



การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์
COMPARING ACHIEVEMENT AND RETENTION IN LEARNING ENGLISH
VOCABULARIES OF PRATHOMSUKSA 5 BY TEACHING A COURSE
ON TEACHING BY GAMES AND FLASHCARDS

วิทยานิพนธ์

ของ

ธนิดา วัชรพิชิตชัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ธันวาคม 2555

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์
COMPARING ACHIEVEMENT AND RETENTION IN LEARNING ENGLISH
VOCABULARIES OF PRATHOMSUKSA 5 BY TEACHING A COURSE
ON TEACHING BY GAMES AND FLASHCARDS

วิทยานิพนธ์

ของ

ธนิตา วัชรพิชิตชัย

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ธันวาคม 2555



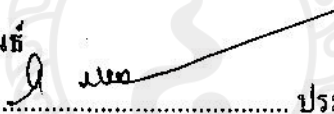
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

เรื่อง

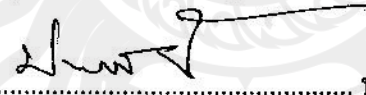
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์
Comparing Achievement and Retention in Learning English Vocabularies
of Prathomsuksa 5 by Teaching a Course on Teaching by Games and Flashcards

ธนิดา วัชรพิริตชัย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

 ประธานสอบวิทยานิพนธ์

(ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

 ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรดล)

 กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์เฉลา ประเสริฐสังข์)

 กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ดร.เยาวเรศ ใจเย็น)

ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์สุมิตา อิมเอิบ)

วันที่ 19 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2555

ธนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์.
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรคล ค.ค. (หลักสูตรและการสอน) ประธานกรรมการ
รองศาสตราจารย์เนลา ประเสริฐสังข์ ค.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ) กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555
โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้
แบ่งเป็นจำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 5/1 จำนวน 36 คน และห้อง 5/2 จำนวน 37 คน รวมทั้งสิ้น 73 คน
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์
ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่สอนด้วยเกม
และบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Thanita Watcharapichitchai. (2012). **The Comparison of Achievement and Retention in Learning Vocabulary Words by Game and Flashcard Techniques of the Fifth Graders.**

Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi : Rambhai Barni Rajabhat University.

Thesis Advisors

Assistant Professor Dr.Pavarisa Jaradol Ph.D. (Curriculum and Instruction) Chairman

Associate Professor Chalao Prasertsang M.Ed. (Developmental Psychology) Member

Abstract

The major purposes of this research study were 1) to compare English learning achievement in studying English vocabulary words by game and Flashcard techniques of the fifth graders. The sample used in this study consisted of 36 pupils in Class 1 who study English vocabulary words by games, and another 37 pupils in Class 2 who study English vocabulary words by Flashcards. Both of the sample groups studied in the fifth grade during Semester 1 of Academic Year 2012 at Ban Kaew School, located in Muang District in Chanthaburi. They were selected by purposive sampling. The research instruments were 1) the 8 lesson plans which were divided into 4 lesson plans for teaching by games and another 4 lesson plans for teaching by flashcards. 2) the 40 item pretest and posttest used to examine both groups of students and 3) the 40 item retention test. The statistics employed for research analysis were mean (\bar{X}), standard deviation (S.D), and t-test.

The results were revealed as follows: before both groups of students participated in learning English vocabulary words by game and flashcard techniques, there was no significant difference in their learning achievement. Both groups of students showed the same scores in the pretest and posttest. Besides, the retention of learning English vocabulary words by game and flashcard techniques did not have significantly difference.

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยได้รับความกรุณาจากหลายท่านที่ให้ความช่วยเหลือรวมทั้งขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรชล และรองศาสตราจารย์เจลา ประเสริฐสังข์ อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาเสียสละเวลาในการให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ส่งผลให้การศึกษานี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้ขอขอบคุณเป็นพิเศษสำหรับครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ที่ได้สละเวลาและให้ความร่วมมืออย่างดีในการศึกษานี้ ซึ่งข้อมูลที่ได้มีความสมบูรณ์ครบถ้วน และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในอนาคต สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัว อีกทั้งเพื่อนร่วมรุ่นที่คอยเป็นกำลังใจเสมอมา ทำให้ประสบความสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทตามที่มุ่งหวังไว้

ธนิดา วัชรพิชิตชัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
สมมุติฐานในการวิจัย	7
2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	9
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้.....	9
คุณภาพผู้เรียน.....	10
ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	12
การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	20
ความหมายของคำศัพท์.....	20
ความสำคัญของคำศัพท์	20
ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	21
องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	22
หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน	23
วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	24
การวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์	26
สื่อการสอนแบบเกม.....	28
ความหมายของเกม.....	28
ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน	28
การใช้เกมประกอบการสอน.....	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ชนิดของเกมประกอบการสอน.....	29
ชนิดของเกมคำศัพท์.....	30
ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน.....	31
หลักการเลือกเกมภาษา.....	32
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา.....	34
สื่อการสอนแบบบัตรคำศัพท์.....	35
ความหมายของบัตรคำศัพท์.....	35
เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์.....	36
กิจกรรมที่สามารถทำได้โดยใช้บัตรคำศัพท์.....	36
กติกากพื้นฐานของการเล่นเกมบัตรคำ.....	38
ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์.....	38
ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	38
องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	39
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test).....	41
ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์.....	42
ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้.....	42
ระบบความจำ.....	43
ทฤษฎีความจำ.....	43
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ.....	46
สภาพที่ช่วยให้อุบัติความคงทนในการเรียนรู้.....	47
การวัดความคงทนในการเรียนรู้.....	47
ระยะเวลาที่ใช้ในการวัดความคงทนในการเรียนรู้.....	48
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	48
งานวิจัยต่างประเทศ.....	48
งานวิจัยในประเทศ.....	50

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย	52
ประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง	52
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	52
การเก็บรวบรวมข้อมูล	54
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	54
4 การวิเคราะห์ข้อมูล	56
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	56
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	56
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	59
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	59
วิธีดำเนินการวิจัย	59
สรุปผลการวิจัย	61
อภิปรายผลการวิจัย	61
ข้อเสนอแนะ	62
บรรณานุกรม	63
ภาคผนวก	71
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	72
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย	74
ภาคผนวก ค แผนการจัดการเรียนรู้	82
ภาคผนวก ง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	107
ภาคผนวก จ ผลการตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	114
ภาคผนวก ฉ คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อการสอนแบบเกมและบัตรคำศัพท์	123

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก (ต่อ)	
ภาคผนวก ช แบบประเมินแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อการสอนแบบเกมและบัตรคำศัพท์	133
ภาคผนวก ซ ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อการสอนแบบเกม	136
ประวัติย่อผู้วิจัย	138

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 1.1 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	12
2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 1.2 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	15
3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 1.3 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	17
4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 2.1 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	17
5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 2.2 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	18
6 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 3.1 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	19
7 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 4.1 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	19
8 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 4.2 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	19
9 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ก่อนการทดลอง.....	57
10 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์หลังการทดลอง	57
11 การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์	58
12 ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบ	115
13 การหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ	119
14 คะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 5/1.....	124
15 คะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 5/2.....	127
16 คะแนนวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 5/1 และ 5/2.....	130
17 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อการสอนแบบเกม	137
18 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อการสอนแบบบัตรคำศัพท์	137

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบัน เป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ซึ่งในการเรียนการสอนนั้นความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น ผู้เรียนที่รู้ศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำมาใช้ได้ถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสติวิก (Stewick, 1972 : 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่ง ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษา ซึ่งประกอบด้วยเสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา ทั้งนี้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ สิ่งสำคัญ คือการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย, 2531 : 84) อย่างไรก็ตาม ถ้าไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์ ก็จะสื่อสารได้ไม่มากนัก แต่ถ้าไม่รู้ศัพท์ ก็ไม่สามารถที่จะสื่อความหมายได้เลย แสดงให้เห็นว่าคำศัพท์นั้นมีความสำคัญมาก เจ้าของภาษาคู่กันเคยกับคำศัพท์ โดยได้ยินได้ฟังและพบเห็นบ่อย ๆ ทั้งที่เป็นรูปประโยคและจากสถานการณ์ต่าง ๆ ก่อนที่จะสามารถใช้ภาษาได้ วิลคินส์ (Wilkins, 1972 : 56-57) ซึ่งคำศัพท์เหล่านั้นจะติดอยู่ในสมองและพร้อมที่จะนำมาพูดได้ทันที นอกจากนี้การพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์ยังเป็นสิ่งที่ผู้เรียนภาษาเองต้องการ เพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากนั้นเป็นสิ่งที่แสดงถึงการพัฒนาทางด้านภาษาของตนเอง จอร์แดน (Jordan, 1997 : 149)

อย่างไรก็ตามการสอนคำศัพท์ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งดังเช่นที่ พรสวรรค์ ลีป้อ (2550 : 127) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้สื่อความถึงความรู้สึกนึกคิดถึง ความต้องการ การมีความรู้และความสามารถใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่ง ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่า บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศแตกต่างจากผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษา การพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนเองก็ต้องการ เพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากเป็นสิ่งที่แสดงถึงพัฒนาการ

ด้านภาษาของตนเอง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษาที่ต้องค่อย ๆ พัฒนาเพิ่มพูนไปที่ละน้อย ให้เหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญ คำศัพท์เป็นตัวกำหนดความสำเร็จในทักษะภาษาอื่น ๆ ผู้สอนจึงควรช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ แล้วจึงให้นำคำศัพท์นั้นไปใช้สำหรับการสื่อสารให้ถูกต้องตามหลักภาษา (บุญโฮม ชูสกุล. 2553 : 54)

ในการสื่อสารนั้น คำศัพท์นับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งและเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้มนุษย์สื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ กล่าวกันว่าคำศัพท์ที่ใช้ในภาษาอังกฤษ มีจำนวนอย่างน้อยที่สุด 500,000 คำ และที่เจ้าของภาษาใช้พูดในชีวิตประจำวันมีประมาณ 5,000 คำ แมคคาร์ธีย์ และ โอเดล (McCarthy and O' Dell. 2002 : 2) การเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาต่างประเทศเป็นเรื่องที่ยาก ความรู้เรื่องคำศัพท์ของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศกับผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษา มีความแตกต่างกันมาก นอกจากนี้การศึกษาของ มีร่า (Meara. 1984 : 146 ; อ้างถึงใน อรชума หลิมศิริวงษ์. 2544 : 6) พบว่า ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ มีข้อผิดพลาดด้านคำมากกว่าความผิดเรื่องไวยากรณ์ด้วยอัตราส่วน 3:1 หรือ 4:1 เช่นเดียวกับผลการสำรวจของ คาร์สัน (Carson. 1994 : 128 ; อ้างถึงใน อรชума หลิมศิริวงษ์. 2544 : 6) พบว่า ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ที่เรียนกระบวนวิชาในมหาวิทยาลัยมีปัญหาในการใช้คำศัพท์ในงานเขียน นอกจากนี้นักเรียนไทยระดับต่าง ๆ ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ก็มีข้อบกพร่องในการเขียนหลาย ๆ ด้าน และหนึ่งในปัญหานั้น คือ ปัญหาด้านคำศัพท์ นักเรียนไทยมีความรู้เกี่ยวกับศัพท์ในวงแคบ ปัญหาที่ตามมา คือ ข้อจำกัดในการเลือกใช้คำที่เหมาะสมในการสื่อความหมาย ในข้อความที่เขียน (วิไลพร ธนสุวรรณ. 2549 : 5) ดังจะเห็นได้จากรายงานของสำนักทดสอบทางการศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ (National Test หรือ NT) ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2551 ระบุว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาพรวมทั้งประเทศ ได้คะแนนเฉลี่ย 15.11 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 37.77 ซึ่งถือว่าเป็นคะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานและควรปรับปรุง (สำนักทดสอบทางการศึกษา. ออนไลน์. 2551) ผลการรายงานนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุภาพ คลโสภณ (2542 : 45) ซึ่งพบว่า ถ้าเด็กไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว เด็กจะไม่สามารถเรียนภาษาได้ดี ทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ส่งผลให้มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดจันทบุรี ซึ่งหนึ่งในนั้น คือ โรงเรียนบ้านแก้ว พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีปัญหาเกี่ยวกับการนำคำศัพท์ไปใช้ค่อนข้างมาก ไม่สามารถจำความหมายคำศัพท์ได้นานและไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนผ่านมาแล้วนำกลับมาใช้ได้ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษค่อนข้างต่ำ เนื่องจากนักเรียนมีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษที่แตกต่างกัน

ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าหาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าว พบว่า แนวทางในการสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ ที่ทำให้นักเรียนจดจำได้โดยไม่ต้องท่องจำ แต่เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยหลักจิตวิทยา ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนก็ต่อเมื่อมีความสนใจในวิชานั้น ๆ ถ้าต้องการให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนตลอดช่วงเวลาเรียน ผู้สอนต้องพยายามสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน เกมก็เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศในขณะที่เรียนให้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยให้เด็กจดจำเรื่องที่เรียนได้แม่นยำและมีไหวพริบดีขึ้น (วิชัย สายคำอิน. 2541 : 17) และสนม ครูทเมือง (2539 : 5) ได้เสนอแนะว่า กิจกรรมการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีชีวิตชีวา ทั้งผู้สอนและผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย ก็คือการใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งสอดคล้องกับ สุมิตร คุณานุกร (2543 : 17) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ กุศยา แสงเดช (2548 : 181) ได้กล่าวว่า พัฒนาการของนักเรียนและธรรมชาติของการเรียนรู้ คือ การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษา เพราะเกมและบัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษามากขึ้น ครูสามารถเลือกสรรคัดแปลงให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน

การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ นับเป็นสื่อการสอนที่ครูสามารถนำมาช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ไว้ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์หรือการเรียน อีกทั้งเกมและบัตรคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสันติ แสงสุก (2542 : 124) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ และดอลซ์ (Dolch. Online. 2001) กล่าวว่า บัตรภาพและบัตรคำ (Flashcards) เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น บัตรภาพและบัตรคำสามารถใช้สอนคำศัพท์ที่ครูต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ ซึ่งคำศัพท์นั้น อาจจะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ สิ่งของ สัตว์ คำคุณศัพท์ สถานที่ ฯลฯ โดยบัตรภาพและบัตรคำจะแสดงให้เห็นความหมายที่เฉพาะเจาะจงของศัพท์นั้น ๆ ครูสามารถใช้บัตรภาพและบัตรคำในการสอนได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้บัตรภาพและบัตรคำในการสอนคำศัพท์ การใช้บัตรภาพและบัตรคำในการฝึกฝนคำศัพท์ การใช้บัตรภาพและบัตรคำอ่าน และฝึกเขียน สอดคล้องกับคำกล่าวของ ทอร์นบอริ (2546 : 189-192) ว่า การใช้บัตรภาพและบัตรคำนั้นมีประสิทธิภาพมากกว่ากลวิธี

การใช้คำสำคัญ เพราะมีผู้เรียนบางคนที่พบว่าการสร้างจินตภาพ (Image) นั้นยาก แต่ผู้เรียนทุกคนสามารถถูกฝึกให้เตรียม และใช้ชุดบัตรภาพและบัตรคำได้

การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้หาวิธีจูงใจโดยการจัดกิจกรรมขึ้นมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมกับผู้อื่น ด้วยความเพลิดเพลิน สนุกสนาน จึงเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติและเรียนรู้ได้อย่างไม่รู้ตัว ทำให้นักเรียนไม่เกิดความวิตกกังวลในขณะร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน และทำให้มีความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ สามารถนำไปใช้ได้อย่างทันที่ที่ต้องการ ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเปรียบเทียบวิธีการสอนระหว่างการใช้เกมและบัตรคำศัพท์ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแก้ว จังหวัดจันทบุรี ให้เหมาะสมกับนักเรียน เพราะนอกจากจะได้ฝึกฝนหลายรูปแบบแล้ว เกมและบัตรคำศัพท์ที่นำมาใช้น่าจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน มีชีวิตชีวา นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ และยังจะมีส่วนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น อันจะเป็นส่วนพัฒนาทักษะในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์สำหรับใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน รวมทั้งได้การเรียนการสอนและแบบฝึกกิจกรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอดคล้องกับหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษที่มุ่งให้นักเรียนมีความสามารถด้านการสื่อสาร นอกจากนี้แล้วผลของการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ โดยการสอนแบบใช้เกมกับการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจจดจำความหมาย และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องในการเรียนชั้นสูงต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยแบบเชิงทดลอง โดยขอบเขตการวิจัยประกอบด้วย

ขอบเขตด้านประชากร

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดพลับ (จันทบุรีชื่อบุทิก) จำนวน 31 คน โรงเรียนวัดพลับปลา (อินทราษฎร์ประสิทธิ์) จำนวน 27 คน โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จำนวน 25 คน โรงเรียนวัดจันทนาราม (ศรีรองเมืองอุทิก) จำนวน 34 คน และโรงเรียนบ้านแก้ว จำนวน 73 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. 2555 : 10)
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบ่งเป็นจำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 5/1 จำนวน 36 คน และห้อง 5/2 จำนวน 37 คน รวมทั้งสิ้น 73 คน ทั้งนี้กำหนดกลุ่มทดลองโดยการจับฉลาก ซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 จะใช้การสอนแบบเกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จะใช้การสอนแบบบัตรคำศัพท์

ขอบเขตด้านวิธีการสอน

โดยเนื้อหาที่ใช้ในการศึกษานี้ มีจำนวน 4 เรื่อง คือ อาชีพ คุณลักษณะ ของใช้ และอาการป่วย โดยเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษบทละ 10 คำ ซึ่งผู้วิจัยสอบถามครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนวัดพลับ (จันทบุรีชื่อบุทิก) โรงเรียนวัดพลับปลา (อินทราษฎร์ประสิทธิ์) โรงเรียนวัดไผ่ล้อม โรงเรียนวัดจันทนาราม (ศรีรองเมืองอุทิก) และโรงเรียนบ้านแก้ว และควาคำศัพท์ที่นักเรียนผิชอบหรือจำคำศัพท์ไม่ค่อยได้ จะเลือกมาใช้ในการทดลองครั้งนี้

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ การสอนแบบใช้เกมและการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษานี้เริ่มตั้งแต่ปี 2553 ถึงปี 2555 โดยพื้นที่ในการวิจัย คือ อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ มีนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังต่อไปนี้

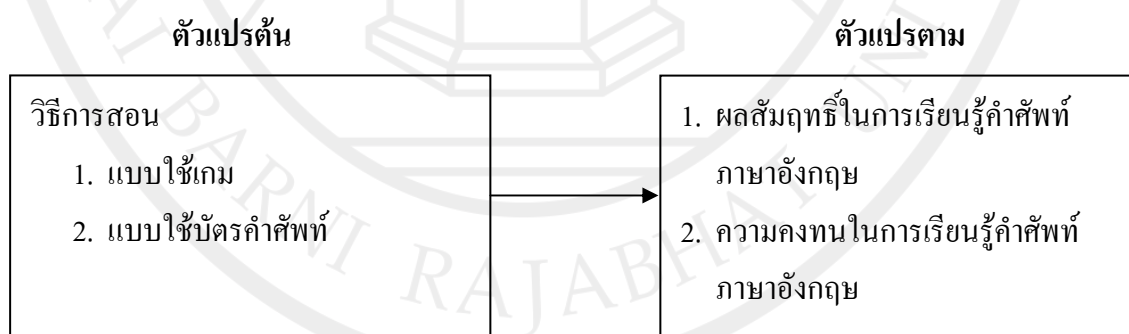
1. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนสอบวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ด้วยการวัดความรู้ความหมายของคำศัพท์ แบ่งออกเป็น 4 บทเรียน บทเรียนละ 10 ข้อ จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

2. **ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์** หมายถึง คะแนนสอบวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้จากการวัดความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่เรียนรู้เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้สิ้นสุดไปแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์

