

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

นางสาวชฎาพร ยางเงิน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

MTX 126773

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พ.ศ. 2562

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ใบอนุญาตวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เรื่อง : การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้วิจัย : นางสาวชฎาพร ยางเงิน

ได้รับอนุมัติเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ท.ดร.ถนิตชัย จันทร์ชุม)

คณบดีคณะครุศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิท เต็มเมืองซ้าย)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ปัญญา)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.พงศ์ธร โพธิ์พลศักดิ์)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อนุสรณ์ จันทร์ประทักษ์)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต. ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อัจฉริยา พรหมท้าว)

ชื่อเรื่อง : การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้วิจัย : นางสาวชฎาพร ยางเงิน

ปริญญา : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (วิจัยและประเมินผลทางการศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต.ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง
อาจารย์ ดร.อัจฉริยา พรหมท้าว

ปีการศึกษา : 2561

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยักษ์ภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน

การศึกษาวิจัยพบว่า 1) แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน และลักษณะการจัดกิจกรรมและขั้นตอนเป็นดังนี้ (1) Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อนทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียน (2) Presentation (ชั้นนำเสนอ) คือครูจะให้ข้อมูล คำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่

นักเรียน (3) Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) (4) Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง (5) Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกเพื่อนำไปประเมินผล 2) กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ย สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ได้แก่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวม ($\bar{X} = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ($\bar{X}_x = 4.34$) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ($\bar{X} = 4.20$) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ($\bar{X} = 4.40$)

คำสำคัญ : การพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Title : The Development of English Vocabulary Learning by Using Game for Grade 2

Author : Miss Chadaphon Yang-ngoen

Degree : Degree of Education (Research and Evaluation)
Rajabhat Maha Sarakham University

Advisors : Assistant Professor Acting Sub.Lt Dr.Arun Suikraduang
Dr. Atchaleeya Promtao

Year : 2019

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study the development of learning English vocabulary using games. for students in grade 2. 2) development activities for learning English vocabulary using games for students in Grade 2, effective 80/80. 3) to comparison the achievement of students before and after learning English, learning English vocabulary using games. and 4) the satisfaction of students in Grade 2 at the event to learn English vocabulary using games. The target used in this research is students in grade 2 Phakumarnsuksa School, Phayakkhaphum Phisai district , Maha Sarakham Province, 20 people

The findings were as follows is 1) the way of setting development activities to learn vocabulary in English through the game. For students in grade 2, There are 5 steps And the nature of the event and the procedure is as follows. (1) Warm up is You should begin with a discussion with the students. Both English and Thailand to make students feel that English is an easy language. Then the students do activities that are linked to a lesson. The group of students working together Along with reviewing the lessons Review the terms originally imported into lessons aim to make students' readiness to learn and curious. (2) Presentation is Teachers will give

students a vocabulary lesson. (3) practice is Students will practice using the language learned to fluency (4) production is The Purposes is to give students the words and phrases learned to use in different situations correctly. and (5) wrap up is a summary of what was learned. Or doing exercises to evaluate. 2) the Development of English Vocaburaly Learning by Using Game for Grade 2 The effective performance of the 80/80 The findings were Performance Unit Plan vocabulary in English. Students applying for Grade 2 is equal to 83.89 / 82.46 efficiency criteria defined. 3) compare the achievement of students before and after learning English, learning English vocabulary using games. Including achievement of students before the grade 2/1. Higher than the average achievement of students first grade 2/2 The statistical significance level. 05. And the achievement of students at grade 2/1 Higher than the average achievement of students after Grade 2/2 statistically significant level. 05. and 4) the satisfaction of students in Grade 2 at the event to learn English vocabulary using games. Students in sample were satisfied with the event to learn English vocabulary by using the game as a whole ($\bar{X} = 4.13$). Considering each aspect found that The learning activities. Highest average to I am satisfied in learning activities that are fun and interesting ($\bar{X}_x = 4.34$) The Media of Learning, Highest average to I am satisfied learning new media ($\bar{X} = 4.20$). And measurement and evaluation Highest average to I am very assertive, more diverse ($\bar{X} = 4.40$).

Keywords: Development Activities, English Vocabulary Learning

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต.ดร.อรุณ ชูยกระเดื่อง อาจารย์ ดร.อัจฉริยา พรหมท้าว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และท่านคณะกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่บกพร่อง ตลอดจนให้ข้อคิดที่เป็นประโยชน์ และกรุณาให้ความช่วยเหลือคอยชี้แนะแนวทางในการดำเนินงานด้วยความเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด และเมตตาเป็นอย่างสูงตลอดมาในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ อาจารย์ ดร.อพันธ์ พิสุทธิ และอาจารย์ยุพรัตน์ ภูมิการีย์ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วาริช ราศี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทงศักดิ์ ปัดสินธุ์ ที่ได้ให้ความกรุณาและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการปรับปรุงวิทยานิพนธ์นี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ นายวิชัยศักดิ์ สุรพล นางสาวัจฉนา สาทองขาว ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์แนวทางการสอนครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารโรงเรียนพระกุมารศึกษา ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลในด้านการสอน และให้ความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ แก่ผู้วิจัยในระหว่างการทำวิจัย

ความสำเร็จครั้งนี้เกิดขึ้นด้วยการสนับสนุนและการให้กำลังใจจากบิดา มารดาของผู้วิจัย ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์นี้ นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้

ผู้วิจัยขอบูชาแต่บิดา มารดา คณาจารย์ทุกท่านที่ช่วยวางรากฐานการศึกษา สั่งสอนวิชาความรู้ ประสบการณ์คุณค่าให้แก่ผู้วิจัย หากมีข้อบกพร่องด้วยประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับด้วยความขอบคุณยิ่ง

นางสาวชฎาพร ยางเงิน

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	จ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 สมมติฐานวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	7
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	9
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์	14
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน	23
2.4 แผนการจัดการเรียนรู้	43
2.5 การหาประสิทธิภาพและประสิทธิผล	54
2.6 ความพึงพอใจในการเรียนรู้	63
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	71

หัวเรื่อง	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	75
ระยะที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	75
ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	77
ระยะที่ 3 เพื่อทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม	86
บทที่ 4 ผลการวิจัย	92
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	92
4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	92
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	93
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	113
5.1 สรุปผลการวิจัย	113
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	114
5.3 ข้อเสนอแนะ	117
บรรณานุกรม	119
ภาคผนวก	123
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	124
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	128
ภาคผนวก ค คุณภาพเครื่องมือ	146
ประวัติผู้วิจัย	152

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมบิงโก 29
2.2	ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมกระดาน 31
2.3	เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ 32
2.4	เกมคนหูนวกและคนไข้สะกดคำ 34
2.5	เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้ 36
2.6	เกมอะไรหาย 38
2.7	เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ 39
2.8	เกมคำสั่ง 41
2.9	การจัดการเรียนรู้แบบตาราง 52
3.1	โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม 80
3.2	แบบแผนการทดลอง 86
4.1	โครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 97
4.2	ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 105
4.3	ผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 107
4.4	ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 108
4.5	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 108
4.6	ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง 110

ตารางที่	หน้า
4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	110
ค.1 สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	147
ค.2 สรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างแบบทดสอบกับตัวชี้วัด	149
ค.3 ค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	150
ค.4 สรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความพอใจของนักเรียน	151



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 เกมบิงโก	28
2.2 เกมกระชิบ	30
2.3 เกมสะกดคำ	32
2.4 เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้	36
2.5 เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ	39
2.6 เกมคำสั่ง	40



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นกลุ่มสาระหนึ่งในจำนวน 8 กลุ่มสาระ และกำหนดให้เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยได้รับการจัดลำดับความสำคัญอยู่ในกลุ่มที่สอง ซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิด และการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนในทุกช่วงชั้น โดยสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียน และจัด เป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม ที่มีความลึกและเข้มข้น สาระ (Strands) ของหลักสูตรมีทั้งหมด 4 สาระการเรียนรู้และสาระภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communication) เป็นสาระที่ 1 ที่บรรจุไว้ในหลักสูตรขั้นพื้นฐานสถานศึกษาโดยมุ่งหวัง เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่ใช่แค่เพียงจดจำคำศัพท์ และรูปประโยคในภาษา นักเรียนต้องใช้ภาษาได้คล่อง เข้าใจวัฒนธรรมเจ้าของภาษา และตระหนักถึงวิธีการที่จะนำภาษาและวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 3 - 5)

การเรียนภาษาต่างประเทศ ไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้น ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนการจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติ และลักษณะเฉพาะของภาษา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้

(Learner Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ สังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรม มีผลกระทบทั้งถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อ พบปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่ง ในการสื่อสารความรู้สึกนึกคิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกันในการศึกษาหาข้อมูลความรู้ และถ่ายทอดวิทยาการต่าง ๆ แก่กัน ในด้านเศรษฐกิจภาษามีความจำเป็นยิ่งขึ้นในการเจรจาต่อรองด้านการค้า และการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการรู้ภาษาต่างประเทศจะช่วยสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างชนชาติไทยและชนชาติอื่น

การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนได้ทราบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ส่วนปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้นั้น เกิดจากด้านต่าง ๆ หลายด้าน เช่น ด้านตัวครู ครูมีวิชาสอนมากเกินไป ครูขาดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน ครูผู้สอนไม่ค่อยสนใจในเรื่องการท่องจำคำศัพท์ของนักเรียนเท่าที่ควร ด้านตัวนักเรียนเองพบว่า นักเรียนขาดการฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่วนด้านวิธีการสอนนั้นพบว่า ครูขาดเทคนิคการสอนและวิธีการสอนแบบเก่า ครูควรให้ความสนใจและตระหนักในการใช้สื่อในการเรียนการสอนที่สามารถช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การฝึกจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการฝึกจดจำคำศัพท์อย่างถูกวิธีต้องอาศัยองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างประกอบกัน เช่น การฝึกซ้ำทวนบ่อย ๆ จะทำให้นักเรียนจดจำและสามารถสะกดคำศัพท์ได้ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่จะนำไปสู่การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ปัญหาที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ ครูไม่ใช้สื่อการเรียนการสอนและขาดเทคนิคการใช้สื่อการเรียนการสอน ครูส่วนใหญ่ยังยึดแบบเรียนเป็นหลัก ครูไม่ปรับเปลี่ยนวิธีสอนให้สอดคล้องกับหลักการและแนวปฏิบัติของหลักสูตรใหม่ ไม่เข้าใจหลักสูตร และไม่เข้าใจการพัฒนาสื่อนวัตกรรม ตลอดจนขาดการเตรียมการสอนเป้าหมายหลักในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน คือ การปลูกฝังและส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปพร้อม ๆ กัน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง การสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจะมีลักษณะเป็นการชิมชาบภาษาเพราะผู้เรียนอยู่ในสภาพเดียวกับเด็กที่เรียนภาษาแม่ซึ่งจะพัฒนาเข้าภาษาหลักในที่สุด เพราะความจำเป็นที่ต้องติดต่อสื่อสาร

กับคนรอบ ๆ ข้าง ดังนั้นการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจึงเน้นในการสอนเพื่อสื่อความหมาย โดยเน้นนักเรียนและกิจกรรมเป็นสำคัญในการเรียนการสอนครูทำหน้าที่ให้คำอธิบาย เป็นผู้จัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาในกลุ่มของตน (บัญชา อิงสกุล, 2557, น. 52 - 59)

การใช้เกมดำเนินการกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านภาษาให้มากที่สุด เช่น เลือกกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนเลือกใช้เกมที่สนุกสนานมากสอน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมทางภาษาที่ได้เรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูง อาจเนื่องจากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา วิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อนมาก นักเรียนยอมรับที่จะเล่นตามกฎหรือกติกาเล่นเกมจึงทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและความสนใจในการร่วมกิจกรรมทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียนไม่เบื่อหน่าย มีความสนุกกับการเล่นเกมและนักเรียน ได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ก่อให้เกิดพัฒนาทักษะทางภาษา พบว่าผู้เข้าอบรมเรื่อง การสอนทักษะฟัง – พูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมและเกมภาษา มีความรู้ความเข้าใจทฤษฎีการสอนทักษะฟัง พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอน ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารโดยการใช้เกมที่พัฒนาโดยกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้

ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้เล็งเห็นความสำคัญในการแก้ปัญหา และเพื่อให้พัฒนากระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บรรลุผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงสนใจแก้ไขปัญหาคือการเรียนรู้อังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา สังกัดคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีความสามารถด้านการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอน ซึ่งผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และเป็นแนวทางเพื่อเป็นกระบวนการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.2.2 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1.3 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ระยะที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

1.1 เป็นครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป

1.2 เป็นครูที่จบปริญญาโท สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (ค.ม.)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย การจัดเนื้อหาสาระ การวางแผนกิจกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม วัสดุอุปกรณ์ และการประเมินผล

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1.1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) สำหรับตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านการวิจัยและประเมินผลการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านภาษาอังกฤษ หรือครูที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป

1.2 กลุ่มทดลอง สำหรับใช้ทดลองหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 19 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 10 แผน ประกอบด้วย

แผนที่ 1 You and Me

แผนที่ 2 My Family

แผนที่ 3 My Pets

แผนที่ 4 First Day at School

แผนที่ 5 My School Things

แผนที่ 6 My Foods

แผนที่ 7 Fruits

แผนที่ 8 Part of Your Body

แผนที่ 9 My Favorite Colors

แผนที่ 10 Numbers

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ในระยณะนี้ผู้วิจัยทำการศึกษาดัวแปร ดังนี้

3.1 ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้อเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.2 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

ระยะที่ 3 เพื่อทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ในระยณะนี้เป็นการทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 19 คน และนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 19 คน โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยักษ์ขุมภูพิสัย จังหวัด
มหาสารคาม ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้อโดยใช้เกม เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้อ
โดยใช้เกม

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

3.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และความพึงพอใจของนักเรียน

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

“เกมคำศัพท์” หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ๆ ที่หลากหลายเกี่ยวกับคำศัพท์ ซึ่งคำศัพท์ที่ใช้มีหลายประเภท ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำบุพบท และคำคุณศัพท์

“เกม” หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่มีกฎกติกา การเล่นใช้สำหรับทักษะทางด้านคำศัพท์ เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ที่ผู้วิจัยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

“คำศัพท์” หมายถึง กลุ่มของคำในภาษาหนึ่ง ๆ อันเป็นที่คุ้นเคยต่อบุคคลนั้น วงศัพท์โดยปกติจะพัฒนาเพิ่มขึ้นตามอายุ และทำหน้าที่เป็นเครื่องมือพื้นฐานและมีประโยชน์ เพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ การได้วงศัพท์ที่กว้างขวางเป็นความท้าทายยิ่งใหญ่ที่สุดในการเรียนรู้ภาษาที่สอง

“การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ” หมายถึง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจในด้านความหมาย ของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถในการใช้คำในประโยคภาษาอังกฤษ ซึ่งวัดได้จาก แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

“ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80” หมายถึง เกณฑ์คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ ของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถบรรลุตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

80 (E) ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้ระหว่างเรียน จากการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

80 (E) ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

“ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน” หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

“ความพึงพอใจ” หมายถึง ความรู้สึกพึงพอใจชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม วัดได้โดยแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.6.1 นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม

1.6.2 นักเรียนมีความสนใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1.6.3 เป็นข้อมูลและสารสนเทศเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและสามารถนำไปใช้กับโรงเรียนอื่น ๆ ได้

1.6.4 ใช้เป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะเดียวกันหรือ สาระการเรียนรู้อื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

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 การรับรู้และเข้าใจถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเป็นการทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงทัศนคติ 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 สรุปความ 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 รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระอื่นๆ จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด การเขียน

สาระที่ 4 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกใช้ภาษาในการสื่อสารสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนสถานศึกษาชุมชน และสังคม ใช้ภาษาสืบค้นรวบรวม วิเคราะห์และสรุปความรู้ต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ มีทักษะการใช้ภาษา เน้นการฟัง พูด อ่าน เขียน สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว และอื่น ๆ ที่จำเป็นตามสถานการณ์ ใช้ประโยคสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

4. การวัดและการประเมินผลการเรียน

การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอยู่บนพื้นฐานสองประการคือ 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 คติวิเคราะห์ การอ่านและเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ระดับผลการประเมินเป็นดีเยี่ยมและผ่านการประเมินกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนจะต้องพิจารณาทั้งเวลาที่เข้าร่วมกิจกรรมการปฏิบัติกิจกรรมและผลงานของผู้เรียนตามเกณฑ์ของสถานศึกษากำหนดและให้มีผลการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นผ่านและไม่ผ่าน

4.2 การรายงานผลการเรียน

รายงานผลการเรียนเป็นการสื่อสารให้ผู้ปกครองและผู้เรียนทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งสถานศึกษาต้องสรุปผลการประเมินและจัดทำเอกสารรายงานให้ผู้ปกครองทราบเป็นระยะๆ หรืออย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้งการรายงานผลการเรียนสามารถรายงานเป็นระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียนที่สะท้อนมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้

4.2.1 เกณฑ์การจบการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดเกณฑ์กลางสำหรับการจบการศึกษาเป็น 3 ระดับ คือ ระดับประถมศึกษาาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

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 ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

2.2.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ความรู้ในด้านคำศัพท์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการเรียนภาษา ฟริส (สมใจ หอมสุวรรณ, 2556, น. 39, อ้างถึงใน Fries, 2011) กล่าวว่าความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วยเสียง 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 ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง

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

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

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 ขอบเขตทางดานไวยากรณ์ 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 ยังมี ความหมายทางไวยากรณ์ 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 หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติแมคกี (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. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า 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) เป้นส่วนใหญ่วั้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ดังนี้

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

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 หรืออาจใช้ภาพลายเส้นการตูน เขียนภาพบนกระดานคำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้สถานการณ์จริง 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. ก็สามารสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ
7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้งคำถามเสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร
8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ 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 ความรู้สึกรับรู้ค่า นิยม 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 ความสามารถหลังจากการเรียนรู้ 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 เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เติบโตตามธรรมชาติ 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 จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียนขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวนเช่น ครูนำภาพติดบนกระดานคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ใหญ่ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค
 - 1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค
2. ให้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึกโดยดำเนินการ 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 ครูรูปภาพ และออกเสียงคำศัพท์นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม

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 เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียง

ภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง
4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ
6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือก

ฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

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 สฤชดิกุล (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) ความเปนมาของ Bingo Game

เริ่มจากนายโลวี (Lowe) เมื่อครั้งกลับมาบ้านที่นิวยอร์ก เขาได้คิดเกมขึ้นมาเล่นกับเพื่อนที่อพาร์ตเมนต์ 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 คนที่ได้ดูบัตรคำหรือผู้ที่นั่งหลังสุดจะต้อง กระชิบเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระชิบต่อไปยัง คนที่ 2 คนที่ 3 กระชิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 7 คน โดยไม่เห็นบัตรคำ เช่น j - u - i - c - e : juice คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาดที่ครูแจกให้ พร้อมกับความหมาย

3.5) ทีมใดเขียนสะกดถูกต้อง ออกเสียงและบอกความหมายถูกต้อง และเร็วที่สุด ทีมนั้นได้ 1 คะแนน

3.6) เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำและเป็นคนกระชิบแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุดและให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระชิบบอกเพื่อต่อ ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน

3.7) ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ

5) กติกาการเล่น

นักเรียนจะต้องกระชิบนักเรียนที่อยู่ข้างหน้าเท่านั้น เมื่อกระชิบผ่านไปแล้ว ห้ามหันหลังมาถามกัน



ภาพที่ 2.2 เกมกระชิบ

ตารางที่ 2.2

ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมกระชับ

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 ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมกระชับ. (น. 64-65), โดย สำเนา ศรีประมง, 2557.

2.3.4.3 Spelling Game (เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้)

- ถูกต้อง
- 1) จุดประสงค์
 - 1.1) เพื่อให้ให้นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และสะกดคำศัพท์ได้
 - 1.2) เพื่อให้ให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้โดยการแต่งประโยค
 - 2) อุปกรณ์
 - 2.1) บัตรอักษร 4 ชุด
 - 2.2) ภาพสัตว์
 - 3) วิธีการเล่น
 - 3.1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม คือ ทีม A , B , C และ D แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีละ 1 ชุด
 - 3.2) ครูโชว์ภาพสัตว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น

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 ที่ละกลุ่ม 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 ศรีประมวง, 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 เกมอะไรหาย (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

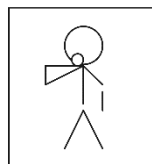
5. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายจากบัตรคำบัตรภาพที่เพื่อโชว์หน้าชั้นเรียน

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

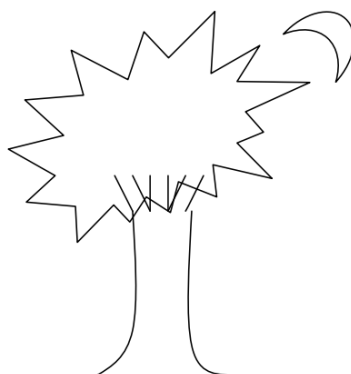
นำอุปกรณ์ที่จัดไว้ให้ทั้ง 2 ทีม หรือถือในตำแหน่งที่ตรงกับบัตรคำ

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 และไม่ควรรจะใช้เวลามากนักครูควรจะให้ผู้เล่นเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้น 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 ตลอดจนความสนใจของนักเรียนต่อเกมนั้น 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 หมายถึง การเตรียมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในวิชาใดวิชาหนึ่งเพื่อให้บรรลุผลจากวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายตามหลักสูตร 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. ครูผู้สอนสามารถใช้ข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรงกำหนดหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและตรงกับหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

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. เป็นเอกสารคู่มือที่สำคัญช่วยเตือนความจำแก่ผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องมาช่วยสอนในกรณีที่ครูผู้สอนมีภาระกิจ
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) กล่าวไว้ว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีต้องมีรายละเอียดชัดเจน ระบุถึงกระบวนการขั้นตอนการสอนของผู้ใช้ในการใช้สื่อและสามารถจับบันทึกการเรียนแผนการสอนที่ดีจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องสอนแล้วได้ประสิทธิภาพซึ่งต้องมีลักษณะ ดังนี้

1. สอดคล้องกับกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรและแนวการสอน
2. ซึ่งต้องสามารถนำไปสอนได้จริงและมีประสิทธิภาพ
3. เขียนได้ถูกต้องและตรงต่อเวลาที่กำหนดตามหลักวิชา

4. ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและมีความกระจ่างชัดเจนตรงกัน
5. มีข้อมูลรายละเอียดมากพอให้ผู้อ่านสามารถนำไปปฏิบัติการสอนได้
6. ทุกหัวข้อในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กัน

นอกจากนี้ได้กล่าวว่าคุณสมบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะ 3 ประการต่อไปนี้

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

สรุปได้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอนอย่างชัดเจนทั้งด้านเนื้อหาและจุดประสงค์การสอนการจัดกิจกรรมโดยการใช้สื่อการสอนและการวัดและประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมที่ต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งครูผู้สอนเป็นแค่ผู้คอยให้คำแนะนำ ให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด แก้ไขปัญหาแล้วสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง

2.4.4 องค์ประกอบของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

สถาบันราชภัฏมหาสารคาม (2539, น. 120) ได้เสนอรูปแบบการเขียนแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

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

5. กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องเขียนแบบเชิงพฤติกรรมที่ต้องมีเกณฑ์การเปลี่ยนแปลงไว้ทุกครั้ง

6. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมซึ่งเป็นแนวทางเลือกและเขียนแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

7. กำหนดแบบประเมินผลโดยต้องให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้แบบประเมินอิงเกณฑ์เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากการเรียนรู้จากแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แล้วผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์หรือไม่

8. เลือกและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิธีการและอุปกรณ์ที่ใช้ครูเป็นสื่อการสอน แล้วเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละหัวเรื่องแล้วจัดเป็นรูปเล่มเพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์

9. หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการประกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมามีประสิทธิภาพตามที่กำหนด

10. การใช้แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เป็นชั้นนำ และสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ต้องมีการตรวจสอบ และปรับให้ดีขึ้นอยู่ตลอดเวลา การใช้แผนการศึกษามีข้อดีข้อด้อยถึงคือ

1.1 ต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของแต่ละหน่วยเป็นแนวทางในการสอน

1.2 ต้องคำนึงถึงจิตวิทยาพัฒนาและจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อตรงกับความต้องการ

ของผู้เรียน

1.3 ต้องคำนึงถึงการเรียนรู้ที่เอื้อต่อทุกด้านและเป็นทักษะที่ดีและมีประโยชน์

1.4 ต้องคำนึงถึงผู้เรียนคือศูนย์กลางของการจัดกิจกรรม

1.5 ต้องคำนึงถึงแหล่งวิทยาการที่จะสามารถจัดหาสื่ออุปกรณ์ได้ง่ายและ

วิทยาการที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน

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. แบบกึ่งตามรางนี้จะเขียนเป็นช่องๆ สร้างเป็นตารางตามหัวข้อที่กำหนดซึ่งการตีตารางจะสะดวกและทำให้สะดวกต่อการอ่านทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน

3. แบบตารางรูปนี้จะเขียนเป็นช่องๆคล้ายๆ กิ่งแบบกิ่งตารางโดยนำหัวข้อสาระสำคัญมาไว้ยตารางด้วย

รุจิรุ 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

ดาวชยศ 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 อ่านแล้วเข้าใจไม่เขียนเยียดเกินไป
2. ใช้ภาษาเขียนที่สื่อความหมายได้ดีเข้าใจตรงกันกับประโยคที่ได้ใจความใช้เขียนความค้ำไม่เยียดยาวเยิ่นเย้อและไม่เป็นภาษาพูด
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 ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ 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

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

ต้องทำคู่กันไปถึงจะทำให้มั่นใจได้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพนี้จะเป็นที่ยอมรับได้ 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) วิธีนี้จะเป็นการนำสื่อไปทดลองใช้กลุ่มนักเรียนเป้าหมายการหาประสิทธิภาพของสื่อเช่นบทเรียนคอมพิวเตอร์ (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. เนื้อหาบทเรียนที่สร้างขึ้นมาต้องผ่านกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาตามจัด
ประสงค์การเรียนรู้การสอนนั้น

3. แบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบต้องมีประสิทธิภาพความเที่ยงตรงกับของเนื้อหา
ตามวัตถุประสงค์ของการสอนที่ได้วิเคราะห์เอาไว้แล้ว ส่วนความยากง่ายของอำนาจจำแนกของ
แบบฝึกหัดและแบบทดสอบนั้นควรมีการวิเคราะห์ เพื่อนำไปใช้กำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนในแต่ละ
คำตอบนั้นๆ

4. จำนวนแบบฝึกหัดต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และต้องมีแบบฝึกหัดและข้อ
คำถามในแบบทดสอบควบคุมทุกจุดประสงค์ของการสอนจำนวนแบบฝึกหัดและข้อคำถามใน
แบบทดสอบไม่น้อยกว่าวัตถุประสงค์จะเห็นได้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2541, น. 23) ได้อธิบายว่า การทดสอบประสิทธิภาพของการ
เรียนรู้ หมายถึงการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุง แล้วนำไปทดลองสอนจริงนำ
ผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงผลิออกมาเป็นจำนวนมาก ในการกำหนดเกณฑ์ของประสิทธิภาพ
ต้องคำนึงถึงกระบวนการการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียนโดยให้กำหนด
ตัวเลขเป็น ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย มีค่าเป็น E_1/E_2

E_1 คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการ
ทำแบบฝึกหัดและการประกอบกิจกรรม

E_2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ หรือพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของผู้เรียนหลัง
เรียนและคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน

เพ็ญศรี สร้อยเพชร (2542, น. 86) ได้กำหนดเกณฑ์สำหรับการหาประสิทธิภาพของ
แผนการจัดการเรียนรู้ก็เพื่อเป็นการประกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการ
สอน ผู้สร้างจำเป็นต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้นโดยคำนึงถึงหลักที่ว่า การเรียนรู้เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลง
พฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล ดังนั้นจึงต้องกำหนดเกณฑ์จำต้องคำนึงถึงผลลัพธ์โดยกำหนดตัวเลข
เป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่มีค่าเป็น E_1/E_2 และได้กล่าวถึงขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การทดสอบแบบมีประสิทธิภาพหนึ่งต่อหนึ่ง (1 : 1) เป็นการนำชุดทดสอบที่
สร้างขึ้น ไปทดลองกับผู้เรียน เพื่อข้อบกพร่อง การทดลองครั้งนี้ควรกระทำกับนักเรียน ทั้งระดับเก่ง
ปานกลาง 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

สื่อที่ได้มีการพัฒนาปรับปรุงแล้วเอาไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่อยู่ในระดับดีมากที่สุดแล้วจึงนำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผล

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

สูตรในการคำนวณค่าดัชนีประสิทธิผล ดังนี้

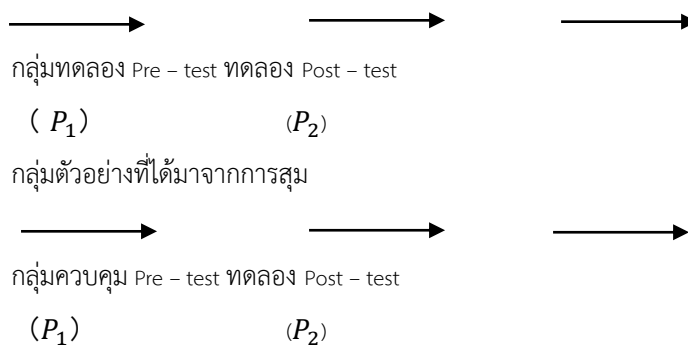
$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน} - \text{ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน}}{\text{ร้อยละของคะแนนเต็มหลังเรียน} - \text{ร้อยละของคะแนนเต็มก่อนเรียน}}$$

สำหรับเกณฑ์ที่ยอมรับได้ว่าสื่อและนวัตกรรมนั้นช่วยให้ผู้เรียนเกิดประการณ์การเรียนรู้ได้จริงคือมีค่าตั้งแต่ 0.5

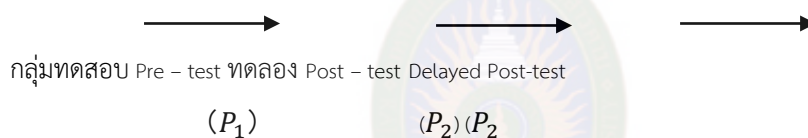
เชษฐา กิจระการ (2546, น. 1-6) ได้กล่าวถึงดัชนีประสิทธิผล ไว้ว่ามีการประเมินสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อมองถึงประสิทธิผลทั้งทางด้านการสอนและสื่ออื่นๆ ตามปกติจะเป็นการประเมินความแตกต่างของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือคะแนนการสอบก่อนและหลังเรียนหรือเป็นการทดสอบความแตกต่างเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในทางปฏิบัติ 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 โดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นตัวชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับใดและยังรวมถึงการวัดทางด้านความเชื่อเจตคติความตั้งใจของผู้เรียนนำเอาคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาแปลงเฉลี่ยเป็นร้อยละ 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 ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาตัดแปลง เพื่อเป็นการอ้างอิงด้วยค่าของเกณฑ์สูงสุดที่สามารถเป็นไปได้ซึ่งในกรณีประสิทธิผลอาจจะเป็นได้ถึง 1.00 ดัชนีประสิทธิผลสามารถใช้ได้กับข้อมูลมาตราส่วนด้วย เช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น การประเมินระหว่างการใช้สื่อ 2 ชนิดผลการประเมินก่อนใช้คือ 2.99 และการประเมินหลังใช้คือ 3.51 โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 86 คนในกลุ่มทดลองที่ 1 และในกลุ่มที่ 2 การประเมินก่อนใช้สื่อคือ 1.64 แลกการประเมินหลังการใช้สื่อคือ 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 ดัชนีประสิทธิผลเป็นกระบวนการหาประสิทธิผลของสื่อวัตกรรมการหลังเรียนว่ามี 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 ผลทดสอบคะแนนที่ได้หลังจากการเรียนรู้ออกการฝึกสอน 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 จะใช้วัดความงอกงามของเด็กแต่ละวัยในแต่ละกลุ่มแต่ละภาค 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

สาโรช ไชยสมบัติ (2545, น. 15) กล่าวว่าความพึงพอใจ เป็นปัจจัยสำคัญประการที่หนึ่งคือช่วยให้ประสบผลสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นงานเกี่ยวข้องกับการให้บริการ 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 ได้แก่อากาศ 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 ได้แก่การมีอาชีพการงานมั่นคง การทำงานที่มีหลักประกันอย่างเพียงพอจะมีผลต่อการตัดสินใจ ในการทำงานต่อไปอันจะเป็นข้อมูลในการตัดสินใจลาออกจากงานหรือการพิจารณาเลือกงานใหม่แต่ตราบใดที่ความต้องการด้านร่างกายยังไม่ได้รับการตอบสนอง ความต้องการที่จะได้รับความมั่นคงปลอดภัยก็ค่อนข้างน้อย

3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อความต้องการทั้ง 2 ประการได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการในระดับที่สูงกว่า จะเข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ความต้องการทางสังคม ได้แก่ความต้องการการยอมรับในผลงาน 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 ประชาชนทุกคนควรจะได้รับบริการปฏิบัติอย่างเท่าเทียมกันในแง่ของกฎหมายไม่มีการแบ่งแยกกีดกันในการให้บริการ ประชาชนจะได้รับบริการปฏิบัติในฐานะที่เป็นปัจเจกบุคคลที่ใช้มาตรฐานการบริการเดียวกัน

2. การให้บริการที่ตรงเวลา หมายถึง ในการบริการจะต้องมองว่าการให้บริการสาธารณะจะต้องตรงเวลา ผลการปฏิบัติงานของหน่วยงานภาครัฐจะถือว่าไม่มีประสิทธิผลเลย ถ้าไม่มีการตรงเวลาซึ่งจะสร้างความไม่พร้อมให้แก่ประชาชน

3. การให้บริการอย่างเพียงพอ หมายถึง การให้บริการสาธารณะต้องมีลักษณะมีจำนวนการให้บริการและสถานที่ให้บริการอย่างเหมาะสม มีเลทเห็นว่าความเสมอภาค หรือการตรงเวลาจะไม่มี ความหมายเลย 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 กล่าวโดยสรุปจากการศึกษาวิจัยดังกล่าว 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 เป็นการ เล่น เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง 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 อีกทั้งเกมช่วยให้มีทักษะที่เหมาะสม 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



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการดำเนินการดังนี้

ระยะที่ 1 เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ระยะที่ 2 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ระยะที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ระยะที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1. แหล่งข้อมูล

1.1 ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

1.1.1 เป็นครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป

1.1.2 เป็นครูที่จบปริญญาโท สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

มีวิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.2 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบสัมภาษณ์ และกำหนดกรอบเนื้อหาในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.3 สร้างแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structure Interview) เพื่อนำไปใช้สัมภาษณ์ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 ท่าน

3.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านความเหมาะสมทางการใช้ภาษา และประเด็นที่ใช้ในการสัมภาษณ์ครอบคลุมเรื่องที่ต้องการศึกษา

3.5 นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์ ได้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.8 ถึง 1.0 ผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ได้แก่

3.5.1 นายวิชัยศักดิ์ สุรพล ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มหาสารคามเขต 2 วุฒิกการศึกษา ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

3.5.2 นางสุวิจนา สาทองขาว ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มหาสารคามเขต 2 วุฒิกการศึกษา ค.ม. (หลักสูตรและการสอน) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

3.5.3 อาจารย์ ดร.อนุสรณ์ จันทร์ประทักษ์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิจัย และประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม วุฒิกการศึกษา กศ.ด. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

3.5.4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม วุฒิกการศึกษา กศ.ด. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

3.5.5 ดร.อพันธ์ พิบูลพุดธา ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม วุฒิกการศึกษา ป.ด. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

3.6 นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการพิจารณาปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมในส่วนที่มีความบกพร่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.7 นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้ไปเก็บรวบรวมข้อมูล

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ ซึ่งดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 ขอนหนังสือแนะนำตัวจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อนำมาใช้ติดต่อกับโรงเรียนที่ผู้วิจัยจะขอสัมภาษณ์ครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4.2 ประสานขอความร่วมมือขอนัดหมาย วัน เวลา และสถานที่ กับคณะครูทั้ง 5 ท่าน เพื่อขอเข้าสัมภาษณ์กับคณะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4.3 ดำเนินการสัมภาษณ์กับคณะครูตามกำหนดการที่ได้นัดหมายไว้เกี่ยวกับแนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4.4 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ไปวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และสรุปผลการสัมภาษณ์เพื่อเป็นแนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนและตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล (The Common European Framework of Reference for Languages) ระดับประถมศึกษา

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาแนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา โดยวิเคราะห์แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1. แหล่งข้อมูล

1.1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) สำหรับตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

จำนวน 2 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านการวิจัยและประเมินผลการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา คือ มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านภาษาอังกฤษ หรือครูที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป

1.2 กลุ่มทดลอง สำหรับใช้ทดลองหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 19 คน ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอพยุหะภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมด 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ทั้งหมดรวมเป็น 10 แผน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวน 30 ข้อ

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การสร้างแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

3.3.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎีการสร้าง จากเอกสารตำราต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสอน

3.3.2 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิเคราะห์หลักสูตรกำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม และกำหนดโครงเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นเรื่องย่อย ๆ โดยเรียงลำดับเรื่องจากง่ายไปหายาก

จากผลการศึกษา พบว่า ได้แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 แผน ได้แก่

แผนที่ 1 You and me โดยใช้เกม Whisper Game (เกมกระซิบ)

แผนที่ 2 My Family โดยใช้เกม Bingo Game (เกมบิงโก)

แผนที่ 3 My pets โดยใช้เกม Matching picture and word game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ)

แผนที่ 4 First day at school โดยใช้เกม Command Game (เกมคำสั่ง)

แผนที่ 5 My school things โดยใช้เกม spelling game (เกมสะกดคำ)

แผนที่ 6 My foods โดยใช้เกม Vocabulary game (เกมพูดคำศัพท์)

แผนที่ 7 Fruits โดยใช้เกม Matching (เกมจับคู่)

แผนที่ 8 Part of your body โดยใช้เกม Drawing picture game
(เกมแข่งกันวาดรูปอวัยวะ)

แผนที่ 9 My Favorite Colors โดยใช้เกม fill vocabulary in the blank
(เกมเติมคำศัพท์)

แผนที่ 10 Numbers โดยใช้เกม Count number (เกมนับเลข)

3.3.3 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 แผน ซึ่งมีเนื้อหาสาระดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง You and me

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง My Family

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง My pets

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง First day at school

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง My school things

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง My foods

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Fruit

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Part of your body

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง My Favorite Colors

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง Numbers

3.3.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
เพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่อง

3.3.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุด
เดิม เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีระดับการประเมิน 5
ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

3.3.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนพระกุมารศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนมหาสารคามเขต 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

ผลการทดลองใช้พบว่า มีข้อบกพร่อง นักเรียนไม่ได้ร่วมเล่นเกมทุกคน ระยะเวลาสั้นเกินไปและได้ทำการปรับปรุงแก้ไข เช่น การเล่นเกมแบ่งเป็นกลุ่ม ปรับลดเวลาในการเล่น

3.3.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยต่อไป

3.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ศึกษาและดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู และหนังสือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษศึกษา วิธีการสร้างแบบทดสอบที่ดี วิธีการหาความเชื่อมั่น ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือเทคนิคการวิจัยทางการศึกษา

3.2.2 วิเคราะห์สาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ตารางที่ 3.1

โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

เนื้อหา	จุดประสงค์	จำนวนข้อสอบ ที่สร้าง	จำนวนข้อสอบ ที่ต้องการจริง
1. Hi, Hello, Good morning, Good afternoon, Good evening, Good night, Goodbye Hello, I'm (Sam). What's your name? I'm..... My name is.....	1. นักเรียนรู้และเข้าใจการเขียน และการออกเสียงพยัญชนะ ภาษาอังกฤษ (K) 2. นักเรียนสามารถเขียนและออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษ ได้ถูกต้อง (P) 3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน (A)	5	3

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

เนื้อหา	จุดประสงค์	จำนวนข้อสอบที่ สร้าง	จำนวนข้อสอบ ที่ต้องการจริง
2. การแนะนำบุคคลใน ครอบครัว การถาม ตอบ ซึ่งต้องอาศัย ความรู้เกี่ยวกับการใช้ Who และคำศัพท์ใน หมวดครอบครัว Who's this/that? It's my (father). Is this/that your (mother)? Yes, it is This is my.....	1. นักเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการ ถาม - ตอบถึงบุคคลในครอบครัว (K) 2. นักเรียนสามารถถาม - ตอบ เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวได้ ถูกต้อง (P) 3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการเรียน (A)	6	5
1. ออกเสียงคำศัพท์และ ประโยคเกี่ยวกับสัตว์ เลี้ยง 2. เขียนคำศัพท์และ ประโยค 3. บอกความหมายของ คำศัพท์ My pets Dog cat Bird Fish Rabbit hamster	1. อ่านออกเสียง และบอก ความหมายของคำศัพท์ตามที่ กำหนดได้ 2. ร้องเพลงและแสดงท่าทาง ประกอบได้ 3. ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามที่ กำหนดได้ 4. บอกวิธีการปฏิบัติตนกับสัตว์ เลี้ยงได้	4	2
4. การสนทนาถาม ตอบ เกี่ยวกับ สิ่ง ของ ใน ห้องเรียนได้ถูกต้อง What is this/that? It is a..... Is this a.....? Yes, it is. No, it isn't	1. นักเรียนรู้และเข้าใจการใช้ ประโยคในการถามตอบเกี่ยวกับ สิ่งของ (K) 2. นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัด เกี่ยวกับการถาม ตอบสิ่งของใน ห้องเรียนได้ถูกต้อง (P) 3. นักเรียนมีความกระตือรือร้น (A)	5	3

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

เนื้อหา	จุดประสงค์	จำนวนข้อสอบ ที่สร้าง	จำนวนข้อสอบ ที่ต้องการจริง
5. สามารถออกเสียงและ บอกความหมายของ คำศัพท์หมวดหมู่ อุปกรณ์ในโรงเรียนได้ ถูกต้อง a classroom, a blackboard, a window, a door, a school, a table, a desk, a chair, a pencil case, a book, a notebook, a pen, a pencil, a ruler, an eraser, a computer, a school bag	1. นักเรียนรู้และเข้าใจการใช้ ประโยคในการถามตอบ เกี่ยวกับสิ่งของ (K) 2. นักเรียนสามารถทำ แบบฝึกหัดเกี่ยวกับการถาม ตอบสิ่งของในห้องเรียนได้ ถูกต้อง (P) 3. นักเรียนมีความกระตือรือร้น (A)	6	3
6. ออกเสียงคำศัพท์ที่เป็น ชื่ออาหาร เครื่องดื่มและ บอกความหมายได้ What's your favorite food / drinks? My favorite food / drinks is..... Food : curry, hamburger, soup, salad Drinks : juice, tea	1. อ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ และบอกความหมาย คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารได้ 2. พูดบอกเกี่ยวกับอาหารที่ ตนเองชอบได้พูดสนทนา ถาม-ตอบเกี่ยวกับอาหารที่ ชอบได้ ออกเสียงคำศัพท์ที่ ลงท้ายด้วย /k/ ได้	4	2

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

เนื้อหา	จุดประสงค์	จำนวนข้อสอบ ที่สร้าง	จำนวนข้อสอบ ที่ต้องการจริง
<p>7. อ่านคำศัพท์เรื่องของผลไม้ ได้สามารถสะกดและบอก ความหมายได้ Fruits Orange Mango papaya Apple Banana Grape Question word ? What is this/that ? It is an Orange</p>	<p>1. อ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายได้ ถูกต้อง 2. พุดเกี่ยวกับผลไม้และผัก ได้ถูกต้อง 3. จัดหมวดหมู่ของผลไม้ และผักที่กำหนดให้ได้ ถูกต้อง</p>	5	3
<p>8. ออกเสียงคำศัพท์และบอก ความหมายของคำศัพท์ชื่อ ส่วนของร่างกายได้ 1. Vocabulary head , nose , mouth , neck , eyes , ears , hands , knee , legs , foot (feet) , toes , fingers 2. Structure – What’s this ? It’s a/an – What are these ? They are 3. Function Identifying parts of the body 4. Culture</p>	<p>1. นักเรียนสามารถอ่าน สะกด เขียน รู้จัก คำศัพท์ส่วนต่างๆ ของ ร่างกาย 2. นักเรียนสามารถพุด ประโยคคำสั่งให้เพื่อน แต่ละส่วนต่างๆ ของ ร่างกาย 3. นักเรียนสามารถฟัง ปฏิบัติตาม และพุดเมื่อ ได้ยินคำสั่ง 4. นักเรียนสามารถพุดอ่าน เขียน บรรยายลักษณะ หรือขนาดของส่วนต่างๆ ของร่างกาย</p>	4	2

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

เนื้อหา	จุดประสงค์	จำนวนข้อสอบ ที่สร้าง	จำนวนข้อสอบ ที่ต้องการจริง
9. ออกเสียง สะกดคำศัพท์ และบอกความหมายชื่อสี ด้วยประโยค What color do you like ? I like pink.	1. นักเรียนรู้และเข้าใจในการถามและบอกสีของสิ่งของต่างๆ (K) 2. นักเรียนสามารถถามและบอกสีของสิ่งของต่างๆได้ถูกต้อง (P) 3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการเรียน (A)	6	4
10. การบอกจำนวนสิ่งของต่าง ๆ จำเป็นต้องใช้ทักษะการฟัง พูด และการเขียน ซึ่งต้องอาศัยความรู้เกี่ยวกับเลขจำนวนนับ	1. นักเรียนรู้และเข้าใจการถาม ตอบโดยใช้ประโยค How many..... are there? (K) 2. นักเรียนสามารถใช้ประโยค How many..... are there? ในการถามตอบจำนวนได้ถูกต้อง (P) 3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน (A)	5	3
	รวม	50	30

3.2.3 สร้างแบบทดสอบตามมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ โดยต้องการจริง 30 ข้อ

3.2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่พัฒนาขึ้น เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และครอบคลุมสาระหรือไม่แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับตัวชี้วัด โดยใช้เกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดไม่ตรงกับตัวชี้วัด

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดตรงกับตัวชี้วัด

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดตรงกับตัวชี้วัด

3.2.6 วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับตัวชี้วัด โดยใช้สูตร IOC (ไพศาล วรคำ, 2559, น. 270) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.60 - 1.00

3.2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 30 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนพระกุมารศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนมหาสารคามเขต 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อแบบอิงเกณฑ์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรของ Brenman แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 - 1.00 จำนวน 30 ข้อ

3.2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งสองฉบับ โดยใช้วิธีของ Lovett (ไพศาล วรคำ, 2559, น. 293) พบว่า ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งสองฉบับเท่ากับ 0.87

3.2.9 จัดพิมพ์แบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในระยะนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 ขออนุญาตแนะนำตัวจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อนำมาใช้ติดต่อกับโรงเรียนที่ผู้วิจัยจะทำการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4.2 ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4.3 ทำการเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในระยณะนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.1 วิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ

5.2 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80

ระยะที่ 3 เพื่อทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) แบบ Pretest posttest Design (สมนึก ภัททิยธนี และคณะ, 2548, น. 39) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว วัดผล 2 ครั้ง คือ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง (One Group Pre - test Post - test Design) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.2

แบบแผนการทดลอง

Pre - test	Treatment	Post - test
T ₁	X ₁	T ₂

ลักษณะที่ใช้ในการทำแผนการทดลอง

T₁ = การทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

T₂ = การทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

X₁ = การจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

1. แหล่งข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 19 คน โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอพยุหะพิสัย จังหวัดมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนมหาสารคามเขต 2 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบสุ่ม (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถาม โดยศึกษาหนังสือพื้นฐานการวิจัยการศึกษา และหนังสือการประเมินการเรียนรู้

3.2 นำแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างขึ้น เสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์

3.4 นำแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแล้วนำมาตรวจให้คะแนนโดยหาค่า IOC และเลือกใช้ข้อที่มีค่าตั้งแต่ .06 ขึ้นไป

3.5 นำแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว จัดพิมพ์ฉบับจริงเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 ขออนุญาตเข้าทำการวิจัยจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อนำมาใช้ติดต่อกับโรงเรียนที่ผู้วิจัยจะทำการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4.2 ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ตามหน่วยการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 10 แผน และ 2 ชั่วโมง รวมเป็น 20 ชั่วโมง

4.3 หลังการเรียนเสร็จให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม แล้วมาตรวจให้คะแนนและนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ผลต่อไป

4.4 ใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยวิเคราะห์จากคะแนนก่อนเรียนและคะแนนทดสอบย่อยระหว่างเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการคำนวณค่า E_1/E_2 เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 80/80

5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

5.3 วัดความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 82-83)

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

6.1.1 ความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือโดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (ไพศาล วรคำ, 2559, น. 269)

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \quad (3-1)$$

เมื่อ IOC แทน ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับข้อคำถาม

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

6.1.2 ความยากของข้อสอบ (Item Difficulty) โดยใช้สูตร ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2558, น. 298)

$$P = \frac{f}{n} \quad (3-2)$$

เมื่อ P แทน ดัชนีความยาก
 f แทน จำนวนผู้ตอบถูก
 n แทน จำนวนผู้เข้าสอบ

6.1.3 ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรของเบรนนาน (Brennan : B - Index) ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2558, น. 306)

$$B = \frac{f_p}{n_p} - \frac{f_F}{n_F} \quad (3-3)$$

เมื่อ B แทน ดัชนีอำนาจจำแนกของเบรนนาน
 f_p, f_F แทน จำนวนคนที่ตอบข้อนั้นถูกในกลุ่มผ่านเกณฑ์ (pass) และกลุ่มไม่ผ่านเกณฑ์ (fail) ตามลำดับ
 n_p, n_F แทน จำนวนคนในกลุ่มผ่านเกณฑ์ และไม่ผ่านเกณฑ์ตามลำดับ

6.1.4 การหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีของ Lovett ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2559, น. 293)

$$r_{cc} = \frac{r_{tt}S^2 + (\bar{X} - c)^2}{S^2 + (\bar{X} - c)^2} \quad (3-4)$$

เมื่อ r_{cc} แทน ค่าความเชื่อมั่นแบบอิงเกณฑ์
 r_{tt} แทน ค่าความเชื่อแบบอิงกลุ่ม ซึ่งหาได้จากสูตร KR - 20 หรือ KR - 21
 c แทน คะแนนเกณฑ์หรือคะแนนจุดตัด
 \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่สอบได้
 S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม t

6.1.5 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตร E_1/E_2 ดังนี้ (เผชญิกิจระการ, 2556, น. 162 - 163)

6.1.5.1 การหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)

$$E_1 = \frac{\sum X_1}{N \times A} \times 100 \quad (3-5)$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน
 $\sum X$ แทน คะแนนรวมของแบบวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ระหว่างเรียน
 A แทน คะแนนเต็มของแบบวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ระหว่างเรียน
 N แทน จำนวนนักเรียน

6.1.5.2 การหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_2)

$$E_2 = \frac{\sum X_2}{N \times B} \times 100 \quad (3-6)$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
 $\sum X$ แทน คะแนนรวมของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน
 B แทน คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนนักเรียน

6.2 สถิติพื้นฐาน

6.2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนโดยใช้สูตร ดังนี้ (ไพศาล วรคำ, 2559, น. 323)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} \quad (3-7)$$

เมื่อ \bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
n	แทน	จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่าง

6.2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรดังนี้ (ไพศาล
วรคำ, 2559, น. 325)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}} \quad (3-8)$$

เมื่อ $S.D.$	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

6.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

6.3.1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยแบบทดสอบก่อนเรียนกับ
หลังเรียน โดยใช้ค่าที (t - test แบบ Dependent Samples) ตามสูตรดังนี้ (สุรวาท ทองบุ, 2553,
น. 155) ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}} \quad (3-9)$$

เมื่อ t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความ มีนัยสำคัญ
D	แทน	ค่าผลแตกต่างระหว่างคู่คะแนน
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลัง การทดลอง
n	แทน	จำนวนผู้เรียน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยข้อมูลโดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n แทน จำนวนนักเรียน

\bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย/ค่าเฉลี่ย

S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

t แทน ค่าสถิติทดสอบ t

sig แทน นัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบ

4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ตอนที่ 3 ผลเพื่อทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ในระยะที่ 1 ดังนี้

1. ผลการสัมภาษณ์การเรียนรู้ ครูพานักเรียน เรียนรู้คำศัพท์ก่อนที่จะเรียนให้อ่าน และเขียน จากนั้นแบ่งกลุ่ม ให้นักเรียนได้เล่นเกม จากคำศัพท์ที่เรียนไป พร้อมกับทบทวน บทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อม และอยากรู้้อยากเรียน ดังคำสัมภาษณ์ สรุปได้ดังนี้

“...ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก็คือ การจัดการเรียนรู้ไม่ดึงดูด ความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนไม่มีความสนใจในการเรียน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2560)

“...ปัญหาสำคัญของนักเรียน คือ ปัญหาในเรื่องของคำศัพท์ เช่น จำคำศัพท์ไม่ได้ และ นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2560)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมควรมีการนำเข้าสู่บทเรียนอย่างไร

2.1 สาระสำคัญ

2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

2.3 เนื้อหา

2.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.5 สื่อการเรียนรู้

2.6 การวัดและประเมินผล

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถสรุปดังนี้ ครูพานักเรียน เรียนรู้คำศัพท์ก่อนที่จะเรียนให้อ่าน และเขียน จากนั้นแบ่งกลุ่ม ให้นักเรียนได้เล่นเกม จากคำศัพท์ที่เรียนไป พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการ นำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้้อยากเรียน ดังคำสัมภาษณ์

“...ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก็คือ การจัดการเรียนรู้ไม่ดึงดูด ความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนไม่มีความสนใจในการเรียน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2560)

“...ปัญหาสำคัญของนักเรียน คือ ปัญหาในเรื่องของคำศัพท์ เช่น จำคำศัพท์ไม่ได้ และนักเรียนขาดความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2560)

2. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถสรุปดังนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน และลักษณะการจัดกิจกรรมและขั้นตอนเป็นดังนี้

1) Warm up (ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อนทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้ อยากเรียน

2) Presentation (ขั้นนำเสนอ) คือ ครูจะให้ข้อมูล คำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่นักเรียน

3) Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency)

4) Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง

5) Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกเพื่อนำไปประเมินผล ดังคำสัมภาษณ์

“...จัดการเรียนโดยใช้เกมเข้ามาช่วยในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพราะเด็กจะเกิดความสนใจมากขึ้นสามารถจดจำคำศัพท์ได้ ...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2560)

“...ควรเริ่มต้นจากการให้นักเรียนได้เห็นภาพ จากนั้นจึงให้ความรู้เรื่องคำศัพท์ และนำไปสู่การเขียนคำศัพท์ทีละคำและฝึกให้นักเรียนจำคำศัพท์จากเกม...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

3. การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถสรุป
ดังนี้ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ควรจะใช้เกมทั้งหมด 10 ประเภท

แผนที่ 1 You and me โดยใช้เกม Whisper Game (เกมกระซิบ)

แผนที่ 2 My Family โดยใช้เกม Bingo Game (เกมบิงโก)

แผนที่ 3 My pets โดยใช้เกม Matching picture and word game (เกมจับคู่
คำศัพท์กับภาพ)

แผนที่ 4 First day at school โดยใช้เกม Command Game (เกมคำสั่ง)

แผนที่ 5 My school things โดยใช้เกม spelling game (เกมสะกดคำ)

แผนที่ 6 My foods โดยใช้เกม Vocabulary game (เกมพูดคำศัพท์)

แผนที่ 7 Fruits โดยใช้เกม Matching (เกมจับคู่)

แผนที่ 8 Part of your body โดยใช้เกม Drawing picture game (เกมแข่งกันวาด
รูปอวัยวะ)

แผนที่ 9 My Favorite Colors โดยใช้เกม fill vocabulary in the blank (เกมเติม
คำศัพท์)

แผนที่ 10 Numbers โดยใช้เกม Count number (เกมนับเลข)

ดังคำสัมภาษณ์

“...ควรใช้เกมประเภท word game , jigsaw game เพื่อที่นักเรียนจะได้จดจำ
คำศัพท์ควบคู่กันไปด้วย ...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2560)

“...การสอนคำศัพท์ครูจะต้องใช้จัดกิจกรรมโดยใช้เกมความคู่กับคำศัพท์ตลอด
เพื่อที่จะทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 4, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2560)

4. การวัดและการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนา
กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถ
สรุปดังนี้

1. วิธีการประเมิน คือ การตรวจใบงาน แบบฝึกหัด และการสังเกตการณ์ทำงาน
เป็นรายบุคคลและกลุ่ม

2. เครื่องมือ คือ ใบงาน แบบฝึกหัด และแบบบันทึกการอ่าน การเขียน และ
พฤติกรรมการทำงานเป็นรายบุคคลและกลุ่ม

3. เกณฑ์การประเมิน คือ ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ ดั่งคำสัมภาษณ์

“...การประเมินควรทำเป็น Rubric Score เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการให้คะแนน
...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 กรกฎาคม 2560)

“...ควรกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจนเพื่อประเมินผลงานของนักเรียนได้อย่าง
ชัดเจน...”

(ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2, สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2560)

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน สามารถสรุปเกี่ยวกับแนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม คือ ปัญหาที่พบ ส่วนใหญ่คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่น่าสนใจ และนักเรียนไม่มีความตื่นตัวในการเรียน ควรเริ่มต้นจากการให้นักเรียนได้เห็นภาพ จากนั้นจึงให้ความรู้เรื่องคำศัพท์ และนำไปสู่การเขียนคำศัพท์ทีละคำ และจัดกิจกรรมโดยใช้เกมความคู่กับคำศัพท์ตลอด เพื่อที่จะทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น มีแบบแผน 10 แผน

แผนที่ 1 You and me โดยใช้เกม Whisper Game (เกมกระซิบ)

แผนที่ 2 My Family โดยใช้เกม Bingo Game (เกมบิงโก)

แผนที่ 3 My pets โดยใช้เกม Matching picture and word game (เกมจับคู่
คำศัพท์กับภาพ)

แผนที่ 4 First day at school โดยใช้เกม Command Game (เกมคำสั่ง)

แผนที่ 5 My school things โดยใช้เกม spelling game (เกมสะกดคำ)

แผนที่ 6 My foods โดยใช้เกม Vocabulary game (เกมพูดคำศัพท์)

แผนที่ 7 Fruits โดยใช้เกม Matching (เกมจับคู่)

แผนที่ 8 Part of your body โดยใช้เกม Drawing picture game (เกมแข่งกันวาด
รูปอวัยวะ)

แผนที่ 9 My Favorite Colors โดยใช้เกม fill vocabulary in the blank (เกมเติม
คำศัพท์)

แผนที่ 10 Numbers โดยใช้เกม Count number (เกมนับเลข)

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

จากผลการศึกษาการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน เกี่ยวกับแนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยใช้แผน กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางการ พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังแสดงตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1

โครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
1	You and me	Whisper Game (เกมกระซิบ)	1. ทักทายกันเป็นภาษาอังกฤษ Hi, Hello, Good morning, Good afternoon ตามวาระ และบุคคลที่เกี่ยวข้อง 2. แนะนำตนเองเป็นวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่จะบอกชื่อของตนเอง และขอทราบชื่อของผู้ที่ตนเองพูดด้วย T : Hello, I'm Miss (Pailin). What is your name? S1 : Hello, I'm (Suwat). S2 : Hi, I'm (Somsri). 3. ตอบชื่อตนเองด้วยประโยคดังนี้ S1 : Good morning (Hello). I'm..... What is your name? S2 : Hello, I'm หรือ My name is..... 4. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมชื่อ Whisper Game (เกมกระซิบ)	Hi, Hello, Good morning, Good afternoon, Good evening, Good night, Goodbye Hello, I'm (Sam). What's your name? I'm..... My name is.....

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
การเรียนรู้ที่				
2	My Family	Bingo Game (เกมบิงโก)	<p>1. แนะนำบุคคลในครอบครัว</p> <p>T : This is my family This is my father/ mother/sister and brother.</p> <p>2. ฟังและพูดออกเสียงตาม ดังนี้</p> <p>T : Who's this? It's my father.</p> <p>Ss : Who's this? It's my father.</p> <p>3. แนะนำบุคคลในครอบครัว ผู้ที่ถูกแนะนำทำท่าทาง ประกอบ เช่น</p> <p>S1 : This is my father. S2 : This is my mother.</p> <p>4. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ชื่อเกมชิงแย่ง แข่งขัน (Board Scramble game)</p> <p>5. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ชื่อเกม Bingo Game (เกมบิงโก)</p>	<p>การแนะนำบุคคลใน ครอบครัว การถาม ตอบ ซึ่งต้องอาศัย ความรู้เกี่ยวกับการใช้ Who และคำศัพท์ใน หมวดครอบครัว Who's this/that? It's my (father). Is this/that your (mother)? Yes, it is This is my.....</p>

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การ เรียนรู้ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
3	My pets	Matching picture and word game (เกมจับคู่คำศัพท์ กับภาพ)	1. ร้องเพลง I am a Cat ตาม แผนภูมิเพลง และแสดง ท่าทางประกอบเพลง 2. อ่านและสะกดด้วยประโยค T : Do you have a pet? S : Yes. I do. (ถ้ามีสัตว์เลี้ยง) No. I don't. (ถ้าไม่มี สัตว์เลี้ยง) T : What pets do you have? S : I have a rabbit /cat / dog / bird / fish. 3. จับคู่ฝึกสนทนาถามตอบด้วย ประโยค Do you have a pet? Yes. I do. / No. I don't. What pets do you have? I have a rabbit /cat / dog / bird / fish	1. ออกเสียงคำศัพท์และ ประโยคเกี่ยวกับสัตว์ เลี้ยง 2. เขียนคำศัพท์และ ประโยค 3. บอกความหมายของ คำศัพท์ My pets Dog cat Bird Fish Rabbit hamster
			4. วาดภาพโดยใช้คำสั่ง Draw a cat/dog/fish.	
			5. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เกม ชื่อเกม Matching picture and word game	

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้ ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
4	First day at school	Command Game (เกมคำสั่ง)	1. ทบทวนคำศัพท์โดยใช้คำถาม What's this/that? Is this/that a (notebook)? 2. ตอบและสะกดคำศัพท์ T : What's this? Ss : It's a chair. c-h-a-i-r 3. จับคู่กันฝึกสนทนาถาม ตอบ 4. ทายของสิ่งนั้นคืออะไร เช่น S1 : What's this? S2 : Is it a book? S1 : No, it isn't. S3 : Is it a bag? S1 : Yes, it is. 5. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกม	การสนทนาถาม ตอบ เกี่ยวกับสิ่งของใน ห้องเรียนได้ถูกต้อง What is this/that? It is a..... Is this a.....? Yes, it is. No, it isn't
5	My school things	spelling game (เกมสะกดคำ)	1. ออกเสียงคำศัพท์และสะกด 2. เขียนคำศัพท์ลงบนกระดาน 3. ออกเสียงคำศัพท์นั้น ๆ พร้อม บอกความหมายและสะกดคำ 4. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกม ชื่อเกมspelling game	สามารถออกเสียงและบอก ความหมายของคำศัพท์ หมวดหมู่อุปกรณ์ใน โรงเรียนได้ถูกต้อง a classroom, a blackboard, a window, a door, a school, a table, a desk, a chair, a pencil case, a book, a notebook, a pen, a pencil, a ruler, an eraser, a computer, a school bag

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้ ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
6	My foods	Vocabulary game (เกมพูดคำศัพท์)	1. อ่านตามและอ่านเอง Linda and Ann are friends. They have lunch together everyday at the food shop. Linda's favorite food is eggs and chicken. Her favorite drinks is milk. Ann's favorite food is bread and chicken. Her favorite drinks is water 2. ตอบปากเปล่าและจับคู่ A : What's your favorite food / drinks? B : My favorite food / drinks is..... 3. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เกม ชื่อเกม Vocabulary game	ออกเสียงคำศัพท์ที่เป็นชื่อ อาหาร เครื่องดื่มและ บอกความหมายได้ What's your favorite food / drinks? My favorite food / drinks is..... Food : curry, hamburger, soup, salad Drinks : juice, tea
7	Fruits	Matching (เกมจับคู่)	1. อ่าน คำศัพท์ และ ทบทวน ความหมายของคำศัพท์ 2. บอกความหมายของคำศัพท์ 3. ทบทวนคำศัพท์โดยใช้คำถาม What's this/that? 4. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เกม ชื่อเกม Matching	อ่านคำศัพท์เรื่องของผลไม้ ได้สามารถสะกดและบอก ความหมายได้ Fruits Orange Mango papaya Apple Banana Grape Question word ? What is this/that ? It is an Orange

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้ ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
8	Part of your body	Drawing picture game (เกมแข่งกันวาดรูป อวัยวะ)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วน ต่าง ๆ ของร่างกาย 2. ออกเสียงคำศัพท์พร้อมกับชี้ที่ อวัยวะของตน 3. จัดกลุ่มคำโดยแยกคำศัพท์ใน ร่างกายว่าคำใดอยู่ส่วนบน หรือ ส่วนล่างของร่างกาย 4. เขียนคำศัพท์ของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายลงในช่องว่างให้ ถูกต้อง 5. เขียนคำศัพท์ตามบัตรคำศัพท์ลง ในสมุดบันทึก 6. อ่านประโยค What's this ? It's a/an What are these ? They are 	<p>ออกเสียงคำศัพท์และบอก ความหมายของคำศัพท์ชื่อ ส่วนของร่างกายได้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vocabulary head, nose, mouth, neck , eyes , ears , hands , knee , legs , foot (feet) , toes , fingers 2. Structure – What's this ? It's a/an – What are these ? They are 3. Function Identifying parts of the body 4. Culture
			<ol style="list-style-type: none"> 7. ครูใช้คำถาม What's this ? ให้ นักเรียนตอบ It's a/an ถ้าชี้ที่อวัยวะที่มี หลายอย่างครูใช้คำถาม What are this ? ให้ตอบ They are 8. เกมจับคู่ผลัดกันถามและตอบโดย ให้ใช้รูปประโยคตามที่ต้องการ 9. ฝึกถามและตอบภายในกลุ่มโดย ใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของตนเอง 10. เกมแข่งกันวาดรูปอวัยวะตามที่ ครูบอก Drawing picture game 	

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
การเรียนรู้ที่				
9	My Favorite Colors	fill vocabulary in the blank (เกมเติมคำศัพท์)	1. ทบทวนชื่อสี black, blue, brown, green, pink, orange, red, white, yellow 3. ถามเกี่ยวกับสีที่ชอบด้วยประโยค S : What color do you like? พร้อมกัน T: I like orange. (red,) 4. จับกลุ่มสนทนาถามตอบเกี่ยวกับสีที่ชอบตามประโยคตัวอย่าง S1 : What color do you like ? S2 : I like green. 5. นำเสนอการพูดสนทนาถามตอบถามตอบเกี่ยวกับสีที่ชอบ 6. พูดประโยคสีที่ตนเองชอบ I like ตามบัตรคำที่ชูให้ดู black, blue, brown, green, orange, pink, red, white, yellow พร้อม ๆ กัน 7. เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ชื่อเกม fill vocabulary in the blank	ออกเสียง สะกดคำศัพท์ และบอกความหมายชื่อสีด้วยประโยค What color do you like ? I like pink.

(ต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แผนการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้ที่	เรื่อง	เกม	กิจกรรม	เนื้อหา
10	Numbers	Count number (เกมนับเลข)	1. บอกจำนวนสิ่งของนั้น ๆ พร้อม กับสะกด 2. นักเรียนชูสิ่งของและให้พูด ประโยค How many..... are there? 3. นักเรียนนับสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่ ในชุดกิจกรรม T : Count the trees. Ss : Four. 4. นักเรียนโยงเส้นระหว่างภาพ และจำนวนเลขให้ถูกต้อง 3. เกมหาคำศัพท์ของจำนวนเลข 1 -10 ที่ซ่อนอยู่ในภาพ แล้ว เขียน ล้อมรอบคำศัพท์	การบอกจำนวนสิ่งของ ต่าง ๆ จำเป็นต้องใช้ ทักษะการฟัง พูด และ การเขียน ซึ่งต้องอาศัย ความรู้เกี่ยวกับเลข จำนวนนับ

จากตารางที่ 4.1 เป็นโครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 แผน ซึ่งในแต่ละแผนจะประกอบไปด้วย เกมที่นำมาใช้ฝึกในแต่ละเรื่อง โครงสร้างประโยคที่สำคัญที่นำมาใช้ และจุดมุ่งหมายที่นักเรียนจะต้อง ปฏิบัติ ประกอบด้วยดังนี้

1. การคัดเลือกเกมในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลจากการ สัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ในระยะที่ 1 มาเป็นกรอบในการสร้าง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ซึ่งครูผู้สอนมีปัญหาในการสอนคล้าย ๆ กัน ในเรื่องของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนไม่มีความตื่นตัวในการเรียน ซึ่ง ควรใช้เกมความคู่กับคำศัพท์ เพื่อที่จะทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น

2. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 2 ในระยะที่ 1 ทำให้ได้แนวทางในการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวน 10 แผน ซึ่งแต่ละแผนมีส่วนประกอบดังนี้

- 2.1 สารระสำคัญ
- 2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.3 เนื้อหา
- 2.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.5 สื่อการเรียนรู้
- 2.6 การวัดและประเมินผล

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ความเหมาะสม
1. สารระสำคัญ			
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	4.00	0.71	มาก
1.2 บ่งชี้ถึงความคิดรวบยอดของเนื้อหา	4.20	0.84	มาก
1.3 กะทัดรัด ได้ในความ ไม่สับสน	4.20	0.45	มาก
รวม	4.13	0.67	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 ครอบคลุมจุดประสงค์ปลายทางและนำทาง	4.00	0.71	มาก
2.2 ถูกต้องตามหลักการเขียน	4.00	0.71	มาก
2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมตามธรรมชาติของผู้เรียน	4.00	0.71	มาก
2.4 ระดับพฤติกรรมสามารถที่กำหนด เหมาะสมกับ เวลาเนื้อหาผู้เรียน	3.60	0.55	มาก
2.5 ระดับพฤติกรรมสามารถวัดและประเมินได้	4.00	0.71	มาก
รวม	3.92	0.68	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ความเหมาะสม
3. เนื้อหา			
3.1 ครบถ้วน ครอบคลุม ในการสร้างความรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียน	4.00	0.71	มาก
3.2 ถูกต้องตามธรรมชาติของวิชาและมีความทันสมัย	4.00	0.71	มาก
3.3 ชัดเจน ตรวจสอบได้ และไม่สับสน	4.40	0.55	มาก
รวม	4.13	0.66	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้			
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.80	0.45	มาก
4.2 มีความเหมาะสมกับเวลา สื่อ และสภาพแวดล้อม	4.00	0.71	มาก
4.3 เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง	4.00	0.71	มาก
4.4 น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.00	0.71	มาก
4.5 เสริมสร้างความรู้ ความคิด ทักษะ และค่านิยม	3.80	0.45	มาก
รวม	3.92	0.61	มาก
5. สื่อการเรียนรู้			
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.00	0.71	มาก
5.2 เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	3.80	0.45	มาก
5.3 กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.00	0.71	มาก
รวม	3.93	0.62	มาก
6. การวัดผลประเมินผล			
6.1 ใช้การวัดผลและประเมินผลที่หลากหลาย	3.80	0.84	มาก
6.2 วิธีการวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับจุดประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ และขั้นตอนของกิจกรรม	4.00	0.71	มาก
6.3 มีเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.20	0.45	มาก
รวม	4.00	0.67	มาก
โดยรวม	4.01	0.65	มาก

จากตารางที่ 4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีผลการประเมินความเหมาะสมเฉลี่ยแต่ละด้านอยู่ระหว่าง 3.92 - 4.13 โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 แสดงว่า แผนการจัดกิจกรรม

จากตารางที่ 4.3 พบว่าคะแนนระหว่างเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 83.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.83 และร้อยละเท่ากับ 83.89 ส่วนคะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.10 และร้อยละเท่ากับ 82.46

3.2 ผลประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการ	คะแนนเต็ม	N	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	100	19	83.89	3.83	83.89
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	30	19	24.74	1.10	82.46
ประสิทธิภาพของแผน (E_1/E_2)	เท่ากับ 83.89/82.46				

จากตารางที่ 4.4 พบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 ดังนั้นสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ผลการศึกษาทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ดังตารางที่ 4.5 – 4.6

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

เลขที่	ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1	หลังเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1
1	15	26
2	15	26

(ต่อ)

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

เลขที่	ก่อนเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1	หลังเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1
3	17	27
4	17	27
5	14	25
6	17	28
7	16	26
8	15	25
9	15	25
10	16	26
11	15	26
12	17	27
13	16	27
14	16	27
15	14	25
16	16	26
17	14	25
18	15	26
19	15	25
รวม	295	495
\bar{x}	15.52	26.05
S.D.	1.02	0.91
ร้อยละ	51.75	86.84

จากตารางที่ 4.5 พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.02 คิดเป็นร้อยละ 51.75 และคะแนนหลังเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.91 คิดเป็นร้อยละ 86.84

ก่อนทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบแจกแจง ของข้อมูลพบว่า ข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

เมื่อนำมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.6

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

การทดสอบ	N	\bar{x}	S.D	df	t	Sig
ก่อนเรียน	19	15.52	1.02	18	4.609	.000*
หลังเรียน	19	26.05	0.91			

จากตาราง 4.6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.7

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1	ข้าพเจ้าชอบและพอใจที่จะได้ทำกิจกรรมในวิชานี้ร่วมกับเพื่อน	4.16	0.70	มาก
2	ข้าพเจ้าได้ฝึกฝนและพัฒนาเพิ่มพูนความสามารถของตนเอง	4.23	0.40	มาก
3	ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษที่แปลกใหม่	4.26	0.42	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
4	ข้าพเจ้าพอใจที่ได้พัฒนาความสามารถในการคิด ของตนเอง	4.19	0.71	มาก
5	ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและ น่าสนใจ	4.34	0.43	มาก
6	ข้าพเจ้าชอบครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่าง ทั่วถึงขณะทำกิจกรรม	4.00	0.73	มาก
7	ข้าพเจ้าชอบครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิด ริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์	3.81	0.82	มาก
8	ข้าพเจ้าชอบครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหา ความรู้จากห้องสมุดหรือแหล่งอื่น ๆ	4.00	0.73	มาก
	รวม	4.12	0.62	มาก
ด้านสื่อจัดการเรียนรู้				
9	ข้าพเจ้าพอใจและชอบที่ครูจัดสื่อและอุปกรณ์ การสอนที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาในแต่ละครั้ง	4.10	0.70	มาก
10	ข้าพเจ้าพอใจในการมีส่วนร่วมในการจัดทำสื่อ เพื่อใช้ประกอบการเรียน	4.00	0.73	มาก
11	ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ	4.20	0.40	มาก
12	ข้าพเจ้ามีความตั้งใจและสนใจในการทำ แบบฝึกหัด	4.12	0.70	มาก
	รวม	4.11	0.63	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล				
13	ข้าพเจ้าพอใจกับคะแนนผลงานที่ตนเองและ เพื่อนทำได้	4.20	0.40	มาก
14	ข้าพเจ้าพอใจต่อผลการประเมินในครั้งนี้	4.12	0.70	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
15	ข้าพเจ้าพอใจการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินล่วงหน้า	4.00	0.73	มาก
16	ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชานี้	4.30	0.43	มาก
17	ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อย่างมีความสุข	4.23	0.40	มาก
18	ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น	4.40	0.45	มาก
19	ข้าพเจ้าทำข้อสอบและตอบคำถามได้ดี	4.12	0.72	มาก
20	ข้าพเจ้ามีความสนใจกับการเรียนการสอนของครู	4.00	0.73	มาก
	รวม	4.17	0.57	มาก
	โดยรวม	4.13	0.61	มาก

จากตาราง 4.8 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวม ($\bar{x} = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.34$) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ($\bar{x} = 4.20$) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ($\bar{x} = 4.40$)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาสามารถจำแนกผลได้ตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปผล
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยักษ์ภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 19 คน

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

5.1.1 ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

พบว่า แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน และลักษณะการจัดกิจกรรมและขั้นตอนเป็นดังนี้

1. Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อนทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้้อยากเรียน

2. Presentation (ขั้นนำเสนอ) คือครูจะให้ข้อมูล คำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่นักเรียน
3. Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency)
4. Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง
5. Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกเพื่อนำไปประเมินผล

5.1.2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

5.1.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ย สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.34$) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ($\bar{X} = 4.20$) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ($\bar{X} = 4.40$)

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

5.2.1 แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน และลักษณะการจัดกิจกรรม

และขั้นตอนเป็นดังนี้ 1) Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อน ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกว่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียน 2) Presentation (ชั้นนำเสนอ) คือครูจะให้ข้อมูล คำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่นักเรียน 3) Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) 4) Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง 5) Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกเพื่อนำไปประเมินผล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผลจากการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งมีหลายขั้นตอน แต่ละกิจกรรมก็จะมีเกมแต่ละประเภท เพื่อให้นักเรียนได้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น และหลังจากการใช้เกมนักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิณชลิณี โชติชะวงค์ (2554) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน จำนวน 20 เกม ใบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด พบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกมนักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี และดวงจันทร์ แก้วกวางพาน (2552) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 หลังจากทำการวิจัย พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะโดยไม่ใช้เกม และมีคะแนนพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ร้อยละ 17.90

5.2.2 กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากเกมแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และได้ผ่านขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบโดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแผน ความต้องการและความสนใจของผู้เรียนโดยผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกโดยเฉพาะการเขียนที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพหลังจากที่นักเรียนเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้เกม นักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 82.46 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลำจวน กิติ (2547) ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อฝึกการเขียนคำสะกดยาก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียน

วัดสันดอนมูล อำเภอสารภี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่เขต 4 พบว่า แผนการสอนจำนวน 15 แผนมีความเหมาะสมในการสอนสะกดคำยากแก่นักเรียน นอกจากนี้ยังพบว่าหลังจากที่นักเรียนเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้เกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ซึ่งได้สูงถึงร้อยละ 85.78 สูงกว่าที่ตั้งไว้ถึง 15.78 และ อนุภาค ดลโสภณ (2557) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี เป็นต้น

5.2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมในการสอนและแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 86.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เสงี่ยมเวียงคา (2550) ได้ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านปาง อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 11 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงในการทำการวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากจำนวน 10 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก จำนวน 30 ข้อเป็นเครื่องมือในการทดลอง จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีเกณฑ์เปรียบเทียบเป็น ร้อยละ 60% จากการทำการวิจัยได้ค้นพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากจำนวน 10 แผนเหมาะสมในการเรียนการสอนการเขียนสะกดคำยากให้แก่ นักเรียนและการใช้แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมแล้วพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.30% ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และ วรณพร ศิลาขาว (2558, น. 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน พบว่า นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

5.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวม ($\bar{x} = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.34$) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ($\bar{x} = 4.20$) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ($\bar{x} = 4.40$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ทักษะคตินของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ด้านความคิดในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วย ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และด้านการวัดและประเมินผล ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หลังจากการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 4.13 สอดคล้องกับงานวิจัยของยุพา ทองโปร่ง (2552) ที่ได้ทำการศึกษา เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพูน้อย พบว่า ทักษะคตินของนักเรียนต่อเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ด้านความคิดในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วย ด้านความรู้สึกร ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และด้านแนวโน้มการแสดงพฤติกรรม ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หลังจากการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 35.63 และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพูน้อย หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 สามารถนำกิจกรรมเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาอังกฤษระดับประถมศึกษาได้ เพราะ เกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน โดยจะช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนการสอนทำให้เกิดการพัฒนาในการเรียนรู้ของตัว

ผู้เรียนสูงขึ้นมากกว่าเดิม อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีเจตคติหรือทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

5.3.1.2 สามารถนำผลการศึกษาวิจัยนี้ ไปพัฒนาต่อยอดสู่การสร้างผลงานทางวิชาการ อาทิ การเขียนเป็นหนังสือ ตำรา หรือการสร้างหลักสูตรการเรียนรู้อังกฤษเบื้องต้น สำหรับประชาชน เป็นต้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้วย

5.3.2.2 ควรมีการฝึกสอนให้ผู้เรียนนำเกมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ไปปรับประยุกต์ใช้ในครอบครัวหรือการใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการให้ผู้เรียนสามารถนำกิจกรรมเกมไปใช้หรือเล่นกับพ่อ แม่ ผู้ปกครองในครอบครัวในเวลาว่างหรือตามความเหมาะสมได้

5.3.2.3 ควรมีการสร้างความรู้ความเข้าใจก่อนการเล่นและสรุปผลหลังการเล่นเกม ทุกครั้งกับผู้เรียนเสมอ เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการเล่นและรู้ถึงผลความสำคัญในกิจกรรมการเล่น เป็นต้น



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2551 ที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). รายงานการใช้ชุดแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์ ภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : ครูสภา.
- ฉวีวรรณ ถาโท. (2541). การสร้างบทเรียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (การศึกษาคนควาอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2548). เทคนิคและวิธีการสอนร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : หลักพิมพ์.
- ดวงจันทร์ แก้วกวางาน. (2552). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ดวงจันทร์ แก้วกวางาน. (2552). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของ นักเรียนช่วงชั้นปีที่ 3. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทอรนเบอรี่, สกอต. (2546). วิธีสอนคำศัพท์. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ทิตนา แคมมณี. (2543). วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประนอม สุรัสวดี. (2548). กิจกรรมและวิธีสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประพันธ์ จูมคำมูล. (2549). ครูภาษาอังกฤษตามแนวการปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ : พิมพ์ลักษณ์.
- ปริญญา ปริญญาพล. (2549). การสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะวิชา Biology English ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 : งานวิจัยชั้นเรียน. ระยอง : โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง.
- พิชญ์สินี โชติชะวงศ์. (2554). การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิชญ์สินี โชติชะวงศ์. (2554). การใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียนเทศบาล วัดศรี. เชียงใหม่ : โรงเรียนเทศบาลวัดศรี.
- พิมพ์พร ไชยฤกษ์. (2546). การศึกษามลลัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะ/กระบวนการทาง คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคณิตศาสตร์ร่วมกับกิจกรรม กลุ่มย่อย : วิจัยชั้นเรียน. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พีระพงศ์ บุญศรีและมาลี สุรพงษ์. (2540). เกมการสอน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

- มัลลิกา พวกพล. (2550). *การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนระดับชั้น
ปฐมวัย โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน*. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ยุพา ทองโปร่ง. (2549). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ใน
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : งานวิจัยชั้นเรียน*.
เชียงใหม่ : โรงเรียนบ้านพูน้อย.
- ยุพา ทองโปร่ง. (2550). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ใน
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : งานวิจัยชั้นเรียน*.
โรงเรียนบ้านพูน้อย.
- ลำจวน กิติ. (2547). *การใช้เกมเพื่อนพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคายาก สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2*. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิชัย สายอินคา. (2541). *การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจดจำความหมาย
คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังทองวิทยา จังหวัดสุโขทัย*.
เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิไลพร ธนสุวรรณ. (2531). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. เชียงใหม่ :
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2545). *การดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ปฏิรูป
การศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2545). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2550). *วิทยาศาสตร์การแพทย์และสุขภาพ*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2553). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- เสงี่ยม ไตรรัตน์. (2548). *การวิเคราะห์แบบเรียนภาษาอังกฤษ*. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- เสงี่ยม เวียงคา. (2550). *การพัฒนาการเขียนสะกดคายากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้
เกม*. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อัปสร อีซอ. (2549). *การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียน การสอน สายวิชาการ
ตลาด (ศึกษาเฉพาะกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิภาคใต้)*. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
- Pinter. (1997). *The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement
of the Third Grades. Dissertation Abstracts Internationa, 2,710 – A.*

- Dickerson, D. P. (1976). A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Pasive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid – Year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary. *Dissertation Abstracts International*, 36(10), 6456 – A.
- Mahan, L.A. (1970). Which eseterme vaviant of the problem solving method of teaching should be more characteristic of the many teacher varianons of problem-solving teaching. *Science education*, 54, 309 - 316.
- Dolatabadi NK, Eslami AA, Mostafavi F,&Hassanzade, Moradi A. (2013). *The Relationship between computer games andquality of life in adolescents*. Isfahan, Iran: Isfahan University of Medical Sciences.
- Gillette. (1987). *Two Successful Lan- guage Learners : An Introspective Approach. Introspection in Second Language Research. Edited by Clas Fxrch Gabriele Kasper*. Clevedon : Multiplelingual Matters Ltd.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลสำรวจปัญหาและแนวทางการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

1. ชื่อ-สกุล นางสุว์จนา สาทองขาว
วุฒิการศึกษา ค.บ.(ภาษาอังกฤษ)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนเม็กดำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
มหาสารคามเขต 2
2. ชื่อ-สกุล นางรัศมี พูลทา
วุฒิการศึกษา ค.บ.(ภาษาอังกฤษ)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านหนองไผ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
มหาสารคามเขต 2
3. ชื่อ-สกุล นางสาวไพลิน พรหมพักดี
วุฒิการศึกษา ค.บ.(ภาษาอังกฤษ)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านโนนโพธิ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
มหาสารคามเขต 2

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

1. ชื่อ-สกุล นายกฤษณะ แพงพงษ์มา
วุฒิการศึกษา ค.บ.(ภาษาอังกฤษ)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านโนนม่วง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
มหาสารคามเขต 2
2. ชื่อ-สกุล นางวัลลภา อันสุวรรณ
วุฒิการศึกษา ค.บ.(ภาษาอังกฤษ)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านหนองไผ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษามหาสารคามเขต 2
3. ชื่อ-สกุล นางรัศมี พูลทา
วุฒิการศึกษา ค.บ.(ภาษาอังกฤษ)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านหนองไผ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
มหาสารคามเขต 2
4. ชื่อ-สกุล นางสร้อยสิรินทร์ เรืองบุญ
วุฒิการศึกษา ค.ม. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านหนองคลองใหม่หัวนาคำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษามหาสารคามเขต 2
5. ชื่อ-สกุล นายไพศาล เอกะกุล
วุฒิการศึกษา ศษ.ม. (การวัดและประเมินผลการศึกษา)
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

1. ชื่อ-สกุล นายวิชัยศักดิ์ สุรพล
 วุฒิการศึกษา ค.บ.(ภาษาอังกฤษ)
 ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านม่วงลาด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
 มหาสารคามเขต 2
2. ชื่อ-สกุล นายชัยสิทธิ์ พรจันทร์ท้าว
 วุฒิการศึกษา ค.บ.(ภาษาอังกฤษ)
 ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านตลาดโนนโพธิ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
 ประถมศึกษามหาสารคามเขต 2
3. ชื่อ-สกุล นางสาวยุพรัตน์ ภูมิการีย์
 วุฒิการศึกษา ศษ.ม. (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ)
 ตำแหน่ง อาจารย์
 สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
4. ชื่อ-สกุล นางอพันตรี พูลพุทรา
 วุฒิการศึกษา ป.ด (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)
 ตำแหน่ง อาจารย์
 สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล
5. ชื่อ-สกุล นายไพศาล เอกะกุล
 วุฒิการศึกษา ศษ.ม (การวัดและประเมินผลการศึกษา)
 ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
 สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ตัวอย่าง
แผนการจัดการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รหัสวิชา อ 12101

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง My Body

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 part of your body

วิชาภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 วันที่.....เดือน.....พ.ศ. คาบที่.....

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 วันที่.....เดือน.....พ.ศ. คาบที่.....

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 วันที่.....เดือน.....พ.ศ. คาบที่.....

สาระสำคัญ

การฝึกใช้ภาษาสื่อสารเพื่อบอกข้อมูลเกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเป็นภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆของร่างกาย มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐานต.1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต.1.2 มีทักษะการสื่อสารทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐานต.4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐานต.4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าใจง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต 1.3 ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

ต 4.1 ป3/1 พูด/ฟัง ในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

ต 4.2 ป3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ที่อวัยวะได้
2. พูดบอกชื่อส่วนของร่างกายได้
3. ใช้ประโยคถามและตอบเกี่ยวกับชื่อส่วนของร่างกายได้
4. เขียนชื่อส่วนของร่างกายได้
5. จัดหมวดหมู่ส่วนต่างๆของร่างกายได้

สาระการเรียนรู้

1. Vocabulary
head , nose , mouth , neck , eyes , ears , hands , knee , legs , foot (feet) ,
toes , fingers
2. Structure
– What’s this ?
It’s a/an
– What are these ?
They are
3. Function
Identifying parts of the body
4. Culture
–

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

1. ขั้นนำ (Warm up)

- 1.1 ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว
- 1.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre – test)
- 1.3 แจงเรื่องและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation)

- 2.1 ครูนำบัตรภาพอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย พร้อมคำศัพท์ติดบนกระดาน ครูออกเสียงคำศัพท์พร้อมชี้บัตรภาพให้นักเรียนฟัง
- 2.2 ครูออกเสียงคำศัพท์ นักเรียนออกเสียงตามครู 2 – 3 ครั้ง พร้อมกันทั้งชั้น เป็นกลุ่ม และ
คู่เป็นรายบุคคล

3. ขั้นฝึก (Practice)

- 3.1 นักเรียนออกเสียงคำศัพท์พร้อมกัน
- 3.2 นักเรียนออกเสียงคำศัพท์พร้อมกับชี้ที่อวัยวะของตน

3.3 นักเรียนผลัดกันออกมาชี้ที่ภาพบนกระดาน พร้อมกับออกเสียงคำศัพท์และให้เพื่อน ๆ ออกเสียงตาม

3.4 นักเรียนจับคู่ผลัดกันชี้ที่บัตรภาพและออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้น

3.5 นักเรียนจัดกลุ่มคำโดยแยกคำศัพท์ในร่างกายว่าคำใดอยู่ส่วนบน หรือส่วนล่างของ ร่างกายโดยถือเอาเอวเป็นศูนย์กลาง ตามใบความรู้ที่ 1

4. ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 1 เรื่อง เขียนคำศัพท์ของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายลงใน ช่องว่างให้ถูกต้อง

5. ขั้นสรุป (Wrap up)

5.1 ครูบอกคำศัพท์ชื่ออวัยวะสลับกันไปมา ให้นักเรียนชี้ที่อวัยวะของตนเอง

5.2 นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามบัตรคำศัพท์ลงในสมุดบันทึก

ชั่วโมงที่ 2

1. ขั้นนำ (Warm up)

1.1 ทบทวนเกี่ยวกับคำศัพท์เรียกชื่ออวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่เรียนมาแล้ว

1.2 แจกเรื่องและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation)

2.1 ครูเขียนประโยค What's this ? It's a/anWhat are these ? They are บนกระดาน ครูอ่านประโยคทีละประโยค ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกัน เป็นกลุ่ม

2.2 ครูชี้ที่ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของครู ถ้าครูชี้ที่อวัยวะที่มีหนึ่งอย่าง ครูใช้คำถาม What's this ? ให้นักเรียนตอบ It's a/an ถ้าครูชี้ที่อวัยวะที่มีหลายอย่างครูใช้คำถาม What are this ? ให้นักเรียนตอบ They are

เช่น ครูชี้ที่จมูก : What's this ?

นักเรียนตอบ : It's a nose.

ครูชี้ที่ตา 2 ข้าง : What are these ?

นักเรียนตอบ : They are eyes.

ครูชี้ที่ปาก : What's this

นักเรียนตอบ : It's a mouth.

2.3 ให้นักเรียนเป็นฝ่ายถามบ้าง โดยครูชี้ที่อวัยวะของนักเรียนบางคน นักเรียนช่วยกันถาม และครูเป็นผู้ตอบ

3. ขั้นฝึก (Practice)

3.1 นักเรียนจับคู่ผลัดกันถามและตอบโดยใช้รูปประโยคตามที่นักเรียนต้องการ

3.2 นักเรียนฝึกถามและตอบภายในกลุ่มโดยใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของตนเอง

3.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปหน้าชั้นเรียนใช้มือชี้ที่อวัยวะของตนเอง แล้วตั้งคำถามให้เพื่อน ๆ ช่วยกันตอบ

4. ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแข่งกันวาดรูปอวัยวะตามที่ครูบอก กลุ่มใดวาดได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนและครูร่วมกันร้องเพลง Head – Shoulder

สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียน
2. บัตรคำศัพท์
3. บัตรภาพ
4. แผนภูมิเพลง Head – Shoulder
5. ใบความรู้ที่ 1 (ภาพส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย)
6. แบบฝึกที่ 1
7. แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre – test)

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด วิธีการ เครื่องมือ เกณฑ์การวัด

1. การอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมาย
2. การใช้คำเพื่อบอชื่ออวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. แบบฝึกทักษะ
 - สังเกตจากการอ่านออกเสียงและบอกความหมาย
 - สังเกตจากการถามตอบ
 - ตรวจสอบแบบทดสอบก่อนเรียน
 - ตรวจสอบแบบฝึก – แบบสังเกตพฤติกรรม
 - แบบทดสอบก่อนเรียน
 - แบบบันทึกคะแนน ผ่านระดับดี
 - ผ่านระดับร้อยละ 70

8. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 2/1	ผลการจัดการเรียนรู้	ปัญหา / อุปสรรค	แนวทางแก้ไข
ชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 2/2	ผลการจัดการเรียนรู้	ปัญหา / อุปสรรค	แนวทางแก้ไข
ชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 2/3	ผลการจัดการเรียนรู้	ปัญหา / อุปสรรค	แนวทางแก้ไข

ลงชื่อ ครูผู้สอน
 (นางสาวชฎาพร ยางเงิน)

Worksheet

Name: _____

I can label Han Solo!

Cut & Glue

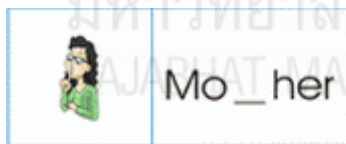




foot	head	leg	nose	ear
arm	mouth	eye	hand	vest

แบบทดสอบท้ายกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบเลือกตอบมีคำตอบให้เลือก 3 คำตอบ จำนวน 20 ข้อ
คะแนนเต็ม 20 คะแนน
2. ให้ทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร a, b หรือ c ที่เห็นว่าถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ให้
เวลา 50 นาที

<p>1. ถ้านักเรียนต้องการจะทักทายเพื่อนควรพูดว่าอย่างไร?</p> <p>a. Hi,Tom. b. Bye,Tom. c. Goodbye,Tom.</p> <p>2. เมื่อต้องการจำถามชื่อเพื่อน ควรถามว่าอย่างไร?</p> <p>a. What's the name? b. What's my name? c. What's your name?</p> <p>3. </p> <p>a. o b. t c. i</p> <p>4. ข้อใดถูกต้อง</p> <p>a. Mother : mam b. Father : dad c. Brother : sister</p> <p>5. ข้อใดเป็นสัตว์เลี้ยง</p> <p>a. Tiger b. Ant c. Cat</p>	<p>6.What's the pets eat fish?</p> <p>a. Rabbit b. Cat c. Pig</p> <p>7. What's your name?</p> <p>a. My name is Lisa. b. he is Lisa. c. She is Lisa.</p> <p>8. How old are you?</p> <p>a. I am 7 year old. b. She is 7 year old. c. He is 7 year old.</p> <p>9. What 's this? </p> <p>a. It's a Pencil. b. It's a Book. c. It's a Ruler.</p> <p>10. Is this a Book? </p> <p>a. No, It'sn't. b. Yes, It is. c. It's a Book.</p>
---	---

12. I have a _____ and _____ .

- a. hamburger, milk
- b. butter, milk
- c. curry, milk



13. $15+12=?$

- a. Twenty-five
- b. Twenty-six
- c. Twenty-seven

14. 15,16,17,18,.....?

- a. Eighteen
- b. Nineteen
- c. Twenty

15. สีฟ้า : Blue

สีชมพู : Pink

สีเขียว : ?

- a. Orange
- b. Purple
- c. Green

16. What color is a banana ?

- a. Green
- b. Pink
- c. Yellow

17. We can eat with our.....

- a. Mouth
- b. Nose
- c. Eye



18. What is this ?

- a. Nose
- b. Eyes
- c. Ear

11. Which are food and drink ?

- a. Ice cream and salad
- b. Water and beer
- c. Salad and coke

23. what is she?

- a. He is my father
- b. She is my mother
- c. She is my sister



24. How many balloons are there ?

- a. There are seven balloons
- b. There are six balloons
- c. There are five balloons



25. A : Goodbye

B :

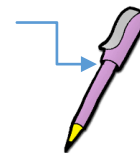
- a. Hello
- b. Goodafternoon
- c. See you later

26. ถ้านักเรียนเดินชนเพื่อนต้องพูดว่า

- a. I am sorry
- b. Thank you
- c. You are welcome

27. A : Is this a pen?

- a. No, it is not.
- b. Yes, it is a pen.
- c. Yes, it is a ruler.



19. pineapple ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด ?

- a. แอปเปิ้ล
- b. ทุเรียน
- c. สับปะรด

20. Mango : มะม่วง

? : ส้ม

- a. Orange
- b. Banana
- c. Watermelon

21.



- a. Goodmorning
- b. Goodafternoon
- c. Goodnight
- d.

22. เลือกภาพให้ตรงกับความหมาย

Go to the door

a.



b.



c.



28. What is this ?



- a. That is an orange.
- b. That is an apple.
- c. This is an apple.

29.



- a. This is an elephant.
- b. That is an elephant.
- c. This is a tiger.

30. $12+5 = ?$

- a. Sixteen
- b. Seventeen
- c. Eighteen

เฉลยแบบทดสอบ

ข้อที่ 1 A	ข้อที่ 2 C	ข้อที่ 3 B	ข้อที่ 4 B
ข้อที่ 5 C	ข้อที่ 6 B	ข้อที่ 7 A	ข้อที่ 8 A
ข้อที่ 9 A	ข้อที่ 10 B	ข้อที่ 11 C	ข้อที่ 12 A
ข้อที่ 13 C	ข้อที่ 14 B	ข้อที่ 15 C	ข้อที่ 16 C
ข้อที่ 17 C	ข้อที่ 18 B	ข้อที่ 19 C	ข้อที่ 20 A
ข้อที่ 21 A	ข้อที่ 22 A	ข้อที่ 23 B	ข้อที่ 24 B
ข้อที่ 25 C	ข้อที่ 26 A	ข้อที่ 27 B	ข้อที่ 28 B
ข้อที่ 29 A	ข้อที่ 30 B		



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง

ขอความอนุเคราะห์ให้ท่านแสดงความคิดเห็นของท่านในแบบสอบถาม โดยพิจารณาว่า
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมหรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
หมายเลขที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านดังต่อไปนี้ คือ

- | | | |
|-----|---|--------------------------|
| ให้ | 5 | หมายถึงเหมาะสมมากที่สุด |
| | 4 | หมายถึงเหมาะสมมาก |
| | 3 | หมายถึงเหมาะสมปานกลาง |
| | 2 | หมายถึงเหมาะสมน้อย |
| | 1 | หมายถึงเหมาะสมน้อยที่สุด |

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY
ผู้วิจัย
นางสาวชฎาพร ยางเงิน

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา(แผนวิชาชีพครู)
คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ เรื่อง.....

วิชา..... ชั้น..... ปีการศึกษา.....

ครูผู้สอน..... กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนการประเมินที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ระดับการประเมิน	5 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม	มากที่สุด
	4 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม	มาก
	3 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม	ปานกลาง
	2 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม	น้อย
	1 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสม	น้อยที่สุด

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้/แผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดให้					
2	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน					
3	การเขียนสาระสำคัญในแผนถูกต้อง					
4	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระ					
5	จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนานักเรียนด้านความรู้ทักษะกระบวนการและเจตคติ					
6	จุดประสงค์การเรียนรู้เรียงลำดับพฤติกรรมจากง่ายไปยาก					
7	สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา และตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้					
8	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ					
9	กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
10	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง					
11	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน					
12	กิจกรรมเน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง					
13	กิจกรรมการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์					
14	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความหลากหลาย					
15	วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ					
16	นักเรียนได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง					
17	การกำหนดชิ้นงาน/ภาระงาน มีความเหมาะสม					
18	นักเรียนที่ชิ้นงานที่ได้ใช้ความรู้ ความคิด ทักษะ การทำตามที่ครูกำหนด					
19	มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
20	นักเรียนมีส่วนร่วมให้การประเมินผล					
รวม						
รวม/สรุป ได้ระดับคุณภาพ	/ระดับ.....				

เกณฑ์การแปลความหมาย 90-100 คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก 70-89 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี
 50-69 คะแนน ระดับคุณภาพ ปานกลาง 30-49 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้
 20-29 คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ลงชื่อ.....
 (.....)

ผู้ประเมิน

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ มาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจ น้อยที่สุด

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
1	ข้าพเจ้าชอบและพอใจที่จะได้ทำกิจกรรมในวิชานี้ร่วมกับเพื่อน					
2	ข้าพเจ้าได้ฝึกฝน และพัฒนาเพิ่มพูนความสามารถของตนเอง					
3	ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษที่แปลกใหม่					
4	ข้าพเจ้าพอใจที่ได้พัฒนาความสามารถในการคิดของตนเอง					
5	ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ					
6	ข้าพเจ้าชอบครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะทำกิจกรรม					
7	ข้าพเจ้าชอบครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์					
8	ข้าพเจ้าชอบครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุดหรือแหล่งอื่น ๆ					
ด้านสื่อจัดการเรียน						
9	ข้าพเจ้าพอใจและชอบที่ครูจัดสื่อและอุปกรณ์การสอนที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาในแต่ละครั้ง					
10	ข้าพเจ้าพอใจในการมีส่วนร่วมในการจัดทำสื่อเพื่อใช้ประกอบการเรียน					
11	ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ๆ					
12	ข้าพเจ้ามีความตั้งใจและสนใจในการทำแบบฝึกหัด					
ด้านการวัดและประเมินผล						
13	ข้าพเจ้าพอใจกับคะแนนผลงานที่ตนเองและเพื่อนทำได้					
14	ข้าพเจ้าพอใจครูประเมินผลการเรียนอย่างยุติธรรม					
15	ข้าพเจ้าพอใจการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินล่วงหน้า					
16	ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชานี้					
17	ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อย่างมีความสุข					
18	ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น					
19	ข้าพเจ้าทำข้อสอบและตอบคำถามได้ดี					
20	ข้าพเจ้ามีความตื่นตัวกับการเรียนการสอนของครู					
รวม						

แบบบันทึกการสัมภาษณ์

เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ หมายเลขโทรศัพท์.....
สถานที่.....
เริ่มการสัมภาษณ์เวลา.....สิ้นสุดการสัมภาษณ์เวลา.....

1. ท่านคิดว่าการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้เกมควรมีการนำเข้าสู่บทเรียนอย่างไร

.....
.....
.....

2. ท่านคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ควรมีขั้นตอนและลักษณะอย่างไร

.....
.....
.....

3. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ควรจะใช้เกมประเภทใดบ้าง เพื่อให้เหมาะกับบทเรียน

.....
.....
.....

4. การวัดและการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนากิจกรรมการ
เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ควรมีลักษณะอย่างไรจึงจะเหมาะสม

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่...../...../.....

ภาคผนวก ค

คุณภาพของเครื่องมือ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ ค.1

สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย รวม	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์ กับหน่วยการเรียนรู้/แผนการจัดการ เรียนรู้ที่กำหนดให้	4.60	4.80	4.80	5.00	4.80	4.80	มากที่สุด
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ สำคัญครบถ้วน และเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน	4.60	4.80	4.60	4.60	4.80	4.68	มากที่สุด
3. การเขียนสาระสำคัญในแผนถูกต้อง	4.60	4.80	4.60	4.60	4.60	4.64	มากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	4.60	4.80	5.00	4.60	4.80	4.76	มากที่สุด
5. จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนานักเรียนด้าน ความรู้ทักษะกระบวนการและเจตคติ	4.60	4.60	4.80	4.80	4.80	4.72	มากที่สุด
6. จุดประสงค์การเรียนรู้เรียงลำดับ พฤติกรรมจากง่ายไปยาก	4.60	5.00	4.80	4.60	4.80	4.76	มากที่สุด
7. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา และ ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้	4.60	4.60	4.60	4.80	4.80	4.68	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	4.60	4.80	5.00	4.60	4.80	4.76	มากที่สุด
9. กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอน เหมาะสมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.60	4.60	5.00	4.80	4.80	4.76	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย และสามารถปฏิบัติได้จริง	4.80	4.60	4.60	4.60	4.80	4.68	มากที่สุด
11. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน	4.60	4.60	4.60	4.60	4.60	4.60	มากที่สุด
12. กิจกรรมเน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการ ปฏิบัติจริง	4.60	4.80	4.60	4.80	4.60	4.68	มากที่สุด
13. กิจกรรมการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	4.60	4.80	4.60	4.60	4.80	4.68	มากที่สุด
14. วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความ หลากหลาย	4.60	4.60	4.80	4.60	4.60	4.64	มากที่สุด

(ต่อ)

ตารางที่ ค.1 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย รวม	แปลผล
	1	2	3	4	5		
15. วัสดุอุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	4.60	4.80	4.60	4.60	4.80	4.68	มากที่สุด
16. นักเรียนได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ ด้วยตนเอง	5.00	4.60	5.00	5.00	5.00	4.92	มากที่สุด
17. การกำหนดชิ้นงาน/ภาระงาน มี ความเหมาะสม	4.60	4.60	5.00	4.60	4.80	4.72	มากที่สุด
18. นักเรียนทำชิ้นงานที่ได้ใช้ความรู้ ความคิดมากกว่าการทำตามที่ครู กำหนด	4.60	5.00	4.60	4.60	4.80	4.72	มากที่สุด
19. มีการวัดและประเมินผลที่ สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4.60	4.80	5.00	4.60	4.80	4.76	มากที่สุด
20. นักเรียนมีส่วนร่วมให้การ ประเมินผล	4.60	4.80	4.60	5.00	4.80	4.76	มากที่สุด
โดยรวม	4.87	4.74	4.76	4.70	4.77	4.78	มากที่สุด

ตารางที่ ค.2

สรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่าง
แบบทดสอบกับตัวชี้วัด

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
3	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
5	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
6	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
8	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
9	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
10	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
11	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
13	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
14	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
16	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
18	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
20	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
21	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
22	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
23	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
24	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
25	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
26	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
27	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
28	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
29	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
30	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้

* ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 0.60 - 1.00

ตารางที่ ค.3

ค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่า (p)	ค่า (r)	หมายเหตุ
1	0.60	0.58	นำไปใช้จริง
2	0.77	0.67	นำไปใช้จริง
3	0.60	0.52	นำไปใช้จริง
4	0.75	0.64	นำไปใช้จริง
5	0.71	0.50	นำไปใช้จริง
6	0.77	0.46	นำไปใช้จริง
7	0.57	0.52	นำไปใช้จริง
8	0.77	0.58	นำไปใช้จริง
9	0.77	0.62	นำไปใช้จริง
10	0.67	0.72	นำไปใช้จริง
11	0.78	0.54	นำไปใช้จริง
12	0.67	0.64	นำไปใช้จริง
13	0.78	0.52	นำไปใช้จริง
14	0.78	0.52	นำไปใช้จริง
15	0.73	0.65	นำไปใช้จริง
16	0.71	0.52	นำไปใช้จริง
17	0.67	0.48	นำไปใช้จริง
18	0.70	0.50	นำไปใช้จริง
19	0.57	0.65	นำไปใช้จริง
20	0.77	0.58	นำไปใช้จริง
21	0.72	0.50	นำไปใช้จริง
22	0.70	0.58	นำไปใช้จริง
23	0.67	0.75	นำไปใช้จริง
24	0.67	0.75	นำไปใช้จริง
25	0.70	0.67	นำไปใช้จริง
26	0.67	0.48	นำไปใช้จริง
27	0.75	0.56	นำไปใช้จริง
28	0.78	0.75	นำไปใช้จริง
29	0.78	0.62	นำไปใช้จริง
30	0.67	0.70	นำไปใช้จริง

* ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.92

ตารางที่ ค.4

สรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความพอใจของนักเรียน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
3	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
5	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
9	1	1	1	1	0	4	0.8	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
11	1	0	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
13	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
14	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
16	1	1	1	0	1	4	0.8	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	5	1	ใช้ได้
19	1	1	0	1	1	4	0.8	ใช้ได้
20	0	1	1	1	1	4	0.8	ใช้ได้



ภาคผนวก ง

หนังสือแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ สกุล	นางสาวชฎาพร ยางเงิน
วัน เดือน ปี เกิด	วันที่ 10 เดือนเมษายน พ.ศ. 2535
ที่อยู่ปัจจุบัน	103 หมู่ที่ 1 บ้านดงเค็งน้อย ตำบลปอภาร อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนพระกุมารศึกษา ตำบลปะหลาน อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม
ตำแหน่ง	ครูกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) หัวหน้าสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2557	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2562	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
รางวัลดีเด่น	
พ.ศ. 2558	ครูผู้สอนดีเด่นกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ สกุล	นางสาวชฎาพร ยางเงิน
วัน เดือน ปี เกิด	วันที่ 10 เดือนเมษายน พ.ศ. 2535
ที่อยู่ปัจจุบัน	103 หมู่ที่ 1 บ้านดงเค็งน้อย ตำบลปอภาร อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนพระกุมารศึกษา ตำบลปะหลาน อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม
ตำแหน่ง	ครูกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) หัวหน้าสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2557	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2561	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา
รางวัลดีเด่น	
พ.ศ. 2558	ครูผู้สอนดีเด่นกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