

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัย และทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
4. แผนการจัดการเรียนรู้
5. การหาประสิทธิภาพและประสิทธิผล
6. ความพึงพอใจในการเรียนรู้
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หมายถึง หลักสูตรแกนกลางที่พัฒนาและปรับปรุงมาจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เป็นหลักสูตรที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษา โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา อีกทั้งมีความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและมีคุณภาพได้มาตรฐานสากลเพื่อการแข่งขันในยุคปัจจุบัน หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานประกอบด้วยส่วนที่เป็นแกนกลางซึ่งกำหนดโดยหน่วยงานส่วนกลาง และส่วนที่เกี่ยวกับสภาพชุมชนและท้องถิ่นซึ่งสามารถพัฒนาในระดับเขตพื้นที่การศึกษาแต่ละแห่งพัฒนาขึ้น เพื่อให้สอดคล้อง เหมาะสมกับ ความสนใจ ความต้องการและความถนัดของผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2552, น. 190 - 200) ได้จัดทำสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศสรุปสาระสำคัญไว้ดังนี้

1. โครงสร้าง

โครงสร้างของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกำหนดโครงสร้างเวลาเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรียนไม่เกินปีละ 80 ชั่วโมง

2. สาระ (Strands)

สาระ (Strands) หมายถึง กรอบเนื้อหา (Framework) ที่จัดเป็นหมวดหมู่ (Categories) หรือขอบเขตองค์ความรู้ (Content Area) ของเนื้อหาเฉพาะอย่าง กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ แตกต่างกันไปอย่างเป็นธรรมชาติ มีความสัมพันธ์ระหว่างการสอนในลักษณะบูรณาการมากกว่าแยกสอนทีละสาระ

สาระที่กำหนดไว้สะท้อนเป้าหมาย (Goals) ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในการสอนทุกระดับชั้นสาระทั้งหมดควรได้นำไปใช้ในลักษณะที่ถักทอผสมผสานเข้ากันเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาทุกด้านในลักษณะการพัฒนาสมรรถภาพที่ก้าวหน้าไปตามความต่อเนื่องของกระบวนการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ แยกเป็นสี่สาระ

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communications) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถจดจำคำศัพท์ จดจำรูปประโยคได้คล่องเข้าใจถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและสามารถนำภาษาวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม (Cultures) หมายถึง การรับรู้และเข้าใจถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเป็นการทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงทัศนะ วิถีชีวิตเอกลักษณ์พฤติกรรมและเข้าใจอิทธิพลของวัฒนธรรมของชนชาติอื่นที่มีต่อสังคมเรา ภาษาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงแนวคิดอุดมคติด้านวัฒนธรรมนักเรียนจะมีโอกาสได้สะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมของตนหลังจากได้ศึกษาภาษาและวัฒนธรรมของชนชาติอื่น

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระอื่น (Connections) หมายถึง นักเรียนมีประสบการณ์เดิม มีความรู้จากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเป็นแหล่งความรู้ที่มีค่าการเชื่อมโยงความรู้จะช่วยเสริมความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในขณะที่กำลังฝึกฝนภาษาต่างประเทศ

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (Communities) หมายถึงการที่นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ความรู้จากภายนอกโรงเรียนมาใช้ในโรงเรียนและประสบการณ์ความรู้ที่ได้รับในโรงเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3. คุณภาพของผู้เรียน

เป็นคุณภาพของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมาย โดยกำหนดเป็นกรอบองค์การการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี แล้วจะมีความรู้ความสามารถขั้นต่าง ๆ ตามสาระการเรียนรู้พื้นฐานดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และการอ่านออกเสียงคำ ประโยค บทร้อยกรองและบทละครสั้นตามหลักการอ่าน และเขียนประโยค ข้อความที่ฟังและอ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปลความ สนทนาและเขียนโต้ตอบ ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว พุดและเขียนตอบรับและปฏิเสธ แสดงความต้องการ เสนอแนะให้ความช่วยเหลือ สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนแผนผังแผนภูมิและตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน และเขียนถึงเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรมเลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาสและสถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของจีน ความคิดความเชื่อ และขนบธรรมเนียมประเพณีของจีน เข้าร่วมและจัดกิจกรรมทางภาษา อย่างเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุปรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระอื่นๆ จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด การเขียน

สาระที่ 4 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกใช้ภาษาในการสื่อสารสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนสถานศึกษาชุมชน และสังคม ใช้ภาษาสืบค้นรวบรวมวิเคราะห์และสรุปลความรู้ต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ มีทักษะการใช้ภาษา เน้นการฟังพูด อ่าน เขียน สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว และอื่น ๆ ที่จำเป็นตามสถานการณ์ ใช้ประโยคสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

4. การวัดและการประเมินผลการเรียน

การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอยู่พื้นฐานสองประการคือ การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและตัดสินผลการเรียนในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้นผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐาน

การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

1. การประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการวัดและประเมินผลที่อยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ผู้สอนดำเนินการในการจัดการเรียนการสอนใช้เทคนิคการประเมินอย่างหลากหลายโดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินเอง หรือเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อนผู้ปกครองร่วมประเมินในกรณีที่ไม่ว่านตัวชี้วัด ให้มีการส่งเสริมการประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการตรวจสอบผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้มีการพัฒนามากน้อยเพียงใดสิ่งที่จะต้องปรับปรุงการเรียนการสอนของตนโดยสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

2. การประเมินระดับสถานศึกษาเป็นการประเมินที่สถานศึกษาดำเนินการเพื่อตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นรายปี รายงานผลการประเมิน วิเคราะห์ การคิด การอ่านและการเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนอกจากนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการศึกษาของสถานศึกษาว่าส่งผลการเรียนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมายหรือไม่ผู้เรียนมีจุดพัฒนาในด้านใดรวมทั้งสามารถนำผลการเรียนของผู้เรียนในสถานศึกษาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับชาติเพื่อเป็นข้อมูลและสารสนเทศเพื่อพัฒนาและปรับปรุงนโยบายหลักสูตรโครงการหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนตลอดจนเพื่อการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาของสถานศึกษาตามแนวทางการประกันคุณภาพการศึกษาและการรายงานผลการจัดการศึกษาต่อคณะกรรมการสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานผู้ปกครองและชุมชน

3. การประเมินระดับเขตพื้นที่การศึกษาเป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับเขตพื้นที่การศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาตามภาระความรับผิดชอบสามารถดำเนินการโดยประเมินคุณภาพผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยข้อสอบมาตรฐานที่จัดทำและดำเนินการโดยเขตพื้นที่การศึกษาหรือด้วยความร่วมมือกับหน่วยงานต้นสังกัดในการดำเนินการจัดการสอน

4. การประเมินระดับชาติเป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับชาติตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานสถานศึกษาต้องจัดให้ผู้เรียนทุกคนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเข้ารับการประเมินผลจากการประเมินใช้เป็นข้อมูลในการเทียบเคียงคุณภาพการศึกษาในระดับต่าง ๆ เพื่อ

นำไปใช้ในการวางแผนยกระดับคุณภาพ การจัดการศึกษาตลอดจนเป็นข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจในระดับนโยบายของประเทศ

4.1 การให้ระดับผลการเรียน

ระดับประถมศึกษาในการตัดสินเพื่อให้ระดับผลการเรียนรายวิชาสถานศึกษาสามารถให้ระดับผลการเรียนหรือระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียนเป็นระบบตัวเลขระบบระบบร้อยละระบบตัวอักษรที่ใช้คำสำคัญสะท้อนมาตรฐานการประเมิน คิวิเคราะห์ การอ่านและเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ระดับผลการประเมินเป็นดีเยี่ยมและผ่านการประเมินกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนจะต้องพิจารณาทั้งเวลาที่เข้าร่วมกิจกรรมการปฏิบัติกิจกรรมและผลงานของผู้เรียนตามเกณฑ์ของสถานศึกษากำหนดและให้มีผลการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นผ่านและไม่ผ่าน

4.2 การรายงานผลการเรียน

รายงานผลการเรียนเป็นการสื่อสารให้ผู้ปกครองและผู้เรียนทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งสถานศึกษาต้องสรุปผลการประเมินและจัดทำเอกสารรายงานให้ผู้ปกครองทราบเป็นระยะๆ หรืออย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้งการรายงานผลการเรียนสามารถรายงานเป็นระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียนที่สะท้อนมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้

4.2.1 เกณฑ์การจบการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดเกณฑ์กลางสำหรับการจบการศึกษาเป็น 3 ระดับ คือ ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.2.2 เกณฑ์การจบระดับมัธยมศึกษา

4.2.2.1 ผู้เรียนเรียนรายวิชาพื้นฐานและรายวิชา กิจกรรมเพิ่มเติมตามโครงสร้างเวลาเรียนที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด

4.2.2.2 ผู้เรียนต้องมีผลการประเมินรายวิชาพื้นฐานผ่านเกณฑ์การประเมินตามสถานศึกษากำหนด

4.2.2.3 ผู้เรียนมีผลการประเมินการอ่านวิเคราะห์และเขียนในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด

4.2.2.4 ผู้เรียนมีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด

4.2.2.5 ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์การประเมินตามทศสถานศึกษากำหนด

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

2.2.1 ความหมายของคำศัพท์

ความหมายของคำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2555) หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล

คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือ ลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง (ศิธร แสงธนู และ คิต พงศทัต, 2554, น. 35-41)

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง “คำ” ทั้งในภาษาพูด และภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายแน่นอนในตัวเอง (ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์, 2555, น. 10)

สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

2.2.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ความรู้ในด้านคำศัพท์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการเรียนภาษา ฟรีส (สมใจ หอมสุวรรณ, 2556, น. 39, อ้างถึงใน Fries, 2011) กล่าวว่าไว้ว่าความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วยเสียง โครงสร้างไวยากรณ์ และคำศัพท์ องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คือสามารถใช้สื่อสารความหมายได้ คำศัพท์จึงถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาตามที่ สตีวิก (Stewick, 2007, p. 2) กล่าวว่าผู้เรียนได้เรียนภาษาต่างประเทศต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ในระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้ดี
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควรที่จะสามารถนำมาใช้

Ghadessy, 2010, p. 24) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่า การสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้

เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียงแต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

เช่นเดียวกับ วรรณพร ศิลาขาว (2557, น. 18) ที่ให้ความเห็นว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียน ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

2.2.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์คำหนึ่ง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไรบาง

ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์ (2558, น. 11, อ้างถึงใน อุทัย ภิรมย์รินและเพ็ญศรี รังติกุล, 2556, น. 58) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ ตัวอักษร (ตัวใหญ่ หรือตัวเล็ก) การไต่ยีน การรู้จักคำ และจำจังหวะของเสียงในประโยค

2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น

He went to his home. (บ้านเป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

The House of Representative is meeting today. (สภา)

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 (Intonational Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออกสวนคำหลังเป็นคำถาม เป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

The man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้นแต่คำบางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำความหมายและขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายของการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด สวนในด้านขอบเขตของการใช้คำแบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

2.2.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท เดล เอตกา และคณะ (Dele Edgar and others, 2010, pp. 37-38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรมเช่น cat , book เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่าการยะ ได้แก่คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภที่นี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

นอกจากนี้ สุไร พงษ์ทองเจริญ (สุขุมาลัย บุตรานนท์, 2555, น. 14, อ้างถึงใน สุไร พงษ์ทองเจริญ, น. 2554) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่นคำว่า Important, Necessary, Consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อย ๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2. Passive Vocabulary คือคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึกคำศัพท์ประเภทนี้ เช่น คำว่า Elaborate, Fascination, Contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active Vocabulary ได้กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการอ่านออกเสียงเท่านั้น

2.2.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติแมคกี (Mackey, 2009, pp. 176-190) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณคามากเท่านั้น เพราะคำที่หาได้จากหลายแหล่ง ย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แมวความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสถานะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่นคำว่า Blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูตองใจคำนี้ แมจะเป้นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn Ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado, 2012, pp. 119-120) เป้นส่วนใหญ่วั้นบางขอที่ลาโดไดเสนอเพิ่มเติมไว้ดังนี้

1. ควรเป้นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป้นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป้นตน

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป้นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป้นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้ คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้น ต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.2.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีนักการศึกษาหลายท่าน ได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกันดังนี้

อนุภาพ ดลโสภณ (2554, น. 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้ เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะกับคำศัพท์นั้น

2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรงควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็ให้ออกเสียงใหญ่ถูกต้อง

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้นมีวิธีการหลายแบบที่ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรงดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบกับการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือสวนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพถ่าย เสนอการดู เขียนภาพบนกระดานคำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้ สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน
4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)
6. ผกการเติมวิภัติปัจจัย (Prefix and suffix) เขาไปในคำที่นักเรียนที่รู้จักแล้ว

Dale Edgar and others (2010, pp. 46-52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function word) เช่น คำบุพบท to , for และอื่นๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว
2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่
3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด
4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก
5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงต่อไป
6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่นคำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารสรสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ
7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้งคำถามเสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร
8. สิ่งที่เป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน
9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบ หรือการแสดงกาย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้น ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียน สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำ และสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและใช้วิธีการสอน

คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ให้ผู้เรียนมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยยึดหลักของ อนุภาพ คลุโสภณ (2557) เดล เอตกา และคณะ (2011) เป็นแนวทางในการพิจารณาคัดเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามข้อเสนอแนะที่กล่าวมา เบื้องต้นให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยต้องการศึกษานี้

2.2.7 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.7.1 ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2523, น. 137) กล่าวไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะการเรียนรู้ที่ได้เรียนรู้และฝึกอบรมหรือผ่านการเรียนการสอนไปแล้วนั้นได้นำมา ทดสอบว่ามีการพัฒนาความรู้ ความสามารถในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้วนั้นมากน้อยเพียงใด

อารมณ เพชรชื่น (2527, น. 46) ให้ความหมายว่า ผลที่เกิดขึ้นหลังการ เรียนการสอน หรือจากประสบการณ์ต่างๆ ในโรงเรียนและนอกโรงเรียน แต่ส่วนใหญ่คนมักมองว่าใน แ่งความรู้ความสามารถ ความรู้สึกค่านิยม จริยธรรมต่างๆ ก็เป็นผลจากการสอน ซึ่งนับรวมเป็น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2559, น. 30) ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คุณลักษณะ ความรู้ความสามารถต่างๆที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือการประมวลประสบการณ์ต่าง ๆ นั้นทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านพฤติกรรมและด้านต่าง ๆ สามารถตรวจสอบหรือสามารถวัดได้ จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงแก้ว โคจรานนท์ (2530, น. 25) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนว่า ความรู้ความเข้าใจ ความสามารถหลังจากการเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นคะแนนที่ได้จากการ ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการเขียนรายงาน การสรุปผล การทำงานที่ครูผู้สอนได้สั่งในแต่ ละรายวิชา

สรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลทดสอบคะแนนที่ได้หลังจากการเรียนรู้ การฝึกสอน เป็นการวัดผลหลังเรียนว่า ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ และเข้าใจในเนื้อหา มากน้อย เพียงใด

2.2.7.2 แบบทดสอบวัดผลทางการเรียน

ไพลิน สว่างเมฆารัตน์ (2551, น. 34-35) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีรูปแบบลักษณะดังนี้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียน มักจะมีข้อคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษและดินสอ (Paper and Pencil Test) กับปฏิบัติจริง (Performance Test) ซึ่งแบบทดสอบนี้สามารถแบ่งได้ 2 พวกคือ แบบทดสอบที่ครูผู้สอนสร้างขึ้น และแบบทดสอบมาตรฐาน

1. แบบทดสอบครูสร้างขึ้น หมายถึง ชุดข้อคำถามที่ครูสร้างขึ้นโดยนำคำถามมาจากการสอนในห้องเรียนและตรวจสอบว่านักเรียนมีความบกพร่องมากน้อยแค่ไหนส่วนไหนบ้าง แล้วจึงสามารถเปลี่ยนบทเรียนใหม่ ขึ้นบทถัดไปได้ตามที่ครูวางแผนไว้

2. แบบทดสอบมาตรฐาน แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญในวิชานั้นๆ และต้องผ่านการทดสอบคุณภาพจนกระทั่งได้คุณภาพที่ดีที่พอ จึงสร้างเกณฑ์ปกติ (Nom) ของแบบทดสอบนั้น จะใช้วัดความงอกงามของเด็กแต่ละวัยในแต่ละกลุ่มแต่ละภาค จะใช้สำหรับครูวินิจฉัยผลสัมฤทธิ์ระหว่างวิชาต่างๆ

บุญชม ศรีสะอาด (2535, น. 50) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของแต่ละบุคคลในด้านวิชาการซึ่งเป็นผลการเรียนรู้ในเนื้อหาและตามจุดประสงค์ของวิชา หรือเนื้อหาที่สอบนั้น โดยทั่วไปจะวัดผลสัมฤทธิ์ในวิชาต่างๆที่เรียนในโรงเรียน วิทยาลัย สถาบันการศึกษาต่าง ๆ อาจจำแนกได้ 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) ที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์ เชิงพฤติกรรม มีคะแนนคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ การวัดตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Nom Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดเพื่อวัดให้ครบหลักสูตร จึงสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร จึงสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรความสามารถในการจำแนกผู้สอบตามความเก่งความอ่อนได้ดีเป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถให้ความหมายแสดงถึงสถานภาพความสามารถของบุคคลนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้กลุ่มเปรียบเทียบ

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบหลังเรียนที่นักเรียนเรียนไปแล้วนั้นว่ามีความรู้ความเข้าใจมากน้อยเพียงใด โดยมีการวัดแบบครอบคลุมทั้งทางด้านทักษะ ด้านกระบวนการและคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่ผู้เรียนมี ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ และแบบทดสอบแบบวัดอิงกลุ่ม

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

2.3.1 ความหมายของเกม

Dobson (2010, pp. 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encyclopedia (2011, pp. 49-51) ได้กล่าวถึง ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้ไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดด และอากาศบริสุทธิ์เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

วิมลรัตน์ คงภิมยชื่น (2557, น. 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ณัฐมา จรูเทียบ (2556, น. 18) ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัยทั้งหลายจึงได้สรุปความหมายของเกมไว้ดังนี้

เกม หรือ การเล่น หมายถึง การเล่น การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กติกาเพียงเล็กน้อยตามความมุ่งหมายในการเล่นผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

2.3.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

จากงานวิจัยของบำรุง โตรัตน (2556, น. 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่น ต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียน และบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง
2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่น หรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวที่เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้ (วรรณพร ศิลาขาว, 2556, น. 160)

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

2.3.3 การใช้เกมประกอบการสอน

Reese (2009, p. 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
 - 1.1 ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใสรูปภาพ จับคู่คำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป
 - 1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวนเช่น ครูนำภาพติดบนกระดานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ใหญ่ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค
 - 1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค
2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึกโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่
 - 2.1 เตรียมตัวผู้เรียน
 - 2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม

2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่นและการใช้คะแนน

2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกมอธิบายวิธีการเล่นกติกาการใช้คะแนน

2.3.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้

สังเวียน กฤษติกุล (2558, น. 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง

4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ

6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

นอกจากนี้ คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543, น. 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในการวัดระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Games เป็นเกมฝึกตัวอักษร

2. Pronunciation เป็นเกมการฝึกการออกเสียง

3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟังและการพูด

4. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์

5. Spelling Games เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

จากประเภทของเกมการสอนดังที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยสนใจที่จะทำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาประกอบการสอนโดยยึดหลักของ สียงเวียน สฤษดิกุล (2557) คณะนักวิชาการ บริษัท นานมีบุค (2557) และ ฟอง เกิดแก้ว (2557) เพื่อสร้างความน่าสนใจและการจดจำในการเรียนรู้ และเกมที่เขาหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. Bingo Game เกมบิงโก
2. Whisper Game เกมกระซิบ
3. Spelling Game เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้
4. Deaf and Dumb Spelling Game เกมคนหูหนวก และคนใบ้สะกดคำ
5. Build a New Word Game เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้
6. What is missing? Game เกมอะไรหาย
7. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ
8. Command Game เกมคำสั่ง

2.3.4.1 Bingo Game (เกมบิงโก)

1) ความเปนมามาของ Bingo Game

เริ่มจากนายโลวี (Lowe) เมื่อครั้งกลับมาบ้านที่นิวยอร์ก เขาได้คิดเกมขึ้นมาเล่นกับเพื่อนที่อพยพมาที่นั่น นั่นคือ เกมบีนโน (Beano) โดยใช้ถั่ว กระดาษแข็ง และยางลบ ในขณะที่เล่นทุกคนมีใจจดใจจ่อและตื่นเต้น จนในที่สุดผู้เล่นคนหนึ่ง มีถั่วเรียงเป็นแถวครบสมบูรณ์บนกระดาษแข็ง ด้วยความรีบร้อน และตื่นเต้นจากคำที่เธอต้องการจะร้องว่า “บีนโน” (Beano) เธอตะกุกตะกัก และร้องออกมาเป็น “บิงโก” (Bingo) นับแต่นั้นมา เกมบีนโน ก็ถูกเรียกเป็นเกมบิงโก

2) จุดประสงค์

- 2.1) เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
- 2.2) เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
- 2.3) เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายคำศัพท์
- 2.4) เพื่อฝึกทักษะการฟัง

3) อุปกรณ์

3.1) บัตรคำศัพท์

3.2) บัตรภาพ

3.3) ตารางสำหรับเล่นบิงโก

4) วิธีการเล่น

4.1) ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือ 1 คู่ ต่อ 1 แผ่น

4.2) ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตรภาพ

4.3) นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 16 คำ เต็มลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 12 นาที ครูอ่านให้นักเรียนเข้าใจว่า นักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง

4.4) ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของตัวเอง พอนักเรียนได้ยินคำใด ที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้ เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็บนบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง “บิงโก” (Bingo)

4.5) จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครูเรียก หรือไม และนักเรียนสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มเล่นใหม่ได้

แนวตรงจากบนลงล่าง

dress	hat	skirt	cap
hand	socks	shirt	shorts
trousers	head	t-shirt	shoes
necktie	finger	blouse	belt

แนวตรงจากซ้ายไปขวา

hat	dress	socks	shorts
skirt	blouse	t-shirt	shirt
belt	hand	finger	necktie
need	trousers	shoes	cap

ทะแยงมุมจากขวาไปซ้าย

socks	necktie	finger	blouse
shorts	head	skirt	hat
shoes	shirt	dress	hand
t-shirt	belt	trousers	cap

ทะแยงมุมจากซ้ายไปขวา

blouse	shorts	trousers	hat
necktie	t-shirt	belt	dress
finger	head	skirt	socks
hand	belt	cap	shirt

ภาพที่ 2.1 เกมบิงโก

ตารางที่ 2.1

ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมบิงโก

ข้อดี	ข้อเสีย
1. ได้ฝึกทักษะการสะกดคำ	1. ใช้เวลาค่อนข้างมาก
2. ได้ฝึกทักษะการฟัง และฝึกสมาธิ	2. หากผู้ใดไม่แม่นยำคำศัพท์จะเสียเปรียบ
3. ทำให้จดจำคำศัพท์ได้ดี	3. ถ้าผู้ใดไม่มีใจจดจ่ออย่างตลอดเวลา จะพลาดคำศัพท์จากการฟัง
4. สนุกสนานตื่นเต้น	4. เน้นเฉพาะคำศัพท์ที่ไม่ได้เน้นทักษะการนำ
5. ใช้อุปกรณ์น้อย และราคาไม่แพง	ศัพท์มาใช้ในประโยค
6. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม	5. นักเรียนไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมบิงโก. (น. 61-62), โดย สำเนา ศรีประมง, 2557.

2.3.4.2 Whisper Game (เกมกระซิบ)

1) จุดประสงค์

- 1.1) เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
- 1.2) เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์และออกเสียงได้ถูกต้อง
- 1.3) เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง

2) อุปกรณ์

- 2.1) บัตรคำ
- 2.2) กระดาษ
- 2.3) ปากกา

3) วิธีการเล่น

- 3.1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว ๆ ละ 7 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
- 3.2) ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร
- 3.3) คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตร

คำศัพท์ให้แต่ละคนดู ไม่เหมือนกัน คือ 5 คน 5 คำ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่

3.4) ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำหรือผู้ที่นั่งหลังสุดจะต้องกระซิบเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 3 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 7 คน โดยไม่เห็นบัตรคำ เช่น j - u - i - c - e : juice คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูแจกให้ พร้อมกับความหมาย

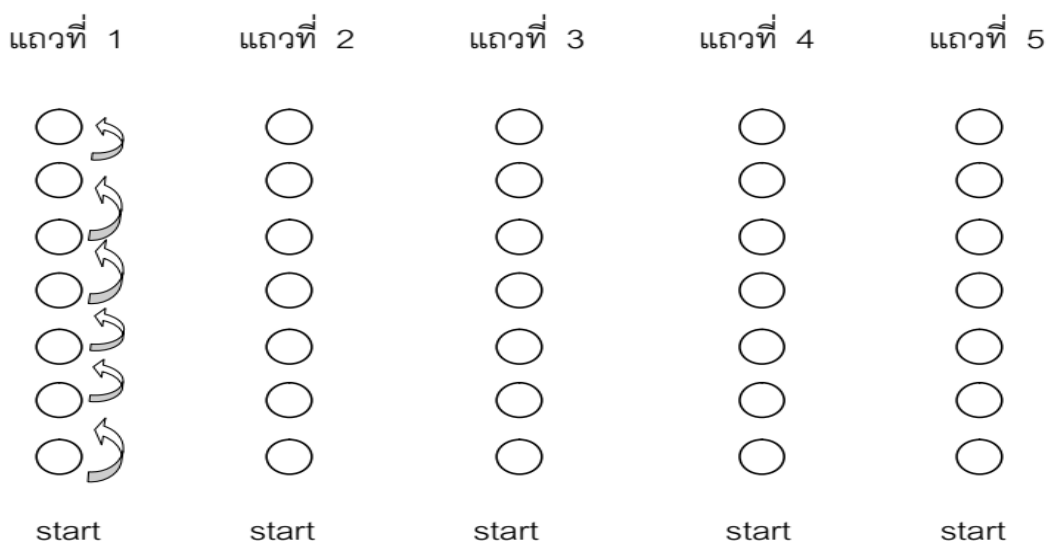
3.5) ทีมใดเขียนสะกดถูกต้อง ออกเสียงและบอกความหมายถูกต้อง และเร็วที่สุด ทีมนั้นได้ 1 คะแนน

3.6) เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำและเป็นคนกระซิบแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุดและให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกเพื่อต่อ ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน

3.7) ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

5) กติกาการเล่น

นักเรียนจะต้องกระซิบนักเรียนที่อยู่ข้างหน้าเท่านั้น เมื่อกระซิบผ่านไปแล้ว ห้ามหันหลังมาถามกัน



ภาพที่ 2.2 เกมกระซิบ

ตารางที่ 2.2

ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมกระดาน

ข้อดี	ข้อเสีย
1. นักเรียนได้ฝึกทักษะทั้งหลายอย่าง ฟัง พูด เขียน	1. นักเรียนมีส่วนร่วมไม่ครบทุกคน (ถ้า นักเรียนมีจำนวน 40 คนขึ้นไป)
2. ได้ทบทวนความหมายคำศัพท์	2. ใช้เนื้อที่มาก
3. ใช้อุปกรณ์ไม่มาก และไม่แพง	3. ใช้เวลาค่อนข้างมาก
4. อุปกรณ์หาได้ง่าย	4. ไม่ได้ฝึกนำคำศัพท์มาใช้ในประโยค
5. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย	5. นักเรียนมีโอกาสผิดกติกาการเล่นโดย แอบหันกลับมาถามเพื่อน

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมกระดาน. (น. 64-65), โดย สำเนา ศรีประมง, 2557.

2.3.4.3 Spelling Game (เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้)

1) จุดประสงค์

1.1) เพื่อให้ นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และสะกดคำศัพท์ได้

ถูกต้อง

1.2) เพื่อให้ นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้โดยการแต่งประโยค

2) อุปกรณ์

2.1) บัตรอักษร 4 ชุด

2.2) ภาพสัตว์

3) วิธีการเล่น

3.1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม คือ ทีม A , B , C และ D แล้ว แจกบัตรตัวอักษรให้ทีละ 1 ชุด

3.2) ครูโชว์ภาพสัตว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละ ทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น

3.3) ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมาเขียน

3.4) ทีมใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง และเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.5) คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

Teacher โชว์ภาพ:



และถามว่า What's this?

Team A : c r o c o d i l e

ภาพที่ 2.3 เกมสะกดคำ

3.6) ให้ทีมแพ้ทุกคนสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำว่า crocodile ที่ผู้ชนะถืออยู่ 2 ครั้ง

3.7) ให้แต่ละทีมนำคำศัพท์ที่เล่นวันนี้ แต่งประโยค 1 ประโยค ซึ่งคำศัพท์แต่ละกลุ่มไม่ซ้ำกัน

3.8) แต่ละกลุ่มเขียนประโยคที่แต่งบนกระดาน พร้อมกับอ่านออกเสียงพร้อม ๆ กัน ทีละกลุ่ม I see crocodiles at Crocodile Farm.

ตารางที่ 2.3

เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

ข้อดี	ข้อเสีย
1. เป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียน	1. ใช้อุปกรณ์คือบัตรตัวอักษรค่อนข้างมาก
2. ฝึกทักษะการสะกดคำ และออกเสียงคำศัพท์	2. ใช้เวลาค่อนข้างนาน
3. ฝึกทักษะการเขียน	3. นักเรียนมีส่วนร่วมไม่ครบทุกคน

(ต่อ)

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ข้อดี	ข้อเสีย
4. สามารถนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้	
5. มีภาพประกอบช่วยให้เข้าใจ ความหมายคำศัพท์ได้ง่าย	
6. อุปกรณ์หาได้ง่าย และราคาไม่แพง	
7. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย	

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้. (น. 52), โดย สำเนา ศรีประมง, 2557.

2.3.4.4 เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ (Deaf and Dumb Spelling)

1) จุดประสงค์

- 1.1) เพื่อให้ นักเรียนสะกดคำศัพท์ถูกต้อง
- 1.2) เพื่อให้ นักเรียนออกเสียงและบอกความหมายได้
- 1.3) เพื่อให้ นักเรียนแต่งประโยคได้

2) อุปกรณ์

- 2.1) บัตรคำ
- 2.2) กระดาษ
- 2.3) ดินสอ

3) วิธีการเล่น

3.1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 แถว แถวแรกคือทีม A แถวที่ 2 คือ ทีม B แต่ละทีมมีจำนวน 7 - 8 คน

3.2) ครูให้คำศัพท์ที่อยู่ในบัตรคำ noodles กับนักเรียนทีม A คนที่ 1 นักเรียนจะต้องสะกดคำศัพท์ที่เป็นพยัญชนะ ส่วนอักษรที่เป็นสระให้เว้นไว้ และใช้สัญลักษณ์ต่อไปนี้แทน

“a” ให้ยกแขนขวาขึ้น

“e” ให้ยกแขนซ้ายขึ้น

“i” ชี้ที่ดวงตา

“o” ชี้ที่ปาก

“u” จี๋ที่หู

ตัวอย่างคำว่า “noodles” ผู้เล่นจะออกเสียงและทำพฤติกรรมดังนี้

“ก” พุดออกเสียง

“o” จี๋ที่ปาก

“o” จี๋ที่ปาก

“d” พุดออกเสียง

“l” พุดออกเสียง

“e” ยกแขนซ้าย

“s” พุดออกเสียง

3.3) ผู้ใดทำผิดหรือสะกดผิดจะต้องนั่งลง ต่อไปครูให้คำศัพท์ใหม่กับนักเรียนทีม B คนที่ 1 สะกดบ้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ โดยนักเรียนที่เหลือ เป็นผู้สังเกต และคอยจับผิดทีมใดเหลือคนยืนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

3.4) ครูแจกกระดาษให้นักเรียน 2 ทีม ทีมละ 1 แผ่น และให้แต่ละกลุ่มนำคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้มาแต่งประโยค พร้อมกับวาดภาพ และระบายสีประกอบ

4) กติกา

4.1) ผู้เล่นจะต้องพุดเสียงดัง ให้ผู้สังเกตและคอยจับผิดได้ยิน

ตารางที่ 2.4

เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ

ข้อดี	ข้อเสีย
1. นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์	1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นไม่ครบทุกคน
2. ได้ฝึกทักษะการสะกดคำศัพท์ และการออกเสียง	2. ขาดทักษะการฟัง
3. ฝึกทักษะการเขียนโดยการแต่งประโยค	3. ใช้เวลาค่อนข้างนาน
4. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย	
5. ใช้อุปกรณ์น้อย และราคาไม่แพง	
6. ใช้พื้นที่ในการเล่นไม่มาก	

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ, (น. 55), โดย สำเนา ศรีประมง, 2557.

2.3.4.5 เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game)

คำศัพท์

1) จุดประสงค์

1.1) เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียง และรู้ความหมาย

1.2) เพื่อให้นักเรียนนำอักษรที่กำหนดให้มาสร้างคำศัพท์ใหม่

1.3) เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้ว

2) อุปกรณ์

2.1) ใบงาน

2.2) ดินสอ

2.3) ยางลบ

2.4) สมุดแบบฝึก

3) วิธีการเล่น

3.1) ครูอธิบายวิธีการเล่น และอุปกรณ์ที่ใช้ส่วนตัว

3.2) ให้นักเรียนจับคู่ แล้วครูแจกกระดาษที่มีตัวอักษร A B C D E F

G H I L M N O P R S T U V W X Y ให้คู่ละ 1 แผ่น พร้อมกำหนดเวลา

3.3) ให้นักเรียนนำตัวอักษรที่กำหนดให้เท่านั้น มาสร้างคำศัพท์ที่เรียนอย่างน้อย 8 คำ คำศัพท์ใหม่ที่เรียนในช่วง 5 คำ และคำศัพท์เก่า 5 คำ พร้อมทั้งเขียนคำแปลเป็นภาษาไทย

3.4) นักเรียนคู่ใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 10 คำ และถูกต้อง ในเวลาที่กำหนดให้ จะเป็นผู้ชนะ

3.5) ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ทีละคู่ จากการสุ่ม เรียกของครู เริ่มจากคู่ที่ชนะ

4) กติกา

4.1) นักเรียนมีเวลาเล่น 15 นาที

4.2) ขณะแข่งขันห้ามมิให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนเพื่อนคนอื่น และห้ามถามคู่อื่น

4.3) นักเรียนคนใดสร้างคำศัพท์ได้ครบ 10 คำ หรือมากกว่า และ ถูกต้อง ในเวลาที่กำหนดให้จะได้รับรางวัล

Worksheet															
A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	N	O	P	R	S
T	U	V	W	X	Y										
ให้นักเรียนสร้างคำศัพท์ 10 คำ จากอักษรที่กำหนดให้พร้อมกับ เขียนคำแปล															
radio				-	วิทยุ				television			-	โทรทัศน์		
telephone				-	โทรศัพท์				bowl			-	ชาม		
mobile phone				-	มือถือ				vase			-	แจกัน		
stove				-	เตา										
table				-	โต๊ะ										
chair				-	เก้าอี้										
lamp				-	โคมไฟ										

ภาพที่ 2.4 เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้

ตารางที่ 2.5

เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้

ข้อดี	ข้อเสีย
1. เป็นการทบทวนคำศัพท์และความหมาย	1. ใช้อุปกรณ์ค่อนข้างมาก
2. ฝึกทักษะการสะกดคำศัพท์ และเขียนคำศัพท์	2. นักเรียนไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย
3. ฝึกทักษะการออกเสียง	3. ไม่ได้ฝึกทักษะการนำคำมาใช้ในประโยค
4. เป็นเกมที่นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม	
5. ใช้พื้นที่ไม่มาก	
6. ใช้อุปกรณ์น้อย และหาได้ง่าย	

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้. (น. 58-58), โดย สำเนา ศรีประมง, 2557.

2.3.4.6 เกมอะไรหายไป (What is missing ?)

1) จุดประสงค์

- 1.1) เพื่อให้นักเรียนจำความหมายคำศัพท์ได้
- 1.2) เพื่อให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้

2) อุปกรณ์

- 2.1) ผลไม้ต่าง ๆ
- 2.2) ผ้าคลุม 1 ผืน

3) วิธีการเล่น

- 3.1) ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ทีมละ 10 คน
- 3.2) นักเรียนแต่ละทีมนั่งล้อมวง 2 ทีม 2 วง
- 3.3) ครูนำผลไม้ต่าง ๆ ทั้งที่เป็นผลไม้จริง และผลไม้พลาสติก ใส่ลง

ถาด 10 ผล

3.4) ครูชูผลไม้แต่ละผลขึ้นมา และถามว่า What's this? แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามเกี่ยวกับผลไม้ที่ครูชูขึ้นมาจนครบ 10 ผล

3.5) นำผ้ามาคลุมสิ่งของทั้งหมด แล้วให้นักเรียนที่เป็นนักสืบของทีมที่ 1 ออกไปยืนนอกวงโดยหันไปทางอื่น ครูหยิบผลไม้ออกมาจากผ้าคลุม 1 ผล ชูให้เด็กคนอื่น ๆ เห็น แล้วนำไปซ่อนไว้ในถาด

3.6) ให้นักเรียนที่เป็นนักสืบยืนหันกลับมา ครูเอาผ้าคลุมสิ่งของออก แล้วถามนักสืบว่า What is missing?

3.7) นักสืบต้องเดาว่าสิ่งที่หายไปนั้นคืออะไร โดยการตอบว่า It's a ถ้านักสืบเดาถูก นักเรียนในกลุ่มจะพูดว่า Yes, it is. ถ้าตอบผิดให้พูดว่า No, it isn't.

3.8) นักเรียนที่เป็นนักสืบของแต่ละทีมมีโอกาสเดาได้เพียง 1 ครั้งเท่านั้น นักสืบทีมใดเดาถูก ทีมนั้นจะได้ 1 คะแนน

3.9) ต่อไปให้นักสืบทีมที่ 2 เป็นผู้ทายสลับกันไป ทีมใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

4) กติกา

เพื่อนในกลุ่ม ห้ามกระซิบหรือห้ามบอกคำตอบเพื่อน ถ้าบอกจะไม่ได้คะแนน

ตารางที่ 2.6

เกมอะไรหาย

ข้อดี	ข้อเสีย
1. เป็นการทบทวนคำศัพท์	1. อุปกรณ์ค่อนข้างหายาก และราคาแพง
2. เพื่อช่วยให้นักเรียนจำความหมายคำศัพท์ได้ดี	2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นไม่ครบ
3. ฝึกทักษะการออกเสียงคำศัพท์	ทุกคน
4. ฝึกทักษะการพูดถาม – ตอบ What is missing?)	3. เป็นเกมที่ใช้เวลานาน

T. What is missing ? / S. What is missing ?

Detective : It is a guava.

SS : Yes, it is. / No, it isn't.

หมายเหตุ. ปรับปรุง เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก (น. 78), โดย พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย, 2548.

7. เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายคำศัพท์
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้
3. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์มาแต่งประโยคได้

อุปกรณ์

1. รูปภาพ
2. บัตรคำ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำภาพและบัตรคำแจกให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายหนึ่งจะ

ได้รูปภาพให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้

3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่าย จับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้

นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น

4. เมื่อคู่มือพบกันแล้ว ให้มายืนที่หน้าชั้นเรียน พร้อมกับชูบัตรคำ และรูปภาพของตน เมื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและรูปภาพว่าถูกต้องหรือไม่

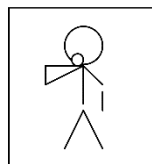
5. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายจากบัตรคำบัตรภาพที่เพื่อโชว์หน้าชั้นเรียน

6. ให้นักเรียนทุกคนนำคำศัพท์ที่เรียนมาแต่งประโยคถาม-ตอบ ตามที่เรียนคนละ 1 คำศัพท์ พร้อมกับวาดรูป และระบายสีประกอบ

วิ่ง	-	run	อ่าน	-	read	กิน	-	eat
ดูโทรทัศน์	-	watch	ดื่ม	-	drink	ทำกับข้าว	-	cook
เขียน	-	write	เดิน	-	walk	กระโดด	-	jump

แต่งประโยค A : What is he doing ?

B : He is drinking.



ภาพที่ 2.5 เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

ตารางที่ 2.7

เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

ข้อดี	ข้อเสีย
1. เป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว	1. อุปกรณ์ ราคาค่อนข้างแพง
2. ได้ฝึกทักษะการออกเสียง	2. นักเรียนมีส่วนร่วมไม่ครบทุกคนในช่วงจับคู่คำศัพท์กับภาพ
3. ช่วยให้จดจำความหมายคำศัพท์ได้ดี	
4. ฝึกทักษะการเขียนโดยการแต่งประโยค	
5. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม	
6. ได้เคลื่อนไหวร่างกาย	
7. รูปภาพที่ใช้เล่นกับเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้ง่าย	
8. ใช้พื้นที่ไม่มาก	

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (น. 74), โดย สำเนา ศรีประมง, 2557.

8. เกมคำสั่ง (Command Game)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์
2. เพื่อให้เรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้เรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. หุ่นมือ ที่มีรูปร่างเป็นสิ่งต่าง ๆ
2. สิ่งของจริง

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มผลัดกันส่งตัวแทนออกมาทีละ 1 คน แข่งขันทีละ 2 กลุ่ม
3. ครูชูบัตรคำศัพท์พร้อมกับออกเสียง แล้วให้นักเรียนผู้เข้าแข่งขันรับปฏิบัติโดย

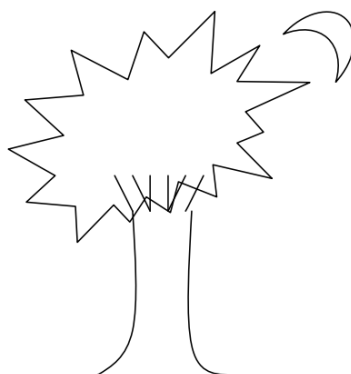
นำอุปกรณ์ที่จัดไว้ให้ทั้ง 2 ทีม หรือถือในตำแหน่งที่ตรงกับบัตรคำ

4. นักเรียนพูดประโยคตามที่ตนได้วางตำแหน่งสิ่งของดังกล่าวแล้ว
5. กลุ่มใดปฏิบัติตามได้ถูกต้อง และเสร็จก่อน กลุ่มนั้นคือผู้ชนะได้ 1 คะแนน

ครูชูบัตรคำ และออกเสียง

above

นักเรียนคนใดคนหนึ่ง หยิบหุ่นมือรูปพระจันทร์ถือไว้เหนือหุ่นมือรูปต้นไม้



และพูดว่า The moon is above the tree .

(ซึ่งการพูดประโยคนี้ หากผู้เข้าแข่งขันพูดไม่ออก หรือติดขัด สมาชิกในกลุ่มสามารถช่วยเพื่อนได้)

ภาพที่ 2.6 เกมคำสั่ง

ตารางที่ 2.8

เกมคำสั่ง

ข้อดี	ข้อเสีย
1. เป็นการทวนคำศัพท์	1. อุปกรณ์ราคาแพง
2. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายคำศัพท์	2. ใช้อุปกรณ์จำนวนมาก
3. ฝึกการพูดออกเสียงคำศัพท์ และพูด ประโยค	3. ไม่ได้ฝึกทักษะการเขียน และการสะกด คำศัพท์
4. ฝึกการนำคำศัพท์มาใช้ในประโยค	4. ใช้เวลาค่อนข้างมาก
5. อุปกรณ์ดึงดูดความสนใจของนักเรียน เพราะมีรูปร่างและสีต่าง ๆ	
6. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนักเรียนทุกคน	
7. นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย	
8. ใช้พื้นที่ไม่มาก	

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก เกมคำสั่ง (น. 80), โดย สำเนา ศรีประมง, 2557.

2.3.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

Cruickshank (2010, pp. 28-32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิโยธี (2555, น. 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย นิตยา สุวรรณศรี (2556, น. 51-58), Jones (2012, pp. 1-17) และ คณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์ (2556, น. 127)

2.3.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

เกมภาษาที่จะนำมาใช้สอนหรือใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งในด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ ดังที่ มยุรี สุขวิวัฒน์ และคนอื่น ๆ (2557, น. 779) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการเลือกเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. เวลา ควรจะใช้เกมในช่วงท้าย ๆ ของชั่วโมง และไม่ควรจะใช้เวลามากนักครูควรจะให้ผู้เล่นเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้น ๆ ได้ดีแล้ว ไม่จำเป็นจะต้องเล่นจนได้ตัวผู้ชนะ และให้เลิกเล่นเมื่อผู้เล่นเกิดความรู้สึกเบื่อ
2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นภาษา ถ้านักเรียนมีจำนวนมากควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยวและอาจจะผลัดกันเป็นผู้เล่น ผู้ดู และกรรมการก็ได้
3. เนื้อหาในห้องเรียนครูต้องพิจารณาว่า ถ้าจะเล่นเกมภาษานั้น ๆ จะต้องใช้เนื้อที่เพียงไร ผู้เรียนจะเคลื่อนที่ด้วยความสะดวกหรือไม่
4. เสียงในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอีกทีก็ รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่
5. ความสนใจของผู้เรียน เกมภาษาจะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่
6. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมการล่วงหน้าเพื่อสั่งให้ผู้เรียนทำอุปกรณ์ที่จะใช้ในเกมนั้น ๆ หรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน
7. วัฒนธรรม เกมภาษานั้น ๆ ขัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมครูไม่ควรจะนำมาใช้

สรุปได้ว่า การเลือกเกมภาษาหรือการสร้างเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้นต้องคำนึงถึงเวลา สถานที่ จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ ตลอดจนความสนใจของนักเรียนต่อเกมภาษานั้น ๆ รวมทั้งคำนึงว่าไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมอีกด้วย

กรมวิชาการ (2556, น. 35) ได้เสนอแนะหลักการในการพิจารณา ดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนขาดสิ่งนั้นอยู่

2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่
4. เกมนั้นให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วมและไม่ใช้ให้โอกาสเพียง 2-3 คนเล่น เท่านั้น
5. เกมนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้นหรือไม่
6. เกมนั้นง่าย และเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่ เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการอธิบาย
7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้เรียนหรือไม่
8. มีที่ว่างเพียงพอเพื่อการเล่นเกมอย่างสะดวกสบายหรือไม่
9. วัสดุที่ใช้ในการเล่นมีความปลอดภัยหรือไม่

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถและทักษะในการเลือกเกมในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ในชั้นไหน ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนชั้นสอน และชั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาสความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่น มีจุดมุ่งหมายควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน

2.4 แผนการจัดการเรียนรู้

จตุรงค์ เอี่ยมสะอาด (2552, น. 41) กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือแผนการจัดการเรียนรู้ เดิมเรียกว่า แผนการสอน เป็นเอกสารและเครื่องมือสำหรับเตรียมการสอน และพัฒนาการเรียนการสอนของครู เพราะเป็นแก่นแท้ของการสอน คือการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้ได้ผลดี จะต้องมีการเตรียมการสอนผู้สอนจึงต้องสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และมีแผนการเรียนรู้เป็นของตนเอง

2.4.1 ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545, น. 297) ให้ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่าเป็นกิจกรรมการเรียนรู้การใช้สื่อการสอนเพื่อวัดและประเมินผลให้ตรงกับเนื้อหาและจุดประสงค์

รุจิร ภู่อาระ (2545, น. 159) ได้ให้ความหมายไว้ว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง เป็นการวางแผนก่อนการเรียนรู้โดยใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในกลุ่มสาระแต่ละกลุ่ม

ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2545, น. 67) ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าเป็นแนวทางวิธีการสอนเป็นขั้นตอนที่วางแผนเอาไว้อย่างละเอียดโดยสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

ณัฐวดี กิจรุ่งเรือง และคณะ (2545, น. 53) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึงการเตรียมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษรเป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในวิชาใดวิชาหนึ่งเพื่อให้บรรลุผลจากวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายตามหลักสูตร แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นแบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ ระดับหน่วยการเรียนรู้ และระดับบทเรียน

ชาญชัย ยมศิษฐ์ (2548, น. 368) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนที่กำหนดไว้เป็นขั้นตอนล่วงหน้าก่อนการจัดการเรียนรู้จริง การเขียนแผนการสอนนั้นต้องระบุให้ตรงกับวัตถุประสงค์ วางแผนอย่างเป็นระบบโดยมีเนื้อหาวิธีการและการจัดกิจกรรมการสอน โดยใช้สื่อและเครื่องมือที่ใช้และวิธีการวัดเพื่อให้การประเมินผลการเรียนการสอนนั้นชัดเจน

สรุปได้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนอย่างละเอียดก่อนดำเนินการปฏิบัติการสอน ซึ่งการเขียนแผนการสอนนั้นต้องตรงกับวัตถุประสงค์ และเพื่อเป็นการเตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ ในการเรียนการสอน การเขียนขึ้นแบบลายลักษณ์อักษรวิชาใดวิชาหนึ่ง เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2543, น. 2) ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ทำให้เกิดกระบวนการวางแผน การเตรียมการล่วงหน้าและเป็นการนำเทคนิคการสอนการเรียนรู้เทคโนโลยีผสมผสานกับเทคนิคทางจิตวิทยาประยุกต์ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมต่างๆ

2. ส่งเสริมให้ผู้สอนค้นคว้าหาความรู้การเลือกใช้สื่อและเทคนิคการสอนการวัดและประเมินผลตลอดจนประเด็นต่างๆ เป็นคู่มือสำหรับผู้สอนที่สามารถนำไปเป็นผลงานทางวิชาการได้

3. เป็นหลักฐานที่แสดงข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนการวัดและประเมินผลต่อไป

4. เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญซึ่งสามารถนำไปเป็นผลงานทางวิชาการได้
สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2544, น. 3 - 4) ได้ให้เหตุผลและความสำคัญในการจัดการแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อครูผู้สอนดังนี้

1. ผู้สอนมีโอกาสมีโอกาสศึกษาหลักสูตรแนวการสอนการวัดและประเมินผลและศึกษาเอกสารอื่นๆ ได้อย่างละเอียดทุกแง่มุม

2. ครูผู้สอนสามารถจัดเตรียมกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพสิ่งแวดล้อมและความเชื่อมั่นของท้องถิ่น

3. เป็นคู่มือผู้สอนที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับความเป็นจริงทั้งระยะเวลาในการสอนในแต่ละภาคให้ครบถ้วนทันเวลา

4. ครูผู้สอนสามารถใช้ข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรงกำหนดงานที่เกี่ยวข้องและตรงกับหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545, น. 298) กล่าวถึงข้อดีของการทำของการทำงานแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนการเรียนรู้ได้ดีขึ้นเพราะเป็นการจัดทำอย่างมีขั้นตอนถูกต้องตามหลักการที่

2. ช่วยให้ผู้สอนเกิดความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนได้เข้าใจและสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครบถ้วนตามหลักสูตรและสอนได้ทันเวลา

3. ช่วยในกรณีที่ผู้สอนมีภาระกิจไม่สามารถมาสอนได้

4. เป็นผลงานที่สามารถเผยแพร่ทางวิชาการได้

นิราศ จันทระจิต (2549, น. 34 - 35) ได้ให้ความสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนมีโอกาสศึกษาหาความรู้ในเรื่องหลักสูตรและทราบถึงแนวทางการสอนการจัดทำสื่อประกอบการสอนตลอดจนวิธีวัดผลอย่างละเอียดทุกแง่มุม

2. ช่วยให้เกิดการวางแผนวิธีการเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้นเพราะการจัดทำแผนการสอนเป็นการหาเนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้จากหลักสูตรผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการศึกษาเพื่อก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ตลอดจนการอำนวยความสะดวก สภาพปัญหาความน่าสนใจ ความต้องการของนักเรียน ผู้ปกครองและทรัพยากรในท้องถิ่นโดยใช้วิธีการเชิงระบบเพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ช่วยให้ครูผู้สอนมีคู่มือการสอนไว้ล่วงหน้าและมีความมั่นใจในการสอน การจัดทำแผนการจัดกิจกรรมทำให้เกิดความสะดวกในการจัดกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพและเจตนาธรรมของหลักสูตรส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้อย่างครบถ้วนและเวลาเรียนแต่ละภาคการศึกษาตรงตามที่หลักสูตรกำหนด

4. ช่วยให้การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ซึ่งช่วยให้ครูสามารถวินิจฉัยชี้แจงมองเห็นจุดอ่อนของผู้เรียนและทำให้มีแนวทางการแก้ไขและพัฒนามองเห็นภาพการทำงานของตนเองได้เด่นชัดขึ้น

5. ช่วยให้ครูสามารถใช้เป็นข้อมูลที่ต้องการเที่ยงตรงเพื่อเสนอแนะแก่หน่วยงานบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ได้แก่กรมวิชาการศึกษานิเทศก์ผู้บริหารเพื่อเป็นการปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

6. ช่วยให้ผู้บริหารหรือผู้เกี่ยวข้องทราบถึงขั้นตอนการทำงานต่างๆของครูผู้สอน และสามารถแนะแนวติดตามและประเมินผลการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ถ้าหากครูผู้สอนมีฐานะไม่สามารถมาสอนได้แผนการสอนก็จะสามารถเป็นคู่มือครูแก่ผู้มาสอนแทนได้เป็นอย่างดี

8. เป็นการพัฒนาวิชาชีพที่แสดงว่างานสอนนั้นต้องมีการฝึกฝนและมีความชำนาญโดยเฉพาะเอกสารเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการประกอบวิชาชีพ

9. เป็นผลงานทางวิชาการอย่างหนึ่งที่จะแสดงให้เห็นว่ามีความชำนาญการพิเศษของผู้จัดทำและเป็นการพัฒนาให้เลื่อนระดับให้สูงขึ้น

สรุปได้ว่า การวางแผนการสอนเป็นงานสำคัญของครูผู้สอนว่าจะบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับการวางแผนการสอนเป็นสำคัญดังนี้

1. ทำให้ครูผู้สอนเกิดความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
2. เป็นการวางแผนการสอนที่มีคุณค่ากับเวลาที่ผ่านไป

3. ทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามหลักสูตรและการสอนตรงตามจุดหมาย ทิศทางของหลักสูตร

4. ทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ มากกว่าการสอนที่ไม่มีการวางแผนการสอน

5. เป็นเอกสารคู่มือที่สำคัญช่วยเตือนความจำแก่ผู้สอนและผู้เข้ามาช่วยสอนในคณะที่ครูผู้สอนมีภาระกิจ

6. ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและชอบในวิชานั้น

2.4.3 ลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี

มีนักวิชาการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545, น. 321) กล่าวว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นแผนการสอนที่ให้แนวทางการสอนอย่างชัดเจนทุกด้านทั้งทางด้านจุดประสงค์เนื้อหาการเรียนการสอนและเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้สื่อในการสอน การประเมินและการวัดผลโดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมควรเน้นไปที่ผู้เรียนเป็นได้ปฏิบัติ ได้แก่ปัญหา และเป็นกระบวนการการสอนที่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน แผนการเรียนรู้ที่ดีนั้นต้องช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้ดังนั้นผู้สอนจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการสอนที่ดีซึ่งมีดังนี้

1. สอดคล้องกับแนวการสอนเนื้อหาและหลักสูตรการสอนของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

2. มีประสิทธิภาพและนำไปใช้ได้จริง

3. เขียนถูกต้องตรงตามหลักสูตรทางวิชาการและมีเวลาที่เหมาะสมกับผู้เรียน

4. มีความชัดเจนละเอียดทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย

5. มีเนื้อหาที่พอที่จะสามารถนำไปสอนในรายวิชาได้

มนสิข สิริสมบุญ (2548, น. 36) กล่าวว่าไว้ว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีต้องมีรายละเอียดชัดเจน ระบุถึงกระบวนการขั้นตอนการสอนของครูในการใช้สื่อและสามารถจับบันทึกการเรียนแผนการสอนที่ดีจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องสอนแล้วได้ประสิทธิภาพซึ่งต้องมีลักษณะ ดังนี้

1. สอดคล้องกับกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรและแนวการสอน

2. ซึ่งต้องสามารถนำไปสอนได้จริงและมีประสิทธิภาพ

3. เขียนได้ถูกต้องและตรงต่อเวลาที่กำหนดตามหลักวิชา

4. ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและมีความกระจ่างชัดเจนตรงกัน
5. มีข้อมูลรายละเอียดมากพอให้ผู้อ่านสามารถนำไปปฏิบัติการสอนได้
6. ทุกหัวข้อในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กัน

นอกจากนี้ได้กล่าวว่าคุณควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะ 3 ประการต่อไปนี้

1. เป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุดโดยครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะและกระตุ้น ให้การจัดกิจกรรมบรรลุและประสบความสำเร็จ
2. เป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบคำตอบและทำเสร็จได้ด้วยตนเองโดยครูผู้สอนจะลดบทบาทลงจากบอกคำตอบเปลี่ยนเป็นกระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาให้ผู้เรียนคิดหาวิธีการแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง
3. เป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการใช้สื่อ อุปกรณ์ที่สามารถหาได้ในท้องถิ่นหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุราคาแพง

สรุปได้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอนอย่างชัดเจนทั้งด้านเนื้อหาและจุดประสงค์การสอนการจัดกิจกรรมโดยการใช้สื่อการสอนและการวัดและประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมที่ต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งครูผู้สอนเป็นแค่ผู้คอยให้คำแนะนำ ให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด แก้ไขปัญหาแล้วสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง

2.4.4 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

สถาบันราชภัฏมหาสารคาม (2539, น. 120) ได้เสนอรูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหา ประสพการณ์ เป็นหมวดวิชาโดยเป็นการบูรณาการให้เหมาะสมตามสหวิทยาการ
2. กำหนดเนื้อหาการสอนโดยแบ่งเป็นหน่วยการสอนแบ่งเป็นหน่วยละสัปดาห์หรือสอนได้หน่วยละครั้ง
3. กำหนดหัวเรื่องโดยผู้สอนต้องแต่ละหน่วยว่าต้องการสอนเรื่องอะไรให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์อะไรกำหนดเป็นหัวข้อย่อยออกมา
4. กำหนดหลักการและความคิดรวบยอดสอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่องโดยสรุปรวบรวมความคิดสาระและหลักการที่สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกัน

5. กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องเขียนแบบเชิงพฤติกรรมที่ต้องมีเกณฑ์การเปลี่ยนแปลงไว้ทุกครั้ง

6. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมซึ่งเป็นแนวทางเลือกและเขียนแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

7. กำหนดแบบประเมินผลโดยต้องให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้แบบประเมินอิงเกณฑ์เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากการเรียนรู้จากแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์หรือไม่

8. เลือกและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิธีการและอุปกรณ์ที่ใช้ครูเป็นสื่อการสอน แล้วเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละหัวเรื่องแล้วจัดเป็นรูปเล่มเพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์

9. หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการประกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามที่กำหนด

10. การใช้แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เป็นชั้นนำ และสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ต้องมีการตรวจสอบ และปรับให้ดีขึ้นอยู่ตลอดเวลา การใช้แผนการศึกษามีข้อต้องคำนึงถึงคือ

- 1.1 ต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของแต่ละหน่วยเป็นแนวทางในการสอน
- 1.2 ต้องคำนึงถึงจิตวิทยาพัฒนาและจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อตรงกับความต้องการของผู้เรียน
- 1.3 ต้องคำนึงถึงการเรียนรู้ที่เอื้อต่อทุกด้านและเป็นทักษะที่ดีและมีประโยชน์
- 1.4 ต้องคำนึงถึงผู้เรียนคือศูนย์กลางของการจัดกิจกรรม
- 1.5 ต้องคำนึงถึงแหล่งวิทยาการที่จะสามารถจัดหาสื่ออุปกรณ์ได้ง่ายและวิทยาการที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ครูจัดทำมีองค์ประกอบดังนี้

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนรู้

5. สื่อและอุปกรณ์เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน
แผนการสอน

6. การวัดและประเมินผล

7. กิจกรรมและเสนอแนะ

8. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บังคับบัญชา

9. ต้องมีการบันทึกผลการสอนและหลังการนำแผนการสอนไปใช้แล้วเพื่อ
ปรับปรุงใช้คราวต่อไปประกอบด้วย 3 หัวข้อคือ

9.1 ผลการเรียนรู้ทั้ง 4 ด้านคือพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย ปละ

กระบวนการ

9.2 อุปสรรคและปัญหาในการจดบันทึกปัญหา

9.3 ข้อเสนอแนะ แนวทางการแก้ไขเป็นการบันทึกเสนอแนะเพื่อปรับปรุง

การสอน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544, น. 298) กล่าวว่าองค์ประกอบของแผนการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นจากความพยายามตอบคำถามต่อไปนี้

1. สอนเนื้อหาอะไร (หน่วยหัวเรื่องความคิดรวบยอดหรือสาระสำคัญ)

2. เพื่อจัดประสงค์อะไร (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม)

3. ตัวสารมีอะไร (โครงร่างเนื้อหา)

4. ใช้วิธีการใด (กิจกรรมการเรียนรู้)

5. เครื่องมือที่ใช้คืออะไร (สื่อการเรียนการสอน)

6. ทำอย่างไรจึงจะสามารถทราบได้ว่าสำเร็จหรือไม่ (วัดผลและประเมินผล) เพื่อ

หาคำตอบดังกล่าวจึงกำหนดให้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบดังนี้

6.1 สาระสำคัญและวิชาหน่วยที่สอน ความคิดรวบยอดของเรื่อง

6.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

6.3 เนื้อหา

6.4 กิจกรรมการเรียนการสอน

6.5 สื่อการเรียนการสอน

6.6 วัดผลและประเมินผล

สรุปได้ว่า ในการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องเขียนทุกหัวข้อให้ครบ ดังนี้

1. วิชาหน่วยที่สอนสาระสำคัญ ความคิดรวบยอดของเรื่อง
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมที่ใช้ในการการเรียนการสอน
5. สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน
6. วัสดุและประเมินผล
7. ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชา
8. ผลที่กผลหลังการสอน

2.4.5 รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุทรโรจน์ (2544, น. 299-301) กล่าวว่ารูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำได้หลายรูปแบบตายตัวขึ้นอยู่กับหน่วยงานหรือสถานศึกษาแต่ละแห่งจะกำหนด แต่ส่วนใหญ่รูปแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะคล้ายคลึงกันซึ่งพอสรุปได้ ดังนี้

1. แบบเรียงหัวข้อจะเรียงตามลำดับก่อนหลังโดยไม่ต้องตีตารางรูปแบบนี้จะสะดวกในการเขียน แต่ส่วนที่เสียคือยากต่อการดูให้สัมพันธ์กันในแต่ละหัวข้อเช่น

ตัวอย่างรูปแบบแผนการสอนแบบเรียงข้อ

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์
 - 2.1 จุดประสงค์ปลายทาง
 - 2.2 จุดประสงค์นำทาง
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. การวัดและประเมินผล
7. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติมหรือภาคผนวก

2. แบบกึ่งตามร่างนี้จะเขียนเป็นช่องๆ สร้างเป็นตารางตามหัวข้อที่กำหนดซึ่งการตีตารางจะสะดวกและทำให้สะดวกต่อการอ่านทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน

3. แบบตารางรูปนี้จะเขียนเป็นช่องๆคล้ายๆ กิ่งแบบกิ่งตารางโดยนำหัวข้อสาระสำคัญมาไว้โดยตารางด้วย

รุจิรัฐ ภูสาระ (2545, น. 53) กล่าวว่าได้มีผู้วางรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ไว้อย่างหลากหลาย โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้ในปัจจุบันแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเรียงหัวข้อนี้จะเขียนโดยไม่ต้องตีตารางรูปแบบให้ความสะดวกในการเขียนเพราะไม่ต้องเสียเวลาตีตาราง แต่มีข้อเสียคือยากต่อการดูให้สัมพันธ์กันในแต่ละข้อ

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิ่งๆตารางทำให้อ่านเข้าใจง่ายขึ้นและทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน เป็นการเขียนเป็นช่องๆตามหัวข้อที่กำหนดการเรียนรู้

3. แผนการจัดการเรียนรู้แบบตารางจะเขียนคล้ายๆกิ่งตาราง เขียนเป็นช่องๆตารางโดยนำหัวข้อสาระที่สำคัญมาไว้หน้าตารางด้วย

ตารางที่ 2.9

การจัดการเรียนรู้แบบตาราง

สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหาสาระ	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้	หมายเหตุ

สรุปได้ว่า รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวรูปแบบการเขียนแผนการจัดกิจกรรมนั้นขึ้นอยู่กับแต่ละองค์กรหน่วยงานหรือสถานศึกษาเพื่อความสะดวกในการจัดทำและให้ความสัมพันธ์กับข้อที่กำหนด

2.4.6 ผลดีของการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ดาวชยเศศ ปัญญาสุรยุธ (2558, น. 37) กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจะเป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนเกิดศักยภาพ และประสบการณ์ในกระบวนการและทักษะกระบวนการต่างๆ ซึ่งจะเกิดผลต่อการปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 6 ประการดังนี้

1. เป็นการทำงานของผู้ที่มีการวางแผนการทำงานโดย นึกถึงความจำเป็น ประโยชน์ และคุณค่าของงานที่มีการรวมลงมือกระทำ
2. เป็นการทำงานของผู้ที่มีจิตใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลายและไม่ยึดติดความคิดเดียว
3. เป็นการทำงานของผู้ที่คิดตัดสินใจเลือกแนวทางการปฏิบัติอย่างใช้เหตุผล ไม่มีความลำเอียง
4. เป็นการทำงานของผู้ที่มีการวางแผนงานก่อนลงมือปฏิบัติ
5. เป็นการทำงานของผู้ที่ติดตาม ตรวจสอบและปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นเสมอ
6. เป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ เอาใจใส่ในการทำงานทุกครั้งและสม่ำเสมอ

สรุป ผลดีของการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการแสดงถึงศักยภาพผู้สอนในการปฏิบัติงานการสอนอย่างมีการวางแผน มีการตรวจสอบปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้นอยู่เสมอ นั้นหมายถึงการสอนนั้นมีความเอาใจใส่ในการสอน

2.4.7 ข้อควรคำนึงถึงในการทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544, น. 320) ได้กล่าวว่า การเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นควรคำนึงถึงข้อต่อไปนี้

1. เขียนให้ชัดเจนในทุกข้ออย่างกระจ่างแก่ผู้อ่าน ควรมีรายละเอียดพอสมควร อ่านแล้วเข้าใจไม่เขียนเอียงเอินไป
2. ใช้ภาษาเขียนที่สื่อความหมายได้ดีเข้าใจตรงกันกับประโยคที่ได้ใจความใช้เขียนความค้ำไม่ยืดยาวเยิ่นเย้อและไม่เป็นภาษาพูด
3. เขียนทุกหัวข้อให้สอดคล้องกับทุกช่องเช่น
 - 1.1 เนื้อหาสาระสำคัญต้องสอดคล้องกัน
 - 1.2 เนื้อหากิจกรรมวัดผลต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์
 - 1.3 กิจกรรมการวัดผลต้องสอดคล้องกับสื่อ
 - 1.4 เขียนขั้นตอนและลำดับก่อนหลังในทุกหัวข้อ
 - 1.5 เขียนทุกหัวข้อให้ถูกต้องตัวอย่างเช่น จุดประสงค์ต้องเขียนให้เป็นเชิงพฤติกรรม
 - 1.6 เนื้อหาและเวลาต้องเหมาะสมตามที่กำหนดไว้

- 1.7 คิดกิจกรรมใหม่ๆอยู่เสมอไม่ควรสอนรูปแบบเดิมๆ
- 1.8 การเขียนควรเขียนให้อ่านง่ายและน่าอ่าน
- 1.9 สอนตามที่วางแผนไว้เพราะฉะนั้นการเขียนต้องเป็นสิ่งที่สามารถปฏิบัติ

ได้จริง

สรุป แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการวางแผนเตรียมการสอนอย่างมีขั้นตอน และเป็น การเขียนที่มีลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าก่อนปฏิบัติการสอนจริง โดยผู้สอนต้องคิดเตรียมกิจกรรมการ สอน สื่อ รวมถึงวิธีการวัดและประเมินผล โดยการนำกลุ่มประสบการณ์ที่ต้องสอนมาสร้างเป็นแผน กิจกรรมการเรียนการสอนการใช้สื่อ การวัดการประเมินผลสำหรับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ นั้น ๆ ให้อัดสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและสภาพของผู้เรียน ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกแผนสำหรับการเรียนรู้ไว้ 10 แผน ดังนี้

หน่วยที่ 1 เรื่อง My Body จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 2 เรื่อง My Family จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 3 เรื่อง Fruit จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 4 เรื่อง My Pets จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 5 เรื่อง My Favorite Color จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 6 เรื่อง Animal จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 7 เรื่อง My Classroom จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 8 เรื่อง My School จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 9 เรื่อง You and Me จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 10 เรื่อง Number จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

2.5 การหาประสิทธิภาพและประสิทธิผล

2.5.1 การหาค่าประสิทธิภาพ

เผชญิ กิจระการ (2546, น. 46-51) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของการสื่อสาร การ เรียนการสอนนั้น มีอยู่ 2 กระบวนการที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) และขั้นตอนการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) โดนทั้งสองวิธีนี้

ต้องทำคู่กันไปจึงจะทำให้มั่นใจได้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพนี้จะเป็นที่ยอมรับได้ รายละเอียดดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) เป็นวิธีกระบวนการหาประสิทธิภาพที่ใช้หลักความรู้เหตุผลจากผู้เชี่ยวชาญ ในการพิจารณาตัดสินเป็นการหาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา และการนำไปปฏิบัติจริง และนำผลมาประเมินหาประสิทธิภาพที่จะต้องประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่ได้สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) นิยมใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับโดยนำค่าเฉลี่ยที่ได้จากค่าประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนไปแทนค่าในสูตรสำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับต้องอยู่ในระดับดีมากขึ้นไปนั่นคือค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50-5.00 ค่าที่คำนวณได้สูงกว่าค่าที่ปรากฏ จำนวนของผู้เชี่ยวชาญจึงจะยอมรับว่าสื่อมีประสิทธิภาพ ถ้าหากได้ค่าเฉลี่ยไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องแก้ไขปรับปรุงสื่อและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่

2. วิธีหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) วิธีการนี้จะเป็นการนำสื่อไปทดลองใช้กลุ่มนักเรียนเป้าหมายการหาประสิทธิภาพของสื่อเช่นบทเรียนคอมพิวเตอร์ (CAI) บทเรียนโปรแกรมชุดการสอนแผนการสอนชุดฝึกทักษะเป็นต้น ส่วนมากวิธีนี้ใช้หาประสิทธิภาพที่ใช้วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อยโดยแสดงค่าตัวเลข 2 ตัวเช่น $E_1/E_2 = 80/80$ ดังนี้

3. เกณฑ์ 80 / 80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) จะได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3.1 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคนส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ตัวอย่างเช่น มีนักเรียนจำนวนนักเรียน 40 คนร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมดคือ 32 คนซึ่งแต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียนถึงร้อยละ 80 (E_1) ส่วน 80 ตัวหลัง (E_2) คือผลการทดสอบหลังเรียนทั้งหมด (40 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3.2 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือจำนวนนักเรียนทั้งหมดแบบทดสอบหลังเรียน (Pre-test) ได้เฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนได้ทำเพิ่มจากแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยเทียบกับคะแนนที่ได้ก่อนเรียน (Pre-test) ยกตัวอย่างตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) ตัวอย่างเช่น สมมติว่านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 10 แสดงว่าแตกต่างจากคะแนนเต็ม (ร้อยละ 100) เท่ากับ 90 ถ้าหากว่านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Pre-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85 แสดงว่าความแตกต่างของ 2 ครั้งนี้ (ก่อนเรียนกับหลังเรียน) $85 - 10 = 75$ ดังนั้นค่าของ (E_2) = $(75/90) = 85.33\%$ ถึงว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ($E_1 = 80$)

3.3 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 80 ตัวแรก (E_1) คือการที่ให้นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึงนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 ถ้าหากว่านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกก็จะมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 (นั่นแสดงว่าสื่อนั้นไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง)

ดาวชยเศ ปัญญาสุรยุทธ (2558, น. 40 – 41) กล่าวโดยสรุป ได้ว่าเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีการสอนนั้น จะนิยมตั้งแต่ 3 ลักษณะ คือ 80/80 85/85 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชานั้นๆและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ ถ้าหากว่าเป็นวิชาที่เนื้อหาค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ อยู่ในระดับ 80/80 85/85 สำหรับวิชาที่เนื้อหาจะง่ายก็ให้ตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 เมื่อนำมาคำนวณเฉลี่ยแล้วค่าที่ถือว่าใช้ได้คือ 87.5 / 86.5 / 87.5 หรือ 90 เป็นต้น ประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีการสอนนั้นจะนำมาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ E_1 และ E_2 เป็นตัวเลขตัวแรกและตัวหลังตามลำดับถ้าหากว่าตัวเลขเข้าใกล้ 100 มาเท่าไรยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเป็นเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาการรับรองประสิทธิภาพการรับรองผลของสื่อการเรียนการสอน ส่วนแนวคิดในการหาประสิทธิภาพนั้นการหาประสิทธิภาพควรคำนึงถึง ดังนี้

1. สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นมานั้นต้องมีกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้มีการเรียนการสอนที่ชัดเจนและสามารถวัดได้

2. เนื้อหาบทเรียนที่สร้างขึ้นมาต้องผ่านกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาตามจัดประสงค์การเรียนการสอนนั้น

3. แบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบต้องมีประสิทธิภาพความเที่ยงตรงกับของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการสอนที่ได้วิเคราะห์เอาไว้แล้ว ส่วนความยากง่ายของอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบนั้นควรมีการวิเคราะห์ เพื่อนำไปใช้กำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนในแต่ละคำตอบนั้นๆ

4. จำนวนแบบฝึกหัดต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และต้องมีแบบฝึกหัดและข้อคำถามในแบบทดสอบควบคุมทุกจุดประสงค์ของการสอนจำนวนแบบฝึกหัดและข้อคำถามในแบบทดสอบไม่น้อยกว่าวัตถุประสงค์จะเห็นได้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2541, น. 23) ได้อธิบายว่า การทดสอบประสิทธิภาพของการเรียนรู้ หมายถึงการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุง แล้วนำไปทดลองสอนจริงนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ในการกำหนดเกณฑ์ของประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงกระบวนการการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียนโดยให้กำหนดตัวเลขเป็น ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย มีค่าเป็น E_1/E_2

E_1 คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดและการประกอบกิจกรรม

E_2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ หรือพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของผู้เรียนหลังเรียนและคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน

เพ็ญศรี สร้อยเพชร (2542, น. 86) ได้กำหนดเกณฑ์สำหรับการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ก็เพื่อเป็นการประกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างจำเป็นต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้นโดยคำนึงถึงหลักที่ว่า การเรียนรู้เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล ดังนั้นจึงต้องกำหนดเกณฑ์จำต้องคำนึงถึงผลลัพธ์โดยกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่มีค่าเป็น E_1/E_2 และได้กล่าวถึงขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การทดสอบแบบมีประสิทธิภาพหนึ่งต่อหนึ่ง (1 : 1) เป็นการนำชุดทดสอบที่สร้างขึ้น ไปทดลองกับผู้เรียน เพื่อข้อบกพร่อง การทดลองครั้งนี้ควรกระทำกับนักเรียน ทั้งระดับเก่งปานกลาง และอ่อน ระดับละ 1 คนแล้วนำข้อมูลมาปรับปรุงชุดการสอน

2. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 4 – 10 คนโดยเป็นการคละผู้เรียนเก่งกับอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง

3. การทดสอบประสิทธิภาพสนาม (1 : 1000) เป็นการนำชุดการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น จำนวน 40 – 100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงเกณฑ์ ประสิทธิภาพ ระดับประสิทธิภาพของการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การกำหนดเกณฑ์ ประสิทธิภาพทำได้โดยการประเมินผลของนักเรียน 2 ประเภท คือพฤติกรรมต่อเนื่องและพฤติกรรม ขั้นสุดท้ายโดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งคิดเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนที่ได้ (โสภณ นุ่มทอง, 2540, น. 82)

ดังนั้น E_1/E_2 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เช่น 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนแล้วผู้เรียนจะสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 การกำหนด เกณฑ์ E_1/E_2 โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความมักตั้ง 80/80,85/85,90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะ มักจะตั้งต่ำกว่านี้ เช่น 75/75

สรุป การหาประสิทธิภาพ คือ คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เรานำแผนการจัดการ เรียนรู้มาทดลองใช้เพื่อหาข้อบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแล้วจึงนำมาใช้จริง ในเกณฑ์ของ ประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียน ใน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นทักษะการอ่านภาษาจีนซึ่งเป็นทักษะที่มีเนื้อหา ค่อนข้างยากและเป็นวิชาที่นักเรียนไม่คุ้นเคย จึงทำให้ครูผู้สอนมีอุปสรรคในการสอนและนักเรียนมี อุปสรรคในการเรียนรู้ จึงได้ตั้งเกณฑ์ไว้ 75/75 ตัวเลขแรก E_1 คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบ ย่อย วัดทักษะการปฏิบัติงาน ใบงาน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 ถือเป็นประสิทธิภาพของ กระบวนการ ส่วน 75 ตัวหลัง E_2 คือจำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบ หลังเรียน E_2 ได้ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75

2.5.2 การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

กรมวิชาการ (2545, น. 58) กล่าวว่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เป็นค่าแสดง ความก้าวหน้าของผู้เรียนดัชนีประสิทธิผลควรมีค่า 0.5 ขึ้น

บุญชม ศรีสะอาด (2546, น. 157 – 159) กล่าวว่าในการวิเคราะห์ประสิทธิผลของสื่อ วิธีการสอน และนวัตกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและพัฒนาขึ้นว่ามีประสิทธิผลมากน้อยเพียงใดแล้วจึงนำ

สื่อที่ได้มีการพัฒนาปรับปรุงแล้วเอาไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่อยู่ในระดับดีมากที่สุดเหมาะสม แล้วจึงนำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผล

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2546, น. 170) ได้กล่าวถึงดัชนีประสิทธิผลไว้ว่า ค่าที่คำนวณจะให้เป็นทศนิยม ซึ่งค่านิยมที่ได้มีค่าใกล้ 1 มากเพียงใดยิ่งแสดงว่าสื่อนั้นมีประสิทธิผลมาก ข้อมูลที่นำมาใช้ในการคำนวณ มาจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

สูตรในการคำนวณค่าดัชนีประสิทธิผล ดังนี้

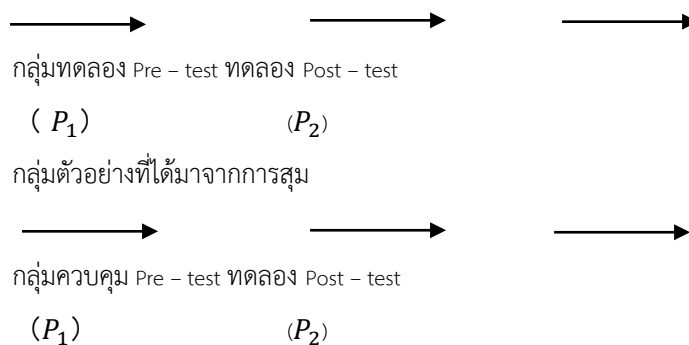
$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน} - \text{ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน}}{\text{ร้อยละของคะแนนเต็มหลังเรียน} - \text{ร้อยละของคะแนนเต็มก่อนเรียน}}$$

สำหรับเกณฑ์ที่ยอมรับได้ว่าสื่อและนวัตกรรมนั้นช่วยให้ผู้เรียนเกิดประการณ์การเรียนรู้ได้จริงคือมีค่าตั้งแต่ 0.5

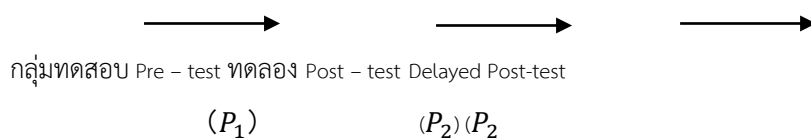
เชษฐา กิจระการ (2546, น. 1-6) ได้กล่าวถึงดัชนีประสิทธิผล ไว้ว่ามีการประเมินสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อมองถึงประสิทธิผลทั้งทางด้านการสอนและสื่ออื่นๆ ตามปกติจะเป็นการประเมินความแตกต่างของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือคะแนนการสอบก่อนและหลังเรียนหรือเป็นการทดสอบความแตกต่างเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในทางปฏิบัติ ส่วนมากจะเน้นที่ผลของความแตกต่างเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในทางปฏิบัติส่วนมากจะเน้นที่ผลของความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียน ในทางปฏิบัติส่วนมากจะเน้นที่ผลของความแตกต่างที่แท้จริงมากกว่าผลของความแตกต่างในกรณีการเปรียบเทียบเพียง 2 ลักษณะก็อาจจะยังไม่เป็นที่เพียงพอเช่นในกรณีของการทดลองใช้สื่อของการเรียนการสอนครั้งหนึ่งปรากฏว่ากลุ่มที่ 1 การทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 18 % การทดสอบหลังเรียนได้คะแนน 67 % กลุ่มที่ 2 การทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 27 % การทดสอบหลังเรียนได้คะแนน 27 % การทดสอบหลังเรียนได้ 74 % ซึ่งเมื่อนำผลการวิเคราะห์ทางสถิติปรากฏว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้ง 2 กลุ่ม ปรากฏว่าไม่มีความแตกต่าง ซึ่งไม่สามารถระบุได้ว่าเกิดขึ้นเพราะตัวแปรการทดลอง นั้นหรือไม่ เนื่องจากการทดสอบทั้งสองกรณีนั้นมีคะแนนพื้นฐาน คือคะแนนทดสอบก่อนเรียน แตกต่างกันซึ่งจะส่งผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นสูงสุดในแต่ละกรณี

ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อประเมินสื่อ โดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นตัวชี้วัดว่าผู้เขียนมีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับใดและยังรวมถึงการวัดทางด้านความเชื่อ เจตคติความตั้งใจของผู้เรียนนำเอาคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาแปลงเฉลี่ยเป็นร้อยละ หากค่าคะแนนสูงสุดถ้าหากว่าเป็นไปได้ควรนำนักเรียนเข้ารับการทดลองเสร็จแล้วทำการทดสอบหลังเรียน แล้วจึงนำคะแนนที่ได้นั้นมาหาค่าดัชนีประสิทธิผลโดยนำเอาคะแนนก่อนเรียนไปลบออกจากคะแนน หลังเรียนแล้วคำนวณว่าได้เท่าไรจึงนำมาหารด้วยค่าที่ได้จากค่าของการทดสอบก่อนเรียนสูงสุดที่ผู้เรียนสามารถทำได้แล้วจึงนำมาลบคะแนนก่อนเรียน โดยทำให้อยู่ในรูปร้อยละ

ดัชนีประสิทธิผลจะมีค่าอยู่ระหว่าง -1.00 ถึง 1.00 หากค่าทดสอบก่อนเรียนเป็น 0 การทำการทดสอบก่อนเรียนปรากฏว่านักเรียนไม่มีความเปลี่ยนแปลงคือได้คะแนน 0 เท่าเดิมแต่ถ้าคะแนนทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 0 และการทดสอบหลังเรียนนักเรียนทำได้สูงสุดคือเต็ม 100 จะมีค่าเท่ากับ 1.00 และในทางตรงกันข้าม ถ้าหากว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนน้อยกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนค่าที่ออกมาจะมีค่าเป็นลบ เช่น $P1 = 73\%$ $P2 = 45\%$ ค่า $E.1 = -0.38$ ในสภาพของการเรียนเพื่อรับรู้ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะต้องเรียนให้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาดัดแปลง เพื่อเป็นการอ้างอิงด้วยค่าของเกณฑ์สูงสุดที่สามารถเป็นไปได้ซึ่งในกรณีประสิทธิผลอาจจะเป็นได้ถึง 1.00 ดัชนีประสิทธิผลสามารถใช้ได้กับข้อมูลมาตราส่วนด้วย เช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น การประเมินระหว่างการทดลองใช้สื่อ 2 ชนิดผลการประเมินก่อนใช้คือ 2.99 และการประเมินหลังใช้คือ 3.51 โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 86 คนในกลุ่มทดลองที่ 1 และในกลุ่มที่ 2 การประเมินก่อนใช้สื่อคือ 1.64 แลกการประเมินหลังการใช้สูตรคือ 2.21 ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ขึ้นไป ความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างการประเมินก่อนใช้สื่อ (การทดสอบก่อนเรียน) และการประเมินหลังการใช้สื่อ (คะแนนการทดสอบหลังเรียน) คือ 0.52 สำหรับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 0.57 สำหรับกลุ่มทดลองที่ 2 ซึ่งจะเห็นได้ว่าความแตกต่างของคะแนนระหว่าง 2 กลุ่มมีเพียงเล็กน้อยการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนสามารถใช้ E.1 ในการคำนวณได้โดยในตอนแรกจะเปลี่ยนเป็นค่าร้อยละ และค่าของคะแนนที่เป็นไปได้ทั้งหมด The Pre-test Post-test Control Group Design เป็นรูปแบบของการวิจัยที่มีการควบคุมมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรูปแบบนี้ไม่สามารถควบคุมองค์ประกอบต่างๆ ที่มีผลต่อความเที่ยงตรงภายในการวิจัย ได้ดังนั้นจึงมีการเพิ่มหน่วยควบคุมและคัดเลือกกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีการสุ่มซึ่งมีรูปแบบดังนี้



กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่ม จึงอนุมานได้ว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียนนั้น จะมีค่าไม่แตกต่างกัน ดังนั้นวิธีหาค่าดัชนีประสิทธิผลจึงไม่นำค่า Pre-test เข้ามาเกี่ยวข้อง The Delayed Post-test Design เป็นการวิจัยที่ทดลองหลังเรียนนั้นคือ การได้ทดสอบความคงทนของการเรียนรู้ โดยยกเว้นช่วงระยะเวลาในการทดสอบหลังเรียน ซึ่งมีรูปแบบ ดังนี้



สรุปได้ว่า ดัชนีประสิทธิผลเป็นกระบวนการหาประสิทธิผลของสื่อวัตกรรมหลังเรียนว่ามี การปรับปรุงก้าวหน้าหรือใหม่ ความรู้ที่ได้นั้นเพิ่มขึ้นหลังจากการใช้สื่อหรือไม่มากนักน้อยเพียงใด เป็นการเปรียบเทียบกันก่อนการใช้สื่อและหลังใช้สื่อ

2.5.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.5.3.1 ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2523, น. 137) กล่าวไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะการเรียนรู้ที่ได้เรียนรู้และฝึกอบรมหรือผ่านการเรียนการสอนไปแล้วนั้นได้นำมา ทดสอบว่ามีการพัฒนาความรู้ ความสามารถในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้วนั้นมากนักน้อยเพียงใด

อารมณ เพชรชื่น (2527,46) ให้ความหมายว่า ผลที่เกิดขึ้นหลังการเรียน การสอน หรือจากประสบการณ์ต่างๆ ในโรงเรียนและนอกโรงเรียน แต่ส่วนใหญ่คนมักมองว่าในแง่ ความรู้ความสามารถ ความรู้สึกค่านิยม จริยธรรมต่างๆ ก็เป็นผลจากการสอน ซึ่งนับรวมเป็น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2559, 30) ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คุณลักษณะ ความรู้ความสามารถต่างๆที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือการประมวลประสบการณ์ต่าง ๆ นั้น ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านพฤติกรรมและด้านต่างๆ สามารถตรวจสอบหรือสามารถวัดได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงแก้ว โคจรานนท์ (2530, 25) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ความรู้ความเข้าใจ ความสามารถหลังจากการเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นคะแนนที่ได้จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการเขียนรายงาน การสรุปผล การทำงานที่ครูผู้สอนได้สั่งในแต่ละรายวิชา

สรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลทดสอบคะแนนที่ได้หลังจากการเรียนรู้ การฝึกสอน เป็นการวัดผลหลังเรียนว่า ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ และเข้าใจในเนื้อหาอย่างน้อยเพียงใด

2.5.3.2 แบบทดสอบวัดผลทางการเรียน

ไพลิน สว่างเมฆารัตน์ (2551, น. 4-35) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนมีรูปแบบลักษณะดังนี้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียน มักจะมีข้อคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษและดินสอ (Paper and Pencil Test) กับปฏิบัติจริง (Performance Test) ซึ่งแบบทดสอบนี้สามารถแบ่งได้ 2 พวกคือ แบบทดสอบที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นและแบบทดสอบมาตรฐาน

1. แบบทดสอบครูสร้างขึ้น หมายถึง ชุดข้อคำถามที่ครูสร้างขึ้นโดยนำคำถามมาจากการสอนในห้องเรียนและตรวจสอบว่านักเรียนมีความบกพร่องมากน้อยแค่ไหนในส่วนไหนบ้าง แล้วจึงสามารถเปลี่ยนบทเรียนใหม่ ขึ้นบทถัดไปได้ตามที่ครูวางแผนไว้

2. แบบทดสอบมาตรฐาน แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญในวิชานั้นๆ และต้องผ่านการทดสอบคุณภาพจนกระทั่งได้คุณภาพที่ดีที่พอ จึงสร้างเกณฑ์ปกติ (Nom) ของแบบทดสอบนั้น จะใช้วัดความถนัดของเด็กแต่ละวัยในแต่ละกลุ่มแต่ละภาค จะใช้สำหรับครูวินิจฉัยผลสัมฤทธิ์ระหว่างวิชาต่างๆ

บุญชม ศรีสะอาด (2535, น. 50) ได้กล่าวว่า บททดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถ

ของแต่ละบุคคลในด้านวิชาการซึ่งเป็นผลการเรียนรู้ในเนื้อหาและตามจุดประสงค์ของวิชา หรือเนื้อหาที่สอบนั้นโดยทั่วไปจะวัดผลสัมฤทธิ์ในวิชาต่างๆที่เรียนในโรงเรียน วิทยาลัย สถาบันการศึกษาต่างๆ อาจจำแนกได้ 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) ที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์ เชิงพฤติกรรม มีคะแนนคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ การวัดตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm Referenced Test) หมายถึงแบบทดสอบที่มุ่งวัดเพื่อวัดให้ครบหลักสูตร จึงสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร จึงสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรความสามารถในการจำแนกผู้สอบตามความเก่งความอ่อนได้ดีเป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถให้ความหมายแสดงถึงสถานภาพความสามารถของบุคคลนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นๆ ที่ใช้กลุ่มเปรียบเทียบ

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบหลังเรียนที่นักเรียนเรียนไปแล้วนั้นว่ามีความรู้ความเข้าใจมากน้อยเพียงใด โดยมีการวัดแบบครอบคลุมทั้งทางด้านทักษะด้านกระบวนการและคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่ผู้เรียนมี ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ และแบบทดสอบแบบวัดอิงกลุ่ม

2.6 ความพึงพอใจในการเรียนรู้

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

นักวิชาการได้ให้ความหมายของความพึงพอใจต่าง ๆ พอสรุปได้ดังนี้

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2542, น. 49) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจว่า ความรู้สึกพอใจในการร่วมกิจกรรม แบบเต็มใจ พึงพอใจจนเกิดความสุขสนานเช่น การร้องรำทำเพลงร่วมกับบุคคลอื่นด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นเกมตัวเลข และการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

ซาโรซ ไชยสมบัติ (2545, น. 15) กล่าวว่าความพึงพอใจ เป็นปัจจัยสำคัญประการที่หนึ่งคือช่วยให้ประสบผลสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นงานเกี่ยวข้องกับกาให้บริการ ดังนั้นผู้ให้บริการจึงจะต้องจัดให้มีการบริการ และปฏิบัติงานดำเนินการให้ผู้บริการเกิดความพึงพอใจด้วยความพึงพอใจ

กาญจนา อรุณสุขรุจี (2546, น. 5) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์ เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่า บุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน และต้องมีสิ่งที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

อรุณ รักธรรม (2547, น. 228 – 232) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง การสร้างภาวะทางใจในลักษณะของการกระทำนั้นสิ่งใดสิ่งหนึ่งทำให้สำเร็จด้วยความเต็มใจ ซึ่งต้องเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากแรงจูงใจ

กิติมา ปรีดีลภ (2549, น. 321 – 322) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกพอใจรู้สึกชอบที่มีองค์ประกอบและแรงจูงใจในด้านต่างๆ และได้รับการตอบสนองความต้องการนั้น

สรุป เป็นความพึงพอใจตอบสนองซึ่งชอบพอใจ ต่อการเรียนรู้หรือกระทำสิ่งนั้น ๆ เป็นการทำให้ผู้เรียนเต็มใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในทักษะด้านต่าง ๆ ทำให้บรรลุผลเป้าหมายและประสบผลสำเร็จของครูผู้จัดกิจกรรม

องค์ประกอบที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Prescott (1961, pp. 14-16) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียน และสรุปผลการศึกษาว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน มีดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย ได้แก่ อัตราการเจริญเติบโตและสุขภาพของร่างกาย ข้อบกพร่องทางร่างกายและบุคลิกภาพ ท่าทาง
2. องค์ประกอบทางความรัก ได้แก่ ความสัมพันธ์ของครอบครัว บิดา มารดากับลูกๆ ความสำคัญของสมาชิกในครอบครัว
3. องค์ประกอบทางวัฒนธรรมและสังคม ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณี สภาพแวดล้อมของครอบครัว ความเป็นอยู่ต่างๆ การอบรมฐานะทางบ้าน

4. องค์ประกอบความสัมพันธ์ในวัยเดียวกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมห้อง เพื่อนชั้นเดียวกัน ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน

5. องค์ประกอบทางความสัมพันธ์แห่งตน ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน เจตคติของผู้เรียน

6. องค์ประกอบการปรับตัว ได้แก่ ปัญหาการเข้าหาเพื่อนการปรับตัวให้เข้ากับสภาวะสถานการณ์ การแสดงออกต่างๆ

Carrol (1963, pp. 723-733) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลขององค์ประกอบต่างๆ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน โดยการนำเอาครูผู้สอน นักเรียนและหลักสูตรมาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ โดยเชื่อว่าเวลาและคุณภาพของการสอนมีอิทธิพลโดยตรงต่อปริมาณความรู้ที่นักเรียนควรได้รับ

Maddox (1966, p. 9) ได้ทำการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทางสติปัญญา และความสามารถร้อยละ 50-60 ขึ้นอยู่กับความพยายามและวิธีการเรียนที่มีประสิทธิภาพร้อยละ 30-40

2.6.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

Maslow (1954, pp. 253 – 258) ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy of Need) มาสโลว์เป็นผู้พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในเรื่องความต้องการตามลำดับขั้น (Pyramid of Requirements หรือ Hierarchy of Needs) ขึ้นในปี 1943 โดยมีสมมติฐานเบื้องต้น ดังนี้

1. มนุษย์มีความต้องการเป็นลำดับขั้น เมื่อความต้องการในระดับใดได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะทำให้ความสำคัญกับความต้องการในลำดับนั้นน้อยลง แต่จะพยายามเพื่อให้ได้ความต้องการในระดับที่สูงขึ้นไป

2. ความต้องการของมนุษย์เป็นเรื่องที่มีความซับซ้อน และความต้องการเป็นสิ่งที่มิผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในเวลาใดเวลาหนึ่ง

3. ความต้องการระดับต่ำต้องได้รับการตอบสนองก่อน จึงจะทำให้แสดงพฤติกรรมที่จะผลักดันให้เกิดความต้องการในระดับที่สูงขึ้น

4. มีหลายวิธีการที่จะทำให้มนุษย์เกิดความพึงพอใจต่อความต้องการในระดับสูงมากกว่าความต้องการในระดับต่ำ

มาสโลว์ได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ตั้งแต่ระดับต่ำสุดถึงระดับสูงสุด เป็น 5 ชั้น ดังนี้

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการทางร่างกายขั้นพื้นฐานของมนุษย์และเป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุดสำหรับการดำรงชีวิต ความต้องการเหล่านี้ ได้แก่ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัย ความต้องการทางเพศ เป็นต้น มนุษย์จะมีความต้องการในลำดับถัดไปเมื่อความต้องการระดับกายภาพได้รับการตอบสนองแล้ว ดังนั้นในขั้นแรกองค์กรจะต้องตอบสนองความต้องการของพนักงานโดยการจ่ายค่าจ้างและผลตอบแทนเพื่อให้พนักงานสามารถนำเงินไปใช้จ่ายเพื่อแสวงหาสิ่งจำเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต

2. ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety or Security Needs) เมื่อความต้องการด้านร่างกายได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยก็จะเข้ามามีบทบาทในพฤติกรรมของมนุษย์ ความปลอดภัยดังกล่าวมี 2 รูปแบบ คือ ความต้องการความปลอดภัยทางด้านร่างกาย และความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ ซึ่งความต้องการความปลอดภัยทางด้านร่างกาย ได้แก่ การมีความปลอดภัยในชีวิต การมีสุขภาพดี เป็นต้น ส่วนความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ได้แก่ การมีอาชีพการงานมั่นคง การทำงานที่มีหลักประกันอย่างเพียงพอจะมีผลต่อการตัดสินใจ ในการทำงานต่อไปอันจะเป็นข้อมูลในการตัดสินใจลาออกจากงานหรือการพิจารณาเลือกงานใหม่แต่ตราบใดที่ความต้องการด้านร่างกายยังไม่ได้รับการตอบสนอง ความต้องการที่จะได้รับความมั่นคงปลอดภัยก็ค่อนข้างน้อย

3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อความต้องการทั้ง 2 ประการได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการในระดับที่สูงกว่า จะเข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ความต้องการทางสังคม ได้แก่ ความต้องการการยอมรับในผลงาน ความเอื้ออาทร ความเป็นมิตรที่ดี ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และความรักจากผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงาน องค์กรสามารถตอบสนองความต้องการของพนักงานได้โดยการให้ลูกจ้างมีส่วนในการแสดงความคิดเห็น ให้ลูกจ้างทำงานเป็นกระบวนการกลุ่ม (Group Process) และมีลักษณะเป็นการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) ในการทำงานมากกว่าที่จะมุ่งการแข่งขัน (Competition) ตลอดจนองค์กรต้องมองเห็นคุณค่าของบุคลากร ยอมรับความคิดเห็นของเขาเหล่านั้นด้วยการยกย่องชมเชยเมื่อมีโอกาสอันควร

4. ความต้องการได้รับการยกย่องสรรเสริญในสังคม (Esteem Needs) หมายถึงความเชื่อมั่นในตนเอง ความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ การนับถือตนเอง ความเป็นอิสระและ

เสรีภาพในการทำงาน ตลอดจนต้องการมีฐานะเด่นและเป็นที่ยอมรับนับถือของคนทั้งหลาย การมีตำแหน่งสูงในองค์กรหรือการที่สามารถใกล้ชิดบุคคลสำคัญ ๆ ล้วนเป็นการส่งเสริมให้ฐานะของคุณเด่นขึ้นทั้งสิ้น

5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองทั้ง 4 ระดับแล้ว มนุษย์จะทำงานเพื่องานคือ อยากรู้ว่าตนมีศักยภาพแค่ไหน และพยายามพัฒนาศักยภาพของตนไปสู่จุดสูงสุด การทำงานเกิดจากสนใจและรักในงานที่ทำ และทำเพราะได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพของตนให้ถึงจุดสูงสุด

มาสโลว์ได้จำแนกความต้องการทั้ง 5 ชั้นของมนุษย์เป็น 2 ระดับใหญ่ ๆ คือ ระดับต่ำ (Lower-order) ได้แก่ ความต้องการทางกายภาพ และความต้องการความมั่นคง สำหรับความต้องการในระดับสูง (Higher-order Needs) ได้แก่ ความต้องการทางสังคม ความต้องการได้รับการยกย่อง และความต้องการความสำเร็จในชีวิต ซึ่งความแตกต่างของความต้องการทั้ง 2 ระดับ คือ ความต้องการในระดับสูงเป็นความพึงพอใจที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล ขณะที่ความต้องการในระดับต่ำเป็นความพึงพอใจที่เกิดจากภายนอก เช่น ค่าตอบแทน

Michael Beer (1965, อ้างถึงใน สมหมาย เปียถนอม, 2551, น. 7) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นทัศนคติของคนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

1. V มาจากคำว่า Valance หมายถึง ความพึงพอใจ
2. I มาจากคำว่า Instrumentality หมายถึง สื่อ เครื่องมือ วิธีทางนำไปสู่ความพึงพอใจ

3. E มาจากคำว่า Expectancy หมายถึง ความคาดหวังภายในตัวบุคคลนั้น ๆ ซึ่งบุคคลมีความต้องการและมีความคาดหวังในหลายสิ่งหลายอย่าง

ดังนั้น จึงต้องกระทำด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง เพื่อตอบสนองความต้องการหรือสิ่งที่คาดหวังเอาไว้ ซึ่งเมื่อได้รับการตอบสนองแล้วตามที่ ตั้งความหวังหรือคาดหวังเอาไว้ บุคคลนั้นก็จะได้ความพึงพอใจ และในขณะเดียวกันก็จะคาดหวังในสิ่งที่สูงขึ้นไปเรื่อย ๆ ซึ่งอาจจะแสดงในรูปสมการได้ ดังนี้

$$\text{แรงจูงใจ} = \text{ผลของความพึงพอใจ} + \text{ความพึงพอใจ}$$

ซึ่งหมายถึง แรงจูงใจของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ต่อการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ต่อการประเมินผลงานขององค์กรที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของตน หรือแรงจูงใจที่บุคคลจะเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมขององค์กรใดจะเป็นผลที่เกิดจากทัศนคติองค์กร หรือการทำงานขององค์กรนั้น

รวมกัน ความคาดหวังที่เขาคาดหวังไว้ ถ้ามีทัศนคติที่ดีต่อองค์กรต่อผลงานขององค์กร และได้รับการตอบสนองทั้งรูปธรรมและนามธรรมเป็นไปตามที่คาดหวังไว้ แรงจูงใจที่จะมีความรู้สึกพึงพอใจก็จะสูง แต่ในทางกลับกัน ถ้ามีทัศนคติในเชิงลบต่องาน และการตอบสนองไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ แรงจูงใจที่จะมีความรู้สึกพอใจก็จะต่ำไปด้วย

Millett (1954, p. 4, อ้างถึงใน พีระพัฒน์ ตันตรัตนพงษ์, 2544, น. 7) กล่าวว่า เป้าหมายสำคัญของการบริการ คือ การสร้างความพึงพอใจในการให้บริการประชาชนโดยมีหลักหรือแนวทาง คือ

1. การให้บริการอย่างเสมอภาค หมายถึง ความยุติธรรมในการบริหารงานภาครัฐ ที่มีฐานะคนที่ว่าคนทุกคนเท่าเทียมกัน ดังนั้น ประชาชนทุกคนควรจะได้รับบริการปฏิบัติอย่างเท่าเทียมกัน ในแง่ของกฎหมายไม่มีการแบ่งแยกกีดกันในการให้บริการ ประชาชนจะได้รับบริการปฏิบัติในฐานะที่เป็นปัจเจกบุคคลที่ใช้มาตรฐานการบริการเดียวกัน

2. การให้บริการที่ตรงเวลา หมายถึง ในการบริการจะต้องมองว่าการให้บริการสาธารณะจะต้องตรงเวลา ผลการปฏิบัติงานของหน่วยงานภาครัฐจะถือว่าไม่มีประสิทธิผลเลย ถ้าไม่มีการตรงเวลาซึ่งจะสร้างความไม่พร้อมให้แก่ประชาชน

3. การให้บริการอย่างเพียงพอ หมายถึง การให้บริการสาธารณะต้องมีลักษณะมีจำนวนการให้บริการและสถานที่ให้บริการอย่างเหมาะสม มิฉะนั้นแล้วความเสมอภาค หรือการตรงเวลาจะไม่มีหมายเลย ถ้ามีจำนวนการให้บริการที่ไม่เพียงพอ และสถานที่ตั้งให้บริการสร้างความไม่ยุติธรรมให้เกิดขึ้นแก่ผู้รับบริการ

4. การให้บริการอย่างต่อเนื่อง หมายถึง การให้บริการสาธารณะที่เป็นอย่างสม่ำเสมอ โดยยึดประโยชน์ของสาธารณะเป็นหลัก ไม่ใช่ยึดความพอใจของหน่วยงานที่ให้บริการว่าจะให้หรือหยุดบริการเมื่อใดก็ได้

5. การให้บริการอย่างก้าวหน้า หมายถึง การให้บริการสาธารณะที่มีการปรับปรุงคุณภาพและผลการปฏิบัติงาน กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การเพิ่มประสิทธิภาพ หรือความสามารถที่จะทำหน้าที่ได้มากขึ้นโดยใช้ทรัพยากรเท่าเดิม

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจนั้นเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ และความต้องการเมื่อมนุษย์มีความชอบหรือพึงพอใจไปทางด้านใดด้านหนึ่งหรือวิชาใดวิชาหนึ่งนั้นก็จำทำให้ มีความสนใจที่อยากปฏิบัติและจะทำให้วิชานั้นๆมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

ความต้องการของมาสโลว์ได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ตั้งแต่ระดับต่ำสุดถึงระดับสูงสุด เป็น 5 ชั้น

- 1) ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการทางร่างกายขั้นพื้นฐานของมนุษย์และเป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุดสำหรับการดำรงชีวิต
- 2) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety or Security Needs) เมื่อความต้องการด้านร่างกายได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยก็จะเข้ามามีบทบาทในพฤติกรรมของมนุษย์ ความปลอดภัยดังกล่าวมี 2 รูปแบบ คือ ความต้องการความปลอดภัยทางด้านร่างกาย และความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ
- 3) ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อความต้องการทั้ง 2 ประการได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการในระดับที่สูงกว่า จะเข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ความต้องการทางสังคม
- 4) ความต้องการได้รับการยกย่องสรรเสริญในสังคม (Esteem Needs) หมายรวมถึงความเชื่อมั่นในตนเอง ความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ การนับถือตนเอง ความเป็นอิสระและเสรีภาพในการทำงาน ตลอดจนต้องการมีฐานะเด่นและเป็นที่ยอมรับนับถือของคนทั้งหลาย
- 5) ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองทั้ง 4 ระดับแล้ว มนุษย์จะทำงานเพื่องานคือ อยากรู้ว่าตนมีศักยภาพแค่ไหน และพยายามพัฒนาศักยภาพของตนไปสู่จุดสูงสุด การทำงานเกิดจากสนใจและรักในงานที่ทำ

2.6.3 การวัดความพึงพอใจ

เนื่องจากความพึงพอใจ เป็นทัศนคติในทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ดังนั้นเมื่อต้องการทราบความพึงพอใจ จึงจำเป็นต้องสร้างเครื่องมือที่ช่วยวัดทัศนคตินั้น ซึ่งได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ถึงการวัดความพึงพอใจไว้สรุปได้ดังนี้

โยธิน ศักสนยุทธ (2524, น. 66 - 71) ได้กล่าวถึงการวัดพอสรุปได้ว่า การค้นหาข้อมูลว่าบุคคลนั้นมีความพึงพอใจหรือไม่ สิ่งที่จะช่วยให้สามารถทราบได้คือการถาม ที่ใช้ในมาตราส่วนประมาณค่าตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมีประกอบด้วยชุดข้อคำถามโดยมีตัวเลือก 5 ตัวเลือก ให้เลือกตอบ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งคะแนนความพึงพอใจจะสามารถนำมาวิเคราะห์ได้ว่า บุคคลมีความพึงพอใจด้านใดสูง และด้านใดต่ำ โดยใช้วิธีทางสถิติ แต่ถ้าหากว่าต้องการข้อมูลเป็นองค์การก็จะมีคามจำเป็นต้องใช้แบบสอบถามที่มีหลายข้อ เพื่อให้ครอบคลุมลักษณะต่างๆของทุกงานที่อยู่ในองค์กร และนอกจากการใช้แบบสอบถามแล้วอาจใช้วิธีการเขียนตอบอย่างเสรีภาพได้เช่นเดียวกัน

ถวิล ธาราโรจน์ (2520, น. 77 – 86) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจไว้ว่าการวัดความรู้สึก หรือเรียกว่าการวัดทัศนคตินั้นจะออกในลักษณะของทิศทาง มี 2 ทิศทาง คือทางบวกและทางลบ การประมาณค่าไปในทางที่ดีหรือชอบ พอใจ นั่นคือทางบวก ส่วนทางลบนั่นนั้นจะประเมินค่าไปในทางที่ไม่ดี ไม่ชอบ ไม่นพอใจ การวัดในลักษณะปริมาณซึ่งเป่าความเข้มข้น ความรุนแรง หรือทัศนคติไปในทิศทางที่พึงประสงค์ หรือไม่พึงประสงค์นั่นเองซึ่งมีวิธีการวัดหลากหลายวิธี เช่น วิธีการสังเกต วิธีการสัมภาษณ์ วิธีการใช้แบบทดสอบ มีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีการสังเกต เป็นวิธีการใช้ตรวจสอบบุคคลอื่น โดยการฝึกลมองและจดบันทึกอย่างมีแบบแผน วิธีการนี้เป็นวิธีการที่เก่าแก่และยังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบันแต่นั้นก็ขึ้นอยู่กับแต่ละกรณีเท่านั้น

2. เป็นวิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุยกับบุคคลนั้น ๆ ได้มีการวางแผนไว้แล้วล่วงหน้า เพื่อให้ได้รับข้อมูลที่เป็นจริงที่สุด

3. วิธีการใช้แบบสอบถาม วิธีนี้เป็นการใช้แบบสอบถามที่มีข้อความคำอธิบายไว้เรียบร้อย เพื่อให้ผู้ตอบคำถามตอบมาในทางแบบเดียวกัน มักใช้ในกรณีที่ต้องการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากๆ วิธีการนี้จะเป็นที่นิยมในปัจจุบันอีกวิธีหนึ่ง คือมาตราส่วนลิเคิร์ท (Likert Scales) ประกอบด้วยข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลถึงสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วมีคำตอบที่แสดงความรู้สึกถึงระดับ 5 คำตอบ เช่น มากที่สุด ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

อัญชลี สารรัตตะ (2545, น. 13 – 16) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดความพึงพอใจว่า สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจมีหลายวิธีแต่โดยทั่วไปส่วนมากมักใช้การสัมภาษณ์ หรือใช้การสอบถาม การเลือกที่จะใช้วิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่างที่จะวัด เช่นกลุ่มบุคคลที่อ่านออกและสามารถเข้าใจในสื่อทางภาษาได้ ก็จะสามารถใช้แบบสอบถามได้ เพราะมีความสะดวกอิสระในการตอบคำถามและยังประหยัดเวลา แต่ส่วนกรณีในกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถอ่านได้ และไม่เข้าใจในสื่อที่อ่านแต่สามารถเข้าใจในภาษาก็จำเป็นต้องใช้วิธีการสัมภาษณ์ แต่ต้องใช้วิธีการแก้ไขปัญหาการตอบคำถามที่ไม่เป็นอิสระ ในส่วนของคำตอบนั้นบุคคลจะถูกสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจในสิ่งนั้น ๆ และในแงุ่มต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

จากทรรศนะต่างๆของนักเรียนวิชาการ สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้นเป็นการตรวจสอบความคิดทัศนคติที่มีต่อวิชาหรือเรื่องนั้นๆ ซึ่งสามารถวัดได้หลายแบบ เช่นแบบสอบถาม แบบสังเกต

การสัมภาษณ์ เป็นต้น ซึ่งการที่จะนำไปวัดนั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่าง จึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามที่ต้องการศึกษา

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 งานวิจัยในประเทศ

มัลลิกา พวงพล (2550) ได้ทำการศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนปฐมวัยก่อนและหลังการใช้เกมในการศึกษา และศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาต่อพัฒนาการด้านพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน ในการทาวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนปฐมวัยโรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 18 คน เข้าร่วมกิจกรรม 30 ครั้ง เป็นเวลา 6 สัปดาห์ ในการทาวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือเป็นแผนประสบการณ์เกมการศึกษา 30 แผน เกมการศึกษา 30 เกม แบบทดสอบวัดพฤติกรรมด้านสังคม ด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ และได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมด้านสังคม ด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบของนักเรียนปฐมวัยหลังจากได้ทำกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนได้ทำกิจกรรมเกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

ดวงจันทร์ แก้วกวางพาน (2552) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 หลังจากทากการวิจัย พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะโดยไม่ใช้เกม และมีคะแนนพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ร้อยละ 17.90

พิชญ์สินี โชติชะวงค์ (2554) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 จำนวน 26 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 เครื่องมือที่ใช้ในการทาวิจัยครั้งนี้คือ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 แผน เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน จำนวน 20 เกม ใบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกม นักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

อนุภาค ดลโสภณ (2557) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้นักเรียนน่าสนใจ และช่วยให้เด็กนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกตินอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี

วรรณพร ศิลาขาว (2558, น. 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

สรุปจากการวิจัยทั้งหมดนี้ พบว่า เกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนการสอนไม่ว่าจะในสาขาวิชาใดเมื่อผู้สอนนำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนพบว่า การใช้เกมการศึกษาในการเรียนการสอนทำให้เกิดการพัฒนาในการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนสูงขึ้นมากกว่าก่อนการใช้เกมเห็นได้ชัดจากงานวิจัยจำนวน 5 ฉบับที่ได้ศึกษา

2.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Dickerson (2009, p. 6456-A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหว เป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยจะเล่นได้โดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวผู้มีผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำ สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจำ คำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

Craig (2010, p. 2263) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทอร์นมิสซิสซิปปี ได้ศึกษาผลของการ ใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวออร์ลีนส์ เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะ ด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบใน การสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็ จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

Humphrey (2011, p. 129) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการใช้เกมเคลื่อนไหว กับการเรียนแบบปกติในการพัฒนาด้านภาษาของนักเรียนเกรด 3 พบว่าการสอนด้วยเกมเคลื่อนไหว ช่วยให้นักเรียนมีแนวโน้มการเรียนที่ดีขึ้น รวมทั้งช่วยพัฒนาทางด้านการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน 49 ออร์คัตต (Orcutt, 1972, p. 147) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาที่มีต่อ ความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนภาษา มีอิทธิพลต่อความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กชั้นอนุบาล

Turney (2012, p. 492) วิจัยการสอนวิชาวิทยาศาสตร์พบว่า เกมช่วยให้นักศึกษา แต่ละบุคคลได้มีพื้นฐานของการสร้างมนุษย์สัมพันธ์ต่อกัน อีกทั้งเกมช่วยให้มีทัศนคติที่เหมาะสม เกี่ยวกับกระบวนการในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงช่วยฝึกศิลปะ วิธีในการแก้ไขปัญหา และการพึ่งตนเอง

Willoughby (1993, p. 175) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ไวยากรณ์พื้นฐานจากกิจกรรมบัตรคำสำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของประเทศญี่ปุ่น พบว่า นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษในบทสนทนามากขึ้นและนำภาษาไปใช้นอกห้องเรียนได้

Pinter (2013, pp. 710-711-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ได้ทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

Collier (2014, p. 253) ได้จัดทำรายงานการบรรยายเกมสร้างสรรค์สำหรับผู้ใช้ภาษา : กิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษา พบว่า บัตรคำเป็นสื่อเสริมให้นักเรียนแต่ละคนใช้ภาษาได้สอดคล้องยิ่งขึ้น