง

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมประกอบด้วย

1. ครูบอกชื่อเกม อธิบาย กฎ กติกา และวิธีการเล่น

2. สาทิตการเล่น
3. ชักซ้อมเพื่อให้เกิดความเข้าใจ
4. ลงมือเล่นเกม
5. หยุดการเล่นเกม และสรุปผลการเล่น
6. ทบทวนคำศัพท์ร่วมกัน และจดบันทึกคำศัพท์ที่ใช้ในเกม

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ

3.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ

จารุวรรณ สายสิงห์ (2546) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นวิธีการที่สอนให้นักเรียนรู้จักการเรียงลำดับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามหลักภาษา เพื่อที่จะออกเสียงได้ชัดเจน เขียนคำได้ถูกต้องและมีความสามารถใช้สื่อสารกันได้

วรรณิ โสมประยูร (2529, หน้า 542) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง เป็นวิธีเรียงลำดับอักษร ภายในคำหนึ่งๆ เพื่อจะได้ออกเสียงชัดเจนและเขียนคำได้อย่างถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ

จันทร์พร มุติตา (2554) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำโดยเรียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและตัวการันต์ ตามลำดับให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์การสะกดคำ

มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2552) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ เป็นพื้นฐานการเขียนของทุกรูปแบบ การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญมากและมีคุณค่ามากที่สุด เพราะสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกันได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง ช่วยอนุรักษ์ภาษาของชาติและเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียน

บันลือ พุกชะวัน (2522, หน้า 30) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง เป็นการสอนให้เด็กนักเรียนรู้จักหลักเกณฑ์ของการเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่งๆ เพื่อจะได้ออกเสียงได้อย่างชัดเจนและเขียนคำได้อย่างถูกต้องตามลักษณะการเขียนคำถูกต้องตามแบบนั้นๆ

สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำโดยเรียงลำดับอักษรให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา ถือเป็นทักษะที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน ช่วยให้ผู้คนสามารถออกเสียงได้ชัด เขียนคำได้ถูกต้องและสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกันได้

3.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

กำชัย ทองหล่อ (2540, หน้า 160) กล่าวว่า ตัวอักษรเป็นเครื่องหมายคำพูด เพราะฉะนั้น การเขียนคำจึงนับว่าเป็นความสำคัญส่วนหนึ่งในการใช้ภาษา การเขียนสะกดคำผิดความหมายก็ เปลี่ยนไป หรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็ได้

วรรณิ โสมประยูร (2540, หน้า 160) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำพื้นฐานที่จำเป็นของการ เขียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กจะต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อนจึงสามารถเขียนเป็นประโยคและ เรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำไม่ได้เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่นและแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจ ความคิดของตัวเองไม่ได้

เสนีย์ วิลาวรรณ (2544) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนไว้ว่า การเขียนเป็นวิธี การสื่อสารที่สำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และประสบการณ์ เพื่อสื่อไปยังผู้รับได้อย่าง กว้างไกล นอกจากนั้นการเขียนยังมีคุณค่าในการบันทึกเป็นข้อมูลหลักฐานให้ศึกษาได้ยาวนาน

สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญในการใช้ภาษา หากนักเรียนสะกดคำไม่ได้หรือ สะกดผิด จะทำให้ความหมายของคำนั้นเปลี่ยน ผิดเพี้ยนไป ส่งผลให้ไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ อย่างถูกต้อง

3.3 สาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด

เพ็ญดี (Petty. 1980) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบด้านต่างๆ ที่มีต่อความสามารถในการเขียน สะกดคำ เช่น ความสามารถในการอ่าน การฟัง การพูด เจตคติที่มีต่อการสะกดคำ ความเข้าใจใ้ ในการเรียน สุขภาพทั่วไป และความสามารถพิเศษของแต่ละคนองค์ประกอบเหล่านี้จะมีผลกระทบ ต่อความสามารถทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนทั้งสิ้น

นพดล จันทรพิชญ และคนอื่นๆ (2519, หน้า 547-548) ได้กล่าวถึง สาเหตุที่เด็กสะกด คำผิด มีดังต่อไปนี้

1. ครูมีความรู้ไม่ดีพอ เขียนหนังสือไม่ถูกต้อง
2. สิ่งตีพิมพ์ ตำรับตำรา โฆษณา ป้ายประกาศ ชื่อห้างร้าน แม้กระทั่งตัวหนังสือ ในรถโดยสารยังมีการสะกดตัวหนังสือผิด
3. โทรทัศน์สะกดตัวหนังสือผิด เด็กคิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องก็เลยเอาอย่าง
4. ผู้ปกครองและคนในบ้านของเด็กเขียนหนังสือผิด
5. ครูอื่นๆ ในโรงเรียนไม่สนใจว่าจะสะกดคำผิดหรือถูก ไม่มีการแก้ไข ปล่อยให้คำผิด ปรากฏในสายตาเด็กเสมอ
6. เด็กไม่สนใจ เรียนมาไม่ดีพอ เด็กไม่มีความรู้เรื่องหลักภาษา

สรุปได้ว่า สาเหตุที่ทำให้เขียนสะกดคำผิด เกิดจากการรับรู้ ผิดผันในสิ่งที่ไม่ถูกต้องตั้งแต่แรกเริ่ม หรือเนื่องจากความไม่พร้อมทางด้านสุขภาพร่างกาย ความเอาใจใส่ในการเรียนของนักเรียน นอกจากนี้อิทธิพลของภาษาถิ่นก็มีส่วนทำให้เกิดการสะกดคำผิดได้เช่นกัน

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความจำ

4.1 ความหมายของความจำ

สุภาวดี เพ็ชรน้อย (2545, หน้า 40) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง ความสามารถในการจำ หรือการระลึกได้ในประสบการณ์เดิมที่เคยเรียนรู้มาแล้วหลังจากจัดกระบวนการเรียนการสอน แล้วนำประสบการณ์นั้น มาใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่คล้ายคลึงกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2541) ได้ให้ความหมายของความจำว่า ความจำ คือสิ่งที่เราเก็บสิ่งที่เรารู้เอาไว้ได้เป็นเวลานานและสามารถนำออกมาใช้ได้เมื่อต้องการ

ปราณี รามสูตร (2542, หน้า 161) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง เป็นกระบวนการที่บุคคลเก็บสะสมประสบการณ์จากอดีตเอาไว้ แล้วนำมาตอบสนองหรือมีผลต่อการกระทำตอบสิ่งเร้าในปัจจุบันได้

สรุปได้ว่า ความจำ หมายถึง ความสามารถในการกักเก็บสิ่งที่เรียนรู้ ข้อมูล ทักษะ เหตุการณ์หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยสามารถระลึกหรือเรียกกลับมาใช้ประโยชน์ได้เมื่อต้องการ และรู้สึกถึงความคุ้นเคยเมื่อได้เห็นหรือได้ยินสิ่งเคยรับรู้อีกครั้ง

4.2 ประเภทของความจำ

จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ (2542, หน้า 140-141) กล่าวว่า ระบบความจำแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ระบบความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หรือ SM หมายถึง การคงอยู่ ความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่งแต่ยังไม่รู้ความหมาย สารจะอยู่ในขั้นนี้เพียง 1 วินาทีแล้วจะเข้าสู่ขั้นต่อไป

2. ระบบความจำระยะสั้น (Short Term Memory) หรือ STM คือ ความจำหลังการเรียนรู้ เป็นความจำที่อยู่ในระยะเวลาอันสั้น (ประมาณ 30 วินาที) ที่ตั้งใจจำ หรือมีใจจดจ่อต่อสิ่งนั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้น แล้วความจำก็จะเลือนหายไป หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ก็คือเป็นการจำเพียงชั่วคราว เพื่อใช้ประโยชน์ในขณะนั้นเท่านั้น

3. ระบบความจำระยะยาว (Long Term memory) หรือ LTM คือ ความจำที่คงทนถาวร มากกว่า STM ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้นานเพียงใดเราจะไม่รู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ใน LTM ถ้าเมื่อต้องการหรือ

ที่ในความจำนั้น ๆ อาจจะมีระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง หรือมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาสะกิดใจก็สามารถจำได้ระบบความจำระยะยาวนี้เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่งเป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึกว่าเป็นการตีความขึ้นอยู่กับการสังเกตเดิม ความสนใจ และความเชื่อของแต่ละคน

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ และคณะ (2528) แบ่งประเภทความจำออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ระบบความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) คือ การคงอยู่ของความรู้สึกหลังจากที่การเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง ความจำระบบนี้เป็นความจำระยะสั้น และจะสูญหายไปเกือบหมดภายใน 1,000 มิลลิวินาที-1 วินาที ความจำแบบนี้มักทดสอบด้วย ความจำภาพติดตาและความจำเสียงก้องหู

2. ระบบความจำระยะสั้น (Short Term Memory) เป็นความจำหลังจากการรับรู้สิ่งเร้าที่ได้รับการตีความจนเกิดการรับรู้แล้วจะอยู่ในความจำระยะสั้น เราใช้ความจำระยะสั้นสำหรับการจำชั่วคราว เพื่อให้ใช้เป็นประโยชน์ในขณะที่จำอยู่เท่านั้น ระบบความจำระยะสั้นจะเก็บสิ่งที่เรียนรู้หรือรับรู้ไว้ในระยะเวลาเพียง 1-2 นาที และจะเลือนหายไป เนื่องจากกระบวนการรับรู้เกิดขึ้นในระยะเวลาอันรวดเร็วและมีสิ่งที่ต้องจดจำมาก การจำได้จึงมีอยู่เพียงระยะสั้นๆ เท่านั้น เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ การจำได้จะมีอยู่ในระยะเวลาหนึ่งและจะเลือนหายไป เพราะขอบเขตของระบบความจำระยะสั้นมีจำกัด ผู้เรียนจะจดจำสิ่งต่าง ๆ ไว้ในระบบความจำระยะสั้นได้เพียงไม่เกิน 7 อย่าง เช่นและถ้าไม่มีการย้ำทวน สิ่งที่จะจำไว้ก็จะเลือนไป อย่างไรก็ตาม ความจำระยะสั้นสามารถเปลี่ยนเป็นความจำระยะยาวได้ หากผู้เรียนให้ความสนใจ ผึกฝน ทบทวนสิ่งนั้นบ่อยๆ

3. ระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) คือ ระบบความจำที่เก็บสิ่งที่เรียนรู้หรือรับรู้ไว้อย่างถาวร ในระบบความจำของผู้เรียน ซึ่งเราจะไม่รู้สึกละในสิ่งที่จำอยู่ แต่เมื่อต้องการใช้หรือมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาสะกิดใจก็สามารถรู้หรือฟื้นขึ้นมาได้ เช่น การจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เมื่อหลายวันก่อน สิ่งต่างๆ ที่ผ่านเข้าไปในระบบความจำระยะยาวนั้นเป็นสิ่งที่ผ่านเข้ามาในระบบความจำระยะสั้นก่อน แล้วถ่ายทอดไปอยู่ในระบบความจำระยะยาวได้ ซึ่งผิดกับบางสิ่งบางอย่างที่ผู้เรียนไม่สนใจจดจำเมื่อผ่านเข้ามาในระบบความจำระยะสั้นแล้วก็จะเลือนหายไป จะเห็นได้ว่าถ้าผู้เรียนสามารถนำสิ่งต่าง ๆ ที่เรียนรู้เข้าไปไว้ในระบบความจำระยะยาวได้ย่อมทำให้ผู้นั้นเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น เพราะสามารถนำเอาสิ่งต่าง ๆ ที่คนมีอยู่ในตัว มาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ๆ เพื่อเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และเก็บไว้ในระบบความจำระยะยาวต่อไป

สรุปได้ว่า ความจำมีอยู่ 3 ประเภท ได้แก่ ระบบความจำจากการรู้สึกสัมผัส ระบบความจำระยะสั้น และระบบความจำระยะยาว

4.3 กระบวนการในการจำ

สุวีร์ ศิวะแพทย์ (2549) กล่าวว่า กระบวนการจำประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนต่อไปนี้

1. การเข้ารหัส (Encoding, Acquisition) เป็นขั้นตอนแรกทำหน้าที่รับข้อมูลจากสิ่งที่เรียนรู้หรือประสบการณ์โดยผ่านประสาทรับความรู้สึกในรูปแบบต่าง ๆ
2. การเก็บ (Storage, Retention) เป็นขั้นตอนของการคงอยู่ของข้อมูลในหน่วยของความจำ ทำหน้าที่เก็บรักษาข้อมูลในระยะเวลาที่แตกต่างกัน
3. การค้นคืน (Retrieval) เป็นการนำข้อมูลออกมาใช้หรือการค้นหาข้อมูลที่เก็บไว้ ความจำบางอย่างสามารถค้นคืนได้อย่างรวดเร็ว บางอย่างต้องใช้ความพยายามที่ระลึก บางครั้งจำเป็นต้องใช้เครื่องชี้แนะ

กัลยพร นันทชัย (2551) ระบุว่า กระบวนการจำมีอยู่ 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. การบันทึก/ลงทะเบียน (Registration) ต้องมีวิธีการบันทึก มาตรฐานการบันทึกความตั้งใจที่จะบันทึกข้อมูลเข้าสู่ความจำ
2. การธำรงรักษาไว้ (Retention) คือการทำให้ข้อมูลที่เก็บบันทึกไว้นั้น คงสภาพอยู่ได้นาน
3. การนำ/เรียกออกมาใช้ (Retrieval) เมื่อจะนำออกมาใช้ต้องแน่ใจว่ามีอยู่จริง และเป็นข้อมูลที่ถูกต้อง โดย Endel Tutlving (1985) เป็นเจ้าของทฤษฎี memory – system theory กล่าวถึงความจำว่าจะมีประสิทธิภาพอย่างไรขึ้นอยู่กับข้อมูลที่รับเข้ามานั้น ถูกประมวลเก็บไว้ (Stored) หรือนำมาใช้ (Retrieved) โดยเสนอระบบความจำที่แตกต่างกัน 3 แบบ คือ ความจำขบวนการ ขั้นตอน (Procedure) หรือความจำที่ไม่ตั้งใจจำ (Implicit memory) ซึ่งเกี่ยวกับข้อมูลที่เรารู้มาและจำได้โดยอัตโนมัติและไม่ต้องคิด ระบบความจำชนิดนี้รวมไปถึงการเรียนรู้หลายรูปแบบ เช่น อารมณ์ต่าง ๆ ที่ถูกวางเงื่อนไขไว้ (Classically condition emotions) และทักษะทางร่างกายหลายอย่าง (Physical skills) ถ้าเราเคยเรียนรู้ทักษะพื้นฐานมาแล้ว เช่น การตีเทนนิส ปั่นจักรยาน เมื่อเราทำได้แล้วเราก็จะมีการจำกิจกรรมนี้ได้โดยอัตโนมัติโดยไม่ต้องใช้ความพยายามมากมาย และเมื่อประสบเหตุการณ์ที่ต้องปั่นจักรยาน หรือตีเทนนิสอีกก็จะได้ดี

สรุปได้ว่า กระบวนการในการจำมีอยู่ 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย การเข้ารหัสหรือการบันทึก การเก็บรักษา และการเรียกออกมาใช้

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

บุษรีย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน มีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70

ธีมาพร สลุงสุข, ทรงศรี ตุ่นทอง และ ประทุม ศรีรักษา (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบกับเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผลการวิจัยพบว่า หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08

กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เขี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนคะแนนมีในแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สไบทิพย์ สุริยะวงศ์ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

พินเตอร์ (Pinter, D. K., 1977) ได้ทำการวิจัยเรื่อง The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of the Third Grades ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมสูงกว่าการสอนด้วยใช้ตำรา

วอลลิง (Walling, J. I., 1977, p. 6147-A) ได้ทำการวิจัยเรื่อง An Experimental Study of Conditions which affect Learning from Simulation Games in Speech Communication Instruction ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียนโดยการใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกชั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ

เทลเลอร์ (Taylor, A. J. R., 1979, pp.788-A-789-A) ได้ทำการวิจัยเรื่อง A comparison of Simulation Games with Traditional Teaching Methods ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์กันดีกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบธรรมดา

แครก (Craig, M. J., 1991, p.2263) ได้ทำการวิจัยเรื่อง The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males ผลการวิจัยพบว่า ถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะส่งผลกระทบต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

เพอร์วีน, อาซีฟ และ เมห์มูด (Perveen, A., Asif, M., and Mehmood, S., 2016, pp. 633-637) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Effectiveness of Language Games in Second Language Acquisition ผลการวิจัยพบว่า เกมช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นและพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียน

อลาવી และ กิลาคจานี (Alavi, G., and Gilakjani, A. P., 2019, pp. 1-19) The Effectiveness of Games in Enhancing Vocabulary Learning among Iranian Third Grade High School Students ผลการวิจัยพบว่า เกมมีส่วนช่วยในการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ของนักเรียน

ชานาเบห์ และ ฟาราห์ (Shabaneh, Y., and Farrah, M., 2019, pp. 79-90) ได้ทำการวิจัยเรื่อง The Effect of Games on Vocabulary Retention ผลการวิจัยพบว่า เกมช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ใหม่ได้ดีและพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียน

ราห์มาน และ แองเกรนี (Rahman, A. A. and Angreni, A., 2020, pp. 60-73) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Empowering Learners with Role-Playing Game for Vocabulary Mastery ผลการวิจัยพบว่า เกมช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนอย่างเห็นได้ชัด

จะเห็นได้ว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนส่งผลดีต่อการพัฒนาความสามารถทางภาษาของนักเรียนในระดับชั้นและช่วงอายุที่แตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้า เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้าน

บ่อหอย

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6 แผน รวม 12 คาบ คาบละ 50 นาที

2.2 แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกและแบบเติมคำ โดยใช้ทดสอบหลังการทดลอง จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายของคำศัพท์ จำนวน 20 ข้อ

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน

3.1.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสอนคำศัพท์ ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์ ซึ่งมีคำศัพท์ทั้งหมด 60 คำ

3.1.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน Spark 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.1.3 ศึกษาและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 แผน (12 คาบเรียน)

3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของลิเคอร์ท (Likert) โดยกำหนดค่าความเหมาะสมไว้ 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ในการพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับใด จะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของระดับความเหมาะสมในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีระดับความเหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ควรปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้

จากผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

3.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ปรากฏว่านักเรียนมีความสนใจในการร่วมกิจกรรม และมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ ส่งผลให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.2. แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี และรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.2.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาที่ได้คัดเลือกตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ จำนวน 40 ข้อ เพื่อใช้วัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการสะกดคำและความหมายของคำศัพท์

3.2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

3.2.4 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพ โดยหาความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือการหาค่า IOC (Index of item objective congruence) โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543: 117) ดังนี้

+1 ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

จากผลการประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า ค่า IOC ของข้อคำถามทุกข้อมีค่ามากกว่า .50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้ (ดูภาคผนวก จ)

3.2.5 นำแบบทดสอบที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3.2.6 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อสอบ โดยถือเกณฑ์ว่าข้อสอบแต่ละข้อต้องมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (ดูภาคผนวก ฉ)

3.2.7 คัดเลือกแบบทดสอบที่สามารถใช้ได้ จำนวน 30 ข้อ จากนั้นวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) พบว่า มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.88 (ดูภาคผนวก ข และ ซ)

3.2.8 นำแบบทดสอบที่ได้ไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.3.1 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึกหรือความคิดเห็นที่มีต่อเกมที่เล่น แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 รายการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ อยู่ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของลิเคอร์ท (Likert) โดยกำหนดความคิดเห็นไว้ 5 ระดับ คือ โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

5 หมายถึง มากที่สุด

4 หมายถึง มาก

3 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง น้อย

1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมที่นักเรียนรู้สึกชอบมากที่สุด พร้อมให้เหตุผลประกอบ และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

3.3.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

3.3.4 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถาม หรือการหาค่า IOC (Index of item objective congruence) โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 117) ดังนี้

+1 ข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษ

-1 ข้อคำถามนั้นไม่เหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากผลการประเมินความเหมาะสมของข้อคำถามในแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า ค่า IOC ของข้อคำถามทุกข้อมีค่ามากกว่า .50 ขึ้นไป สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

3.3.5 นำแบบสอบถามที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาปรับปรุงแก้ไข

3.3.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

4.2 ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบการสอนที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว จำนวน 6 แผน เป็นเวลา 12 คาบ คาบละ 50 นาที

4.3 นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

4.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กลุ่มตัวอย่างเขียน แสดงความคิดเห็น

4.5 นำผลการทดลองไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

4.6 นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ ทำการสรุปและอภิปรายผลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์ผลคะแนนแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

5.2 วิเคราะห์ค่าสถิติทดสอบที่ เปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (One Sample T-Test) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

5.3 วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการหาค่าทางสถิติ ดังนี้

6.1 สถิติพื้นฐาน

6.1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

6.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

6.1.3 ค่าสถิติทดสอบที (T-Test)

6.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

6.2.1 หาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

6.2.2 หาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

6.2.3 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยใช้สูตร KR-20

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 15 คน แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน เป็นเวลา 12 คาบ คาบละ 50 นาที ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ โดยการวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1.) เปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2.) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบเกณฑ์ร้อยละ 70 กับคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละ	t	Sig.
หลังเรียน	15	30	25.13	1.88	83.78	8.49*	0.0000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่าความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยการใช้ เกมคำศัพท์ประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.13 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.88 คิดเป็นร้อยละ 83.78 เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนน สอบหลังเรียนของนักเรียนกับเกณฑ์พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์	4.27	0.70	มาก
2. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความรู้ในด้านความหมายของคำศัพท์	4.13	0.64	มาก
3. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้	4.07	0.46	มาก
4. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.40	0.63	มาก
5. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้	4.20	0.68	มาก
6. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน	4.00	0.65	มาก
7. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความน่าสนใจและหลากหลาย	4.13	0.52	มาก
8. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน	4.40	0.51	มาก

ตาราง 2 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
9. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีขั้นตอนการเล่นเกมที่เข้าใจง่าย	4.40	0.63	มาก
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.60	0.51	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.26	0.59	มาก

จากตาราง 2 พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอน มีคะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ที่ครูนำมาประกอบการสอนว่า มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน มีขั้นตอนการเล่นเกมที่เข้าใจง่าย และช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ นักเรียนได้เขียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และตัวอย่างบทสนทนา สามารถนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้
2. นักเรียนมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น อีกทั้งได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ การจดจำคำศัพท์ และเขียนสะกดคำ เมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรม
3. นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและช่วยให้นักเรียนมีความสามัคคีผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.78 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทำนองเดียวกับงานวิจัยของ บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน มีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานระหว่างเรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกผ่านการทำกิจกรรม อีกทั้งยังพัฒนาทักษะในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ จอห์นสัน (Johnson, 2001, pp. 76-161) ที่พบว่า การสร้างความจำในการ

เรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถดึงความความสนใจของนักเรียนได้ตลอดการทำกิจกรรม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ สุนทร สิ้นธพานนท์ (2553, หน้า 141) ที่ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

2. นักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก จากผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ พบว่า เกมช่วยให้นักเรียนสะกดคำและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น รวมถึงช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี โดยจากเกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ประกอบการสอนทั้งหมด 6 เกม ได้แก่ เกมบิงโก เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ เกมสะกดคำ เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ เกมกระซิบบ และเกมคิดเร็ว เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ เกมกระซิบบ เป็นเกมที่นักเรียนต้องใช้สมาธิจดจ่อกับการจดจำวิธีการออกเสียงคำศัพท์ การสะกดคำ และความหมายของคำศัพท์ในเวลาเดียวกัน อีกทั้งยังต้องใช้ความสามัคคีภายในกลุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ถือเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างทักษะพื้นฐานและทัศนคติเชิงบวกในการเรียนภาษา รวมไปถึงเพิ่มพูนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แครก (Craig, M. J., 1991, p.2263) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ผลการวิจัยพบว่า ถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะมีผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้ ทำนองเดียวกับงานวิจัยของ เทเลอร์ (Taylor, A. J. R., 1979, pp.788-A-789-A) ที่ค้นพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์ที่ดีกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบธรรมดา

จากการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน มีคะแนนความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก โดยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของผู้เรียน ช่วยเสริมแรงจูงใจ และทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก อีกทั้งช่วยทบทวนความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วของผู้เรียนอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูควรชี้แจงกฎ กติกา ข้อตกลง และสถิติวิธีการเล่นให้ชัดเจนก่อนเล่นทุกครั้ง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจจุดประสงค์และวิธีการเล่นเกมในครั้งนั้น
2. ครูควรเน้นกิจกรรมเกมที่จัดเป็นกลุ่มมากกว่าการแข่งขันที่เป็นคู่หรือรายบุคคล เพราะนักเรียนจะมีความสุขสนุกสนานและตื่นตัวมากขึ้น อีกทั้งนักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันตามศักยภาพของแต่ละคน
3. ครูควรคำนึงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมให้มีความเหมาะสม ไม่ยืดเยื้อจนเกินไป
4. ครูควรมีวิธีการที่หลากหลายในการแบ่งกลุ่มเพื่อเล่นเกม เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำวิธีการสอนโดยใช้เกมไปประยุกต์ใช้กับการสอนประเภทอื่น เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเรียนรู้แบบร่วมมือ
2. ควรทดลองการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนกับกลุ่มตัวอย่างในช่วงชั้นอื่นๆ
3. ควรคัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและเนื้อหาที่นำมาใช้
4. ควรทำการศึกษาปัญหา อุปสรรค ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อหาแนวทางปรับปรุงแก้ไข และวิธีการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2542). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา เล่ม 2.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิดา เขี่ยมขันติถาวร และ อารีรักษ์ มีแจ่ม. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 10(2), 1-10.
- จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และ รุ่งทิพย์ คำจ่าง (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ณัฐวรารพ เปลี่ยนปราณ. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารวิชาการ ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 8(2), 1672-1684.
- ทีศนา เขมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ธารณรัตน์ โพธิ์ศรี (2557). ผลของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบแผนที่ความคิดและวิธีการสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ธีมาพร สลุงสุข, ทรงศรี ตุ่นทอง และ ประทุม ศรีรักษา. (2556). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบกับเกมประกอบ. การประชุมวิชาการเสนองานวิจัย ระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 1412-1417.
- นิตยา ฤทธิ์โยธี. (2540). เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- บรรจง ขำจันทร์. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์. วารสารออนไลน์บัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย

- รามคำแหง. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2563, จาก <http://www.edujournal.ru.ac.th/index.php/abstractData/viewIndex/873.ru>
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปาริชาติ นาคะตะ. (2539). คำและส่วนประกอบของคำภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปวีณา วิชนี่. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยา เรื่อง อาณาจักรของสิ่งมีชีวิต ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับการใช้เทคนิคเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สุดยอดวิธีการสอนภาษาอังกฤษ นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 8). สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พิตรวัลย์ โกวิทวที. (2540). ทักษะและเทคนิคการสอนเขียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุพิน จันทร์ศรี. (2545). ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546) พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2542). 100 Language Games. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2545). 100 Language Games. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิธร แสงธนู และ คิด พงศทัต. (2521). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศรีวิทย์ สุวรรณกิติ. (2522). วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. (พิมพ์ครั้งที่ 3). พิษณุโลก: แผนกเอกสารและการพิมพ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สไบทิพย์ สุริยะวงศ์. (2558). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- สังเวียน สฤติกุล. (2541). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุนทร สิ้นรพานนท์. (2545). การจัดกระบวนการเรียนรู้ : เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: ราชบุรีธรรมรักษ์การพิมพ์.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินต์ติ้งเฮาส์.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). วิธีการสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ: ประมวลศิลป์การพิมพ์.
- เสริมศรี ลักษณะศิริ. (2541). พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏพระนคร.
- อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น และ สุภาทิพย์ งามนิล. (2559). ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. การประชุมสัมมนาวิชาการ "ราชภัฏนครสวรรค์วิจัย ครั้งที่ 1", 645-656.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. (2534). คู่มือการสอนภาษาไทย: กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อาริสา ใจห้าว (2554). ผลของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- Alavi, G., and Gilakjani, A. P. (2019). The Effectiveness of Games in Enhancing Vocabulary Learning among Iranian Third Grade High School Students. Retrieved September 10, 2020, from <https://www.researchgate.net/publication/335842334>
- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120-128.

- Craige, M. J. (1991). The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males. *Dissertation Abstracts International*, 51(7), 2263.
- Cruickshank, D. R. (1997). *A first Book of Game and Simulation*. Belmont, California: Wedsworth.
- Dale, E., et al. (1999). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Rotherham: Field Educational Publication Incorporated.
- Ghadessy, M. (1998). Word Lists and Materials Preparation : A New Approach. *English Teachings Forum*, 17(1), 24-27.
- Johnson. (2001). A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Tear First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary. *Dissertation Abstracts*, 10, 6456-A.
- Perveen, A., Asif, M., & Mehmood, S. (2016). *Effectiveness of Language Games in Second Language Acquisition*. Retrieved September 10, 2020, from <https://www.researchgate.net/publication/299632007>
- Pinter, D. K. (1977). The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of the Third Grades. *Dissertation Abstracts International*, 2, 710-A.
- Rahman, A. A. and Angreni, A. (2020). Empowering Learners with Role-Playing Game for Vocabulary Mastery. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(1), 60-73.
- Shabaneh, Y., and Farrah, M. (2019). The Effect of Games on Vocabulary Retention. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 2(1), 79-90.
- Taylor, A. J. R. (1979). A comparison of Simulation Games with Traditional Teaching Methods. *Dissertation Abstracts International*, 40(5), 788-789-A.
- Walling, J. I. (1977). An Experimental Study of Conditions which affect Learning from Simulation Games in Speech Communication Instruction. *Dissertation Abstracts International*, 6147-A.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง การใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ ไตพิทักษ์ อาจารย์ภาควิชาการศึกษา สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
2. นางสาวขวัญฤทัย สายวงศ์ ผู้อำนวยการ ชำนาญการ โรงเรียนบ้านป่าหุง จังหวัดน่าน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาชานน่าน เขต 1
ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ
3. นางสาวฐิติรัตน์ สิทธิวัง ครู ชำนาญการพิเศษ โรงเรียนศรีเวียงสาวิทยาคาร จังหวัดน่าน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาชานน่าน เขต 1
ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๓๙

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๒๗๒

วันที่ ๒๗ มกราคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ ไตพิทักษ์

ด้วย นายณัฐดนัย อินทรสมใจ รหัสประจำตัว ๒๒๐๙๐๙๔๘ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาอังกฤษ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(ดร.คณิดา นรัตรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๒๗๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๗ มกราคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขออนุมัติโครงการตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณขวัญฤทัย สายวงศ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายณัฐดนัย อินทรสมใจ รหัสประจำตัว ๖๒๐๙๐๙๔๘ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาอังกฤษ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คณิดา นรตลรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๓๙

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นายณัฐดนัย อินทรสมใจ

โทร ๐๘-๗๓๖๑-๖๗๘๔



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๒๗๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๗ มกราคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณจิตติรัตน์ สิทธิวัง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายณัฐดนัย อินทรสมใจ รหัสประจำตัว ๖๒๐๙๐๙๔๘ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาอังกฤษ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ดร.ท่างลักษณ์ เอื้อนครินทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คณิตา นรัตถรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๙

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายณัฐดนัย อินทรสมใจ

โทร ๐๘-๗๓๖๑-๖๗๘๔

ภาคผนวก ข แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์
ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นโดยพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ เพื่อนำไปทดลองในการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
เพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย
ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม มากที่สุด
4 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม มาก
3 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม ปานกลาง
2 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม น้อย
1 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม น้อยที่สุด

ตาราง 3 แสดงแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์
ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย					
2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความเชื่อมโยงกันอย่างเหมาะสม					
3. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการ ตามจุดประสงค์การเรียนรู้					
4. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้					
5. กิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					

ตาราง 3 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
6. สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนการสอน					
7. สื่อการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม มีความเหมาะสมกับเวลา และการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง					
8. ประเด็นและเกณฑ์การประเมินสามารถสะท้อนคุณภาพ ผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การ เรียนรู้					
9. วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมที่กำหนด ไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้					
10. กำหนดเวลาได้เหมาะสมกับกิจกรรม สามารถนำไป ปฏิบัติจริงได้					
รวม/สรุปผล					
รวม/เฉลี่ย สรุปผล					

การแปลความหมายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

4.51-5.00	หมายถึง	ดีเยี่ยม	1.51-2.50	หมายถึง	พอใช้
3.51-4.50	หมายถึง	ดีมาก	ต่ำกว่า 1.50	หมายถึง	ปรับปรุง
2.51-3.50	หมายถึง	ดี			

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ภาคผนวก ค แบบประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบ
คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็น โดยพิจารณาว่าข้อคำถามในแบบทดสอบมีความ
สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถ
ในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หรือไม่

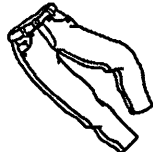

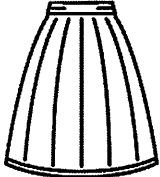
โปรดแสดงความคิดเห็น โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง +1, 0 และ -1 เมื่อ

+1 หมายถึง ข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดมีความสอดคล้องกัน


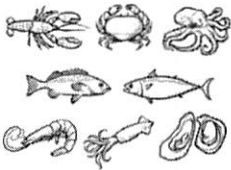




0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดมีความสอดคล้องกัน

-1 หมายถึง ข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไม่มีความสอดคล้องกัน








ตาราง 4 แสดงแบบประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบ
คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ผลการประเมิน			
		+1	0	-1	
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	1. t_o_s_rs a. r, u, a b. r, u, o c. r, u, e d. r, u, u เฉลย c. r, u, e				
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	2. t__e_isi_n a. e, l, v, o b. e, l, v, a c. e, l, w, o d. a, l, v, o เฉลย a. e, l, v, o				
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	3. s__r_ a. k, i, d b. k, i, t c. g, i, t d. g, i, d เฉลย b. k, i, t				

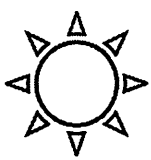




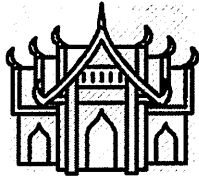
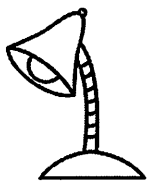
ตาราง 4 (ต่อ)

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ผลการประเมิน			
		+1	0	-1	
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	4. h _ s p _ t _ l a. o, i, o b. o, i, a c. o, e, a d. o, e, o เฉลย b. o, i, a				
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	5. s _ _ f o o _ a. e, a, d b. e, a, s c. e, a, t d. e, e, d เฉลย a. e, a, d				
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	6. d _ _ t _ r a. o, c, e b. o, k, o c. o, k, e d. o, c, o เฉลย d. o, c, o				
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	7. _ o c _ n _ t a. c, o, u b. c, o, a c. k, o, u d. k, o, a เฉลย a. c, o, u				
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	8. _ o _ d _ e เฉลย noodle				
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	9. n _ r _ _ เฉลย nurse				

ตาราง 4 (ต่อ)

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ผลการประเมิน		
		+1	0	-1
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	10. s _ a _ _ เฉลย scarf			
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	11. mi _ _ _ r เฉลย mirror			
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	12. _ i n d _ _ เฉลย window			
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	13. _ i _ p _ _ t เฉลย airport			
นักเรียนสามารถ เขียนสะกด คำศัพท์ได้	14. c _ o _ d _ เฉลย cloudy			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	15. a. papaya b. pumpkin c. rambutan d. cabbage เฉลย a. papaya			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	16. a. soup b. seafood c. coconut d. corn เฉลย d. corn			

ตาราง 4 (ต่อ)

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ		ผลการประเมิน			
			+1	0	-1	
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	17. a. rainy b. windy c. sunny เฉลย c. sunny	a. rainy b. windy c. sunny d. stormy				
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	18. a. postman c. pilot เฉลย c. pilot	b. driver d. farmer				
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	19. a. warm c. foggy เฉลย b. snowy	b. snowy d. cloudy				
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	20. a. postman c. pilot เฉลย b. musician	b. musician d. nurse				
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	21. a. teacher c. designer เฉลย a. teacher	b. farmer d. engineer				
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	22. a. bakery c. restaurant เฉลย d. temple	b. cinema d. temple				
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	23. a. carpet c. lamp เฉลย c. lamp	b. curtain d. window				

ตาราง 4 (ต่อ)

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ผลการประเมิน		
		+1	0	-1
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	24. เนื้อหมู a. seafood b. soup c. noodle d. pork เฉลย d. pork			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	25. ถุงมือ a. shorts b. shirt c. gloves d. dress เฉลย c. gloves			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	26. ผ้าห่ม a. pillow b. blanket c. mirror d. cupboard เฉลย b. blanket			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	27. สนามกีฬา a. stadium b. university c. cinema d. hotel เฉลย a. stadium			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	28. อบอุ่น a. sunny b. hot c. cloudy d. warm เฉลย d. warm			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	29. วิศวกร a. engineer b. postman c. doctor d. driver เฉลย a. engineer			

ตาราง 4 (ต่อ)

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ผลการประเมิน		
		+1	0	-1
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	30. ผ้าม่าน a. cupboard b. carpet c. curtain d. pillow เฉลย c. curtain			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	31. มีหมอกมาก a. cloudy b. foggy c. snowy d. stormy เฉลย b. foggy			
นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	32. เข็มขัด a. skirt b. shoes c. belt d. socks เฉลย c. belt			
นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ในรูป ประโยคได้	33. You can keep your food, vegetables and fruits in the _____. a. window b. carpet c. pillow d. fridge เฉลย d. fridge			
นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ในรูป ประโยคได้	34. When we go to school, we usually put _____ on your feet before shoes. a. skirt b. socks c. belt d. gloves เฉลย b. socks			
นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ในรูป ประโยคได้	35. _____ is one of the symbols of Halloween. a. cabbage b. rambutan c. papaya d. pumpkin เฉลย d. pumpkin			

ตาราง 4 (ต่อ)

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ผลการประเมิน		
		+1	0	-1
นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ในรูป ประโยคได้	36. We can buy many things from the _____. It's cheap and fresh! a. hospital b. market c. hotel d. cinema เฉลย b. market			
นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ในรูป ประโยคได้	37. Daniel likes to create something new and unique. He is a creative man. He wants to be a famous _____. a. designer b. nurse c. pilot d. postman เฉลย a. designer			
นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ในรูป ประโยคได้	38. People go to the _____ to have a meal. They can order lots of delicious food there. a. restaurant b. temple c. bakery d. hotel เฉลย a. restaurant			
นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ในรูป ประโยคได้	39. It's very _____ today! I really want to drink something cold such as juice and iced tea. a. rainy b. snowy c. hot d. stormy เฉลย c. hot			
นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ในรูป ประโยคได้	40. My uncle is a _____. He grows rice and vegetables, and then sells them to the merchants. a. postman b. farmer c. designer d. musician เฉลย b. farmer			

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ภาคผนวก ง แบบประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าแบบสอบถามนี้มีข้อคำถามเหมาะสมหรือไม่ จากนั้นเขียนผลการพิจารณาของท่าน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นตามความเห็นของท่าน ดังนี้

- +1 ข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
- 0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
- 1 ข้อคำถามนั้นไม่เหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ตาราง 5 แสดงแบบประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
1. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์			
2. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความรู้ในด้านความหมายของคำศัพท์			
3. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้			
4. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น			
5. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ดี			
6. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน			
7. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความน่าสนใจ สนุกสนาน			
8. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมาเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน			
9. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความหลากหลาย เข้าใจง่าย			
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ			

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ภาคผนวก ๑ ผลการประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบ
คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับ
แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
16	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
21	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 6 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
23	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
25	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
26	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
27	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
28	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
29	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
30	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
31	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
32	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
33	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
34	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
35	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
36	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
37	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
38	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
39	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
40	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ภาคผนวก ฉ ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบคำศัพท์
ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 7 แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบคำศัพท์
ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 ข้อ

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	แปลผล	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล	การนำไปใช้
1	0.60	ใช้ได้	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.73	ใช้ได้	0.27	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.87	ตัดทิ้ง	0.29	ใช้ได้	ตัดทิ้ง
4	0.60	ใช้ได้	0.39	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.87	ตัดทิ้ง	0.34	ใช้ได้	ตัดทิ้ง
6	0.67	ใช้ได้	0.59	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.73	ใช้ได้	0.37	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.67	ใช้ได้	0.27	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.93	ตัดทิ้ง	0.38	ใช้ได้	ตัดทิ้ง
10	0.60	ใช้ได้	0.53	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.67	ใช้ได้	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.87	ตัดทิ้ง	0.10	ตัดทิ้ง	ตัดทิ้ง
13	0.67	ใช้ได้	0.55	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.67	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.73	ใช้ได้	0.31	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.67	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.73	ใช้ได้	0.46	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.93	ตัดทิ้ง	0.23	ใช้ได้	ตัดทิ้ง
19	0.73	ใช้ได้	0.35	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.67	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
21	0.67	ใช้ได้	0.25	ใช้ได้	ใช้ได้
22	0.60	ใช้ได้	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	แปลผล	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล	การนำไปใช้
23	0.47	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
24	0.53	ใช้ได้	0.42	ใช้ได้	ใช้ได้
25	0.60	ใช้ได้	0.39	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.67	ใช้ได้	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.53	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้
28	0.87	ตัดทิ้ง	0.04	ตัดทิ้ง	ตัดทิ้ง
29	0.47	ใช้ได้	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
30	0.13	ตัดทิ้ง	0.21	ใช้ได้	ตัดทิ้ง
31	0.60	ใช้ได้	0.35	ใช้ได้	ใช้ได้
32	0.53	ใช้ได้	0.48	ใช้ได้	ใช้ได้
33	0.47	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
34	0.53	ใช้ได้	0.42	ใช้ได้	ใช้ได้
35	0.13	ตัดทิ้ง	0.13	ตัดทิ้ง	ตัดทิ้ง
36	0.67	ใช้ได้	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้
37	0.53	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้
38	0.13	ตัดทิ้ง	0.29	ใช้ได้	ตัดทิ้ง
39	0.33	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
40	0.13	ตัดทิ้ง	0.05	ตัดทิ้ง	ตัดทิ้ง

ภาคผนวก ข ผลการคัดเลือกแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 8 แสดงผลการคัดเลือกแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	ข้อที่เลือก	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล	การนำไปใช้
1	1	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
2	2	0.27	ใช้ได้	ใช้ได้
3	4	0.39	ใช้ได้	ใช้ได้
4	6	0.59	ใช้ได้	ใช้ได้
5	7	0.37	ใช้ได้	ใช้ได้
6	8	0.27	ใช้ได้	ใช้ได้
7	10	0.53	ใช้ได้	ใช้ได้
8	11	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้
9	13	0.55	ใช้ได้	ใช้ได้
10	14	0.33	ใช้ได้	ใช้ได้
11	15	0.31	ใช้ได้	ใช้ได้
12	16	0.33	ใช้ได้	ใช้ได้
13	17	0.46	ใช้ได้	ใช้ได้
14	19	0.35	ใช้ได้	ใช้ได้
15	20	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
16	21	0.25	ใช้ได้	ใช้ได้
17	22	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
18	23	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
19	24	0.42	ใช้ได้	ใช้ได้
20	25	0.39	ใช้ได้	ใช้ได้
21	26	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้
22	27	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้

ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อที่เลือก	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล	การนำไปใช้
23	29	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
24	31	0.35	ใช้ได้	ใช้ได้
25	32	0.48	ใช้ได้	ใช้ได้
26	33	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
27	34	0.42	ใช้ได้	ใช้ได้
28	36	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้
29	37	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้
30	39	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้

หมายเหตุ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้วิธีการของโลเวต (Lovett) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.88

ภาคผนวก ข ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 9 แสดงค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล	การนำไปใช้
1	0.60	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.73	0.27	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.60	0.39	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.67	0.59	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.73	0.37	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.67	0.27	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.60	0.53	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.67	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.67	0.55	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.67	0.33	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.73	0.31	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.67	0.33	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.73	0.46	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.73	0.35	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.67	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.67	0.25	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.60	0.47	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.47	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.53	0.42	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.60	0.39	ใช้ได้	ใช้ได้
21	0.67	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้

ตาราง 9 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	แปลผล	การนำไปใช้
22	0.53	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้
23	0.47	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
24	0.60	0.35	ใช้ได้	ใช้ได้
25	0.53	0.48	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.47	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.53	0.42	ใช้ได้	ใช้ได้
28	0.67	0.41	ใช้ได้	ใช้ได้
29	0.53	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้
30	0.33	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้

หมายเหตุ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้วิธีการของโลเวต (Lovett) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.88

ภาคผนวก ฅ ผลคะแนนทดสอบหลังเรียนรายบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 10 แสดงผลคะแนนทดสอบหลังเรียนรายบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนคนที่	คะแนนที่ได้ (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	แปลผลการทดสอบ (เทียบเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป)
1	28	ผ่าน
2	27	ผ่าน
3	23	ผ่าน
4	28	ผ่าน
5	24	ผ่าน
6	24	ผ่าน
7	27	ผ่าน
8	27	ผ่าน
9	24	ผ่าน
10	24	ผ่าน
11	22	ผ่าน
12	24	ผ่าน
13	25	ผ่าน
14	24	ผ่าน
15	26	ผ่าน
รวม	377	
ค่าเฉลี่ย	25.13	
ค่าร้อยละ	83.78	

ภาคผนวก ญ แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย X ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c หรือ d) (ข้อ 1 – 5)

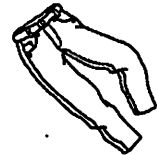
1. t _ o _ s _ r s

a. r, u, a

b. r, u, o

c. r, u, e

d. r, u, u



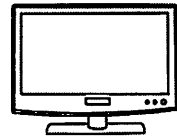
2. t _ _ e _ i s i _ n

a. e, l, v, o

b. e, l, v, a

c. e, l, w, o

d. a, l, v, o



3. h _ s p _ t _ l

a. o, i, o

b. o, i, a

c. o, e, a

d. o, e, o



4. d _ _ t _ r

a. o, c, e

b. o, k, o

c. o, k, e

d. o, c, o



5. _ o c _ n _ t

a. c, o, u

b. c, o, a

c. k, o, u

d. k, o, a



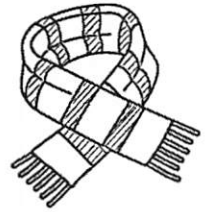
คำสั่ง ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (ข้อ 6 – 10)

6. _ o _ d _ e

6.



7.



7. s _ a _ _

8. mi _ _ _ r

8.



9.



9. _ i _ p _ _ t

10. c _ o _ d _

10.



ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายคำศัพท์

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้ โดยทำเครื่องหมาย X

ลงบนคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (a, b, c หรือ d) (ข้อ 11 – 18)

11. a. papaya

b. pumpkin

c. rambutan

d. cabbage



12. a. soup

b. seafood

c. coconut

d. corn

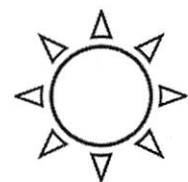


13. a. rainy

b. windy

c. sunny

d. stormy



ภาคผนวก ฎ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ประกอบการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 รหัส อ 23102
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Lifestyles	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เวลา 100 นาที
ผู้สอน: นายณัฐดนัย อินทรสมใจ	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

1. สาระสำคัญ (Concept)

การเรียนรู้การออกเสียง การสะกดคำ และความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพจะช่วยให้
นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจภาษาอังกฤษ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด (Standard)

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ม.3/3 ระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง รูปแบบต่างๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และ
ข้อความที่ฟังหรืออ่าน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning objectives)

- 3.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์
- 3.2 นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพได้
- 3.3 สามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพในรูปประโยคได้
- 3.4 นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

4. เนื้อหาสาระ (Content)

คำศัพท์ (Vocabulary)

nurse (n.) = พยาบาล

teacher (n.) = ครู, อาจารย์

doctor (n.) = หมอ, แพทย์

farmer (n.) = ชาวนา, ชาวไร่

engineer (n.) = วิศวกร

pilot (n.) = นักบิน

postman (n.) = บุรุษไปรษณีย์

driver (n.) = คนขับรถ

designer (n.) = นักออกแบบ

musician (n.) = นักดนตรี

โครงสร้างประโยค (Sentence structure)

Q: What do you want to be in the future?

A: I want to be (a/an)

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Teaching Procedures)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up activities)

ครูสนทนา ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับอาชีพที่ชื่นชอบและอยากเป็นในอนาคตพร้อมให้เหตุผลประกอบ จากนั้นครูถามคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพที่นักเรียนรู้จัก

ขั้นนำเสนอ (Presentation)

1. ครูนำเสนอรูปภาพและบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพบนกระดาน จำนวน 10 คำ จากนั้นครูออกเสียงและความหมายของคำศัพท์ พร้อมให้นักเรียนออกเสียงตาม 2-3 ครั้ง
2. ครูให้นักเรียนฝึกออกเสียงคำศัพท์ ความหมาย และสะกดคำ

ขั้นปฏิบัติ (Practice)

1. ครูนำเสนอโครงสร้างประโยคในการบุคคลอื่นเกี่ยวกับอาชีพในฝันของนักเรียน

Q: What do you want to be in the future?

A: I want to be (a/an)

2. ครูแสดงรูปภาพนักดนตรีพร้อมกับถามนักเรียนว่า "What do you want to be in the future?" และให้นักเรียนออกเสียงประโยคตาม จากนั้นครูพูดประโยคคำตอบ "I want to be a musician" แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม

3. ครูนำเสนอประโยคตัวอย่าง การถาม-ตอบเกี่ยวกับอาชีพในฝัน แล้วให้นักเรียนออกเสียงประโยคตัวอย่างพร้อมช่วยกันแปลความหมาย

Q: What do you want to be in the future?

A: I want to be an engineer.

Q: What do you want to be in the future?

A: I want to be a driver.

Q: What do you want to be in the future?

A: I want to be a farmer.

4. ครูให้นักเรียนจับคู่ฝึกฝน ถาม-ตอบ ประโยคตัวอย่าง และถามเพื่อนเกี่ยวกับอาชีพที่อยากเป็น ครูสังเกตการณ์เพื่อให้คำชี้แนะ ชี้ข้อแก้ไข จากนั้นให้แต่ละคู่ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมกระซิบ (Whisper Game) เพื่อตรวจสอบความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ และทักษะการสะกดคำของนักเรียน

ขั้นสรุป (Production)

1. ครูสรุปผลการเล่นเกม จากนั้นทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนไป โดยการแสดงรูปภาพแล้วให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์และสะกดคำ

2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์และประโยคตัวอย่างลงในสมุดบันทึก

3. ครูให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง Occupations เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

6. สื่อและอุปกรณ์การสอน (Teaching Aids)

1. บัตรคำศัพท์
2. รูปภาพ
3. แถบประโยค
4. ใบงาน เรื่อง Occupations

7. การวัดและประเมินผล (Assessment and Evaluation)

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง บอกความหมายของคำศัพท์ และสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพในรูปประโยคได้	ประเมินการออกเสียงคำศัพท์ การบอกความหมาย และการประยุกต์ใช้คำศัพท์	แบบบันทึกคะแนน ใบงาน	นักเรียนอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้องร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพได้ถูกต้อง	ประเมินการเขียนคำศัพท์	แบบบันทึกคะแนน ใบงาน	นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนได้คะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมร้อยละ 70 ขึ้นไป

8. บันทึกหลังสอน (Post teaching note)

.....

.....

.....

.....

9. ข้อเสนอแนะ (Suggestions)

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายณัฐดนัย อินทรสมใจ)

...../...../.....

Whisper Game (เกมกระซิบ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนฝึกทักษะการฟัง
2. เพื่อให้ให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้ให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว

อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์
2. ปากกา
3. กระดาษ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยให้นักเรียนนั่งเรียนกันเป็นแถว ห่างกันพอสมควร
2. สมาชิกที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู จากนั้นครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู โดยแต่ละคนจะได้คำศัพท์ไม่เหมือนกัน คือ 1 คน ต่อ 1 คำศัพท์ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่
3. ครูให้สัญญาณเริ่มเกม คนที่ได้ดูบัตรคำศัพท์หรือคนที่นั่งหลังสุดจะกระซิบบอกเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าโดยสะกดคำพร้อมทั้งออกเสียงคำศัพท์นั้น แล้วคนที่ 2 กระซิบต่อไปยังคนที่ 3 เรื่อย ๆ จนครบ 5 คน
4. สมาชิกคนที่ 5 ที่อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้พร้อมความหมาย หากกลุ่มใดเขียนสะกดคำ อ่านออกเสียง บอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะได้ 1 คะแนน
5. ครูเริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนกระซิบในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำศัพท์ และกระซิบบอก ต่อๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน
6. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบคำศัพท์และนับคะแนน กลุ่มใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ภาคผนวก ฎ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบสอบถามความคิดเห็นนี้จัดทำขึ้นเพื่อสำรวจความคิดเห็นที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหอย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึก / ความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

5 หมายถึง มากที่สุด

4 หมายถึง มาก

3 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง น้อย

1 หมายถึง น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์					
2. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความรู้ในด้านความหมายของคำศัพท์					
3. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้					
4. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น					
5. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้					
6. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน					
7. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความน่าสนใจและหลากหลาย					
8. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน					

แบบสอบถามความคิดเห็น (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
9. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีขั้นตอนการเล่นเกมที่เข้าใจง่าย					
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนักเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ					

นักเรียนชอบเกมใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	ณัฐดนัย อินทรสมใจ
วัน เดือน ปี เกิด	12 ตุลาคม 2535
ที่อยู่ปัจจุบัน	94 ถนนยันตรกิจโกศล ตำบลในเวียง อำเภอเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ 54000
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านบ่อหอย ตำบลยาบหัวนา อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน 55110
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู
ประสบการณ์การทำงาน	
พ.ศ. 2559	วิทยาลัยเทคนิคแพร่ ตำบลในเวียง อำเภอเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ 54000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2559	ศษ.บ. (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่