3. **การสอนแบบใช้เกม** หมายถึง การสอน โดยใช้เกม ได้แก่ เกมถามตอบคำศัพท์ เกม Hang Man เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ และเกมอักษรไขว้ เป็นกิจกรรมประกอบการสอน โดยในขั้นฝึกนั้นจะนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่กำหนดลงในแผนการสอน และคัดเลือกเกมทักษะทางภาษามาประกอบในการสอน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ในขณะที่เล่นเกม

4. **การสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์** หมายถึง การสอนที่ครูใช้บัตรคำศัพท์ในการสอน โดยต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ ทำด้วยกระดาษแข็งในบัตรเหล่านี้ มีคำศัพท์ รูปภาพ หรือประโยคที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกการใช้ภาษา คำศัพท์นั้นเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับอาชีพ คุณลักษณะของคน ของใช้ และอาการป่วย โดยบัตรคำศัพท์นั้นจะแสดงให้เห็นความหมายที่เฉพาะเจาะจงของคำศัพท์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมุติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์แตกต่างกัน
2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์แตกต่างกัน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

1.2 คุณภาพผู้เรียน

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของคำศัพท์

2.2 ความสำคัญของคำศัพท์

2.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.4 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

2.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.7 การวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์

3. สื่อการสอนแบบเกม

3.1 ความหมายของเกม

3.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

3.3 การใช้เกมประกอบการสอน

3.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

3.5 ชนิดของเกมคำศัพท์

3.6 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

3.7 หลักการเลือกเกมภาษา

3.8 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา

4. สื่อการสอนแบบบัตรคำศัพท์

4.1 ความหมายของบัตรคำศัพท์

4.2 เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

- 4.3 กิจกรรมที่สามารถทำได้โดยใช้บัตรคำศัพท์
- 4.4 กติกาพื้นฐานของการเล่นเกมบัตรคำ
5. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์
 - 5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.2 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)
6. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
 - 6.1 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้
 - 6.2 ระบบความจำ
 - 6.3 ทฤษฎีความจำ
 - 6.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ
 - 6.5 สภาพที่ช่วยทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้
 - 6.6 การวัดความคงทนในการเรียนรู้
 - 6.7 ระยะเวลาที่ใช้ในการวัดความคงทนในการเรียนรู้
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยต่างประเทศ
 - 7.2 งานวิจัยในประเทศ

สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ โดยคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552 : 1-71) ได้พัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อให้มีความเหมาะสมชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งมีสาระสำคัญดังนี้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

คุณภาพผู้เรียน

สำหรับด้านมาตรฐานของคุณภาพผู้เรียนภาษาอังกฤษนั้น ทางกระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดคุณลักษณะที่ผู้เรียนต้องมีไว้ ดังต่อไปนี้

1. จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง ตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ

1.2 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟังใช้คำสั่ง และคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้เคียงตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

1.3 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

1.4 พูดและทำท่าทางประกอบตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อ และคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

1.5 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

1.6 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

1.7 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

1.8 ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

1.9 มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง - พูด) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

1.10 ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) และประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาได้ตอบตามสถานการณ์

2. จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความ ตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญและตอบคำถาม จากการฟังและอ่าน บทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า

2.2 พูด/เขียนได้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

2.3 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพแผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

2.4 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

2.5 บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง และประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

2.6 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

2.7 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

2.8 ใช้ภาษาต่างประเทศ ในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

2.9 มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้า อากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

2.10 ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentence) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 1.1 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำ (Instructions) ที่ฟังและอ่าน	คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน ภาษำทำทางและคำแนะนำในการเล่นเกำ การวาดภาพหรือการทำอาหารและเครื่องดื่ม คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./ Say it again./ Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Don't go over there. etc. คำขอร้อง เช่น Please take a queue./ Take a queue, please./ Can/Could you help me, please? etc. - คำแนะนำ เช่น You should read everyday./ Think before you speak./ คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกำ Start./ My turn./ Your turn./ Roll the dice./ Count the number./ Finish./ คำบอกลำดับขั้นตอน First,... Second,... Next,... Then,... Finally,... etc.

ตาราง 1 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
2. อ่านออกเสียง ข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	<p>ประโยค ข้อความ และบทกลอน</p> <p>การใช้พจนานุกรมหลักการอ่านออกเสียง เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค - การออกเสียงเชื่อมโยง (Linking Sound) ในข้อความ - การออกเสียงบทกลอนตามจังหวะ
3. ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน	<p>กลุ่มคำ ประโยคผสม ข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง</p> <p>ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการการซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ และเป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 750-950 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)</p>

ตาราง 1 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
<p>4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่าน บทสนทนา นิทานง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า</p>	<p>ประโยค บทสนทนา นิทาน หรือเรื่องสั้น ๆ คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร</p> <p>- Yes/No Question เช่น Is/Are/Can...? Yes,...is/are/can./ No,...isn't/aren't/can't. Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc.</p> <p>- Wh-Question เช่น Who is/are...? He/She is.../They are... What...?/Where...? It is .../They are... What...doing? ...is/am/are... etc.</p> <p>- Or-Question เช่น Is this/it a/an...or a/an...? It is a/an... etc.</p>

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตาราง 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 1.2 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล	บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบขอบคุณ โทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคลใกล้ชิด และสำนวนการตอบรับ เช่น Hi/ Hello/ Good morning/ Good afternoon/ Good evening/ I am sorry./ How are you?/ I'm fine. Thank you. And you?/ Hello. I am.../ Hello,... I am... This is my sister. Her name is... /Hello,.../ Nice to see you. Nice to see you too./ Goodbye./ Bye./ See you soon/ later./ Good/ Very good./ Thanks./ Thank you./ Thank you very much./ You're welcome./ It's O.K. etc.
2. ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำง่าย ๆ	คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำที่มี 1-2 ขั้นตอน
3. พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ	คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please.../ May...?/ I need.../ Help me!/ Can/ Could...?/ Yes,.../No,...etc.

ตาราง 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
4. พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัวและเรื่องใกล้ตัว	<p>คำศัพท์ จำนวน และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น</p> <p>What do you do? I'm a/an...</p> <p>What is she/he? ...is a/an (อาชีพ)</p> <p>How old/tall...? I am...</p> <p>Is/Are/Can...or...? ...is/are/can...</p> <p>Is/Are...going to...or...? ...is/are going to... etc.</p>
5. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ	<p>คำและประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึก เช่น ชอบ ไม่ชอบ ดีใจ เสียใจ มีความสุข เศร้า หิว รสชาติ เช่น</p> <p>I'm.../He/She/It is.../You/We/They are...</p> <p>I/You/We/They like.../He/She likes...because...</p> <p>I/You/We/They love.../He/She loves...because...</p> <p>I/You/We/They don't like/love/feel...because...</p> <p>He/She doesn't like/love/feel...because...</p> <p>I/You/We/They feel...because... etc.</p>

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตาราง 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 1.3 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว	ประโยคและข้อความที่ใช้ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล สัตว์ สถานที่ และกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล เรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว จำนวน 1-500 ลำดับที่ วัน เดือน ปี ฤดูกาล เวลา สภาพดินฟ้าอากาศ อารมณ์ ความรู้สึก สี ขนาด รูปทรง ที่อยู่ ของสิ่งต่าง ๆ เครื่องหมายวรรคตอน
2. เขียนภาพ แผนผัง และแผนภูมิ แสดงข้อมูลต่าง ๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน	คำ กลุ่มคำ ประโยคที่แสดงข้อมูลและความหมายของเรื่องต่าง ๆ ภาพ แผนผัง แผนภูมิ ตาราง
3. พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว	ประโยคที่ใช้ในการพูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

ตาราง 4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 2.1 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การใช้สีหน้าท่าทาง ประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การกล่าวขอโทษ การแสดงอาการตอบรับ หรือปฏิเสธ

ตาราง 4 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
2. ตอบคำถาม/บอกความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา	ข้อมูลและความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม
3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่นนิทาน บทบาทสมมุติ วันขอบคุนพระเจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตาราง 5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 2.2 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ (Order) ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
2. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองของเจ้าของภาษากับของไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตาราง 6 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 3.1 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	การค้นคว้า การรวบรวม และการนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตาราง 7 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 4.1 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. ฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	การใช้ภาษาในการฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตาราง 8 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ต 4.2 ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ	การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความหมายของคำศัพท์

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 128) ได้ให้ความหมายว่า เป็นหน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยเสียงมารวมกันเป็นข้อมูลที่รวบรวมความหมายและการออกเสียงของคำที่ใช้ในการสื่อสาร คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

ศิธร แสงธนู และคิ ด พงศ์ทัต (2541 : 35-41) ได้สรุปว่า คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งซึ่งมีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา

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

สรุป คือ คำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงที่มีความหมายแบ่งออกได้หลายประเภท คน สิ่งของ หรือลักษณะต่างกันไปตามภาษาของตนเอง เพื่อใช้ในการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน

ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนภาษานั้น สิ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

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

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

กาเดสซี่ (Ghadessy. 1998 : 24) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย ดังนั้นในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา

“คำ” เป็นสิ่งที่เรารู้จักมากที่สุด ภาษาก็คือการนำคำมารวมกัน (A Language is a Collection of Words) นั่นเอง

วรรณพร ศิลาขาว (2539 : 15) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้น การเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท เดล (Dale and et al. 1999 : 37-38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ต้องขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น Dog Box Pen เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่าระยะ ได้แก่ คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) คำสรรพนาม (Pronoun) คำประเภทยกรมีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

นอกจากนี้ สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 14) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่น Important Necessary และ Consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ควรจะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2. Passive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่น Elaborate Fascination และ Contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active Vocabulary ได้

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้านองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ศิธร แสงธนู และกิด พงศ์ทัต (2541 : 9-10) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของคำศัพท์ว่าต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ (Form) ได้แก่ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้น ๆ
2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกัน ทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น He went to his *house*. (บ้านที่เป็นที่อยู่อาศัย) และ The President lives in the *White House*. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม Hats Pens จะแสดงความหมายเป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น Walks ในประโยค She walks home. ก็จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น Boathouse หมายถึง อุเรือ แตกต่างจาก Houseboat หมายถึง เรือที่ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียว หรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วยดังประโยคต่อไปนี้

This man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำบางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำ ความหมาย และขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้วยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายจากการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

จากงานวิจัยของ นันทพร คชศิริพงศ์ (2541 : 79) กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ว่า ควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกใช้งานผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

แม็คกี (Mackey, 1997 : 176-190) และศิธร แสงธนู และกิต พงศ์ทัต (2541 : 13-14) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่ง ย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม
3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า Blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยก็ตาม
4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้
5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learnability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado, 1996 : 119-120) เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ ดังนี้

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

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้นต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้น มีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น
2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น
3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตามพร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด (อนุภาพ ดลโสภณ, 2542 : 18)

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการหลายแบบที่ครูจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง ดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้ หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่
2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่
3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้น การ์ตูน เขียนภาพบนกระดานดำก็ได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึก ก็ต้องเป็นประโยคที่ต้องต้องใช้ได้ในสถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน
2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม
3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (Root) เดียวกัน
4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of Speech)
6. ฝึกการเติมวิภคิตปัจจัย (Prefix and Suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว

เดล และคณะ (Dale and et al. 1999 : 46-52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มี ความหมายในตนเอง (Function Word) เช่น คำบุพบท to for และอื่น ๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบใน โครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็น คือ สอนการออกเสียงใหม่ใน โครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ใน ชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงขึ้นต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ใน โครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า Hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็ สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งที่เป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียนสอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์ โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

การวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์

การวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ได้มีผู้กล่าวถึงการวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ไว้ดังนี้ เนชั่น (Nation, 1990 : 29) กล่าวว่า การประเมินความรู้คำศัพท์เป็นการวัดว่านักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ไปมากน้อยเพียงใด หรือสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนแล้วไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้หรือไม่ ซึ่งได้แบ่งตามชนิดของแบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ของการวัดไว้ดังต่อไปนี้

1. การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ว่านักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากน้อยเพียงใด หรือรู้มากพอที่จะใช้ในการสื่อสารในแต่ละทักษะได้หรือไม่ การทดสอบลักษณะนี้จำแนกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

1.1 การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring Vocabulary Size) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่านักเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากน้อยเพียงใด ข้อสอบจะถูกสร้างขึ้นจากคำศัพท์ที่ได้จากการสุ่มเอาคำศัพท์ที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือคำศัพท์ในบัญชีคำศัพท์ (Vocabulary List) และหลังการทดสอบจะมีการนำเอาคะแนนที่ได้มาคำนวณด้วยสูตร ดังนี้

$$\text{วงความรู้คำศัพท์} = \frac{\text{จำนวนคำที่ถูกต้อง}}{\text{จำนวนข้อสอบทั้งหมด}} \times \frac{\text{จำนวนคำศัพท์ในพจนานุกรม}}{1}$$

1.2 การวัดวงความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring Knowledge of Particular Group of Words) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า นักเรียนรู้คำศัพท์ในระดับใด เพียงพอหรือเหมาะสมกับระดับที่จะเรียนแล้วหรือไม่ เช่น ผลจากการวัดพบว่านักเรียนมีความรู้คำศัพท์ระดับที่ 2 ของหนังสือ Longman Structure Reader จำนวน 500 คำ หมายความว่านักเรียนจะมีความสามารถที่จะอ่านหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่า

2. การทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบที่มักพบในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด การทดสอบแบบนี้จะง่ายกว่าการทดสอบการระลึกได้ เพราะในการสอบจะมีคำตอบที่นักเรียนนึกอยู่ปรากฏให้เห็น เช่น ให้นักเรียนเขียนคำแปลหรือเลือกคำแปล คำคล้องจอง ความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ เป็นต้น

2.2 การทดสอบการระลึกได้ (Recall Test) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงไร นักเรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง เป็นต้น

3. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสอนภาษาในรายวิชาที่นักเรียนได้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อเป็นการประเมินว่า นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งที่ได้เรียนไปแล้วหรือยัง และเป็นส่วนที่ช่วยเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ก้าวหน้าขึ้น แบบทดสอบที่จะใช้ควรมีลักษณะดังนี้

3.1 ต้องไม่เป็นการทดสอบคำโดด ๆ เนื่องจากผลการเรียนแต่ละรายวิชา นักเรียนมักจะมีโอกาสได้พบ และใช้คำศัพท์ในบริบทที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นประจำ

3.2 สามารถให้คะแนนได้ง่าย เช่น แบบทดสอบแบบโคลซ (Cloze Test) หรือจับคู่ เป็นต้น

3.3 ถ้าเป็นแบบเติมหรือเลือกคำตอบ คำตอบต้องเหมาะสมกับความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว

3.4 เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสามารถสร้างได้ ไม่ควรยากหรือมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนเกินไป

3.5 จำนวนข้อในแต่ละแบบทดสอบต้องเหมาะสมกับเวลา

สรุปได้ว่า การทดสอบความรู้คำศัพท์แบ่งออกได้ตามชนิดของแบบทดสอบได้ 3 ชนิด โดยแบบทดสอบแต่ละชนิดมีวัตถุประสงค์ในการวัดความรู้คำศัพท์แตกต่างกันไป แบบทดสอบแต่ละชนิดดังกล่าวนี้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถด้านคำศัพท์ ใช้วัดความสามารถในคำศัพท์โดยรวมของผู้เรียน แบบทดสอบที่ใช้วัดเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ ใช้วัดความสามารถในการจำและการระลึกได้ของคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ใช้ประเมินความรู้ในด้านคำศัพท์ของผู้เรียนในกระบวนการสอนภาษา

สื่อการสอนแบบเกม

ความหมายของเกม

คอบสัน (Dobson, 1998 : 9-17) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

หนังสือสารานุกรมชุดเวิลด์บุ๊ก (The World Book Encyclopedia, 1998 : 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดด และอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

วิลลิตน์ คงภิรมย์ชื่น (2530 : 21) ได้ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

บำรุง โตรัตน์ (2540 : 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง
2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่น หรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวที่เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้ (วรรณพร ศิลาขาว, 2539 : 160)

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้น และสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese, 1999 : 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
 - 1.1 ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพจับคู่กับคำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป
 - 1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค
 - 1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค
2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่
 - 2.1 เตรียมตัวผู้เรียน
 - 2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม
 - 2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการให้คะแนน
 - 2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์
 - 2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม
 - 2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน
 - 2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม อธิบายวิธีการเล่น กติกาการเล่นและการให้คะแนน

ชนิดของเกมประกอบการสอน

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน สฤทธิกุล (2521 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. เกมการฝึกนับตัวเลขและจำนวน (Number Games)
2. เกมการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ (Spelling Games)
3. เกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง (Vocabulary Games)
4. เกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง (Structure Practice Games)

5. เกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ (Pronunciation Games)
6. เกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง (Rhyming Games)
7. เกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ (Miscellaneous Games) ครูเลือกฝึกตามที่เหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นอกจากนี้คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543 : 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. เกมฝึกตัวอักษร (Alphabet Games)
2. เกมฝึกการออกเสียง (Pronunciation Games)
3. เกมฝึกการฟังและการพูด (Listening and Speaking Games)
4. เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games)
5. เกมฝึกการสะกดคำ (Spelling Games)
6. เกมฝึกไวยากรณ์ (Structure Practice Games)
7. เกมฝึกการอ่าน (Reading Games)

ชนิดของเกมคำศัพท์

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

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

คณะนักวิชาการนานาชาติ (2543 : 87-127) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้นักเรียนสนุกสนาน และส่งผลให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมคำศัพท์เหล่านี้ ได้แก่

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

ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ดังกล่าว มีเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. เกมแข่งขันสะกดคำ (Spelling Game)
3. เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game)
4. เกมบิงโก (Bingo Game)
5. เกมกระซิบ (Whisper Game)
6. เกมแข่งสะกดคำ (A Spelling Bee Game)
7. เกมปริศนาอักษรไขว้ (Crossword Puzzle Game)
8. เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game) ผู้เล่นต้องจับคู่คำ ภาพ

ประโยค เป็นต้น

9. เกมต่อประโยค (Matching a Sentence Game)
10. เกมห้วงยาง (Word Group Activity)
11. เกมคิดเร็ว (Fast Thinking Game)

ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

ครูอิดแซงค์ (Cruickshank. 1999 : 28-32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง

4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน
ที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิโยธี (2540 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียน
การสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียน ได้มากขึ้น

เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทน
ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์
ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย จอห์น (Jones. 1993 : 1-17) ; นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 51-58)
และคณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์ (2543 : 87-127)

หลักการเลือกเกมภาษา

ได้มีผู้กล่าวถึงหลักการเลือกเกมทางภาษาไว้ดังต่อไปนี้

กรมวิชาการ (2542 : 35) ได้กำหนดหลักในการพิจารณาเลือกเกมที่จะใช้ในการสอนภาษา
ไว้ดังนี้

1. เกมนั้นช่วยส่งเสริมสนับสนุนจุดสำคัญในการเรียนภาษา ซึ่งผู้เรียนยังขาดสิ่งนั้นอยู่
ใช่หรือไม่

2. เกมนั้นช่วยฝึกฝนเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไว้แล้วหรือไม่

3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่

4. เกมนั้น ได้ให้โอกาสผู้เรียนในชั้นเรียนเป็นจำนวนมากได้ร่วมเล่นและไม่ได้ให้โอกาส
เฉพาะ 2 – 3 คน ใช่หรือไม่

5. เกมนั้นช่วยให้เกิดการแข่งขันและทำให้ผู้เล่นตื่นเต้นหรือไม่

6. ผู้เลือกเกมหรือครูรู้สึกสนุกสนานกับเกมนั้นหรือไม่

7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้ร่วมเล่นหรือไม่

8. เกมนั้นเหมาะสมกับวัยของผู้เล่นหรือไม่

9. มีที่ว่างพอในห้องเรียนหรือไม่ เพื่อจะดำเนินการเล่นเกมนั้นด้วยความสะดวกสบาย

10. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นปลอดภัยสำหรับผู้เรียนหรือไม่

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 2) ได้กล่าวถึงหลักในการเลือกเกมไว้ดังนี้

1. ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับสถานะชั้นเรียนและอายุของเด็ก ครูต้องสามารถควบคุม
ชั้นเรียนได้ เกมประเภทให้เล่นเป็นทีมดีที่สุด เช่น เกม What is it ? Yes/No question. เกมปฏิบัติ
ตามคำสั่ง (Imperative Sentence Games) ก็ช่วยในการฝึกทักษะการฟังดี

2. เกมที่มีนักเรียนเล่นคนเดียวอาจใช้เกมเล่นเป็นคู่ (Game for Pairs) มาเล่นได้
3. เกมสำหรับชั้นที่มีนักเรียนจำนวนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งเป็นทีม คำตอบอาจใช้สัญญาณแทนการพูด เพื่อไม่ให้เสียงดังเกินไป หรือให้เล่นเกมที่ใช้กระดาษและดินสอ (Pencil and Paper Game) นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 14) ได้กล่าวถึงหลักในการเลือกเกม ไว้ดังนี้
 1. กำหนดถึงจุดประสงค์ของเกม ว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการสอนหรือไม่
 2. คำนึงถึงช่องว่างภายในห้องเรียนที่จะใช้เล่นเกม (สถานที่)
 3. จำนวนของนักเรียนจะจำกัดตัวเลือกเกี่ยวกับเกม บางเกมจะเล่นได้ผลดี ถ้ามีนักเรียนจำนวนมาก ในขณะที่บางเกมใช้คนเพียง 2 คน แต่บางเกมก็อาจจะนำมาปรับใช้ได้ทั้งนี้ต้องการเตรียมตัวล่วงหน้า
 4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีมหรือรายบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
 5. ควรคำนึงถึงวัยของผู้เล่นด้วย เพราะตามปกติแล้วเราจะไม่อยากให้เด็กเล่นเกมของผู้ใหญ่ และไม่อยากให้ผู้ใหญ่เล่นเกมของเด็ก
 6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องออกกำลังหรือแสดงท่าทาง อาจจะจัดให้เล่นท้ายชั่วโมง มิฉะนั้นจะเกิดความวุ่นวายจนเรียนไม่ได้ในชั่วโมงนั้น ถ้าหากต้องการหรือจำเป็นต้องเล่นก่อนหน้านั้น คือต้นชั่วโมงหรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เงียบ ๆ ไม่ใช่เสียงดัง
 7. กำหนดเวลาในการเล่นเกมที่ไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและแผนการดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่น
 8. เตรียมวัสดุให้พร้อมล่วงหน้า หรือถ้ามีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง ก็เปลี่ยนวัสดุหรือคำศัพท์ตามความเหมาะสม
 9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่าจะมีการให้รางวัลหรือไม่ ตามปกติแล้ว ความพอใจจากเกมเพียงพอแล้วสำหรับการเล่นเกมหรือแข่งขันแบบธรรมดา ถ้าต้องการจะให้รางวัลก็ควรให้เป็นส่วนหนึ่งของเกม
 10. ควรมีเอกสารหรือหนังสือประกอบการเล่น เพราะหนังสือเกี่ยวกับเกมให้ความคิดใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอนและสามารถดัดแปลงเกมต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับบทเรียนของเรา แต่ข้อสำคัญพยายามให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุด

จากข้อความข้างต้น สรุปหลักการเลือกเกมภาษาได้ ดังต่อไปนี้

1. เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน
2. ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น
3. สถานที่ที่เหมาะสม พอเหมาะกับจำนวนผู้เล่น และมีความปลอดภัย

4. มีอุปกรณ์การเล่นครบถ้วน พอเพียง เหมาะสม เป็นอุปกรณ์ที่ทำเองได้ ประหยัด คุ่มค่า มีความปลอดภัยแก่ผู้เรียน

5. มีกฎกติกาที่เหมาะสมไม่ยาก และซับซ้อนเกินไป

6. การให้คะแนนมีความยุติธรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา

ได้มีผู้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา ไว้ดังนี้

ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2550 : 151) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ไว้ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม ผู้สอนสร้างเกมหรือเลือกเกมให้ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

2. ขั้นชี้แจงและกติกการเล่น เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตหรืออธิบาย

ขั้นตอนการเล่น และทดลองการเล่นเกม

3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนจัดสถานที่ ทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่น และติดตามพฤติกรรม

การเล่นเกมอย่างใกล้ชิด

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่น ผู้สอนตั้งประเด็นหรือคำถามให้ผู้เรียนเกิดความคิด

เพื่อนำไปสู่การอภิปราย

5. ขั้นประเมินผล ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ มีการทดสอบ

ความรู้ เพื่อประเมินผลการเรียนรู้

วิภา ตันทุลพงษ์ (2549 : 20) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

1. การเลือกและนำเสนอเกม เป็นขั้นการสร้างหรือเลือกเกม

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกการเล่น เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตการเล่น

และซ้อมก่อนเล่นจริง

3. ขั้นดำเนินการเล่น เป็นขั้นจัดสถานที่ เล่นเกม สังเกตหรือบันทึกพฤติกรรม

4. ขั้นการตั้งคำถาม/การอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล เป็นขั้นตั้งประเด็น

การอภิปราย อภิปรายผล และสรุปผลการเรียนรู้

5. ขั้นประเมินผล เป็นขั้นการประเมินผลการเรียนรู้

จากการที่มีผู้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม พอสรุปได้เป็นขั้นตอน

ได้ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม เป็นขั้นที่ผู้สอนสร้างเกมหรือเลือกเกมที่มีผู้สร้างไว้นามาตัดแปลง

ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2. **ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา** เป็นขั้นที่ผู้สอนบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตการเล่น และทดลองก่อนเล่นเกมจริง
3. **ขั้นเล่นเกม** ผู้สอนต้องเตรียมสถานที่สำหรับการเล่น ให้ผู้เรียนเล่นเกม ผู้สอนสังเกตดูแลความเรียบร้อย ให้เป็นไปตามกติกา เวลาที่กำหนด ตลอดจนบันทึกพฤติกรรม
4. **ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล** ผู้สอนตั้งประเด็นการอภิปราย อภิปรายผลและร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากการเล่นเกม
5. **ขั้นประเมินผล** เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ที่ได้จากเกม เช่น การทดสอบการเขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

สรุปได้ว่า ในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกม ในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ในขั้นไหน ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกฎกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน ในงานวิจัยนี้ใช้หลักในการเลือกเกมของคณะนักวิชาการนามิมบุคส์ ซึ่งได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษส่วนใหญ่เป็นเกมแบบเคลื่อนไหวเหมาะสมกับงานวิจัยครั้งนี้

สื่อการสอนแบบบัตรคำศัพท์

ความหมายของบัตรคำศัพท์

ดอร์ช (Dolch, Online, 2001) กล่าวว่า บัตรคำศัพท์เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น บัตรคำศัพท์สามารถใช้สอนคำศัพท์ที่ครูต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ ซึ่งคำศัพท์นั้นอาจจะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับ วัตถุ สิ่งของ สัตว์ คำคุณศัพท์ สถานที่ ฯลฯ โดยบัตรคำศัพท์แสดงให้เห็นความหมายที่เฉพาะเจาะจงของคำศัพท์นั้น ๆ ครูสามารถใช้บัตรคำศัพท์ในการสอนได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้บัตรคำศัพท์ในการสอนคำศัพท์ การใช้บัตรคำศัพท์ในการฝึกฝนคำศัพท์ การใช้บัตรคำศัพท์อ่านและฝึกเขียน ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของทอร์นบอร์ (2546 : 189-192) ว่าการใช้บัตรคำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการใช้คำสำคัญ เพราะมีผู้เรียนบางคนที่พบว่าการสร้าง “จินตภาพ” (Imaging) นั้นยาก แต่ผู้เรียนทุกคนสามารถถูกฝึกให้เตรียมและใช้ชุดบัตรคำศัพท์ได้

เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์

ทอร์นบอรี (Thornberry, 2546 : 189) ได้กล่าวว่า เทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์เป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้เรียนเขียนคำหนึ่งคำบนด้านหนึ่งของกระดาษแข็งขนาดเล็ก (ขนาดเท่ากับนามบัตร) และเขียนคำแปลเป็นภาษาแม่บนอีกด้านหนึ่งของกระดาษ
2. บัตรคำศัพท์เต็มชุดสำหรับใช้ในแต่ละครั้ง ควรมีจำนวนระหว่าง 20 ถึง 50 บัตรขึ้นอยู่กับความยากง่ายของคำ
3. คำเหล่านั้นไม่จำเป็นต้องอยู่ในชุดคำศัพท์ (Lexical Set)
4. ผู้เรียนทดสอบตนเองเกี่ยวกับคำเหล่านั้น โดยเริ่มด้วยการจำความหมายของคำศัพท์ใหม่นั้นคือดูคำศัพท์ใหม่แต่ละตัว แล้วตรวจสอบความเข้าใจในคำแต่ละคำ โดยดูที่คำแปลของคำ
5. จากนั้นจะกลับกระบวนการ โดยใช้คำแปลไปกระตุ้นการสร้างคำใหม่
6. คำที่เป็นปัญหาควรถูกขยับขึ้นไปอยู่ต้น ๆ ไม่ว่ากรณีใดก็ตามควรสลับบัตรคำศัพท์เป็นระยะ ๆ เพื่อหลีกเลี่ยง “ผลกระทบจากการเรียงลำดับ” (Serial Effect) นั่นคือ การจำคำได้จากลำดับของบัตรคำศัพท์
7. ลำดับของการเรียนและการทบทวน ควรจะเว้นช่วงห่าง เมื่อเรียนรู้คำไหนไปแล้ว ก็ทิ้งบัตรของคำนั้นไป แล้วทำบัตรคำใหม่เพิ่มเข้าไปในชุด เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนใช้เทคนิคนี้ และเพื่อให้ผู้เรียนนำชุดบัตรคำศัพท์ติดตัวไปตามที่ต่าง ๆ จึงคัมที่จะแจกบัตรเปล่าให้กับผู้เรียนในครั้งแรก จนกระทั่งผู้เรียนเริ่มคิดนิสัยในการทำบัตรคำศัพท์เอง แจกบัตรให้ผู้เรียนหลังจบช่วงบทเรียนที่มีคำมาก และสาธิตวิธีการเตรียมบัตรหกอใบ โดยให้ผู้เรียนแต่ละคนเลือกคำที่ต้องการเรียนรู้ ถ้ามีบัตรคำศัพท์ของตนเองหนึ่งชุดเป็นตัวอย่างจะช่วยให้ทุกอย่างง่ายขึ้น โดยสามารถใช้บัตรคำศัพท์นี้สาธิตขั้นตอนง่าย ๆ ของกิจกรรม

กิจกรรมที่สามารถทำได้โดยใช้บัตรคำศัพท์

ทอร์นบอรี (2546 : 191) ได้เสนอกิจกรรมที่สามารถใช้ได้ชั้นเรียน เพื่อกระตุ้นการใช้บัตรคำศัพท์อย่างเสรี ดังนี้

1. เพื่อนสอนเพื่อนและเพื่อนทดสอบเพื่อน (Peer Teaching and Testing) เมื่อเริ่มต้นชั่วโมงเรียน จัดนักเรียนเป็นคู่ และให้เขาเปรียบเทียบชุดบัตรคำที่เขาใช้อยู่ปัจจุบัน สนับสนุนให้เขาผลัดกันสอนคำที่อยู่ในชุดบัตรคำศัพท์ของตนที่เพื่อน ไม่มี และผลัดกันตอบ
2. การแข่งขันสัมพันธ์ (Association Games) ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นแต่ละคนวางบัตรคำคนละหนึ่งใบพร้อม ๆ กัน โดยหงายด้านภาษาที่ 2 ขึ้น ผู้เล่นคนแรกที่แต่งประโยคที่ใช้คำทั้งสองคำได้อย่างถูกต้องจะได้คะแนน (ครูอาจจะต้องตัดสินความถูกต้องของบางประโยคด้วย) ถ้าไม่มีผู้เล่น

คนใดสามารถนำคำทั้งสองมาใช้ให้สัมพันธ์กันได้ ให้เอาบัตรคำทั้งสองใบออกไปแล้ววางบัตรใหม่สองใบ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าบัตรหมด

3. เคาคำของนินตี (Guess my Word) เมื่อผู้เรียนคุ้นเคยกับบัตรคำของกันและกันแล้ว ผู้เรียนแต่ละคนสุ่มเลือกคำมาคนละหนึ่งคำ แล้วอีกฝ่ายต้องเดาว่าเป็นคำใด โดยการถามคำถามประเภทที่ตอบ ใช่/ไม่ใช่ เช่น เป็นคำนาม/กริยา/คุณศัพท์... ใช่ไหม (Is it a noun/verb/adjective....?) ขึ้นต้นด้วย.....ใช่หรือไม่? (Does it begin with....?) มีหนึ่ง/สอง/สามพยางค์..... ใช่ไหม? (Has it got one/two/three syllables.....?) และอื่น ๆ

4. การลดรูปสระ (De-vowelled Words) ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มเลือกคำจากบัตรคำศัพท์ของตน และเขียนคำ ๆ นั้นลงไป โดยละสระไว้ คู่ของเขาต้องคิดให้ได้ว่าคำนั้นคือคำอะไร

5. การเขียนหลอก (Ghost Writing) ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มลัดกันเขียนคำในอากาศหรือบนหลังของกลุ่มอื่น กลุ่มนั้นต้องคิดให้ได้ว่าคำนั้นคือคำอะไร

6. จำแนกประเภท (Categories) ผู้เรียนจับคู่หรือรวมเป็นกลุ่มเล็ก แล้วช่วยกันจัดคำเป็นหมวดหมู่ เช่น ตามแต่คำเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กัน เช่น ร้อนหรือเย็น เพศหญิงหรือเพศชาย ดีหรือเลว หวานหรือเปรี้ยว ผู้เรียนอาจใช้บัตรคำในการทำกิจกรรมแข่งขันคำอื่น ๆ เช่น แข่งคำ (Word Race) หันหลังให้กระดาน (Back to Board) หรือเดาจากภาพ (Pictionary)

ดอร์ช (Dolch, Online, 2001) กล่าวว่า บัตรคำศัพท์หนึ่งใบต้องมีความหมายครบถ้วนสมบูรณ์เมื่อมองเห็น และครูจะเป็นผู้แสดงถ้าหากมีความจำเป็นเมื่อนักเรียนมีจำนวนมาก ครูอาจจำเป็นต้องเดินรอบห้อง เพื่อแสดงบัตรภาพให้นักเรียนทุกคนเห็นรูปของบัตรภาพบัตรหนึ่ง จะแสดงให้เห็นความหมายที่เฉพาะเจาะจงของคำศัพท์ที่ต้องการนำเสนอให้รู้จัก อาจเป็นภาพบุคคล วัตถุ สัตว์ คำคุณศัพท์ ลักษณะท่าทาง สถานที่ การกระทำ ฯลฯ ซึ่งสามารถแสดงหลาย ๆ อย่างบนบัตร เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในสิ่งที่ต้องการจะแสดงให้รู้ บัตรภาพจะถูกใช้ในการนำเสนอด้านภาษาในครั้งแรก รูปในบัตรภาพจะถูกใช้เพื่อนำเสนอความหมาย หลังจากนั้นบัตรคำศัพท์จะถูกนำไปใช้ในการฝึกฝนคำศัพท์ บัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการทบทวนคำศัพท์และการรวมคำศัพท์ เป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์

ครูสามารถออกแบบบัตรภาพด้วยตนเอง หรือใช้บัตรคำศัพท์ที่ถูกต้องจัดทำขึ้น โดยบุคคลหรือบริษัทผู้พิมพ์จำหน่าย แต่ถ้าครูทำด้วยตัวเองจะมีความมั่นใจกว่า และจะต้องคำนึงถึงสิ่งดังต่อไปนี้

1. การวาดรูปจะต้องชัดเจนและไม่กำกวม
2. กระดาษที่ใช้ต้องเป็นกระดาษแข็งอย่างดี ไม่ฉีกขาดง่าย

3. จัดแยกประเภท (สำหรับแต่ละเหตุการณ์ในแต่ละกลุ่มสี่) เพื่อค้นหา จัดกลุ่มบัตร คำศัพท์ในแต่ละหัวข้อ (ของเล่น สัตว์ อาหาร....) หรือกำหนดรหัสตายตัวตามลำดับเหตุการณ์การสอน ของครู หรือการจัดเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ เพื่อประโยชน์และความเหมาะสม

กติกาพื้นฐานของการเล่นเกมบัตรคำ

1. การแบ่งกลุ่ม ควรไม่น้อยกว่า 4 คน และไม่มากกว่า 6 คน
2. ผู้ดำเนินการแจกบัตรคำให้ผู้เล่นแต่ละคน
3. บัตรคำที่เหลือวางกองไว้ตรงกลาง
4. การเล่นเกมยังเล่นต่อไปจนกระทั่งบัตรคำทุกคำอยู่ในชุดเรียบร้อย
5. ผู้เล่นผลัดกันเล่น เวียนทวนเข็มนาฬิกา เริ่มจากคนซ้ายมือของผู้แจกบัตรคำ
6. ผู้ดำเนินการแจกบัตรคำทีละใบ
7. ประโยคที่ถามคือ Do you have.....?
8. ผู้เล่นจะหมดสิทธิ์เล่นเมื่อคนที่ถูกถามตอบ No, I don't have.....
9. ถ้าผู้ถูกถามตอบ Yes, I do. ต้องหงายบัตรให้ทุกคนดูบัตรคำนั้น และจะยื่นบัตรคำให้ผู้ถาม ผู้ถามเล่นต่อไปได้
10. เมื่อผู้เล่นได้บัตรคำเป็นชุดแล้ว พูด I have a set of...แล้วแสดงบัตรคำ
11. ถ้าผู้เล่นได้บัตรคำใบสุดท้ายในชุด ให้เก็บไว้จนกว่าจะถึงคิวของตนรอบต่อไป แล้วจึงวางบัตรคำลง และพูด I have a set of.....
12. ผู้ชนะคือ ผู้ที่ได้ชุดมากที่สุด
13. กติกา คือ ต้องพูดและตั้งใจฟัง

ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นส่วนที่มีความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน เพราะเป็นตัวชี้ให้ทราบว่า การเรียนการสอนที่ผ่านมาประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด ทั้งครูและนักเรียน จะต้องปรับปรุงพัฒนาในส่วนใดบ้าง โดยจุดมุ่งหมายสำคัญของการสอน คือ ช่วยพัฒนาให้นักเรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Achievement) มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ได้ให้นิยามไว้หลายท่านดังนี้

กู๊ด (Good, 1973 : 112) ให้นิยามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ หมายถึง การเข้าถึงความรู้ หรือพัฒนาทักษะทางการเรียน ซึ่งปกติพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้หรือคะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบให้หรือทั้งสองอย่าง

บุญชม ศรีสะอาด (2540 : 68) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้า การอบรม การสั่งสอน หรือประสบการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งความรู้สึกลำบาก ขี้ขลาดต่าง ๆ ที่ผลมาจากการฝึกสอน

ไพศาล หวังพานิช (2543 : 46) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ คุณลักษณะของบุคคล อันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกฝน อบรม หรือการสอน

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการทดสอบซึ่งวัดจากคะแนนสอบ หลังจากผ่านกระบวนการเรียนการสอนหรือผ่านกระบวนการฝึกอบรมต่าง ๆ

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักการศึกษาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้หลายแนวคิดด้วยกัน ซึ่งแต่ละแนวคิดมีความแตกต่างกันดังนี้

แนวคิดทางด้านจิตวิทยาได้ให้ความสำคัญกับปัจจัย 2 ประการ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ได้แก่ ปัจจัยทางด้านพันธุกรรม และด้านสิ่งแวดล้อม ดังที่อแนตตาเซีย (Anastasi, 1968 : 175 ; อ้างถึงใน สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2548 : 96) ได้กล่าวว่า พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสิ่งที่มีชีวิตทุกชนิด ทั้งสองอย่างมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอยู่เสมอ และผลดังกล่าวจะเพิ่มพูนขึ้นเรื่อย ๆ สรุปได้ดังนี้

1. พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของบุคคล
2. พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมไม่ได้ทำหน้าที่แยกกันแบบโดด ๆ แต่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา

3. การปฏิสัมพันธ์ของพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งที่ซับซ้อนมาก ไม่สามารถที่จะแยกได้ว่าอิทธิพลของพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมที่มีสัดส่วนหรือปริมาณอย่างละเท่าไร

หากพิจารณาในแง่ของการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นผลของการกระทำหรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ดังนั้นปัจจัยทางด้านพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อมก็อาจมีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เช่นเดียวกัน ซึ่งในประเด็นนี้มีนักการศึกษาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้หลายแนวคิดด้วยกัน ดังนี้

แครอลล์ (Carroll, 1989 : 245 ; อ้างถึงใน สราวุธ เศรษฐขจร, 2539 : 17) ได้เสนอแนวคิดที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกิดจากปัจจัยหลัก 5 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความถนัด หมายถึง ศักยภาพที่พบในตัวนักเรียนและพัฒนาเป็นความสามารถในการเรียน

ด้านที่ 2 ความพากเพียร หมายถึง ปริมาณเวลาที่นักเรียนตั้งใจเรียนเพื่อให้ได้ผลตามเกณฑ์ของจุดมุ่งหมาย

ด้านที่ 3 ความสามารถในการเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนที่เข้าใจว่าต้องเรียนอะไรหรือเข้าใจอะไร และจะต้องดำเนินการอย่างไรเพื่อให้บรรลุผลในการเรียน

ด้านที่ 4 โอกาสในการเรียนของนักเรียน หมายถึง ปริมาณเวลาที่ครูกำหนดหรือจัดให้แก่ นักเรียนในการเรียนเนื้อหาแต่ละบทเรียน

ด้านที่ 5 คุณภาพของการเรียนการสอน หมายถึง การจัดเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนในลักษณะที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูง

บลูม (Bloom. 1976 : 194) ได้กล่าวถึงตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในโรงเรียน ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านความรู้ ความคิด หมายถึง ความสามารถทั้งหลายของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย ความถนัด และพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน

2. คุณลักษณะทางจิตใจ หมายถึง แรงจูงใจที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้แก่ ความสนใจในวิชาที่เรียน เจตคติต่อเนื้อหาวิชาและสถาบัน ระบบการเรียนการสอน การยอมรับความสามารถของตนเอง และลักษณะบุคลิกภาพ

3. คุณภาพการสอน หมายถึง ประสิทธิภาพที่ผู้เรียนจะได้รับผลสำเร็จในการเรียนรู้ ได้แก่ การได้รับคำแนะนำ การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การเสริมแรงจากครู การแก้ไขข้อบกพร่อง และการรู้ผลสะท้อนกลับถึงการกระทำของตนเองว่าถูกต้องหรือไม่

ฮาร์นิส เฟเกอร์ และไวเลย์ (Harnischfeger and Wiley. 1978 : 186 ; อ้างถึงใน สราวุธ เศรษฐจิกร. 2539 : 17) ได้เสนอแนวคิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนขึ้นอยู่กับปัจจัยหลัก 3 ด้าน ได้แก่

1. ภูมิหลังนักเรียน ประกอบด้วย ภูมิหลังทางครอบครัวและสังคม อายุ เพศ ความรู้เดิม แรงจูงใจ และความถนัด

2. หลักสูตรและองค์ประกอบทางสถาบัน ประกอบด้วย คุณลักษณะของชุมชน ท้องถิ่น โรงเรียน และตัวหลักสูตร

3. พฤติกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย พฤติกรรมการสอนของครูและพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ผลของพฤติกรรมการเรียน หรือที่เรียกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สำคัญ 2 ประการ คือ ปัจจัยภายใน ประกอบด้วย พันธุกรรม

ความถนัด ความสามารถ พื้นฐานความรู้เดิม แรงจูงใจ ตลอดจนเจตคติที่มีต่อการเรียน และปัจจัยภายนอก ประกอบด้วย พื้นฐานครอบครัวและสังคม หลักสูตร ลักษณะการเรียนการสอน พฤติกรรมการสอน สื่อการเรียน และอื่น ๆ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับครูที่จะใช้ในการตรวจสอบพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ อันเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนของครูว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถหรือมีสัมฤทธิ์ผลในแต่ละรายวิชามากน้อยเพียงใด ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนของครูให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (พิชิต ฤทธิ์จัญญู, 2545 : 95)

1. ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ดังนี้ กรอนลันด์ (Gronlund, 1993 : 1) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง กระบวนการเชิงระบบ เพื่อการวัดพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีหน้าที่หลักสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน

เขาวดี วิบูลย์ศรี (2540 : 28) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง แบบทดสอบวัดความรู้เชิงวิชาการ มักใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นวัดความสามารถทางการเรียนรู้ในอดีตหรือในสภาพปัจจุบันของแต่ละบุคคล

สมบูรณ์ ดันยะ (2545 : 143) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้สำหรับวัดพฤติกรรมทางสมองของผู้เรียนว่ามีความรู้ความสามารถในเรื่องที่เรียนรู้อมาแล้ว หรือได้รับการฝึกฝนอบรมมาแล้วมากน้อยเพียงใด

สิริพร ทิพย์คง (2545 : 193) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง ชุดคำถามที่มุ่งวัดพฤติกรรมกรเรียนของนักเรียนว่านักเรียนมีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพทางสมองด้านต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้อไปแล้วมากน้อยเพียงใด

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้อมาแล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

2. ชนิดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถทำได้โดยอาศัยเครื่องมือ ได้แก่ เครื่องมือประเภทแบบทดสอบต่าง ๆ (Test) และประเภทไม่เป็นแบบทดสอบ (Non-test) แต่เครื่องมือที่นิยม

ใช้กันมาก คือ แบบทดสอบ ซึ่งสมบุรณ์ ดันยะ (2550 : 148-149) ได้แบ่งชนิดแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหน้าที่หรือการนำไปใช้วัดเป็น 2 ชนิด คือ

2.1 แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาหรือโดยครูผู้สอนวิชานั้น ๆ และผ่านการทดลองใช้วิเคราะห์คุณภาพและปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอจึงสร้างเกณฑ์ปกติ (Normal) เพื่อใช้เป็นหลักในการเปรียบเทียบ การที่จะเรียกว่าเป็นแบบทดสอบมาตรฐานได้นั้นต้องมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ มีมาตรฐานในการสร้างแบบทดสอบ มีมาตรฐานในวิธีดำเนินการสอบ และมีมาตรฐานในการแปลความหมายคะแนน

2.2 แบบทดสอบที่ครูสร้างเอง (Teacher-made Test) เป็นแบบทดสอบที่ครูสอนเป็นผู้สร้างขึ้น เพื่อใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ซึ่งอาจจะเป็นแบบทดสอบที่ใช้ในการประเมินผลย่อยหรือประเมินผลรวมก็ได้ แบบทดสอบเหล่านี้ครูผู้ออกข้อสอบอาจมีการนำไปทดลองใช้วิเคราะห์คุณภาพ และปรับปรุงแก้ไขหรือไม่ก็ได้แล้วแต่ครูแต่ละคน

ดังนั้นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบ่งได้ 2 ชนิด คือ แบบทดสอบมาตรฐาน ซึ่งมุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป สร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบทดสอบที่ครูสร้างเอง ซึ่งมุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอนสร้างขึ้น โดยครูผู้สอนเอง

ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ความคงทนในการเรียนรู้ (Retention) ถือเป็นเรื่องที่อยู่ในเรื่องของความจำ ดังนั้นในที่นี้จะกล่าวถึง ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ ระบบความจำ ทฤษฎีความจำ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความจำ การวัดความคงทนในการเรียน และระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการเรียนรู้

ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ ดังนี้

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

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2541 : 129) ได้สรุปไว้ว่า ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การรวบรวมประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม

สรุป ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถของสมองในการเก็บสิ่งที่เรียนรู้มา หรือจากประสบการณ์ที่รับรู้มาแล้ว หลังจากทิ้งไว้ระยะเวลาหนึ่งสามารถระลึกได้หรือค้นคว้ามาใช้ ในสถานการณ์ที่จำเป็น ซึ่งความคงทนก็คือความจำของผู้เรียนนั่นเอง

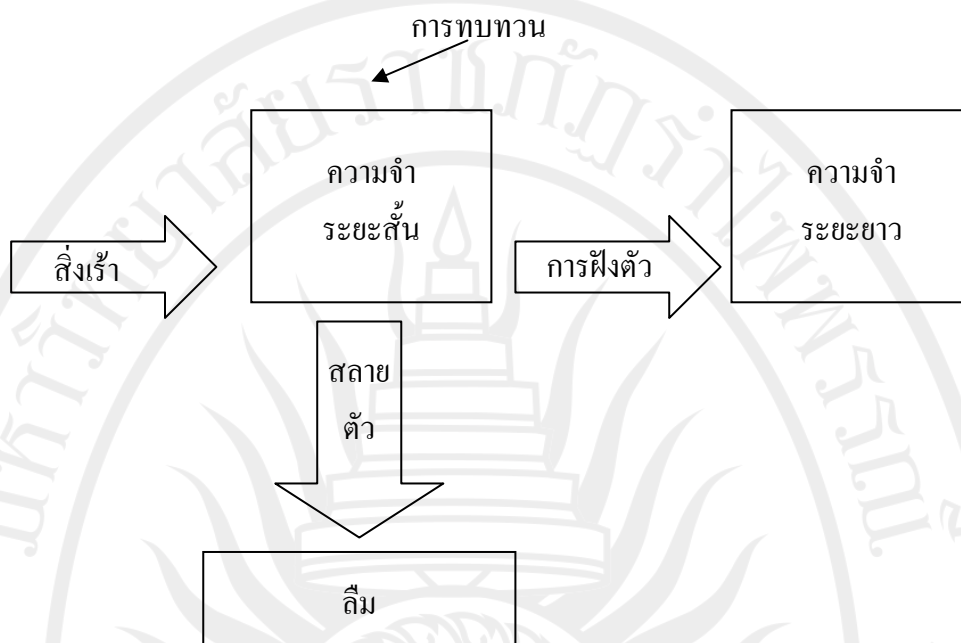
ระบบความจำ

ชฎัญญะ บุปผเวส และคณะ (2538 : 191-192) ได้แบ่งความจำออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1. ความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัส หลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่ง
2. ความจำระยะสั้น (Short - Term Memory) เขียนย่อว่า STM คือ ความจำหลังการเรียนรู้ เป็นความจำที่คงอยู่ในระยะเวลาสั้น ๆ ที่ตั้งใจจำหรือใจจดจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจ ในสิ่งเหล่านั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป
3. ความจำระยะยาว (Long - Term Memory) เขียนย่อว่า LTM หมายถึง ความจำที่คงทน ถาวรมากกว่าความจำระยะสั้น ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้เนิ่นนานเพียงใด ถ้าเมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้น ๆ จะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง ระบบความจำระยะยาวนี้เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่คนรู้สึก เป็นการตีความ จึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

ทฤษฎีความจำ

แอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin, 1977 : 71-72) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความจำ สองกระบวนการ ซึ่งมีใจความว่า ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น ต้องได้รับการทบทวนทุกสิ่งทีเข้ามาอยู่ในความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนสิ่งของที่เราระจำได้ในความจำระยะสั้น จึงมีจำกัด เช่น ถ้าเป็นชื่อคน เราอาจทบทวนได้เพียง 3 ถึง 4 ชื่อ ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การทบทวนช่วยป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดก็ตาม ถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น เป็นระยะเวลาสั้น ยี่งนานเท่าใด สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวมากยิ่งขึ้น ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาว สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำตลอดไป กลายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถที่จะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ซึ่งความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ก็คือ ความคงทนในการเรียนรู้ นั่นเอง ส่วนช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้น จะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำนั้น จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของความจำระยะสั้นกับกระบวนการความจำระยะยาว เป็นแผนภูมิดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ (ชัยพร วิชชาวุธ. 2540 : 75)

กาเย่ (Gagne. 1994 : 27-36) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำพอสรุปได้ ดังนี้

1. การจูงใจ (Motivation Phase) เป็นการชักจูงให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้
2. การทำความเข้าใจ (Apprehending Phase) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า
3. การเรียนรู้ปรุงแต่งสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ (Acquisition Phase) ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเป็นความสามารถอย่างใหม่เกิดขึ้น
4. ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความจำ (Retention Phase) ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความจำช่วงเวลาหนึ่ง
5. การรื้อฟื้น (Recall Phase) ขั้นนี้เป็นการเอาสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วและเก็บเอาไว้ในออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้
6. การสรุปหลักการ (Generalization Phase) ขั้นนี้เป็นความสามารถที่ใช้ในสิ่งที่เรียนรู้แล้วไปประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบมา
7. การลงมือปฏิบัติ (Performance Phase) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้

8. การสร้างผลย้อนกลับ (Feedback Phase) ขั้นนี้ผู้รับทราบผลการเรียนรู้ ถ้าขั้นทำความเข้าใจและการเรียนรู้ไม่ดี ขั้นการจำก็จะลดลงหรือจำไม่ได้เลย

จากกระบวนการเรียนรู้แสดงให้เห็นว่า คนเราจะจำสิ่งที่เรียนมาได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ว่าจะช่วยให้เกิดความจำระยะยาวแก่ผู้เรียนได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. การจัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningfulness) เช่น
 - 1.1 การสร้างสื่อสัมพันธ์ (Mediation)
 - 1.2 การจัดระบบไว้ล่วงหน้า (Advance Organization)
 - 1.3 การจัดลำดับชั้น (Hierarchical Structure)
 - 1.4 การจัดเข้าหมวดหมู่ (Organization)
2. การจัดการสถานการณ์การเรียนรู้ (Management of Learning) ซึ่งทำได้ดังนี้
 - 2.1 การนึกถึงสิ่งที่เรียนในขณะที่เรียนอยู่ (Recall During Practice)
 - 2.2 การเรียนเพิ่มเติม (Over Learning)
 - 2.3 การทบทวนบทเรียน (Periodical Reviews)
 - 2.4 การจำอย่างมีหลักเกณฑ์ (Logical Memory)
 - 2.5 การท่องจำ (Recitation)
 - 2.6 การใช้จินตนาการ (Imaginary)

นอกจากกิจกรรมส่งเสริมการจำดังกล่าวแล้ว สุชา จันทรเอม (2542 : 2) ได้แนะนำวิธีเรียนที่ทำให้ลืมน้อยที่สุด พอสรุปได้ดังนี้

1. พยายามทำให้สิ่งที่เรียนมีความหมาย เพราะคนเราจะลืมน้อยลงถ้ามีความหมายและความสำคัญได้ยาก
 2. เรียนให้เกิดขั้นที่จำได้หมด เมื่อคิดสิ่งนี้ในเวลาต่อไปยังจำได้มาก
 3. แยกแยะสิ่งที่เรียนเพื่อให้เห็นว่าแต่ละตอนมีความหมายอย่างไร ถ้าเรียนไปโดยไม่พิจารณาเหตุผลของแต่ละตอนจะทำให้ลืมน้อย
 4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ไม่ได้เพียงแต่รับฟังเฉย ๆ แต่ติดตามไปด้วย
 5. เมื่อเรียนจบไปแล้วตอนหนึ่ง ๆ ควรพักสักครู่แล้วจึงเรียนต่อไป ทำให้ความคิดไม่ปะปนกัน
 6. หมั่นทบทวนในสิ่งที่เรียนไปแล้วบ่อย ๆ จะทำให้จำแม่นยิ่งขึ้น
- กาญจนา คุณารักษ์ (2540 : 30) กล่าวว่า การเรียนรู้จะคงทนเพียงใดขึ้นอยู่กับลักษณะ 3 ประการ คือ

1. การเรียนรู้คุณภาพสูงเท่าใด คือ คุณภาพสูงมาก ๆ การลืมน้อยซ้ำ การเรียนรู้ให้เข้าใจลึกซึ้ง เรียนให้มาก (Over Learning) จะช่วยให้ลืมน้อย จะช่วยให้ความคงทนของการเรียนรู้ดี
2. การกระจายการปฏิบัติ (Distributed Practice) คือ แบ่งปฏิบัติเป็นระยะสั้น ๆ จะทำให้มีความคงทนดีกว่าปฏิบัติตลอดเป็นเวลานาน ๆ (Mass Practice)
3. สิ่งที่เรียนมีความหมาย สิ่งต่าง ๆ ที่เรียนนั้นมีความสัมพันธ์กัน จะทำให้ความคงทนของการเรียนรู้ดีกว่าสิ่งที่ไม่มีความหมาย

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ดังที่มีผู้ให้ความคิดเห็นไว้ดังนี้

อัจฉรา สุขารมณ (2542 : 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

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

ถึงอย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่าง ๆ ก็ย่อมมีการลืมน้อยไปบ้าง เพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ มากมาย ได้มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืมน้อย พบว่า การจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วย คือเมื่อเวลาผ่านไปนานเข้า การจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่จะลืมนั้นจะมากขึ้น

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2541 : 254) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. ทักษะคิดและความสนใจ ถ้าผู้เรียนมีทักษะคิดที่ดีต่อสิ่งใดและมีความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ก็จะช่วยให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานาน ๆ
2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะช่วยให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน
3. ระยะเวลา หากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลาสั้น ๆ ก็จะช่วยให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้ง่ายขึ้นหรือบางครั้งอาจลืมน้อยไปเลยก็ได้

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้น ความจำเป็นว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่ง ซึ่งเกิดจากความสามารถของสมองในการสะสมประสบการณ์และความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ของนักเรียน ความจำที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้มากที่สุด คือ ความจำระยะยาวที่เรียกว่าความคงทน

ในการจำหรือความคงทนในการเรียนรู้ตนเอง ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรจะศึกษาหรือพยายามหาแนวทางในการที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ให้มากที่สุด

สภาพที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนที่เอื้อต่อสภาพที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ คือ กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2541 : 260)

1. การจัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningful) เช่น
 - 1.1 การสื่อสัมพันธ์ (Mediation)
 - 1.2 การจัดเป็นระบบล่วงหน้า (Advance Organization)
 - 1.3 การจัดเป็นลำดับขั้น (Hierarchical Structure)
 - 1.4 การจัดเข้าเป็นหมวดหมู่ (Organization)
2. การจัดการสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathcmagcnic)
 - 2.1 การนึกถึงสิ่งที่เรียนขณะที่ฝึกฝนอยู่ (Recall During Practice)
 - 2.2 การเรียนรู้
 - 2.3 การทบทวนบทเรียน (Periodic Reviews)
 - 2.4 การจำอย่างมีกฎเกณฑ์ (Logical Memory)
3. ในการทบทวนไม่สามารถทบทวนสิ่งที่เข้ามาอยู่ในความจำระยะยาว ดังนั้นจำนวนสิ่งของที่จำได้ในความจำระยะสั้นจึงมีจำกัด
4. สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นยิ่งนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวอยู่ในความจำระยะยาวมากขึ้น
5. การฝังตัวในความจำระยะยาว เป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่อยู่ในความจำระยะยาวกับสิ่งที่ต้องจดจำ

การวัดความคงทนในการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ไปแล้วนั้น ผู้เรียนจะยังสามารถคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้หรือไม่นั้น ได้มีนักการศึกษากล่าวถึงวิธีวัดความคงทนในการเรียนรู้ ดังนี้

ไพจิตร สดวกการ (2539 : 14) กล่าวว่า การวัดความคงทนในการเรียนเป็นการวัดความรู้ความเข้าใจ โน้ตทัศน์ ความสามารถในการคำนวณ และความสามารถในการแก้ไขปัญหาวิชาที่ได้เรียนมาแล้ว โดยการสอบหลังการเรียนการสอน 2 ครั้ง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษฉบับเดียวกัน โดยสอบครั้งแรกในทันทีหลังการเรียนการสอนแต่ละเรื่อง และสอบครั้งที่ 2 หลังการเรียนการสอนแต่ละเรื่อง 3 สัปดาห์

ประวีณา นิลนวล (2540 : 47) กล่าวว่า การวัดความคงทนในการเรียนเป็นการสอบซ้ำ โดยการใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับหลังการทดลอง โดยทดสอบหลังเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว 2 สัปดาห์

ชีราพร ภูตระกูล (2547 : 29) กล่าวว่า การวัดความคงทนในการเรียนเป็นการวัดความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยวัดจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อสิ้นสุดการเรียนและเมื่อเวลาผ่านไป 3 สัปดาห์

จากวิธีทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการวัดของ ไพจิตร สดวกการ (2539 : 14) ประวีณา นิลนวล (2540 : 47) และชีราพร ภูตระกูล (2547 : 29) ที่เกี่ยวข้อง พบว่าการวัดความคงทนจะเป็นการวัดหลังเสร็จสิ้นการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 2-3 สัปดาห์ และในที่นี้ผู้วิจัยจะทดสอบความคงทนในการเรียน โดยใช้วิธีการทดสอบหลังเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว 2 สัปดาห์ ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ระยะเวลาที่ใช้ในการวัดความคงทนในการเรียนรู้

ชวาล แพ้ตกุล (ชวาล แพ้ตกุล. 2524 : 48 ; อ้างถึงใน ชาญยูทธ์ สีเจลิยว. 2543 : 29) กล่าวว่า ในการสอบซ้ำ โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกันไปทดลองสอบกับบุคคลกลุ่มเดียวกัน เวลาในการทดสอบครั้งแรกและครั้งที่สอง ควรเว้นให้ห่างกันประมาณ 2-4 สัปดาห์

นันทลิ (Nunnally. 1959 : 185 ; อ้างถึงใน เขววมาลัย ไสวรรณ. 2537 : 12) กล่าวว่า เพื่อก่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่าง ๆ น้อยลง ควรเว้นช่วงเวลาในการสอบซ้ำให้ห่างกันอย่างน้อย 2 สัปดาห์ เพราะความเคยชินในการทำแบบทดสอบจะทำให้ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนทั้งสองครั้งสูง

สรุปได้ว่า ระยะเวลาที่ควรใช้วัดความคงทนในการเรียนรู้นั้น ควรให้ห่างจากการทดสอบครั้งแรกอย่างน้อย 2-4 สัปดาห์ เพื่อลดความคลาดเคลื่อน ซึ่งอาจเกิดจากความเคยชินในการทำแบบทดสอบหรือการจำข้อสอบได้นั่นเอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยต่างประเทศ

โดยงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน ได้ศึกษาไว้ ดังนี้

ฮัมฟรีย์ (Humphrey. 1965 : 129) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการใช้เกมเคลื่อนไหวกับการเรียนแบบปกติ ในการพัฒนาด้านภาษาของนักเรียนเกรด 3 พบว่า การสอนด้วยเกมเคลื่อนไหวช่วยให้นักเรียนมีแนวโน้มการเรียนที่ดีขึ้น รวมทั้งช่วยพัฒนาทางด้านการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน

ออร์คัตต์ (Orcutt, 1972 : 147) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนภาษามีอิทธิพลต่อความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กชั้นอนุบาล

เทอร์นี่ (Turney, 1974 : 492) วิจัยการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ พบว่า เกมช่วยให้นักศึกษาแต่ละบุคคลได้มีพื้นฐานของการสร้างมนุษยสัมพันธ์ต่อกัน อีกทั้งเกมช่วยให้มีทักษะที่เหมาะสมเกี่ยวกับกระบวนการในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงช่วยฝึกศิลปะ วิธีในการแก้ไขปัญหา และการพึ่งตนเอง

วิลลอบบี้ (Willoughby, 1993 : 175) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ไวยากรณ์พื้นฐานจากกิจกรรมบัตรคำสำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของประเทศญี่ปุ่น พบว่า นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในบทสนทนามากขึ้นและนำภาษาไปใช้นอกห้องเรียนได้

ดิกเกอร์สัน (Dickerson, 1997 : 6456-A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยการใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Game) เกมนิ่ง (Passive Game) และกิจกรรมการสนทนา เป็นสื่อในการเรียนการสอนแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมนิ่งเป็นการใช้กระดานดำ กลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด พบว่า กลุ่มเกมเคลื่อนไหวได้รับผลสัมฤทธิ์มากกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่มเกมนิ่งได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มกิจกรรมปกติ

พินเตอร์ (Pinter, 1997 : 710-711-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ได้ทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา และดิกเกอร์สัน (Dickerson, 1997 : 6456-A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเงียบ (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว จะเล่นโดยมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มที่ใช้เกมเงียบ จะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมเงียบ และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ กลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ อีกทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบ มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ และ

ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิง ไม่แตกต่างกัน

คลอเลียร์ (Collier, 2001 : 253) ได้จัดทำรายงานการบรรยายเกมสร้างสรรค์สำหรับผู้ใช้ภาษา : กิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษา พบว่า บัตรคำเป็นสื่อเสริมให้นักเรียนแต่ละคนใช้ภาษา ได้สอดคล้องยิ่งขึ้น

งานวิจัยในประเทศ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษในระดับต่าง ๆ ทั้งนี้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสอนด้วยเกมไว้ดังนี้

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 83) ได้วิจัยพบว่า นักเรียนในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบ ความสนุกสนาน ไม่ชอบอยู่นิ่ง และเป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาทางภาษาดีมาก วิธีการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและบัตรคำศัพท์ทางภาษา จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและจดจำ บทเรียนได้ดียิ่งขึ้น จะเห็นได้ว่าเกมและบัตรคำศัพท์ที่ฝึกภาษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียน สนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น

ฉวีวรรณ ถาโท (2541 : บทคัดย่อ) ได้วิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แบบฝึกทักษะเกมและบัตรคำมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และอาจเป็นเพราะบัตรคำช่วยให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

นันทพร ศษศิริพงษ์ (2541 : 169) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและ ไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กลุ่มควบคุมเรียนจากการสอน โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน

สันติ แสงสุก (2542 : 124) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอน ปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้สูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปราโมทย์ บุญมุสิก (2543 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอน

แบบเกมและบัตรคำศัพท์ มีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ไม่แตกต่างกัน

ภาวินี ทองสูงเนิน (2543 : บทคัดย่อ) ได้วิจัยพบว่า การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมแบบฝึกหัด เสริมทักษะบัตรภาพและบัตรคำ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ทำให้นักเรียน มีแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมและการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเป็นเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

สันทัศน์ หอมสมบัติ (2543 : 55) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการ เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มี เกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนเซกา อำเภอเซกา จังหวัดหนองคาย จำนวน 53 คน กลุ่มทดลอง 30 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม กลุ่มควบคุม 23 คน เรียนจาก การสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปรีชา สังข์ทอง (2546 : 47) ได้วิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียน แบบใช้เกมและการเรียนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมสูงกว่าการ สอนแบบปกติ ส่วนความคงทนในการเรียนด้วยเกมและการเรียนแบบปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า คำศัพท์ภาษาอังกฤษนับว่าเป็น หัวใจสำคัญประการหนึ่งของการเรียนรู้ เพราะหากผู้เรียนไม่รู้คำศัพท์ การเรียนรู้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้เลย และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น ต้องใช้การสอนและแบบฝึกทักษะ ที่สอดคล้องเหมาะสมและน่าสนใจ ซึ่งการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์สามารถนำไปจัดกิจกรรม ได้หลากหลายรูปแบบ เนื่องจากเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถสร้างความสนุกสนาน ได้มี การแสดงออกได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ รวมทั้งได้คิดและปฏิบัติจริง ซึ่งการสอนทั้งสองประเภทนี้ ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์สูงขึ้น แต่ทั้งนี้ผู้วิจัย ต้องการที่จะเปรียบเทียบความแตกต่างของการสอนที่กล่าวมา เพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า มาปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในอนาคต

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้การสอนแบบเกมและบัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังมีรายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินการวิจัยที่จะนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดพลับ (จันทบุรีชิบาอุทิศ) จำนวน 31 คน โรงเรียนวัดพลับปลา (อินทราษฎร์ประสิทธิ์) จำนวน 27 คน โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จำนวน 25 คน โรงเรียนวัดจันทนาราม (ศรีรองเมืองอุทิศ) จำนวน 34 คน และโรงเรียนบ้านแก้ว จำนวน 73 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. 2555 : 10)

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบ่งเป็นจำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 5/1 จำนวน 36 คน และห้อง 5/2 จำนวน 37 คน รวมทั้งสิ้น 73 คน ทั้งนี้กำหนดกลุ่มทดลองโดยการจับฉลาก ซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 จะใช้การสอนแบบเกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จะใช้การสอนแบบบัตรคำศัพท์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. การจัดแผนการสอน

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการสอน จำนวน 8 แผน โดยดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หนังสือและคู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และแบบเรียนจากหนังสือ New Aha English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกระทรวงศึกษาธิการ

1.2 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

1.3 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาเกี่ยวกับการคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ อาชีพ คุณลักษณะของคน ของใช้ และอาการป่วย

1.4 สร้างแผนการสอนให้สัมพันธ์กับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เลือกไว้ รวมทั้งสร้าง สื่อการสอน แบ่งเป็นการสอนด้วยเกม จำนวน 4 แผน ได้แก่ เกมถามอาชีพ เกม Hang man เกมจับคู่ คำกับภาพ และเกมอักษรไขว้ (Cross Word) และการสอนด้วยบัตรคำศัพท์ จำนวน 4 แผน ได้แก่ สัปดาห์ที่ 1 เป็นบัตรคำศัพท์เรื่องอาชีพ สัปดาห์ที่ 2 เป็นบัตรคำศัพท์เรื่องคุณลักษณะ สัปดาห์ที่ 3 เป็นบัตรคำศัพท์เรื่องของใช้ และสัปดาห์ที่ 4 เป็นบัตรคำศัพท์เรื่องอาการป่วย รวมทั้งสิ้นจำนวน 8 แผน โดยแต่ละแผนใช้เวลาการสอน 1 คาบ (1 ชั่วโมง)

1.5 นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงให้ถูกต้องตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการสอนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง

1.7 นำแผนการสอนที่ผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ ไปใช้ในการวิจัยต่อไป

2. เครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในครั้งนี้ คือ แบบทดสอบความรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาและจุดประสงค์ของเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แล้วสร้างเป็นแบบทดสอบ เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 1 ชุด มี 40 ข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 สร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก โดยมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงตัวเลือกเดียว จำนวน 80 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 บทเรียน บทเรียนละ 20 ข้อ เพื่อไว้สำหรับคัดเลือกข้อที่เหมาะสม นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.2 เสนอแบบทดสอบต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความตรงเชิง โครงสร้างของข้อสอบ และนำมาปรับปรุงให้ถูกต้องเหมาะสม

2.3 นำแบบทดสอบไปทดลองสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน วัดคลองลาว ตำบลหนองสีงา จังหวัดจันทบุรี ที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว จำนวน 25 คน วิเคราะห์ ข้อสอบรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป เลือกข้อสอบให้ครอบคลุมจุดประสงค์ไว้ แล้วนำข้อสอบไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก คัดเลือกข้อที่มีค่าความยาก ตั้งแต่ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จำนวน 40 ข้อ แล้วคำนวณค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson 20) (บุญชม ศรีสะอาด. 2535 : 84-86) (ดังตารางในภาคผนวก ง)

2.4 จัดทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มทักษะ (ภาษาอังกฤษ) เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อใช้ในการทดลองต่อไป หลังจากนั้นนำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มาสลับข้อคำถาม เป็นแบบทดสอบวัดความคงทน ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้ทดสอบหลังจบการทดลอง เมื่อเวลาผ่านไป แล้ว 2 สัปดาห์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากการทดลอง มีลำดับขั้นดังนี้

1. ขึ้นเตรียมการ ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยให้คำชี้แจงเพื่อทำความเข้าใจ เกี่ยวกับการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้การสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์
2. ดำเนินการทดลองโดยให้กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนโดยใช้การสอนแบบใช้เกม ส่วนกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้สื่อการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ โดยครูเป็นผู้สอนและนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ทดสอบซ้ำเพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ในสัปดาห์ที่ 2 หลังจากจบการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ก่อนการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น มีขั้นตอนการเตรียมข้อมูลก่อนการประมวลผล คือ เมื่อตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบสอบถามทุกฉบับแล้ว มีการลงรหัสตามคู่มือลงรหัส ที่จัดทำไว้ จากนั้นจึงนำไปบันทึกและใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ เพื่อทำการประมวลผล ต่อไป ในที่นี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังต่อไปนี้

สถิติขั้นพื้นฐาน

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 : 61)
2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 : 62)

สูตรที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การหาค่าความยากของข้อสอบ (Difficulty) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 : 81)
2. การหาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (Discrimination) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 : 81)
3. การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR.-20 ของ Kuder-Richardson (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 168)

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

- สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ t-test (Independent Sample) ($\alpha = 0.05$) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 : 112-115)

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยมีจุดมุ่งหมาย ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้บัตรเกมคำศัพท์

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการสื่อสารข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติใน t – distribution
*p	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากนั้นนำคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มาเปรียบเทียบเพื่อหาความแตกต่าง ดังแสดงไว้ในตาราง 9

ตาราง 9 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ก่อนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	p
การสอนแบบใช้เกม	37	3.94	1.50	1.774	0.085
การสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์	36	5.84	2.14		

* $p \leq .05$

จากตาราง 9 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

ตาราง 10 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์หลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	p
สื่อการสอนแบบใช้เกม	37	5.74	2.16	-0.216	0.830
สื่อการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์	36	5.84	2.14		

* $p \leq .05$

จากตาราง 10 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์หลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

2. การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากนั้นคะแนนที่ได้จากการวัดความคงทนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มาเปรียบเทียบเพื่อหาความแตกต่าง ดังแสดงไว้ในตาราง 11

ตาราง 11 การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	p
สื่อการสอนแบบใช้เกม	37	5.29	2.54	-0.012	0.990
สื่อการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์	36	5.30	2.18		

* $p \leq .05$

จากตาราง 11 พบว่า นักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ ซึ่งสรุปเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. วิธีดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผลการวิจัย
5. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดพลับ (จันทบุรีชิบาอุทิศ) จำนวน 31 คน โรงเรียนวัดพลับปลา (อินทราษฎร์ประสิทธิ์) จำนวน 27 คน โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จำนวน 25 คน โรงเรียนวัดจันทนาราม (ศรีรองเมืองอุทิศ) จำนวน 34 คน และโรงเรียนบ้านแก้ว จำนวน 73 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. 2555 : 10)
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบ่งเป็นจำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 5/1 จำนวน 36 คน และห้อง 5/2 จำนวน 37 คน

รวมทั้งสิ้น 73 คน ทั้งนี้กำหนดกลุ่มทดลองโดยการจับฉลาก ซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 จะใช้การสอนแบบเกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จะใช้การสอนแบบบัตรคำศัพท์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 8 แผน ประกอบด้วย หัวข้ออาชีพ คุณลักษณะของคน ของใช้ และอาการป่วย
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
3. แบบทดสอบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้ข้อสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ดังนี้

1. ชั้นเตรียมการ ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม โดยให้คำชี้แจงเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้เกมและบัตรคำศัพท์
2. ดำเนินการทดลอง โดยให้กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนโดยใช้สื่อการสอนแบบใช้เกม ส่วนกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้สื่อการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ 8 แผนการเรียน เป็นเวลา 4 วัน หลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ทดสอบซ้ำเพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ในสัปดาห์ที่ 2 หลังจากการจบการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์คำนวณเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าสถิติ ดังนี้

1. สถิติขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ด้วยวิธีการหาค่าความยากของข้อสอบ การหาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ และการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน โดยใช้ t-test

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกม และบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน
2. นักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้แยกอภิปรายผลเป็นประเด็นต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน เนื่องจากการสอนด้วยแบบเกมและบัตรคำศัพท์เป็นการทำกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง เป็นประเภทของเกมเคลื่อนไหวเหมือนกัน จึงทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้และจดจำได้เท่ากัน ๆ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน ดังเช่นงานวิจัยของวัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 83) พบว่า นักเรียนในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบความสนุกสนาน ไม่ชอบอยู่นิ่ง และเป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาทางภาษามาก วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและบัตรคำศัพท์ทางภาษาจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความสนุกสนานและจดจำบทเรียน ได้ดียิ่งขึ้น และจะเห็นได้ว่าเกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น

นอกจากนี้คอลเลอร์ (Collier. 2001 : 253) ได้จัดทำรายงานการบรรยายเกมสร้างสรรค์ สำหรับผู้ใช้ภาษากิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษา พบว่า บัตรคำเป็นสื่อเสริมให้นักเรียนแต่ละคนใช้ภาษาได้สอดคล้องยิ่งขึ้น และภาวิณี ทองสูงเนิน (2543 : บทคัดย่อ) ได้วิจัยพบว่า การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมแบบฝึกหัดเสริมทักษะบัตรภาพและบัตรคำ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมและการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ เป็นเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ส่วนปราโมทย์ บุญมุสิก (2543 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและบัตรคำศัพท์ พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

2. ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งปราโมทย์ บุญมุสิก (2543 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและบัตรคำศัพท์ พบว่า มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ

ไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ฟินเตอร์ (Pinter, 1997 : 710-711-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 พบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูควรจัดให้มีการวัดแบบทดสอบเสริม สำหรับนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนดไว้
2. ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษควรดำเนินการวิจัยในชั้นเรียนด้วยตนเอง เพื่อเข้าใจถึงปัญหา ที่เกิดขึ้นและสามารถหาแนวทางในการแก้ไขปัญหานั้นได้
3. ผู้วิจัยควรเข้าไปศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างและสร้างความคุ้นเคยด้วยการเป็น ผู้ช่วยสอนในชั้นเรียน หรือเข้าไปช่วยสอนกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดด้านเวลาในการสอน ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่ม ระยะเวลาในการทดลองให้มากขึ้น
2. ควรเพิ่มแผนการสอน สื่อ หรือนวัตกรรมในการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการพัฒนานักเรียน ให้มีประสิทธิภาพการเรียนรู้มากขึ้น



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีราชา.
กรมวิชาการ. (2542). รายงานการวิจัยเรื่องรูปแบบหรือแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้
ที่สร้างคุณลักษณะดี เก่ง มีสุข ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์องค์การขนส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
กาญจนา คุณารักษ์. (2540). การอบรมการเรียนการสอน. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
กุศยา แสงเดช. (2548). หนังสือส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ : แม็ค.
คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2543). เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ :
นานมีบุ๊คส์.
ฉวีวรรณ ฉาโท. (2541). การสร้างบทเรียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษ
เรื่อง คำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. (ประถมศึกษา).
มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
ชัยพร วิชชาวุธ. (2540). ความจำมนุษย์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
ชาญยูทธ์ สีเกลียว. (2543). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนรู้
และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต
เรื่องพืช ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
(หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
ชีราพร ภู่อะกุล. (2547). ผลการใช้วิธีการสอนแบบค้นพบที่เน้นเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). นครสวรรค์ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
ทอร์นเบอร์รี่, สก็อต. (2546). วิธีสอนคำศัพท์. แปลโดย ออบตา เวชพฤติ, นิถาวรณ ชูรัตนสิทธิ์ และ
วีณา เกียรติอนุวงศ์. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
ธัญญา บุปผเวส และคณะ. (มิถุนายน – กันยายน 2538). “การศึกษาปัญหาทางวินัยของนักเรียน
โรงเรียนสาธิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น.”
ศึกษาศาสตร์. 18(2) : 48-50.

- นันทพร คชศิริพงษ์. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ. ปรินญาณิพนธ์ คศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นิตยา ฤทธิโยธี. (2540). เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครุสภา.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). การศึกษาก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2540). การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญโฮม ชูสกุล. (2553). ผลการจัดกิจกรรมของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บัตรคำ. การศึกษาค้นคว้าอิสระ คศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประวีณา นิลนวล. (2540). ผลการใช้รูปแบบการสอนตามกรอบแนวคิดผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราโมทย์ บุญมุสิก. (2543). เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ ในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการศึกษาจังหวัดนครศรีธรรมราช. ปรินญาณิพนธ์ คศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.
- ปรีชา สังข์ทอง. (2546). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนแบบใช้เกมและการเรียนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สิ้นพานนท์. (2550). สูดยอดวิธีสอนการงานอาชีพและเทคโนโลยีนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สูดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- พิชิต ฤทธิจรรณ. (2545). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : เฮ้าส์ ออฟ เคอร์มิส.

- ไพจิตร สดวกการ. (2539). ผลการสอนคณิตศาสตร์ตามแนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความสามารถในการถ่ายโยง การเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล หวังพานิช. (2543). “การประเมินโครงการ,” ใน เอกสารประกอบการอบรมบุคลากร ของสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. หน้า 2. กรุงเทพฯ : สำนักนโยบายและแผน การศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.
- พอง เกิดแก้ว. (2538). การกีฬา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ภาวินี ทองสูงเนิน. (2543). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ แบบฝึกทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน บ้านหนองหมาก จังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เขวาคี วิบูลย์ศรี. (2540). การวัดผลและการสร้างแบบสอบผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ : บพิธการพิมพ์.
- เขวามาลย์ ไสววรรณ. (2537). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2539). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม และไม่มีเกมประกอบการสอน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วัลภาภรณ์ คงถาวร. (2539). คู่มือภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : แม็ค.
- วิชัย สายคำอิน. (2541). การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิภา ตันฑุลพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2530). การศึกษาผลการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ กลุ่มสร้างเสริม ประสบการณ์ชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม กับแบบฝึกทักษะ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- วิไลพร ธนสุวรรณ. (2549). การพัฒนาความรู้ด้านวัฒนธรรมภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยโปรแกรมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต. (2541). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สนม ครูทเมือง. (2539). การเขียนเชิงวิชาการ. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สมบูรณ์ ดันยะ. (2545). การประเมินทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2550). การวิจัยทางการศึกษา. นครราชสีมา : ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- สมพร วราวิทย์ศรี. (2541). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนต่ำจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สรายุทธ์ เสรยสูงจร. (2539). การศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยการวิเคราะห์ห่อภิมาณ. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สังเวียน สฤณดิกุล. (2521). วิธีการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สันติ แสงสุก. (2542). ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ. ปริญญาพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สันทัศน์ หอมสมบัติ. (2543). เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนที่มีแบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. (2555). ข้อมูลทางการศึกษาของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. จันทบุรี : สำนักงานฯ.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : สำนักงานฯ.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2551). **ผลการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ ปีการศึกษา 2551**. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://bet.obec.go.th/eqa/images/2009/news/report-nt51.pdf>. 13 ธันวาคม 2552.
- สิริพร ทิพย์คง. (2545). **หลักสูตรและการสอนคณิตศาสตร์**. กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพทางวิชาการ.
- สุชา จันทร์เอม. (2542). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). **เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุมิตร คุณานุกร. (2543). **หลักสูตรและการสอน**. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์.
- สุรางค์ ใค้วตระกูล. (2548). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). **วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ประมวลศิลป์.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิเศษ. (2531). **เอกสารคำสอนหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อนุภาพ คลโสภณ. (2542). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อรชума หลิมศิริวงษ์. (2544). **การส่งเสริมความรู้คำศัพท์ ความคงทนในการจำคำศัพท์และความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สมุดจดคำศัพท์**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อัจฉรา สุขารมณ. (2542). **การพัฒนาแบบวัดแรงจูงใจภายใน**. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- Adam, J.A. (1998). **Human Memory**. New York : McGraw - Hill.
- Atkinson, R.C. and Shiffrin, R.M. (1997). **The Psychology of Learning and motivator : Advances in Research and Theory**. New York : Academic.
- Bloom, Benjamin S. (1976). **Human Characteristics and School Learning**. New York : McGraw - Hill.

- Collier, P. (2001). **Market Gender Discrimination**. New York and Oxford : Oxford University.
- Cruickshank, D. R. (1999). **The Act of Teaching**. 2nd ed. New York : McGraw - Hill.
- Dale, Edgar and et al. (1999). **Techniques of Teaching Vocabulary**. Rotterdam :
Field Educational Publication Incorporated.
- Dickerson, D.P. (1997). "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies," **Dissertation Abstracts**. 32 (10) : 64-65.
- Dobson, J. (1998, May - June). **Try One of My Games**, Forum. 8 (3) : 9-17.
- Dolch. (2001). **Dolch Word**. (Online). Available : <http://www.dolchword.net>. 27 October 2007.
- Gagne, R. (1994). **A self-made man**. Baltimore : Paul H. Brookes.
- Ghadessy, M. (January 1998). "Word Lists and Materials Preparation : A New Approach,"
English Teachings Forum. 17 (1) : 24-27.
- Good, Carter V. 1973. **Dictionary of Education**. New York : McGraw - Hill.
- Gronlund, N. E. (1993). **How to make achievement test and assessment**. Boston : Allyn and Bacon.
- Humphrey, W. R. (1965). "Effects of cooperative : Competitive and individualistic learning on students achievement in science class," **Journal of Research in Science Teaching**. 35 (31) : 125-131.
- Jones, Thomas B. (1993). **Promoting Active Learning : Strategies for the Collage Classroom**. San Francisco : Jossey-Bass.
- Jordan, R.R. (1997). **Vocabulary Development English for Academic Purpose : A guide and resource book for teachers**. Cambridge : Cambridge University.
- Lado, R. (1996). **Language Learning Teaching and Learning English**. New York : McGraw - Hill.
- Mackey, W. (1997). **Language Teaching Analysis**. London : Green.
- McCarthy, M. and O' Dell, F. (2002). **English vocabulary in use : advanced**. 3rd ed. Cambridge : Cambridge University.
- Nation, I.S.P. (1990). **Teaching and Learning Vocabulary**. New York : Newbury House.

- Orcutt, J. D. (January 1972). "Toward a sociological theory of drug effects : A comparison of marijuana and alcohol," **Sociology and Social Research**. 56 (1) : 242-253.
- Pinter, D.K. (August 1997). "The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of the Third Grades," **Dissertation Abstracts International**. 2 : 710 - A.
- Reese, William L. (1999). **Dictionary of philosophy and religion : Eastern and Western thought**. New York : Lindenhurst.
- Stewick, Earl W. (1972). **Language Learning Teaching and Learning English**. London : Longman.
- The World Book Encyclopedia. (1998). **World Book Encyclopedia**. English : World Book.
- Turney, P.D. (1974). "Learning Algorithms for Keyphrase Extraction," **Information Retrieval**. 2 (4) : 303-336.
- Wilkins, D.A. (1972). **Linguistics in Language Teaching**. London : Edward Arnold.
- Willoughby, S. S. (1993). **Contemporary Teaching of Secondary School Mathematics**. New York : John Wiley and Sons.



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ข
หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ที่ ศธ ๐๕๕๒.๑๓/ว ๐๕๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อ.เมือง จ.จันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางพรรณณี มณีโชติ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัยและเค้าโครงวิจัยโดยย่อ จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นางสาวนิตา วัชรพิชิตชัย หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เรียนโดยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรตล เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์เจลา ประเสริฐสังข์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้มหาวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ถาวร จิมเลียง)

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

โทร. ๐-๓๕๓๑ ๕๑๑๑ ต่อ ๑๑๓๘

โทรสาร. ๐-๓๕๔๗-๑๐๖๑



ที่ ศธ ๐๕๕๒.๑๓/ว ๐๕๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อ.เมือง จ.จันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางสาวสุธีรา พลรัมย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัยและเค้าโครงวิจัยโดยย่อ จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นางสาวธนิศา วัชรพิชิตชัย หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เรียนโดยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรชล เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์เจลา ประเสริฐสังข์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้มหาวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ถาวร จิมเลียง)

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

โทร. ๐-๓๕๓๑ ๕๑๑๑ ต่อ ๑๑๓๘

โทรสาร. ๐-๓๕๔๗-๑๐๖๑



ที่ ศธ ๐๕๕๒.๑๓/ว ๐๕๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อ.เมือง จ.จันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางสาวเอี่ยมพร รุ่งศิริ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัยและเค้าโครงวิจัยโดยย่อ จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นางสาวนิตา วัชรพิชิตชัย หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เรียนโดยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรตล เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์เจลา ประเสริฐสังข์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้มหาวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ถาวร จิมเลียง)

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

โทร. ๐-๓๕๓๑ ๕๑๑๑ ต่อ ๑๑๓๘

โทรสาร. ๐-๓๕๔๗-๑๐๖๑



ที่ ศธ ๐๕๕๒.๑๓/ว ๐๕๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อ.เมือง จ.จันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางสาวชลิณี ใจสุทธิ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัยและเค้าโครงวิจัยโดยย่อ จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นางสาวนิตา วัชรพิชิตชัย หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เรียนโดยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรตล เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์เจลา ประเสริฐสังข์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้มหาวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ถาวร จิมเลียง)

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

โทร. ๐-๓๕๓๑ ๕๑๑๑ ต่อ ๑๑๓๘

โทรสาร. ๐-๓๕๔๗-๑๐๖๑



ที่ ศธ ๐๕๕๒.๑๓/ว ๐๕๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อ.เมือง จ.จันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางจารุวรรณ สวัสดิชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัยและเค้าโครงวิจัยโดยย่อ จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นางสาวนิตา วัชรพิชิตชัย หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เรียนโดยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรตล เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์เจลา ประเสริฐสังข์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้มหาวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อขอให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ถาวร จิมเลียง)

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

โทร. ๐-๓๕๓๑ ๕๑๑๑ ต่อ ๑๑๓๘

โทรสาร. ๐-๓๕๔๗-๑๐๖๑



ที่ ศธ ๐๕๕๒.๑๓/๑๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อ.เมือง จ.จันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอความร่วมมือในการทำวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านคลองลาว

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นางสาวนิตา วัชรพิชิตชัย หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เรียนโดยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรตล เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์เจลา ประเสริฐสังข์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้นักศึกษาขอนำแบบสอบถามไปใช้ทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนในสถานศึกษาของท่านเพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่นักศึกษากำลังสร้างขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อขอให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ถาวร จิมเลียง)

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

โทร. ๐-๓๕๓๑ ๕๑๑๑ ต่อ ๑๑๓๘

โทรสาร. ๐-๓๕๔๗-๑๐๖๑



ที่ ศธ ๐๕๕๒.๑๓/๑๐๑

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อ.เมือง จ.จันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๕ กรกฎาคม ๒๕๕๕

เรื่อง ขอความร่วมมือในการทำวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านแก้ว

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

เนื่องด้วย นางสาวนิตา วัชรพิชิตชัย หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เรียนโดยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีศา จรคล เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์เฉลา ประเสริฐสังข์ เป็นกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้จำเป็นต้องนำเครื่องมือในการวิจัยมาเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนในสถานศึกษาของท่าน

จึงเรียนมาเพื่อขอให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ถาวร จิมเลียง)

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๓๕๓๑ ๕๑๑๑ ต่อ ๑๑๓๘

โทรสาร. ๐-๓๕๔๗-๑๐๖๑



ภาคผนวก ค
แผนการจัดการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง อาชีพ

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในบริบทที่เหมาะสม ได้ดียิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.5 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1.1 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

1.2 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านบทสนทนาที่ง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า

2. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

- 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : กระบวนการปฏิบัติ)

1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องอาชีพ โดยครูอ่านคำศัพท์ทีละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทุกคำ
2. ครูสอนความหมายโดยพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งยกรูปภาพของคำศัพท์นั้นให้นักเรียนดู และนักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ตามภาพที่ครูให้ดู คำละ 2 ครั้ง ดังนี้

Photographer	หมายถึง	ช่างภาพ
Waiter	หมายถึง	พนักงานเสิร์ฟ
Chef	หมายถึง	พ่อครัว
Baker	หมายถึง	คนทำขนมปัง
Astronaut	หมายถึง	นักบินอวกาศ
News Reporter	หมายถึง	นักข่าว
Librarian	หมายถึง	บรรณารักษ์
Doctor	หมายถึง	หมอ
Veterinarian	หมายถึง	สัตวแพทย์
Mechanic	หมายถึง	ช่างยนต์

3. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพ ดังนี้

3.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-5 คน หันหน้าเข้าหากัน

3.2 ครูแจกซองเกมให้กลุ่มละซอง ในซองนั้นมีคำศัพท์ 10 คำ และรูปภาพ 10 ภาพ จัดเป็นคู่ครบทุกคำสลับปนกันไว้ในซอง

3.3 ครูอธิบายการเล่นและกติกา โดยให้นักเรียนนำคำศัพท์กับภาพในซองนี้ออกมาวางบนโต๊ะพร้อมกัน ซึ่งนักเรียนในกลุ่มช่วยกันจัดเรียงคำศัพท์ให้คู่กับภาพตรงกันภายใน 5 นาที กลุ่มใดจัดเรียงถูกต้องกลุ่มนั้นชนะ ครูอธิบายและสาธิตการเล่นเป็นตัวอย่าง เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้ว ครูตั้งเวลา 5 นาที ให้สัญญาณนักเรียนทุกคนช่วยกัน

4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ โดยครูยกภาพอาชีพขึ้นทีละภาพด้วยคำถาม เช่น

ถาม What does he/she do?/ What do they do?

ให้นักเรียนตอบพร้อมกัน

ตอบ He/ She is a.....(บอกอาชีพ)

They are a.....(บอกอาชีพ)

5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียน จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 หนังสือ New Aha English
 - 1.2 แบบทดสอบ
 - 1.3 บัตรคำศัพท์
2. แหล่งการเรียนรู้

-

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง คุณลักษณะ

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในบริบทที่เหมาะสม ได้ดียิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.5 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1.1 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

1.2 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านบทสนทนาที่ง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า

2. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

- 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : กระบวนการปฏิบัติ)

1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องคุณลักษณะ โดยครูอ่านคำศัพท์ที่ละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทุกคำ
2. ครูสอนความหมายโดยพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งยกรูปภาพของคำศัพท์นั้นให้นักเรียนดู และนักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ตามภาพที่ครูให้ดู คำละ 2 ครั้ง ดังนี้

Fat	หมายถึง	อ้วน
Small	หมายถึง	เล็ก
Big	หมายถึง	ใหญ่
Thin	หมายถึง	ผอม
Bad	หมายถึง	เลว
Pretty	หมายถึง	น่ารัก
Ugly	หมายถึง	น่าเกลียด
Good	หมายถึง	ดี
Happy	หมายถึง	ความสุข
Sad	หมายถึง	เศร้า

3. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพ ดังนี้

3.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-5 คน หันหน้าเข้าหากัน

3.2 ครูแจกซองเกมให้กลุ่มละซอง ในซองนั้นมีคำศัพท์ 10 คำ และรูปภาพ 10 ภาพ จัดเป็นคู่ครบทุกคำสลับปนกันไว้ในซอง

3.3 ครูอธิบายการเล่นและกติกา โดยให้นักเรียนนำคำศัพท์กับภาพในซองนั้นออกมาวางบนโต๊ะพร้อมกัน ซึ่งนักเรียนในกลุ่มช่วยกันจัดเรียงคำศัพท์ให้คู่กับภาพตรงกันภายใน 5 นาที กลุ่มใดจัดเรียงถูกต้องกลุ่มนั้นชนะ ครูอธิบายและสาธิตการเล่นเป็นตัวอย่าง เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้ว ครูตั้งเวลา 5 นาที ให้สัญญาณนักเรียนทุกคนช่วยกัน

4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ โดยครูจะสุ่มเรียกนักเรียนเพื่อตอบคำถามทีละข้อ

5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียน จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 หนังสือ New Aha English
 - 1.2 แบบทดสอบ
 - 1.3 บัตรคำศัพท์
2. แหล่งการเรียนรู้

-

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง ของใช้

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในบริบทที่เหมาะสมได้ดียิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ตัวชี้วัด

ด 1.1 ป.5 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1.1 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

1.2 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านบทสนทนาที่ง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า

2. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

- 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : กระบวนการปฏิบัติ)

1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องของใช้ โดยครูอ่านคำศัพท์ทีละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทุกคำ
2. ครูสอนความหมายโดยพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งยกรูปภาพของคำศัพท์นั้นให้นักเรียนดู และนักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ตามภาพที่ครูให้ดู คำละ 2 ครั้ง ดังนี้

Comic Book	หมายถึง	หนังสือการ์ตูน
Coin	หมายถึง	เหรียญ
Wallet	หมายถึง	กระเป๋าใส่ธนบัตร
Key	หมายถึง	กุญแจ
Mirror	หมายถึง	กระจก
Handkerchief	หมายถึง	ผู้เช็ดมือ
Camera	หมายถึง	กล้องถ่ายรูป
Computer	หมายถึง	คอมพิวเตอร์
Telephone	หมายถึง	โทรศัพท์
Calendar	หมายถึง	ปฏิทิน

3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกมคำศัพท์ ดังนี้

3.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-5 คน หันหน้าเข้าหากัน

- 3.2 ครูอธิบายการเล่นและกติกา โดยครูกำหนดคำศัพท์ที่จะเล่นในแต่ละครั้ง ครูขีดช่องว่างเท่ากับจำนวนตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำศัพท์นั้น และให้นักเรียนทายโดยยกมือ

ทีละคน แล้วเอ่ยชื่ออักษรภาษาอังกฤษมา 1 ตัว ที่คิดว่าน่าจะเป็นคำศัพท์คำนั้น ถ้านักเรียนบอกผิด ครูชี้คสัญลักษณ์ไปเรื่อย ๆ จนกว่านักเรียนจะทายถูกหรือจนกว่านักเรียนจะเป็นฝ่ายแพ้

4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ โดยครูจะสุ่มเรียกนักเรียนเพื่อตอบคำถามทีละข้อ
5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียน จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 หนังสือ New Aha English
 - 1.2 แบบทดสอบ
 - 1.3 บัตรคำศัพท์
2. แหล่งการเรียนรู้
 -

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง อาการป่วย

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในบริบทที่เหมาะสมได้ดียิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.5 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ได้ถูกต้องและเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1.1 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

1.2 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านบทสนทนาที่ง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า

2. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

- 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : กระบวนการปฏิบัติ)

1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องอาการป่วย โดยครูอ่านคำศัพท์ที่ละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทุกคำ
2. ครูสอนความหมายโดยพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งยกรูปภาพของคำศัพท์นั้นให้นักเรียนดู และนักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ตามภาพที่ครูให้ดู คำละ 2 ครั้ง ดังนี้

Earache	หมายถึง	ปวดหู
Fever	หมายถึง	เป็นไข้
Rash	หมายถึง	ผื่นคัน
Cavity	หมายถึง	ฟันผุ
Toothache	หมายถึง	ปวดฟัน
Stomachache	หมายถึง	ปวดท้อง
Diarrhea	หมายถึง	ถ่ายท้อง
Backache	หมายถึง	ปวดหลัง
Sore Throat	หมายถึง	เจ็บคอ
Headache	หมายถึง	ปวดหัว

3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกมคำศัพท์ ดังนี้

3.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-5 คน หันหน้าเข้าหากัน

3.2 ครูอธิบายการเล่นและกติกา โดยครูแจกตารางเกมอักษรไขว้ พร้อมตัวปริศนาให้กลุ่มละ 1 ชุด ให้นักเรียนช่วยกันอ่านปริศนาแล้วคิดหาคำศัพท์มาใส่ลงในตารางช่องละ 1 ตัวอักษรตามปริศนาแนวตั้งและแนวนอน กลุ่มที่เสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ โดยครูจะสุ่มเรียกนักเรียนเพื่อตอบคำถามทีละข้อ
5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียน จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 หนังสือ New Aha English
 - 1.2 แบบทดสอบ
 - 1.3 บัตรคำศัพท์
2. แหล่งการเรียนรู้
 -

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง อาชีพ

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในบริบทที่เหมาะสมได้ดียิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ตัวชี้วัด

ค 1.1 ป.5 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1.1 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

1.2 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านบทสนทนาที่ง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า

2. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

- 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : กระบวนการปฏิบัติ)

1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องอาชีพ โดยครูอ่านคำศัพท์ทีละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทุกคำ
2. ครูสอนความหมายโดยพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งยกรูปภาพของคำศัพท์นั้นให้นักเรียนดู และนักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ตามภาพที่ครูให้ดู คำละ 2 ครั้ง ดังนี้

Photographer	หมายถึง	ช่างภาพ
Waiter	หมายถึง	พนักงานเสิร์ฟ
Chef	หมายถึง	พ่อครัว
Baker	หมายถึง	คนทำขนมปัง
Astronaut	หมายถึง	นักบินอวกาศ
News Reporter	หมายถึง	นักข่าว
Librarian	หมายถึง	บรรณารักษ์
Doctor	หมายถึง	หมอ
Veterinarian	หมายถึง	สัตวแพทย์
Mechanic	หมายถึง	ช่างยนต์

3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ โดยครูจะสุ่มเรียกนักเรียนเพื่อตอบคำถามทีละข้อ

4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียน จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 หนังสือ New Aha English
 - 1.2 แบบทดสอบ
 - 1.3 บัตรคำศัพท์
2. แหล่งการเรียนรู้
 -

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง คุณลักษณะ

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในบริบทที่เหมาะสมได้ดียิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.5 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1.1 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

1.2 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านบทสนทนาที่ง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า

2. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

- 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : กระบวนการปฏิบัติ)

1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องคุณลักษณะ โดยครูอ่านคำศัพท์ทีละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทุกคำ

2. ครูสอนความหมายโดยพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งยกรูปภาพของคำศัพท์นั้นให้นักเรียนดู และนักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ตามภาพที่ครูให้ดู คำละ 2 ครั้ง ดังนี้

Fat	หมายถึง	อ้วน
Small	หมายถึง	เล็ก
Big	หมายถึง	ใหญ่
Thin	หมายถึง	ผอม
Bad	หมายถึง	เลว
Pretty	หมายถึง	น่ารัก
Ugly	หมายถึง	น่าเกลียด
Good	หมายถึง	ดี
Happy	หมายถึง	ความสุข
Sad	หมายถึง	เศร้า

3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ โดยครูจะสุ่มเรียกนักเรียนเพื่อตอบคำถามทีละข้อ

4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียน จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

สื่อ/ แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 หนังสือ New Aha English
 - 1.2 แบบทดสอบ
 - 1.3 บัตรคำศัพท์
2. แหล่งการเรียนรู้
 -

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง ของใช้

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในบริบทที่เหมาะสมได้ดียิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.5 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1.1 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

1.2 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านบทสนทนาที่ง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า

2. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

- 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : กระบวนการปฏิบัติ)

1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องของใช้ โดยครูอ่านคำศัพท์ทีละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทุกคำ
2. ครูสอนความหมายโดยพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งยกรูปภาพของคำศัพท์นั้นให้นักเรียนดู และนักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ตามภาพที่ครูให้ดู คำละ 2 ครั้ง ดังนี้

Comic Book	หมายถึง	หนังสือการ์ตูน
Coin	หมายถึง	เหรียญ
Wallet	หมายถึง	กระเป๋าสตางค์
Key	หมายถึง	กุญแจ
Mirror	หมายถึง	กระจก
Handkerchief	หมายถึง	ผ้าเช็ดมือ
Camera	หมายถึง	กล้องถ่ายรูป
Computer	หมายถึง	คอมพิวเตอร์
Telephone	หมายถึง	โทรศัพท์
Calendar	หมายถึง	ปฏิทิน

3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ โดยครูจะสุ่มเรียกนักเรียนเพื่อตอบคำถามทีละข้อ

4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

สื่อ/ แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 หนังสือ New Aha English
 - 1.2 แบบทดสอบ
 - 1.3 บัตรคำศัพท์
2. แหล่งการเรียนรู้
 -

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง อากาศป่วย

เวลา 50 นาที

สาระสำคัญ/ ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษ และนำไปใช้ในบริบทที่เหมาะสมได้ดียิ่งขึ้น

ตัวชี้วัด/ จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.5 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2.2 นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1.1 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

1.2 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านบทสนทนาที่ง่าย ๆ หรือเรื่องเล่า

2. สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 ทักษะในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

- 1.2 ทักษะในการพูด
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : กระบวนการปฏิบัติ)

1. ครูทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องอาการป่วย โดยครูอ่านคำศัพท์ทีละคำและให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทุกคำ
2. ครูสอนความหมายโดยพูดคำศัพท์ พร้อมทั้งยกรูปภาพของคำศัพท์นั้นให้นักเรียนดู และนักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ตามภาพที่ครูให้ดู คำละ 2 ครั้ง ดังนี้

Earache	หมายถึง	ปวดหู
Fever	หมายถึง	เป็น ไข้
Rash	หมายถึง	ผื่นคัน
Cavity	หมายถึง	ฟันผุ
Toothache	หมายถึง	ปวดฟัน
Stomachache	หมายถึง	ปวดท้อง
Diarrhea	หมายถึง	ถ่ายท้อง
Backache	หมายถึง	ปวดหลัง
Sore Throat	หมายถึง	เจ็บคอ
Headache	หมายถึง	ปวดหัว

3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ โดยครูจะสุ่มเรียกนักเรียนเพื่อตอบคำถามทีละข้อ

4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียน จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

สื่อ/ แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้
 - 1.1 หนังสือ New Aha English
 - 1.2 แบบทดสอบ
 - 1.3 บัตรคำศัพท์
2. แหล่งการเรียนรู้
 -



ภาคผนวก ง
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. A: What does he do?

B: He is a _____.

- a. photographer
- b. librarian
- c. veterinarian
- d. astronaut



2. A: What does he do?

B: He is a _____.

- a. chef
- b. baker
- c. mechanic
- d. waiter



3. A: What does he do?

B: He is a _____.

- a. news reporter
- b. photographer
- c. doctor
- d. chef



4. A: What does he do?

B: He is a _____.

- a. veterinarian
- b. baker
- c. waiter
- d. librarian



5. A: What do they do?

B: They are a _____.

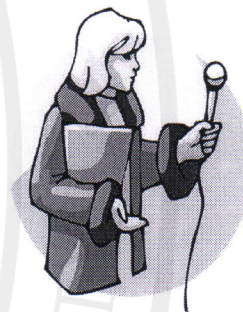
- a. doctor
- b. astronaut
- c. mechanic
- d. photographer



6. : What does she do?

B: She is a _____.

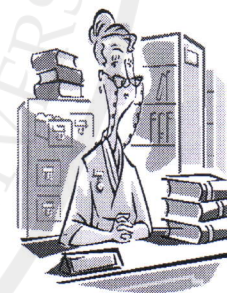
- a. waiter
- b. news reporter
- c. veterinarian
- d. librarian



7. A: What does she do?

B: She is a _____.

- a. waiter
- b. news reporter
- c. veterinarian
- d. librarian



8. A: What does he do?

B: He is a _____.

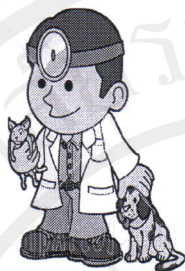
- a. veterinarian
- b. astronaut
- c. doctor
- d. photographer



9. A: What does he do?

B: He is a _____.

- a. doctor
- b. veterinarian
- c. waiter
- d. mechanic



10. A: What does he do?

B: He is a _____.

- a. mechanic
- b. chef
- c. astronaut
- d. baker



แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. Elephants are _____.
 - a. good
 - b. big
 - c. small
 - d. happy
2. That ant is so _____.
 - a. small
 - b. pretty
 - c. bad
 - d. thin
3. She looks _____.
 - a. ugly
 - b. fat
 - c. big
 - d. sad
4. I feel _____ because today is my birthday.
 - a. thin
 - b. pretty
 - c. happy
 - d. bad
5. _____ man have to be in jail.
 - a. Bad
 - b. Fat
 - c. Ugly
 - d. Happy
6. A : How are you ?
B : I'm very _____.
I am fine,
 - a. big
 - b. thin
 - c. good
 - d. fat
7. He likes her because she is _____.
 - a. bad
 - b. small
 - c. ugly
 - d. pretty
8. That monster is very _____, I'm scared
 - a. happy
 - b. ugly
 - c. pretty
 - d. sad
9. He eats only little so he is very _____.
 - a. small
 - b. big
 - c. thin
 - d. happy
10. If you eat too much food you will get _____.
 - a. fat
 - b. pretty
 - c. good
 - d. big

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. Children like to read the _____.
 - a. wallet
 - b. mirror
 - c. comic book
 - d. calendar
2. There are 2 type of money, The first is notes and the second is _____.
 - a. coin
 - b. key
 - c. handkerchief
 - d. camera
3. We use ___ to call to other people.
 - a. computer
 - b. calendar
 - c. telephone
 - d. mirror
4. I have a _____ in my pocket to clean my face.
 - a. handkerchief
 - b. comic book
 - c. key
 - d. wallet
5. I love to look myself in the _____.
 - a. camera
 - b. telephone
 - c. calendar
 - d. mirror
6. She buy father a _____.
 - a. key
 - b. wallet
 - c. comic book
 - d. mirror
7. He forgot the ___ so he could not get in his house.
 - a. coin
 - b. computer
 - c. telephone
 - d. key
8. ___ is very useful to work.
 - a. Handkerchief
 - b. Key
 - c. Computer
 - d. Wallet
9. Do not forget to bring your _____ to your trip.
 - a. calendar
 - b. camera
 - c. computer
 - d. coin
10. _____ tell you the date.
 - a. Calendar
 - b. Comic book
 - c. Wallet
 - d. Telephone

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1.



- a. sore throat
- b. fever
- c. rash
- d. diarrhea

2.



- a. stomachache
- b. headache
- c. cavity
- d. toothache

3.



- a. rash
- b. earache
- c. fever
- d. sore throat



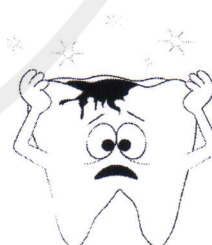
- a. headache
- b. cavity
- c. backache
- d. earache

5.



- a. backache
- b. toothache
- c. stomachache
- d. headache

6.



- a. toothache
- b. cavity
- c. earache
- d. diarrhea

7.



- a. stomachache
- b. diarrhea
- c. earache
- d. fever

8.



- a. fever
- b. toothache
- c. rash
- d. sore throat

9.



- a. sore throat
- b. stomachache
- c. diarrhea
- d. cavity

10.



- a. backache
- b. headache
- c. earache
- d. toothache



ภาคผนวก จ
ผลการตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 12 ค่าความเกี่ยวข้องตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบ

ข้อสอบ ข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ (R)					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	R1	R2	R3	R4	R5			
บทเรียนเรื่องอาชีพ								
1.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
2.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
3.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
4.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
5.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
6.	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
7.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
8.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
9.	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
10.	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
11.	1	1	0	0	1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
12.	1	1	-1	1	0	2	0.4	ใช้ไม่ได้
13.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
14.	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
15.	1	1	0	1	0	2	0.6	ใช้ไม่ได้
16.	1	1	1	0	0	3	0.6	ใช้ไม่ได้
17.	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
18.	1	0	1	0	0	3	0.6	ใช้ไม่ได้
19.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
20.	1	-1	1	0	1	2	0.4	ใช้ไม่ได้
บทเรียนเรื่องคุณลักษณะ								
21.	1	1	0	1	0	3	0.6	ใช้ไม่ได้
22.	1	0	1	1	-1	2	0.4	ใช้ไม่ได้
23.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อสอบ ข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ (R)					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	R1	R2	R3	R4	R5			
24.	1	0	-1	1	1	2	0.4	ใช้ไม่ได้
25.	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
26.	0	1	-1	1	1	2	0.4	ใช้ไม่ได้
27.	1	1	0	1	0	3	0.6	ใช้ไม่ได้
28.	1	1	1	0	0	3	0.6	ใช้ไม่ได้
29.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
30.	0	0	0	1	1	2	0.4	ใช้ได้
31.	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
32.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
33.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
34.	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
35.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
36.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
37.	0	1	1	1	1	1	0.2	ใช้ได้
38.	1	0	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
39.	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
40.	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
บทเรียนเรื่องของใช้								
41.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
42.	1	1	1	1	-1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
43.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
44.	1	-1	1	1	1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
45.	1	0	0	1	1	5	0.6	ใช้ไม่ได้
46.	1	1	1	1	-1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
47.	0	0	1	1	1	5	1	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อสอบ ข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ (R)					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	R1	R2	R3	R4	R5			
48.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
49.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
50.	1	1	1	1	-1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
51.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
52.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
53.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
54.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
55.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
56.	1	1	-1	1	1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
57.	1	1	1	1	0	2	0.4	ใช้ไม่ได้
58.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
59.	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
60.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
บทเรียนเรื่องอาการป่วย								
61.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
62.	1	1	1	0	0	3	0.6	ใช้ไม่ได้
63.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
64.	0	1	1	1	-1	3	0.6	ใช้ได้
65.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
66.	1	1	1	0	0	5	0.6	ใช้ได้
67.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
68.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
69.	-1	1	1	1	1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
70.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อสอบ ข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ (R)					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	R1	R2	R3	R4	R5			
71.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
72.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
73.	1	1	1	1	-1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
74.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
75.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
76.	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
77.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
78.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
79.	1	1	1	1	-1	3	0.6	ใช้ไม่ได้
80.	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้

หมายเหตุ	+1	หมายถึง	มีข้อคำถามมีความสอดคล้องตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้
	0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้
	-1	หมายถึง	มีข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ตาราง 13 การหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (R)	สรุปผล		เลือกคำตอบ
			$.20 \leq P \leq .80$	$R \geq .20$	
บทเรียนเรื่องอาชีพ					
1.	.44	.78	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
2.	.57	.48	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
3.	.43	.45	ใช้ได้	ใช้ได้	-
4.	.68	.38	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
5.	.49	.55	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
6.	.57	.48	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
7.	.62	.43	ใช้ได้	ใช้ได้	-
8.	.54	.50	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
9.	.70	.35	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
10.	.30	.35	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
11.	.78	.38	ใช้ได้	ใช้ได้	-
12.	.32	.35	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
13.	.39	.38	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
14.	.62	.43	ใช้ได้	ใช้ได้	-

ค่าความยาก อยู่ระหว่าง .30 ถึง .78

ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .35 ถึง .78

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) .81

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (R)	สรุปผล		เลือกคำตอบ
			$.20 \leq P \leq .80$	$R \geq .20$	
บทเรียนเรื่องคุณลักษณะ					
1.	.45	.35	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
2.	.62	.43	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
3.	.40	.35	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
4.	.46	.43	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
5.	.47	.33	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
6.	.46	.43	ใช้ได้	ใช้ได้	-
7.	.58	.83	ใช้ได้	ใช้ได้	-
8.	.67	.67	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
9.	.37	.38	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
10.	.58	.83	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
11.	.30	.41	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
12.	.30	.42	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก

ค่าความยาก อยู่ระหว่าง .30 ถึง .67

ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .35 ถึง .83

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) .79

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (R)	สรุปผล		เลือกคำตอบ
			$.20 \leq P \leq 0.80$	$R \geq 0.20$	
บทเรียนเรื่องของใช้					
27.	.66	.63	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
28.	.71	.40	ใช้ได้	ใช้ได้	-
29.	.40	.23	ใช้ได้	ใช้ได้	-
30.	.66	.23	ใช้ได้	ใช้ได้	-
31.	.53	.71	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
32.	.40	.33	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
33.	.35	.26	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
34.	.43	.40	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
35.	.51	.60	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
36.	.55	.43	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
37.	.36	.23	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
38.	.41	.31	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
39.	.36	.52	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก

ค่าความยาก อยู่ระหว่าง .36 ถึง .71

ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .23 ถึง .71

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) .77

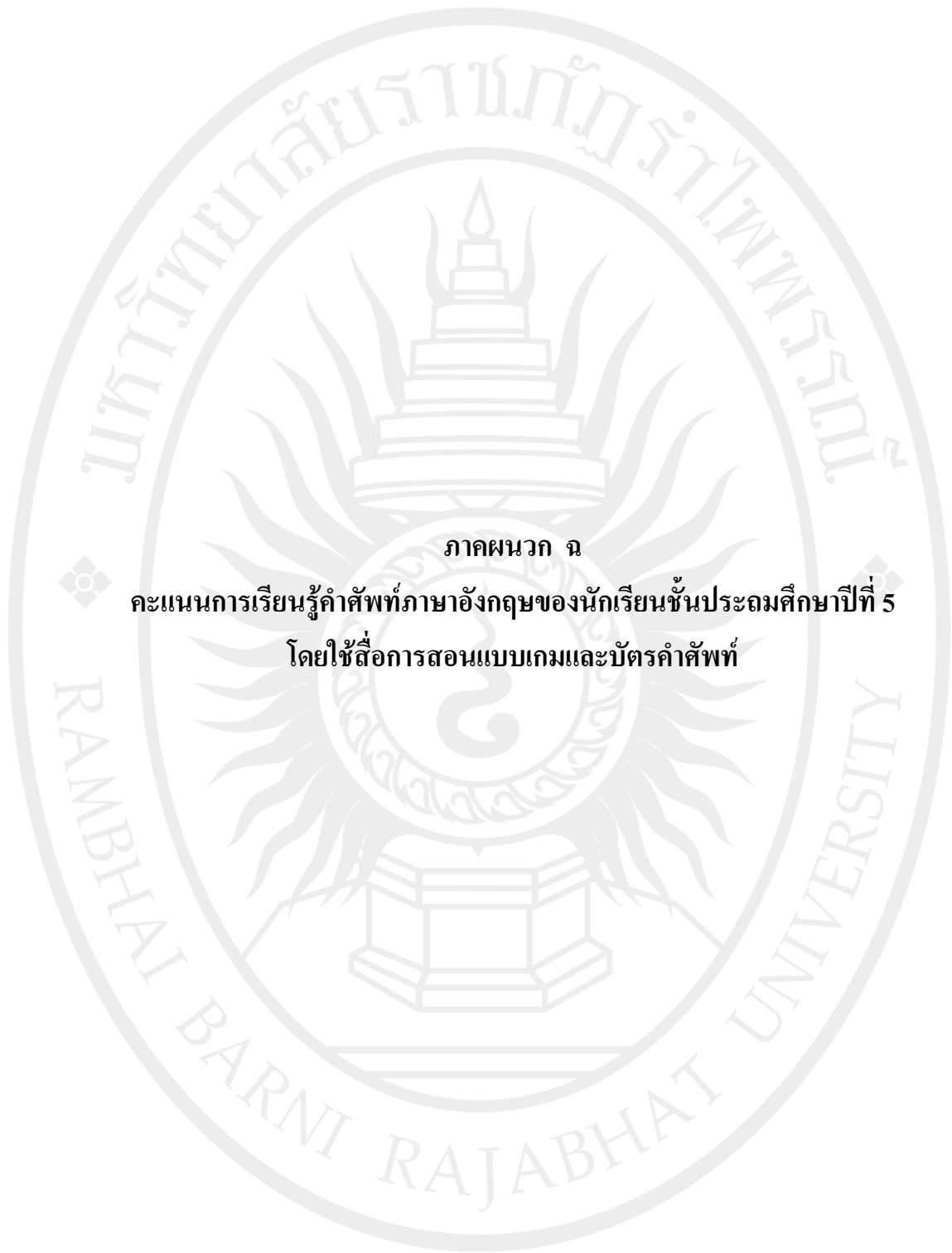
ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (R)	สรุปผล		เลือกคำตอบ
			$.20 \leq P \leq 0.80$	$R \geq 0.20$	
บทเรียนเรื่องอาการป่วย					
40.	.54	.43	ใช้ได้	ใช้ได้	-
41.	.55	.41	ใช้ได้	ใช้ได้	-
42.	.40	.23	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
43.	.39	.33	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
44.	.58	.83	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
45.	.67	.67	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
46.	.58	.50	ใช้ได้	ใช้ได้	-
47.	.33	.33	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
48.	.43	.45	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
49.	.49	.55	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
50.	.68	.68	ใช้ได้	ใช้ได้	-
51.	.57	.48	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
52.	.58	.50	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก
53.	.67	.67	ใช้ได้	ใช้ได้	เลือก

ค่าความยาก อยู่ระหว่าง .33 ถึง .67

ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .23 ถึง .68

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) .77



ภาคผนวก ฉ

คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดยใช้สื่อการสอนแบบเกมและบัตรคำศัพท์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 14 คะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 5/1

ลำดับที่	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน			
		อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
1	6145	5	2	2	1	2	4	5	2
2	6044	4	2	3	2	1	5	3	3
3	6139	3	2	2	1	4	3	2	3
4	6150	6	10	8	10	10	10	10	10
5	6155	3	7	5	8	5	8	10	10
6	6173	5	2	3	5	5	3	4	3
7	6160	2	5	1	4	7	10	3	6
8	6162	1	3	2	6	6	2	4	8
9	6353	1	4	0	1	4	2	3	2
10	6359	4	4	5	4	8	9	7	7
11	6371	1	4	6	5	2	2	5	2
12	6762	3	5	1	1	4	4	3	2
13	6564	1	5	1	1	5	7	4	5
14	6565	5	7	5	3	7	6	8	7

ตาราง 14 (ต่อ)

ลำดับที่	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน			
		อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
15	6566	2	5	4	4	7	8	10	6
16	6567	6	2	5	4	3	5	5	2
17	6568	2	4	1	2	2	5	4	1
18	6569	2	5	1	7	5	5	6	3
19	6570	2	3	3	8	8	7	9	8
20	6571	3	6	2	1	6	8	7	2
21	6572	2	8	3	2	7	6	3	4
22	6573	3	5	6	6	8	8	9	7
23	6574	2	3	3	3	8	7	4	3
24	6449	2	5	3	4	3	5	6	3
25	6447	2	6	5	4	2	7	7	6
26	6591	4	4	8	7	6	10	9	9
27	6577	1	6	5	1	7	3	10	4
28	6257	1	4	4	4	6	6	10	5

ตาราง 14 (ต่อ)

ลำดับที่	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน			
		อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
29	6471	7	3	2	3	2	6	2	7
30	6472	3	2	4	4	6	2	3	2
31	6950	2	3	3	2	6	5	2	4
32	6951	4	8	4	6	5	9	10	6
33	6952	8	5	5	4	10	8	7	6
34	6953	9	5	4	9	10	8	10	10
35	7161	9	5	5	4	10	8	8	9
36	7160	3	5	5	10	7	3	10	10
37	7166	3	6	3	3	2	3	1	2

ตาราง 15 คะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 5/2

ลำดับที่	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน			
		อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
1	5903	4	8	3	4	8	10	6	3
2	6082	4	4	1	2	4	3	3	1
3	6147	3	6	2	3	4	10	4	5
4	6152	3	3	1	3	6	5	4	3
5	6156	3	3	3	3	6	5	6	6
6	6184	3	5	4	4	6	9	6	6
7	6261	5	7	3	6	9	10	10	10
8	6263	5	5	2	3	1	9	2	3
9	6367	1	3	4	2	4	5	7	8
10	6455	2	5	3	4	1	3	2	3
11	6543	0	2	3	3	4	5	5	1
12	6763	1	4	2	2	3	6	9	3
13	6760	1	2	5	1	2	7	8	4
14	6160	7	3	4	8	10	10	10	10

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 15 (ต่อ)

ลำดับที่	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน			
		อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
15	6161	2	6	5	7	4	7	3	5
16	6164	2	5	1	5	10	9	8	10
17	6165	3	4	3	3	5	6	2	4
18	6166	2	7	4	5	5	9	8	10
19	6167	4	5	4	2	5	6	6	9
20	6169	4	6	4	2	5	10	6	6
21	6265	3	5	1	4	2	6	1	6
22	6266	2	4	4	4	10	10	7	8
23	6337	5	4	3	4	10	10	10	10
24	6456	6	3	2	5	8	7	10	8
25	6457	3	5	4	3	2	5	4	2
26	6534	2	3	1	3	5	5	4	6
27	6560	5	5	3	4	6	9	9	1
28	6257	1	4	1	3	2	6	6	4

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 15 (ต่อ)

ลำดับที่	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน			
		อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
29	6670	2	6	2	2	2	6	7	7
30	6910	3	4	4	3	2	6	5	9
31	6867	2	5	3	4	1	4	1	3
32	6340	1	2	3	0	3	4	3	2
33	7053	0	4	5	4	5	8	9	6
34	7168	1	6	4	2	6	8	9	8
35	7167	0	4	3	4	2	5	8	8
36	7165	2	2	0	2	3	6	7	9

ตาราง 16 คะแนนวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 5/1 และ 5/2

ลำดับที่	ชั้นประถมศึกษา 5/1				ชั้นประถมศึกษาที่ 5/2			
	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
1	6	10	4	5	6	10	5	6
2	2	5	4	2	2	3	3	3
3	3	2	5	5	8	8	5	9
4	10	10	10	10	5	5	2	8
5	10	10	9	10	9	9	5	9
6	3	2	2	4	5	9	2	10
7	6	5	6	4	10	10	10	8
8	6	5	3	5	5	6	1	2
9	4	4	3	4	4	7	3	3
10	7	10	5	9	1	2	1	5
11	2	1	2	6	6	5	7	5
12	3	6	3	3	7	8	3	2
13	3	4	6	5	3	0	3	4
14	5	6	5	5	10	10	10	10

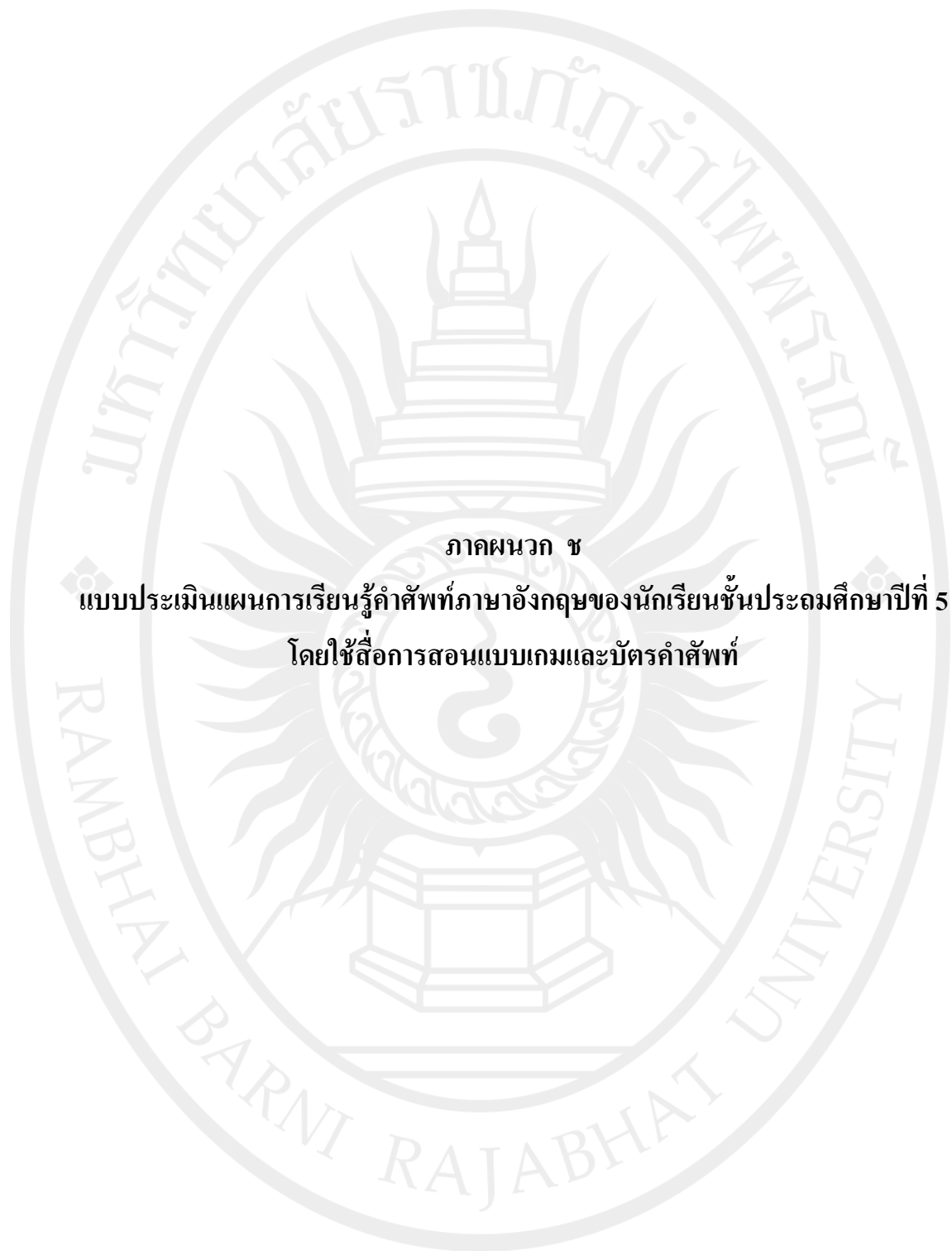
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 16 (ต่อ)

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน			
	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
15	8	7	7	7	7	7	2	2
16	4	4	3	5	10	10	7	5
17	5	3	1	3	3	3	1	4
18	6	7	5	4	10	9	10	8
19	7	8	10	8	8	8	7	4
20	4	4	4	2	6	9	5	4
21	1	5	2	3	3	4	3	5
22	7	6	4	5	7	4	2	4
23	4	6	5	3	8	7	10	8
24	1	5	1	1	10	8	8	8
25	2	4	4	4	5	4	4	4
26	10	10	9	9	7	8	1	6
27	10	4	5	3	6	5	2	3
28	9	5	6	5	5	6	2	4

ตาราง 16 (ต่อ)

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน			
	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย	อาชีพ	คุณลักษณะ	ของใช้	อาการป่วย
29	0	1	2	3	6	6	1	4
30	3	2	1	3	8	6	5	3
31	2	2	2	2	5	5	4	1
32	10	8	8	6	1	3	2	2
33	3	3	7	6	6	3	4	4
34	10	8	10	10	8	8	1	5
35	10	10	7	10	3	4	3	2
36	10	9	10	7	1	7	1	5
37	3	4	2	7	-	-	-	-



ภาคผนวก ช
แบบประเมินแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โดยใช้สื่อการสอนแบบเกมและบัตรคำศัพท์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบประเมินแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โดยใช้สื่อการสอนแบบเกมและบัตรคำศัพท์

คำชี้แจง แบบประเมินนี้เป็นแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้สื่อการสอนแบบเกมและบัตรคำศัพท์
กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

รายละเอียดการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	พอใช้ (3)	ปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด					
2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน ถูกต้อง					
2.2 ตัวชี้วัดมีความชัดเจน เหมาะสม					
3. สาระการเรียนรู้					
3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์					
3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสม					
4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
4.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เหมาะสม					
4.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สอดคล้องกับจุดประสงค์					
5. กิจกรรมการเรียนรู้					
5.1 กิจกรรมมีเนื้อหาที่เหมาะสม กับผู้เรียน					
5.2 ขั้นตอนของการจัดกิจกรรม เหมาะสมกับเนื้อหาและเวลา					
5.3 กิจกรรมที่ใช้ในการนำเสนอ สามารถกระตุ้นและเร้าใจให้อยากเรียน					

รายละเอียดการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	พอใช้ (3)	ปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
5.4 ปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น					
6. การวัดและประเมินผล					
6.1 เครื่องมือใช้วัดผลมีความถูกต้อง เหมาะสม					
6.2 วิธีการวัดผลมีความเหมาะสม					
6.3 มีการประเมินผล หรือการทดสอบผู้เรียนได้					
6.4 แสดงผลการเรียนของผู้เรียน เป็นรายบุคคลและทั้งชั้นได้					
7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้					
7.1 แหล่งการเรียนรู้เหมาะสม กับนักเรียน					
7.2 สื่อที่ใช้ในการประกอบ การเรียนรู้น่าสนใจ สามารถกระตุ้น และเข้าใจให้ผู้เรียนเกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียน					
7.3 สื่อมีความเหมาะสมกับผู้เรียน					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

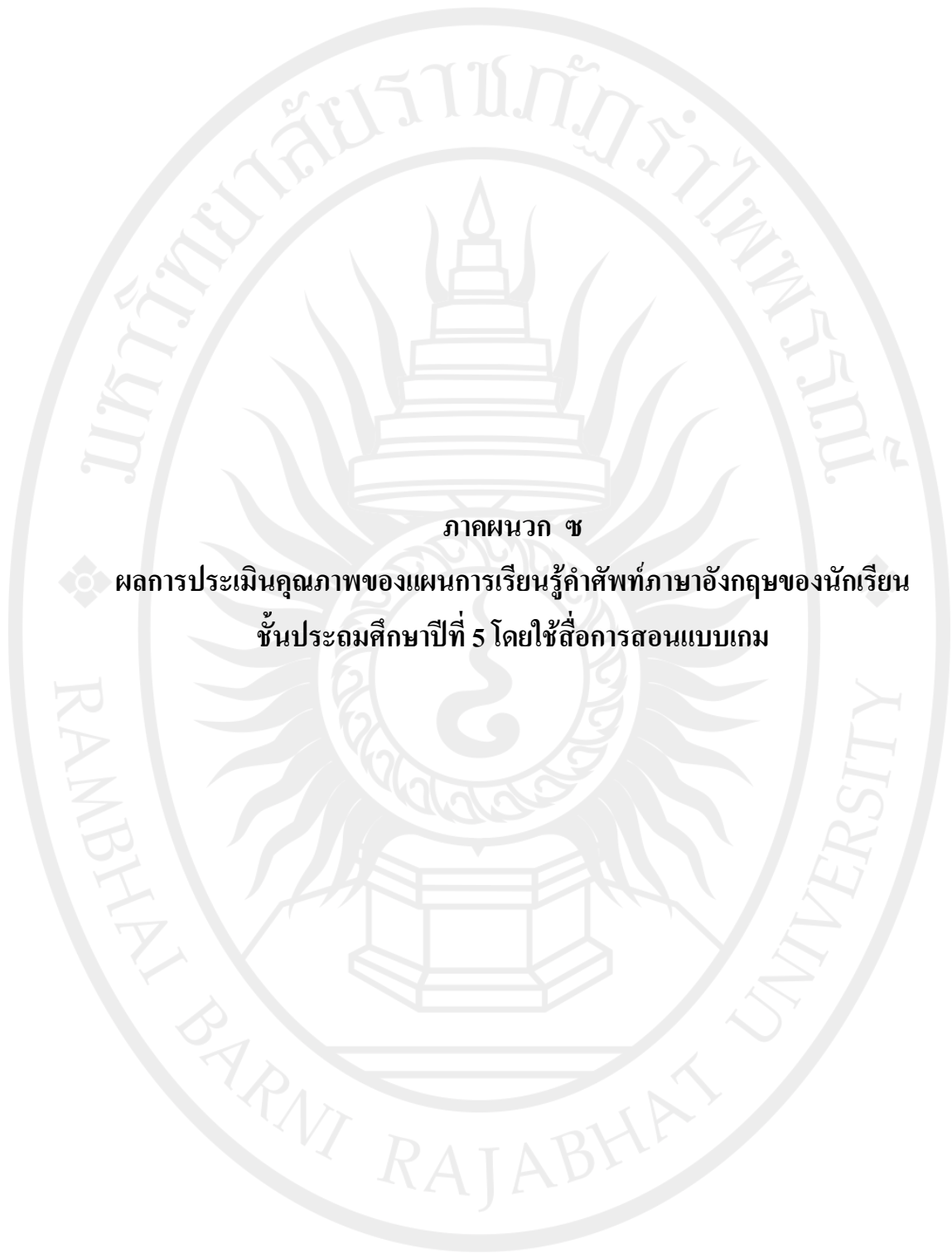
.....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง



ภาคผนวก ซ

ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อการสอนแบบเกม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 17 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อการสอนแบบเกม

แผนที่	คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ระดับคุณภาพ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1.	4.66	4.74	4.74	4.74	4.71	4.72	ดีมาก
2.	4.71	4.66	4.77	4.80	4.80	4.75	ดีมาก
3.	4.71	4.77	4.71	4.80	4.74	4.75	ดีมาก
4.	4.66	4.66	4.66	4.71	4.77	4.69	ดีมาก
	เฉลี่ย					4.73	ดีมาก

ตาราง 18 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อการสอนแบบบัตรคำศัพท์

แผนที่	คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ระดับคุณภาพ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1.	4.74	4.80	4.71	4.74	4.77	4.73	ดีมาก
2.	4.77	4.71	4.82	4.80	4.77	4.76	ดีมาก
3.	4.71	4.77	4.71	4.77	4.74	4.75	ดีมาก
4.	4.71	4.74	4.74	4.74	4.77	4.76	ดีมาก
	เฉลี่ย					4.75	ดีมาก



ประวัติย่อผู้วิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	นางสาวธนิศา วัชรพิชิตชัย
วัน เดือน ปีเกิด	24 กุมภาพันธ์ 2523
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
สถานที่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 31/3 ถนนเทศบาลพัฒนา 2 ตำบลวัดใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	ครูสอนพิเศษภาษาอังกฤษ ภาษาจีน โรงเรียนกวาดวิชา
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนคนตรีสิริญา จังหวัดจันทบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2537	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรียานุสรณ์ จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2540	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรียานุสรณ์ จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2544 -2548	ศิลปศาสตรบัณฑิต ศศ.บ. (ภาษาอังกฤษธุรกิจ) มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
พ.ศ. 2548	ประกาศนียบัตรด้านภาษาอังกฤษ จากประเทศ นิวซีแลนด์ Certificate of Attainment General English Upper-Intermediate Level, Creative Education and ESL Learning Centre-Aspire New Zealand
พ.ศ. 2548	ประกาศนียบัตรด้านภาษาอังกฤษ จากประเทศนิวซีแลนด์ Certificate of Participation, General English Advanced Level (with IELTS), Creative Education and ESL Learning Centre-Aspire New Zealand
พ.ศ. 2550	ประกาศนียบัตรบัณฑิต ป.บัณฑิต (วิชาชีพครู) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2555	ครุศาสตรมหาบัณฑิต ค.ม. (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี