

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้สาระหนึ่งในจำนวนแปดกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยกำหนดความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอนไว้ว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงชั้นมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิด และวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลก ได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544 : 2) สอดคล้องกับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กล่าวไว้ว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ จึงมุ่งฝึกทักษะการปฏิบัติ การแก้ปัญหาและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา เต็มตามศักยภาพ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner – centered) มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ ดังนั้น การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญคือ การจัดที่มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนให้มีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำวิธีเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ (กรมวิชาการ, 2545 : 105)

การจัดการศึกษาในรูปแบบใหม่จัดในรูปแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้โดยมุ่งให้ผู้เรียนสามารถรวบรวมความรู้ต่าง ๆ มาสะสมบูรณาการเข้าด้วยกัน สร้างเป็นองค์ความรู้ทดลอง และนำไปใช้จนเกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง ครูมีหน้าที่ให้ความช่วยเหลือเฉพาะบางส่วน กิจกรรมการเรียนรู้ร้อยละ 80 เป็นของผู้เรียน เพื่อให้เรียนแล้วรู้อจริงและปฏิบัติได้ เรียนอย่างมีความสุข และรักที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิต (รุ่ง แก้วแดง, 2540 : 315) การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาต่างประเทศ ผู้สอนจำเป็นที่จะต้องรู้ความแตกต่างระหว่าง

เทคนิคการสอน วิธีการและแนวคิดทฤษฎี ซึ่งเป็นที่มาของวิธีสอนแบบต่าง ๆ แนวการสอนที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดในยุคสมัยต่าง ๆ ของนักปรัชญา นักจิตวิทยา และนักภาษาศาสตร์ได้พัฒนาไปหลายรูปแบบ ที่มีลักษณะเด่นชัด คือ การเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) และมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีการฝึกปฏิบัติ สามารถนำสิ่งเรียนรู้ไปใช้ได้จริง ผู้สอนจึงควรเลือกใช้กลวิธีการเรียนรู้ต่าง ๆ (Learning Strategies) ที่เหมาะสมกับวัยและระดับขั้นของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้เต็มศักยภาพของตน กลวิธีการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่ กลวิธีในการสื่อสาร ทักษะการจำ ทักษะการถาม การคิด การประเมินตนเอง การวางแผนการจัดการเรียนรู้ของตนเอง การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม (กรมวิชาการ. 2545 : 18)

การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนได้ทราบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ส่วนปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้นั้น เกิดจากด้านต่าง ๆ หลายด้าน เช่น ด้านตัวครู ครูมีวิชาสอนมากเกินไป ครูขาดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน ครูผู้สอนไม่ค่อยสนใจในเรื่องการท่องจำคำศัพท์ของนักเรียนเท่าที่ควร ด้านตัวนักเรียนเองพบว่า นักเรียนขาดการฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่วนด้านวิธีการสอนนั้นพบว่า ครูขาดเทคนิคการสอนและใช้วิธีการสอนแบบเก่า ครูควรให้ความสนใจและตระหนักในการใช้สื่อการเรียนการสอนที่สามารถช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การฝึกจดจำคำศัพท์อย่างถูกวิธีต้องอาศัยองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างประกอบกัน เช่น การฝึกซ้ำทวนบ่อย ๆ จะทำให้นักเรียนจดจำและสามารถสะกดคำศัพท์ได้ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่จะนำไปสู่การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ปัญหาที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ ครูไม่ใช้สื่อการเรียนการสอนและขาดเทคนิคการใช้สื่อการเรียนการสอน ครูส่วนใหญ่ยังยึดแบบเรียนเป็นหลัก ครูไม่ปรับเปลี่ยนวิธีสอนให้สอดคล้องกับหลักการและแนวปฏิบัติของหลักสูตรใหม่ ไม่เข้าใจหลักสูตร และไม่เข้าใจการพัฒนาสื่อนวัตกรรม ตลอดจนขาดการเตรียมการสอน (กรมวิชาการ. 2544 : 2-3)

เป้าหมายหลักในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน คือ การปลูกฝังและส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปพร้อม ๆ กัน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างแท้จริง การสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจะมีลักษณะเป็นการซึมซาบภาษาเพราะผู้เรียนอยู่ในสภาพเดียวกับเด็กที่เรียนภาษาแม่ซึ่งจะพัฒนาเข้าสู่ภาษาหลักในที่สุด เพราะความจำเป็นที่ต้องติดต่อสื่อสารกับคนรอบ ๆ ข้าง ดังนั้นการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจึงเน้นในการสอนเพื่อสื่อความหมาย โดยเน้นนักเรียนและ

กิจกรรมเป็นสำคัญในการเรียนการสอนครูทำหน้าที่ให้คำอธิบาย เป็นผู้จัดกิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาในกลุ่มของตน (บัญชา อิงสกุล. 2545 : 52- 59)

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งมุ่งเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน จัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากการฟังไปสู่การพูด การอ่าน การจับใจความสำคัญ ทำความเข้าใจจดจำแล้วนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้และแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นแนวการสอนที่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงแค่ความรู้ โครงสร้าง ไวยากรณ์เท่านั้น แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะโดยสัมพันธ์กับความสามารถทางไวยากรณ์เข้ากับยุทธศาสตร์การสื่อสารด้วยวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริงที่ผู้เรียนต้องสัมผัสกับการสื่อสาร ซึ่งเป็นการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารควรสอนให้ผู้เรียนคุ้นกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันและนำภาษาที่คุ้นเคยนั้นไปใช้ได้ (กรมวิชาการ. 2544 : 132 - 136)

การใช้เกมดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านภาษาให้มากที่สุด เช่น เลือกกิจกรรมเกมให้เหมาะกับระดับวัยของผู้เรียน เลือกใช้เกมที่สนุกสนานมาสอน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมทางภาษาที่ได้เรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูง อาจเนื่องจากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา วิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อนมาก นักเรียนยอมรับที่จะเล่นตามกฎหรือกติกาเล่นเกม จึงทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและความสนใจในการร่วมกิจกรรมเร้าให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียนไม่เบื่อหน่าย มีความสนุกกับการเล่นเกมและนักเรียน ได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทางภาษา (กรมวิชาการ. 2544 : 17) ราตรี ศรีทองเทศ (2544 : บทคัดย่อ) พบว่าผู้เข้าอบรม เรื่อง การสอนทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมและเกมภาษา มีความรู้ ความเข้าใจทฤษฎีการสอนทักษะฟัง – พูดเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นสามารถสร้างและนำเสนอกิจกรรมฟัง – พูดเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้น สามารถสร้างและนำเสนอกิจกรรมฟัง – พูดภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมและเกมภาษาอย่างมีประสิทธิภาพและคุณภาพของวิธีดำเนินการฝึกอบรมอยู่ในระดับดีมาก นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544 : บทคัดย่อ) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมที่พัฒนาโดยกระบวนการของงานวิจัยเชิงปฏิบัติการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์

ความรอบรู้ที่กำหนดไว้

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีจำนวนสถานศึกษาในสังกัด 312 โรงเรียน จำนวนข้าราชการครู 4,312 คน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 74,419 คน ระดับคุณภาพผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2549 วิชาภาษาอังกฤษ คะแนนเต็ม 40 คะแนน คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.176 ปรับปรุง ร้อยละ 22.66 พอใช้ ร้อยละ 58.12 ดี ร้อยละ 19.26 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2550 ได้เรียนรู้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 แล้ว (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1. 2550 : 9)

โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 เป็นโรงเรียนหนึ่งที่ประสบปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ กล่าวคือ นักเรียนระดับประถมศึกษายังมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์ เนื่องจากยังประสบปัญหาในการจัดกิจกรรมเรียนการสอนหลายด้าน (โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม. 2550 : 38) ซึ่งพอจะสรุปได้ ดังนี้

