

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษถือว่ามีสำคัญอย่างมากซึ่งประเทศไทยได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา คิดเป็นระยะเวลายาวนานในการเรียนรวมอย่างน้อย 14 ปี หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศและสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นรวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญดังนี้ ภาษาเพื่อการสื่อสาร, ภาษาและวัฒนธรรม, ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ผู้วิจัยได้หยิบยกสาระสำคัญว่าด้วยเรื่องภาษาเพื่อการสื่อสารเนื่องจากสาระสำคัญนี้ได้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าซึ่งในสาระสำคัญนี้ทางหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กล่าวเกี่ยวกับภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า “การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม” โดยในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนภาษาอังกฤษทั้งสี่ทักษะคือ ปัญหาคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการ สร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้ เรื่องคำศัพท์ มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้ คำศัพท์มากจำได้แม่นยำ สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิต ชัย 2548 : บทนำ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (วรรณพร ศิลาขาว.2538 : 21) และ กนิษฐา ระเวช (2543 : 87) พบว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการ พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่ เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลีหรือประโยคในการพูดหรือเขียนและการฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร

ในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้งสี่ คือ ปัญหาคำศัพท์เนื่องจากความรู้ ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน

ภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟังพูด อ่านและเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (มานพ ประธรรมสาร. 2538: 5) และ สมใจ หอมสุวรรณ (2544: 38) ได้กล่าวว่า ในการเรียนภาษา ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์และเป็นพื้นฐานของทักษะ การฟังพูด อ่านและเขียน

อย่างไรก็ตาม การสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้น ยังได้รับความสนใจน้อยและการละเลยในด้านสอนคำศัพท์ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการสอนหลายด้านซึ่ง สมุทฺร เช่น เซวานิช (2540 : 19) ได้กล่าวถึงปัญหาอันเนื่องมาจากคำศัพท์ว่า อุปสรรคอันยิ่งใหญ่ประการหนึ่งของนักศึกษาไทยเวลาอ่านภาษาอังกฤษคือ อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว ทั้งนี้เนื่องมาจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้ หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในข้อความนั้น ซึ่งสอดคล้องกับ รุ่งรัตน์ ศรีไพร (2540 : 93) ที่กล่าวว่าในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศสิ่งสำคัญคือการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆที่เกี่ยวข้องถ้านักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้ผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ ส่วนในด้านการเขียนนั้นนักเรียนจะสะกดคำไม่ถูกต้องและเขียนไม่ได้ใจความชัดเจน กล่าวคือ ถ้านักเรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้วการเรียนภาษาอังกฤษทั้ง การพูด การฟังการอ่านการเขียนย่อมไม่ประสบผลสำเร็จ

ความรู้เรื่องคำศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ดังที่น้ำทิพย์ นำเพชร (2541 : 65) กล่าวว่า นักเรียนคนใดมีการพัฒนาการทางภาษาได้ดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้คำศัพท์มากพอกับวัยของตนสามารถนำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมจนสามารถสื่อความหมายหรือแสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วยซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุภาพ ตลโสภณ (2542 : 45) พบว่าเด็กไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้วเด็กจะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่านการเขียนได้ยาก โดยเฉพาะการอ่านและการเขียนซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่เด็กต้องมีพื้นฐานจึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี

จากการที่ผู้วิจัยสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ได้สังเกตผู้เรียนในชั้นที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อครูจัดกิจกรรมทางด้านต่างๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนมีความสามารถทำงานหรือทำกิจกรรมทางภาษาได้น้อย ซึ่งผู้วิจัยได้ประสบปัญหาเช่นเดียวกับ สำเนา ศิริประยงค์ (2541 : 2) ที่กล่าวว่านักเรียนจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้นทั้งที่มีการท่องศัพท์และทบทวนอยู่เสมอ นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้องและเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ 61-65 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจจากการที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษที่ตนเองควรปรับปรุงปรากฏว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาของคำศัพท์และรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้เท่าที่ควรแต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมภาษาเข้ามาแทรกบทเรียนในคาบใดพบว่านักเรียนจะกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนาน

มากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับ สุมิตร คุณากร (2543 : 17) ที่กล่าวว่าการเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี

จากปัญหาที่ผู้วิจัยประสบและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียน ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพราะการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์จะทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรู้ อยากรเรียนและโดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้นจดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด ฟัง อ่านและเขียน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้และนำไปใช้เพื่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง
2. เกิดแนวการสอนที่พัฒนาทั้งความรู้ด้านการเขียนสะกดคำศัพท์และสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ไม่น่าเบื่อความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า
3. การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ทำให้ทราบผลของการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อทักษะคำศัพท์และจะเป็นแนวทางสำหรับครูในการทำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียนให้สามารถจำความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้นและนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง

### ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 3 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับมีจำนวน 80 คน
12. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คือ ห้อง 1 ถึงห้อง 3 ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ห้องที่เลือกคือ ห้อง 5/3 มีจำนวนนักเรียน 35 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวม 12 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

### 1.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา สารการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Our Guests
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Our Housework
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Our Food & Health
- ขอบเขตด้านเวลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ระหว่างเดือน พฤษภาคม – ธันวาคม ระยะเวลา 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจในด้านความหมายของ คำศัพท์การสะกดคำและความสามารถในการใช้คำในประโยคภาษาอังกฤษซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. เกมคำศัพท์หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขันเพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆที่หลากหลายเกี่ยวกับคำศัพท์ซึ่งคำศัพท์ที่ใช้มีหลายประเภท ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำบุพบท และคำคุณศัพท์

3. ความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึก ของนักเรียน ที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบโดยวัดได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการ เรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้ดัดแปลงจากแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ บรรยากาศในชั้นเรียนของสมสวรรค์ พันธุ์เทพ (2540: 119-122)

4. นักเรียน หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่มอย่างง่ายจากนักเรียนทั้งหมด 3 ห้อง สุ่มมา 1 ห้อง ซึ่งก็คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5/3

### สมมุติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้ได้กรอบความคิดในการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำเสนอผลการศึกษาลำดับดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์
  - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
  - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
  - 1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
  - 1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
  - 2.1 ความหมายของเกม
  - 2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน
  - 2.3 การใช้เกมประกอบการสอน
  - 2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน
  - 2.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
  - 2.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์
  - 3.1 งานวิจัยต่างประเทศ
  - 3.2 งานวิจัยในประเทศ

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

##### 1.1. ความหมายของคำศัพท์

ความหมายของคำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยาที่ตรงแปลคำศัพท์หมายถึง กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อากาศ หรือลักษณะอากาศอย่างใดอย่างหนึ่ง (ศิธร แสงธนู และ คิต พงศทัต 2521 : 35-41)

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง “คำ” ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์และคำกริยาวิเศษณ์ซึ่งมีความหมายแน่นอนในตัวเอง (ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์ 2543 : 10)

สรุปได้ว่า คำศัพท์หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

## 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ความรู้ในด้านคำศัพท์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการเรียนภาษาฟริส (สมใจ หอมสุวรรณ 2544 : 39) : อ้างอิงจาก Fries : 1984) กล่าวไว้ว่าความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วยเสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่น พูดและสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คือสามารถใช้สื่อสารความหมายได้ คำศัพท์จึงถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาดังที่ สตีวิก (Stewick. 1972 : 2) กล่าวว่าผู้เรียนได้เรียนภาษาต่างประเทศต่อเมื่อ

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

กาเดสซี (Ghadessy. 1979: 24) ให้ความเห็นว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

เช่นเดียวกับ วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 18) ที่ให้ความเห็นว่าคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟังพูด อ่านและเขียนภาษา 8 สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษาซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียน ทักษะ ฟังพูด อ่านและเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

## 1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์คำหนึ่งๆ ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง (ชนสิทธิ์ ศรีรัตน์. 2543: 11; อ้างอิงจาก อุทัย ภิรมย์รัตน์ และ เพ็ญศรี รังติกุล. 2526: 58) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ ตัวอักษร (ตัวใหญ่ หรือตัวเล็ก) การไต่ยิน การรู้จักคำและจำจังหวะของเสียงในประโยค
2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้นๆซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่งๆจะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ความหมายตาม พจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่งๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไปหรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น“สำนวน”ของภาษา เช่น

He went to his home. (บ้านเป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

The House of Representative is meeting today. (สภา)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้เมื่ออยู่ตามลำพัง โดดๆจะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม hats, pens จะแสดงความเป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น walks ในประโยค She walks home. ก็จะหมายความว่าการทำงานนั้น ทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตาม การเรียงลำดับคำ เช่น boathouse หมายถึง อุ้เรือ แตกต่างจาก house boat หมายถึง เรือที่ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ได้แก่ความหมายของคำที่เปลี่ยนไป ตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรก เป็นการบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟัง

### 3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือ ตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไปด้วยดังประโยค ต่อไปนี้

The man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้นแต่คำบางคำก็ใช้ภาษา เขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปแต่ละ ท้องถิ่นและแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำความหมายและขอบเขต ของการใช้คำในด้านของความหมายนอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้วยังมีความหมายทาง ไวยากรณ์ ความหมายของการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านขอบเขต ของการใช้คำแบ่งออกเป็นขอบเขตของการ เรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียนและขอบเขต ของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

### 1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลักประเภทเดล เอตก้า และคณะ (Dele Edgar and others.1999: 37-38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยคเป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น cat , book เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่า การยะ ได้แก่ คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภทยกรมีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่างๆ ในประโยค

นอกจากนี้ สุไร พงษ์ทองเจริญ (สุขุมลย์ บุตรานนท. 2542: 14 ; อ้างอิงจาก สุไร พงษ์ทองเจริญ. 2526) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟังพูด อ่านและเขียน เช่นคำว่า important, necessary, necessary, consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อยๆซ้ำๆจนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2. Passive Vocabulary คือคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึกคำศัพท์ประเภทนี้ เช่น คำว่า elaborate, fascination, contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนในระดับสูงขึ้นก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active vocabulary ได้กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเองและคำที่ไม่มีความหมายในตัวเองนอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการอ่านออกเสียงเท่านั้น 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

### 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

แม็คกี (Mackey. 1978: 176-190) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จักจึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้นเพราะคำที่หาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆจะมีมากก็ตาม



3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียวต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่นคำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุม ความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้นและง่าย

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado. 1996: 119-120) เป็นส่วนใหญ่เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุและสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้นก็ควรนำคำศัพท์สั้นๆ มาสอน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้นควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยนอกจากนี้ คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้นต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

## 1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกันดังนี้

อนุภาพ ตลโสภณ (2542 : 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ดังนี้

พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้นๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่ายหรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอนและทำการฝึกให้เหมาะกับคำศัพท์นั้น

อนุภาพ ตลโสภณ (2542 : 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ดังนี้

พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้นๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่ายหรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอนและทำการฝึกให้เหมาะกับคำศัพท์นั้น

ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อนและให้นักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็ให้ออกเสียงให้ถูกต้อง สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำเพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้นมีวิธีการหลายแบบที่ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรงดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่าเมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่ายๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบกับการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่ายๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกายหรือส่วนต่างๆของร่างกายหรืออาจใช้ภาพลายเส้นการ์ตูนเขียนภาพบนกระดานดำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอและรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้วสอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์โดยใช้วิธีการฝึกต่างๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน

4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)

6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (Prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนที่รู้จักแล้ว

เดล เอดก้า และคณะ (Dale Edgar and others 1999 : 46-52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียนควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function word) เช่น คำบุพบท to, for และอื่นๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบโครงสร้างประโยคใหม่แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่นคำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่นๆ เช่น ฟังพูด อ่านเขียน หรือในกิจกรรมอื่นๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้ง

คำถามสมื่อนว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งทีจําเป็นในการเลือกคำศัพท์คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งทีอยู่ใกล้ตัวสามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงงายๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งทียากต่อไป

จากทีกล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้น ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์สอนเขียน สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้อุปกรณ์ต่างๆเป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจทีจะศึกษาและใช้วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่เด็กเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยยึดหลักของ อนุภาพ คลัสโฆณ (2542) เดล เอตก้า และคณะ (1999) เป็นแนวทางในการพิจารณาคัดเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามข้อเสนอแนะทีกล่าวมาเบื้องต้นให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทีผู้วิจัยต้องการศึกษา

## 2. เอกสารทีเกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

### 2.1 ความหมายของเกม

ดอบสัน (Dobson. 1998: 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมทีสนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมทีทั้งเล่น มีทั้งเกมเจียบ (Passive Games) หรือเกมทีเล่นไม่ต้องเคลื่อนทีและเกมทีใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมทีต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encycopedia (1998: 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ทีเหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิดสำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2540 : 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นทีให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งทีเรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ณัฐมา จุฑเทียบ (2547 : 18) ได้ศึกษาเอกสารทีเกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัยทั้งหลายจึงได้สรุปความหมายของเกมไว้ดังนี้

เกม หรือ การเล่น หมายถึง การเล่น การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อยตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่นและผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่างๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

## 2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

จากงานวิจัยของบำรุง โตรัตน์(2540: 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง
2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวที่เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดังเกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้ (วรรณพร ศิลาขาว. 2540: 160)
  1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
  2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
  3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
  4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานแต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
  5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

## 2.3 การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese. 1999: 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
  - 1.1 ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพจับคู่คำศัพท์หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป
  - 1.2 ดำเนินการสอนมีการนำรูปภาพหรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์และอธิบายความหมายของคำศัพท์จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไปหรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค
  - 1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยคหรือเติมคำที่หายไปของประโยค
2. ให้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึกโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่
  - 2.1 เตรียมตัวผู้เรียน
    - 2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อเล่นเกม
    - 2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่นและการใช้คะแนน
  - 2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์
    - 2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพและออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม
    - 2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน
  - 2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ เพื่อเล่นเกมอธิบายวิธีการเล่นกติกาการใช้คะแนน

## 2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่างๆมาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้ สังกะเสน กฤษติกุล (2541: 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

- 1 Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
- 2 Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำสอนคำศัพท์หรือเรียงภาษาอังกฤษ
- 3 Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง
- 4 Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
- 5 Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ
- 6 Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆลักษณะสัมผัสเสียง

Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน นอกจากนี้ คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543: 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในการวัดระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Games เป็นเกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation เป็นเกมการฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟังและการพูด
4. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Games เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

จากประเภทของเกมการสอนดังที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยสนใจที่จะทำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาประกอบการสอนโดยยึดหลักของ สังกะเสน กฤษติกุล (2541) ,คณะนักวิชาการ บริษัท นานมีบุ๊คส์ (2543). และ ฟอง เกิดแก้ว (2538) เพื่อสร้างความน่าสนใจและการจดจำในการเรียนรู้และเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. Bingo Game เกมบิงโก
2. Whisper Game เกมกระซิบ
3. Spelling Game เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้
4. Deaf and Dumb Spelling Game เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ
5. Build a New Word Game เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้
6. What is missing? Game เกมอะไรหายไป
7. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

## 8. Command Game เกมคำสั่ง

### 2.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำสั่งประกอบการสอน

ครูแซงค์ (Cruickshank. 1999 : 28 – 32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้นำสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิโยธี ( 2540 : 6 ) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยในบรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

ในด้านเกมคำสั่งเหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสั่งที่ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำสั่งภาษาของกฤษให้ดียิ่งขึ้น

ในด้านของการใช้เกมคำสั่งที่ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำสั่งเพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียนและยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำสั่งภาษาอังกฤษได้อีกด้วย นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 51-58) Jones. (1999 : 1 – 17) คณะนักวิชาการนามมีบุคส์ (2543 : 87-127)

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ความสามารถและทักษะในการเลือกเกมในการนำเกมมาใช้จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆจะใช้ในชั้นไหน ขึ้นนำเขาสู่บทเรียน ชั้นสอนและชั้นปฏิบัติ สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกฎกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมาย ควรจะอย่างไรจนจบการแข่งขัน

### 2.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

เกมภาษาที่จะนำมาใช้สอนหรือใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งในด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ ดังที่ มยุรี สุขวิวัฒน์และคนอื่น ๆ (2539 : 779) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการเลือกเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. เวลา ควรจะใช้เกมในช่วงท้ายๆ ของชั่วโมงและไม่ควรจะใช้เวลามากนักครูควรจะให้ผู้เล่นเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้นๆได้ดีแล้วไม่จำเป็นจะต้องเล่นจนได้ตัวผู้ชนะและให้เลิกเล่นเมื่อผู้เล่นเกิดความรู้สึกเบื่อ

2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนานักเรียนมีจำนวนมากควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยวและอาจจะผลัดกันเป็นผู้เล่น ผู้ดูและกรรมการก็ได้

3. เนื้อหาในห้องเรียนครูต้องพิจารณาว่า ถ้าจะเล่นเกมภาษานั้นๆ จะต้องใช้เนื้อที่เพียงไร ผู้เรียนจะเคลื่อนที่ด้วยความสะดวกหรือไม่
4. เสียงในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอีกทีก็ รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่
5. ความสนใจของผู้เรียน เกมภาษาจะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่
6. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมการล่วงหน้าเพื่อสั่งให้ผู้เรียนทำอุปกรณ์ที่จะใช้ในเกมนั้นๆหรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน
7. วัฒนธรรมเกมภาษานั้นๆขัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมครูไม่ควรจะนำมาใช้สรุปได้ว่า การเลือกเกมภาษาหรือการสร้างเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้นต้องคำนึงถึงเวลาสถานที่ จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ ตลอดจนความสนใจของนักเรียนต่อเกมภาษานั้นๆ รวมทั้งคำนึงว่าไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมอีกด้วย

กรมวิชาการ (2542 : 35) ได้เสนอแนะหลักการในการพิจารณา ดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนขาดสิ่งนั้นอยู่
2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่างๆ ที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่
4. เกมนั้นให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วมและไม่ใช้ให้โอกาสเพียง 2-3 คนเล่นเท่านั้น
5. เกมนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้นหรือไม่
6. เกมนั้นง่ายและเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการอธิบาย
7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอเพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้เรียนหรือไม่
8. มีที่ว่างเพียงพอเพื่อการเกมนั้นอย่างสะดวกสบายหรือไม่
9. วัสดุที่ใช้ในการเล่นมีความปลอดภัยหรือไม่

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถและทักษะในการเลือกเกมในการนำเกมมาใช้จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆ จะใช้ในชั้นไหน ชี้นำเข้าสู่บทเรียนชั้นสอน และชั้นปฏิบัติที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาสความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่าเกมชื่ออะไร มีกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการและการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน

### 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

#### 3.1 งานวิจัยต่างประเทศ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยจะเล่นได้โดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวผู้มีผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อยและกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter. 1998: 710 – A – 711 – A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลองสามสัปดาห์ได้ทำการทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1997: 6456 –A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว จะเล่นโดยมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย กลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยจะเล่นได้โดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด

ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยและกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
2. กลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย



4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเจียบมีผลสัมฤทธิ์ ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

### 3.2 งานวิจัยในประเทศ

วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกม ประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อนุภาค ดลโสภณ (2540 : บทคัดย่อ) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษใน ด้านการฟังการพูด การอ่านการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการ สอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนในด้านการฟังการพูด การอ่านและการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

กัลยา บุรณศิริจรรยา (2553 : บทคัดย่อ) ได้เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักศึกษากลุ่มควบคุมก่อนและหลังการสอนด้วยแผนการสอนแบบปกติทั่วไปและกลุ่มทดลองก่อนและหลัง การสอนด้วยแผนการสอนที่มีการบูรณาการเกมคอมพิวเตอร์แบบ MMORPG กับเนื้อหาและเพื่อเปรียบเทียบ ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างนักศึกษาทั้งสองกลุ่มหลังได้รับการสอน รวมทั้งเพื่อเปรียบเทียบ แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองซึ่งก่อนและหลังการสอน โดยนักศึกษากลุ่มทดลองเป็น นักศึกษาที่มีเจตคติทางบวกต่อการเล่นเกม ข้อมูลที่ได้มาถูกวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานและ t-test ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มทดลองมีการพัฒนาความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษหลังการสอนสูงขึ้นกว่านักศึกษากลุ่มควบคุมและนักศึกษากลุ่มทดลองมีแรงจูงใจในการเรียน ภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังจากได้รับการสอนด้วยแผนการสอนที่มีการบูรณาการ Game-based learning

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษาวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้ บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการ สอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำ คำศัพท์ได้

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องผลการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านภาษาอังกฤษสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าหัวข้อต่อไปนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 3 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับมีจำนวน 80 คน เป็นนักเรียนที่มีระดับความสามารถปานกลางถึงอ่อนและนักเรียนสมานิสันคละกันทั้งหมด

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ คือ 1 ห้องเรียน คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 มีจำนวนนักเรียน 35 คนซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงขึ้นมา 1 ห้องเรียน คือ ห้อง 3 มีจำนวนนักเรียน 35 คน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 คาบเรียนรวม 12 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### 2. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า

ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ๆ ละ 3 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที รวม 12 คาบ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

#### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในเกมการศึกษามีดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จำนวน 8 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 2 ชุด ชุดละ 20 ข้อ รวม 40 ข้อ

3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน
4. บันทึกหลังการเรียนการสอน

### ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการสอนโดยใช้คำศัพท์ประกอบการสอน
  - 1.1. ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษาอังกฤษ คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 5
  - 1.2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอนคำศัพท์ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์ซึ่งมีคำศัพท์ทั้งหมด 113 คำ
  - 1.3. ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือ Project Play & Learn Student's Book 5
  - 1.4. สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนตามเนื้อหา มีเกม Bingo เกม Whisper เกม Spelling เกม Deaf and Dumb Spelling เกม Build a New Word Game เกม What is missing? เกม Matching Picture and Word เกม Command ซึ่งรายละเอียดและวิธีการเล่นได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 แล้ว
  - 1.5. นำแผนการสอนที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 คน จากมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไขซึ่งได้มีการแก้ไขขั้นตอนการสอนบางขั้นและรูปแบบประโยคที่ใช้ในการสนทนาบางบท
  - 1.6. นำแผนการสอนบางแผนไปทดลองใช้ก่อนจะสอนกลุ่มตัวอย่างปรากฏว่านักเรียนมีความสนใจและสนุกสนานในการเล่นเกมที่ให้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 2 ชุด เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ จำนวนแบบทดสอบ 40 ข้อ
  - 2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากหนังสือดังต่อไปนี้
    - 2.1.1 แนวการสร้างข้อสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์ไธธร). 2539)
    - 2.1.2 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ (อัจฉรา วงศ์ไธธร.2540)
    - 2.1.3 การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ (สำอาง หิรัญบุรณะ.2542)
    - 2.1.4 การพัฒนาข้อสอบการเรียนรู้คำศัพท์ให้เป็นมาตรฐาน (อัจฉรา วงศ์ไธธร.2540)
  - 2.2 นำคำศัพท์จากบทเรียนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 20 ข้อ 2 ชุด ซึ่งแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ
    - ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ
    - ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบแก้ไข เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2543 : 117)

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้
  - 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้
  - 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์การเรียนรู้
- แล้วนำคะแนนที่ได้แทนค่า ในสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

|       |          |     |   |
|-------|----------|-----|---|
| เมื่อ | IOC      | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ |
|       | $\sum R$ | แทน | คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด      |
|       | N        | แทน | จำนวนผู้เชี่ยวชาญ                           |

ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ข้อสอบนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะ ของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของข้อสอบได้น้อยกว่า 0.5 ข้อสอบนั้นก็ถูกตัดออกไปหรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น บุญเชิด ภิญโญอนันตพงศ์ (2526 : 89-91)

2.4 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 40 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.6 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เพื่อหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบโดยใช้สูตรอย่างง่าย 25%

2.7 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบตามเกณฑ์ของบราว (Brown.1996)

จากตาราง 5 (ดูภาคผนวก ค) พบว่า ค่าความยากง่าย (IF) ของข้อสอบชุดที่ 1 อยู่ในช่วง 0.43-0.91 ส่วนค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.14-0.75

ค่าความยากง่าย (IF) ของข้อสอบชุดที่ 2 อยู่ในช่วง 0.40-0.86 ส่วนค่า อำนาจจำแนก (ID) อยู่ในช่วง 0.20-0.56

ตามเกณฑ์ของบราว ค่าความยากง่าย (IF) ที่เหมาะสมควรจะอยู่ในช่วง .30 - .70

ถ้าเป็น .50 จะเป็นค่าที่ดีที่สุดหรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ถ้าค่า IF สูงหรือเข้าใกล้ 1 แสดงว่าข้อสอบนั้นง่ายแต่ถ้าค่า IF ต่ำหรือเข้าใกล้ 0 แสดงว่าข้อสอบนั้นยาก ส่วนค่าอำนาจจำแนก (ID) ที่เหมาะสมควรมีค่ามากกว่า .30 แต่ถ้าค่า ID ต่ำหรือเป็น 0 แสดงว่าการจำแนกเด็กเก่งและเด็กอ่อนไม่ดี

2.8 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีคำนวณแบบคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KudervRichardson) สูตร KR-20 (พวงรัตน์ทวีรัตน์. 2543: 123) รวมทั้งหาค่า สถิติ t – test for One Sample

- ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบชุดที่ 1 และชุดที่ 2 คือ 0.86 และ 0.84 ซึ่งวัดได้ว่าข้อสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

### 3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

1.1แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียน การสอนโดยใช้เกมคำศัพท์เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเกอร์ท (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบหรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อเกมที่เล่นโดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ ชอบมากที่สุด ชอบมาก ชอบปานกลาง ชอบน้อย ชอบน้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การใช้คะแนนดังต่อไปนี้

|   |               |               |
|---|---------------|---------------|
| 5 | คะแนน หมายถึง | ชอบมากที่สุด  |
| 4 | คะแนน หมายถึง | ชอบมาก        |
| 3 | คะแนน หมายถึง | ชอบปานกลาง    |
| 2 | คะแนน หมายถึง | ชอบน้อย       |
| 1 | คะแนน หมายถึง | ชอบน้อยที่สุด |

ในการพิจารณาว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมอยู่ในระดับใดจะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนโดยใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินตระกูล (2535 : 164) ดังนี้

|           |   |               |
|-----------|---|---------------|
| 4.50-5.00 | = | ชอบมากที่สุด  |
| 3.50-4.49 | = | ชอบมาก        |
| 2.50-3.49 | = | ชอบปานกลาง    |
| 1.50-2.49 | = | ชอบน้อย       |
| 1.00-1.49 | = | ชอบน้อยที่สุด |

### 4. บันทึกหลังการเรียนการสอน

เป็นบันทึกที่นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยมีข้อคำถามเป็นแนวทางดังนี้

- นักเรียนสามารถใช้เกมคำศัพท์มาช่วยในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหรือไม่ อย่างไร
- นักเรียนรู้จักคำศัพท์และแปลคำศัพท์มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

- นักเรียนสามารถนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้ถูกต้องหรือไม่

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้รูปแบบ One-Group Pretest - Posttest Design มีรูปแบบดังนี้

|              |
|--------------|
| $O_1$ $XO_2$ |
|--------------|

|            |       |         |                   |
|------------|-------|---------|-------------------|
| เมื่อกำหนด | $O_1$ | หมายถึง | การทดสอบก่อนเรียน |
|            | X     | หมายถึง | แบบเรียน          |
|            | $O_2$ | หมายถึง | การทดสอบหลังเรียน |

#### 2. การดำเนินการทดลอง

2.1 กำหนดกลุ่มทดลองและจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียนจุดประสงค์ในการเรียนและเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

2.2 ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองโดยผู้วิจัยตามแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ 8 แผน เป็นเวลา 12 คาบ ๆ ละ 60 นาที

2.3 นักเรียนกลุ่มทดลองจดบันทึกหลังการเรียนการสอน เมื่อจบแต่ละแผนการสอน

2.4 การทดสอบนักเรียนกลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

2.5 นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอน โดยใช้เกม คำศัพท์ ภายหลังการเรียนการสอน

2.6 ทำการทดสอบนักเรียนหลังจบแผนการสอนที่ 4 โดยใช้ข้อสอบชุดที่ 1 และทำการ ทดสอบนักเรียนหลังจบแผนการสอนที่ 8 โดยใช้ข้อสอบชุดที่ 2

2.7 รวบรวมข้อมูล ตรวจสอบให้คะแนน และประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติ

#### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ดำเนินการวิเคราะห์ด้วยสถิติร้อยละ โดยมีเกณฑ์ประเมินดังต่อไปนี้เกณฑ์การประเมิน

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

5.1.1 การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรค่าความสอดคล้อง IOC (สุวิมล ติरणันท์, 2546: 139)

$$\text{ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)} = \frac{\sum R}{n}$$

|       |          |     |   |
|-------|----------|-----|---|
| เมื่อ | IOC      | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา หรือระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ |
|       | $\sum R$ | แทน | ผลรวมระหว่างคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ                                 |
|       | $n$      | แทน | จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด  |

## 2. สถิติพื้นฐาน

5.2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนสูตร (สุวิมล ติรภานันท์, 2546: 81)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

|       |           |     |                             |
|-------|-----------|-----|-----------------------------|
| เมื่อ | $\bar{x}$ | แทน | ค่าเฉลี่ย                   |
|       | $\sum x$  | แทน | ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม |
|       | $n$       | แทน | จำนวนในกลุ่ม                |

## 3. ร้อยละ

โดยใช้สูตร ค่าร้อยละ (Percentage) มีสูตร ดังนี้

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

|       |     |     |                                   |
|-------|-----|-----|-----------------------------------|
| เมื่อ | $P$ | แทน | ค่าร้อยละ                         |
|       | $f$ | แทน | ความถี่ที่ต้องการแปลงให้ค่าร้อยละ |
|       | $n$ | แทน | จำนวนความถี่ทั้งหมด               |

## 4. วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาคคุณภาพของเครื่องมือ

4.1 หาค่า ความยากง่าย (Difficulty) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown. 1996)

4.2 หาค่า อำนาจจำแนก (Discrimination) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown. 1996)

4.3 หาค่า ความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder Richarason)

4.4 หาค่า t-test for One Sample (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2539) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

5. วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน

6. รวบรวมประเด็นสำคัญของแบบบันทึกหลังการเรียนของนักเรียน มาสรุปเป็นความเรียง

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 นักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 35 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 คาบ ๆ ละ 60 นาที รวม 12 คาบ จำนวนแผนการสอน 8 แผน

### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| N         | แทน | จำนวนคน   |
| $\bar{X}$ | แทน | ค่าเฉลี่ย   |
| S.D.      | แทน | ค่า ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน  |
| K         | แทน | จำนวนข้อของแบบทดสอบ   |
| ID        | แทน | ค่า อำนาจจำแนก (Item Discriminability)                                |
| IF        | แทน | ค่า ความยากง่าย (Item Difficulty)                                     |
| t         | แทน | ค่า สถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution                        |
| $\mu$     | แทน | ค่า เฉลี่ยมาตรฐานที่ใช้เป็นเกณฑ์<br>(ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม : $\mu$ ) |
| *         | แทน | มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5  |

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอเป็น 3 ส่วนดังนี้

**ส่วนที่ 1** ผลจากการทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1 และชุดที่ 2

**ส่วนที่ 2** วิเคราะห์หาค่า คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้

ประกอบการสอนหลังการทดลอง

**ส่วนที่ 3** บันทึกหลังการเรียนการสอน



**ส่วนที่ 1** ผลจากการทดสอบทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษชุดที่ 1 และชุดที่ 2

ตาราง 1 คะแนนผลการทดสอบทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนหลังจบการทดลอง

| เลขที่ | คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์<br>ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1<br>(คะแนนเต็ม 20 คะแนน) | คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ<br>ชุดที่ 2<br>คะแนนเต็ม 20 คะแนน) |
|--------|--|--|
| 1      | 7  | 16   |
| 2      | 11   | 17   |
| 3      | 9  | 18   |
| 4      | 9  | 15   |
| 5      | 8  | 16   |
| 6      | 6  | 17   |
| 7      | 8  | 16   |
| 8      | 12   | 19   |
| 9      | 8  | 17   |
| 10     | 7  | 15   |
| 11     | 6  | 18   |
| 12     | 7  | 17   |
| 13     | 8  | 14   |
| 14     | 6  | 14   |
| 15     | 8  | 17   |
| 16     | 5  | 15   |
| 17     | 2  | 13   |
| 18     | 7  | 15   |
| 19     | 10   | 17   |
| 20     | 7  | 15   |
| 21     | 8  | 17   |
| 22     | 8  | 16   |
| 23     | 9  | 16   |
| 24     | 8  | 15   |
| 25     | 12   | 18   |
| 26     | 14   | 17   |

| เลขที่                      | คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์<br>ภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1<br>(คะแนนเต็ม 20 คะแนน) | คะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ<br>ชุดที่ 2<br>คะแนนเต็ม 20 คะแนน) |
|-----------------------------|--|--|
| 27                          | 8  | 15   |
| 28                          | 9  | 17   |
| 29                          | 8  | 16   |
| 30                          | 7  | 15   |
| 31                          | 10   | 17   |
| 32                          | 8  | 15   |
| 33                          | 11   | 17   |
| 34                          | 9  | 16   |
| 35                          | 9  | 16   |
| $\bar{x}$                   | 8.26   | 16.11  |
| S.D.                        | 2.17   | 1.30   |
| คะแนนเฉลี่ย<br>เฉลี่ยร้อยละ | 41.28  | 80.57  |

ตาราง 2 ค่า สถิติพื้นฐานของคะแนนการทดสอบ ทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจบการทดลอง

| แบบทดสอบ             | N  | k  | $\bar{x}$ | S.D. |
|----------------------|----|----|-----------|------|
| ฉบับที่ 1(Pre-test)  | 35 | 20 | 8.26      | 2.17 |
| ฉบับที่ 2(Post-test) | 35 | 20 | 16.11     | 1.30 |

จากตารางที่ 1 และตารางที่ 2 แสดงว่า หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ ด้วยแบบทดสอบฉบับที่ 1 เท่ากับ 8.26 คิดเป็นร้อยละ 41.28 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.17 ส่วนการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ฉบับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.11 คิดเป็นร้อยละ 80.57 มีความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.30

ตารางที่ 3 คะแนนรวม การทดสอบทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

| N  | k  | Mean  | S.D. | คะแนนเฉลี่ย<br>หลังเรียน<br>ร้อยละ | t       | p    |
|----|----|-------|------|------------------------------------|---------|------|
| 35 | 20 | -7.85 | 1.71 | 80.57                              | -27.066 | .000 |

จากตารางที่ 3 ผลวิเคราะห์จากคะแนนรวมของข้อสอบทั้ง 2 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ -7.85 ความเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 1.71 คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.57 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนหลังการทดลอง

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่ครุนำมาใช้ประกอบการสอน หลังการทดลอง

| เกมที่ใช้ประกอบการสอน     | ความคิดเห็นของนักเรียน |             |                  |
|---------------------------|------------------------|-------------|------------------|
|                           | $\bar{x}$              | S.D         | ระดับ<br>ความชอบ |
| 1. Whisper Game           | 4.28                   | 1.27        | มาก              |
| 2. Spelling Game          | 4.12                   | 1.03        | มาก              |
| 3. Bingo Game             | 4.34                   | 1.31        | มาก              |
| 4. What is missing?       | 3.75                   | 1.14        | มาก              |
| 5. Commnad Game           | 4.08                   | 0.98        | มาก              |
| 6. Deaf and Dumb Spelling | 4.34                   | 0.96        | มาก              |
| 7. Build a New Word Game  | 3.94                   | 1.04        | มาก              |
| 8. Pictionary             | 4.39                   | 0.93        | มาก              |
| <b>รวม</b>                | <b>4.16</b>            | <b>1.08</b> | มาก              |

จากตารางที่ 4 แสดงว่านักเรียนมีความชอบเกี่ยวกับเกมที่ครุนำมาใช้ประกอบการสอนโดยรวมอยู่ในระดับชอบมากของทุกเกมที่ใช้ประกอบการสอน

เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ เกม Pictionary and Word Game เกม Deaf and Dumb Spelling และ เกม Bingo Game นักเรียนให้ความคิดเห็นว่า เกมเหล่านี้ทำให้เขาารู้มีความสุข ตื่นเต้นมีส่วนร่วม ได้เรียนรู้คำศัพท์ วิธีการออกเสียงที่ถูกต้อง

นอกจากนี้ นักเรียนยังเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในแบบสอบถามความคิดเห็นได้

1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนานกับกิจกรรม ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่น่าเบื่อ
2. นักเรียนได้ประโยชน์จากการเล่นเกม ได้รู้ความหมาย การสะกดคำ การออกเสียงและนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
3. การใช้เกมในการเรียนการสอน เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดี ทำให้เกิดการกระตุ้นในการเรียน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ
4. นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกถึงความสามารถของตนรวมทั้งได้เคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่เล่นเกม อันก่อให้เกิดความสนุกสนาน

### ส่วนที่ 3 บันทึกหลังการเรียนการสอน

เป็นบันทึกที่นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยมีข้อคำถามเป็นแนวทาง

นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ต่างๆ จากเกมช่วยในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เพราะเกมสนุกสนาน ตื่นเต้น จึงช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขและสนุกสนานสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีจากการทำกิจกรรมเหล่านี้ เช่น ในด้านการออกเสียงคำ การสะกดคำและความหมายคำศัพท์ จึงทำให้เกิดความเข้าใจและมีการพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งโดยปกติในการเรียนการสอนนักเรียนจะไม่ค่อยให้ความสนใจคำศัพท์มากนัก เมื่อมีการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนและบทสนทนาจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวอยู่ตลอดและสนใจในคำศัพท์มากขึ้น อีกทั้งยังทำให้รู้ความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้นและนักเรียนสามารถนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้องเหมาะสม นักเรียนมีความสุขสนุกสนานกับกิจกรรมบทสนทนาที่เขาได้ฝึกพูดและออกมาแสดงผลงานที่หน้าชั้นเรียน รวมทั้งเกมบางเกม

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมมาเป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 นักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 35 คน ซึ่งสามารถสรุปผล อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้และนำไปใช้เพื่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง
2. เกิดแนวการสอนที่พัฒนาทั้งความรู้ด้านการเขียนสะกดคำศัพท์และสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ไม่น่าเบื่อความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า
3. การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ทำให้ทราบผลของการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อทักษะ คำศัพท์ และจะเป็นแนวทางสำหรับครูในการทำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนภาษา อังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียนให้สามารถจำความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้นและนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง

#### สมมุติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

#### ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
    - 1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 3 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับมีจำนวน 80 คน
    - 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คือ ห้อง 1 ถึงห้อง 3 ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ห้องเรียน คือ ห้อง 5/3 มีจำนวนนักเรียน 35 คน
- ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 คาบ เรียน รวม 12 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

### 1.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา สารการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Our Guests
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Our Housework
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Our Food Health
- ขอบเขตด้านเวลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ระหว่างเดือน พฤษภาคม – ธันวาคม  
ระยะเวลา 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

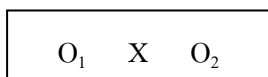
### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้รูปแบบ One-Group Pretest - Posttest Design มีรูปแบบดังนี้



|            |                |         |                   |
|------------|----------------|---------|-------------------|
| เมื่อกำหนด | O <sub>1</sub> | หมายถึง | การทดสอบก่อนเรียน |
|            | X              | หมายถึง | แบบเรียน          |
|            | O <sub>2</sub> | หมายถึง | การทดสอบหลังเรียน |

### 2. การดำเนินการทดลอง

2.1 กำหนดกลุ่มทดลองและจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียนและเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

2.2 ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองโดยผู้วิจัยตามแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ 8 แผน เป็นเวลา 12 คาบ ๆ ละ 60 นาที

2.3 นักเรียนกลุ่มทดลองจดบันทึกหลังการเรียนการสอนเมื่อจบแต่ละแผนการสอน

2.4 การทดสอบนักเรียนกลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

2.5 นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอน โดยใช้เกมคำศัพท์ภายหลังการเรียนการสอน

2.8 ทำการทดสอบนักเรียนหลังจบแผนการสอนที่ 4 โดยใช้ข้อสอบชุดที่ 1 และทำการทดสอบนักเรียนหลังจบแผนการสอนที่ 8 โดยใช้ข้อสอบชุดที่ 2

## 2.9 รวบรวมข้อมูล ตรวจสอบให้คะแนนและประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ดำเนินการวิเคราะห์ด้วยสถิติร้อยละ โดยมีเกณฑ์ประเมินดังต่อไปนี้เกณฑ์การประเมิน

#### 1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

5.1.1 การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรค่าความสอดคล้อง IOC (สุวิมล ติรกานันท์, 2546: 139)

$$\text{ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)} = \frac{\sum R}{n}$$

|       |          |     |   |
|-------|----------|-----|---|
| เมื่อ | IOC      | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา หรือระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ |
|       | $\sum R$ | แทน | ผลรวมระหว่างคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ                                 |
|       | $n$      | แทน | จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด  |

#### 2. สถิติพื้นฐาน

5.2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนสูตร (สุวิมล ติรกานันท์, 2546: 81)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

|       |           |     |                             |
|-------|-----------|-----|-----------------------------|
| เมื่อ | $\bar{X}$ | แทน | ค่าเฉลี่ย                   |
|       | $\sum X$  | แทน | ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม |
|       | $n$       | แทน | จำนวนในกลุ่ม                |

#### 3. ร้อยละ

โดยใช้สูตร ค่าร้อยละ (Percentage) มีสูตร ดังนี้

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

|       |     |     |                                   |
|-------|-----|-----|-----------------------------------|
| เมื่อ | $P$ | แทน | ค่าร้อยละ                         |
|       | $f$ | แทน | ความถี่ที่ต้องการแปลงให้ค่าร้อยละ |
|       | $n$ | แทน | จำนวนความถี่ทั้งหมด               |

#### 4. วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

4.1 หาค่า ความยากง่าย (Difficulty) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown. 1996)

4.2 หาค่า อำนาจจำแนก (Discrimination) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown. 1996)

4.3 หาค่า ความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder

Richarason)

4.4 หาค่า t-test for One Sample (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2539) โดยใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

5. วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน

6. รวบรวมประเด็นสำคัญของแบบบันทึกหลังการเรียนของนักเรียน มาสรุปเป็นความเรียง

#### สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ในภาค เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.26 คิดเป็นร้อยละ 41.28 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.17 ส่วนการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ฉบับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.11 คิดเป็นร้อยละ 80.57 มีความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.30 และผลวิเคราะห์จากคะแนนรวมของข้อสอบทั้ง 2 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.37 ความเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 3.47 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนร้อยละ 80.57 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกมและ การใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้

#### การอภิปรายผล

การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีและแม่นยำมากขึ้น สามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องสามารถกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียง สามารถถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือและผู้อ่านสามารถเข้าใจได้สามารถเขียนเรียงพยางค์ ชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดเรียงเรียงเป็นคำได้ถูกต้องโดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1.จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ผลปรากฏว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากร้อยละ 41.28 เป็นร้อยละ 80.57 ซึ่งมีผลคะแนนมากขึ้นจากเดิมร้อยละ



39.29 แสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ที่ดีขึ้นเพราะว่าการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนและได้พัฒนาทักษะด้านการเขียนดังทฤษฎี Communicative Approach ที่ว่านักเรียนจะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆให้มากที่สุด เช่น เกม Whisper Game ,Spelling Game ,Bingo Game, What is missing? หรือ Build a New Word Game เป็นต้น นอกจากนี้การใช้เกมเพื่อจัดกิจกรรมที่เน้นการแข่งขันสามารถกระตุ้นให้นักเรียน นักเรียนจึงมีแรงจูงใจมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ขั้นของกาเยที่ว่านักเรียนจะเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นหากมีสื่อ กิจกรรม หรือสถานการณ์ต่างๆ โดยมีการแนะนำแนวทางในการเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

## 2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน

ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนอยู่ในระดับชอบมากแต่เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุดในระดับชอบมากเป็นลำดับแรก ได้แก่ เกม Pictionary จะมีลักษณะเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องมีสมาธิจดจ่อและต้องจำคำศัพท์ให้มากที่สุดเพื่อที่จะตอบคำถามได้ ความจำในด้านการออกเสียงที่ต้องการแข่งกับเวลาซึ่งมีส่วนกระตุ้นให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้เร็วและมากยิ่งขึ้นเพราะนักเรียนรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกม และได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ที่ได้เรียนทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลายมีอารมณ์ร่วมกับกิจกรรมอยู่เสมอเกมที่นักเรียนชอบมากในลำดับต่อไปเป็นเกมลักษณะเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเคลื่อนไหวเหล่านี้มีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากเพราะนักเรียนได้เปลี่ยนบรรยากาศจากการนั่งมาเป็นยืนการเคลื่อนไหวร่างกายหรือการทำท่าทางประกอบการพูด และนักเรียนยังได้ใช้ความคิด ความสามารถของตัวนักเรียนเองส่วนเกมที่นักเรียนชอบมากเป็นลำดับสุดท้าย คือ เกมที่ต้องใช้ความคิดและการจดจำที่ละเอียดยิ่งขึ้นเกี่ยวกับการสะกดคำและการคิดคำขึ้นมาใหม่ ทำให้นักเรียนต้องใช้ความคิดมากเป็นพิเศษ ดังนั้นนักเรียนที่อยู่ในระดับปานกลางและระดับอ่อนจะไม่ค่อยให้ความสนใจการทำกิจกรรมประเภทนี้พบว่านักเรียนที่เรียนเก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้มากกว่าเพราะว่าท้าทายความสามารถกิจกรรมที่มีส่วนให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งจะเป็นการเล่นเกมในลักษณะเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ เช่น เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้และเกมกระซิบ นักเรียนที่เรียนเก่งกว่าจะมีความคิดและการจดจำที่รวดเร็วกว่า รวมทั้งช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่า เพราะนักเรียนที่อ่อนจะจดจำไม่ค่อยได้ จึงไม่ค่อยให้ความสนใจในการทำกิจกรรมประเภทนี้ ส่วนนักเรียนที่เก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้มากกว่า

จากปัจจัยข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่าการวิจัยครั้งนี้ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนจะทำให้นักเรียนมีความกระฉับกระเฉง ตื่นตัวอยู่เสมอบรรยากาศในห้องเรียนผ่อนคลายนักเรียนได้ปลดปล่อยอารมณ์ มีส่วนร่วมกับกิจกรรมและมีความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนจึงทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

### ข้อเสนอแนะเพื่อการสอน

1. ในการใช้เกมประกอบการสอนครูควรชี้แจงแก่นักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่าเป็นการฝึกการเขียนคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนเพื่อให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้
2. ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มและได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันมากขึ้น
3. ครูควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมบ้างจะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น
4. สำหรับเกมที่นำมาใช้ในการสอนครูจะต้องมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบเกมเสมอ ไม่ควรเอาเกมเดิมมาจัดกิจกรรมในแต่ละครั้งที่สอนเพราะนักเรียนจะรู้สึกเบื่อกับเกมเดิมๆ ครูควรที่จะสลับเกมไปเรื่อยๆ มีวิธีกระตุ้นให้เด็กสนใจในเกมนั้นๆ อยู่เสมอเพื่อให้นักเรียนรู้สึกตื่นตัวและพร้อมที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ครูจะสอนก่อนการเล่นเกมเสมอ
5. ครูควรเลือกเกมที่กำลังได้รับความนิยมและเหมาะกับนักเรียนหรือเป็นเกมที่รู้จักกันดี เช่น จากโทรทัศน์หรือเกมโชว์มาประยุกต์เพื่อสร้างความสนใจและท้าทายความสามารถของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้น
6. การใช้เกมประกอบการสอนควรมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนและต้องเป็นเกมที่กระตุ้น เราใจให้ผู้เรียน หากเป็นไปได้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทั้งห้องมีส่วนร่วมทุกคน
7. การเล่นเกมแต่ละครั้ง ควรสื่อสารและสร้างความเข้าใจอธิบายให้นักเรียนเกิดความเข้าใจตรงกันเสียก่อนในรูปแบบการเล่น กฎ กติกา จึงจะเริ่มเล่นเกมข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย
8. ควรทำการศึกษาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นสื่อประกอบการสอน
9. ควรทำการศึกษการสอนโดยการใช้เกมกับทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะการพูด การฟัง และการอ่านเพื่อศึกษาผลเฉพาะทาง

### ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้า

1 ครูและผู้สนใจในการศึกษาค้นคว้าควรศึกษาเรื่องตัวแปรอื่นๆ ที่มีอิทธิพลในการเรียนของนักเรียน ได้แก่ เพศ อายุ สมมติ ระดับสติปัญญา ความเป็นผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์ ฐานะทางเศรษฐกิจ และสังคมหรือสภาพแวดล้อมทางบ้านและทางโรงเรียน

2 ครูและผู้สนใจในการศึกษาค้นคว้า ควรศึกษาและพัฒนาเกมฝึกฝนทักษะการเขียนรายวิชาภาษาต่างประเทศอื่น ๆ

3. ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นและในระดับชั้นอื่นๆด้วย

4. ควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพิ่มเติมทักษะอื่นๆนอกเหนือจากการสะกดคำด้วย

บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีราชา.
- กรมวิชาการ. (2546). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2546.
- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.  
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- \_\_\_\_\_. (2544). สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: วิชาการ กรม.
- กนิษฐา ระเวช. (2543). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุ๊คส์. เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. (2543). พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: นามมีบุ๊คส์.
- ณัฐมา จรุงเทียบ. (2547). การใช้กิจกรรมคำภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ทรงสิทธิ์ ทองจรัส. (2544). การพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุด “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” สำหรับ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนปกติ. สารนิพนธ์ กศ.ม.  
(วิชาเอกเทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นภดล นพไธสง. (2536). ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการช่วยจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธไธสง จังหวัดบุรีรัมย์. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม:  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- นันทพร คชศิริพงษ์. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ. ปรินูญานิพนธ์  
กศ.ม.กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- น้ำทิพย์ นำเพชร. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากการที่นักเรียนเลือกคำศัพท์  
ด้วยตนเองกับครูเลือกให้. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย  
เกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ:  
ต้นอ้อ แกรมมี่.

- นิตยา ฤทธิ์โยธี. (2540). เกมประกอบการสอนอ่านขั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- ปราณี ทองคา. (2542). เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2542
- ปัทมา ราษฎร์ดุขดี. (2545) การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนประถามสงเคราะห์ จังหวัดนนทบุรี.
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพรรณ เหมทานนท์. (2559). การพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8 สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- มยุรี สุขวิวัฒน์และคนอื่นๆ. (2539). การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มานพ ประธรรมสาร. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนโดยให้ครูเป็นผู้สอน. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รุ่งรัตน์ ศรีไพร. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เรืองศักดิ์ อ่ำไพพันธ์. (2545). 100Languages Game. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2545
- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2540). การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์

- ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร. วัลภาภรณ์ คงถาวร. (2540). เกมในภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิธร แสงธนูและคิด พงศ์ทัต. (2541). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริวรรณ โสพิตภักดีพงษ์. (2544). การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. บทความย่อสารนิพนธ์ กษ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ส่งศรี สาริบุตร. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมสวรรค์ พันธุ์เทพ. (2540). การนำวิธีสอนแบบมุ่งประสิทธิผลไปใช้เพื่อเพิ่มพูนความสามารถความคง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและบรรยากาศในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สมใจ หอมสุวรรณ. (2544). การพัฒนารายการวิธีทัศน์แบบโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมุทรา เข็นเขาวนิช. (2540). เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สังเวียน สฤชดิกุล. (2541). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำเนา ศรีประมง. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สำอาง หิรัญบุรณะและคณะ. (2544). จุดประกายภาษาอังกฤษ คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สุชา จันทรเอม. (2542). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุมิตร คุณากร. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์โดยการสอนแบบเล่นปนเรียนกับการสอนปกติ. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ: ประมวลศิลป์.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

- อุทัย ภิรมย์รัตน์และเพ็ญศรี รังสิยานุกูล. (2541). ปัญหาการสอบอ่านภาษาอังกฤษแก่ผู้เริ่มเรียน.(Problems in teaching beginning reading in English) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2539). แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา สุขารมย์. (2542). จิตวิทยาในการใช้ชีวิตประจำวัน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอนกกุล กรี่แสง. (2522). จิตวิทยาการศึกษา. พิษณุโลก: โครงการตำรามหาวิทยาลัย.
- Craige, M.J. (1991, January). "The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males," Dissertation Abstracts International. 51 (7) : 2263.
- Cruickshank, Donal. R. (1997). A first Book of Game and Simulation. Belmont, California : Wedsworth.
- Dale, Edgar and others. (1999). Techniques of Teaching Vocabulary. Rotherham : Field Educational Publication Incorporated.
- Dickerson, Dolorces Powley. (1976, April). "A Comparision of the Use of the Active Game Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary," Dissertation Abstracts International. 36 (10) : 6456-A.
- Dobson Julia (1998, May-June). "Try One of My Game," Forum. 8 (3) : 9-17.
- Ghadessy, Mohsen. (1998, January). "Word Lists and Materials Preparation : A New Approach," English Teachings Forum. 17 (1) : 24-27.
- Konstantyuk, Irina. (February, 2004). Communicative Language Teaching Methodology and the Teaching of Ukrainian. Masters Abstracts International 42(1), 51. Raimes, Ann. (1993). Techniques in teaching Writing. New York. Oxford University Press.
- Johnson. (2001, April). "A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Tear First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary" Dissertation Abstracts. 10 : 6456-A.
- Lado, Robert. (1996). Language Learning Teaching and Learning English. New York : Mc Graw-Hill.
- Mackey, William. (1997). Language Teaching Analysis. London : Green Co. Ltd.
- New Standard Encyclopedia. (1999). "Games," P.9-12. Chicago : Standard Educational Corporation.
- Pinter, Donna D.K. (1998, August). "The Effects of an Academic Game on the Spelling

- Achievement of the third Grades” Dissertation Abstracts International. 2 : 710-A.
- Stewick, Earl W. (1972). Language Learning Teaching and Learning English. London : Longman Group Limited.
- Ungricht, Ted Rulon. (February,1998). Learning strategies of concurrent enrollment students at Utah Valley State college. Dissertation Abstracts International. 58 (8), 3004-A.
- Wrucke – Nelson. Ann Catherine. (July, 1993). An Investigation into the Development of Oral English in Concept Formation through the Use of group Game in the Bilingual Classroom. Dissertation Abstracts International. 54(1), 82-A. Retrieved January 24, 2004



ภาคผนวก

**ภาคผนวก ก.**

- รายการคำศัพท์ (Word List)
- กำหนดการสอน
- ตัวอย่างแผนการสอน

### รายการคำศัพท์ (Word List)

คำศัพท์ที่จะใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นคำศัพท์ที่นำมาจากหนังสือเรียน Play and Learn ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นคำศัพท์ประเภทคำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำบุพบทนอกสถานที่ ซึ่งมีทั้งหมด 113 คำ

| 1. คำศัพท์จากหนังสือ Play and Learn และ Student's Book |   |
|--|---|
| 1. คำนามเกี่ยวกับชั้นเรียนและในโรงเรียน                | student, teachers, content, page, note, grammar, activity, writing  |
| 2. คำนามเกี่ยวกับอาหาร อุปกรณ์ในห้องครัว               | food, market, water, carrot, cupcake, kitchen, dining, dinner, breakfast, soup, spoon, curry, vegetable, recipe, pork, egg, chicken, fish sauce, oil milk, ice, shopping list, cabbage, sausage, iced cream |
| 3. คำนามเกี่ยวกับผลไม้                                 | rambutan, pineapple, guava, pomelo, rose, apple   |
| 4. คำนามเกี่ยวกับสัตว์                                 | fish, crocodile, hippopotamus, sheep, giraffe, elephant, tiger, lion, monkey, rabbit, rat, owl, bird, ant, dog, snake, turtle, butterfly, duck, mosquito, frog  |
| 5. คำนามเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน               | dish washer, microwave oven, washing machine, laundry, carpet, vacuum cleaner, mop, rubbish, iron, dish, clothes, table   |
| 6. คำนามเกี่ยวกับสถานที่                               | grocery shop, restaurant, province, house, home, hill, bedroom  |
| 2. คำกริยา (Action Verb)                               |   |
|  | write, read, run, cook, drink, watch, eat   |
| 3. คำบุพบท (Prepositions)                              |   |
|  | In, on, at, under, in front of, above, below  |
| 4. คำคุณศัพท์ (Adjective)                              |   |
|  | afraid, nice, alright, cried, beautiful   |

## Course outline การสอนคำศัพท์ซึ่งใช้เกมประกอบการสอน

| แผนการสอน | จำนวนคาบ | เรื่องที่สอน       | เนื้อหา  | กิจกรรม       |
|-----------|----------|--------------------|--|---------------|
| 1         | 1-2      | Our Guests         | <b>คำศัพท์</b><br>fish, crocodile,<br>hippopotamus, sheep,<br>giraffe, elephant, tiger, lion,<br>monkey, rabbit, rat, owl,<br>bird, ant, dog, snake, turtle,<br>butterfly, duck, mosquito,<br>frog<br><b>ประโยค</b><br>Look at those.....<br>Do you like them?<br>Yes, I do./ No, I don't. | Pictionary    |
| 2         | 3-4      | Our Housework      | <b>คำศัพท์</b><br>dish washer, microwave<br>oven, washing machine,<br>laundry, carpet, vacuum<br>cleaner, mop, rubbish, iron,<br>dish, clothes, table<br><b>ประโยค</b><br>You use _____ to clean the<br>floor.<br>He use _____ to wash the<br>dish.  | Whisper Game  |
| 3         | 5-6      | Our Food<br>Health | <b>คำศัพท์</b><br>food, market, water, carrot,<br>cupcake, kitchen, dining,<br>dinner, breakfast,<br>soup, spoon, curry,<br>vegetable, recipe, pork, egg,  | Spelling Game |

|   |       |                                    |  |                           |
|---|-------|------------------------------------|--|---------------------------|
|   |       |                                    | <p>chicken, fish sauce, oil milk,<br/>ice, shopping list, cabbage,<br/>sausage, icream</p> <p><b>ประโยค</b></p> <p>Are you hungry?<br/>Yes, I am.<br/>What would you like to eat?<br/>I would like to eat.....</p> |                           |
| 4 | 7-8   | <b>My<br/>Classroom</b>            | <p><b>คำศัพท์</b></p> <p>student, teachers, content,<br/>page, note, grammar,<br/>activity, writing</p> <p><b>ประโยค</b></p> <p>Clean the blackboard<br/>Raise your hand up<br/>Be quiet!</p>                      | Deaf and Dumb<br>Spelling |
| 5 | 9-10  | <b>fruits</b>                      | <p><b>คำศัพท์</b></p> <p>rambutan, pineapple, guava,<br/>pomelo, rose, apple</p> <p><b>ประโยค</b></p> <p>What is your favorite fruit?<br/>My favorite fruit is .....</p>   | What is missing           |
| 6 | 11-12 | <b>Talking<br/>about<br/>verbs</b> | <p><b>คำศัพท์</b></p> <p>write, read, run, cook, drink,<br/>watch, eat</p> <p><b>ประโยค</b></p> <p>What is he /she doing<br/>He/She is.....</p>  | Bingo Game                |

|   |       |                                   |  |                          |
|---|-------|-----------------------------------|--|--------------------------|
| 7 | 13-14 | <b>Talking<br/>about<br/>menu</b> | <b>คำศัพท์</b><br>cupcake, kitchen, dining,<br>dinner, breakfast, curry,<br>recipe, pork, egg, chicken,<br>fish sauce, oil milk, ice,<br>cabbage, sausage, icream<br><b>ประโยค</b><br>Can you cook fried eggs?<br>Yes, I can/ No, I can't. | Build a New<br>Word Game |
| 8 | 15-16 | <b>Location</b>                   | <b>คำศัพท์</b><br>In, on, at, under, in front of,<br>above, below<br><b>ประโยค</b><br>Where is.....?<br>It is .....  | Command<br>Game          |

## Learning Management Plan : 1

**Subject : English**

**Level : Prathom 5**

**Project 1: Our Guest**

**Time : 2 hours**

**Topic : A 'Who am I?' Letter**

**Time : 1 hour**

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

### 1. สาระสำคัญ

#### 1.1 ความคิดรวบยอด

การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้นิทานภาพ นิทานเสียง การ์ตูน เกม เพลง เป็นพื้นฐานในการสอดแทรกเนื้อหาสาระโดยเฉพาะในเรื่องทักษะการสะกดคำจะเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน นอกจากนี้ยังเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนทางด้านความรู้ อารมณ์และสังคม ปลุกฝังให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2. ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.2 ป.5/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

### 3. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับชั้นเรียนได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ในใบงานได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง

### 4. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 4.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 4.2 มีวินัย
- 4.3 ใฝ่เรียนรู้
- 4.4 อยู่อย่างพอเพียง
- 4.5 มีจิตสาธารณะ

## 5. เนื้อหาสาระ

### 5.1 Vocabulary ได้แก่ คำศัพท์ต่อไปนี้

- |                |             |
|----------------|-------------|
| - fish         | - giraffe   |
| - crocodile    | - elephant  |
| - tiger        | - lion      |
| - hippopotamus | - monkey    |
| - sheep        | - rat       |
| - rabbit       | - butterfly |

### 5.2. Sentence : Be nice to each other. , Oh my god!

### 5.3. Function : What is it? Do you like it?

## 6. กิจกรรมการเรียนการสอน

**Step 1** นักเรียนดูรูปภาพในหนังสือเรียน Student's Book 5 หน้า 2 – 3 ครูสนทนากับนักเรียนว่านักเรียนเห็นภาพของสิ่งใดบ้างและน่าจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร จากนั้นครูอ่านเรื่องหรือเปิดเทป / ซีดี ตอนที่ 1 – 4 ให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนชี้ที่ภาพและข้อความไปตามที่ได้ยิน จากนั้นให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงและเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท

**Step 2** ครูนำบัตรภาพเกี่ยวกับรูปสัตว์ต่างๆมาให้นักเรียนดู จากนั้นอ่านให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนอ่านตาม และช่วยกันอ่านและสะกดทีละคำ ทำแบบนี้ประมาณ 2-3 รอบ

**Step 3** ครูให้นักเรียนเล่นเกม Pictionary โดยที่นำคำศัพท์ที่ได้เรียนในช่วงนี้ มาจัดกิจกรรมเกม Pictionary ให้นักเรียน โดยที่ครูจะแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม นักเรียนแต่ละทีม ส่งตัวแทนมาที่หน้าชั้นเรียน โดยที่ครู จะจับฉลากคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ที่ครูเตรียมเอาไว้ จากนั้น ครูเป็นคำเลือกคำศัพท์ขึ้นมา แล้วเปิดคำศัพท์ให้ตัวแทนนักเรียนทั้งสองทีมดูพร้อมกัน โดยไม่ให้เพื่อนในห้องเห็น จากนั้นให้ตัวแทนนักเรียนวาดรูปสัตว์บนกระดาน โดยให้เพื่อนสมาชิกเป็นคนตอบคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษ โดยมีกติกาว่าต้องเขียนคำนั้นลงในสมุดของตนให้เรียบร้อยก่อน จากนั้นให้ยกมือตอบว่าภาพที่เพื่อนวาดนั้นคือสัตว์อะไร สมาชิกทีมไหนตอบได้เร็วกว่าทีมไหนได้คะแนน แข่งกันไปเรื่อยๆ จนครบตามคำศัพท์ที่ครูสอน และให้รางวัลแก่ทีมที่ชนะ

**Step 4** ให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ทั้งหมดที่ครูสอนตามคำที่ครูบอกทีละคำอีกครั้งหนึ่งเพื่อทบทวนว่านักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ทั้งหมดได้หรือไม่ ใครยังสะกดไม่ได้ ครูจะให้กลับไปคัดลายมือเป็นการบ้าน 1 คำ ต่อการคัด 20 รอบ เพื่อเป็นการลงโทษทางบวกแก่นักเรียน

**Step 5** ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนในช่วงนี้ แล้วทบทวนนักเรียนโดยการส่งคำสั่งที่เรียนในวันนี้หรือถามคำถามเป็นภาษาไทยและให้นักเรียนตอบเป็นภาษาอังกฤษ ทบทวนประโยคคำถาม **What is it? Do you like it?** และ การตอบคำถามและสรุปบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง



## 7. สื่อการสอน

| ลำดับที่ | รายการสื่อ   | กิจกรรมที่ใช้                                      | แหล่งที่ได้มา |
|----------|--|--|---------------|
| 1        | บัตรคำศัพท์  | นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์และบอก<br>ความหมาย          | ครูจัดเตรียม  |
| 2        | เทป ซีดี   | นักเรียนฟังและเลียนแบบการ<br>ออกเสียง              | ครูจัดเตรียม  |
| 3        | Worksheet 1  | นักเรียนจับคู่ภาพสัตว์และคำศัพท์                   | ครูจัดทำ      |
| 4        | หนังสือ Project Play &<br>Learn Student's Book 5               | นักเรียนดูภาพและฝึกอ่าน                            | ครูจัดหา      |
| 6        | เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน<br>และเฉลย Worksheet 1                   | ตรวจสอบแบบทดสอบ<br>ตรวจสอบการจับคู่                | ครูจัดทำ      |
| 7        | แบบประเมินการสังเกต<br>พฤติกรรม และแบบ<br>ประเมินผลงานรายบุคคล | บันทึกการสังเกตพฤติกรรม และ<br>บันทึกผลงานรายบุคคล | ครูจัดทำ      |

## 8. การประเมินผล

| กิจกรรมที่ประเมิน                               | เครื่องมือที่ใช้ใน<br>การประเมิน | วิธีการประเมิน | เกณฑ์การประเมิน              |
|---|----------------------------------|----------------|------------------------------|
| 1. สังเกตพฤติกรรมด้าน<br>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ | แบบประเมินการสังเกต              | สังเกตรายบุคคล | 8 – 10 = ดีมาก<br>6 – 7 = ดี |

|  |  |                             |  |
|--|--|-----------------------------|--|
|  | พฤติกรรม และแบบ<br>ประเมินผลงาน                        |                             | 5 = พอใช้<br>ต่ำกว่า 5 = ปรับปรุง  |
| 2. นักเรียนทำแบบทดสอบ<br>ก่อนเรียน       | แบบทดสอบก่อนเรียน                                      | ตรวจงานรายบุคคล             | 16 - 20 = ดีมาก<br>12- 15 = ดี<br>11 = พอใช้<br>ต่ำกว่า 11 =<br>ปรับปรุง |
| 3. นักเรียนจับคู่คำและภาพ<br>Worksheet 1 | แบบประเมินการสังเกต<br>พฤติกรรม และแบบ<br>ประเมินผลงาน | <b>ตรวจงาน<br/>รายบุคคล</b> | 5 = ดีมาก<br>4 = ดี<br>3 = พอใช้<br>ต่ำกว่า 3 = ปรับปรุง                 |
| 4. นักเรียนตอบคำถาม<br>และอ่านออกเสียง   | แบบประเมินการสังเกต<br>พฤติกรรม และแบบ<br>ประเมินผลงาน | <b>สังเกตรายบุคคล</b>       | 5 = ดีมาก<br>4 = ดี<br>3 = พอใช้<br>ต่ำกว่า 3 = ปรับปรุง                 |

## 9. บันทึกหลังการสอน

### 9.1. Production & Teacher ' s comments

.....

.....

9.2. Problems

.....  
.....

9.3. Suggestions

.....  
.....

ลงชื่อ.....  
( ..... )  
ตำแหน่ง ครู ผู้สอน

10. ความเห็นผู้อำนวยการ

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

.....  
ลงชื่อ..... ผู้บริหาร  
( ..... )  
ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

**Model Of Vocabularies cards**



**fish**

**crocodile**

**tiger**

**rabbit**

**hippopotamus**

**sheep**

**rabbit**

**giraffe**

**elephant**

**lion**

**monkey**

**rat**

**butterfly**





แบบฝึกที่ 1 คัดลายมือ

เรามาดูฝึกคัดลายมือ คัดตามตัวอย่าง  
กันนะคะ

fish

fish

fish

ปลา

lion

crocodile

elephant

hippopotamus

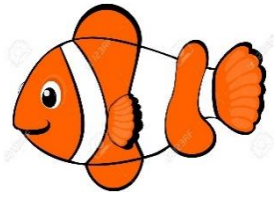
rat

rabbit

sheep

butterfl

แบบฝึกหัดที่ 2 Fill in the missing letters. (เติมตัวอักษรที่ขาดหายไป)



f....s....



e....ph....t



b...tterf.....



hi.....tam....



r...a.....t



sh.....p



cr...c.....le



r...t



L.....n



t.....g...r

GOOD JOB!



## เกม Pictioanry

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อพัฒนาทางด้านการพูดภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆ ได้อย่างมั่นใจ ช่วยให้นักเรียนที่ไม่เก่งด้านการเขียนภาษาอังกฤษมีความสนุกสนาน มั่นใจในการทำกิจกรรมนี้มากขึ้น

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ
2. รูปภาพ
3. ปากกาไวท์บอร์ด

### วิธีเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน
  2. ตัวแทนนักเรียนแต่ละทีมออกมาหน้าชั้นเรียนแล้วจากนั้นครูยื่น “บัตรภาพ” ให้นักเรียนดู
  3. ตัวแทนนักเรียนวิ่งกลับมาที่กลุ่มของตนเองแล้วจากนั้นวาดภาพให้สมาชิกในกลุ่มดู
  4. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันทายเกี่ยวกับภาพนั้น โดยแต่ละทีมสามารถตอบได้เพียง 1 คำตอบเท่านั้น
  5. กลุ่มที่ตอบถูกเป็นกลุ่มแรก ถือว่าเป็นผู้ชนะในรอบนั้นไป
- อุปกรณ์ – กระดาษ , ดินสอ , บัตรภาพ , บัตรคำศัพท์

### คำแนะนำในการเล่น

- ครูอาจมีการปรับกิจกรรมให้ตัวแทนนักเรียนวาดภาพบนกระดานแทนก็ได้ เพื่อป้องกันการเฉลยคำตอบระหว่างตัวแทนนักเรียนวาดภาพในกลุ่มของตนเอง
- ครูสามารถให้นักเรียนดูบัตรภาพ หรือ บัตรคำศัพท์ได้ แล้วแต่ความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในแต่ละช่วงชั้น

### การวัดผลและประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของนักเรียน
2. วัดจากการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน
3. วัดจากการพูดออกเสียง

### Learning Management Plan : 2

**Subject : English**

**Level : Prathom 5**

**Project 2: Our House & Housework**

**Time : 2 hours**

**Topic : Chant : A house has a roof**

**Time : 1 hour**

**Date :..... User's name : .....**

**มาตรฐาน ต 2.1** เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้  
อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

#### 1. สาระสำคัญ

##### 1.1 ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้เรื่องบ้านเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานของการดำรงชีวิตของมนุษย์ ผู้จัด  
กระบวนการเรียนรู้ต้องสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมด้านชาตินิยม ให้ความสำคัญของความเป็นไทย ไม่  
มุ่งเน้นเอกลักษณ์ที่เป็นของต่างชาติมากเกินไป ปลุกฝังให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในหน้าที่และความรับผิดชอบ  
ภายในบ้าน และสามารถถ่ายโอนสาระ  
ไปสู่ความเป็นสากลได้

##### 1.2 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

#### 2. ตัวชี้วัด

**มาตรฐาน ต 2.1 ป.5 / 4** เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

#### 3. จุดประสงค์

- 3.1 นักเรียนออกเสียงและบอกความหมายและสะกดคำศัพท์ได้
- 3.2 นักเรียนบอส่วนต่างๆของตัวบ้านได้
- 3.3 นักเรียนทำกิจกรรมที่กำหนดให้ได้



#### 4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 3.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 3.2 มีวินัย
- 3.3 ใฝ่เรียนรู้
- 3.4 อยู่อย่างพอเพียง
- 3.5 มีจิตสาธารณะ

#### 5. เนื้อหาสาระ

- 5.1. **Vocabularies** : dish washer, microwave oven, washing machine, laundry, carpet, vacuum cleaner, mop, rubbish, iron, dish, clothes, table
- 5.2. **Function** : Chant : ‘ A house has a roof’

#### 6. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

**Step 1** นักเรียนดูภาพบ้านใน Student’s Book 5 หน้า 20 ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับส่วนต่างๆของตัวบ้าน ครูชูรูปภาพบ้าน ชูบัตรคำขึ้นและออกเสียงให้นักเรียนออกเสียงตาม ครูใช้ภาพในหนังสือเรียนเพื่อสื่อความหมาย

**Step 2** นักเรียนฟังครูหรือเทป / ซีดี ท่องประโยค A house has a roof. โดยฟังอย่างเดียวไม่ต้องดูหนังสือ ถ้านักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ยินอีกครั้ง จากนั้นครูออกเสียงหรือเปิดเทป / ซีดี ครูทำท่าทางประกอบเพื่อเสริมความหมาย ให้นักเรียนฝึกทักษะการฟัง

**Step 3** ครูขออาสาสมัคร 4 – 5 ออกมาแสดงท่าทางตามบทอ่าน A house has a roof. โดยคิดท่าทางขึ้นมาเอง

**Step 4** นักเรียนทุกคนท่องบทอ่านเข้าจังหวะ แสดงท่าทางพร้อมกัน โดยออกมาแสดงหน้าชั้นเรียนสุดแต่ใครต้องการทำท่าทางเป็นส่วนใดของบ้าน ให้แสดงท่าทางไปตามนั้น ครูแนะนำคำศัพท์สำนวนที่ใช้ในการทำท่าทาง และ ครูให้นักเรียนทำใบงานเกี่ยวกับการสะกดคำ

**Step 6** ครูมอบหมายงานให้นักเรียนไปทำ Activity 1 และ Activity 2 ในหนังสือ Activity Book 5 หน้า 17 – 18 เป็นการบ้าน ครูอธิบายขั้นตอนและรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมแล้วนัดหมายให้นักเรียนส่งงานในชั่วโมงต่อไป

**Step 7** ครูสรุปบทเรียนทั้งหมดและเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม ครูให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามและ

## 7. สื่อการสอน

| ลำดับที่ | รายการสื่อ                                       | กิจกรรมที่ใช้                             | แหล่งที่ได้มา  |
|----------|--|---|----------------|
| 1        | บัตรคำศัพท์                                      | นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์และบอก<br>ความหมาย | ครูจัดเตรียม   |
| 2        | เทป ซีดี   | นักเรียนฟังและเลียนแบบการ<br>ออกเสียง     | ครูจัดเตรียม   |
| 3        | รูปภาพบ้าน                                       | นักเรียนร้องเพลงและแสดงท่าทาง             | ครูจัดเตรียม   |
| 4        | หนังสือ Project Play &<br>Learn Student's Book 5 | นักเรียนดูภาพและฝึกอ่าน                   | ครูจัดหา       |
| 5        | หนังสือ Activity Book 5                          | นักเรียนทำแบบฝึกหัด                       | นักเรียนเตรียม |

## 8. การประเมินผล

| กิจกรรมที่ประเมิน                               | เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน                           | วิธีการประเมิน              | เกณฑ์การประเมิน  |
|---|--|-----------------------------|--|
| 1. สังเกตพฤติกรรมด้าน<br>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ | แบบประเมินการสังเกต<br>พฤติกรรม และแบบ<br>ประเมินผลงาน | <b>สังเกตรายบุคคล</b>       | 8 – 10 = ดีมาก<br>6 – 7 = ดี<br>5 = พอใช้<br>ต่ำกว่า 5 = ปรับปรุง        |
| 2. นักเรียนทำแบบทดสอบ<br>ก่อนเรียน              | แบบทดสอบก่อนเรียน                                      | ตรวจงานรายบุคคล             | 26 – 30 = ดีมาก<br>18- 25 = ดี<br>17 = พอใช้<br>ต่ำกว่า 17 =<br>ปรับปรุง |
| 3. นักเรียนท่องบทอ่านและ<br>แสดงท่าทาง          | แบบประเมินการสังเกต<br>พฤติกรรม และแบบ<br>ประเมินผลงาน | <b>ตรวจงาน<br/>รายบุคคล</b> | 5 = ดีมาก<br>4 = ดี<br>3 = พอใช้   |

|                                 |  |                |   |
|---------------------------------|--|----------------|---|
|                                 |  |                | ต่ำกว่า 3 = ปรับปรุง  |
| 4. นักเรียนตอบคำถาม<br>ออกเสียง | แบบประเมินการสังเกต<br>พฤติกรรม และแบบ<br>ประเมินผลงาน | สังเกตรายบุคคล | 5 = ดีมาก<br>4 = ดี<br>3 = พอใช้<br>ต่ำกว่า 3 = ปรับปรุง          |
| 5. นักเรียนทำ Activity 1 – 2    | แบบประเมินการสังเกต<br>พฤติกรรม และแบบ<br>ประเมินผลงาน | สังเกตรายบุคคล | 8 – 10 = ดีมาก<br>6 – 7 = ดี<br>5 = พอใช้<br>ต่ำกว่า 5 = ปรับปรุง |

## 9. บันทึกหลังสอน

### 9.1. Production & Teacher's comments

.....

.....

### 9.2. Problems

.....

.....

### 9.3. Suggestions

.....

.....

ลงชื่อ.....

( ..... )

ตำแหน่ง ครู ผู้สอน

## 10. ความเห็นของผู้อำนวยการ

.....

.....

.....

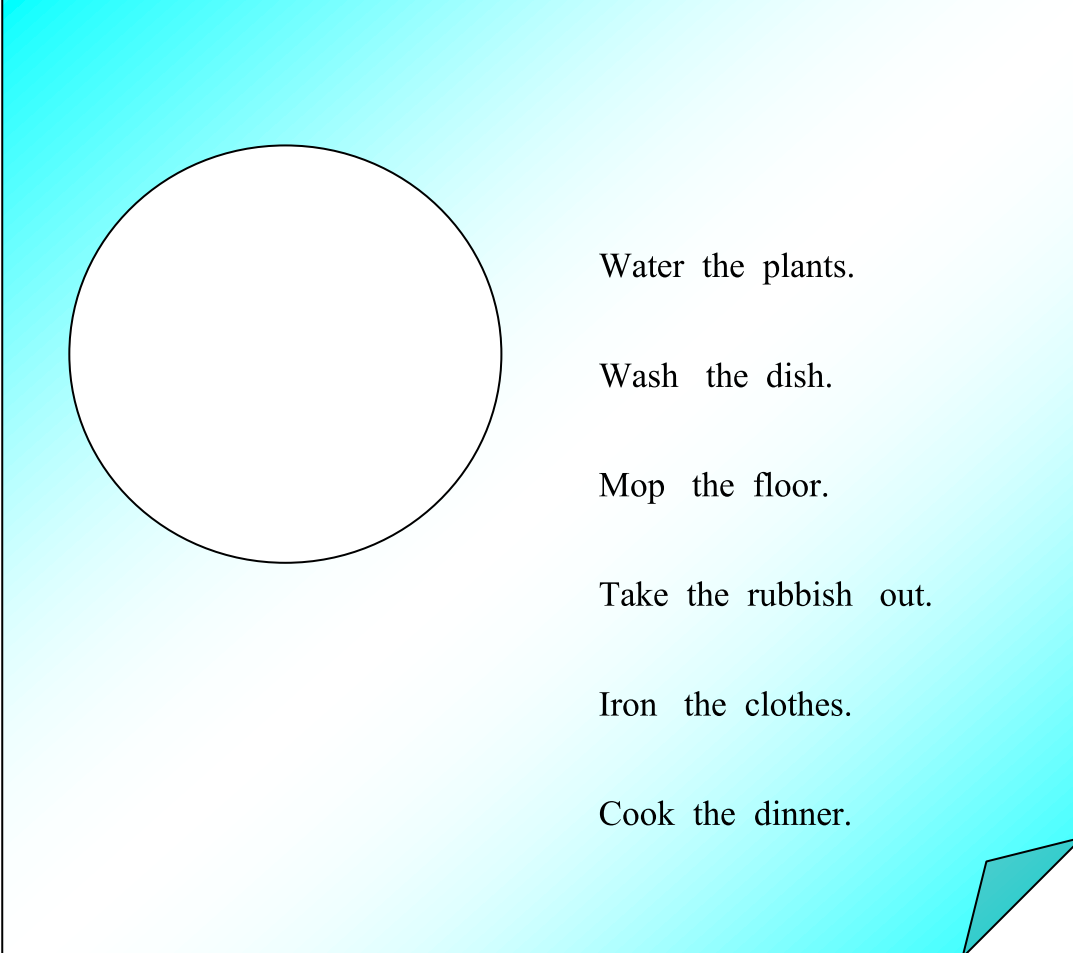
.....

ลงชื่อ..... ผู้บริหาร

( ..... )

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

แบบฝึกหัดที่ 1 : ให้นักเรียนเขียนแผนภูมิรูปขนมพายเพื่อบอกข้อมูลการทำงานบ้านของเพื่อน



Water the plants.

Wash the dish.

Mop the floor.

Take the rubbish out.

Iron the clothes.

Cook the dinner.



Name.....Class.....Number.....

แบบฝึกที่ 2 ให้นักเรียนหาคำศัพท์ที่กำหนดให้ในตารางแล้ววงกลมรอบคำศัพท์

dish washer, microwave oven, washing machine, laundry,  
carpet, vacuum cleaner, mop, rubbish, iron, dish, clothes, table

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| d | i | s | h | w | a | s | h | e | r |
| g | i | a | n | d | f | a | t | h | a |
| w | d | s | f | a | t | h | e | r | n |
| d | a | a | h | n | c | l | e | y | d |
| a | q | s | l | a | u | n | d | r | y |
| u | b | r | h | t | h | e | r | n | o |
| g | s | u | e | i | h | t | b | c | t |
| h | c | n | t | o | n | o | c | l | h |
| t | a | b | l | e | n | g | a | e | e |
| r | u | c | a | f | m | m | o | p | r |



## แบบฝึกที่ 3

Translate into English (แปลเป็นภาษาอังกฤษ)

1. เครื่องล้างจาน

.....



2. ไมโครเวฟ

3. ไม้ถูพื้น



4. เครื่องดูดฝุ่น

5. เครื่องซักผ้า

.....



6. พรหม

.....

7. โต๊ะ

.....



8. เตารีด

.....

9. เสื้อผ้า

.....



10. ชยะ

.....

## เกมกระซิบ

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้รูปประโยคได้ถูกต้อง

### สื่อการเรียนการสอน

1. กระดาษ
2. ปากกา
3. เมจิก
4. บัตรคำศัพท์
5. สิ่งของจริง คือ น้ำแข็งใส่น้ำ
6. รูปภาพ
7. แผนภูมิบทสนทนา

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว แถวละ 7 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร
3. คนที่อยู่ข้างหลังสุด ของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดูไม่เหมือนกัน คือ 5 คน 5 คำ เสร็จแล้วไปเข้าประจำที่
4. ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำจะต้องกระซิบ เพื่อนที่นั่งถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระซิบต่อไปยังคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบไปเรื่อย ๆ จนครบ 7 คน โดยไม่ให้เห็นบัตรคำ

เช่น c - a - r - r - o - t : carrot

คนที่ 7 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินในเศษกระดาษที่ครูแจกให้

5. ทีมใดอ่านและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน
6. เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำศัพท์และเป็นคนกระซิบคนแรกในรอบก่อนจะมานั่งหน้าสุด และให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำ และกระซิบบอกเพื่อนต่อ ๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน
7. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์ และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ



### การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม
2. สังเกตจากการจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา และสาธิตหน้าชั้นเรียน
3. วัดจากการตอบคำถาม เกี่ยวกับคำศัพท์
4. วัดจากการจับคู่ความหมายคำศัพท์
5. วัดจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์

### ภาคผนวก ข

- แบบทดสอบวัดผล การเรียนรู้คำศัพท์
- แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์
- สรุปภาพการทำกิจกรรม

แบบทดสอบวัดผลจากการเรียนรู้คำศัพท์  
 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
 ชุดที่ 1 (Pre-Test)

Part 1: Spelling Test

Directions: Choose the correct spelling of the vocabulary to match with the picture.

(1-5)

1. S\_o\_o\_n



a. p, n

c. p, o

b. n, o

d. o, o

2. C\_pc\_a\_e



a. u, a, k

c. u, k, a

b. a, k, u

d. a, u, k

3. C\_o\_od\_le



a. r, c, i

c. i, c, r

b. r, k, e

d. e, i, r

4. Ki\_c\_e\_

a. h, t, m

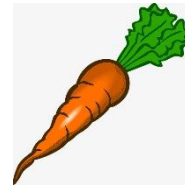
c. n, t, n

b. t, h, n

d. t, h, n



5. C\_r\_o\_



a. o, o, t

c. a, r, t

b. o, r, t

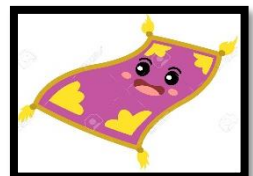
d. a, r, r

Directions: Fill the missing letter into the blank correctly. (6-9)

6. R\_bb\_sh. =



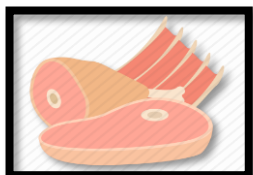
7. Car\_e\_ =



8. S\_u\_ =



9. P\_r\_ =



## Part 2 : Vocabulary Test

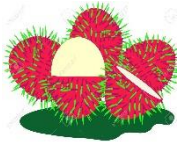
**Directions:** Choose the correct answer from the following questions (10-20)

10.



- a. fish                      c. crocodile  
b. alligator                d. hippopotamus

11.



- a. mango                    c. rambutant  
b. durian                    d. pineapple

12.



- a. dish washer            c. table  
b. mop                      d. micro wave

13.



- a. soup                      c. egg  
b. curry                      d. fish sauce

14.



- a. guava                      c. carrot  
b. pomelo                    d. pineapple

15.



- a. sausage                      c. cabbage  
b. egg                          d. recipe

16.



- a. washing machine        c. clothes  
b. laundry,                    d. dish

17.



- a. carrot                      c. guava  
b. cabbage                    d. rose

18.



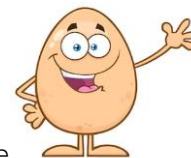
- a. home                      c. hill  
b. mountain                d. province

19.



- a. guava                      c. carrot  
b. pomelo                      d. pineapple

20.



- a. sausage                      c. cabbage  
b. egg                          d. recipe

.....END.....

แบบทดสอบวัดผลจากการเรียนรู้คำศัพท์  
 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
 ชุดที่ 1 (Post-Test)

Part 1: Spelling Test

Directions: Choose the correct spelling of the vocabulary to match with the picture.

(1-5)

1. C \_ic \_en



- a. h, k      c. h, c  
 b. k, h      d. c, k

2. Ic \_ea \_



- a. r,e      c. e,a  
 b. r,m      d. c, m

3. \_ine \_p \_le



- a. P, a, m      c. P, a, p  
 b. P, a, b      d. P,a, l

4. \_au \_dr \_



- a. L, r, n      c. L, n, r  
 b. L,n,y      d. L, d, n

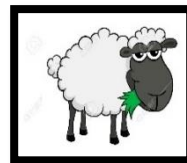
5. Ma \_k \_t



- a. r, e      c. r, a  
 b. k, e      d. a,e

Directions: Fill the missing letter into the blank correctly. (6-9)

6. Sh \_e \_ =



7. Gi \_ff \_ =



8. Gu \_v \_ =



9. Cu \_r \_ =



Part 2 : Vocabulary Test

Directions: Choose the correct answer from the following questions (10-18)

10.



- a. fish sauce
- b. milk
- c. coke
- d. water

11.



- a. oil
- b. market
- c. breakfast
- d. pineapple

12.



- a. washing machine
- b. dish washer
- c. dish
- d. microwave oven

13.



- a. oven
- b. washer
- c. dish
- d. mop

14.



- a. apple
- b. rambutant
- c. rose
- d. guava

15.



- a. iron
- b. dish
- c. cupcake
- d. oven

16.



- c. guava
- d. pomelo
- c. carrot
- d. pineapple

17.



- e. sausage
- f. egg
- c. cabbage
- d. recipe

18.



- a. Jeans
- b. clothes
- c. laundry
- d. boots

19.



- c. fish
- d. alligator
- c. crocodile
- d. hippopotamus

20.



- c. mango
- d. durian
- c. rambutant
- d. pineapple

.....END.....

|  |
|--|
| แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน |
|--|

เกม.....ชื่อเกม.....

ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย/ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม

| วัน เดือน ปี | ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม |        |            |         |               |
|--------------|---------------------------|--------|------------|---------|---------------|
|              | ชอบมากที่สุด              | ชอบมาก | ชอบปานกลาง | ชอบน้อย | ชอบน้อยที่สุด |
|              |                           |        |            |         |               |

ข้อเสนอแนะ

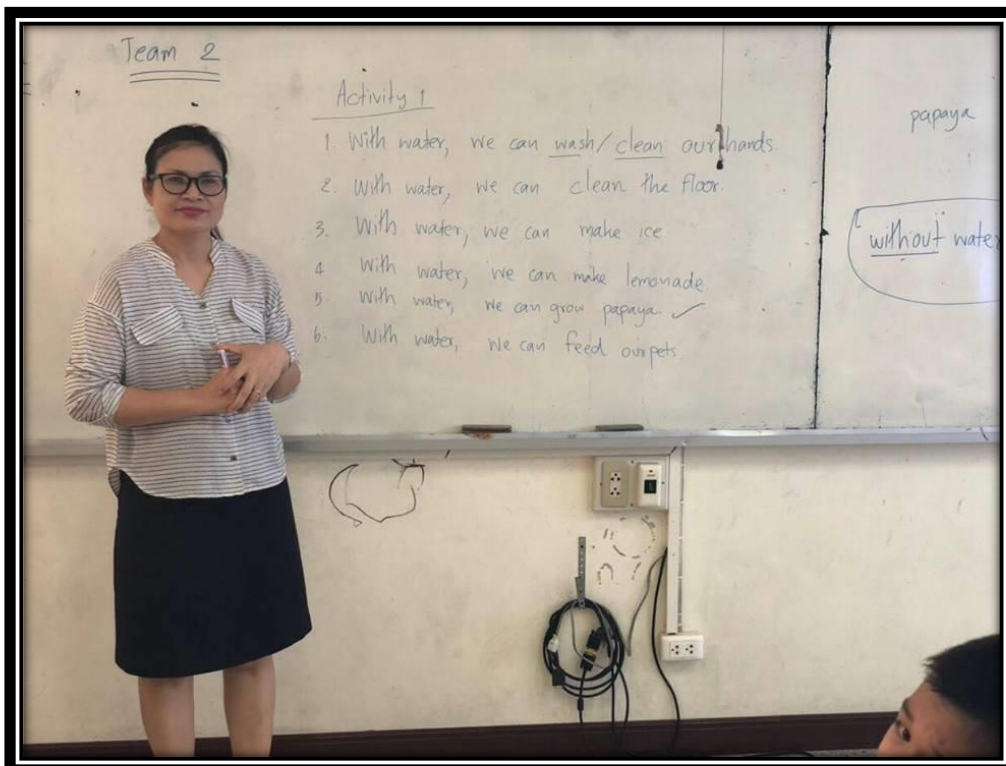
.....

.....

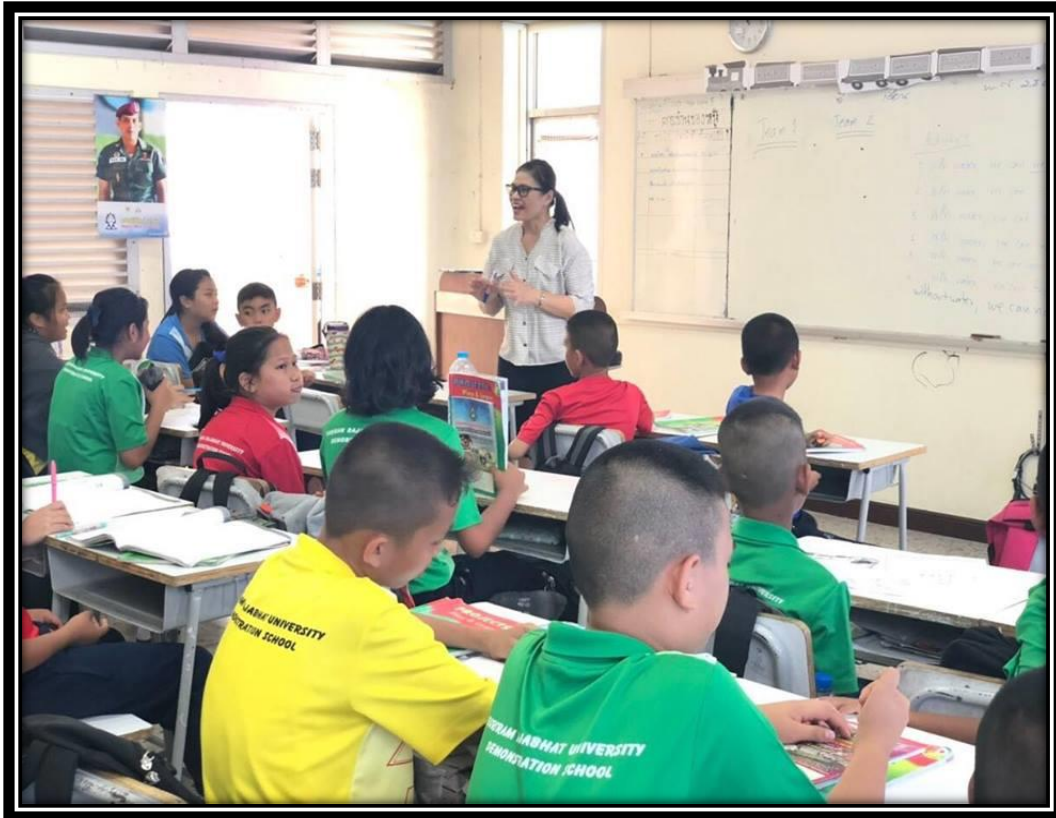
.....

.....

## สรุปภาพการทำกิจกรรม













**ภาคผนวก ค**

- ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 1 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนน

ก่อนเรียนและหลังเรียน

| เลขที่ | คะแนนทดสอบ<br>ก่อนเรียน (20) | คะแนนทดสอบ<br>หลังเรียน (20) | ผลต่าง<br>ของคะแนน (D) | ผลต่าง<br>ยกกำลังสอง ( $D$ ) <sup>2</sup> |
|--------|------------------------------|------------------------------|------------------------|---|
| 1      | 7                            | 16                           | 9                      | 81  |
| 2      | 11                           | 17                           | 6                      | 36  |
| 3      | 9                            | 18                           | 9                      | 81  |
| 4      | 9                            | 15                           | 6                      | 36  |
| 5      | 8                            | 16                           | 8                      | 64  |
| 6      | 6                            | 17                           | 11                     | 121                                       |
| 7      | 8                            | 16                           | 8                      | 64  |
| 8      | 12                           | 19                           | 7                      | 49  |
| 9      | 8                            | 17                           | 9                      | 81  |
| 10     | 7                            | 15                           | 8                      | 64  |
| 11     | 6                            | 18                           | 12                     | 144                                       |
| 12     | 7                            | 17                           | 10                     | 100                                       |
| 13     | 8                            | 14                           | 6                      | 36  |
| 14     | 6                            | 14                           | 8                      | 64  |
| 15     | 8                            | 17                           | 9                      | 81  |
| 16     | 5                            | 15                           | 10                     | 100                                       |

|    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|-----|
| 17 | 2  | 13 | 11 | 121 |
| 18 | 7  | 15 | 8  | 64  |
| 19 | 8  | 19 | 7  | 49  |
| 20 | 11 | 15 | 8  | 64  |
| 21 | 8  | 17 | 9  | 81  |
| 22 | 8  | 16 | 8  | 64  |
| 23 | 9  | 16 | 7  | 49  |
| 24 | 8  | 15 | 7  | 49  |
| 25 | 12 | 18 | 6  | 36  |
| 26 | 14 | 17 | 3  | 9   |
| 27 | 8  | 15 | 7  | 49  |
| 28 | 9  | 17 | 8  | 64  |
| 29 | 8  | 16 | 8  | 64  |
| 30 | 7  | 15 | 8  | 64  |
| 31 | 10 | 17 | 7  | 49  |
| 32 | 8  | 15 | 7  | 49  |
| 33 | 11 | 17 | 6  | 36  |
| 34 | 9  | 16 | 7  | 49  |
| 35 | 9  | 16 | 7  | 49  |

|           |          |          |          |       |
|-----------|----------|----------|----------|-------|
| รวม       | 289      | 564      | 275      | 2261  |
| $\bar{X}$ | 8.26     | 16.11    | 7.86     | 64.60 |
| S.D.      | 2.17     | 1.30     | 1.72     | 27.60 |
| ร้อยละ    | 41.28571 | 80.57143 | 39.28571 | 323   |



ตารางที่ 2 สรุปค่า IOC แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความสอดคล้อง  
ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง ไวยากรณ์พื้นฐานภาษาอังกฤษ  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

| คำถามข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |         |         | รวม | ค่า IOC | สรุปผล |
|-------------|----------------------------|---------|---------|-----|---------|--------|
|             | คนที่ 1                    | คนที่ 2 | คนที่ 3 |     |         |        |
| 1           | 1                          | 1       | 1       | 3   | 1.00    | ใช้ได้ |
| 2           | 0                          | 1       | 1       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 3           | 1                          | 1       | 0       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 4           | 1                          | 1       | 1       | 3   | 1.00    | ใช้ได้ |
| 5           | 0                          | 1       | 1       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 6           | 1                          | 1       | 1       | 3   | 1.00    | ใช้ได้ |
| 7           | 1                          | 1       | 0       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 8           | 1                          | 1       | 1       | 3   | 1.00    | ใช้ได้ |
| 9           | 1                          | 1       | 0       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 10          | 0                          | 1       | 1       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 11          | 1                          | 1       | 1       | 3   | 1.00    | ใช้ได้ |
| 12          | 1                          | 1       | 0       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 13          | 1                          | 1       | 0       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 14          | 1                          | 1       | 1       | 3   | 1.00    | ใช้ได้ |
| 15          | 1                          | 0       | 1       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 16          | 1                          | 1       | 1       | 3   | 1.00    | ใช้ได้ |
| 17          | 1                          | 1       | 0       | 2   | 0.66    | ใช้ได้ |
| 18          | 1                          | 1       | 1       | 3   | 1.00    | ใช้ได้ |

|    |   |   |   |   |      |        |
|----|---|---|---|---|------|--------|
| 19 | 1 | 1 | 0 | 2 | 0.66 | ใช้ได้ |
| 20 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0.66 | ใช้ได้ |

ตารางที่ 3 แสดงสรุปผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

| รายการประเมิน                        | ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่ |   |   | ค่าเฉลี่ย | แปรผล            |
|--------------------------------------|--------------------------------------|---|---|-----------|------------------|
|                                      | 1                                    | 2 | 3 |           |                  |
| 1. สารสำคัญ                          |                                      |   |   |           |                  |
| 1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5                                    | 4 | 5 | 4.80      | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา               | 5                                    | 5 | 5 | 5.00      | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน         | 5                                    | 4 | 5 | 4.60      | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.4 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย           | 4                                    | 5 | 4 | 4.40      | เหมาะสมมาก       |
| 2. จุดประสงค์การเรียนรู้             |                                      |   |   |           |                  |
| 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา               | 5                                    | 4 | 5 | 4.40      | เหมาะสมมาก       |
| 2.2 ระบุพฤติกรรมที่วัดได้            | 5                                    | 5 | 4 | 4.80      | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน         | 4                                    | 5 | 5 | 4.80      | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.4 ครอบคลุมทั้ง KPA                 | 5                                    | 5 | 5 | 5.00      | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3. เนื้อหา                           |                                      |   |   |           |                  |
| 3.1 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย           | 5                                    | 4 | 5 | 4.40      | เหมาะสมมาก       |
| 3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5                                    | 5 | 5 | 5.00      | เหมาะสมมากที่สุด |

|  |   |   |   |      |                  |
|--|---|---|---|------|------------------|
| 3.3 เหมาะสมกับระดับชั้น                              | 4 | 4 | 5 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| 3.4 เหมาะสมกับเวลาที่สอน                             | 5 | 5 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน                   |   |   |   |      |                  |
| 4.1 สอดคล้องกับเนื้อหา                               | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                 | 4 | 5 | 5 | 4.60 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 เหมาะสมกับเวลาที่สอน                             | 5 | 5 | 4 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน                         | 4 | 5 | 4 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| 4.5 ใช้เทคนิคการสอนที่เร้าความสนใจ                   | 5 | 5 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.6 ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม                   | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.7 เน้นกระบวนการกลุ่ม                               | 4 | 5 | 4 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| 4.8 ส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิด                       | 4 | 5 | 4 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| 4.9 สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม                          | 5 | 4 | 5 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| 5. ด้านสื่อการเรียนการสอน                            |   |   |   |      |                  |
| 5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                 | 5 | 5 | 4 | 4.60 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 สอดคล้องกับเนื้อหา                               | 4 | 5 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 มีความคิดสร้างสรรค์ เร้าความสนใจ<br>ของ ผู้เรียน | 5 | 4 | 5 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| 5.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้                       | 5 | 5 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.5 ส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิด                       | 5 | 5 | 4 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| 5.6 เนื้อหาและภาษาเหมาะสมกับ                         | 4 | 5 | 4 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |

| ระดับชั้น                             |   |   |   |      |                  |
|---------------------------------------|---|---|---|------|------------------|
| 5.7 ช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตนเอง | 4 | 5 | 5 | 4.60 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6. ด้านการวัดและประเมินผล             |   |   |   |      |                  |
| 6.1 สอดคล้องกับเนื้อหา                | 5 | 4 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.2 ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้  | 5 | 5 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.3 มีการประเมินตามสภาพจริง           | 5 | 4 | 4 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| 6.4 วิธีวัดที่ระบุไว้สามารถประเมินได้ | 4 | 5 | 5 | 4.60 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.5 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม        | 5 | 4 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.6 ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม          | 5 | 4 | 5 | 4.40 | เหมาะสมมาก       |
| โดยรวม                                |   |   |   | 4.65 | เหมาะสมมากที่สุด |