

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ และการประกอบอาชีพตลอดจนเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในยุคโลกาภิวัตน์ เพื่อให้สามารถนำประเทศสู่การแข่งขัน และการเรียนภาษาต่างประเทศต้องอาศัยกระบวนการคิดและการฝึกฝนในการใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในและนอกชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริงทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เหมาะสมกับกาลเทศะ สังคมและวัฒนธรรมของการใช้ภาษานั้นๆ นอกจากนี้ยังต้องเน้นความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศที่เรียนเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพื่อเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนวิชาอื่นๆ และในการศึกษาต่อรวมทั้งการประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 : 1)

นอกจากนี้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศว่า “การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศแตกต่างจากการอ่านและการเขียนสาระการเรียนรู้อื่น เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้เรียน ภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้นแต่เรียนภาษาเพื่อ ให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ได้ตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดการกระบวนการเรียนการสอนภาษา จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะและกิจกรรมการฝึกผู้เรียน ให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วยอันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner-Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong-Learning) ทั้งด้านภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้วิชาอื่นๆ ในการศึกษาต่อรวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการอ่านและการเขียน” (กรมวิชาการ. 2545 : 2)

ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ คำศัพท์เป็นองค์ประกอบของภาษาที่เกี่ยวข้องกับทุกๆ ทักษะของการเรียนรู้ภาษา การรู้คำศัพท์ในจำนวนที่จำกัด การมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ไม่เพียงพอหรือการเลือกใช้คำที่ไม่เหมาะสมในการสื่อสารล้วนก่อให้เกิด

ปัญหาในการสื่อสาร ทำให้การสื่อสารล้มเหลวได้ (สาคร พุทธิผล. 2546 : 57) ดังคำกล่าวของ วิลคินส์ (Wilkins ; อ้างใน พรสวรรค์ ลีป้อ. 2550 : 127) ที่ว่า “ถ้าไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์ เรา ก็จะสื่อสารได้ไม่มากนัก แต่ถ้าไม่รู้ศัพท์ เราก็ไม่สามารถที่จะสื่อความหมายได้เลย” แสดงให้เห็นว่าคำศัพท์นั้นมีความสำคัญมาก เจ้าของภาษาคุ้นเคยกับคำศัพท์โดยได้ยิน ได้ฟังและพบเห็นบ่อย ๆ ทั้งที่เป็นรูปประโยคและจาก สถานการณ์ต่าง ๆ ก่อนที่จะสามารถใช้ภาษาได้ กล่าวได้ว่าคำศัพท์เหล่านั้นจะติดอยู่ในสมองและพร้อมที่จะนำมาพูดได้ทันที นอกจากนั้นการพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์ยังเป็นสิ่งที่ผู้เรียนภาษาเองต้องการ เพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากนั้นเป็นสิ่งที่แสดงถึงการพัฒนาทางด้านภาษาของตนเอง จอร์แดน (Jordan. 1997 : 149) และในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของภาษา การที่ผู้เรียน ได้เรียนรู้คำศัพท์มากและสามารถนำมาใช้ได้ถูกต้องคล่องแคล่วช่วยอมช่วยให้การเรียนภาษาได้ผลดี (ดวงเดือน แสงชัย. 2539 : 118)

ในการใช้ภาษาสื่อสาร ได้อย่างถูกต้อง ตาม โครงสร้างและหลักภาษาแล้ว หัวใจสำคัญของการเรียนการสอนอย่างหนึ่งนอกจาก โครงสร้างภาษาและไวยากรณ์แล้วคือ คำศัพท์ เพราะถึงแม้ว่าผู้เรียนจะสามารถเรียนและเข้าใจ ไวยากรณ์ได้ดีแค่ไหนก็ตามถ้ามีข้อจำกัดเรื่อง คำศัพท์ คือ รู้คำศัพท์น้อย จะขาดโอกาสในการที่จะเก่งได้ หรือความเป็นเลิศในการใช้ ภาษาอังกฤษก็ย่อมถูกจำกัดไปด้วย เพราะจะมีปัญหาด้านการฟัง คือ ฟังไม่ทัน หรือ ฟังไม่ค่อยรู้ เรื่อง หรือแม้จะฟังทันทุกคำ แต่ไม่มีความหมาย เรื่องการอ่านก็ไม่สามารถเข้าใจได้ทันทีต้อง เปิดพจนานุกรมตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงถือว่ามีความสำคัญต่อการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ (นเรศ สุรสิทธิ์. 2545 : 221) และอุปสรรคที่สำคัญ ประการหนึ่งในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศสำหรับนักเรียนไทยคือ นักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการ ติดต่อสื่อสารได้ และขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ ทั้งนี้สืบเนื่องจากการที่นักเรียนขาด ความสนใจในการเรียนรู้ นักเรียนรู้สึกว่า การเรียนไม่สนุก ไม่เข้าใจ เพราะครูส่วนมากมักจะ สอนคำศัพท์เน้นการบันทึก ท่องจำ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ นักเรียนต้องปฏิบัติตาม คำสั่งครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ(กรมวิชาการ. 2545 : 2) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สำรวจผลการประเมินคุณภาพทางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อการประกัน คุณภาพผู้เรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ปีการศึกษา 2551 เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 37.77 (สำนักทดสอบทางการศึกษา. 2551 : 45) ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างต่ำ และจากผล การประเมินการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ใน ปีการศึกษา 2551 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา พบว่านักเรียนมีผลการเรียนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 65 ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์ที่โรงเรียนตั้งไว้คือ ร้อยละ 70 และผลการประเมินพบว่านักเรียนยังขาดความรู้ในทักษะภาษาอังกฤษ ทั้งการฟัง พูด อ่านและเขียน โดยเฉพาะทักษะการอ่านและเขียน จะเห็นได้จากการที่นักเรียนทำข้อสอบถ้าให้นักเรียนทำเอง โดยไม่มีครูอ่านโจทย์ให้ฟังนักเรียนจะทำข้อสอบไม่ค่อยได้ แต่ถ้าครูอ่านโจทย์ให้ฟังนักเรียนก็สามารถทำข้อสอบได้มากขึ้น แสดงให้เห็นว่านักเรียนพอมือทักษะในด้านการฟัง และพูดบ้าง แต่ที่เป็นปัญหาสำคัญที่สุดคือทักษะด้านการอ่านและเขียน เพราะถ้าอ่านไม่ออกก็จะทำให้เขียนไม่ได้ และที่สำคัญอย่างยิ่งคือ นักเรียนไม่จดจำคำศัพท์ที่เคยเรียนมา จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถทำข้อสอบได้ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษ และการรู้คำศัพท์จะทำให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำถามและคำตอบได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเก็บข้อมูลจากการเขียนบันทึกหลังสอนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในแต่ละครั้ง พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง ปัญหาอื่นๆที่พบนอกเหนือจากที่กล่าวมา ได้แก่ นักเรียนไม่ทำการบ้าน ไม่สนใจและไม่อยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เพราะอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ จึงรู้สึกเบื่อหน่าย นักเรียนขาดแรงจูงใจ และขาดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ อีกทั้งปัญหาด้านสภาพแวดล้อมนักเรียนมีโอกาสนำมาใช้ภาษาอังกฤษเฉพาะในชั่วโมงเรียน ซึ่งใช้เวลาสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง ดังนั้น โอกาสที่จะประสบผลสำเร็จในการใช้ภาษาอังกฤษนอกเวลาเรียนในชีวิตประจำวันย่อมมีน้อยมาก

จากปัญหาและความสำคัญของคำศัพท์ ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ได้มีผู้คิดค้นหาวิธีการหรือแนวทางในการสอนศัพท์ ตลอดจนนำเสนอและเทคนิคการสอนในรูปแบบต่างๆ นำไปใช้สอน ในห้องเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่จะเอื้ออำนวยต่อการฝึกการใช้ภาษาใน ห้องเรียนได้มากขึ้น การใช้แบบฝึกทักษะเพื่อเป็นเครื่องมือในการฝึกฝนทักษะการเขียนและอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงเป็นวิธีเหมาะสมวิธีหนึ่ง เพราะการฝึกสะกดคำอย่างถูกต้อง ต้องอาศัยองค์ประกอบหลายๆอย่าง เช่น การฝึกซ้ำๆ ทวนบ่อยๆ จึงจะทำให้ผู้เรียนจำได้ ฟังเข้าใจ พูด อ่าน เขียนได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และวิธีที่จะฝึกภาษาให้ได้ผลดีวิธีหนึ่ง คือการฝึกด้วยแบบฝึกทักษะ เพราะแบบฝึกทักษะเป็นส่วนประกอบสำคัญประการหนึ่งของการสอนภาษา ดังที่ (กรมวิชาการ. 2535 : คำนำ ; อ้างถึงใน ทศพร ตาคสุวรรณ. 2550 : 3) กล่าวว่าแบบฝึกทักษะจะทำให้เด็กเกิดความแม่นยำ คล่องแคล่ว ในแต่ละทักษะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินทักษะทางภาษาของนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ภาวินี ทอนสูงเนิน (2543 : 57) สรุปว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และทศพร ตาดสุวรรณ (2550 : บทคัดย่อ) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ อมรลัทภณ สัพโส (2550 : 60) สรุปว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้แบบฝึกทักษะเสริมการอ่าน โดยใช้นิทานอีสปพื้นบ้านประกอบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถในการอ่านผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คือนักเรียนร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดคือร้อยละ 70 ขึ้นไป

ทั้งนี้ในการใช้แบบฝึกทักษะอย่างเฉียวอาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้จึงควรมีวิธีสอนหรือกิจกรรมเพิ่มเติม วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนจะเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูง (ทิสนา แคมมณี. 2551 : 365) การสอนคำศัพท์โดยการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้แก้ปัญหาเด็กนักเรียนในด้านการจดจำคำศัพท์ได้เพราะการสอนแบบนี้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนานแต่ปนไปด้วยสาระ บางครั้งนักเรียนทำแบบฝึกหัดหรือตอบคำถามในแต่ละข้อ อาจทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ไปโดยไม่รู้ตัว เกมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสร้างความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี และเกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญ ซึ่งผู้สอนภาษาอังกฤษจะนำมาสอนในช่วง 1 ชั่วโมงเรียนหรือนอกชั่วโมงเรียนได้ดี ผู้สอนควรเลือกและคัดแปลงให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์และไวยากรณ์ที่ใช้ (ทองวิชัยทางการศึกษา. 2542 : 34 ; อ้างถึงใน น้ำผึ้ง ยาล้ำ. 2550 : 4) เกมจะช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนแบบเดิม เช่น การท่องจำการสอนแบบแปล ทำให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากการเล่นเกม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายในขณะที่กำลังเรียนรู้ ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กันภายในห้องเรียนและระหว่างนักเรียนกับผู้สอน ผู้สอนมีหน้าที่เอาใจใส่ดูแลคอยอำนวยความสะดวกเมื่อนักเรียนเกิดปัญหา คอยกระตุ้นเสริมแรงให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน เกิดความสนุกสนาน ดังนั้นการสอนโดยการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้จะช่วยนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ ทั้งยังช่วยให้ผลการเรียนภาษาอังกฤษมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น (สุกิจ ศรีพรหม. 2546 : 73) สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิชัย สายคำอิน (2541 : 45) พบว่า ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการรู้ความหมายคำศัพท์ของ

กลุ่มตัวอย่างที่เรียน โดยมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบมีความแตกต่างกัน และจากการวิจัยของ น้ำผึ้ง ยาล้ำ (2550 : 57-58) สรุปว่า ผลการทดลองใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากสภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา ประสบปัญหาต่างๆ มากมายดังที่กล่าวมาข้างต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ดีขึ้นจนเกิดความชำนาญ ตลอดจนให้ผู้เรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายการเรียน

คำถามในการวิจัย

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพหรือไม่
2. ความสามารถในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา หลังการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะด้วยเกมสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา มีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ผู้วิจัยสร้างขึ้นอยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่มีประสิทธิภาพ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยเกมก่อนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สมมุติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนคำขามวิทยา อำเภอหนองกงศรี จังหวัดกาฬสินธุ์ หลังการเรียนด้วย แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ด้วยเกมสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา อำเภอหนองกงศรี จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 14 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ

การเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมกลุ่มสาระภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา

ตัวแปรตาม คือ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา อำเภอหนองกงศรี จังหวัดกาฬสินธุ์

เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ คำศัพท์ซึ่ง ผู้วิจัยคัดเลือกคำศัพท์จากคลังคำใน คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 หนังสือ Project Play & learn 6 Aha English6 Say Hello 6 Cheer up 6 ประกอบด้วย คำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของร่างกาย 20 คำ ครอบครัว 20 คำ อาชีพและสถานที่ 22 คำ สัตว์ 22 คำ ผักและผลไม้ 20 คำ อาหารและเครื่องดื่ม 20 คำ สภาพอากาศ 20 คำ และกีฬา 20 คำ รวมคำศัพท์ทั้งหมด 164 คำ

ระยะเวลา

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เวลาในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ๆ ละ 4 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 16 ชั่วโมง

นียมศัพท์เฉพาะ

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง เอกสารที่จัดทำขึ้นแก่นักเรียนเพื่อใช้ฝึกให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบการเล่นเกม ซึ่งประกอบไปด้วยคำศัพท์จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ คำศัพท์เกี่ยวกับ ร่างกาย ครอบครัว อาชีพ สัตว์ ผักและผลไม้ อาหารและเครื่องดื่ม สภาพอากาศ และกีฬาซึ่งในแต่ละชุดจะมี 10 แบบฝึก และมีการสอบก่อนและหลังการทำแบบฝึก

2. ประสิทธิภาพของแบบฝึก หมายถึง ค่าร้อยละที่ได้จากการทำแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแบบทดสอบในแต่ละชุดระหว่างฝึกและคำร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ที่นี้กำหนดเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ดังนี้

2.1 เกณฑ์ 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่เรียนจาก การฝึกทักษะ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละชุดได้คะแนนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80

2.2 เกณฑ์ 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและเขียนหลังเรียน ได้คะแนนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา

4. ทักษะการอ่านและเขียน หมายถึง กระบวนการที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้และสื่อความหมาย ระหว่างผู้เขียน กับผู้อ่าน โดยการสื่อความหมายด้วยตัวอักษรเพื่อถ่ายทอดความคิดระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน จะต้องใช้ภาษาที่ถูกต้องชัดเจน เพื่อที่จะสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจได้ถูกต้อง โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา

5. เกม หมายถึง กิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ ที่จัดขึ้นเพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เอื้อต่อการเรียนรู้ในเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนได้เรียนอย่างสร้างสรรค์ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่อยู่ในแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียน ทุกแบบฝึก

6. แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึงแนวการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ใช้เป็นแนวทางการดำเนินการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบการสอนการอ่านและเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่เตรียมไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ เพื่อจะช่วยให้ผู้เรียนไปสู่จุดหมายปลายทางที่กำหนดอย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้กรอบตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วยขั้นเตรียมความพร้อมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นการนำเสนอ (Presentation) ขั้นฝึก (Practice) ขั้นนำไปใช้ (Production) ขั้นสรุป (Wrap up) โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบการจัดการเรียนรู้ อยู่ในขั้นฝึก

7. คำศัพท์ หมายถึง คำ หรือกลุ่มคำในภาษาอังกฤษที่ใช้ในการสื่อสารกัน ระหว่างบุคคล ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ คำศัพท์เกี่ยวกับ ร่างกาย (Parts of body) ครอบครัว (Family) อาชีพและสถานที่ (Occupations & Places) สัตว์ (Animals) ผักและผลไม้ (Fruits & Vegetables) อาหารและเครื่องดื่ม (Foods & Drinks) สภาพอากาศ และฤดูกาล (Weather & Seasons) และ กีฬา (Sports) จำนวน 164 คำ

8. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ เห็นด้วย ในระดับ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ของนักเรียนต่อกิจกรรม ที่กำลังปฏิบัติอยู่ ต่อแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา

ประโยชน์ ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นซึ่งทำให้ครูมีสื่อและนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพไปใช้ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาอังกฤษ

2. แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น เป็นแนวทางที่จะให้ครูนำไปสร้างแบบฝึกทักษะสำหรับกลุ่มสาระภาษาอังกฤษ ในเรื่องอื่นๆต่อไป หรือแม้กระทั่งในกลุ่มสาระอื่นๆ ของตนเองและคณะครูอื่นต่อไป

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีความสุขในการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบการสอน