

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเรียนภาษาต่างประเทศแตกต่างจากการเรียนสาระการเรียนรู้อื่น เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพ การที่ผู้เรียนใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนต้องมีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติ และลักษณะเฉพาะของภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่พึ่งตนเองได้ (Learner- Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนวิชานั้น ๆ ในการศึกษาต่อรวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ (กรมวิชาการ, 2546 : 1)

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และวิถีทัศน์ของชุมชน โลก การตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรี และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 190)

กระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในปัจจุบันเป็นแนวการสอนที่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงแต่ความรู้ด้านโครงสร้างทางไวยากรณ์เท่านั้น แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการใช้ภาษาในทุกด้าน คือ การฟัง

การพูด การอ่าน และการเขียน ไปพร้อม ๆ กันเพื่อให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 : 109) ซึ่งในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นอย่างมาก คำศัพท์คือ หัวใจสำคัญของการเรียนภาษา คำและความหมายของคำ มีความสำคัญอย่างมากในการถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่ง ไปยังอีกภาษาหนึ่ง คำศัพท์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ภาษา ในการนำภาษาไปใช้ในการสื่อสาร และจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ ก็เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถใช้คำศัพท์ในการฟัง พูด อ่าน และเขียน นำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีนั้น ครูผู้สอนต้องใช้เทคนิค วิธีการที่ดี และเหมาะสมตามสภาพของผู้เรียนตามความแตกต่างของแต่ละบุคคล และเปิด โอกาสให้ผู้เรียน ได้ฝึกใช้คำศัพท์บ่อย ๆ ซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง จนสามารถจำได้อย่างแม่นยำ โดยครูต้องมีการวัดและประเมินผลความสามารถของผู้เรียนในด้านคำศัพท์ทุกครั้ง

วิธีการสอนคำศัพท์ มีมากมายหลายวิธี เช่น วิธีการบรรยาย การสาธิต การทดลอง การแสดงละคร การไปทัศนศึกษา การใช้กรณีตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่มย่อย ฯลฯ และแต่ละวิธีมีข้อดีข้อด้อยต่างกันออกไป แต่วิธีหนึ่งที่มีข้อดีและเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการสอนคำศัพท์ได้ก็คือ วิธีการสอนโดยการใช้เกม ทิศนา แคมมณี (2551 : 365) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ และวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิด โอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ยูพิน จันท์ศรี (2545 : 22) กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ทุกคนชอบ และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ โดยอาจเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยหรือกลุ่มรวมก็ได้ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้กำหนดเกม เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เกมเพื่อควบคุมชั้นเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษาและเกมเพื่อการประเมินผล เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 1-2) กล่าวว่า เทคนิคอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้บรรยากาศการเรียนการสอนของครูและนักเรียนดำเนินไปด้วยดี คือ การจัดกิจกรรมพิเศษเข้าไปเสริมในวิธีการสอนของครู คือ การใช้เกมทางภาษาในหลายรูปแบบกิจกรรมไปเสริมวิธีการสอนของครูทั้งเนื้อหาในบทเรียนและทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ดังนั้น การสอนคำศัพท์โดยการใช้เกมสามารถใช้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ ได้หลายประการ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การใช้

สถานการณ์จำลอง การเรียนแบบสืบสวนสอบสวน การเรียนแบบมีส่วนร่วม รวมถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่สำคัญและมีประโยชน์ ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ได้เรียนรู้ร่วมกันอย่างสนุกสนาน ได้พึ่งพาช่วยเหลือกัน มีส่วนรับผิดชอบร่วมกัน และเกิดปฏิสัมพันธ์กันในขณะปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และได้เรียนรู้ร่วมกัน ดังที่วารีย์ มุลมาก (2548 : 4) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) เป็นวิธีการเรียนที่มีการจัดกลุ่มการทำงานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และเพิ่มแรงจูงใจทางการเรียน เป็นการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างที่ชัดเจน สมาชิกแต่ละคนในทีมจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในการเรียนรู้ และสมาชิกทุกคนจะได้รับการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจเพื่อที่จะช่วยเหลือและเพิ่มพูนการเรียนรู้ของสมาชิกในทีม ซึ่งสอดคล้องกับวัฒนาพร ระเบียบทุกซ์ (2542 : 34) กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ ความสามารถแตกต่างกัน โดยแต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้ และในความสำเร็จของกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม เพราะความสำเร็จของสมาชิกแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม

รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลายรูปแบบและมีคุณสมบัติสำคัญตรงกัน คือ ทุกรูปแบบต่างก็มีกระบวนการเรียนรู้ที่พึ่งพาและเกื้อกูลกัน สมาชิกกลุ่มมีการปรึกษาหารือและปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สมาชิกทุกคนมีบทบาทหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ และสามารถตรวจสอบได้ สมาชิกกลุ่มต้องใช้ทักษะการทำงานกลุ่มและการสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการทำงานหรือการเรียนรู้ร่วมกัน รวมทั้งมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพของการทำงานร่วมกัน ในส่วนที่ต่างกันนั้น มักจะเป็นความแตกต่างในเรื่องของวิธีการจัดกลุ่ม วิธีการในการพึ่งพากัน วิธีการทดสอบกระบวนการในการวิเคราะห์กลุ่ม บรรยากาศของกลุ่ม โครงสร้างของกลุ่ม บทบาทของผู้เรียน ผู้นำกลุ่มและครู (Davidson, 1994 : 13-30 ; อ้างในทิศนา แคมมณี, 2551 : 105)

รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน (Learning Together) เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีคุณสมบัติดังกล่าวมาข้างต้นทุกประการและมี

กระบวนการที่จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มลดความสามารถ ในกลุ่ม ๆ หนึ่ง ประกอบด้วยผู้เรียนที่เรียน เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และ อ่อน 1 คน โดยทุกคนมีหน้าที่ช่วยกลุ่มในการเรียนรู้ ผลงานของ กลุ่ม คือผลงานของทุกคน เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เปิด โอกาส ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นอย่างดีภายในกลุ่มของ ตนเอง เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน โดยมอบรางวัลแก่ผู้ชนะ เกิดการเรียนรู้ได้ดี รวดเร็ว และมี ประสิทธิภาพ

โรงเรียนบ้านโคกบัวคือ อำเภอเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา และเป็นโรงเรียนปฏิรูปการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุผลตาม แนวทางการปฏิรูปการศึกษาให้นักเรียนเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข แต่การจัดการเรียนการ สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษยังไม่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างที่ควรจะเป็น ซึ่งพิจารณาจากรายงานผลการทดสอบขั้นพื้นฐาน (O-Net) ช่วงชั้นที่ 3 (ม.3) ปีการศึกษา 2551- 2552 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าได้คะแนนรวมเฉลี่ยในรายวิชาภาษาอังกฤษ เท่ากับ 41.68, 38.93 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ตั้งไว้คือไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1, 2551) และจากรายงานการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน รอบ 2 (2549-2553) ของ ส.มศ. มาตรฐานที่ 5 ว่าด้วยเรื่อง ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะที่จำเป็นตาม หลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 51.01 อยู่ในระดับ พอใช้ ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด คือ ร้อยละ 65 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำ กว่าเกณฑ์มาตรฐานของโรงเรียน และมีแนวโน้มว่าจะลดลงไปอีก (รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน โรงเรียนบ้านโคกบัวคือ ประจำปีการศึกษา 2552) โดยเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เป็นนักเรียนมาเข้าใหม่ จากโรงเรียนข้างเคียง ส่วนนักเรียนที่มีอยู่เดิมส่วนใหญ่มีระดับ สติปัญญาปานกลาง และอ่อนตามลำดับ ซึ่งนักเรียนที่เรียนเก่งบางส่วนมักจะย้ายไปศึกษาต่อที่ อื่น จากการทดสอบการเขียนคำศัพท์ใหม่ในบทเรียนแต่ละหน่วย ทั้งหมด 10 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 36 คน ผลปรากฏว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป จำนวน 2 คน คิดเป็น ร้อยละ 5.56 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 -79 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.56 ได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 60 - 69 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 8.33 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 50 - 59 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 13.89 และได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ตามลำดับ จากการทดสอบดังกล่าวทำให้ทราบว่านักเรียนมีผลการเรียนอ่อนมากในเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่จำคำศัพท์ ทำให้อ่าน เขียน และบอกความหมายของคำศัพท์

ไม่ได้ เป็นอุปสรรคต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาก ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษในทุกทักษะทั้งฟัง พูด อ่าน และเขียน ตลอดจนการใช้ไวยากรณ์ และการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งจะเป็นปัญหาในการเรียนระดับชั้นที่สูงขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยทั้งใน และต่างประเทศพบว่า เกมสามารถนำมาใช้สอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้ เช่น ยูพิน จันทร์ศรี (2546) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ.05 และ จริฎญา สอนสุด (2549) ที่ศึกษาผลการสอน โดยใช้เกมที่มีต่อ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมี ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้น หากนำเกมมา ใช้ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี สามารถจำ คำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้กับทักษะอื่น ๆ ได้ และการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการ สอนจะช่วยแก้ปัญหาในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้

จากบริบทของโรงเรียน และจากการศึกษาเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับเทคนิควิธีการ สอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังกล่าวมาข้างต้น และกอบปรักกับผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชา ภาษาอังกฤษมานาน และการแก้ปัญหาการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ได้พิจารณา ว่าวิธีการสอนด้วยชุดเกมน่าจะเป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ โดยใช้ประกอบการกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน (Learning Together) เนื่องจากวิธีการสอนนี้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่ มีความสามารถแตกต่างกัน โดยแต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้ เหมาะสมกับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคกบัวคือ ที่มีนักเรียนมาเข้าใหม่ และมีระดับ สติปัญญาที่แตกต่างกัน ช่วยเพิ่มความมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันของนักเรียนเก่าและนักเรียนใหม่ ซึ่งจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการ เรียน อีกทั้งเพื่อเป็นการกระตุ้น และเร้าความสนใจของนักเรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ อยาก เรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

คำถามการวิจัย

1. การเรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน จะช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงขึ้นอย่างไร

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของคะแนนหลังเรียนกับก่อนเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดเกม ประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโกลบัวคือ อำเภอมือง จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 31 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การเรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดเกม

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ที่สร้างขึ้น เป็นคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 112 คำ ตามโครงสร้างของหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อที่สภายุโรป (Council of Europe) ได้ศึกษาวิจัยไว้ว่า ผู้เรียนภาษาต่างประเทศในระดับสื่อสารได้ ควรเรียน แก่นสาระ/ประเด็นหลัก 14 เรื่องที่เป็นพื้นฐาน ผู้วิจัยได้เลือกมา 4 หน่วยการเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ดังนี้

1. Unit 1 School days ได้แก่ เกม Word Matching (จับคู่คำ) และ เกม Touch Things (สัมผัสรู้)

2. Unit 2 My favorites ได้แก่ เกม Jigsaw (ต่อภาพปริศนา) และเกม Look and Write (ดูแล้วเขียน)

3. Unit 3 My home, my castle ได้แก่ เกม Ten Questions (สิบคำถาม) และ เกม Magic Bag (ถุงแสนกล)

4. Unit 4 My family ได้แก่ เกม Order Letters (เรียงตัวอักษร) และ เกม Spy Codes (รหัสลับ)

ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ประกอบด้วยเกมในการเรียนคำศัพท์ จำนวน 8 เกม ดังนี้

1. เกม Word Matching (จับคู่คำ) ประกอบด้วยคำศัพท์ จำนวน 10 คำ ได้แก่ English, Music, Geography, Art, History, Mathematics, Science, Chemistry, Physical Education (P.E.) Information Technology (IT)

2. เกม Touch Things (สัมผัสรู้) ประกอบด้วยคำศัพท์ จำนวน 12 คำ ได้แก่ eraser, ruler, pencil, pen, pencil sharpener, notebook, notepad, stapler, book, school bag, calculator, watch, glue

3. เกม Jigsaw (ต่อภาพปริศนา) ประกอบด้วยคำศัพท์ จำนวน 15 คำ ได้แก่ ear, eye, nose, neck, head, shoulder, hair, mouth, foot, leg, hand, arm, moustache, knee, heel

4. เกม Look and Write (ดูแล้วเขียน) ประกอบด้วยคำศัพท์ จำนวน 15 คำ ได้แก่ skateboard, helmet, basketball, cap, guitar, scarf, watch, handbag, gloves, teddy bear, jeans, trainers, shoes, T-shirt, umbrella

5. เกม Ten Questions (สิบคำถาม) ประกอบด้วยคำศัพท์ จำนวน 7 คำ ได้แก่ bedroom, bathroom, kitchen, living room, garden, toilet, garage

6. เกม Magic Bag (ถุงแสนกล) ประกอบด้วยคำศัพท์ จำนวน 25 คำ ได้แก่ Window, wardrobe, pillow, bed, desk, bookcase, books, carpet, mirror, washbasin, mat, towel, bath, sink, chair, table, coffee table, cooker, cupboard, curtain, fridge, armchair, painting, sofa, cushion

7. เกม Order Letters (เรียงตัวอักษร) ประกอบด้วยคำศัพท์ จำนวน 10 คำ ได้แก่ father, mother, grandmother, grandfather, son, daughter, sister, brother, aunt, uncle

8. เกม Spy Codes (รหัสลับ) ประกอบด้วยคำศัพท์ จำนวน 18 คำ ได้แก่ cool, kind, sweet, clever, funny, friendly, naughty, noisy, caring, playful, proud, quiet, wise, busy, gentle, strong, stubborn, slow

4. สถานที่

สถานที่ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ โรงเรียนบ้าน โลกบัวคือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาสารคาม เขต 1

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 4 สัปดาห์ๆละ 4 วัน โดยใช้เวลาสอนครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง (รวมทดสอบก่อนและหลังเรียน 2 ชั่วโมง) ใช้สอนในเวลาสอนปกติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. โรงเรียน ได้ชุดเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพไปใช้ ในการจัดการเรียนรู้ สามารถแก้ปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน
2. ครูสามารถนำชุดเกมที่สร้างขึ้นเป็นแนวทางในการสร้างชุดเกมการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่นๆ หรือเรื่องอื่น ๆ
3. นักเรียนที่เรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้ชุดเกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ สามารถเขียน อ่านออกเสียง เข้าใจความหมายของคำศัพท์ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาทักษะทางภาษา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดเกม หมายถึง เกมทางภาษาที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น เพื่อใช้สอนคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 112 คำ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ โดยจัดทำเกมทางภาษา จำนวน 8 เกม ได้แก่ 1) Unit 1 School days ได้แก่ เกม Word Matching (จับคู่คำ) และ เกม Touch Things (สัมผัสตัว) 2) Unit 2 My favorites ได้แก่ เกม Jigsaw (ต่อภาพปริศนา) และ เกม Look and Write (ดูแล้วเขียน) 3) Unit 3 My home, my castle ได้แก่ เกม Ten Questions (สิบคำถาม) และ เกม Magic Bag (ถุงแสนกล) และ 4) Unit 4 My family ได้แก่ เกม Order Letters (เรียงตัวอักษร) และ เกม Spy Codes (รหัสลับ) ใช้ประกอบกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ประเมินโดยการทำใบงาน การทำแบบทดสอบย่อยหลังเรียนแต่ละเกม และการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ แอล.ที. (Learning Together) ที่มีการเรียนการสอนโดยจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ ศึกษาเนื้อหาร่วมกัน โดยกำหนดให้แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ สรุปลำตอบร่วมกัน และผลงานกลุ่มเป็นผลงานของทุกคน

3. แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน หมายถึง การวางแผนการจัดการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้าโดยยึดวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน (Learning Together) โดย 1) จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง 1 คน-ปานกลาง 2 คน –อ่อน 1 คน) กลุ่มละ 3 - 4 คน 2) ได้กลุ่มย่อย จำนวน 7 กลุ่ม และกลุ่มที่ 8 มีจำนวน 3 คน (ประกอบด้วยนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน

1 คน) ศึกษาเนื้อหาพร้อมกัน โดยกำหนดให้แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ช่วยกลุ่มในการเรียนรู้
 3) กลุ่มสรุปคำตอบร่วมกัน และส่งคำตอบนั้นเป็นผลงานกลุ่ม 4) ผลงานกลุ่มได้คะแนน
 เท่าไร สมาชิกทุกคนในกลุ่มนั้นจะได้คะแนนนั้นเท่ากัน ทุกคน ส่วนแผนการจัดการเรียนรู้
 ประกอบด้วย 1) สารระสำคัญ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) จุดประสงค์ปลายทาง 4) จุดประสงค์
 นำทาง 5) สารการเรียนรู้ 6) กิจกรรมการเรียนรู้ มีองค์ประกอบ ดังนี้ - กิจกรรมนำเข้าสู่
 บทเรียน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) และขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)
 - กิจกรรมการฝึกทักษะเป็นกลุ่ม ได้แก่ ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) โดยการเล่นเกม และขั้นสร้าง
 ผลงาน (Production) - กิจกรรมสรุปบทเรียน คือ ขั้นสรุป (Wrap up) 7) สื่อการเรียนรู้ 8)
 การวัดและประเมินผล 9) กิจกรรมเสนอแนะ และ 10) บันทึกผลหลังสอน

4. การจัดกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน หมายถึง การจัดผู้เรียน
 เข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง 1 คน-ปานกลาง 2 คน-อ่อน 1 คน) กลุ่มละ 3 - 4 คน ได้กลุ่ม
 ย่อย จำนวน 7 กลุ่ม และกลุ่มสุดท้ายกลุ่มที่ 8 มีจำนวน 3 คน (ประกอบด้วยนักเรียนเก่ง 1 คน
 ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน) จากจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด จำนวน
 31 คน

5. ประสิทธิภาพของชุดเกม หมายถึง ชุดเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้เรียนจาก
 กระบวนการเรียน โดยใช้ชุดเกม ในระหว่างการเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ได้จากผลการปฏิบัติ
 กิจกรรมจากใบงาน และแบบทดสอบวัดผลหลังเรียน หลังการใช้เกม จำนวน 8 เกม

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำ
 แบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

6. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 ที่สร้างขึ้นเพื่อวัดผลการเรียนรู้หลังจากที่ผู้เรียนเรียนจบเนื้อหาในชุดเกม ซึ่งเป็นแบบทดสอบ
 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

7. คำศัพท์ หมายถึง คำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามโครงสร้าง
 ของหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อที่สภายุโรป (Council of Europe) ผู้วิจัยได้เลือกมา จำนวน 4
 หน่วยการเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การ
 เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ได้แก่ 1) Unit 1 School days จำนวน 22 คำ 2) Unit

2 My favorites จำนวน 30 คำ 3) Unit 3 My home, my castle จำนวน 32 คำ และ 4) Unit 4 My family จำนวน 28 คำ จำนวนทั้งสิ้น 112 คำ

8. ความพึงพอใจ หมายถึง ความพอใจ ความชอบใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