1. ปัญหาด้านเนื้อหาวิชา เนื้อหาสาระวิชาไม่มีความต่อเนื่องกันและมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาสาระบ่อยครั้ง การปูพื้นฐานทางภาษาไม่ครอบคลุมทุกทักษะ ทำให้เด็กมีความรู้พื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษอ่อนอย่างมาก
2. ปัญหาด้านการเรียนการสอน ในการเรียนการสอนมีเวลาในการเรียนทฤษฎีและการปฏิบัติน้อยเกินไป บางครั้งเด็กนักเรียนไม่สามารถที่จะปฏิบัติได้ทันเวลาที่กำหนด เนื่องจากสถานที่และอุปกรณ์ในการเรียนการสอนไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน
3. ปัญหาด้านการวัดผลประเมินผล ในการวัดผลยังประสบปัญหาเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลประเมินผลไม่มีความสอดคล้องกับตัวผู้เรียนและขาดเครื่องมือในการวัดผลที่ได้มาตรฐานสำหรับการจัดการเรียนการสอน
4. ปัญหาด้านสื่อการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอนที่มีอยู่ไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียนขาดความทันสมัยและคุณภาพที่จะสอดคล้องกับการเรียนการสอน การจัดสื่อการเรียนการสอนไม่มีความหลากหลายและเด็กนักเรียนไม่สามารถที่จะใช้สื่อได้ถูกต้องให้ครูคอยกระตุ้นเตือนอยู่ตลอดเวลา

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

มหาสารคาม เขต 1 เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอน ซึ่งผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) และเป็นแนวทางเพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

### สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน

### ขอบเขตของการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 4 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้นจำนวน 140 คน

##### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ปีการศึกษา

2550 จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งสิ้นจำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพราะนักเรียนแต่ละห้องมีลักษณะคล้ายกันและมีผลการเรียนไม่แตกต่างกัน

## 2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

2.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียน

## 3. พื้นที่

โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1

## 4. ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550

5. สาระการเรียนรู้ เป็นเนื้อหาคำศัพท์ที่นักเรียนสามารถอ่านเขียนได้ถูกต้องชัดเจน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ได้แก่ คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 - 8 (หนังสือภาษาอังกฤษของสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 . 2546 : 2-8) คือ

หน่วยที่ 1 MY FAMILY : MOTHER, FATHER, GRANDMOTHER, GRANDFATHER, SON, DAUGHTER, BROTHER, SISTER

หน่วยที่ 2 MY CLASSROOM : TEACHER, BOOK, BAG, CLASSROOM, PENCIL, DESK, TABLE, CHALK, FRIEND, GIRL, BOY

หน่วยที่ 3 MY HOUSE : FLOWER, ANIMAL, DOG, CAT, ROOM, GARDEN, TREE, PET, BIRD

หน่วยที่ 4 IN THE ZOO : ELEPHANT, LION, BEAR, BIRD, RABBIT, ANIMAL, SNAKE, CAGE

หน่วยที่ 5 PLACE : SCHOOL, MARKET, HOTEL, BANK, CINEMA, AIRPORT, HOSPITAL

หน่วยที่ 6 NUMBERS : ONE, TWO, THREE, FOUR, FIVE, SIX, SEVEN, EIGHT, NINE, TEN

หน่วยที่ 7 KITCHEN : SPOON, KITCHEN, PAN, POT, KNIFE, STOVE,  
FORK

หน่วยที่ 8 HEALTH : BIG, SICK, STRONG, HEALTHY, THIN, SMALL,  
WEAK, HAPPY

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มคำ หรือกลุ่มเสียงซึ่งมีความหมายที่มนุษย์ในสังคมใช้เพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจกัน โดยมีนัยในการสื่อความตามพจนานุกรม ตามไวยากรณ์ ตามความหมายที่แสดงออกในรูปของประโยค และความหมายตามการออกเสียง ทั้งนี้ต้องคำนึงความหมายทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาด้วย

2. เกม หมายถึง กิจกรรมทางภาษา(Language Game) ที่มีกฎกติกาการเล่นใช้สำหรับฝึกทักษะทางด้านคำศัพท์ เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ที่ผู้วิจัยศึกษาจากแหล่ง เรียนรู้ต่าง ๆ เกมที่คัดเลือกมาใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่

2.1 เกม What's This? หมายถึง เกมที่ให้นักเรียนฝึกความจำ การสะกดคำ และความหมายของคำศัพท์ โดยให้นักเรียนทายชื่อส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกาย โดยใช้ประโยคคำถาม What's this? และตอบโดยใช้ประโยค It's.....

2.2 เกม Yes/No. หมายถึง เกมที่ให้นักเรียนฝึกความจำ ฝึกทักษะการออกเสียงคำประโยค และเรียนรู้ความหมาย โดยแข่งขันทายบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัว (Family words) โดยใช้ประโยคคำถาม Is this.....? และตอบโดยใช้ประโยค Yes/No

2.3 เกม Spelling Game หมายถึง เกมที่ให้นักเรียนฝึกทักษะการจดจำ การอ่านสะกดคำ โดยการแข่งขันเรียงบัตรอักษร ให้เป็นคำศัพท์เกี่ยวกับบุคคลและสิ่งของในห้องเรียน แล้วออกเสียงคำศัพท์ให้ถูกต้อง

2.4 เกม What am I? หมายถึง เกมที่ให้นักเรียนฝึกความจำ การออกเสียง และการเขียนคำ และประโยค โดยให้นักเรียนแข่งขันทายชื่อสัตว์จากการไปเสียง และท่าทางสัตว์ โดยใช้ประโยค What am I? You are.....

2.5 เกม Cross Words เกมที่ให้นักเรียนฝึกความจำ การออกเสียง และการเขียนคำ และประโยค โดยให้นักเรียนแข่งขันทายชื่อสัตว์จากการไปเสียง และท่าทางสัตว์โดยใช้ประโยค What am I? You are.....

2.6 เกม Bingo Game หมายถึง เกมที่ให้นักเรียนฝึกความจำ ทักษะการฟัง อ่านและเขียนคำศัพท์ โดยให้นักเรียนฟังเสียงคำศัพท์สถานที่ต่าง ๆ จากครูแล้วทำเครื่องหมายกากบาททับคำศัพท์ที่ได้ยินในตารางศัพท์ให้ได้เครื่องหมายเรียงกันทั้งแนวตั้ง แนวนอน และทแยง 3 คำ อ่านคำศัพท์ทั้ง 3 คำให้เพื่อนฟังและตรวจสอบ ถ้าถูกต้องได้คะแนน 1 คะแนน

2.7 เกม Dot to Dot หมายถึง เกมที่ให้นักเรียนฝึกความจำ และความเร็วในการอ่านและเขียนเกี่ยวกับตัวเลข โดยการฟังการออกเสียงหมายเลขจากครู ออกเสียงตามแล้วโยงเส้นเรียงลำดับหมายเลขที่ครูออกเสียงให้ได้ภาพที่ถูกต้อง

2.8 เกม Matching หมายถึง เกมที่ให้นักเรียนฝึกความจำ การอ่าน เขียนและเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ โดยให้นักเรียนแข่งขันจับคู่บัตรคำและบัตรภาพคำศัพท์ และออกเสียงให้ถูกต้อง

3. การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม หมายถึง การใช้เกมทางภาษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียน

4. ประสิทธิภาพของเกม หมายถึง ความสามารถในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ซึ่งได้จากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดหลังจากเรียนจบแต่ละแผน รวมกับคะแนนที่ได้จากการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียนซึ่งได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ ซึ่งได้จากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนเมื่อเรียนจบทุกแผน โดยต้องได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

5. ความสามารถทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ

6. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบส่วนตัวของนักเรียนที่มีต่อการปฏิบัติกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติ จะทำให้เกิดความกระตือรือร้น มีเจตคติที่ดี



## ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้แบบฝึกหรือรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. ทราบเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
3. เป็นข้อมูลและสารสนเทศเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และสามารถนำไปใช้กับโรงเรียนอื่น ๆ ได้
4. ใช้เป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนาสื่อในลักษณะเดียวกัน หรือสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY