

Ms 126558

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

นางสาวกิตติยา รมยपाल

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2563

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

ผู้วิจัย : นางสาวกิตติยา รมยपाल

ปริญญา : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพาพร สุจारी
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ผาระนันต์

ปีการศึกษา : 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 75/75 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา 3) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนกับหลังเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา และ 4) ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดกาฬสินธุ์ เขต 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 25 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือสำหรับงานวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา จำนวน 16 แผน และแบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.56 ถึง 0.22 ค่าความยากง่าย 0.92 ถึง 0.62 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.94 สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติ t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัย พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.87/78.93 และ 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ เท่ากับ 0.6949 หรือ คิดเป็นร้อยละ 69.49 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไม่แตกต่างกับผลการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร, เกมทางภาษา



อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Title : The using of game vocabulary learning activity to develop English vocabulary learning and retention of 6th grade students

Author : Miss. Kittiya Romyapan

Degree : M.Ed. (Curriculum and Instruction)
Rajabhat Mahasarakham University

Advisors : Associate Professor Dr.Tipaporn Sujaree
Associate Professor Dr.Wanida Pharanat

Year : 2020

ABSTRACT

The aims of the research were 1) to develop English vocabulary learning activities by using communicative language teaching method with language games based on the 75/75 standardized criteria efficiency (E_1/E_2) for 6th grade students, 2) to assess the effectiveness index of the vocabulary learning activities, 3) to compare the English vocabulary learning achievement of the students before and after using the English vocabulary learning activities by using communicative language teaching method with language games, and 4) to assess the retention of the target students in learning English vocabulary activities by using communicative language teaching method with the games. The sample subjects of the research were twenty five 6th grade students at Nonsila Krairerkrasumnuay School, Sahatsakhan District, Kalasin Province under the Kalasin Primary Educational Service Area Office 1 in the 1st semester of 2018. The research instrument was sixteen lesson plans of English vocabulary learning activities by using communicative language teaching method with language games, and thirty items of multiple English vocabulary test with .22-.56 discrimination indices, .62-.92 difficulty indices and .94 reliability index. The statistics used were percentage, mean, standard deviation, and t-test (Dependent Samples).

The research results revealed that 1) the efficiency of the activities in English vocabulary learning by using communicative language teaching method with language games for 6th grade students regarding the standardized criteria was 83.87/78.93 2) The effectiveness index of the vocabulary learning activities was 0.6949 (69.49 percent). 3) The post-test score of the students after using the English vocabulary learning activities with the games was significantly higher than that of the pre-test score at the .05 level. And 4) the retention of the students in learning English vocabulary after using communicative language teaching method with the game was not significantly different at the .05 level.

Keywords: vocabulary learning, vocabulary learning activity, and game activity



Major Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพาพร สุจารี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนิดาผาระนันต์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรกานต์ จังหาร ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสัน จุมปาแฝด ประธาน กรรมการสอบ และอาจารย์ ดร.ธัญญลักษณ์ เขจรภักดิ์ กรรมการสอบที่กรุณาให้ข้อคิดคำแนะนำ ตลอดจนการแก้ไขด้วยความเอาใจใส่ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิตทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้และ ประสบการณ์อันมีค่าอย่างยิ่งแก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาที่ได้ศึกษา ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยได้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องหลักสูตรและการเรียนการสอน รวมทั้งการวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ และผู้อำนวยการ โรงเรียนสหชั้นรัทธิวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ที่อนุญาต ให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลและคณะคุณครูทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษา สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอนทุกคนที่สนับสนุนและเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา

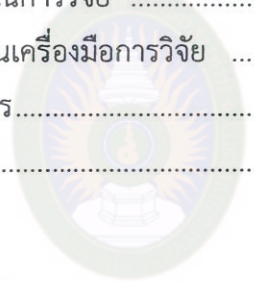
คุณค่าและประโยชน์พึงมีจากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณของบิดา มารดาผู้ให้ชีวิตให้ความรักความอบอุ่นตลอดจนบูรพาจารย์ผู้ที่ได้อบรมสั่งสอนให้ผู้วิจัยศึกษาหา ความรู้จนบรรลุผลสำเร็จได้ด้วยดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
นางสาวกิตติยา รมยपाल
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 สมมติฐานการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ	6
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	7
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	7
2.2 หลักสูตรสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	14
2.3 การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	16
2.4 แผนการจัดการเรียนรู้	28
2.5 การใช้เกมประกอบการสอน	34
2.6 การหาประสิทธิภาพ	50
2.7 ดัชนีประสิทธิผล	54
2.8 ความคงทนในการเรียนรู้	56
2.9 บริบทโรงเรียน	60
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	63
2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย	65
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	66
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	66
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	66
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย	67
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	74
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	74
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์	75

หัวเรื่อง	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	79
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	79
4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	74
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	80
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	85
5.1 วัตถุประสงค์การวิจัย	85
5.2 สรุปผลการวิจัย	85
5.3 อภิปรายผล	86
5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้	88
บรรณานุกรม	90
ภาคผนวก	95
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	88
ภาคผนวก ข ผลการประเมินเครื่องมือการวิจัย	113
ภาคผนวก ค หนังสือราชการ.....	123
ประวัติผู้วิจัย	130



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1	แผนการจัดการเรียนรู้และการจัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา 80
4.1	คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา 81
4.2	ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา 81
4.3	ผลต่างของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา 81
4.4	การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบเกมทางภาษา 83
4.5	การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา 83

สารบัญญภาพ

ภาพที่

หน้า

2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	65
--------------------------------	----



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้นมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาและแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลกซึ่งช่วยให้เข้าใจความแตกต่างและเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขวางยิ่งขึ้นการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุจุดประสงค์หลักในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไว้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 3) ซึ่งในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใดๆ ความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญมาก (McCarthy, 1997, p. 73) การจดจำคำศัพท์ได้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สอง เพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน (Krashen and Terrel, 1983, p. 12) และไม่ต้อยกไปกว่าการเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค ผู้เรียนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจในเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญส่วนหนึ่งในการเรียนภาษาและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน ซึ่งช่วยให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือเป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะความสำเร็จในการเรียนภาษาส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษา ซึ่งก็ได้แก่ เสียงโครงสร้างไวยากรณ์ และคำศัพท์ องค์ประกอบทั้งสามนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูดและสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ (Stewick, 1972, p. 2)

เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับความรู้คำศัพท์ของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศกับผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษาจะพบว่า มีความแตกต่างกันมากคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ยังคงใช้อยู่มีจำนวนอย่างน้อยประมาณ 500,000 คำ โดยเป็นคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันประมาณ 5,000 คำ (McCarthy and O' Dell, 2002, p. 2) อาจกล่าวได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยทางภาษาที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค หรือเรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้ (Ghadessy, 1998, p. 24) การขาดความรู้ด้านคำศัพท์จึงมีผลโดยตรงต่อการสื่อสาร หากผู้เรียนที่รู้คำศัพท์ไม่มากจะพบปัญหาระหว่างการใช้ทักษะรับและส่งสารในภาษาต่างประเทศ (Nation, 1990, pp. 1-2) ถ้าผู้เรียนขาดความสามารถทางไวยากรณ์ยังสามารถ

สื่อสารได้เล็กน้อยแต่ถ้าผู้เรียนหากขาดความรู้ด้านคำศัพท์จะทำให้ไม่สามารถสื่อสารได้เลย การไม่รู้คำศัพท์จึงเป็นสาเหตุสำคัญของปัญหาการอ่านไม่เข้าใจ ฟังไม่รู้เรื่อง ไปจนถึงการพูดและเขียนไม่ได้ (Thornbury, 2002, p. 13)

การสอนคำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่ผู้สอนควรคำนึงถึงเป็นอย่างมาก (Nation, 2001, pp. 385-389) ผู้สอนจำเป็นต้องสอนวิธีการในการหาความหมายของคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียน กล่าวคือควรให้ผู้เรียนรู้วิธีการจัดการกับคำศัพท์ที่เป็นปัญหาได้ด้วยตนเอง เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมามีพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในเกณฑ์ต่ำ ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากการที่ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ การสอนคำศัพท์ในชั้นเรียนที่เกิดขึ้นส่วนมากมักสอนคำศัพท์โดยเน้นการบันทึก ท่องจำ ทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานไม่เร้าความสนใจ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีหน้าที่ปฏิบัติตามคำสั่งของครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และทำให้ขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กรมวิชาการ, 2551, น. 2) ทิศนา แคมมณี (2552, น. 120) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้ง โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนและประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียนควรจะได้รับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อันที่จะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงการจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจัดการทำนี่จะเป็นการเปลี่ยนบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเป็น ผู้รับมาเป็นผู้เรียน และเปลี่ยนบทบาทของครูจาก ผู้สอน กลายเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงบทบาทเหล่านี้เท่ากับเป็นการเปลี่ยนจุดเน้นของการเรียนรู้ว่าอยู่ที่ผู้เรียนมากกว่าอยู่ที่ผู้สอน ดังนั้นผู้เรียนจึงกลายเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน เพราะบทบาทในการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะอยู่ที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ (Dewey, 1963, p. 21)

ผลการศึกษาวิจัยในต่างประเทศจำนวนมากพบว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและ ทำทหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เมื่อครูนำเกมมาใช้ประกอบการสอนก็จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียน และกระตือรือร้นอยากเรียนมากยิ่งขึ้น (วัฒนาพรระงับทุกข์, 2542, น. 32) เช่น ผลการวิจัยของ Dickerson(1997) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้เกม โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม และในแต่ละกลุ่มมีกิจกรรมการเรียนที่แตกต่างกัน ได้แก่ กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว กลุ่มที่ใช้เกมเงียบ และกลุ่มที่เรียนแบบปกติ พบว่า กลุ่มที่ใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมเงียบและกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ กลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Pinter (1997) ที่ทำการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำของนักเรียน 2 กลุ่มซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และการสอนปกติ หลังการทดลอง 3 สัปดาห์ได้ทดสอบความคงทนในการจำ พบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนปกติ ทั้งนี้ ในประเทศไทย ได้มีนักวิชาการหลายท่านที่ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีการวิจัยที่ได้ผลสอดคล้องกับ

ผลการวิจัยในต่างประเทศ เช่น อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น (2559) ได้ทำการศึกษาการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการวิจัยของ ปรวิศา นำนุญจิตร (2559) ที่ทำการศึกษาผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสั้นสุดทันทีกับหลังการสอนสั้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน

หลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 จังหวัดกาฬสินธุ์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้เปรียบเสมือนเป็นวิธีสร้างกำลังใจ และเร้าให้เกิดความก้าวหน้าแก่ผู้เรียนให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สูงสุด ผู้เรียนทุกคนมีความเข้มแข็ง มีความสนใจ มีประสบการณ์ และมีความมั่นใจ ในการเรียนและทำงานอย่างเป็นอิสระ มีทักษะในการอ่านออกเขียนได้ คิดเป็น รู้ข้อมูลสารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสาร ส่งเสริมจิตใจที่อยากรู้ อยากเห็น และมีกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 จังหวัดกาฬสินธุ์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้เกิดประโยชน์สูงสุดในชีวิต มีศักยภาพเพียงพอที่จะสามารถแข่งขันในตลาดแรงงาน ซึ่งปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาธุรกิจประเภทต่างๆ ในระดับประเทศซึ่งสามารถส่งผลต่อการอยู่ดีมีสุขของพลเมืองในประเทศผู้วิจัย ในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเพื่อทดลองจัดประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนในความดูแลโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน อย่างไรก็ตามในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังคงมีข้อจำกัดบางประการที่ไม่เอื้อต่อการส่งเสริมผู้เรียนให้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มความสามารถ ดังจะเห็นได้จากการเอกสารรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาอังกฤษเพียง 18.21 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน หรือร้อยละ 45.52 และจากสรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559 ได้คะแนนเฉลยร้อยละ 31.01 ซึ่งถือว่าเป็นคะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานและควรปรับปรุง ทั้งนี้ จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตและเก็บข้อมูลสภาพปัญหาการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนส่วนหนึ่งมีปัญหาไม่ทำความเข้าใจของคำศัพท์ อ่านคำศัพท์ไม่ออก ปัญหาเกี่ยวกับคำศัพท์ที่พบนี้อาจเป็นสาเหตุของปัญหาในการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะภาษา เพราะผู้เรียนภาษา

ที่มีความรู้ด้านคำศัพท์น้อย การพัฒนาทักษะทางภาษาก็จะเป็นไปอย่างล่าช้า (มยุรีสิรินทร์ ศิริวรรณ, 2550, น. 17)

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้กิจกรรมฝึกคำศัพท์ง่ายๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน พบว่าการทดลองใช้กิจกรรมฝึกคำศัพท์ เช่น การเพิ่มกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนเล่นเกมสะกดคำในระหว่างคาบเรียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์และความหมายได้ดีขึ้นในระดับหนึ่ง และจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังแสดงให้เห็นว่า การใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์มีผลต่อความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนในทางบวกในแง่ของการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะทำการศึกษเกี่ยวกับ การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทาง ภาษา เพราะการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรู้ อยากรเรียน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้ดี และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด ฟัง อ่าน และเขียน

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 75/75

1.2.2 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

1.2.4 เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

1.3 สมมุติฐานการวิจัย

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1.4.1.1 ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 50 คน ได้แก่ โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ จำนวน 25 คน ที่ใช้ในการทดลอง และโรงเรียนสหัสชั้นวิทยา จำนวน 25 คน ที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1.4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ จำนวน 25 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.4.2 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาโดยยึดจากหลักสูตรแกนกลาง 2551 โดยนำคำศัพท์พื้นฐานสำหรับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากสถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมาแบ่งเป็นกลุ่มคำศัพท์สำหรับการจัดการเรียนการสอนตลอดปีการศึกษา 80 ชั่วโมงแล้วเลือกกลุ่มคำศัพท์นำมาเขียนแผนจัดการเรียนรู้ จำนวน 16 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

1.4.3 ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1.4.3.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

1.4.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.4.4 ระยะเวลาในการศึกษา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้อยู่ระหว่างภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ

1.5 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

“กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา” หมายถึง การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมประกอบการสอนในขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถสะกดคำ อ่านออกเสียง ค้นหาความหมายของคำศัพท์ใหม่ที่พบได้ด้วยตนเอง บอกความหมายของคำศัพท์ และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการสร้างประโยคภาษาอังกฤษ

“ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน” หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนจำคำศัพท์ (Recognition) และระลึกได้ (Recall) ของหลังจากที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ โดยที่ ระดับความสามารถ

ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนวัดได้โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

“ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ” หมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์ 75/75

75 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนทุกคนระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ รายบุคคล และแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ได้คะแนนรวมไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

“ดัชนีประสิทธิผล” หมายถึง ค่าคะแนนที่แสดงความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นโดยคำนวณจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

“ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน” หมายถึง ความสามารถของนักเรียน ที่สามารถจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมชั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์และสามารถนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ออกมาใช้ในสถานการณ์การใช้ภาษาต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้ ในการวัดความคงทนในการเรียนรู้หลังจากผู้สอนได้สอนสิ้นสุดลงระยะเวลา 14 วัน

1.6 ประโยชน์ที่จะได้รับ

16.1 การวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและทำด้วยความสามารถ เนื่องจากกิจกรรมในชั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสะกดคำ อ่านออกเสียง ค้นหาความหมายของคำศัพท์ใหม่ที่ได้ด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนและกระตือรือร้นอยากเรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาจะมีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

1.6.2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาจะสามารถเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นอื่นๆ รวมถึงสามารถนำไปปรับใช้เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นๆ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี รวมถึงเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้สรุปเนื้อหาตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. หลักสูตรสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
3. วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
4. การใช้เกมประกอบการสอน
5. แผนการจัดการเรียนรู้
6. การหาประสิทธิภาพ
7. ดัชนีการหาประสิทธิภาพ
8. ความคงทนในการเรียนรู้
9. บริบทของโรงเรียน
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 10.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 10.2 งานวิจัยต่างประเทศ
11. กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้พัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 2) เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความเหมาะสมและชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

2.1.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

2.1.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

2.1.2.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐาน ความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2.1.2.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ

2.1.2.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

2.1.2.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

2.1.2.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.1.2.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

2.1.3 จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

2.1.3.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2.1.3.2 มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

2.1.3.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

2.1.3.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.1.3.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสำนึกที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

2.1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ

ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร และมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนากระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

2.1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก ดังต่อไปนี้

- 2.1.5.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2.1.5.2 ซื่อสัตย์สุจริต
- 2.1.5.3 มีวินัย
- 2.1.5.4 ใฝ่เรียนรู้
- 2.1.5.5 อยู่อย่างพอเพียง
- 2.1.5.6 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 2.1.5.7 รักความเป็นไทย
- 2.1.5.8 มีจิตสำธารณะ

2.1.6 มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

- 2.1.6.1 ภาษาไทย
- 2.1.6.2 คณิตศาสตร์
- 2.1.6.3 วิทยาศาสตร์
- 2.1.6.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 2.1.6.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 2.1.6.6 ศิลปะ
- 2.1.6.7 ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี
- 2.1.6.8 ภาษาต่างประเทศ

2.1.7 สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

2.1.7.1 ภาษาไทย : ความรู้ ทักษะและวัฒนธรรมการใช้ภาษา เพื่อ การสื่อสาร ความชื่นชม การเห็นคุณค่าภูมิปัญญา ไทย และภูมิใจในภาษาประจำชาติ

2.1.7.2 คณิตศาสตร์ : การนำความรู้ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหา การดำเนินชีวิต และศึกษาต่อ การมีเหตุมีผลมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์

2.1.7.3 วิทยาศาสตร์ : การนำความรู้และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ และแก้ปัญหอย่างเป็นระบบ การคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และจิตวิทยาศาสตร์

2.1.7.4 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : การอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข การเป็นพลเมืองดี ศรัทธาในหลักธรรมของศาสนา การเห็นคุณค่าของทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม ความรักชาติ และภูมิใจในความเป็นไทย

2.1.7.5 สุขศึกษาและพลศึกษา : ความรู้ ทักษะและเจตคติในการสร้างเสริมสุขภาพ พละนาามัยของตนเองและผู้อื่น การป้องกันและปฏิบัติต่อสิ่งต่าง ๆ ที่มีผลต่อสุขภาพอย่างถูกวิธีและทักษะในการดำเนินชีวิต

2.1.7.6 ศิลปะ : ความรู้และทักษะในการคิดริเริ่ม จินตนาการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สุนทรียภาพและการเห็นคุณค่าทางศิลปะ

2.1.7.7 ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี : ความรู้ ทักษะ และเจตคติในการทางานการจัดการการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการใช้เทคโนโลยี

2.1.7.8 ภาษาต่างประเทศ : ความรู้ทักษะ เจตคติ และวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้และการประกอบอาชีพ

2.1.8 ระดับการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดระดับการศึกษาเป็น 3 ระดับ ดังนี้

2.1.8.1 ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–6) การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรมโดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

2.1.8.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3) เป็นช่วงสุดท้ายของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตัว มีทักษะในการคิดวิจารณ์ ถอดคิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดีงามและมีความภูมิใจในความเป็นไทยตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อ

2.1.8.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4–6) การศึกษาระดับนี้เน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน สนองตอบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ มีทักษะในการใช้วิทยาการและเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพมุ่งพัฒนาตนและประเทศตามบทบาทของตน สามารถเป็นผู้นำ และผู้ให้บริการชุมชนในด้านต่าง ๆ

2.1.9 การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมได้ตามความพร้อมและจุดเน้น โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสภาพของผู้เรียน ดังนี้

2.1.9.1 ระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปีโดยมีเวลาเรียนวันละ ไม่เกิน 5 ชั่วโมง

2.1.9.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1–3) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง คำนวณหน้าของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียนมีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

2.1.9.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียน วันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง คำนวณหน้าของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

2.1.10 สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะตามมาตรฐานของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีและเครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ และลีลา

การเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียนการจัดการสื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาขึ้นเอง หรือปรับปรุงเลือกใช้อย่างมีคุณภาพจากสื่อต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัวเพื่อนามาใช้ประกอบในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมและสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสถานศึกษาควรจัดให้มีอย่างพอเพียง เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สถานศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและผู้มีหน้าที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรดำเนินการดังนี้

2.1.10.1 จัดให้มีแหล่งการเรียนรู้ ศูนย์สื่อการเรียนรู้ ระบบสารสนเทศการเรียนรู้ และเครือข่ายการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งในสถานศึกษาและในชุมชน เพื่อการศึกษา ค้นคว้า และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ ระหว่างสถานศึกษา ท้องถิ่น ชุมชน สังคมโลก

2.1.10.2 จัดทำและจัดหาสื่อการเรียนรู้สำหรับการศึกษาค้นคว้าของผู้เรียน เสริมความรู้ให้ผู้สอน รวมทั้งจัดหาสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้

2.1.10.3 เลือกและใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความเหมาะสม มีความหลากหลายสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ ธรรมชาติของสาระการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

2.1.10.4 ประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ที่เลือกใช้อย่างเป็นระบบ

2.1.10.5 ศึกษา ค้นคว้า วิจัย เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.1.10.6 จัดให้มีการกำกับ ติดตาม ประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพเกี่ยวกับสื่อและการใช้สื่อการเรียนรู้เป็นระยะๆ และสม่ำเสมอในการจัดทำ การเลือกใช้ และการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในสถานศึกษาควรคำนึงถึงหลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ เช่น ความสอดคล้องกับหลักสูตร วัตถุประสงค์การเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เนื้อหา มีความถูกต้องและทันสมัย ไม่กระทบความมั่นคงของชาติ ไม่ขัดต่อศีลธรรม มีการใช้ภาษาที่ถูกต้อง รูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่าย และน่าสนใจ

2.1.11 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนหลักการพื้นฐานสองประการคือ การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ สะท้อนสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนซึ่งเป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกระดับไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโดยใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการ ความก้าวหน้า และความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด การพัฒนาและเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ

2.1.11.1 การประเมินระดับชั้นเรียน เป็นการวัดและประเมินผลที่อยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนดำเนินการเป็นปกติและสม่ำเสมอ ในการจัดการเรียนการสอน ใช้เทคนิคการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การซักถาม การสังเกต การตรวจการบ้าน การประเมินโครงการ การประเมินชิ้นงาน ภาระงาน แฟ้มสะสมงาน การใช้แบบทดสอบ ฯลฯ โดยผู้สอนเป็นผู้

ประเมินเองหรือเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อน ผู้ปกครองร่วมประเมิน ในกรณีที่ไม่มีผ่านตัวชี้วัดให้มีการสอนซ่อมเสริมการประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการตรวจสอบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการความก้าวหน้าในการเรียนรู้ อันเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือไม่ และมากน้อยเพียงใด มีสิ่งที่จะต้องได้รับการพัฒนาปรับปรุงและส่งเสริมในด้านใด นอกจากนี้ยังเป็น ข้อมูลให้ผู้สอนใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนของตนด้วย ทั้งนี้โดยสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

2.1.11.2 การประเมินระดับสถานศึกษา เป็นการประเมินที่สถานศึกษาดำเนินการเพื่อตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นรายปี รายภาค ผลการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการศึกษา ของสถานศึกษา ว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมายหรือไม่ ผู้เรียนมีจุดพัฒนาในด้านใด รวมทั้งสามารถนำผลการเรียนของผู้เรียนในสถานศึกษาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับชาติ ผลการประเมินระดับสถานศึกษาจะเป็นข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการปรับปรุงนโยบายหลักสูตร โครงการ หรือวิธีการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนเพื่อการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา ตามแนวทางการประกันคุณภาพการศึกษาและการรายงานผลการจัดการศึกษาต่อ คณะกรรมการสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองและชุมชน

2.1.11.3 การประเมินระดับเขตพื้นที่การศึกษา เป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับเขตพื้นที่การศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษา ตามภาระความรับผิดชอบ สามารถดำเนินการโดยประเมินคุณภาพผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยข้อสอบมาตรฐานที่จัดทำและดำเนินการโดยเขตพื้นที่การศึกษา หรือด้วยความร่วมมือกับหน่วยงานต้นสังกัด ในการดำเนินการจัดสอบ นอกจากนี้ยังได้จากการตรวจสอบทบทวนข้อมูลจากการประเมินระดับสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา

2.1.11.4 การประเมินระดับชาติ เป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับชาติตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถานศึกษาต้องจัดให้ผู้เรียนทุกคนที่เรียน ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เข้ารับการประเมิน ผลจากการประเมินใช้เป็นข้อมูลในการเทียบเคียงคุณภาพการศึกษาในระดับต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาตลอดจนเป็นข้อมูลสนับสนุน การตัดสินใจในระดับนโยบายของประเทศข้อมูลการประเมินในระดับต่าง ๆ ข้างต้น เป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาในการตรวจสอบทบทวนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ถือเป็นภาระความรับผิดชอบของสถานศึกษาที่จะต้องจัดระบบดูแลช่วยเหลือ ปรับปรุงแก้ไข ส่งเสริมสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพบนพื้นฐาน ความแตกต่างระหว่างบุคคลที่จำแนกตามสภาพปัญหาและความต้องการ ได้แก่กลุ่มผู้เรียนทั่วไป กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ กลุ่มผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ กลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหาด้านวินัยและพฤติกรรม กลุ่มผู้เรียนที่ปฏิเสธโรงเรียน กลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม กลุ่มพิการทางร่างกายและสติปัญญา เป็นต้น ข้อมูลจากการประเมินจึงเป็นหัวใจของสถานศึกษาในการดำเนินการช่วยเหลือผู้เรียนได้ทันทั่วถึง ปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับ

การพัฒนาและประสบความสำเร็จในการเรียนสถานศึกษาในฐานะผู้รับผิดชอบจัดการศึกษา จะต้อง จัดทาระเบียบว่าด้วยการวัดและประเมินผลการเรียนของสถานศึกษาให้สอดคล้องและเป็นไปตาม หลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติที่เป็นข้อกำหนดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้ บุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายถือปฏิบัติร่วมกัน

สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา โดยผู้วิจัยได้มุ่ง พัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะตามหลักสูตร ข้อที่ 1 คือ ความสามารถในการสื่อสาร

2.2. หลักสูตรสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีรายละเอียดที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

2.2.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (2551: 2-71)

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดง ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดง ความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่อง ต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบ อาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2.2.1 คุณภาพผู้เรียน

2.2.1.1 จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- 1) ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
- 2) พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟังใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ โกลั่ตั่วหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง
- 3) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องโกลั่ตั่ว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน
- 4) พูดและทำท่าทางประกอบตามมารยาทสังคม วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา และเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
- 5) บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- 6) บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
- 7) ฟัง พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
- 8) ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องโกลั่ตั่ว
- 9) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง - พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมโกลั่ตั่ว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการภายในวงคำศัพท์ ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)
- 10) ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) และประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์

2.2.1.2 จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- 1) ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียง ประโยคข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่าน บทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า
- 2) พูด เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาตและให้คำแนะนำ พูด เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัวและเรื่องโกลั่ตั่ว พูด เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ โกลั่ตั่ว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ
- 3) พูด เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและสิ่งแวดล้อมโกลั่ตั่ว เขียนภาพแผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่าน พูด เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ โกลั่ตั่ว

4) ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

5) บอกความเหมือน ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง และประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

6) ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด การเขียน

7) ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

8) ใช้ภาษาต่างประเทศ ในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

9) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้า อากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

10) ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentence) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

งานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำสาระมาตรฐานที่ 1 ตัวชี้วัดมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

2.3 การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3.1 ความหมายของคำศัพท์

Morris (1979, p. 643) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำทุกคำในภาษาที่ถูกใช้และเป็นที่ยอมรับเฉพาะบุคคล วงสังคม เชื้อชาติ โดยทั่วไปคำศัพท์อาจ ได้แก่ รายการคำหรือวลีที่ถูกจัดเรียงตามระบบ การเรียงอักษรพร้อมกับการอธิบายความหมาย แพล หรือยกตัวอย่าง

Hatch and Brown (1995, p. 1) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำหรือกลุ่มคำสำหรับภาษาใดภาษาหนึ่ง ซึ่งผู้พูดอาจจะใช้สื่อความหมายเพื่อการติดต่อสื่อสารในแต่ละภาษา

Sesnan (2001, p. 123) ได้กล่าวถึงความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึง การนำเอาคำมารวมกัน ให้เป็นคำที่มีความหมาย ให้สามารถใช้สื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2535, น. 178-186) ได้สรุปความหมายของคำศัพท์ว่า หมายถึง เสียง หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียน หรือพิมพ์ ที่มีความหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อกันในสังคม

พรสวรรค์ สิปโป (2550, น. 128) ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า คือหน่วยของเสียง หลากหลายหน่วยเสียง มารวมกันเป็นข้อมูลที่มีความหมาย และออกเสียงคำที่ใช้ในการสื่อสาร องค์ประกอบของคำศัพท์มี 2 ประการ คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

มยุรี ศิริวรรณ (2550, น. 60) กล่าวว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มคำที่คนเรารู้จัก และใช้ในชีวิตประจำวัน คำศัพท์ ไม่เพียงแต่จะประกอบไปด้วยคำเพียงหนึ่งคำ แต่ยังรวมถึงวลี คำซ้อน คำประสม ที่นำมารวมกันแล้วเป็นคำมีความหมาย ซึ่งเมื่อเรานำ คำ มาเปรียบเทียบกับ คำศัพท์ จะพบว่า คำ เป็นส่วนหนึ่งของ คำศัพท์

จากความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังที่กล่าวมา จึงสรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง เสียงหรือคำ กลุ่มเสียงหรือกลุ่มคำ หรือเสียงพูดที่เปล่งออกมาเป็นคำในภาษาที่ถูกใช้ ซึ่งเป็นที่เข้าใจ เฉพาะกลุ่มสังคม เชื้อชาติ เป็นคำหรือกลุ่มคำที่คนเรารู้จักและใช้เพื่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้แก่ คำเดี่ยว คำประสม และสำนวนต่างๆ รายการคำหรือวลีที่ถูกจัดเรียงตามระบบการเรียงอักษรพร้อมกับการอธิบายความหมาย

2.3.2 ความสำคัญของคำศัพท์

Stewick (1972, p. 2) กล่าวไว้ว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างและคำศัพท์ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างของภาษานั้น ๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควร และสามารถนำมาใช้ได้

Rivers (1983, p. 120) กล่าวว่า นักศึกษาทางภาษาควรให้ความสำคัญกับคำศัพท์มากขึ้น เพื่อพิจารณาวิธีช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารความหมายได้ การเรียนรู้คำศัพท์ให้เพียงพอนั้น มีความจำเป็นต่อการใช้ภาษาที่สองเพราะเมื่อปราศจากความรู้คำศัพท์ที่กว้างขวางเราจะไม่สามารถใช้โครงสร้างและองค์ประกอบที่เคยเรียนรู้มาเพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้ ในทางตรงกันข้ามทิศทางการพัฒนาภาษาที่สองด้านอื่น โดยเฉพาะการออกเสียง

Crabbe and Nation (1991, pp. 191 - 201) กล่าวว่า การพัฒนาคำศัพท์ให้เหมือนกับเจ้าของภาษานั้น ควรเรียนจากคำศัพท์ที่จัดไว้เป็นกลุ่ม โดยเริ่มจากศัพท์ที่พบได้บ่อย ก่อนคำศัพท์ที่พบได้ไม่บ่อย

Harmer (1991, p. 153) กล่าวว่า คำศัพท์เปรียบเป็นอวัยวะ (Organs) และเนื้อเยื่อ (Flesh) และไวยากรณ์ คือ โครงสร้างของภาษา (The skeleton of language) ถึงแม้ว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์จะถูกต้องเพียงใด หากเราไม่รู้จักเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์จะทำให้เราไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น คำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่จะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและเกิดความเข้าใจในการสื่อสารได้

Cross (1995, p. 5) ได้กล่าวว่า การรู้จักคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญในการทำความเข้าใจและการสื่อสาร โดยมากวัตถุประสงค์หลักในโปรแกรมการสอนคือช่วยให้นักเรียนได้รับคำศัพท์ที่มีประโยชน์ให้ได้มากที่สุด ในบทเรียนทุกบทต้องมีการนำเสนอคำศัพท์ใหม่และฝึกใช้คำเหล่านั้น ให้เข้าใจความหมายอย่างชัดเจนและสามารถนำไปใช้ได้

Nunan (1995, p. 117) กล่าวว่า เมื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้รับการพิจารณาส่งเสริม นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาแนวคิดในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและมีส่วนในการกระตุ้นวิธีสอนที่ยึดตามความเข้าใจเป็นหลัก เช่น การสอนแบบธรรมชาติ (Natural Approach) โดยขั้นตอนของการสอนนี้แสดงให้เห็นขั้นเริ่มเรียนและการใช้ภาษาที่สองว่าควรเริ่มด้วยคำศัพท์มากกว่าไวยากรณ์

Ghadessy (1998, p. 24) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

Schmitt (2000, p. 143) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนรู้ทักษะด้านอื่น อย่างเช่น การเรียนไวยากรณ์ คือ หากมีความรู้เรื่องคำศัพท์ในตำราหรือทิวในการสนทนาจะทำให้ นักเรียนสามารถทำความเข้าใจความหมายในการสื่อสารนั้นได้

มยุรีสิรินทร์ ศิริวรรณ (2552, น. 86-87) กล่าวว่า ผู้เรียนภาษาที่มีความรู้ด้านคำศัพท์น้อยมีการพัฒนาทักษะด้านภาษาเป็นไปอย่างล่าช้า คำศัพท์เป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษาและความสามารถในการเรียนรู้ภาษา และคำศัพท์มีบทบาทสำคัญในการเรียนภาษา การเข้าใจภาษาตลอดจนการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเข้าใจภาษาใดๆ และการสื่อสารที่มีความหมายไม่ว่าจะอยู่ในรูปของภาษาพูดหรือภาษาเขียนเป็นไปได้อย่างยากหากปราศจากความรู้ทางด้านคำศัพท์ ดังนั้น คำศัพท์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ภาษา การเข้าใจภาษาและเป็นพื้นฐานสำคัญในการสื่อสาร ผู้ที่มีความรู้ด้านคำศัพท์ย่อมมีความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งจะนำไปสู่การติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้เป็นอย่างดี

จากแนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่กล่าวมา จึงสรุปได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนรู้ทักษะภาษาด้านอื่น การเรียนรู้คำศัพท์ให้เพียงพอ นั้น มีความจำเป็นต่อการใช้ภาษาที่สองเพราะเมื่อปราศจากความรู้คำศัพท์ที่กว้างขวางเราจะไม่สามารถใช้โครงสร้างและองค์ประกอบที่เคยเรียนรู้มาเพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้ ผู้ที่รู้คำศัพท์มากย่อมมีความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียน และจะนำไปสู่ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้

2.3.3 หลักการเลือกคำในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Gims and Redman (1986, pp. 57-63) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับเกณฑ์ในการเลือกคำศัพท์ดังนี้

1. ควรสอนคำที่ใช้บ่อยที่สุดก่อน (Frequency)
2. คำศัพท์ที่เลือกควรเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน (Student's Needs and Levels)

3. ควรพิจารณาภูมิหลังของนักเรียน ซึ่งผู้คนที่มาจากต่างประเทศที่แตกต่างกัน อาจต้องการคำศัพท์ในภาษาที่สองเพื่อใช้ในชีวิตประจำวันแตกต่างกัน (Cultural Factors)

4. ในชั้นเรียนเปรียบได้เหมือนกับโลกใบหนึ่งซึ่งต้องการคำที่มีความเฉพาะตัว (Expediency) เช่น ไวยากรณ์ในการใช้คำและกิจกรรมให้ความรู้

Lado (1996, pp. 119-120) ได้เสนอแนวคิดไว้ ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียนเช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน

3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

Harmer (1997, pp. 154-156) กล่าวถึงหลักการเลือกคำศัพท์ที่ใช้ในการสอนไว้ ดังนี้

คือ

1. คำที่เป็นรูปธรรม (Concrete Words) เป็นการสอนคำสำหรับนักเรียนในระดับเริ่มต้นและเพิ่มความเป็นนามธรรมมากขึ้นตามลำดับ

2. คำที่เป็นนามธรรม (Abstract Words)

3. คำที่พบบ่อย (Frequency)

4. คำที่มีความหมายครอบคลุม (Coverage) มากกว่าคำที่มีความหมายเฉพาะ

Haycraft (1997, p. 47-50) กล่าวว่า แนวทางเลือกคำศัพท์ในการสอนควรเป็นไปตามหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

1. เลือกคำศัพท์ที่ธรรมดาที่สุด (Commonest Words)

2. เลือกคำที่นักเรียนต้องการเรียนรู้ (Student's Needs) ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมี แรงจูงใจที่ดีในการเรียนรู้และการจดจำ ข้อควรระวังคือการนำคำศัพท์ที่นำมาสอนต้องเป็นที่สนใจและมีประโยชน์ต่อนักเรียนทั้งห้อง

3. ในการสอนนักเรียนที่มีพื้นฐานทางภาษาเดียวกัน (Students' Language) สามารถเลือกคำศัพท์ได้ง่ายกว่า โดยพยายามยกตัวอย่างหรือหลีกเลี่ยงคำที่คล้ายกับภาษาแม่ของนักเรียน หากคำคำนั้นมีความหมายไปในทางที่ไม่ดีหรือไม่เหมาะสม

4. การสร้างคำ (Words Building) คำที่มีความหมายไปในทางเดียวกันมักถูกเลือกใช้ร่วมกัน

5. เลือกคำที่อยู่หัวข้อเดียวกัน (Topic Area)

6. เลือกคำที่เชื่อมโยงไปหาคำอื่น (Cross Reference)

7. เลือกโครงสร้างที่มีคำสัมพันธ์กับคำ (Related Structures) และควรแนะนำคำกริยาที่กำลังทำอยู่เพิ่มเติม

Mackey (1997, pp. 176-190) ได้เสนอความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่ง ย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้จะมีความถี่ที่พบคำศัพท์ดังกล่าวในหนังสือเล่มนั้นมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า Blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

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

จากแนวคิดในการเลือกคำในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่กล่าวมา จึงสรุปได้ว่า สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการเลือกคำศัพท์เพื่อใช้ในการสอนในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ คือ ครูผู้สอนควรเลือกสอนคำศัพท์ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวันเป็นอันดับแรก โดยพิจารณาคำที่มีความหมายครอบคลุมมากกว่าคำที่มีความหมายเฉพาะก่อน และครูผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับระดับความสามารถและความรู้ภูมิหลังของผู้เรียน รวมถึงผู้เรียนที่อาจมีความต้องการคำศัพท์ในภาษาที่สองเพื่อใช้ในการชีวิตประจำวันแตกต่างกัน

2.3.4 หลักการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Gairns and Redman (1986, pp. 57-63) ได้แบ่งเทคนิคการสอนคำศัพท์เป็น 2 กลุ่มคือ

1. ใช้เทคนิคทางสายตา (visual Technique) ซึ่งแบ่งย่อยได้ดังนี้

1.1 ใช้สิ่งของจริงที่หลากหลาย (Realia)

1.2 ใช้รูปภาพ (Picture) ประโยชน์ของการใช้รูปภาพคือการจำภาพของจริงที่มีขนาดใหญ่จนไม่สามารถนำมาใช้ในห้องเรียนได้

1.3 การแสดงละครใบ้ หรือการแสดงกริยาท่าทาง (Mime and Gesture) เป็นวิธีที่ได้ผลมากที่สุดในการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจและมีความคงทนในการจำคำศัพท์ใหม่ที่ได้เรียน

2. เทคนิคการพูด (Verbal Technique) สามารถแบ่งเป็นหัวข้อดังนี้

2.1 การใช้คำในภาษาอื่นที่มีความหมายเหมือนกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จะนำเสนอซึ่งเป็นประโยชน์มากนอกจากให้คำจำกัดความได้ชัดเจนแล้วยังแสดงตัวอย่างการใช้คำด้วย (Definitions and Illustrative Sentences)

2.2 เป็นการใช้คำความหมายเหมือนหรือตรงกันข้ามกับคำเดิมที่นักเรียนนั้นรู้อยู่แล้ว (Synonym and Antonym)

2.3 การใช้มาตรวัด (Scales) เป็นการผสมกันระหว่างการใช้สัญลักษณ์ที่มองเห็นและการพูด

2.4 การอธิบาย วิธีนี้เป็นการอธิบายความหมายของคำศัพท์และวิธีใช้โดยใช้ภาษาตามความเข้าใจของนักเรียน (Explanation)

2.5 การแปล (Translation) นักภาษาศาสตร์ถือว่าเป็นวิธีการที่ไม่ค่อยดีนัก ดังนั้นจึงควรนำเสนอคำศัพท์ร่วมกับวิธีอื่นด้วย

Cross (1995, p. 10) เสนอรูปแบบการสอนความหมายของคำ ดังนี้

1. ความหมายโดยการแสดง (Ostensive Means) เช่น การใช้สิ่งของ
2. การใช้ของจริง (Realia) เช่น ขนมปัง ผลไม้ และของเล่น เป็นต้น
3. ใช้รูปภาพ (Pictures)
4. ใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย (Body)
5. กลุ่มคำ (Words)
6. ความหมายเหมือน (Synonyms)
7. ความหมายตรงข้าม (Antonyms)
8. คำที่มาจากรากภาษาเดียวกัน (Cognates)
9. ใช้ประโยคตัวอย่างประกอบ (Illustrative Sentences)
10. สร้างจากความรู้ทั่วไป (Build on General Knowledge)
11. ใช้มาตรวัดระดับ (Scale)
12. การแปลความหมาย (Translation)

Harmer (1997, pp. 161-162) เสนอการสอนคำศัพท์ใหม่ในชั้นเรียน ดังนี้

1. การใช้ของจริง (Realia)
2. ใช้รูปภาพ (Picture)
3. แสดงละครใบ้ หรือใช้ท่าทางสื่อความหมาย (Mime, Action and Gesture)
4. ใช้คำตรงข้าม (Contrast)
5. การระบุ (Enumeration)
6. การอธิบายความหมาย (Explanation)
7. การแปลความหมาย (Translation)

Haycraft (1997, pp. 47-50) กล่าวถึงการสอนความหมายคำศัพท์ใหม่ไว้ ดังต่อไปนี้

1. ดูความหมายจากข้อความหรือบริบทใกล้เคียง (Context)
2. สร้างบริบทหรือสร้างสถานการณ์ (Creating a Context)
3. การอธิบายหรือให้คำจำกัดความ (Description or Definition)
4. สอนสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน (outside the Classroom)
5. ใช้วัตถุที่อยู่ในห้องเรียน นอกหน้าต่าง หรือสิ่งๆ ที่ทำให้สามารถนำมาใช้ได้

(Objects)

6. วาดภาพเพื่อสื่อความหมาย (Drawing)
7. แสดงละครใบ้หรือแสดงท่าทางเพื่อสื่อความหมาย (Mime)

8. ใช้คำที่มีความหมายตรงข้ามกับคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว (Opposite)
9. ใช้คำที่มีความหมายเหมือนหรือคล้ายกับคำที่นักเรียนรู้จักอยู่แล้ว

(Synonyms)

10. การแปลความหมาย (Translation)
11. รูปภาพหรือบัตรคำ (Pictures/Flash Card)
12. แผนภูมิติดผนัง (Wall Chart)
13. เกมคำศัพท์ (Words Game)

Dale et al (1999, pp. 46-52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function Word) และคำอื่น ๆ และควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็น คือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการเพื่อใช้ในการชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับขั้นสูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3 – 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในการชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

Schmitt (2000, p. 146) ได้เสนอแนวคิดหลักเกี่ยวกับวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ว่ามีวิธีการสำคัญอยู่ 2 วิธีการ ดังนี้

1. วิธีสอนโดยตรง (Explicit Approach) ซึ่งมีหลักสำคัญ ดังนี้
 - 1.1 สร้างกลุ่มคำศัพท์ขนาดใหญ่
 - 1.2 บูรณาการคำศัพท์ใหม่กับคำศัพท์เก่า
 - 1.3 ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ระดับลึก
 - 1.4 ทำให้คำศัพท์ใหม่ “เป็นจริง” ซึ่งเชื่อมคำเหล่านั้นกับโลกของนักเรียน
 - 1.5 ใช้เทคนิคที่หลากหลาย
 - 1.6 ช่วยเหลือให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. วิธีการสอนให้เรียนรู้จากเนื้อหา (Incidental Learning Approach) คือ การให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาโดยตรงจากเจ้าของภาษา ซึ่งนักเรียนจะได้รับความรู้จากการสื่อสาร หรือสนทนา

Nation (2003, pp. 135-140) กล่าวถึงหลักการสอนคำศัพท์ไว้ ดังนี้

1. สอนคำศัพท์ที่มีประโยชน์มากที่สุดก่อน คำที่มีประโยชน์มากที่สุด ได้แก่ คำที่พบบ่อย (High Frequency Words) เป็นคำที่ใช้ในการฟัง พูด อ่าน เขียน หรือใช้ในสถานการณ์ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยมากจะเป็นคำที่ใช้ในตำราวิชาการ หนังสือพิมพ์ นวนิยาย และใช้ในการสื่อสารทั่วไป ส่วนคำที่ไม่ปรากฏบ่อย (Low Frequency Words) มักเป็นคำที่ปรากฏในตำรา ซึ่งส่วนมากจะเป็นคำศัพท์เฉพาะทาง (Technical Vocabulary)

2. สอนคำศัพท์โดยใช้วิธีการที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งแบ่งขั้นตอนการเรียนรู้คำศัพท์ดังนี้

2.1 การใช้ตามบทบาทของคำ (Using Word Parts) เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ได้รับอิทธิพลจากภาษาอื่นมาก แก่นสำคัญของภาษาอังกฤษมาจากคำ Germanic ซึ่งเป็นคำของชาวนอร์เวย์และชาวเยอรมันในอดีต นอกจากนี้มีคำจากฝรั่งเศส ละตินและกรีก ซึ่งได้มาจากการเป็นเมืองขึ้น ทางศาสนา และทางการศึกษา หากผู้รกราคศัพท์ของคำเหล่านี้จะทำให้การเดาความหมายคำที่ไม่ค่อยได้พบได้ง่ายขึ้น

2.2 การเดาความหมายในบริบท (Guessing from Context) เป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญที่ช่วยให้นักเรียนเดาความหมายและจำความหมายของคำที่พบไม่บ่อย ได้อีกวิธีหนึ่งนอกจากการใช้ตามหน้าที่

2.3 ใช้บัตรคำ (Using Word Cards) มีคำแปลของภาษาที่หนึ่งอยู่อีกด้าน เป็นวิธีที่ง่ายและช่วยให้เข้าใจความหมายได้อย่างชัดเจน แม้ว่าการใช้บัตรคำจะเป็นวิธีการที่ค่อนข้างล้าสมัยก็ตาม ซึ่งจากการวิจัยของ เนชั่น (Nation, 2001, p. 138) แสดงให้เห็นว่าการใช้บัตรคำเป็นวิธีการที่ได้ผลดีมากกว่าวิธีหนึ่ง

2.4 ใช้พจนานุกรม (Using Dictionaries) เป็นวิธีการที่สำคัญวิธีหนึ่งซึ่งนักเรียนควรได้รับการฝึกฝนและใช้ให้เป็น

3. ให้ความสนใจกับคำศัพท์ที่พบบ่อย คำศัพท์ที่พบบ่อยควรได้รับความสนใจและถูกนำไปใช้ในทักษะภาษาทั้ง 4 คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นทักษะความรู้ความเข้าใจ และการใช้คำอย่างคล่องแคล่ว (Receptive and Productive Use)

4. กระตุ้นให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียน การที่นักเรียนต้องรับผิดชอบในการเรียนของตนเองนั้น สิ่งที่นักเรียนต้องทำคือ

4.1 ความรู้ในสิ่งที่ต้องเรียนและขอบเขตของการเรียนคำศัพท์

4.2 ทักษะในการเลือก เลือกวิธีการที่ดีที่สุด

4.3 ความสามารถในการรับรู้และประเมินความคืบหน้าจากวิธีการเรียนรู้นั้น

พรสวรรค์ สิปโป (2550, น. 131-133) ได้เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ไว้ ดังนี้

1. ไม่ควรสอนคำศัพท์เป็นคำเดี่ยวๆ ควรสอนในบริบทเช่นในรูปประโยคในบทอ่านหรือบทสนทนา

2. ให้ผู้เรียนได้เห็นคำศัพท์ที่สอนใหม่บ่อยๆ ผู้สอนควรนำคำที่ผู้เรียนได้เรียนแล้วมาใช้ในการสอนครั้งต่อไป

3. การฝึกออกเสียงคำศัพท์มีความจำเป็นมากต่อผู้ที่เริ่มเรียนภาษาอังกฤษเพราะจะทำให้ผู้เรียนสามารถลงเสียงหนักเบาในคำได้ถูกต้อง

4. ถ้าเป็นไปได้ควรสอนศัพท์ที่อยู่ในหมวดหมู่เดียวกันจะช่วยให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์การจัดการเรียนรู้คำศัพท์แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

4.1 ชั้นนำเสนอ

สิ่งที่สำคัญในการนำเสนอคำศัพท์ คือ ผู้สอนควรนำเสนอในบริบท ไม่ควรนำเสนอคำศัพท์เดี่ยวๆ เพราะการสอนคำศัพท์เดี่ยวๆ นั้นไม่เป็นจริงในแง่ของภาษาศาสตร์ เนื่องจากความหมายของคำส่วนใหญ่จะถูกกำหนดโดยบริบทซึ่งเทคนิคการนำเสนอความหมายของคำศัพท์มีหลายวิธีประกอบด้วย

4.1.1 การให้ตัวอย่าง เช่น การให้รูปภาพของจริง

4.1.2 การสอนด้วยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response) หรือ TPR

4.1.3 การแสดงละครใบ้และการใช้ท่าทาง วิธีการนี้เหมาะสำหรับการสอนคำศัพท์ที่แสดงท่าทาง (Action Verbs) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานและสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

4.1.4 การให้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือคำที่มีความหมายตรงข้าม

4.1.5 การให้คำจำกัดความ ถ้าผู้สอนใช้วิธีการนี้คำจำกัดความต้องชัดเจนและต้องตรวจสอบดูว่านักเรียนเข้าใจความหมายถูกต้องหรือไม่

4.1.6 การให้ผู้เรียนเดาความหมายจากบริบทซึ่งบริบทนั้นจะต้องชัดเจน

4.1.7 การแปลการสอนคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมผู้สอนอาจจะใช้การแปลสิ่งที่ต้องระวังในการแปลคือคำบางคำไม่สามารถแปลตรงตัวได้

4.2 ชั้นฝึก

การฝึกคำศัพท์ควรเริ่มฝึกจากคำเดี่ยว ต่อจากนั้นจึงฝึกเป็นประโยค และขั้นสุดท้ายฝึกเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกัน (Connected discourse)

4.3 ชั้นนำไปใช้

การนำคำศัพท์ไปใช้นั้นมักจะสัมพันธ์กับทักษะอื่นและควรเป็นลักษณะของการสื่อสาร เช่น การนำคำศัพท์ไปแต่งเป็นเรื่องสั้น หรือการนำไปใช้ในการสนทนาการแสดงบทบาทสมมติ และการแสดงละคร เป็นต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับหลักการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังที่กล่าวมานั้น จึงสรุปได้ว่าหลักสำคัญในการสอนคำศัพท์ คือ ผู้สอนควรเลือกใช้วิธีการที่สอนให้ง่าย และชัดเจน ไม่ควรมุ่งเน้นไปที่การอธิบายให้ยุ่งยากซับซ้อน และควรเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมด้วยการแสดงรูปแบบหรือ

ข้อคล้ายคลึงกัน โดยเลือกสอนคำศัพท์ที่มีประโยชน์มากที่สุดก่อน ได้แก่ คำที่พบบ่อย หรือเป็นคำที่ใช้ในการฟัง พูด อ่าน เขียนในชีวิตประจำวัน

2.3.5 การวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์

Harris (1988, pp. 51-54) ได้เสนอวิธีทดสอบคำศัพท์ที่ใช้ได้ทั้งการทดสอบคำศัพท์เดี่ยวและคำประสม ดังนี้

1. การทดสอบความหมายโดยมีตัวเลือกหลายตัว (Definition Multiple-choice) เป็นแบบทดสอบที่ให้คำศัพท์ 1 คำ แล้วให้เลือกคำจำกัดความหรือคำที่มีความหมายเหมือนกับคำศัพท์นั้นจากตัวเลือก หรืออาจสลับโดยกำหนดคำจำกัดความหรือคำที่มีความหมายเหมือนกับคำศัพท์คำหนึ่งแล้วให้เลือกคำศัพท์นั้นจากตัวเลือก

2. การเติมคำในช่องว่างโดยมีตัวเลือกหลายตัวเลือก (Completion Multiple-choice) เป็นการทดสอบวัดคำศัพท์ในบริบท โดยกำหนดประโยคแล้วเว้นช่องว่างคำศัพท์ที่ต้องการทดสอบให้เลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมกับบริบทมาเติมให้ถูกต้อง แบบสอบนี้วัดความสามารถของนักเรียนในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ยังสามารถวัดคำศัพท์หลายคำที่ไม่สามารถวัดโดยวิธีหนึ่ง เนื่องจากไม่สามารถให้คำจำกัดความสั้น ๆ ได้

3. การถอดความโดยมีตัวเลือกหลายตัวเลือก (Paraphrase Multiple-choice) เป็นแบบสอบที่รวมวิธีการจากแบบสอบสองแบบสอบข้างต้น คือ กำหนดประโยคให้ 1 ประโยค ชิดเส้นใต้คำศัพท์ที่ต้องการทดสอบ ให้นักเรียนเลือกความหมายของคำศัพท์นั้นจากตัวเลือก

4. การถอดความแบบประยุกต์ (Paraphrase Supply Type) เป็นแบบสอบที่มีลักษณะประยุกต์จากแบบสอบที่ 3 ที่ยังคงกำหนดประโยคให้ 1 ประโยค ชิดเส้นใต้คำศัพท์ที่ต้องการทดสอบ แต่นักเรียนจะต้องหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกับคำศัพท์ที่ต้องการทดสอบเองแล้วเขียนประโยคใหม่ซึ่งต้องใช้เวลามาก อีกทั้งการตรวจให้คะแนนจะต้องตัดสินถึงความเหมาะสมและความถูกต้องของคำศัพท์ที่ใช้

5. การใช้รูปภาพ (Picture) เป็นการทดสอบที่ใช้กับเด็กที่ยังอ่านไม่ได้ ซึ่งทดสอบได้ 2 วิธี คือ วิธีที่ 1. ผู้ทดสอบออกเสียงชื่อสิ่งของแล้วให้ผู้รับการทดสอบชี้สิ่งของนั้นๆ และวิธีที่ 2 ผู้ทดสอบให้ผู้รับการทดสอบบอกชื่อของสิ่งของในภาพที่ผู้ทดสอบแสดง

Madsen (1983, pp. 12-30) ได้เสนอวิธีการสอบคำศัพท์ไว้ 4 วิธี ดังนี้

1. การโต้ตอบอย่างจำกัด (Limited Response) เหมาะสำหรับผู้เริ่มเรียน ข้อสอบต้องการตอบสนองความต้องการทางร่างกายและทางการใช้ภาษาต่างๆ เช่น การชี้ไปยังที่ที่ต้องการหรือ การตอบใช่/ไม่ใช่ เป็นต้น การทดสอบด้วยวิธีนี้สามารถทดสอบได้ทั้งรายบุคคลและทำเป็นกลุ่มแต่เป็นอุปสรรคในการทดสอบคำศัพท์ที่เป็นนามธรรม

2. การเติมคำลงในช่องว่างโดยมีตัวเลือกหลายตัว (Multiple-choice Completion) เป็นแบบตอบที่เว้นช่องว่าง 1 ช่องในประโยค ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์จากตัวเลือก 4 ตัวเลือกเพื่อทำให้ประโยคสมบูรณ์ เป็นแบบสอบที่เหมาะสมกับนักเรียนที่สามารถอ่านภาษาต่างประเทศได้แล้วโดยที่นักเรียนได้เลือกใช้คำศัพท์ให้เหมาะสมกับบริบท และความหมายในประโยคแต่แบบสอบนี้สร้างยาก เนื่องจากต้องเตรียมประโยคที่สามารถแสดงความหมายของคำศัพท์ได้อย่างชัดเจน

3. การถอดความโดยมีตัวเลือกหลายตัวเลือกเป็นแบบตอบที่ให้ประโยค 1 ประโยคและขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่ต้องการทดสอบที่นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายใกล้เคียงกับคำศัพท์ที่ขีดเส้นใต้มากที่สุดจากตัวเลือก 4 ตัวเลือก การเตรียมประโยคสำหรับแบบสอบชนิดนี้ง่ายกว่าการเตรียมแบบตอบแบบการเติมคำในช่องว่างแต่มีความยากอยู่ที่การหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกับคำศัพท์ที่ต้องการวัดสำหรับเป็นตัวเลือก

4. การเติมคำศัพท์ให้สมบูรณ์อย่างง่าย (Simple Completion) เป็นแบบสอบถามที่ขาดหายไปของคำศัพท์ที่ปรากฏในประโยคให้สมบูรณ์ ส่วนที่ขาดหายไปจะเป็นอุปสรรคและปัจจัยแบบสอบชนิดนี้สร้างได้ง่ายแต่สามารถวัดคำศัพท์ได้จำนวนน้อยกว่าแบบสอบถามถอดความ

Read (1993, pp. 355-357) กล่าวถึงรูปแบบการทดสอบคำศัพท์ ไว้ดังนี้

1. การทดสอบอย่างง่ายถึงซับซ้อน ได้แก่ การตรวจสอบว่าเป็นศัพท์คำศัพท์หรือไม่โดยให้ตอบ ใช่/ไม่ใช่ การทดสอบความหมายคำศัพท์ด้วยแบบสอบปรนัยชนิดเลือกตอบมีหลายตัวเลือกหรือแบบสอบจับคู่คำศัพท์กับความหมาย และการทดสอบคำศัพท์โดยการสัมภาษณ์

2. การรายงานตนเอง (Self-report) คือ การให้ผู้รับการทดสอบตรวจสอบว่ามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากน้อยเพียงใด ซึ่งไม่ใช่เพียงการตรวจสอบว่ารู้จักคำศัพท์โดยการสัมภาษณ์

3. การทดสอบปริมาณคำศัพท์ และคุณภาพของความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ (Breadth and Depth of Knowledge) การทดสอบอาจเป็นการให้ผู้รับการทดสอบเกี่ยวกับระดับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ หรือจะให้นักเรียนเขียน หรือพูดอธิบายเกี่ยวกับคำศัพท์

4. การทดสอบคำศัพท์ในบริบทหรือรูปแบบการทดสอบแบบบูรณาการ และเพื่อการสื่อสารมีการแนะนำให้สอบในบริบทประโยค หรือหน่วยความสัมพันธ์มากกว่า

Nation (1990, p. 29) กล่าวว่า การประเมินความรู้คำศัพท์เป็นการวัดว่านักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ไปมากน้อยเพียงใด หรือสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนแล้วไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้หรือไม่ ซึ่งได้แบ่งตามชนิดของแบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ของการวัดไว้ดังต่อไปนี้

1. การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ว่านักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากน้อยเพียงใด หรือรู้มากพอที่จะใช้ในการสื่อสารในแต่ละทักษะได้หรือไม่ การทดสอบลักษณะนี้จำแนกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

1.1 การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring Vocabulary Size) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า นักเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากน้อยเพียงใด ข้อสอบจะถูกสร้างขึ้นจากคำศัพท์ที่ได้จากการสุ่มเอาคำศัพท์ที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือคำศัพท์ในบัญชีคำศัพท์ (Vocabulary List) และหลังการทดสอบจะมีการนำเอาคะแนนที่ได้มาคำนวณด้วยสูตร ดังนี้

$$\text{วงความรู้คำศัพท์} = \frac{\text{จำนวนคำที่ถูกต้อง}}{\text{จำนวนข้อสอบทั้งหมด}} \times \frac{\text{จำนวนคำศัพท์ในพจนานุกรม}}{1}$$

1.2 การวัดความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring Knowledge of Particular Group of Words) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า นักเรียนรู้คำศัพท์ในระดับใด เพียงพอหรือเหมาะสมกับระดับที่จะเรียนแล้วหรือไม่ เช่น ผลจากการวัดพบว่านักเรียนมีความรู้คำศัพท์ระดับที่ 2 ของหนังสือ Longman Structure Reader จำนวน 500 คำ หมายความว่านักเรียนจะมีความสามารถที่จะอ่านหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่า

2. การทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบที่มักพบในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด การทดสอบแบบนี้จะง่ายกว่าการทดสอบการระลึกได้ เพราะในการสอบจะมีคำตอบที่นักเรียนนึกอยู่ปรากฏให้เห็น เช่น ให้นักเรียนเขียนคำแปลหรือเลือกคำแปล คำคล้องจองความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ เป็นต้น

2.2 การทดสอบการระลึกได้ (Recall Test) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงไร นักเรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น

3. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสอนภาษาในรายวิชาที่นักเรียนได้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ เพื่อเป็นการประเมินว่า นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งที่ได้เรียนไปแล้วหรือยัง และเป็นส่วนที่ช่วยเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ก้าวหน้าขึ้น แบบทดสอบที่จะใช้ควรมีลักษณะดังนี้

3.1 ต้องไม่เป็นการทดสอบคำโดด ๆ เนื่องจากผลการเรียนแต่ละรายวิชานักเรียนมักจะมีโอกาสได้พบ และใช้คำศัพท์ในบริบทที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นประจำ

3.2 สามารถให้คะแนนได้ง่าย เช่น แบบทดสอบแบบโคลซ (Cloze Test) หรือจับคู่

3.3 ถ้าเป็นแบบเติมหรือเลือกคำตอบ คำตอบต้องเหมาะสมกับความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว

3.4 เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสามารถสร้างได้ ไม่ควรยากหรือมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนเกินไป

3.5 จำนวนข้อในแต่ละแบบทดสอบต้องเหมาะสมกับเวลา

จากแนวคิดและความหมายของการวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ดังที่ได้กล่าวมา จึงสรุปได้ว่า การวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ สามารถทำได้โดยใช้วิธีการทดสอบแบบอย่างง่ายจนถึงรูปแบบการทดสอบระดับที่มีความซับซ้อน ผู้สอนต้องพิจารณาเลือกใช้ประเภทของการทดสอบที่เหมาะสมกับผู้เรียน และแบบทดสอบต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่ได้สอนไปแล้ว เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

2.4 แผนการจัดการเรียนรู้

2.4.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542, น. 1) ได้ให้ความหมายของแผนการสอนว่า แผนการสอน หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชา วิชาหนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียน การสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 205) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่า แผนการสอน คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่อการสอน การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2549, น. 58) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการ เตรียมการสอนหรือการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ และจัดทำไว้เป็นลาย ลักษณ์อักษรโดยมีการรวบรวมข้อมูลต่างๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุ จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์จะให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านใด (สติปัญญา/เจตคติ/ทักษะ) จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิธีใด จะใช้สื่อการสอนหรือใช้แหล่ง เรียนรู้ใด และจะประเมินอย่างไร

สำลี รักสุทธี (2553, น. 16) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่า แผนการ จัดการเรียนรู้ คือ แผนการหรือโครงสร้างที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อการปฏิบัติการสอนในวิชา หนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียน การสอนไปสู่จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

จากความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังที่กล่าวมา จึงสรุปได้ว่า แผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ แนวทางการเลือกและใช้สื่อการสอน กรอบการวัดผลที่สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ที่กำหนด เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อใช้ในการนำการปฏิบัติการสอนในรายวิชา เป็นการ เตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อช่วยให้ครูปรับปรุงและ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้ไปสู่จุดหมายของหลักสูตร

2.4.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542, น. 2) กล่าวว่า การจัดทำแผนการสอนจะให้ประโยชน์ ดังนี้

1. เกิดการวางแผนและการเตรียมการล่วงหน้า เป็นการนำเทคนิควิธีการสอน การเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยี และจิตวิทยาการเรียนการสอนมาผสมผสานประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับ สภาพแวดล้อมต่างๆ
2. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิคการเรียน การสอน การเลือกใช้สื่อ การวัดและประเมินผลตลอดจนประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจำเป็น
3. เป็นคู่มือการสอนสำหรับตัวครูผู้สอนและครูที่สอนแทน นำไปใช้ปฏิบัติการ สอนอย่างมั่นใจ

4. เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนต่อไป

5. เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน ซึ่งสามารถนำไปเสนอเป็นผลงานทางวิชาการได้

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2549, น. 58) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้และศาสตร์ทางการศึกษา

2. ช่วยให้ครูผู้สอนมีคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่ทำได้ล่วงหน้าด้วยตนเอง และทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย

3. ช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่าการสอนของตนได้เดินไปในทิศทางใด หรือทราบว่าจะสอนอะไรด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร จะใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้อะไร และจะวัดและประเมินผลอย่างไร

4. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนไปศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร วิธีจัดการเรียนรู้ จะจัดหาและใช้สื่อแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผล

5. ใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่มาสอนแทนได้

6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อวงการการศึกษา

7. เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน สำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่งและวิทยฐานะครูให้สูงขึ้น

อารมณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 206) กล่าวถึงประโยชน์ของแผนการสอนมีต่อครูผู้สอน ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนวิธีเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้น เพราะเป็นการจัดทำอย่างมีหลักการที่ถูกต้อง

2. ช่วยให้ครูมีคู่มือการสอนที่ทำด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน ทำให้สอนได้ครบถ้วนตรงตามหลักสูตร และสอนได้ทันเวลา

3. เป็นผลงานวิชาการที่สามารถเผยแพร่เป็นตัวอย่างได้

4. ช่วยให้ความสะดวกแก่ครูผู้มาสอนแทนในกรณีที่ผู้สอนไม่สามารถเข้าสอนได้

จากแนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ว่าการจัดทำแผนการสอนจะให้ประโยชน์ในแง่ของการเป็นคู่มือการสอนสำหรับตัวครูผู้สอน หรือในกรณีที่มิครุสอนแทน ให้สามารถนำไปใช้ปฏิบัติการสอนอย่างมั่นใจ เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้การดำเนินการสอนไปตามลำดับขั้นตอน และเป็นข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดและการพัฒนาการเรียนการสอน

2.4.3 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

สำลี รักสุทธี (2553, น. 16) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. เป็นแผนการสอนที่มีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะส่งเสริม หรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่ผู้เรียนดำเนินการไปตามความมุ่งหมาย
2. เป็นแผนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทของผู้บอกคำตอบ มาเป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถาม หรือปัญหาให้ผู้เรียนคิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง
3. เป็นแผนการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการมุ่งให้ผู้เรียนรับรู้ และนำกระบวนการไปใช้จริง
4. เป็นแผนการสอนที่ส่งเสริมให้ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ในท้องถิ่น หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุอุปกรณ์สำเร็จรูป ราคาสูง

อาภรณ์ ใจเพียง (2550, น. 213) กล่าวว่า แผนการสอนที่ดีจะช่วยให้การเรียนการสอน ประสบผลสำเร็จได้ดี ดังนั้น ผู้สอนจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการสอนที่ดี ซึ่งมีดังนี้

1. สอดคล้องกับหลักสูตร และแนวการสอนของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
2. นำไปใช้สอนได้จริงและมีประสิทธิภาพ
3. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชา เหมาะสมกับผู้เรียนและเวลาที่กำหนด
4. มีความชัดเจน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน
5. มีรายละเอียดมากพอที่ทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้
6. ทุกหัวข้อในแผนการสอนมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2549, น. 59) กล่าวถึงลักษณะของแผนการสอนที่ดีว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ควรมีลักษณะดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในการสอนว่า ต้องการให้ผู้เรียนเกิดคุณสมบัติอะไร หรือด้านใดไว้ชัดเจน
2. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ชัดเจน ระบุบทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียนไว้อย่างชัดเจนว่าจะต้องทำอะไรถึงจะทำให้การเรียนการสอนบรรลุผลและนำไปสู่ผลการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ได้จริง
3. กำหนดสื่ออุปกรณ์หรือแหล่งเรียนรู้ไว้ชัดเจน
4. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผล จะใช้วิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลใด เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ไว้ชัดเจน
5. ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ ในกรณีที่มีปัญหาเมื่อมีการนำไปใช้ หรือไม่สามารถกำหนดการจัดการเรียนรู้ตามแผนนั้นได้ก็สามารถปรับเปลี่ยน โดยไม่กระทบการเรียนการสอนและผลการเรียนรู้
6. มีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ ความเคลื่อนไหว สอดคล้องกับสภาพที่จริงที่ผู้เรียนดำเนินชีวิตอยู่

7. แปลความได้ตรงกัน แผนการจัดการเรียนรู้จะต้องสื่อความหมายตรงกัน เขียนให้อ่านเข้าใจง่าย กรณีมีการสอนแทนหรือเผยแพร่ ผู้นำไปใช้สามารถเข้าใจและใช้ได้ตรงตามจุดประสงค์ของผู้เขียน

8. มีการบูรณาการ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี จะสะท้อนให้เห็นการบูรณาการแบบองค์รวมของเนื้อหาสาระความรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้เข้าด้วยกัน

9. มีการเชื่อมโยงความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้และประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ใหม่ และนำไปใช้ในชีวิตจริงกับการเรียนในเรื่องต่อไป

จากลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ต้องมีความสอดคล้องกับหลักสูตร สามารถนำไปใช้สอนได้จริงและมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับผู้เรียนและระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และต้องมีความชัดเจน มีรายละเอียดมากพอที่ทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้ทำความเข้าใจได้ง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน หัวข้อในแผนการสอนมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน มีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ กิจกรรมในแผนมีความยืดหยุ่นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้เดิมเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือ คิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง

2.4.4 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

สมนึก ธาตุทอง (2548, น. 245-246) กล่าวว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย สิ่งต่อไปนี้

1. แบบกระบวนกร ประกอบด้วย

- 1.1 มาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- 1.2 สาระการเรียนรู้
- 1.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 1.4 สื่อและแหล่งการเรียนรู้
- 1.5 การวัดและประเมินผล

2. แบบบรรยาย ประกอบด้วย

- 2.1 สาระสำคัญ
- 2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.3 จุดประสงค์ปลายทาง
- 2.4 จุดประสงค์นำทาง
- 2.5 เนื้อหาสาระ
- 2.6 สื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอน
- 2.7 กิจกรรมการเรียนรู้
- 2.8 การวัดและประเมินผล
- 2.9 กิจกรรมเสนอแนะ
- 2.10 บันทึกผลหลังการสอน
- 2.11 ปัญหา/อุปสรรค

2.12 แนวทางแก้ไข

2.13 ข้อเสนอแนะ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 206) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของแผนการสอน ประกอบด้วย

1. วิชา หน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอดของเรื่อง)
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. วัดผลประเมินผล

สุวิทย์ มูลคำและคณะ (2549, น. 63) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ควรประกอบด้วย ส่วนประกอบสำคัญ 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 ส่วนนำ ที่แสดงให้เห็นภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ใด ใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นใด เรื่องอะไร ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมนานเท่าใด

ส่วนที่ 2 ตัวแผน องค์ประกอบที่สำคัญได้แก่

1. สาระ
2. มาตรฐานการเรียนรู้
3. มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น
4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
5. สาระสำคัญ
6. จุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย
 - 6.1 จุดประสงค์ปลายทาง
 - 6.2 จุดประสงค์นำทาง
7. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา
8. กิจกรรม/กระบวนการ
9. สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งเรียนรู้
10. การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย
 - 10.1 วิธีการประเมิน
 - 10.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน
 - 10.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
11. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้
12. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยบันทึกผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้สอนบันทึกข้อสังเกตที่พบจากการนำแผนไปใช้ เช่นปัญหาและแนวทางแก้ไข กิจกรรมเสนอแนะ และข้อมูลอื่นๆ เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ในการ

นำไปใช้ต่อไป อีกส่วนหนึ่งของท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ได้แก่เอกสารประกอบการสอน เช่น ใบงาน แบบทดสอบ

จากส่วนประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังที่กล่าวมาข้างต้น จึงสามารถสรุปได้ว่า ส่วนประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ มีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของแผนการจัดการเรียนรู้ คือ สารระการการเรียนรู้ ระดับชั้น หัวข้อเรื่อง จำนวนคาบหรือ ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ส่วนที่ 2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ สารระ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สารระสำคัญ สารระการเรียนรู้และเนื้อหา กิจกรรมหรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ ใบงานภาระงานมอบหมาย การวัดและประเมินผล และบันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 บันทึกผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย รายละเอียดผลการจัดกิจกรรม ปัญหาและข้อเสนอแนะ แนวทางและวิธีการแก้ไขปัญหา ผลการดำเนินการแก้ปัญหาและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

2.4.5 ขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น. 218) กล่าวว่า การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา และหน่วยการเรียนรู้ที่สถานศึกษาจัดทำขึ้น เพื่อประโยชน์ในการเขียนรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้
2. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ/กระบวนการ เจตคติ และค่านิยม
3. เเคราะห์สารระการเรียนรู้ โดยเลือกและขยายสารระที่เรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชนและท้องถิ่น
4. วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
5. วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้
6. วิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยคัดเลือกสื่อการเรียนรู้ และแหล่งการเรียนรู้ และแหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน ให้เหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้

สำลี รักสุทธี และคณะ (2545, น. 114) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. กำหนดหรือเลือกรูปแบบ ตัดสินใจว่าจะเอารูปแบบใด
2. กำหนดชื่อสารระการเรียนรู้ หรือชื่อเรื่อง
3. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ แล้วเขียนเป็นจุดประสงค์ หรือจะเลือกใช้ชื่อมาตรฐานการเรียนรู้ก็ได้
4. กำหนดมาตรฐาน หรือกำหนดจุดประสงค์ที่วิเคราะห์ไว้แล้ว ที่มีความสัมพันธ์กับสารระการเรียนรู้ที่กำหนด เพื่อนำไปเขียนลงในแผนการจัดการเรียนรู้

5. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้เป็นรายละเอียดสำหรับนำไปจัดการเรียนรู้ต่อไป
6. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ กำหนดเทคนิควิธีการถ่ายทอดที่ดี
7. กำหนดเรื่องให้เหมาะสมกับสาระ
8. จัดทำลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยคำนึงถึง
 - 8.1 ธรรมชาติวิชา
 - 8.2 ผู้เรียนเป็นสำคัญ
 - 8.3 การเชื่อมโยงการเรียนรู้
 - 8.4 การเรียนรู้แบบองค์รวม 1 บูรณาการ
9. กำหนดวิธีการวัดผลประเมินผล

จากขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับหลักสูตร
2. ศึกษาคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา และเวลาเรียน
3. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สื่อการเรียนและแหล่งการเรียนรู้
4. พิจารณารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาความถนัด หรือข้อจำกัดของผู้เรียนที่มีความหลากหลายและแตกต่างกัน พิจารณาความเหมาะสมของแต่ละสาระวิชาแล้วนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้
5. ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

2.5 การใช้เกมประกอบการสอน

2.5.1 ความหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

Byrn (1995, pp. 101-103) ได้ให้คำจำกัดความของเกมว่า เกมเป็นรูปแบบของการเล่นที่มีกฎ กติกา เกมทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เกมไม่เพียงแต่จะทำให้เพลิดเพลินหรือเล่นเพื่อหยุดพักจากกิจกรรมประจำวันแต่ยังเป็นวิธีที่นักเรียนได้ใช้ภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนานผ่อนคลาย ไม่เกิดความเครียดและทำให้นักเรียนเกิดการฝึกภาษาอย่างมีความหมาย

กรมวิชาการ (2542, น. 34-35) ให้ความหมายว่า เกมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี เกมจึงเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญ ซึ่งครูผู้สอนควรเลือกหรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้และวิธีเล่น

พรสวรรค์ สีส้อ (2550, น. 237) กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียว หรือมากกว่าก็ได้ การใช้เกมในการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมทางการเรียนรู้ก็ได้ การใช้เกมในการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเกิด

ความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลาย เนื่องจากการได้ลงมือทำและเคลื่อนไหว ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด

ทิสนา แชมมณี (2552, น. 365) วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเสนอเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักเรียนใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

จากการศึกษาถึงความหมายของเกมที่ได้กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า เกม เป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกา มีเป้าหมายในการเล่นและมีความสนุกสนาน การสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการส่งเสริมผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ทั้งที่เป็นเกมเพื่อความสนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ลงมือทำ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2.5.2 วัตถุประสงค์ของเกม

Lewis and Bedson (1999, pp. 6-7) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาว่า เพื่อนำเสนอสื่อใหม่ๆ เพื่อฝึกตัวภาษาที่ได้เรียนมาแล้วเพื่อนำเสนอหรือฝึกสาระหรือเพื่อให้รู้สึกผ่อนคลาย หรือรู้สึกกระปรี้กระเปร่ากับการเรียน เกมบางอย่างสามารถใช้ประโยชน์ได้ในทุกเรื่องที่ได้กล่าวมา ครูต้องมีความชัดเจนว่าจะให้เด็กทำอะไร จุดเน้นของภาษาแต่เพียงภาษาอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะใช้เป็นเหตุผลในการตัดสินใจเลือกเกมใดเกมหนึ่ง ครูควรต้องพิจารณาความรู้ทางภาษาของเด็กว่ามีมากน้อยเพียงใดประกอบด้วย

ทิสนา แชมมณี (2552, น. 368) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมว่า เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูงเพื่อ

1. ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการโดยใช้ยุทธวิธีที่สนุก และการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้นักเรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ
2. เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น
3. เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ

จากแนวคิดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการเกมดังที่ได้กล่าวมาแล้ว จึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ในรูปแบบของการเล่น ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานและผ่อนคลายโดยเนื้อหาที่ได้เรียนนั้น อาจเป็นการทบทวน หรือเป็นเนื้อหาและองค์ความรู้ใหม่ การได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานจะทำให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

2.5.3 เกมทางภาษา

Hadfield (1999) จำแนกประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมแยกประเภทสิ่งของ
2. เกมเติมข้อมูลที่หายไป (information Gap)
3. เกมการเดา หรือ เกม 20 คำถาม
4. เกมหาของ

5. เกมสัจจับคู่
6. เกมแลกเปลี่ยน ในการเล่นเกมนี้ผู้เล่นจะแลกเปลี่ยนสิ่งของกัน
7. บอร์ดเกม สแครบเบิ้ล
8. บทบาทสมมติ เป็นเกมที่นักเรียนแสดงบทบาทเป็นผู้อื่น
9. เกมการจำแนกประเภท
10. เกมต่อข้อมูล

Lewis and Bedson (1999, pp. 16-18) ได้แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะไว้ดังนี้

1. เกมที่มีการเคลื่อนไหว (Movement Games) เกมประเภทนี้นักเรียนต้องมีการเคลื่อนไหว จะทำให้นักเรียนกระฉับกระเฉง และโดยปกติแล้วเกมประเภทนี้จะกระตุ้นและเร้าใจให้นักเรียนตื่นเต้นและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2. เกมที่ใช้บัตร (Card Games) เกมประเภทนี้อาจให้นักเรียนรวบรวมบัตรให้ได้มากที่สุดให้บัตรแก่ผู้เล่นคนอื่น แลกเปลี่ยนบัตร จำแนกบัตร และนับจำนวนบัตร ทั่วไปอาจมีความหมายหรือมีค่าได้ในเกมนั้น อาจเป็นเพียงสัญลักษณ์แทนสิ่งของ หรืออาจจะทำอย่างใดอย่างหนึ่งบัตรเหล่านี้มักจะใช้เป็นส่วนประกอบของการเล่นเกมชนิดอื่น ๆ ได้อีกด้วย

3. เกมที่ใช้กระดาน (Board Games) หมายถึงเกมใด ๆ ก็ตามที่มีการเคลื่อนย้าย via ให้เดินไปตามเส้นทางที่กำหนดบนกระดานเกม เกมประเภทนี้อาจจะให้นักเรียนสร้างขึ้นเองเป็นกิจกรรมประเภทงานประดิษฐ์ที่สนุกสนานก็ได้

4. เกมลูกเต๋า (Dice Games) เป็นเกมที่สามารถนำไปใช้ได้กับเกมต่าง ๆ มากมาย และสามารถเปลี่ยนจากตัวเลขเป็นอย่างอื่นได้ตามต้องการเช่นสีตัวอักษรหรือรูปภาพ นักเรียนที่ยังเล็กอาจจะทอยลูกเต๋ได้ที่ละลูกแต่นักเรียนที่โตอาจจะเล่น 3-4 ลูกในการเล่นเกมหนึ่งเกมก็ได้

5. เกมวาดภาพ (Drawing Games) เป็นเกมที่พิเศษกว่ากิจกรรมอื่น ๆ เพราะเกมนี้นี้จะเชื่อมโยง การทำงานของ สมองเข้าด้วยกัน การวาดภาพต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และความอ่อนไหวต่อโลกภายนอกของนักเรียน ในขณะที่นักเรียนจะต้องเข้าใจคำสั่งและบรรยายศิลปะที่ตนเองสร้างขึ้นได้ เกมวาดภาพจะช่วยนักเรียนได้มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนที่ขี้อายไม่กล้าพูด เป็นภาพเรื่องเฉพาะบุคคลแม้ว่านักเรียนอาจจะไม่พร้อมที่จะบรรยายภาพของตนเอง แต่นักเรียนก็พร้อมที่จะตอบคำถามของครูด้วยคำว่า ใช่ หรือไม่ใช่

6. เกมการเดา (Guessing Games) จุดประสงค์ของเกมการเดาคือ ให้นักเรียนเดาคำตอบของคำถามชนิดใดชนิดหนึ่ง

7. เกมบทบาทสมมติ (Role-play Games) เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนแสดงละครง่ายๆ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ ภาษาที่ใช้อาจกำหนดตายตัวหรืออาจให้นักเรียนเลือกใช้ภาษาด้วยตนเองได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับภาษา ความกระตือรือร้น และความมั่นใจของนักเรียนเอง บทบาทสมมติ จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดจินตนาการ และเป็นการพิสูจน์การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างแท้จริง

8. เกมเกี่ยวกับการร้องเพลง และการพูดเข้าจังหวะ (Singing and Chanting Games) เกมที่มีการร้องเพลงหรือการพูดเข้าจังหวะมีการเคลื่อนไหวประกอบไป พร้อมๆกัน เพราะ ดนตรีมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้สำหรับ นักเรียนเล็ก

9. เกมที่เล่นเป็นทีม (Team Games) เกมที่เล่นเป็นทีมต้องการความร่วมมือระหว่างสมาชิกในทีมและอาจจะแทรกอยู่ในเกมประเภทอื่น ๆ ด้วย

10. เกมคำศัพท์ (Team Games) เกมประเภทนี้จะช่วยให้นักเรียนสนุกสนานในการเล่นเกมคำศัพท์ ส่วนจะเหมาะสำหรับเด็กนักเรียนที่โตแล้วเพราะการเล่นเกมจะต้องมีการเขียนและสะกดคำศัพท์

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545, น. 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อนำมาประกอบการสอนหรือจัดกิจกรรม ทางภาษาออกเป็น 7 กลุ่ม คือ

1. เกมตัวเลข (Number Games) เป็นเกมที่สร้างเสริมความรู้ฝึกความจำตลอดจนปฏิภาณและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น เช่นในระดับจะเป็นเกมที่จัดด้านความจำและแยกแยะข้อแตกต่าง แต่ในระดับ จะฝึกด้านปฏิภาณและความเร็วในการคิดตอบ

2. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. เกมโครงสร้างไวยากรณ์ (Structure Games) โดยปกติแล้วการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษา ซึ่งเป็นเรื่องที่หนัก น่าเบื่อ มีการฝึกบ่อย ๆ ซ้ำซาก ทำให้นักเรียนเกิดความเครียดได้ การจัดก๊นที่เกี่ยวกับโครงสร้างภาษาในรูปแบบที่นักเรียนแทบจะ 모르สีกว่ากำลังเรียนภาษาอยู่จะเป็นการดีที่สุด เกิดความรู้สึกลสบายใจ สนุก และไม่คิดว่าขณะนั้นกำลังทำบทฝึกโครงสร้าง เกมที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา

4. เกมสะกดคำ (Spelling Games) เกมนี้ถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องเพราะคำศัพท์ในภาษาอังกฤษนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมากมาย แล้วคำศัพท์ดังกล่าวมีการออกเสียงที่แตกต่างกันแม้จะเขียนเหมือนกัน จึงเป็นที่สับสนต่อนักเรียนภาษามากพอสมควร เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และการเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. เกมการสนทนา (Conversation Games) เกมในกลุ่มนี้จะมุ่งให้นักเรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการเก็บใจความ และการสื่อความหมาย

6. เกมการเขียน (Writing Games) การเขียนชื่อว่าเป็นทักษะที่ยากซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่นในการเรียนภาษาจีนกลุ่มนี้จะรวบรวมกิจกรรมในเกมจุดอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของ ผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games) เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษเป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรม

วิภา ตันจุลพงษ์ (2549, น. 14-16) ได้ประมวลประเภทของเกมได้ 8 ประเภท ดังนี้

1. เกมฝึกกระทำ (Manipulative Games) คือ การใช้ให้เด็กนำสื่อเครื่องเล่นต่าง ๆ หรือ นำสิ่งต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์หรือกติกา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กพัฒนาประสาท

สัมพันธ์ระหว่างการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา เช่น การเย็บบัตรภาพ ร้อยลูกปัด ตัดเรียงคัม การปั้นดินน้ำมัน การวาดภาพ การปะติด เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Game) เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้มองเห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว เกมการศึกษาจะต่างจากการเล่นอย่างอื่น เช่น การเล่นตุ๊กตา เครื่องเล่นสนามหรือเกมทางพลศึกษาตรงที่ว่าแต่ละชุดของเกมการศึกษาจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ สามารถว่างเล่นบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ได้ด้วยตนเอง เกมการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียนภาษาด้านทักษะการอ่านนั้นจะครอบคลุมจุดประสงค์หลายประการ เกมแต่ละชุดอาจช่วยให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้ ดังนี้

- 2.1 สามารถจำแนกด้วยสายตา
- 2.2 สามารถจำแนกเสียง
- 2.3 สามารถจำแนกหมวดหมู่
- 2.4 สามารถคิด
- 2.5 สามารถหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพและสัญลักษณ์

นอกจากนี้ผลพลอยได้ของการเรียนรู้โดยเกมการศึกษา คือ การฝึกความมีระเบียบวินัย ฝึกประสาทสัมผัส ฝึกการเล่นและเรียนรู้ร่วมกัน การปรับตัว ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทั้งด้านอารมณ์และสังคมไปด้วย

3. เกมการฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Game) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าเกมพลศึกษาเป็นเกมที่ต้องใช้ความสามารถ และสมรรถภาพทางร่างกายในการเล่น ซึ่งรวมถึงการฝึกกายบริหารประจำวันง่าย ๆ เช่น เกมผู้นำ ผู้ตาม เกมไล่จับ เป็นต้น

4. เกมทักษะทางภาษา (Language Game) เป็นเกมที่นักเรียนได้ฝึกทบทวนทักษะทางภาษาอาศัยจินตนาการและการใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบ เช่น ภาพ บัตรคำของจริง เป็นเกมที่ใช้พัฒนาการคิด การฝึกทำงานกลุ่มและทักษะทางภาษาอย่างรอบด้าน เช่น เกมเกี่ยวกับการอ่าน ฟัง พูด และเขียน เป็นต้น

5. เกมทายบัตร (Card Game) เป็นเกมที่ช่วยฝึกให้เด็กจำแนกความเหมือนความต่าง ฝึกการจำและเสริมทักษะอื่น ๆ เช่น เกมจับคู่ เกมรวมกลุ่ม เป็นต้น

6. เกมพิเศษ (Special Game) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เช่น เกมล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ เป็นต้น

7. เกมฝึกหัด (Practice Game) เป็นเกมช่วยเน้นในความเข้าใจให้มากยิ่งขึ้น การจัดเกมประเภทนี้ควรเริ่มเป็นขั้นตอนตั้งแต่เบื้องต้นเกมที่ซับซ้อน เริ่มจากง่ายไปยาก จากรูปมาทำไป ทานาธรรมชาติโดยเฉพาะเนื้อหาที่จะทำความเข้าใจได้ช้า เช่น เกมฝึกหัด การบวก เกมฝึกหัด

8. เกมการละเล่นพื้นบ้าน (Folk Game) หรือการเล่นของเด็ก เป็นการเล่นต่าง ๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเภทมีบัตรหรือบทรำประกอบส่วนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

ทศนา แชมมณี (2552, น. 366) แบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น
3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงของสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (Board Game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริงและผู้เล่นจะต้องไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่งสถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดทั้งภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงสุดได้พัฒนาก้าวหน้าไปมากจึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น คือ เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันกำลังได้รับความนิยมสูงมาก

จากประเภทของเกมดังที่กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปได้ว่า ประเภทของเกมที่จะนำมาประกอบการสอนหรือจัดกิจกรรมทางภาษาแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เกมประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อทบทวนคำศัพท์ ความจำ ความรู้เดิมของผู้เรียนได้แก่ การออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และเป็นเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย
2. เกมโครงสร้างไวยากรณ์ (Structure Games) การเรียนการสอนเนื้อหาและโครงสร้างของภาษามักเป็นเรื่องที่ยาก สำหรับผู้เรียน ทำให้เกิดความเครียดได้ เกมประเภทนี้เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อเรียนรู้โครงสร้างทางภาษาในรูปแบบที่ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้ว่ากำลังเรียนภาษา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยไม่ต้องกังวลกับเนื้อหาที่เรียนอยู่
3. เกมสะกดคำ (Spelling Games) เกมประเภทนี้มีความสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ เนื่องจากคำศัพท์ในภาษาอังกฤษมีอยู่เป็นจำนวนมากซึ่งส่วนหนึ่งมีการออกเสียงที่แตกต่างกันแม้จะเขียนเหมือนกันซึ่งพบว่าเป็นปัญหาของผู้เรียนในรับหนึ่ง เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และการเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น
4. เกมการสนทนา (Conversation Games) เกมประเภทนี้จะมุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยเน้นด้านการสรุปเนื้อหาใจความสำคัญที่เข้าใจระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการจับความและสื่อความหมาย
5. เกมการเขียน (Writing Games) เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะภาษาที่ยาก และซับซ้อนมากกว่าเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอื่นๆ เกมประเภทนี้จะรวบรวมกิจกรรมในเกมประเภทอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ง่ายขึ้น

2.5.4 องค์ประกอบสำคัญของการสอนโดยใช้เกม

Lewis and Bedson (1999, pp. 16-9) ได้ระบุถึงองค์ประกอบของเกมภาษา โดยทั่วไปประกอบด้วย

1. ประเภทของเกม (Game Type) เป็นการระบุเพื่อให้ทราบถึงลักษณะ หรือรูปแบบ และจุดเด่นของเกม
 2. จุดประสงค์ (Aims) ประกอบด้วย 2 จุดประสงค์ ได้แก่
 - 2.1 ด้านภาษา ซึ่งเป็นการให้แนวทางการสอน หรือฝึกภาษาอังกฤษในแต่ละเกม ภาษาที่ใช้อาจมีมากกว่าที่ระบุไว้ได้ บางเกมที่ใช้ภาษาที่ตายตัว แต่บางเกมก็อาจจะใช้ภาษาที่หลากหลายและปรับเปลี่ยนได้ตามที่ต้องการของครู
 - 2.2 จุดประสงค์ ด้านอื่นๆ คือ เกมมุ่งเน้นพัฒนาทักษะสำคัญ ซึ่งไม่เกี่ยวกับการใช้ภาษา เช่น เกมที่ส่งเสริมให้รู้จักการจัดหมวดหมู่ การสังเกตและจดจำ การจัดหมวดหมู่หรือจัดกลุ่มตามลักษณะเฉพาะ เกมทั้งหมดนี้จะส่งเสริมเด็กฯ รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และรู้จักร่วมมือ
 3. อายุ (Age) อายุที่ระบุไว้เป็นการเสนอแนะและให้แนวทางสำหรับครู แต่มีใช้กฎเกณฑ์ที่ตายตัว
 4. ขนาดกลุ่ม (Group Size) เป็นการเสนอแนะจำนวนขั้นต่ำและขั้นสูงของเด็กในการเล่นเกมนั้นให้ประสบผลสำเร็จ โปรดจำไว้ว่า ขนาดของกลุ่มไม่ใช่ขนาดของชั้นเรียน ห้องเรียนขนาดใหญ่สามารถแยกเป็นกลุ่มเล็กๆ ซึ่งเล่นพร้อมๆ กันได้หลังจากที่ครูได้สาธิตการเล่นให้เด็กๆ ทุกคนในชั้นรู้วิธีเล่นแล้ว
 5. เวลา (Time) เป็นการบอกเวลาการเล่นแต่ละเกมโดยเฉลี่ย เวลาที่ใช้ อาจจะน้อยกว่านี้หรือมากกว่านี้ก็ได้
 6. วัสดุอุปกรณ์ (Materials) เป็นรายการสิ่งของที่จำเป็นสำหรับเล่นเกม
 7. ลักษณะกิจกรรม (Description) เป็นคำอธิบายสั้นๆ ถึงเป้าหมายของเกมที่มีความหมายซับซ้อนกว่าปกติ
 8. เตรียมการ (Preparation) เป็นสิ่งที่จำเป็นก่อนการเล่นเกม รวมทั้งการจัดหรือการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เช่น กระดาษ หรือบัตรที่ต้องใช้เวลาในการจัดทำ ยกเว้น บัตรภาพซึ่งจะมีประโยชน์สำหรับเกมหรือกิจกรรมต่างๆ มาก เพราะนำมาใช้ได้ทันที อาจให้เด็กๆ ช่วยทำวัสดุอุปกรณ์เหล่านี้ได้บ่อยๆ ในลักษณะที่เป็นกิจกรรมงานประดิษฐ์ สิ่งสำคัญคือ ต้องสอนภาษาที่จำเป็นซึ่งเด็กยังไม่เรียนมาก่อน
 9. ขั้นตอนการเล่น (Procedure) เป็นการบรรยายแต่ละขั้นตอนของวิธีการเล่นเกม
 10. กิจกรรมเสนอแนะ (Variation) เป็นการเสนอแนวคิดสำหรับการขยายหรือการปรับเกมหลักเพื่อใช้กับเนื้อหาสาระ ภาษาหรือกลุ่มอายุอื่นๆ กิจกรรมเสนอแนะอาจเป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยจากเกมเดิม การทำให้เกมน่าสนใจมากขึ้นสำหรับเด็กๆ ที่เคยเล่นเกมมาแล้ว หรืออาจเป็นการทำให้เกมยากขึ้นเล็กน้อย
 11. ข้อสังเกต (Comments) เป็นแนวคิดที่สำคัญใดๆ ไม่สามารถใส่ในหัวข้ออื่นๆ ได้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542, น.9-11) กล่าวว่าเกมภาษาที่ดีควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ชื่อเกม (Name of the game) ผู้เขียนได้ตั้งชื่อเกมทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย การตั้งชื่อพยายามให้มีความหมายตรงหรือใกล้เคียงกับสาระในเกมมากที่สุด แต่ก็ยังมีบางเกมที่ตั้งชื่อแปลกออกไปบ้างเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันและเป็นรูปแบบของผู้เขียนเอง
2. จุดมุ่งหมาย (Objectives) จะบอกจุดมุ่งหมายของเกมนั้นว่าเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาใด ในทักษะฟัง พูด อ่าน หรือเขียน ผิกเซอร์ปัญญา ความเร็วหรือจุดมุ่งหมายอื่นที่กำหนดไว้ในแต่ละเกม เป็นต้น
3. ระดับ (Levels) หมายถึง ระดับของผู้เล่นที่จะเล่นเกม นั้น ๆ ซึ่งกำหนดออกเป็น 3 ระดับ มีคำศัพท์อยู่ 4 คำ คือ
 - 3.1 ระดับเริ่มต้น (Elementary) หมายถึง ผู้ที่เริ่มเรียนภาษาอังกฤษยังไม่มีประสบการณ์ ในการฟัง พูด อ่าน เขียนมากนัก
 - 3.2 ระดับกลาง (Intermediate) หมายถึง ระดับกลาง ผู้เล่นกลุ่มนี้มีความรู้ความสามารถและทักษะทางภาษาดีขึ้นมามากกว่ากลุ่มแรก
 - 3.3 ระดับสูง (Advanced) หมายถึง ระดับสูง เป็นกลุ่มที่มีความสามารถในทักษะ ทั้ง 4 ทักษะในขั้นดี และดีมาก สามารถสื่อสาร ออกความคิด และร่วมกิจกรรมในเกมภาษาที่ยากและซับซ้อนขึ้น
 - 3.4 ทุกระดับ (All) หมายถึง เกมนั้นสามารถประยุกต์ใช้ได้กับผู้เล่นทั้ง 3 กลุ่ม ซึ่งจะมีข้อเสนอแนะและตัวเลือกสำหรับผู้สอนหรือผู้บริหารเกม นั้น ๆ อยู่ด้วย
4. กลุ่ม (Group) หมายถึง กลุ่มและการจัดการกลุ่มของผู้เล่น เช่น รายบุคคล กลุ่มย่อย 2-3 คน หรือ 5-7 คน กลุ่มใหญ่ หรืออื่น ๆ ที่กำหนดเป็นพิเศษในแต่ละเกม
5. เวลา (Time) บอกถึงเวลาที่ใช้ในการเล่นหรือช่วงที่เหมาะสมในการเล่น เช่น 10-15 นาที 20 นาทีขึ้นไป ก่อนเริ่มบทเรียน ท้ายชั่วโมง หรือไม่จำกัดเวลา
6. อุปกรณ์ (Aids) บอกถึงอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการเล่นเกม เช่น ปากกา ดินสอ วัตถุของจริง บัตรภาพ บัตรคำ หรืออุปกรณ์อื่นที่กำหนดในเกมนั้น ๆ เป็นต้น
7. รูปแบบ (Type) หมายถึง รูปแบบของการเล่นเกมที่มีศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เช่น Paper เป็นเกมที่มีการเน้นการเขียนและใช้กระดานบันทึกข้อความหรือประโยค Oral เป็นเกมที่เน้นการพูดหรือการแสดงออกทางคำพูด Active เป็นเกมที่เน้นการแสดงออกโดยการเคลื่อนไหว การแสดงท่าทางประกอบ Blackboard เป็นเกมที่มีการเน้นการเขียนโดยใช้กระดานดำเป็นหลัก อาจเขียนโดยครูหรือผู้เล่นเอง
8. การเล่น (Steps) บอกถึงลำดับขั้นในการทำกิจกรรมสำหรับเกม นั้น ๆ เช่น การเตรียมตัวของครู การเตรียมอุปกรณ์ คำพูด การแบ่งกลุ่ม การประเมินผล กติกา กฎเกณฑ์ต่าง ๆ การให้คะแนน เป็นต้น
9. ข้อเสนอแนะ (Suggestions) บางเกมจะมีข้อเสนอแนะสำหรับจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป การมอบหมายงานเป็นการบ้านสำหรับผู้เล่นหรือการประยุกต์เนื้อหา และกิจกรรมเพื่อให้เกิดความเหมาะสมและง่ายต่อการนำไปปฏิบัติ

10. ตัวอย่างเกม (Samples) เกมส่วนมากจะให้ตัวอย่างไว้ในรูปของคำศัพท์หรือกิจกรรมที่ต้องจัดในเกมนั้นสำหรับผู้สอนที่จะนำไปใช้ได้เลยหรือเป็นแนวคิดในการขยายความคิดไปเพื่อให้ได้ทั้งปริมาณและคุณภาพพอเพียงกับจำนวนของผู้เล่นเกม นั้น ๆ

11. ผู้เริ่มเกม (Starter) อาจเป็นตัวครูเอง นักเรียนหรือสมาชิกผู้ร่วมเล่นเกมคนใดคนหนึ่งที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้สอนหรือจากกลุ่มให้เป็นผู้เริ่มเล่นเกมเป็นคนแรก

ทิสนา แคมมณี (2552, น. 365) กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญในการสอนโดยใช้เกมดังต่อไปนี้

1. มีผู้สอนและนักเรียน
2. มีเกม และกติกาการเล่น
3. มีการอธิบายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น
4. มีผลการเรียนรู้ของนักเรียน

จากแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบสำคัญของการสอนโดยใช้เกมดังที่ได้กล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ว่า องค์ประกอบสำคัญของการสอนโดยใช้เกมนั้นควรจะประกอบด้วย

1. ชื่อเกม ซึ่งระบุไว้ให้ทราบถึงคุณลักษณะ หรือรูปแบบ และจุดเด่นของเกม
2. จุดประสงค์ เพื่อให้ทราบว่าเกมนั้นเหมาะนำไปใช้ในการเรียนการสอนภาษา เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน หรือการเขียน ฝึกเข้าใจปัญหา ความเร็ว หรือจุดมุ่งหมายอื่นที่กำหนดไว้ในแต่ละเกม

3. ระดับ หมายถึง ระดับความสามารถ ช่วงอายุของผู้เล่น เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นๆ

4. ตัวอย่างการเล่นและกติกา ซึ่งจะบอกลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรม การจัดกลุ่มหรือแบ่งทีม กฎเกณฑ์ต่างๆ และการให้คะแนน รวมถึงเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม

5. ข้อเสนอแนะ เป็นข้อเสนอสำหรับจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป หรือการมอบหมายงาน และการประยุกต์เนื้อหา การนัดหมายกิจกรรมเพื่อให้เกิดความเหมาะสมและง่ายต่อการนำไปปฏิบัติในครั้งต่อไป

2.5.5 การเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

Lemlech (1994, pp. 177-178) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นการสอนทักษะได้หลายรูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยเสริมทักษะพิเศษอื่น ๆ ฉะนั้นครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะด้านความสนใจ ความสามารถของนักเรียนและจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนให้เหมาะสมกับสัดส่วนของเวลาด้วย

กรมวิชาการ (2542, น. 35) เห็นว่า การเลือกเกมใช้ในการสอนภาษา มีหลักในการพิจารณาดังต่อไปนี้

1. เกมนั้นช่วยส่งเสริมการเรียนภาษา ซึ่งนักเรียนยังขาดสิ่งนั้นอยู่ ใช่หรือไม่
2. เกมนั้นช่วยฝึกฝนเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไว้แล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปเร็วหรือไม่

4. เกมนั้นได้ให้โอกาสนักเรียนในชั้นเป็นจำนวนมากได้ร่วมเล่น และไม่ใช้ให้โอกาส เฉพาะ 2-3 คน ใช่หรือไม่

5. เกมนั้นช่วยให้เกิดการแข่งขันและทำให้ผู้เล่นตื่นเต้นหรือไม

6. เกมนั้นง่ายพอหรือไม่ เพื่อที่จะต้องใช้เวลาเล็กน้อยที่จะอธิบาย

7. ผู้เลือกเกมหรือครูรู้สึกสนุกสนานกับเกมนั้นหรือไม่

8. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอเพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้ร่วมเล่นหรือไม่

9. เกมนั้นเหมาะกับวัยและระดับอายุของนักเรียนหรือไม่

10. มีที่ว่างพอในห้องเรียนหรือไม่ เพื่อจะดำเนินกิจกรรมได้ด้วยความสะดวกสบาย

11. วัสดุที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นปลอดภัยสำหรับผู้เล่นเกมหรือไม่

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545, น. 5-6) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการสอนภาษาจะต้องคำนึงถึงด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ เช่น จำนวนของนักเรียน สถานที่ อายุ ระดับของนักเรียน ระยะเวลา สาระของเนื้อหาที่กำลังเรียน และผลกระทบอื่นๆ

ทิศนา แคมมณี (2552, น. 366-367) กล่าวว่า การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการสอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจะเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเกมนั้นก่อนเพื่อจะให้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของนักเรียนเป็นไปอย่างราบรื่นในกรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (Published Game) ประเภทนี้เผยแพร่และวางจำหน่ายตามท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญที่ผู้สอนพึงตระหนักในการเลือกเล่นเกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งมีความแตกต่างจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจหรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอนสิ่งที่แตกต่างออกไปหากสามารถทำได้

จากแนวคิดการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา จึงสรุปได้ว่า การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการสอนทำได้หลายวิธี ทั้งการพัฒนาหรือสร้างเกมขึ้นใหม่หรือดัดแปลงเกมที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการในการจัดกิจกรรม โดยในกรณีที่ผู้สอนสร้างเกมขึ้นใช้เอง อันดับแรกต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องให้ความสำคัญกับการนำเกมที่สร้างไปทดลองใช้ จนมั่นใจว่าเกมที่สร้างขึ้นนั้นสามารถใช้ได้ผลตามวัตถุประสงค์ และในกรณีของการนำเกมมาดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน ทั้งนี้ การศึกษาเกมที่เพื่อนำมาใช้ให้เข้าใจรวมถึงการทดลองใช้เกมนั้นก่อนเพื่อให้เห็นประเด็นและข้อขัดข้อง

ต่างๆ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอนต้องพิจารณาเป็นหลัก ซึ่งจะช่วยให้สามารถเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2.5.6 ขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545, น. 7) ได้กล่าวถึงหลักการโดยทั่วไปในการสอนเกมดังนี้

1. ครูบอกชื่อเกม ประวัติ หรือสรุปเรื่องราวเกี่ยวกับเกมเพื่อที่จะเร้าความสนใจของนักเรียนก่อน
2. อธิบายเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ คำสั่ง แนวปฏิบัติ และคำศัพท์ที่ใช้ในเกมนั้น
3. ครูสาธิตให้ดู
 - 3.1 ครูและนักเรียนคนใดคนหนึ่งสาธิตให้ดูก่อน
 - 3.2 ให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งสาธิตให้ดู อาจออกมาทำการสาธิตหน้าชั้นเรียนก็ได้
4. ครูเขียนคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์ลงบนกระดาน
5. ให้นักเรียนทดลองทำเป็นกลุ่ม
6. เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการแล้ว ครูลบคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์ลงบนกระดาน
7. ฝึกเล่นเกมตามขั้นตอนของแต่ละเกม
8. ปล่อยให้ผู้เล่นเกมในขณะที่กลุ่มกำลังสนใจและสนุกสนาน อย่าปล่อยให้ผู้เล่นเบื่อ

แล้วจึงหยุด

ทิตินา แคมมณี (2552, น. 365) ได้กล่าวถึงขั้นตอนที่สำคัญในการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีเล่น และกติกาการเล่น
2. นักเรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

จากแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมดังกล่าวไว้แล้วข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าในขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ควรเริ่มต้นเร้าความสนใจของผู้เรียนโดยการนำเสนอเกมเป็นอันดับแรก โดยการบอกชื่อ คุณสมบัติ หรือที่มาของเกม ทำการชี้แจง อธิบายขั้นตอนและวิธีเล่น กฎและกติกาในการเล่น จากทำการสาธิตการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ เมื่อเริ่มเกมผู้สอนต้องควบคุมให้ผู้เล่นอยู่ในกติกา และต้องให้ความสำคัญกับการร่วมกันอภิปรายผลที่ได้จากการเล่นเกม และในขั้นตอนสุดท้ายผู้สอนทำการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

2.5.7 การสอนโดนใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

Lewis and Bedson (1999, pp. 7-11) ได้เสนอแนะถึงเทคนิคในการเลือกเกมการสอนเพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. เกมต้องให้มากกว่าความสนุกเพียงอย่างเดียว เกมทุกเกมจะให้ความสนุกสนาน แต่ครูต้องคำนึงถึงเนื้อหาด้านภาษาเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากในระหว่างกิจกรรมบทเรียนหรือเนื้อหาด้านภาษาอาจจะหลุดไปที่จุดสนใจอื่นทำให้ขาดความเชื่อมโยงและไม่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้
2. เปลี่ยนแปลงลำดับของการเล่นเกม การปฏิบัติการสอนในลักษณะที่ทำเป็นกิจวัตรประจำวันจะเป็นประโยชน์อยู่บ้าง เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่ชอบที่จะรู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป แต่

การสอนที่ผู้เรียนสามารถคาดเดาได้มากเกินไป จะเป็นการสกัดกั้นการเรียนรู้ได้มากเท่าๆ กัน จึงควรหลีกเลี่ยงการเรียงลำดับกิจกรรมเดิมๆ ซ้ำๆ เช่น เพลง-ฝึก-เกม-งาน ผู้สอนควรผสมผสานกิจกรรมโดยสลับลำดับกันเพื่อสร้างความสนใจเป็นครั้งคราว การวางแผนบทเรียนคร่าวๆ ในรูปผังความคิด แทนการวางแผนในลักษณะแนวตรงจะช่วยให้สามารถเลี่ยงคาดเดาของผู้เรียนได้ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนสามารถแทรกเกมในขณะที่ผู้เรียนอยู่ในสภาพพร้อมเรียนรู้และมีความสนใจต่อกิจกรรมมากที่สุด

3. ควรจบกิจกรรมในขณะที่ความสนุกยังคงอยู่ในระดับสูงสุดเสมอ การสอนโดนใจเกมให้มีประสิทธิภาพ การไม่เล่นเกมนานเกินไปเป็นเรื่องสำคัญ ผู้เรียนจะเริ่มหมดความสนใจและไกลออกนอกเรื่อง หลังจากนั้นความสับสนวุ่นวายก็จะตามมา การหาจังหวะที่เหมาะสมในการเปลี่ยนกิจกรรมไม่ใช่เรื่องง่ายเพราะผู้เรียนแต่ละคนมีช่วงระยะความสนใจต่างกัน ผู้สอนจะต้องมีวัสดุอุปกรณ์เสริมที่ทำให้กิจกรรมเสร็จเร็ว หรือดึงความสนใจของผู้เรียนที่ดูเหมือนจะไม่สนใจที่จะเล่นต่อไป หากพบว่ามีผู้เรียนที่ไม่ได้ให้ความสนใจกับกิจกรรมและรบกวนกลุ่มคนที่เหลือ ผู้สอนก็อาจจะใช้วิธีแยกผู้เรียนนั้นออกนอกกลุ่มเพื่อให้สงบลง แต่ยังคงเห็นกิจกรรมกลุ่มทั้งนี้ ควรระวังการแยกผู้เรียนโดยวิธีนี้ เนื่องจากอาจจะเป็นการร้องความสนใจ และรบกวนกิจกรรมมากขึ้น

4. คิดล่วงหน้า เกมหรือกิจกรรมที่ออกแบบมาอย่างดีที่สุดจะให้ผลในทางตรงข้ามได้ถ้าหากครูไม่มีความมั่นใจอย่างเต็มที่เกี่ยวกับกิจกรรมในทุกแง่มุม ผู้เรียนเป็นนักวิจารณ์ที่พูดจากใจจริงอย่างตรงไปตรงมามีความคิดหวังในตัวครูผู้สอน และเชื่อว่าครูผู้สอนคือผู้ที่รู้ดีที่สุดในทุกเรื่อง หากทำให้ผู้เรียน สับสนกับกติกาของเกม หรือถ้าผู้สอนเองก็รู้สึกสับสนแล้ว ย่อมเกิดความวุ่นวายจนถึงควบคุมขั้นไม่ได้ ในกรณีที่ผู้เรียนเป็นเด็กเล็ก ครูผู้สอนจะไม่มีเวลาหยุดพัก คิดทบทวน และจัดระเบียบในขั้นใหม่ เหมือนกับที่ครูอาจจะทำได้กับผู้เรียนที่เป็นวัยรุ่น หรือค่อนข้างจะเป็นผู้ใหญ่ เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาดังกล่าว ครูควรจะทำความเข้าใจให้ละเอียดและทดลองเล่นเกมด้วยตนเอง หรือลองใช้กับเพื่อนๆ ก่อนนำเกมใดๆ ไปใช้ในห้องเรียน และตรวจสอบซ้ำอีกครั้งว่าเตรียมทุกอย่างที่ต้องพร้อมหรือไม่เขียนบันทึกหัวข้อ วัสดุอุปกรณ์ สำหรับเกมทุกๆ เกม ถ้าครูผู้สอนให้ผู้เรียนนำวัสดุอุปกรณ์มาเอง ต้องมั่นใจว่าครูเองต้องเตรียมสิ่งเหล่านี้เผื่อไว้ด้วยเพราะผู้เรียนส่วนหนึ่งมักจะลืมพยายามไปถึงชั้นเรียนก่อนเด็กๆ เลือกโต๊ะหนึ่งตัวตั้งไว้ด้านข้าง แล้วก็จัดวางอุปกรณ์ทุกอย่างที่ต้องใช้ก่อนเริ่มสอน การล่วงหน้าของครูจะเป็นการเสียเวลาซึ่งอาจเป็นสาเหตุให้ผู้เรียนไม่อยู่ในระเบียบ ทั้งนี้เพราะสายตาและความสนใจของครูจะไม่ได้อยู่ที่ผู้เรียน

5. สถานที่ สิ่งสำคัญประการสุดท้าย คือ ห้องเรียนมีที่ว่างพอสำหรับเกมที่ผู้เล่นหรือไม่ห้องเรียนแน่นไปด้วยเก้าอี้และโต๊ะหรือไม่ ถ้าเป็นเช่นนี้ต้องดูว่าสามารถเคลื่อนย้ายโต๊ะเก้าอี้เหล่านั้นได้หรือไม่ ที่ว่างนั้นกว้างขวางพอที่จะวางอุปกรณ์ต่างๆ รอบๆ ห้อง หรือพอสำหรับทีมสองทีมที่จะวิ่งภายในห้องหรือไม่ ที่ว่างนั้นกว้างขวางพอที่จะวางอุปกรณ์ต่างๆ รอบๆ ห้อง หรือพอสำหรับทีมสองทีมที่จะวิ่งภายในห้องหรือไม่

ทิศนา แคมมณี (2552, น. 366) มีเทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพไว้ ดังนี้

1. การเลือกและการนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้สอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนโดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์ข้ออภิปรายเพื่อ

การเรียนรู้ การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาปรับดัดแปลงให้เหมาะสมกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเกมการศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองให้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เวลานั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเล่นจริงของนักเรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

2. การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่ายๆ มีวิธีการเล่นกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ง่ายทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้นักเรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริงกติกาการเล่นเป็นสิ่งสำคัญในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์(หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้ กติกาว่ากติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่นผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสถานที่เอื้อต่อการเล่นไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนของนักเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายให้นักเรียนคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากหากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่การสอน แต่เป็นการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของการเล่นเกมอยู่ที่การเรียนรู้ ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้นก็เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น การอภิปรายจึงมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้นๆ กล่าวคือถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้นักเรียน การอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นๆ ว่านักเรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกมก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากการเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใดมีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด เป็นต้น ถ้ามุ่งการเรียนความเป็นจริงของสถานการณ์ ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า นักเรียนรู้ความเป็นจริงอะไรบ้างการเรียนรู้นั้นได้มาจากไหน และอย่างไร นักเรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึง

ตัดสินใจเช่นนั้นและการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร นักเรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

พรสวรรค์ สิปโป (2550, น. 238) ได้กล่าวถึงข้อควรคำนึงในการนำเกมมาใช้ในกิจกรรม การเรียนการสอนไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมประกอบการสอนวิธีหนึ่งเท่านั้น ดังนั้น ในการนำไปใช้ผู้สอน ควรคำนึงสิ่งต่อไปนี้

1. เกมเป็นกิจกรรมเสริมเท่านั้น
2. ผู้สอนใช้เกมเพื่อเตรียมความพร้อมทบทวน ก่อนจบบทเรียนหรือใช้ใน กระบวนการเรียนการสอนในขั้นนำเสนอ ฝึกปฏิบัติ หรือขั้นการนำไปใช้ก็ได้
3. เลือกเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนนักเรียนทุกคนควรมีส่วนร่วม
4. ก่อนเริ่มเล่นเกม ผู้สอนต้องเตรียมนักเรียน เช่น ถ้าเกมนั้นต้องใช้คำถาม คำศัพท์หรือโครงสร้างภาษา ผู้สอนต้องสอนสิ่งเหล่านั้นก่อนเล่นเกม
5. คำสั่งใช้ในการเล่นเกมต้องชัดเจน ผู้สอนต้องอธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ กติกาและบางครั้งอาจต้องสาธิตให้ดู เพราะถ้านักเรียนไม่เข้าใจว่าจะเล่นอย่างไร การเล่นเกมนั้นก็ไม่มีประโยชน์
6. ผู้สอนต้องแสดงความกระตือรือร้น มีชีวิตชีวา และไม่เข้มงวดเกินไป เกมจะ สนุกหรือไม่ขึ้นอยู่กับผู้สอนด้วย
7. การแบ่งกลุ่ม ควรแบ่งให้นักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาคละกัน เพื่อแต่ละ กลุ่มจะได้มีความสามารถเท่าเทียมกัน และนักเรียนจะได้ช่วยกัน
8. ผู้สอนต้องไม่ขัดจังหวะในขณะที่นักเรียนเล่นเกม
9. ไม่ควรบังคับให้นักเรียนเล่น ถ้านักเรียนยังไม่พร้อม
10. พยายามให้นักเรียนหยุดเล่นก่อนที่นักเรียนจะรู้สึกเบื่อ หรือถ้าเล่นไปแล้ว นักเรียนเบื่อหรือเหนียวควรให้หยุด

จากแนวคิดเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ จึงสรุปได้ว่า ในการนำเกมมาใช้ ในการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรคำนึงถึงองค์ประกอบ สำคัญ 4 ประการ ดังต่อไปนี้

1. การเลือกเกม ควรพิจารณาเกมที่มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ส่วน การใช้เพื่อความบันเทิงควรให้ความสำคัญในอันดับรองลงมา ผู้สอนอาจสร้างเกมขึ้น หรือดัดแปลงเกม ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนเอง ทั้งนี้ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ เพื่อให้กิจกรรมการเรียนเป็นไปอย่างราบรื่น
2. การชี้แจงวิธีการและกติกา เนื่องจากแต่ละเกมมีวิธีการและกติกาที่แตกต่างกัน ซึ่ง ในกรณีที่เกมง่าย ๆ มีวิธีเล่นกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงจึงทำได้ง่าย ขณะเดียวกับถ้าเกมมีความ ซับซ้อน การให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรือมีการซ้อมก่อนการเล่นจริง กติกา เพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ถือเป็นสิ่งที่สำคัญ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่นเพื่อให้ สามารถดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาการเล่นอย่างเคร่งครัด
3. สถานที่และพื้นที่ที่เอื้ออำนวย ก่อนกิจกรรมผู้สอนควรจัดสถานที่ให้เอื้อต่อ กิจกรรมไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้เกิดความติดขัด เสียเวลา โดยกิจกรรมควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน

และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรมีการบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนของผู้เรียนไว้

4. การอภิปรายหลังกิจกรรม ผู้สอนต้องเข้าใจว่าสิ่งสำคัญของการใช้เกมมาประกอบการสอนนั้น เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การอภิปรายจึงมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอน เช่น ถ้าการใช้เกมเพื่อฝึกทักษะให้นักเรียน ในการอภิปรายควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นๆ ว่าเกิดการพัฒนาเพียงใด ประสบความสำเร็จ หรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

2.5.8 ประโยชน์ของเกม

เรอังกดี อัมไพพันธ์ (2545, น. 3) ได้กล่าวถึงเกมที่มีประโยชน์ต่อผู้สอน นักเรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษาไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้อุณหภูมิห้องเรียนผ่อนคลาย ง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจของเนื้อหาในแต่ละช่วงได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ
4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับนักเรียน
5. ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้
6. สามารถปรับใช้กับทุกเพศและทุกวัย
7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน
8. เกมช่วยลดความเขັมของเนื้อหาลงได้ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อยากร่วมและกล้าแสดงออก
9. เกมช่วยเสริมสร้างทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในการฟัง พูด อ่าน เขียนและสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษา ทุกขั้นตอน
10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน ชมรมภาษาอังกฤษ งานสังสรรค์ ทัศนจร การบ้าน กิจกรรมเสริมหลักสูตรอื่นๆ

วิภา ตันจุลพงษ์ (2549, น. 18) ได้ให้สรุปเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1. พัฒนาความคิดในการแก้ไขปัญหา
2. ฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหา
3. ส่งเสริมทักษะภาษาทางการอ่าน การเียน การฟัง การพูด วรรณคดี และวรรณกรรม
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่
5. ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน
6. ให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ใช้จูงใจและสร้างความสนใจในการเรียน
8. ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

9. ช่วยส่งเสริมความสามัคคีและการอยู่ร่วมกันในสังคม
10. ให้นำเข้าสู่บทเรียน ใช้สอน ใช้สรุป และใช้ฝึกทบทวนบทเรียน
11. ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

พรสวรรค์ สิปโป (2550, น. 238) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมและจำแนกได้ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษาน่าสนใจ ซึ่งประโยชน์ทำให้เกิดความพยายาม และเป็นแรงจูงใจที่ดี เพราะสนุกสนานและท้าทาย
2. ทำให้เกิดบริบทการสื่อสารอย่างมีความหมายถึงแม้เกมจะเกี่ยวกับเนื้อหาภาษาเฉพาะเอง เช่น การสะกดคำ หรือคำศัพท์ แต่นักเรียนต่อสื่อสารอย่างมีความหมาย เพราะต้องรู้วิธีเล่นเกม และต้องสื่อสารความหมายในขณะที่เล่นเกม
3. ทำให้บทเรียนสนุกสนาน นักเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว
4. ทำให้นักเรียนสนุกสนาน ไม่เครียด ทำให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว ทำให้นักเรียนที่อายกล้าเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะเมื่อเล่นเป็นกลุ่มเล็ก
5. นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกม
6. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
7. เกมตอบสนองปัญญาด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น เกมที่เกี่ยวกับการวาดรูป สัมพันธ์กับปัญหาด้านมิติสัมพันธ์ เป็นต้น

ทิสนา แคมมณี (2552, น. 366) ได้สรุปถึงประโยชน์ และข้อจำกัดของเกมไว้ดังนี้

ข้อดี

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและนักเรียนชอบ

ข้อจำกัด

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
2. เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหามาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ นักเรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน
3. เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกมจึงสามารถสร้างได้
4. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะแม้จะไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นให้นักเรียนเป็นจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองจนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และจำนวนผู้เล่นจำนวนมากยังต้องใช้เวลามากยิ่งอีก

5. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยนักเรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

จากแนวคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม ดังที่กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนทำให้นักเรียนได้ประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ที่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แสดงออกซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้มากกว่าการฟังครูพูดอย่างเดียว ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและอยู่คงทน ได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ทั้งนี้ การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนอาจมีข้อจำกัดเนื่องจากเป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมเป็นอย่างดี รวมถึงต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ประกอบ ซึ่งอาจมีค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นเช่นกัน

2.6 การหาประสิทธิภาพ

การหาประสิทธิภาพคือการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้หรือประสิทธิภาพของแผนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หลังกระบวนการเรียนการสอนเสร็จสิ้น ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.6.1 ความหมายของประสิทธิภาพ

เกริก ท่วมกลาง (2555, น. 12-14) ได้ให้ความหมายว่าประสิทธิภาพ คือ ความสามารถทางการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์

ภารดี อนันต์นาวิ (2555, น. 205) ได้ให้ความหมายว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง การเปรียบเทียบทรัพยากรที่ใช้ไปกับผลที่ได้จากการทำงานว่าใช้ไปอย่างไรมากน้อยแค่ไหน ในขณะที่กำลังทำงานใช้โดยประหยัดให้ได้ผลผลิตหรือผลลัพธ์ตามเป้าหมาย

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 1) ได้ให้ความหมายว่าการพัฒนาต้นแบบชิ้นงาน (Prototype) ใหม่หรือนวัตกรรม ก่อนที่จะนำไปเผยแพร่หรือใช้จริง จำเป็นจะต้องผ่านกระบวนการควบคุมและประกันคุณภาพ เพื่อให้แน่ใจว่าต้นแบบชิ้นงานนั้นมีประสิทธิภาพจริง เรียกว่า การทดสอบประสิทธิภาพ (Developmental Testing) จำเป็นที่ต้องผ่านการทดสอบประสิทธิภาพ ก่อนที่จะให้ครูนำไปใช้กับนักเรียน โดยดำเนินการตามกระบวนการ 2 ขั้นตอน คือการทดลองใช้เบื้องต้น (Tryout) และการทดลองใช้จริง (Trial Run) บทความนี้ เสนอแนวคิด วิธีการทดสอบประสิทธิภาพ การใช้สูตร E_1/E_2 สำหรับการทดสอบประสิทธิภาพของกระบวนการ (Process- E_1) และทดสอบประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (Product- E_2) ในขั้นทดลองใช้เบื้องต้น แบบเดี่ยว (1:1) แบบกลุ่ม (1 : 10) และ แบบสนาม (1:100) และการนำสื่อหรือชุดการสอนที่ทดสอบผ่านเกณฑ์ความก้าวหน้าทางการเรียน เกณฑ์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 90/90, 85/85 สำหรับวิทยาสัยหรือพุทธพิสัย ,80/80 และ 75/75 สำหรับทักษะพิสัยและทักษะพิสัยแล้ว แล้วไปทดลองใช้จริงในช่วงเวลาหนึ่งภาค การศึกษาสูตร E_1/E_2 ซึ่งผู้เขียนพัฒนาขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2520 เป็นเพียงสูตรเดียวในการหาประสิทธิภาพ สื่อและชุดการสอนที่เน้นความสัมพันธ์ของกระบวนการและผลลัพธ์ สูตรอื่นที่ใช้กันเน้นการหาประสิทธิภาพโดยอิงผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว สูตร E_1/E_2 ใช้ได้กับการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อและชุดการสอนทุกประเภท

วารุ เฟิงส์วส์ตี (2557, น. 42-43) ได้ให้ความหมายว่าประสิทธิภาพ คือ ระดับของการยอมรับของนวัตกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นไปตามระดับที่ผู้ผลิตนวัตกรรมพึงพอใจ

เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2559, น. 108-115) ได้ให้ความหมายว่าประสิทธิภาพสื่อการศึกษา คือ การประเมินวิธีจัดการเรียนรู้หรือสื่อการเรียนรู้ว่ามีประสิทธิภาพเพียงใด ซึ่งผลจากการหาประสิทธิภาพ จะนำไปสู่การพัฒนาและหาทางเลือกอื่นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน มีประโยชน์คือ

1. เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าสื่อการศึกษาสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นนั้นมีคุณภาพ
2. เพื่อให้แน่ใจว่าสื่อการศึกษาทำให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่าง

แท้จริง

3. เพื่อเป็นหลักประกันว่า เมื่อผลิตออกมาจำนวนมาก ๆ แล้ว สามารถใช้ได้เป็นอย่างดี

อย่างดี

ภูษิต บุญทองเถิง (2559, น. 284) ได้ให้ความหมายว่า เป็นการเน้นกระบวนการ E_1 กับผลลัพธ์ของสื่อ E_2 หากผู้วิจัยต้องการพิจารณาว่าการเรียนหรือสื่อที่สร้างขึ้นยังมีคุณภาพ ก็สามารถพิจารณาได้โดยดูพัฒนาการของนักเรียน คือ พิจารณาก่อนหรือหลังเรียน หรือมีความสามารถอย่างเชื่อถือได้หรือไม่ ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อประเมินสื่อหรือนวัตกรรมต่าง ๆ โดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นตัววัดว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับใด รวมถึงการวัดทางความเชื่อ เจตคติและความตั้งใจของผู้เรียน คะแนนที่ได้จากการแปลงข้อสอบแปลงเป็นร้อยละ หากค่าสูงสุดที่เป็นไปได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าประสิทธิภาพหมายถึง การประเมินการจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนประเมินจากคะแนนเก็บระหว่างเรียน คะแนนทดสอบย่อยท้ายบท และคะแนนทดสอบหลังจากผู้เรียนได้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นเพื่อประเมินคุณภาพของนวัตกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2.6.2 วัตถุประสงค์ของการประเมินประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 8) ได้ให้เหตุผลถึงวัตถุประสงค์หรือความจำเป็นที่จะต้องหาประสิทธิภาพ การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนมีความจำเป็นด้วยเหตุผล 3 ประการคือ

1. สำหรับหน่วยงานผลิตสื่อหรือชุดการสอน การทดสอบประสิทธิภาพช่วยประกันคุณภาพของสื่อหรือชุดการสอนว่าอยู่ในขั้นสูง เหมาะสมที่จะลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก หากไม่มีการทดสอบประสิทธิภาพเสียก่อนแล้ว เมื่อผลิตออกมาใช้ประโยชน์ไม่ได้ ก็จะต้องผลิตหรือทำขึ้นใหม่เป็นการสิ้นเปลืองทั้งเวลา แรงงานและเงินทอง

2. สำหรับผู้ใช้สื่อหรือชุดการสอน สื่อหรือชุดการสอนที่ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพจะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือช่วยสอนได้ดี ในการสร้างสภาพการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่มุ่งหวัง บางครั้งชุดการสอนต้องช่วยครูสอนบางครั้งต้องสอนแทนครู (อาทิ ในโรงเรียนครูคนเดียว) ดังนั้น ก่อนนำสื่อหรือชุดการสอนไปใช้ ครูจึงควรมั่นใจว่า ชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนจริง การทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้เราได้สื่อหรือชุดการสอนที่มีคุณค่าทางการสอนจริงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. สำหรับผู้ผลิตสื่อหรือชุดการสอน การทดสอบประสิทธิภาพจะทำให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่าเนื้อหาสาระที่บรรจุลงในสื่อหรือชุดการสอนมีความเหมาะสม ง่ายต่อการเข้าใจ อันจะช่วยให้ผู้ผลิตมีความชำนาญสูงขึ้น เป็นการประหยัดแรงสมองแรงงาน เวลาและเงินทองในการเตรียมต้นแบบ จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าวัตถุประสงค์ของการประเมินประสิทธิภาพเพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อหรือวัตกรรมการสอนให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ก่อนนำไปใช้จริง ซึ่งประเมินจากผลการเรียนรู้ของผู้เรียนระหว่างเรียนและหลังเรียน

2.6.3 การหาค่าประสิทธิภาพ

สมนึก ภัททิยธนี (2553, น. 114) คุณภาพการประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องขึ้นอยู่กับเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับนักเรียน สถานที่และเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนที่จะเริ่มอธิบายถึงความแตกต่างของเครื่องมือ มีแนวความคิดสำคัญที่จะต้องทำความเข้าใจก่อน 2 ประการ คือ

ประการแรก ประสพการณ์กับเครื่องมือเป็นสิ่งที่ต้องการความสม่ำเสมอ น่าเชื่อถือ การประเมินก็ต้องการความเชื่อมั่น (Reliability) ถ้าหากไม่สามารถสร้างผลลัพธ์ที่คล้ายๆ กันครั้งแล้วครั้งเล่า ข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับก็ไม่น่าเชื่อถือต่อไป การพิจารณาระดับความเชื่อมั่นของเครื่องมือประเมินเป็นสิ่งสำคัญมาก ความเชื่อมั่นของแบบประเมิน คือ “ระดับความคงที่หรือสม่ำเสมอของเครื่องมือทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของนักเรียนในกลุ่มเดียวกันที่มีการเรียนการสอนเหมือนกันและมีความรู้ความสามารถระดับเดียวกัน วัดแล้วให้ผลเหมือนกันครั้งแล้วครั้งเล่า” การไม่มีความเชื่อมั่นมักจะทำให้เกิดข้อผิดพลาดสร้างความคลุ้มเครือและหรือนำไปสู่การเดาคำตอบมากมาย

ประการที่สอง เครื่องมือประเมินจะต้องแสดงให้เห็นถึงความเที่ยงตรง (Validity) ในสิ่งที่ต้องการจะวัด ซึ่งเครื่องมือประเมินต้องมีความเที่ยงตรงที่จะสามารถวัดผลการเรียนรู้ที่แท้จริงของนักเรียนได้ ดังนั้นการประเมินจะต้องมีความน่าเชื่อถือและเหมาะสม ผลของการประเมินจึงจะมีคุณค่าและมีความหมาย

หลังจากผ่านกระบวนการและขั้นตอนของการสร้างสื่อทั้งหลายตามหลักวิชาแล้ว ขั้นตอนต่อไปที่สำคัญคือ การหาประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างขึ้น กล่าวคือในการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผลและขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ ทั้งสองวิธีนี้ ควรทำความเข้าใจกันไป จึงจะมั่นใจได้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพจะเป็นที่ยอมรับได้ มีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล

กระบวนการนี้เป็นการหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักของความรู้และเหตุผลในการตัดสินคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำมาหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร ดังนี้

$$CVR = \frac{2N}{N} - 1 \quad (2-1)$$

เมื่อ	CVR	แทน ประสิทธิภาพเชิงเหตุผล
	N_c	แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับ
	N	แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

ผู้เชี่ยวชาญจะประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า (นิยมใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ) นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินของแต่ละคนไปแทนค่าในสูตร สำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไปคือค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50-5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าที่ปรากฏในตารางตามจำนวนของผู้เชี่ยวชาญ จึงจะยอมรับว่าสื่อมีประสิทธิภาพ ถ้าได้ค่าไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์

วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของสื่อ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(CAI) บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอนแผนการสอน แบบฝึกทักษะ เป็นต้น ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัด หรือกระบวนการเรียน หรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ตัว เช่น $E_1/E_2 = 80/80, E_1/E_2 = 85/85, E_1/E_2 = 90/90$ เป็นต้น

2.1 เกณฑ์ 80 /80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน(Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนการหาค่า E_1/E_2 ใช้สูตร ดังนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABAB $\sum x$ MAHASARAKHAM UNIVERSITY

$$E_1 = \frac{N}{A} \times 100 \quad (2-2)$$

เมื่อ	E_1	แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum x$	แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	A	แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\sum x}{B} \times 100 \quad (2-3)$$

เมื่อ	E_2	แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum x$	แทน ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน
N แทน จำนวนนักเรียน

2.2 เกณฑ์ 80 / 80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียน ร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่น มีนักเรียน 40 คน ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด คือ 32 คนแต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียนถึงร้อยละ 80 (E_1) ส่วน 80 ตัวหลัง (E_2) คือ ผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด (40 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2.3 เกณฑ์ 80 / 80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียน ทั้งหมด ทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียนโดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนเรียน

2.4 เกณฑ์ 80 / 80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียน ทั้งหมด ทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูก มีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่า สื่อไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน จะนิยมตั้งเป็นตัวเลข 3 ลักษณะคือ 80/80 , 85/85, และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่าย ก็อาจตั้งไว้ 90/90 เป็นต้น ประสิทธิภาพของสื่อและเทคโนโลยี การเรียนการสอน มาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ (E_1 และ E_2) เป็นตัวเลข ตัวเลขแรกและตัวหลังตามลำดับ ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ 100 มากเท่าไร ยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาการรับรองประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน

สรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพการสอนหมาย เป็นความสามารถของครูในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน เพื่อส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทางด้านร่างกาย สมอง อารมณ์ และสังคม ตลอดจนสามารถทำให้ผู้เรียนได้รับผลสำเร็จตามเป้าหมายที่หลักสูตรได้กำหนด และ ประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และสื่อการเรียน การสอนวัดผลประเมินผลตามสภาพจริง และปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างแก่ผู้เรียน มีรายละเอียด

2.7 ดัชนีประสิทธิผล

ดัชนีประสิทธิผลเป็นการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนหลังจากที่ครูได้ทำการเรียนการสอน แล้ว เพื่อประเมินสื่อการสอน วิธีการสอน ว่ามีความเหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียนหรือไม่ และควรปรับปรุงอย่างไร เพื่อจะให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

เกริก ท่วมกลาง (2555, น. 14-16) ได้ให้ความหมายของดัชนีประสิทธิผล คือ การประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประเมินจากคะแนนหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน โดยการเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากการทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุดกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนเมื่อมีการประเมินสื่อการสอนที่ผลิตขึ้นมา มักจะดูประสิทธิภาพของการสอนและการวัดประเมินของสื่อนั้นตามปกติแล้วจะเป็นการวัดประเมินความแตกต่างของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือ ความแตกต่างของคะแนน การทดสอบก่อนเรียน และคะแนนการทดสอบหลังเรียน หรือเป็นการทดสอบความแตกต่างเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในทางปฏิบัติ ส่วนมากจะเน้นที่ผลของความแตกต่างทางสถิติ แต่ในบางกรณีเปรียบเทียบเพียง 2 ลักษณะ ก็อาจจะไม่เพียงพอ

ภูษิต บุญทองเถิง (2559, น. 284-287) ค่าดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน โดยเปรียบเทียบของคะแนนที่เพิ่มขึ้น จากคะแนนการทดสอบหลังเรียน

2.7.1 การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

เมธิญ กิจระการ และ สมนึก ภัททิยธนี (2545, น. 30-36) ได้เสนอแนวทางในการหาประสิทธิผลของแผนการเรียนรู้หรือสื่อที่สร้างขึ้น โดยการพิจารณาที่เน้นกระบวนการ (E_1) กับผลลัพธ์ของสื่อ (E_2) ที่ใช้ ถ้าหากผู้วิจัยต้องการพิจารณาต่อไปว่าแผนการเรียนรู้หรือสื่อที่สร้างขึ้น ยังมีคุณภาพในแง่มุมอื่นหรือไม่ ก็สามารถพิจารณาได้โดยดูพัฒนาการของนักเรียน คือพิจารณาว่าก่อนและหลังการเรียนเรื่องใดๆ นักเรียนได้พัฒนาหรือมีความรู้ความสามารถเพิ่มขึ้นอย่างเชื่อถือได้หรือไม่ หรือเพิ่มขึ้นเท่าไร ซึ่งอาจพิจารณาได้จากการคำนวณค่า t-test แบบ Dependent Samples หรือหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) มีรายละเอียด ดังนี้

1. การหาค่าพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียนโดยอาศัยการหาค่า t-test (แบบ Dependent Samples) เป็นการพิจารณาดูว่านักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างเชื่อถือได้หรือไม่ โดยทำการทดสอบนักเรียนทุกคนก่อน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) แล้วนำมาหาค่า t-test แบบ Dependent Samples หากมีนัยสำคัญทางสถิติ ก็ถือได้ว่า นักเรียนกลุ่มนั้นมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างเชื่อถือได้

2. การหาพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของนักเรียนโดยอาศัยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) มีสูตรดังนี้

$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{\text{Total} - P_1} \quad (2-4)$$

เมื่อ	P_1	แทน	ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน
	P_2	แทน	ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน
	Total	แทน	ผลคูณของจำนวนนักเรียนกับคะแนนเต็ม

ดัชนีประสิทธิผลเป็นอัตราส่วนผลต่างจะมีค่าสูงสุดเป็น 1.00 ส่วนค่าต่ำสุดไม่สามารถกำหนดได้ เพราะมีค่าต่ำกว่า -1.00 ก็ได้ และถ้าเป็นค่าลบแสดงว่าคะแนนผลสอบก่อนเรียนมากกว่าหลังเรียน ซึ่งมีความหมายว่าระบบการเรียนการสอนหรือนวัตกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ไม่มีคุณภาพ

ถ้าหลังเรียนนักเรียนได้คะแนนเต็มทุกคน ค่า E.I. จะเป็น 1.00 เสมอ ไม่ว่าผลการสอบก่อนเรียนจะได้เท่าไรก็ตาม (ยกเว้นได้คะแนนเต็มทุกคน) หรือกล่าวได้ว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าในเรื่องที่เรียน คิดเป็นร้อยละ 100 หรือบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนตามที่ต้องการ

ถ้าผลสอบก่อนเรียนมากกว่าหลังเรียน ค่า E.I. จะเป็นลบ ซึ่งต่ำกว่า 1.00 ก็ได้ ลักษณะเช่นนี้ถือว่าการเรียนการสอนหลังการใช้สื่อหรือนวัตกรรมล้มเหลว และก่อนจะหาค่า E.I. จะต้องหาค่า E_1/E_2 มาก่อน ค่า E_2 คือ คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งจะเป็นค่าเดียวกันกับคะแนนหลังเรียนของการหาค่า E.I.

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ดัชนีประสิทธิผลคือความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน ซึ่งจะแสดงถึงพัฒนาการความก้าวหน้าของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมหรือสื่อการสอนแล้ว เกณฑ์ที่ยอมรับทั่วไปต้องมีค่าสูงกว่า 0.50 ขึ้นไป หรือคิดเป็นร้อยละ 50 ขึ้นไป

2.8 ความคงทนในการเรียนรู้

ความคงทนทางการเรียนรู้ คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยได้เรียน หรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทิ้งระยะเวลาไว้ระยะหนึ่ง (ชัยพร วิชชาวุธ, 2540, น. 19) ซึ่งนักวิชาการด้านการศึกษาได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

2.8.1 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

Gagne (1994, pp. 27-36) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำสรุปได้ ดังต่อไปนี้

1. การจูงใจ (Motivation Phase) เป็นการชักจูงให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้
2. การทำความเข้าใจ (Apprehending Phase) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า
3. การเรียนรู้ปรุงแต่งสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ (Acquisition Phase) ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเป็นความสามารถอย่างใหม่เกิดขึ้น
4. ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความจำ (Retention Phase) ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความจำช่วงเวลาหนึ่ง
5. การรื้อฟื้น (Recall Phase) ขั้นนี้เป็นการเอาสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วและเก็บเอานั้นออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้
6. การสรุปหลักการ (Generalization Phase) ขั้นนี้เป็นความสามารถที่ใช้ในสิ่งที่เรียนรู้แล้วไปประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบมา
7. การลงมือปฏิบัติ (Performance Phase) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้

8. การสร้างผลย้อนกลับ (Feedback Phase) ขั้นนี้ผู้รับทราบผลการเรียนรู้ ถ้าขั้นทำความเข้าใจและการเรียนรู้ไม่ดี ขั้นการจำก็จะลดลงหรือจำไม่ได้เลย

ธัญญา บุปผเวส และคณะ (2538, น. 191-192) ได้แบ่งความจำออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1. ความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนังหรือส่วนใดส่วนหนึ่ง

2. ความจำระยะสั้น (Short - Term Memory) เขียนย่อว่า STM คือ ความจำหลังการเรียนรู้เป็นความจำที่คงอยู่ในระยะเวลาสั้น ๆ ที่ตั้งใจจำหรือใจจดจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป

3. ความจำระยะยาว (Long - Term Memory) เขียนย่อว่า LTM หมายถึง ความจำที่คงทนถาวรมากกว่าความจำระยะสั้น ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้นานเพียงใด ถ้าเมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ จะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง ระบบความจำระยะยาวนี้เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายังเป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึก เป็นการตีความ จึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

ถวิล ธาราโกชน และศรัณย์ ดาริสุข (2546, น. 94) กล่าวว่า ความจำเป็นเหมือนรูปแบบ (Form) ที่คนเรามีอยู่ในตัวซึ่งนักจิตวิทยาได้ให้ความสนใจศึกษากันอย่างกว้างขวางและมีผลการศึกษาระบุว่า ความจำของคนเราแบ่งออกเป็น 3 ระบบ คือ ความจำการรู้สึกสัมผัส ความจำระยะสั้น และความจำระยะยาว

1. ความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory memory) เป็นความจำเมื่อมีสิ่งเร้าหรือข้อมูลต่างๆ ผ่านประสาทรับสัมผัสเข้ามาและก็เลือนหายไปอย่างรวดเร็วโดยที่ยังไม่มีการวิเคราะห์ความหมายมันเป็นความจำที่มีระยะสั้นมากเกิดขึ้นทันทีทันใดในระยะเวลาที่เร็วกว่า 1 วินาที หรือประมาณ 1 วินาที ตัวอย่างเช่น ความจำภาพติดตา (Iconic memory) ความจำเสียงก้องหู (Echoic memory) เป็นต้น

1.1 ความจำภาพติดตา (Iconic memory) เป็นการรู้สึกสัมผัสโดยมีสิ่งเร้าเข้าไปทางตาหมายถึงการมองเห็นสิ่งเร้าหรือข้อมูลนั้นๆ ด้วยตา เช่น ฉายภาพแวบหนึ่งลงบนจอแล้วดับไฟปรากฏว่าภาพนั้นยังอยู่ในความทรงจำเราต่อไปอีกระยะหนึ่งหลังจากภาพบนจอหายไปแล้วและจากการศึกษาความจำภาพติดตาโดยการฉายตัวอักษรหรือตัวเลขให้ดูจาก จำนวน 9-16 ตัว นักจิตวิทยาบางคนพบว่าบุคคลสามารถจำได้ 4 ตัว ในเวลาประมาณ 1 วินาที บางคนพบว่าจำได้ 4 ตัว ในเวลาน้อยกว่า 1 วินาที และบางคนพบว่าจำได้ถึง 5 ตัว ในเวลา 1 วินาที

1.2 ความจำเสียงก้องหู (Echoic memory) เป็นการรู้สึกสัมผัสโดยมีสิ่งเร้าเข้าไปทางหูคือเสียงและเมื่อเสียงนั้นหยุดลงแล้วแต่เรายังรู้สึกว่าเสียงนั้นยังดังก้องอยู่ในหูต่อไปอีกระยะหนึ่งและหลังจากการศึกษาความจำเสียงก้องหูโดยใช้ตัวอักษรหรือตัวเลขให้ฟังแล้วตอบถ้าตอบทันทีหลังเสียงสิ้นสุดจะจำได้ประมาณเกือบ 5 ตัว และหลังจากเสียงเงียบหายไป 2 วินาทีจะจำได้ราว 4-5 ตัว แต่หลังจากนี้ไปแล้วจะจำไม่ได้เลยฉะนั้นจากการศึกษาดังที่กล่าวความจำภาพติดตาจะคง

สภาพของการจำติดตาอยู่ประมาณ 1 วินาที ส่วนความจำเสียงก้องหูกจะคงสภาพของการจำก้องหูอยู่ประมาณ 1.5-2 วินาที

2. ความจำระยะสั้น (Short-Term Memory หรือ STM) เป็นการจำทันทีทันใดที่มีต่อสิ่งเร้าต่างๆ ซึ่งสิ่งเร้าที่นั้นเพียงจะมีการรับรู้เกิดขึ้นหรือเป็นการจำชั่วคราวมีช่วงระยะเวลายาวนานกว่าความจำการรู้สึกสัมผัสซึ่งจากการศึกษาพบว่าช่วงความจำในความจำระยะสั้นสามารถเก็บข้อมูลเฉลี่ยเป็นจำนวน 7 หน่วย หรืออยู่ในช่วงประมาณ 7 ± 2 หน่วย ในเวลาประมาณ 30 วินาที นั้นหมายความว่าเมื่อรับรู้สิ่งนั้นแล้วจะสามารถจำได้นานประมาณ 30 วินาที หลังจากนั้นไปก็จะจำไม่ได้ ฉะนั้นถ้าจะให้สิ่งเร้าที่นั้นคงอยู่ในความจำระยะสั้นนานมากขึ้นเราจำเป็นจะต้องใส่ใจและทบทวนอยู่ตลอดเวลา

3. ความจำระยะยาว (Long-Term Memory หรือ LTM) เป็นการจำข้อมูลหรือสิ่งเร้าบางสิ่งบางอย่างที่เพิ่งจะรับรู้มาและถ้าข้อมูลได้รับการเอาใจใส่มันจะถูกเก็บไว้ในความจำระยะยาวทำให้เราจำข้อมูลนั้นได้และก็อาจลืมได้ถ้าขาดการเอาใจใส่

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546, น. 14) กล่าวว่า การเรียนรู้คือกระบวนการที่บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างค่อนข้างถาวรอันเนื่องมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัดการเรียนรู้ และการจำมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดไม่อาจจะแยกออกจากกันได้กล่าวคือในการศึกษาเรื่องการเรียนเราให้ผู้เรียนทำอะไรสักอย่างแล้วเราดูผลการกระทำนั้นว่าได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนไปอย่างไรบ้างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้คือการเรียนรู้และในการประเมินผลว่าการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหรือยังหรือการเปลี่ยนแปลงเป็นไปมากน้อยเพียงใดถ้าเราประเมินผลทันทีที่ผู้เรียนทำในสิ่งที่เราต้องการได้สำเร็จผลที่ได้จะเป็นผลการเรียนแล้วถ้าเราคอยให้เวลาล่วงเลยไปอาจเป็น 2 นาที หรือ 5 นาที หรือหลาย ๆ วัน แล้วค่อยประเมินการเปลี่ยนแปลงที่ได้จะเป็นผลการเรียนและการจำ

ทศนา แคมมณี (2552, น. 80-85) กล่าวว่า ความคงทนในการจำเป็นกระบวนการประมวลข้อมูลในการทำงานของสมองมนุษย์ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับการทำงานของคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย การรับข้อมูล (Input) การเข้ารหัส (Encoding) การส่งข้อมูลออก (Output) กระบวนการประมวลข้อมูลเริ่มจากการที่มีสิ่งเร้าเข้ามาทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วบันทึกไว้ในความจำระยะสั้นซึ่งความจำนี้สามารถดึงกลับมาใช้ได้

2.8.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคงทนในการเรียนรู้

อัจฉรา สุขารมณ (2542, น. 72) ได้จำแนกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคงทนในการเรียนรู้ไว้ ดังต่อไปนี้

1. สติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสติปัญญามากโดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดริเริ่มต่างๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย
2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งทำให้จิตใจสุดขีดหรือเป็นทุกข์แสนสาหัส ย่อมจะทำให้จำได้เป็นเวลานาน
3. ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็วขึ้น อย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่างๆ ก็

ย่อมมีการลืมไปบ้าง เพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ มากมาย ได้มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืม พบว่า การจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วยคือเมื่อเวลาผ่านไปนานเข้าการจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่จะลืมจะมากขึ้น

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2542, น. 254) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อความคงทนในการเรียนรู้ จำแนกได้ ดังนี้

1. ทักษะคิดและความสนใจ ถ้าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดและมีความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานาน ๆ
2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน
3. ระยะเวลา หากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลาานาน ๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้น้อยหรือบางครั้ง อาจลืมไปเลยก็ได้

2.8.3 การวัดความคงทนในการเรียนรู้

ไพจิตร สดวกการ (2539, น. 14) กล่าวว่า การวัดความคงทนในการเรียนเป็นการวัดความรู้ความเข้าใจ โนทัศน์ ความสามารถในการคำนวณ และความสามารถในการแก้ไขปัญหาวิชาที่ได้เรียนมาแล้ว โดยการสอบหลังการเรียนการสอน 2 ครั้ง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษฉบับเดียวกัน โดยสอบครั้งแรกในทันทีหลังการเรียนการสอนแต่ละเรื่อง และสอบครั้งที่ 2 หลังการเรียนการสอนแต่ละเรื่อง 3 สัปดาห์

ชัยพร วิชชาวุธ (2540, น. 4) ได้แบ่งวิธีทดสอบหรือวัดความจำของคนทั้งในการทดลองทางวิทยาศาสตร์และในสถานการณ์ต่างๆ ไปซึ่งวิธีการที่จะใช้มีดังต่อไปนี้

1. การระลึก (Recall) เป็นวิธีการให้บุคคลพยายามนึกถึงสิ่งเร้าหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนโดยไม่มีสิ่งใดๆ เป็นแนวทางให้เลยหรือความสามารถที่จะบอกได้ว่าสิ่งเร้าที่กำลังปรากฏตรงหน้านั้นคืออะไรการทดสอบประเภทนี้มี 3 วิธีคือ

1.1 การระลึกเสรี (Free call) เป็นการระลึกสิ่งเร้าใดๆ ก่อนหรือหลังก็ได้ โดยไม่ต้องเรียงลำดับ

1.2 การระลึกตามลำดับ (Serial Recall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าตามลำดับ เช่น หมายเลขโทรศัพท์

1.3 การระลึกตามตัวนะ (Cued Recall)

2. การจำได้ (Recognition) เป็นวิธีการนำเอาสิ่งเร้าที่บุคคลได้เคยมีประสบการณ์มาแล้วมาให้ดูใหม่อีกว่าจะจำได้หรือไม่หรือความสามารถที่จะบอกได้ว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏอยู่ต่อหน้าหลายสิ่งนั้นสิ่งเร้าใดที่เคยรับรู้หรือเคยมีประสบการณ์มาก่อน

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) เป็นวิธีการให้บุคคลได้จำสิ่งเร้าหรือเรื่องราวต่างๆ ที่ตนเองเคยมีประสบการณ์มาแล้วภายใต้สถานการณ์อย่างเดียวกันแล้วนำผลที่ได้ในครั้งใหม่กับผลที่ได้ในครั้งเดิมมาเปรียบเทียบกันว่าผลจะเป็นอย่างไรหรือเป็นการทดสอบความจำโดยใช้เวลาหรือจำนวนครั้งในการเรียนเป็นเครื่องวัดความสามารถที่จะจำสิ่งที่เรียนได้ถ้าหากเรียนซ้ำ โดยใช้ระยะเวลาเรียนครั้งหลังสั้นกว่าระยะเวลาเรียนครั้งแรกมากเท่าใดก็แสดงว่าสามารถจำได้มากเท่านั้น

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2542, น. 242 - 248) ได้กล่าวถึงการวัดความคงทนในการเรียนรู้ว่าเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วจะมีการคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ หรือสามารถระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยได้เรียนหรือมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว โดยจะทิ้งไว้สักระยะหนึ่งแล้วจึงทำการวัดจึงเรียกว่า การวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือการทดสอบความจำ ซึ่งมีวิธีการวัดอยู่ 3 วิธี คือ

1. การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบความจำ โดยการปรากฏสิ่งเร้าที่เคยประสบมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเร้าใหม่ ๆ แล้วให้ชี้ว่าสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าเดิมได้ถูกต้องเช่น การชี้ตัวผู้ต้องหามาโรงพัก โดยปะปนอยู่กับบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้นๆ

2. การระลึกได้ (Recall) เป็นการดึงความจำถึงสิ่งที่เคยประสบมาในอดีตได้โดยไม่มีสิ่งเร้าที่เคยประสบมาปรากฏให้เห็น

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำๆ หรือเสนอสิ่งเร้าซ้ำๆ ในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้ง การวัดความจำโดยการเรียนซ้ำนี้วัดได้เร็วกว่าการจำได้และการระลึกได้ กล่าวคือ ความจำบางอย่างเหลือน้อยจนไม่อาจวัดได้ด้วยวิธีการจำหรือการระลึก แต่เมื่อใช้วิธีการเรียนซ้ำก็จะพบว่ายังมีความจำเหลืออยู่

จากแนวคิดเกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้ ดังที่ได้กล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ว่า ความคงทนทางในเรียนรู้ คือความสามารถของผู้เรียน ที่สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้เป็นอย่างดี และสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ออกมาใช้ประโยชน์ได้ตามต้องการ ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนการสอน กล่าวคือ ถ้ากิจกรรมการเรียนการสอนสร้างความเข้าใจ และให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะมากพอ ย่อมจะทำให้เกิดความคงทนทางการเรียนรู้ และสามารถวัดได้เมื่อผ่านระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นฝังตัวในเวลาประมาณ 14 วัน และกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการเรียนรู้โดยในการวัดความคงทนในการเรียนรู้จะใช้วิธีการมี 3 วิธี ตามความเหมาะสม ได้แก่ การจำได้ การระลึกได้ และการเรียนซ้ำ

2.9 บริบทโรงเรียน

กลุ่มเครือข่ายการศึกษาสหพันธ์ก้าวหน้าสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภาพสินธุ์ เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ มีโรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายฯ ทั้งหมด 16 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนคำชมภูท่าเรือสมบูรณวิทย์, โรงเรียนคำประณมนิคมสงเคราะห์, โรงเรียนคำแคนวิทยา, โรงเรียนชุมชนน้ำเกลี้ยงกลุ่มวิทยา, โรงเรียนชุมชนแก้งคำวิทยา, โรงเรียนดงน้อยวิทยา, โรงเรียนถ้ำปลาวิทยายน, โรงเรียนนาคุณวิทยา, โรงเรียนนาสินวนโสภทราชวิทยา, โรงเรียนนิคมลำปาววิทยา, โรงเรียนสหสหพันธ์วิทยาคม, โรงเรียนสิงห์สะอาด, โรงเรียนห้วยเตยพรประสิทธิ์วิทยา, โรงเรียนโนนปลาขาวราษฎร์บูรณะ, โรงเรียนโนนป่าจี้วิจิตรวิทยา, โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มเครือข่ายสหพันธ์ก้าวหน้า ในปีการศึกษา 2561 จำนวน 194 คน

2.9.1 ประวัติโรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ

โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ ได้ก่อตั้งขึ้นครั้งแรก เมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2471 โดยทำการแยกออกจากโรงเรียนสหศึกษาชั้นมัธยมศึกษา รับเฉพาะนักเรียนหญิง ได้ใช้ศาลาวัดกลางมาลัยเป็นสถานที่เรียน เรียกชื่อว่าโรงเรียนโนนศิลา(หญิง) มีนักเรียนทั้งสิ้น 156 คน มีนายสอน เสนาจันทร์ เป็นครูใหญ่ ดำรงตำแหน่งด้วยเงินพดด้วง มีครูประจำการอีก 2 คน คือ นางทุเรียน ประเสริฐ และ นางสาวสินทร ศุภสังข์

พ.ศ. 2495 ได้เปลี่ยนชื่อโรงเรียนใหม่อีกครั้ง เป็น โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ จนถึงปัจจุบัน พ.ศ. 2510 ทางราชการได้ทำการก่อสร้างเขื่อนลำปาว โรงเรียนอยู่ในเขตน้ำท่วมจึงได้รับคำรื้อถอนและขนย้ายมาปลูกสร้างใหม่ที่เชิงเขาภูสิงห์ทางทิศตะวันตก สร้างอาคารใหม่ใช้งบประมาณ 300,000 บาท และได้โอนโรงเรียนและขึ้นอยู่องค์การบริหารส่วนจังหวัด กระทรวงมหาดไทย

พ.ศ. 2519 โรงเรียนได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป.1 ฉ. ได้ถุน สูง 3 ห้องเรียน งบประมาณ 240,000 บาท และได้ต่อเติมชั้นล่างในเวลาต่อมา ใช้งบ 140,000 บาท

พ.ศ. 2521 โรงเรียนได้รับงบประมาณก่อสร้างโรงฝึกงานแบบกรมสามัญ ซึ่งต่อมาใช้เป็นโรงอาหาร งบประมาณ 70,000 บาท

พ.ศ. 2531 โรงเรียนได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารอเนกประสงค์ แบบ สปช. 203/26 ใช้งบประมาณค่าก่อสร้าง 300,000 บาท และในปีเดียวกันนี้ คณะครูในโรงเรียนได้ร่วมกันบริจาคทรัพย์เป็นค่าต่อน้ำประปาเข้าโรงเรียนด้วยงบ 7,000 บาท

พ.ศ. 2553 โรงเรียนได้รับงบค่าก่อสร้างอาคาร แบบ สปช 105/29 (ปรับปรุง) งบประมาณ 2,473,000 บาท

พ.ศ. 2560 โรงเรียนได้รับงบประมาณก่อสร้างสนามฟุตบอล แบบ ฟ.1 งบประมาณ 840,000 บาท

พ.ศ. 2561 โรงเรียนได้รับงบค่าก่อสร้างอาคาร แบบ สปช 105/29 (ปรับปรุง) งบประมาณ 3,945,000 บาท

ปัจจุบัน โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ มีอาคารเรียน 4 หลัง ใช้เป็นห้องเรียน 14 ห้อง และมีห้องพิเศษ อื่น ๆ เช่น ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องปฏิบัติการทางภาษาห้องวิทยาศาสตร์ที่เหลือจัดเป็นห้องอื่น ๆ อีก 7 ห้อง มีส้วม 2 หลัง 8 ที่นั่ง

โรงเรียนได้เปิดทำการสอนนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ถึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เปิดรับนักเรียนในเขตบริการของโรงเรียน จำนวน 4 หมู่บ้าน คือ หมู่ที่ 2,3,8,9 และหมู่ที่ 1,4 บางส่วน ในเขตเทศบาลตำบลโนนบุรี อำเภอสหชัยสิทธิ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ โรงเรียนตั้งห่างจากที่ว่าการอำเภอ 2 กิโลเมตร การคมนาคม ไป - มา สะดวก มีถนนลาดยางเชื่อมไปถึงตัวจังหวัด ประมาณ 35 กิโลเมตร

2.9.2 อาณาเขต

ทิศเหนือ	ติดถนนลาดยางไปทางบ้านหนองฝ้าย - เทศบาลตำบลภูสิงห์
ทิศใต้	ติดที่ส่วนบุคคล
ทิศตะวันออก	ติดที่วัดกลางมาลัย
ทิศตะวันตก	ติดที่ส่วนบุคคล

2.9.3 พันธกิจ

2.9.3.1 พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ และมีทักษะในศตวรรษที่ 21

2.9.3.2 พัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องเหมาะสมต่อความต้องการของผู้เรียนและท้องถิ่น เพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล สู่ความเป็นเลิศทางวิชาการอย่างยั่งยืน

2.9.3.3 จัดกระบวนการการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลที่หลากหลายมีคุณภาพเอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน

2.9.3.4 พัฒนาสถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

2.9.3.5 พัฒนาการบริหารจัดการอย่างมีระบบตามหลักธรรมาภิบาล

2.9.3.6 พัฒนาคุณธรรม จริยธรรมให้ผู้เรียนเป็นคนดี รักความเป็นไทย ตามแนวทางศาสตร์พระราชา

2.9.3.7 นำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา

2.9.3.8 ส่งเสริมครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ความสามารถ มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพ

2.9.3.9 ประสานความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน และสร้างภาคีเครือข่าย เพื่อสนับสนุนการจัดการศึกษา

2.9.4 เป้าประสงค์

2.9.4.1 ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา เป็นคนดี คนเก่ง มีความสุข และมีทักษะในศตวรรษที่ 21

2.9.4.2 นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญาเหมาะสมตามวัย

2.9.4.3 นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีแสวงหาความรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียน พร้อมทั้งนำความรู้มาประยุกต์ใช้กับการเรียนและในชีวิตประจำวัน

2.9.4.4 พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความก้าวหน้า มั่นคงในวิชาชีพ เป็นครูมืออาชีพ มีความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานที่มุ่งผลสัมฤทธิ์

2.9.4.5 ผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรและค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม บนพื้นฐานความเป็นไทย น้อมนำศาสตร์พระราชาสู่การดำรงชีวิต

2.9.4.6 จัดทำข้อมูลสารสนเทศอย่างเป็นระบบเพื่อใช้ในการบริหารจัดการการศึกษา

2.9.4.7 ส่งเสริมและพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนอย่างยั่งยืน

2.9.4.8 จัดระบบประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง เพื่อรองรับการประเมินคุณภาพภายนอก

2.9.4.9 จัดกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สอดคล้องกับกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้และเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้

2.9.4.10 นำเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมมาใช้ในการบริหารจัดการศึกษา และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.9.4.11 บริหารการจัดการศึกษาอย่างเป็นระบบตามหลักธรรมาภิบาล

2.9.4.12 พัฒนาสิ่งแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้

2.9.4.13 ผู้ปกครอง ชุมชนและภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการ สนับสนุนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ

2.9.4.14 โรงเรียนมีหลักสูตรสถานศึกษาที่ส่งเสริมความเป็นเลิศทางวิชาการตาม มาตรฐานการศึกษา ตอบสนองความถนัดและความต้องการของผู้เรียน ชุมชน และสังคม

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ดังนี้

2.10.1 งานวิจัยในประเทศ

กัลยา จันเลน (2552) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนใช้เกมประกอบการสอน และศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังและการพูดเพิ่มขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม

สุชาติ ทังสกริสิมา (2555) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 35 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็น ร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

ธีมาพร สลุงสุข (2556) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการจำ คำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน โดยใช้เพลงประกอบกับเกมประกอบเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนกับหลังเรียนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ เจตคติต่อการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบการสอนกับที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ไม่แตกต่างกัน

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น (2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

2.10.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Dickerson (1997) ได้ทำการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 274 คน ซึ่งถูกแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม และแต่ละกลุ่มเข้าร่วมชั้นเรียนภาษาที่มีกิจกรรมการเรียนที่แตกต่างกัน ได้แก่ กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว กิจกรรมการเรียนส่วนใหญ่จะเป็นเคลื่อนไหวร่างกาย กลุ่มที่ใช้เกมเงียบ จะใช้บัตรคำประกอบกิจกรรมการเรียน และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมการเรียนแบบปกติ ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มที่ใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมเงียบ และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ กลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

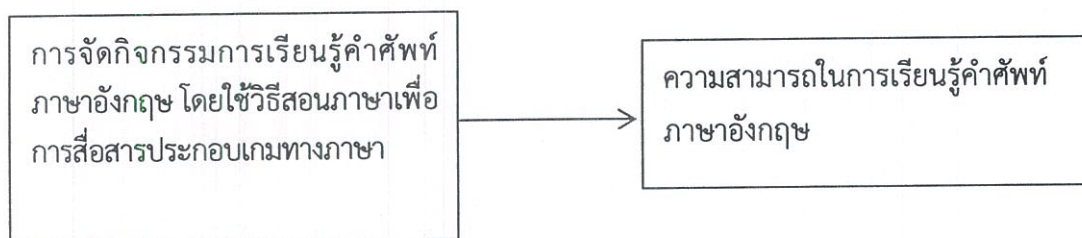
Pinter (1997) ได้ทำการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรา กับนักเรียน จำนวน 94 คน หลังการทดลอง 3 สัปดาห์ได้ทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

Flowers (1998) ได้ทำการศึกษาวิจัยศึกษาค้นคว้าวิธีการจำคำศัพท์ของเด็ก โดยการใช้เพลงและเปรียบเทียบระหว่างคำศัพท์ที่คัดเลือกมาเฉพาะจากบทเพลงกับคำศัพท์ปกติทั่วไป เด็กจะจำอย่างไร้ผิดดีกว่ากัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 1 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบบันทึกคำศัพท์ และแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่าเด็กสามารถเรียนรู้วิธีการจำคำศัพท์โดยผ่านสื่อเพลงได้อย่างดีและเด็กสามารถจำคำศัพท์ที่คัดมาจากเพลงได้เร็วกว่าคำศัพท์ปกติ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษานั้นสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งยังพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความรู้ ความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2.11 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีและการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ ดังนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 50 คน ได้แก่ โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวย จำนวน 25 คน ที่ใช้ในการทดลอง และโรงเรียนสหชั้นรัทธิยา จำนวน 25 คน ที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวย จำนวน 25 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา จำนวน 16 แผน

3.2.2 แบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ

3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในปีการศึกษา 2561 โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.3.1 การจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา มีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.3.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โครงสร้างหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด คู่มือการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นกรอบในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา การวัดประเมินผล สื่อและแหล่งเรียนรู้

3.3.1.2 วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เกมทางภาษา คำศัพท์ ความสัมพันธ์ของเนื้อหา และสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ โครงสร้างเวลาเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.3.1.3 ศึกษาวิธีการ หลักการ ทฤษฎี และเทคนิควิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

3.3.1.4 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาจำนวนทั้งสิ้น 16 แผน ดังรายละเอียดในตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1

แผนการจัดการเรียนรู้และการจัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

แผนที่	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	เกม	เวลา
1. What Do You Want To Be?	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	Spelling Bee game	1 ชม.

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

แผนที่	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	เกม	เวลา
2. Another Carrier	<p>มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน</p> <p>ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>	Slap game	1 ชม.
3. Exciting Outdoor	<p>มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน</p> <p>ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>	back to the board game	1 ชม.
4. Play Safe	<p>มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน</p> <p>ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>	Unscramble game	1 ชม.
5. It Was Great	<p>มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน</p> <p>ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>	Picture Dictation game	1 ชม.

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

แผนที่	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	เกม	เวลา
6. Deep Blue Sea	<p>มาตรฐาน ต 3.1</p> <p>ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน</p> <p>ตัวชี้วัด 1.</p> <p>ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>	Guessing game	1 ชม.
7. Deep Blue Sea 2	<p>มาตรฐาน ต 3.1</p> <p>ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน</p> <p>ตัวชี้วัด 1.</p> <p>ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>	Drawing dictation game	1 ชม.
8. On Holiday	<p>มาตรฐาน ต 3.1</p> <p>ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน</p> <p>ตัวชี้วัด 1.</p> <p>ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>	Spelling to the board game	1 ชม.
9. My Holiday Trip	<p>มาตรฐาน ต 3.1</p> <p>ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน</p> <p>ตัวชี้วัด 1.</p> <p>ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>	Human word game	1 ชม.

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

แผนที่	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	เกม	เวลา
10. Work In The Farm	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	Miming and Guessing game	1 ชม.
11. Visit Australia	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	Matching game (picture and word)	1 ชม.
12. Day Off	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	Onion Ring game	1 ชม.
13. Let's Go Out	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน	Miming game Dictation game	1 ชม.

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

แผนที่	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	เกม	เวลา
14. What's On TV	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานใน การพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ ของตน ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอ ด้วยการพูด/การเขียน	Find someone who .. game	1 ชม.
15. My Favourite Show	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานใน การพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ ของตน ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอ ด้วยการพูด/การเขียน	Taboo Mingle	1 ชม.
16. I Love Music	มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานใน การพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ ของตน ตัวชี้วัด 1. ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอ ด้วยการพูด/การเขียน	Find someone who .. game	1 ชม.

3.3.1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาเสนอต่ออาจารย์ที่
ปรึกษาเพื่อพิจารณาให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขและปรับปรุง

3.3.1.6 แก้ไขและปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาตาม
ความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้ให้ข้อเสนอแนะ

3.3.1.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อประเมินคุณภาพโดยใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า
(Rating Scale) ตามวิธีของ Likert ประกอบด้วย

- 1) อาจารย์ ดร.ธัญญลักษณ์ เขจรภักดิ์ สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์วราพร พูลเกษ สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล คณะเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตกาฬสินธุ์
- 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์วนุชชิตา สุภักควนิช สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล คณะเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตกาฬสินธุ์
- 4) นางวิลาวัลย์ อนนทสีหา ตำแหน่งรองผู้อำนวยการ วิทยาลัยอาชีวศึกษา โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสรรพ์
- 5) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมาน เอกพิมพ์ สาขาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

โดยกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนการประเมินผลดังต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 103)

ดีมาก	ให้คะแนน	5	คะแนน
ดี	ให้คะแนน	4	คะแนน
ค่อนข้างดี	ให้คะแนน	3	คะแนน
พอใช้	ให้คะแนน	2	คะแนน
ควรปรับปรุง	ให้คะแนน	1	คะแนน

และมีเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย ระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

4.51 – 5.00	แปลผล	ดีมาก
3.51 – 4.50	แปลผล	ดี
2.51 – 3.50	แปลผล	ข้างดี
1.51 – 2.50	แปลผล	พอใช้
1.00 – 1.50	แปลผล	ควรปรับปรุง

ผลการประเมินต้องมีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 – 5.00 หรืออยู่ในระดับคุณภาพดีถึงดีมาก

จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

3.3.1.8 แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 16 แผนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 4.01 หมายความว่า ระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีคุณภาพในระดับ ดี

2. การสร้างแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพ ดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบการหาอำนาจจำแนก การหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบจากเอกสาร หนังสือ ตำราและวิธีการสร้างแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

2.2 วิเคราะห์หลักสูตรเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากนั้นกำหนดจำนวนข้อสอบ

2.3 สร้างแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ และเลือกใช้จริง 30 ข้อ

2.4 เสนอแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขและปรับปรุง

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบรายข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6 คำนวณหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539, น. 249) ของข้อสอบรายข้อแล้วเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 เพื่อนำไปทดลองใช้และหาค่าอำนาจจำแนก ความยากง่าย และความเชื่อมั่นของแบบทดสอบต่อไป

2.7 คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ผ่านเกณฑ์จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลองใช้มาไปทดสอบ (Try – Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 25 คน โรงเรียนสหศาสตร์วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดกาฬสินธุ์ เขต 1 จังหวัดกาฬสินธุ์

2.8 ทำการตรวจให้คะแนนและวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบเป็นรายข้อ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539, น. 179) เลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .20 ถึง .80 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 1.00 สำหรับนำไปใช้จริง 30 ข้อ ซึ่งแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.56 ถึง 0.22 และมีค่าความยากง่าย 0.92 ถึง 0.62

2.9 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-2 (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539, น. 179-180) ซึ่งแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.94

2.10 จัดทำแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการทดสอบจริงกับกลุ่มตัวอย่างการวิจัยต่อไป

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 แบบแผนการทดลองและดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre - test Post - test Design (Fitz-Gibbon, 1987, p, 113) โดยมีลักษณะการทดลองดังรายละเอียด ต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง	การทดสอบก่อนเรียน	การทดลอง	การทดสอบหลังเรียน
	T1	X	T2
T1	คือ การทดสอบก่อนเรียน		
X	คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้		
T2	คือ การทดสอบหลังเรียน		

3.4.2 การดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ระยะเวลาที่ใช้ทำการทดลอง 16 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 คาบ เวลาคาบละ 60 นาที ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

3.4.2.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับกลุ่มเป้าหมายโดยใช้แบบวัดความสามารถทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.4.2.2 ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาสัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 คาบเรียน ระยะเวลาคาบเรียนละ 60 นาที

3.4.2.3 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์จึงทำการทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Posttest) โดยใช้แบบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.4.2.4 ภายหลังจากการเรียนครบทั้ง 16 แผน เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ทำการทดสอบเพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้แบบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ชุดเดิม)

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาโดยพิจารณาจากเกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการ (E_1) และผลลัพธ์ (E_2)

3.5.2 วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I. : The Effectiveness Index)ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

3.5.3 เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาและศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่างโดยการทดสอบ t-test (Dependent Samples)

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

3.6.1.1 หาค่าดัชนีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539, น. 249)

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

เมื่อ

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการคำถามกับนิยาม
 R แทน คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
 \sum แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.6.1.2 ค่าความยากของข้อสอบ (Difficulty) เป็นการวิเคราะห์รายข้อ โดยใช้สูตรคำนวณ ดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2556)

$$P = \frac{R}{N} \quad (3-2)$$

เมื่อ P แทน ดัชนีความยากของแบบทดสอบ
 R แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบข้อสอบนั้นได้ถูกต้อง
 N แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบข้อสอบทั้งหมด

3.6.1.3 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)

$$r = \frac{R_U - R_L}{\frac{N}{2}} \quad (3-3)$$

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจการจำแนก
 R_U แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มเก่ง
 R_L แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

3.6.1.4 ค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบตามสูตรการคำนวณของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson-20 (KR-20) โดยคะแนนแต่ละข้อคำถามตรวจให้คะแนน 1 หรือ 0 (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2556)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum p_i q_i}{S_i^2} \right) \quad (3-4)$$

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ
 n แทน จำนวนข้อของข้อสอบทั้งฉบับ
 p_i แทน สัดส่วนของคน que ตอบข้อสอบ i ได้ถูกต้อง
 q_i แทน สัดส่วนของคน que ตอบข้อสอบ i ผิด หาได้จาก $1 - p_i$
 S_i^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งหมด

3.6.2 สถิติพื้นฐานในการบรรยายข้อมูล

3.6.2.1 ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ ประกอบด้วย

1) ค่าเฉลี่ย (Mean) กรณีข้อมูลไม่แจกแจงความถี่ ใช้สูตร (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2556)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (3-5)$$

เมื่อ X แทน ข้อมูล
 \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของข้อมูล
 $\sum X$ แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด
 N แทน จำนวนของข้อมูลที่มีทั้งหมด

2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N - 1}} \quad (3-6)$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	ข้อมูลแต่ละตัว
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
	f	แทน	ความถี่
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3.6.2 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาโดยพิจารณาจากเกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการ (E_1) และผลลัพธ์ (E_2) ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 โดยใช้สูตร ดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2556)

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100 \quad (3-7)$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนที่ได้จากการวัดระหว่างจัดประสบการณ์
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบวัด
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\sum Y}{B} \times 100 \quad (3-8)$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่ได้จากคะแนนเฉลี่ยของการทำแบบประเมินหลังจัดกิจกรรมของนักเรียนทั้งหมด
	$\sum Y$	แทน	คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังจัดประสบการณ์
	B	แทน	คะแนนเต็มของการสอบหลังจัดประสบการณ์
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

3.6.3 สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของแบบประเมิน ก่อน และหลังการจัดประสบการณ์ ด้วยสถิติ t-test ชนิด t - dependent ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel for window โดยมีสูตรดังนี้

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

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาของการแจกแจงแบบ t - dependent
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของผลต่างของคะแนน
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมกำลังสองของผลต่างของคะแนน
	$(\sum D)^2$	แทน	ผลรวมของผลต่างของคะแนนยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับชั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการสื่อความหมายของข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

- χ แทน คะแนนเฉลี่ย
- S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- E.I. แทน ดัชนีประสิทธิผล
- N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลจากกระบวนการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนรู้จากการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนรู้จากการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม

ตอนที่ 4 ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนรู้จากการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ตามเกณฑ์ 75/75

การวิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมตามเกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยได้ทำการหาประสิทธิภาพของกระบวนการเรียน (E_1) โดยการหาค่าเฉลี่ยของผลรวมคะแนนระหว่างเรียนของนักเรียน ดังรายละเอียดในตาราง

ตารางที่ 4.1

คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าร้อยละ
ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	25	4400	3355	134.20	83.87
ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการหลังเรียน (E_2)	25	30	592	23.68	78.93
ค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม (E_1/E_2) =					83.87/78.93

จากตารางที่ 4.1 พบว่าค่าเฉลี่ยของผลรวมคะแนนระหว่างเรียนของนักเรียนจากคะแนนเต็ม 160 คะแนน มีค่าเท่ากับ 134.2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.87 ดังนั้น E_1 ของกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.87 และกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม หลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.68 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.93 ดังนั้น E_2 ของกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.93

ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.87/78.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลจากกระบวนการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนรู้จากการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม

ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาปรากฏดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2

ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

จำนวนนักเรียน	ผลรวมคะแนนจากแบบทดสอบ		ดัชนีประสิทธิผล	ร้อยละ
	ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน		
25	232	592	0.6949	69.49

จากตารางที่ 4.2 ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษามีค่าเท่ากับ 0.6949 แสดงว่าการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 69.49

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนรู้จากการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม

ตารางที่ 4.3

ผลต่างของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

ลำดับ	คะแนนจากแบบทดสอบ		ผลต่างของคะแนน
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	9	26	19
2	7	24	17
3	8	22	14
4	10	24	14
5	4	20	16
6	10	25	15
7	10	26	16
8	7	23	16

(ต่อ)

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ลำดับ	คะแนนจากแบบทดสอบ		
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่างของคะแนน
9	11	24	13
10	10	25	15
11	5	22	17
12	13	24	11
13	6	21	15
14	11	26	15
15	9	22	13
16	9	23	14
17	11	20	9
18	9	22	13
19	12	25	13
20	10	23	13
21	10	26	16
22	9	25	16
23	10	23	13
24	10	26	16
25	12	25	13
รวม	232	592	362
\bar{X}	9.28	23.68	14.18
S.D.	2.15	1.86	2.10

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลต่างของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา เท่ากับ 14.18 คะแนน

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกม ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติ t - test (Dependent Samples) โดยกำหนดนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลการเปรียบเทียบปรากฏดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4

การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนเรียน	25	9.28	2.151	
หลังเรียน	25	23.68	1.865	36.774**
ผลต่าง		14.48	2.104	

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเท่ากับ 9.28 และ 23.68 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบโดยทดสอบค่าสถิติ t - test กำหนดนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลการเปรียบเทียบปรากฏดัง ตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5

การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน ครั้งที่ 1	25	23.68	1.865		
หลังเรียน ครั้งที่ 2	25	24.52	1.939	2.064	.50
ผลต่าง		1.36	1.18		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนและคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมีค่าเท่ากับ 23.68 และ 24.52 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนและคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนและคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา หลังการดำเนินการวิจัย สามารถสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

5.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

5.1.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 75/75

5.1.2 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

5.1.3 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

5.1.4 เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

5.2 สรุปผลการวิจัย

5.2.1 กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการ (E_1) และผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 83.87/78.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

5.2.2 ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา มีค่าเท่ากับ 0.6454 คิดเป็นร้อยละ 64.54

5.2.3 ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

5.2.4 นักเรียนมีคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกับผลการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ซึ่งมีการอภิปรายผลดังนี้

5.3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการ (E_1) และผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 83.87/78.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ การที่ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ อาจเนื่องมาจาก กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน จากกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาเลือกมาใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนรู้ของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ๆ ซึ่งตรงกับเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา จะทำให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ และมีประสิทธิภาพซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุน (2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และสุชาติ ทั้งศิริสิมา (2555) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 35 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

5.3.2 ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา มีค่าเท่ากับ 0.6454 หมายความว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 64.54 อาจเนื่องมาจาก กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่สร้างขึ้นทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน ซึ่งตรงกับเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา จะทำให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุน

(2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และกัลยา จันเลน (2552) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนใช้เกมประกอบการสอน และศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังและการพูดเพิ่มขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม

5.3.3 ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 อาจเป็นเพราะว่า การใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจของนักเรียนช่วยฝึกความไวในการคิดทำความเข้าใจและปฏิบัติตามคำสั่ง ส่งเสริมให้เกิดการใช้ภาษาโดยอัตโนมัติ และยังช่วยส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา (กรมวิชาการ, 2551, น. 127) ทั้งนี้ กิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อันที่จะนำไปสู่การเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง (ทิศนา แคมมณี, 2552, น. 120) การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและ ทำทหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เมื่อครูนำเกมมาใช้ประกอบการสอนก็จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับ การเรียน และกระตือรือร้นอยากเรียนมากยิ่งขึ้น (วัฒนาพร ระวังบุคข์, 2542, น. 32) ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุน (2559) ได้ทำการศึกษาการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

5.3.4 นักเรียนมีคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกับผลการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนโดยวิธีสอนที่ใช้เกมและมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการเคลื่อนไหวจะมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่่านักเรียนในกลุ่มอื่น (Dickerson, 1997) ซึ่ง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา มีการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามลักษณะและช่วงอายุ หรือวัยของนักเรียน ซึ่งเน้นกิจกรรมการเคลื่อนไหวเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากลักษณะของ

นักเรียนในวัยเด็กเป็นวัยที่มีสมาธิค่อนข้างสั้น กิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องเน้นให้มีการเคลื่อนไหวและให้ได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมตลอดเวลา (Linse and Nanan, 2006, p. 33) ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และจดจำได้ดียิ่งขึ้นซึ่งสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ อีมาพร สุขสุข (2556) ที่ได้ทำการศึกษาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน ซึ่งพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และปรวิศา นำบุญจิตร (2559) ที่ทำการศึกษาผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

5.4 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ดังต่อไปนี้

5.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.4.1.1 ผลการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีขึ้น ผู้สอนจึงควรพิจารณาหาคำศัพท์ที่มีความยากขึ้นสอดแทรกในบทเรียน หรือคำศัพท์ที่มีความเชื่อมโยงกันมาเพิ่มเติมในบทเรียน รวมถึงการเพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มีส่วนในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเป็นผู้ช่วยครู หรือ รับผิดชอบทำให้เป็นผู้จัดกิจกรรมนอกชั้นเรียนในโอกาสต่างๆ

5.4.1.2 การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ ผู้สอนควรเพิ่มเติมเทคนิค วิธีการ หรือแนวทางในการฝึกจดจำคำศัพท์ให้แก่เด็กนักเรียน ซึ่งอาจเป็นการฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม การสร้างชิ้นงานหรือมอบหมายให้ทำสื่อการเรียนการสอน เช่น บัตรคำ ภาพประกอบคำศัพท์ เพื่อให้เด็กนักเรียนได้นำความรู้ไปใช้จริง อันจะส่งเสริมให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

5.4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.4.2.1 จากผลการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อให้เป็นการครอบคลุมประชากรที่หลากหลาย และมีผลสรุปที่กว้างยิ่งขึ้น ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรมีการนำเอาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษากับกลุ่มเป้าหมายในสถานศึกษาอื่นที่มีความหลากหลายของผู้เรียนหรือมีปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

5.4.2.5 ในด้านความคงทนในการเรียนรู้ หรือความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการฝึกใช้วิธีการในการจดจำคำศัพท์ควบคู่กับการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสวงษ์. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีราชา.
- กรมวิชาการ. (2542). รายงานการวิจัยเรื่องรูปแบบหรือแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้
ที่สร้างคุณลักษณะดี เก่ง มีสุข ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- กรมวิชาการ. (2551). กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป
แมนเนจเม้นท์ จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์องค์การขนส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กัลยา จันเลน (2552). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดยการใช้เกม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงราย : มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เชียงราย
- จันทร์เพ็ญ สุภาแก้ว. 2550. การใช้เกมเพื่อเป็นกิจกรรมเสริมในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวเขาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตร
มหาบัณฑิต). อุตรดิตถ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2540). ความจำมนุษย์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ชม ภูมิภาค. (2516). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช
- ถวิล ธารโกชนและศรัณย์ ดาริสุข. (2546). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาคน. กรุงเทพฯ : อักษราพิพัฒน์.
- ทศนา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
(พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ธัญญา บุปเวส และคณะ. (2538). "การศึกษาปัญหาทางวินัยของนักเรียนโรงเรียนสาธิตคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น," *ศึกษาศาสตร์*, 18(2) : 48-50.
- ธีมาพร สลugsุข. (2556). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์และเจตคติต่อการเรียน
วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลง
ประกอบกับเกมประกอบ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต) กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
- ปวีศา นำบุญจิตร. (2559). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อ
ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สุตยอควิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- มยุรี ศิริวรรณ. (2550). กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต). นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

- มยุรี ศิริวรรณ. (2550). “แง่มุมบางประการในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Some Aspects Of English Vocabulary Learning),” *วารสารช่อพะยอม*, 15(3), 134-144.
- มยุรีสิรินทร์ ศิริวรรณ. (2552). “เป้าหมายและวิธีการเรียนรู้คำศัพท์,” *วารสารช่อพะยอม*, 20(14), 132-135
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถานฉบับ พ.ศ.2542*. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2545). *100 Language Games*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ.(2539). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ : แอลทีเพรสจำกัด.
- วิภา ตัณฑุลพงษ์. (2549). *เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2559). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559*. สืบค้นจาก <http://www.newonetestresult.niets.or.th>.
- สมนึก ธาตุทอง. (2548). *เทคนิคการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา*. นครปฐม : เพชรเกษมการพิมพ์.
- สำลี รักสุทธี. (2545). *แนวการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ : เรื่องแสงการพิมพ์.
- สำลี รักสุทธี. (2553). *การจัดทำสื่อวัตกรรมการเรียนและแผนประกอบสื่อวัตกรรมการเรียน*. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- สุชาติ ทังสถิตสิมา. (2555). *การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุวิทย์มูลคำและคณะ. (2549). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด*. กรุงเทพฯ : อีเคบุค.
- อัจฉรา สุขารมณ์. (2542). *การพัฒนาแบบวัดแรงจูงใจภายใน*. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อัจฉราพรรณ โปธิ์ตุน. (2559). *ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). นครสวรรค์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2540). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- Byrne, D. (1995). *Game Teaching Oral English*. Harlow: Longman
- Crabbe, D, and Nation, I. (1991). A Survival Language learning syllabus for foreign travel. *System*, 19(3), 191 – 201.
- Cross, D. (1995). *A Practical Handbook of Language Teaching*. London: Phoenix Elt

- Dale, E. Et Al. (1999). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Rotterdam: Field Educational Publication Incorporated.
- Dewey, J. (1963). *Experience and Education*. New York: Collier Books.
- Dickerson, D.P. (1976, April). "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 Fist Grade Children with Limited Sight Vocabulary," *Dissertation Abstracts International*. 36(10) : 6456 – A.
- Flowers, P.J. (1998). *Music Vocabulary of First Grade Children: Words Listened for Instruction and their Actual Use*. Ohio: Ohio State University Press.
- Gagne, R. (1994). *A Self-Made Man*. Baltimore: Paul H. Brookes.
- Ghadessy, M. (1998). "Word Lists And Materials Preparation: A New Approach," *English Teachings Forum*. 17 (1) : 24-27.
- Grim, R., & Redman, S. (Eds.). (1986). *Working With Words – A Guide For Teacher*. New York: Regents Publishing.
- Hadfeild, J. (1999). *Intermediate Vocabulary Game*. Harlow, Essex: Longman
- Hatch, E. & Brown, C. (1995). *Vocabulary, Semantics, and Language Education*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Harmer, J. (1997). *The Practice Of English Language Teaching (Longman Handbooks for Language Teachers)*. London : Longman.
- Harris, D. (1988). *Teaching English as A Second Language*. Bombay : Mcgraw Hill.
- Haycraft, J. (1997). *An Introduction to English Language Teaching*. 11th Ed. New York : Longman
- Krashen, S. D. & Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach*. Oxford :Pergamon Press.
- Lado, R. (1996). *Language Learning Teaching and Learning English*. New York : McGraw - Hill.
- Lemlech, J.K. (1994). *Curriculum And Instructional Methods For The Elementary And Middle School*. 3rd Ed. New York : Macmillan
- Lewis, G., and Bedson, G. (1999). *Games For Children*. Oxford : OUP.
- Madsen, H.S. (1983). *Technique In Testing*. Oxford: Oxford University Press.
- Mackey, W. (1997). *Language Teaching Analysis*. London : Green.
- McCarthy, B. (1997). A tale of four learner : 4MAT learning styles. *Eric Accession : NISC Discover Report*, 46-51.
- Mccarthy, M. And O' Dell, F. (2002). *English Vocabulary In Use: Advanced*. 3Rd Ed. Cambridge : Cambridge University.

- Morris, W. (1979). *The American Heritage Dictionary of The English Language*. New York : Academic Press.
- Nation, I.S.P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York : Newbury House.
- Nation, I.S.P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language Teaching*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Nation, I.S.P. (2003). Vocabulary In D. Nunan (Ed.), *Practice English Language Teaching* (135-140). New York: Mcgraw Hill.
- Nunan, D. (1995). *Language teaching Methodology*. Wellington Victoria University of Wellington.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary In Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sesnan, B. (1997). *How to teach English*. Oxford : Oxford University Press.
- Stewick, E.W. (1972). *Language Learning Teaching and Learning English*. London: Longman.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Harlow Essex : Pearson Education.
- Rivers, W. (1983). *Communicating Naturally in a second language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Read, J. (1993). The Development of New Measures Of L2 Vocabulary Knowledge. *Language Testing*, 10(3), 355-357.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

เครื่องมือในการวิจัย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร
 ประกอบเกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
 เรื่อง Job (ชั่วโมงที่ 1)

รายวิชา ภาษาอังกฤษป.6
 เวลา1ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อและแสดงความคิดเห็นได้

อย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
2. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดง

ความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

1. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล
2. ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และ

นำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด

3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ประโยคถามตอบเกี่ยวกับอาชีพทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในชีวิตประจำวันได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านออกเสียงสะกดคำ บอกและเขียนความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. ปฏิบัติตามคำสั่งพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองได้

4. เนื้อหาการเรียนรู้

1. สาระการเรียนรู้แกนกลาง
 - คำศัพท์ใหม่เกี่ยวกับอาชีพ จำนวน 12 คำ
 - ประโยคคำถามและคำตอบ เกี่ยวกับคำศัพท์ อาชีพ
 - กิจกรรมเกมทางภาษา slap game และ matching game

2. สารการเรียนรู้ท้องถิ่น

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้

7. กิจกรรมการเรียนรู้

7.1 ขั้นเตรียม (warm up)

1. ครูให้นักเรียนดูรูปภาพเกี่ยวกับการทำอาชีพต่างๆ แล้วถามว่าใครทำอะไรที่ไหนบ้าง แล้วแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักเรียน

7.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)

1. ครูแสดงบัตรรูปภาพพร้อมทั้งออกเสียงคำศัพท์ของแต่ละภาพให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม

2. ครูนำบัตรรูปภาพที่บนกระดาน แล้วแสดงบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งออกเสียงให้ฟังอีกรอบ แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม จากนั้นนำบัตรคำศัพท์ไปติดบนกระดานคู่กับบัตรรูปภาพ

7.3 ขั้นฝึก (Practice)

Slap Game

1. ครูทำการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จากนั้นอธิบายการเล่นเกมน slap game ให้นักเรียนฟัง จากนั้นตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

2. ครูแจกบัตรรูปภาพให้นักเรียนทุกกลุ่ม กลุ่มละ 12 รูปตามคำศัพท์ที่เรียนมา จากนั้นให้เริ่มเล่นเกมโดยสั่งให้นักเรียนทุกคนจับตามอวัยวะต่างๆ เช่น Touch your ears. เพื่อเตรียมก่อนทำการตบการ์ดตามที่ครูบอก จากนั้นครูบอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนคนแรกของกลุ่มที่ตบบัตรรูปภาพได้ถูกต้องจะได้คะแนน 1 คะแนน เล่นเกมไปจนครบทุกคำ

Matching Game

1. ต่อจากการเล่น Slap game จากนั้นครูให้ตัวแทนนักเรียนมารับบัตรคำศัพท์จากครู เพื่อทำการจับคู่บัตรคำศัพท์กับบัตรรูปภาพ โดยครูให้สัญญาณนับ 3 2 1 go เพื่อให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันจับคู่คำศัพท์และรูปภาพ กลุ่มไหนเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นกลุ่มที่ได้คะแนน

7.4 ขั้นนำไปใช้ (Production)

1. นักเรียนดูตารางเรียนในแบบฝึกหัดหน้า 12 ข้อ 2Gap fill แล้วเขียนชื่ออาชีพต่างๆ ตามรูปภาพให้ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วให้นักเรียนฝึกพูดสนทนากับเพื่อน เช่น

A: What Do You want to be?

B: I want to be a/an

ครูเดินสังเกตรอบๆ ชั้นเรียนขณะนักเรียนทำกิจกรรม จากนั้นสุ่มเรียกนักเรียนให้พูดสนทนาหน้าชั้นเรียน

7.5 ขั้นสรุป (Wrap up)

1. ครูชี้ไปที่บัตรรูปภาพแล้วให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ และสุ่มนักเรียนรายคนออกเสียงคำศัพท์ตามรูปภาพที่ครูชี้

1. ครูแสดงบัตรคำศัพท์ แล้วให้นักเรียนบอกความหมายให้ถูกต้อง เพื่อทบทวน

8. การวัดและประเมินผล

8.1 การประเมินก่อนเรียน

-

8.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด
- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในช่วงการทำกิจกรรม

8.3 การประเมินหลังเรียน

- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

8.4 การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน

- ประเมินการพูดถาม/ตอบเกี่ยวกับอาชีพ

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9.1 หนังสือเรียน Smile ป. 6

9.2 แบบฝึกหัด Smile ป. 6

9.4 บัตรรูปภาพ

9.5 บัตรคำศัพท์

การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

รายวิชา ภาษาอังกฤษ ป.6

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง Job (ชั่วโมงที่ 1)

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียนให้คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างให้ตรงกับระดับคะแนนตามความเป็นจริงเกณฑ์การให้คะแนนมีดังต่อไปนี้

4=พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนมาก และบ่อยครั้ง สม่ำเสมอ

3=พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ

2=พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง

1=พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง

คุณลักษณะอันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 มีความรัก และภูมิใจในความเป็นชาติ				
	1.2 ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนา				
	1.3 แสดงออกถึงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์				
2. ซื่อสัตย์สุจริต	2.1 ปฏิบัติตามระเบียบการสอน และไม่ลอกการบ้าน				
	2.2 ประพฤติ ปฏิบัติ ตรงต่อความเป็นจริงต่อตนเอง				
	2.3 ประพฤติ ปฏิบัติ ตรงต่อความเป็นจริงต่อผู้อื่น				
3. มีวินัย	3.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	3.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	3.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ				
	4.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	4.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด				
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า				
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน				
6. มุ่งมั่นในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	6.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรค เพื่อให้งานสำเร็จ				
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย				
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทย				
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักการให้เพื่อส่วนรวม และเพื่อผู้อื่น				
	8.2 แสดงออกถึงการมีน้ำใจหรือการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น				
	8.3 เข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญตนเพื่อส่วนรวมเมื่อมีโอกาส				

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

บันทึกหลังแผนการสอน

ด้านความรู้

.....

.....

.....

.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระ/ผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

()



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) รายวิชา ภาษาอังกฤษ ป.6
เรื่อง What do you want to be ? คะแนน 30 คะแนน เวลา 60 นาที

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาทเลือกคำตอบในข้อ A, B, C, และ D ที่เห็นว่าเป็นคำตอบ
ที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. is the most difficult subject in my timetable.

A. Science	B. Doctor
C. Scientist	D. Reporter
2. I waiting for the News program to see this .

A. Doctor	B. Music
C. Singer	D. Reporter
3. Amphawa Market is one of the well-known in Thailand.

A. Super Market	B. Street Market
C. Online Market	D. Floating market
4. The police found the car but no sight of the .

A. Policeman	B. Reporter
C. Doctor	D. Driver
5. I have to buy a new ruler now, because I have class tomorrow morning.

A. Driver	B. Music
C. Maths	d. Timetable
6. Tom will be a good football player because he does very well in class.

A. Physical Education	B. Singer
C. Science	D. Maths
7. Monday is the heaviest day in my .

A. Maths	B. Science
C. Timetable	D. Occupations
8. I have a part time job as a in the local shop.

A. Pilot	B. Shop assistant
C. Doctor	D. Singer
9. I want to be a at this nightclub.

A. Pilot	B. Shop assistant
C. Doctor	D. Singer

10. I have new set of watercolor for my class this afternoon.
 A. Art B. Singer
 C. Science D. Maths
11. I do not like class because I do not want to play any musical instrument.
 A. Singer B. Music
 C. Science D. Maths
12. I feel not very well today but I do not want to go to see a .
 A. Pilot B. Shop assistant
 C. Doctor D. Singer

David: What do you want to be?

Helen: I want to be a 13.

David: 14?

Helen: 15 I like helping people.

13. a. nurse b. teacher
 c. singer d. writer
14. a. What b. Where
 c. Why d. When
15. a. OK b. Yes
 c. Thanks d. Because
16. Kate wants to be a nurse. She likes .
 a. taking photographs b. maths
 c. helping people d. English
17. Ken wants to be a writer. He likes .
 a. taking photographs b. English
 c. reading and writing d. science

David: What do you want to be?

Helen: I want to be a 18.

David: 19?

Helen: 20 I like singing songs.

18. a. nurse
c. singer
19. a. What
c. Why
20. a. OK
c. Thanks
21. Tim wants to be a teacher. She likes .
a. teaching kid
c. hospital
- b. teacher
d. writer
- b. Where
d. When
- b. Yes
d. Because
- b. helping people
d. English
22. Andy wants to be a computer programmer. He likes _____.
a. taking photographs
c. reading and writing
- b. playing computer games
d. Singing songs

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ต่อไปนี้เพื่อตอบคำถามในบทสนทนาในข้อ 13 – 20

- | | | |
|----------|------------------------------|-------------------------------------|
| 23. – 24 | A. Doctor
C. Student | B. Teacher
D. Physical education |
| 25 – 26 | A. Occupations
C. Science | B. Astronaut
D. Student |
| 27 – 28 | A. Science
C. Museum | B. Students
D. History |
| 29 – 30 | A. Pilot
C. Science | B. Shop assistant
D. Maths |

Dialogue 1

Alan: I want to study in this collage. How about you?

Liz: I think I do not want to be a 23 in the college which my parents were a 24.

Dialogue 2

John: An 25 is my favorite 26.

John's Mom: Okay, now finish your homework!

Dialogue 3

Liz: Hey John! Will you free this weekend?

John: Sorry Liz, Mr. Jones will take all students in his 27 class to visit National 28.

Dialogue 3

Jim: How to be rich? Daddy, I want to know

Jim's Father: If you good at Science and 29 you can get a good occupation like Doctor or 30.

เฉลย

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาทเลือกคำตอบในข้อ A, B, C, และ D ที่เห็นว่า เป็นคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. Science is the most difficult subject in my timetable.

A. Science	B. Doctor
C. Scientist	D. Reporter
2. I waiting for the News program to see this Reporter.

A. Doctor	B. Music
C. Singer	D. Reporter
3. Amphawa Market is one of the well know Floating market in Thailand.

A. Super Market	B. Street Market
C. Online Market	D. Floating market
4. The police found the car but no sight of the driver.

A. Policeman	B. Reporter
C. Doctor	D. Driver
5. I have to buy a new ruler now, because I have maths class tomorrow morning.

A. Driver	B. Music
C. Maths	d. Timetable
6. Tom will be a good football player because he does very well in physical education class.

A. Physical Education	B. Singer
C. Science	D. Maths
7. Monday is the heaviest day in my Timetable.

A. Maths	B. Science
C. Timetable	D. Occupations
8. I have a part time job as a Shop assistant in the local shop.

A. Pilot	B. Shop assistant
C. Doctor	D. Singer

9. I want to be a **Singer** at this night club.
- A. Pilot
B. Shop assistant
C. Doctor
D. **Singer**
10. I have new set of watercolor for my **Art** class this afternoon.
- A. **Art**
B. Singer
C. Science
D. Maths
11. I do not like **Music** class because I do not want to play any musical instrument.
- A. Singer
B. **Music**
C. Science
D. Maths
12. I feel not very well today but I do not want to go to see a **Doctor**.
- A. Pilot
B. Shop assistant
C. **Doctor**
D. Singer

David: What do you want to be?

Helen: I want to be a 13.

David: 14?

Helen: 15 I like helping people.

13. a. nurse
b. teacher
c. singer
d. writer
14. a. What
b. Where
c. **Why**
d. When
15. a. OK
b. Yes
c. Thanks
d. **Because**
16. Kate wants to be a nurse. She likes .
- a. taking photographs
b. maths
c. helping people
d. English

9. I want to be a **Singer** at this night club.

- A. Pilot
B. Shop assistant
C. Doctor
D. **Singer**

10. I have new set of watercolor for my **Art** class this afternoon.

- A. **Art**
B. Singer
C. Science
D. Maths

11. I do not like **Music** class because I do not want to play any musical instrument.

- A. Singer
B. **Music**
C. Science
D. Maths

12. I feel not very well today but I do not want to go to see a **Doctor**.

- A. Pilot
B. Shop assistant
C. **Doctor**
D. Singer

David: What do you want to be?

Helen: I want to be a 13.

David: 14?

Helen: 15 I like helping people.

13. a. nurse
b. teacher
c. singer
d. writer
14. a. What
b. Where
c. **Why**
d. When
15. a. OK
b. Yes
c. Thanks
d. **Because**
16. Kate wants to be a nurse. She likes .
a. taking photographs
b. maths
c. **helping people**
d. English

17. Ken wants to be a writer. He likes .

- a. taking photographs
 b. English
 c. reading and writing
 d. science

David: What do you want to be?

Helen: I want to be a 18.

David: _____ 19?

Helen: 20 I like singing songs.

18. a. nurse
 b. teacher
 c. singer
 d. writer
19. a. What
 b. Where
 c. Why
 d. When
20. a. OK
 b. Yes
 c. Thanks
 d. Because
21. Tim wants to be a teacher. She likes .
 a. teaching kid
 b. helping people
 c. hospital
 d. English
22. Andy wants to be a computer programmer. He likes _____.
 a. taking photographs
 b. playing computer games
 c. reading and writing
 d. Singing songs

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ต่อไปนี้เพื่อตอบคำถามในบทสนทนาในข้อ 13 - 20

- | | | |
|----------|----------------|-----------------------|
| 23. - 24 | A. Doctor | B. Teacher |
| | C. Student | D. Physical education |
| 25 - 26 | A. Occupations | B. Astronaut |
| | C. Science | D. Student |
| 27 - 28 | A. Science | B. Students |
| | C. Museum | D. History |

ภาคผนวก ข

ผลการประเมินเครื่องมือวิจัย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ ข.1

คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความหมาย
สาระสำคัญ			
1. มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.40	0.71	มาก
2. มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.40	0.55	มาก
3. มีความถูกต้อง	3.00	1.00	ปานกลาง
จุดประสงค์การเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับเนื้อหา	4.40	1.34	มาก
2. สามารถสอนให้บรรลุจุดประสงค์	4.60	0.55	มากที่สุด
3. สามารถประเมินผลได้	4.20	0.45	มาก
4. ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.20	0.45	มาก
5. ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย	4.60	0.55	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้/กิจกรรมการเรียนรู้			
1. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	3.40	0.89	ปานกลาง
2. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติ ของวิชา	4.40	0.55	มาก
3. กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	3.80	1.10	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาคุณลักษณะ ผู้เรียนได้ชัดเจน	3.40	1.52	ปานกลาง
5. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนให้แสวงหา ความรู้ มีส่วนร่วม ค้นคว้า วิเคราะห์ และลงข้อสรุป	4.80	0.45	มากที่สุด
6. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
7. กิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนของการสอน แบบวิธีการสอนทางภาษาเพื่อการสื่อสาร	4.40	0.55	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ ข.1 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความหมาย
สื่อ อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และ กิจกรรม	3.60	1.34	มาก
2. สื่อเหมาะสมผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้	4.20	0.84	มาก
3. สนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้และ กิจกรรมการเรียนรู้	4.00	1.00	มาก
4. ได้รับความสนใจของผู้เรียน	4.40	0.55	มาก
5. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ การวัดและประเมินผล	3.20	0.84	ปานกลาง
1. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ	3.00	1.00	ปานกลาง
2. ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้ เหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
3. วัดและประเมินผลได้ครอบคลุม พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย	3.40	0.55	ปานกลาง
4. มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4.00	0.71	มาก
5. ใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	3.40	0.55	ปานกลาง
เฉลี่ยภาพรวม	4.01	0.56	มาก

ตารางที่ ข.2

ผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องระหว่างแบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา(IOC)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5		
ข้อ 1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 3	1	-1	1	0	1	0.40	ตัดทิ้ง
ข้อ 4	1	1	1	-1	1	0.60	ใช้ได้
ข้อ 5	1	1	-1	1	1	0.60	ใช้ได้
ข้อ 6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 9	1	-1	1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
ข้อ 10	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 11	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
ข้อ 12	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้
ข้อ 13	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 14	0	1	1	0	1	0.60	ใช้ได้
ข้อ 15	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 16	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 17	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 18	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 19	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข. 2 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5		
ข้อ 20	1	1	1	0	0	0.60	ใช้ได้
ข้อ 21	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 22	1	1	1	0	1	0.80	ใช้ได้
ข้อ 23	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 24	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 25	0	1	1	1	1	0.80	ใช้ได้
ข้อ 26	1	0	1	1	0	0.60	ใช้ได้
ข้อ 27	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 28	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 29	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 30	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 31	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 32	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้
ข้อ 33	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 34	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 35	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 36	0	1	1	1	1	0.80	ใช้ได้
ข้อ 37	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 38	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 39	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ข้อ 40	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้

ตารางที่ ข.3

ค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) แบบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

ข้อที่	ความยาก(P)	แปลผล	อำนาจจำแนก(r)	แปลผล
1	0.77	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้
2	0.85	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้
3	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
4	0.85	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้
5	0.85	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้
6	0.77	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้
7	0.77	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้
8	0.85	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้
9	0.69	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้
10	0.77	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้
11	0.85	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้
12	0.69	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้
13	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
14	0.38	ใช้ได้	0.38	ใช้ได้
15	0.69	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้
16	0.85	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้
17	0.69	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้
18	0.69	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้
19	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
20	0.77	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้
21	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
22	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
23	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
24	0.77	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้
25	0.62	ใช้ได้	0.36	ใช้ได้
26	0.77	ใช้ได้	0.44	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข. 3 (ต่อ)

ข้อที่	ความยาก(P)	แปลผล	อำนาจจำแนก(r)	แปลผล
27	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
28	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
29	0.92	ใช้ได้	0.22	ใช้ได้
30	0.85	ใช้ได้	0.33	ใช้ได้

หมายเหตุ. ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของลิวิงสตัน (Livingston' Method) เท่ากับ 0.94



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ ข.4

คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

ลำดับ	แผนการเรียนรู้/คะแนนระหว่างเรียน (10)																รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	7	8	9	8	9	9	8	9	8	8	9	8	9	8	8	8	133
2	8	7	9	8	8	8	8	8	9	8	9	7	7	9	9	9	131
3	9	8	8	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9	9	9	9	137
4	9	9	8	9	8	8	9	9	8	8	9	8	9	8	8	8	135
5	8	9	8	8	9	7	8	8	9	8	9	7	7	9	9	9	132
6	9	8	9	8	9	8	9	8	8	9	8	9	9	9	9	9	138
7	9	9	8	8	8	9	9	8	8	9	8	8	9	8	8	8	134
8	8	9	7	7	9	8	9	7	8	8	9	8	8	9	9	9	132
9	9	8	8	8	9	8	9	8	7	8	9	8	9	9	9	9	135
10	9	9	9	9	8	8	9	8	9	8	8	9	8	9	8	8	136
11	8	8	9	9	9	9	8	7	8	8	8	8	7	7	9	9	131
12	9	8	8	8	9	9	8	8	8	9	9	9	9	7	9	9	136
13	9	8	9	9	8	8	9	9	8	9	8	8	9	9	8	9	137
14	8	9	8	9	8	8	9	8	9	8	8	8	8	8	9	9	134
15	8	8	9	9	8	8	8	9	9	8	7	7	9	9	8	9	133
16	7	9	8	9	7	7	9	8	9	7	8	8	9	9	8	9	131
17	8	9	8	9	8	8	9	8	9	8	8	9	8	8	8	9	134
18	9	8	8	8	9	8	9	8	9	8	7	9	9	9	9	8	135
19	9	9	9	8	7	9	9	9	8	7	8	8	9	9	9	8	135
20	7	8	9	8	9	9	8	9	8	8	9	8	9	8	8	8	133
21	8	7	9	8	8	8	8	8	9	8	9	7	7	9	9	9	131
22	9	8	8	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9	9	9	9	137
23	9	9	8	9	8	8	9	9	8	8	9	8	9	8	8	8	135
24	8	9	8	8	9	7	8	8	9	8	9	7	7	9	9	9	132
25	9	8	9	8	9	8	9	8	8	9	8	9	9	9	9	9	138
รวม	210	209	210	211	208	204	215	205	209	205	209	203	211	214	215	217	3355
\bar{X}	8.4	8.36	8.4	8.44	8.32	8.16	8.6	8.2	8.36	8.2	8.36	8.12	8.44	8.56	8.6	8.68	134.2
S.D.	0.70	0.63	0.57	0.58	0.62	0.62	0.50	0.57	0.56	0.57	0.63	0.72	0.82	0.65	0.50	0.47	2.25
ร้อยละ	84.0	83.6	84.0	84.4	83.2	81.6	86.0	82.0	83.6	82.0	83.6	84.4	84.4	85.6	86.0	86.8	83.87

ตารางที่ ข.5

คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

ลำดับ	คะแนนจากแบบทดสอบ		
	ก่อนเรียน (30)	ระหว่างเรียน (160)	หลังเรียน (30)
1	9	133	26
2	7	131	24
3	8	137	22
4	10	135	24
5	4	132	20
6	10	138	25
7	10	134	26
8	7	132	23
9	11	135	24
10	10	136	25
11	5	131	22
12	13	136	24
13	6	137	21
14	11	134	26
15	9	133	22
16	9	131	23
17	11	134	20
18	9	135	22
19	12	135	25
20	10	133	23
21	10	131	26
22	9	137	25
23	10	135	23
24	10	132	26
25	12	138	25
รวม	232	3355	592
\bar{X}	9.28	134.20	23.68
S.D.	2.15	2.25	1.86
ร้อยละ	30.93	83.87	78.93

ตารางที่ ข.6

การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา

ลำดับ	คะแนนจากแบบทดสอบ		ผลต่างของคะแนน
	หลังเรียน ครั้งที่ 1	หลังเรียน ครั้งที่ 2	
1	26	27	1
2	24	23	1
3	22	23	1
4	24	26	2
5	20	21	1
6	25	26	1
7	26	26	0
8	23	25	2
9	24	25	1
10	25	25	0
11	22	26	4
12	24	25	1
13	21	23	2
14	26	26	0
15	22	22	0
16	23	23	0
17	20	25	5
18	22	23	1
19	25	23	2
20	23	25	2
21	26	25	1
22	25	26	1
23	23	25	2
24	26	28	2
25	25	26	1
รวม	592	613	34
\bar{X}	23.68	24.52	1.36
S.D.	1.86	1.93	1.18

ภาคผนวก ค



หนังสือราชการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โทร.๑๘๒
ที่ คศ พิเศษ/๒๕๖๑ วันที่ ๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑
เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ธัญญลักษณ์ เขจรภักดิ์

ด้วย นางสาวกิตติยา รมยपाल รหัสประจำตัว ๕๔๘๒๑๐๕๒๐๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วย ความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชิต บุญทองแดง)

รองคณบดี รักษาการแทน
คณบดีคณะครุศาสตร์

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/ว ๐๗๙๕



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม
๕๔๐๐๐

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์วราพร พูลเกษ

ด้วย นางสาวกิตติยา รมยपाल รหัสประจำตัว ๕๙๘๒๑๐๕๒๐๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วย ความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชิต บุญทองเกิง)
รองคณบดี รักษาราชการแทนคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน
โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๒๒๓๓



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/ว ๐๗๙๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม
๕๔๐๐๐

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์วนุชชิตา สุภัทควนิช

ด้วย นางสาวกิตติยา รมยपाल รหัสประจำตัว ๕๔๘๒๑๐๕๒๐๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วย ความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิต บุญทองแดง)
รองคณบดี รักษาการแทนคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน
โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๒๒๓๓



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/ว ๐๗๙๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม
๕๕๐๐๐

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน นางสาววิลาวัลย์ อนนทสีทา

ด้วย นางสาวกิตติยา รมยपाल รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๕๒๐๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วย ความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชิต บุญทองเถิง)
รองคณบดี รักษาราชการแทนคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน
โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๒๒๓๓

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/ว ๐๗๕๖



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม
๕๕๐๐๐

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ

ด้วย นางสาวกิตติยา รมยपाल รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๕๒๐๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วย ความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อ การวิจัยกับประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชิต บุญทองเถิง)
รองคณบดี รักษาการแทนคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน
โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๒๒๒๓๓

ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๒/ว ๐๗๔๗



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม
๔๔๐๐๐

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๑

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสหศึกษณ์วิทยาคม

ด้วย นางสาวกิตติยา รมยपाल รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๕๒๐๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วย ความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยกับประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เพื่อนำข้อมูลไปทำ การวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชิต บุญทองเถิง)
รองคณบดี รักษาการแทนคณบดีคณะครุศาสตร์
ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน
โทรศัพท์ ๐๔๓-๗๑๒๒๓๓

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ สกุล	นางสาวกิตติยา รมยपाल
วัน เดือน ปี เกิด	วันที่ 16 พฤศจิกายน พ.ศ. 2531
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 184 - 190 ถนนอนรรฆวนาค ตำบลกาฬสินธุ์ อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนโนนศิลาไกรฤกษ์ราษฎร์อำนวยการ ตำบลโนนบุรี อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2555	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ) สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
พ.ศ. 2562	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY