ผลสัมฤทธิ์ ความคงทน และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ

Learning Achievement, Retention, and Attitudes towards English Vocabulary Learning of Students Taught through Games and Conventional Method

จิราพร สุขกรง

Jiraporn Sukkrong

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master of Arts Degree in Teaching English as an International Language
Prince of Songkla University

2553

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลสัมฤทธิ์ ความคงทน และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ

ผู้เขียน นางสาวจิราพร สุขกรง

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร. อดิศา เตียว)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ เฉลียวศรี พิบูลชล)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. อดิศา เตียว)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ธัญภา ชิระมณี)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร. เกริกชัย ทองหนู)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลสัมฤทธิ์ ความคงทน และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ

ผู้เขียน นางสาวจิราพร สุขกรง

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ

ปีการศึกษา 2552

บทคัดย่อ

งานวิจัยกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติ และเพื่อศึกษาเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคกาศึกษาที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน กลุ่มหนึ่งคือกลุ่มทดลองซึ่งเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และอีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มควบคุมซึ่งเรียนรู้คำศัพท์โดยได้รับการสอนตามปกติ

ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองด้วยตัวเองเป็นเวลา 7 สัปดาห์ หลังการสอนเสร็จสิ้นลง กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทันที ในวันถัดมาผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองทำแบบสอบถามทางเจตคติ และสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างด้านการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม และอีกสองสัปดาห์ต่อมาผู้วิจัยให้ลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ชุดเดิมอีกครั้ง เพื่อเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของทั้งสองกลุ่ม

ข้อมูลด้านผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์นำมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน และทดสอบความแตกต่างโดยใช้ค่าที (t-test) ส่วนข้อมูลด้านเจตคติ วิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน และการจัดหมวดหมู่ข้อมูล

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่ม

ควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักศึกษากลุ่มทดลองมีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยนักศึกษากลุ่มทดลองแสดงความคิดเห็นว่า เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถสะกดคำและเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ได้ดีขึ้น เกมยังช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษ และทำให้นักศึกษาคุ้นเคยกับการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้เป็นอย่างดี

Thesis Title	Learning Achievement, Retention, and Attitudes towards English Vocabulary Learning of Students Taught through Games and Conventional Method
Author	Miss Jiraporn Sukkrong
Major Program	Teaching English as an International Language
Academic Year	2009

ABSTRACT

The purposes of this quasi-experimental research were to examine the English vocabulary learning achievement and retention of the students taught through games and conventional method and their attitudes towards vocabulary learning through games.

The subjects were 60 freshmen of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University in the first semester of the academic year 2009. They were divided into an experimental group of 30 students taught through games, and the other 30 students in a control group were taught through conventional method.

After the seven-week teaching by the researcher, the students in both groups were immediately assigned to do the achievement test. The students from the experimental group completed the attitude questionnaire and were interviewed about vocabulary learning through games the following day. Two weeks later the student in both groups were assigned to do the achievement test again in order to compare their learning retention.

Descriptive statistics and t-test were used to analyze the achievement and retention data, while statistics and data grouping were chosen for the analysis of the students' attitudes.

The findings of the present study can be summarized as follows:

1. The learning achievement of the experimental group was higher than that of the control group at a significant level of .01.

2. The learning retention of the experimental group was higher than that of the control group at a significant level of .05.

3. The students in the experimental group had positive attitudes towards learning vocabulary through games. Games were found to greatly improve the students' spelling and learning of English vocabulary meaning, encourage them to use English as well as familiarize them with team working.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร. อดิศา เตียว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ซึ่งกรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไข ให้ข้อคิดเห็น ให้กำลังใจอันแสนอบอุ่นตลอดมา และสอนให้ผู้วิจัยรู้จักคำว่า **“ครูผู้อุทิศตน”**

รองศาสตราจารย์ ดร. ธัญภา ชิระมณี ผู้ซึ่งเป็นมากกว่ากรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้กรุณาสละเวลาให้คำปรึกษา และชี้แนะแนวทางการทำวิจัยและตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้อย่างละเอียดตั้งแต่ต้น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุธารี ประเสริฐสรรพ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาสละเวลาตรวจสอบและให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองเป็นอย่างดี

รองศาสตราจารย์ เฉลียวศรี พิบูลชล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาช่วยเติมเต็มให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คณาจารย์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติทุกท่าน ผู้ซึ่งประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัย ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณบิดา มารดา และพี่ๆ ของผู้วิจัยทุกคนที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจสำคัญให้แก่ผู้วิจัยตลอดมาจนกระทั่งถึงวันแห่งความสำเร็จ

ขอบคุณเพื่อนๆ และพี่ๆ นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ รุ่น 1 ทุกท่านที่หยิบยื่นมิตรไมตรีและความช่วยเหลือให้แก่ผู้วิจัย

ขอบคุณท่านทนายความที่สละเวลาขับรถรับส่ง และมอบความจริงใจให้แก่ผู้วิจัย ทำให้ถึงจุดหมายปลายทางโดยปลอดภัยและไม่หลงทาง

คุณค่าและประโยชน์ที่ผู้อ่านจะได้รับจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาบุพการี บูรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

จิราพร สุขกรง

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....(3)

Abstract.....(5)

กิตติกรรมประกาศ.....(7)

สารบัญ.....(8)

สารบัญตาราง.....(11)

บทที่ 1 บทนำ.....1

1.1 ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา.....1

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....3

1.3 คำถามวิจัย.....3

1.4 ขอบเขตการวิจัย.....4

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย.....4

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....5

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....6

2.1 ความสำคัญของคำศัพท์.....6

2.2 การเรียนการสอนคำศัพท์.....8

2.3 เกม.....14

2.3.1 เกมและการสอนเกม.....14

2.3.2 ประโยชน์ของการสอนภาษาโดยใช้เกม.....16

2.3.3 การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่.....20

2.4 ความคงทนทางการเรียนรู้.....25

2.4.1 ความหมายของความคงทน.....25

2.4.2 ความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว.....26

2.4.3 การลืม…….....27

2.4.4 การวัดความคงทนทางการเรียนรู้.....29

2.5 เจตคติทางการเรียนรู้ภาษา.....29

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....31

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย……..35

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....35

3.1.1 ประชากร.....35

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง.....35

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....36

3.2.1 แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์.....36

3.2.2 แผนการสอนคำศัพท์.....36

3.2.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์.....42

3.2.4 แบบสอบถามเจตคติ.....42

3.2.5 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง.....43

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....43

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....45

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล.....48

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....48

4.2 ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....53

4.3 เจตคติในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง.....60

4.3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม.....60

4.3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง.....64

4.3.2.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีของเกมเพื่อ
การเรียนรู้คำศัพท์.....69

4.3.2.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสียของเกมเพื่อ
การเรียนรู้คำศัพท์.....71

4.3.2.3 ปัญหาที่นักศึกษาพบระหว่างเล่นเกมเพื่อ
การเรียนรู้คำศัพท์.....72

4.3.2.4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่นๆเพิ่มเติม
เกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์.....73

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ....76
5.1 สรุปผลการศึกษา....76
5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนการสอน....78
5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย....79
เอกสารอ้างอิง....81
ภาคผนวก
ก แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์....93
ข ตัวอย่างแผนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม....103
ค ตัวอย่างแผนการสอนคำศัพท์ตามปกติ....110
ง เกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์สำหรับกลุ่มทดลอง....116
จ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์....122
ฉ แบบสอบถามเจตคติ....139
ช แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง....142
ประวัติผู้เขียน....144

สารบัญตาราง

ตาราง **หน้า**

3.1 เปรียบเทียบแผนการสอนคำศัพท์สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....37

3.2 แผนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง.....38

3.3 แผนการทดลองและการเก็บข้อมูล.....44

3.4 เกณฑ์การแปลผล.....46

4.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....49

4.2 จำนวนพยางค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์
ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....51

4.3 ค่าความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลอง.....54

4.4 ค่าความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มควบคุม.....55

4.5 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....56

4.6 จำนวนพยางค์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์
ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....58

4.7 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง:
ข้อมูลจากแบบสอบถาม.....60

4.8 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง:
ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง.....65

บทที่ 1
บทนำ

บทนำนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อบรรยายความสำคัญและความเป็นมาของปัญหาในงานวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งการนำเสนอวัตถุประสงค์ของการวิจัย คำถามวิจัย ขอบเขตการวิจัย ผลที่คาดว่าจะได้รับ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย ตลอดจนนิยามศัพท์เฉพาะในงานวิจัย ทั้งนี้เพื่อประโยชน์แก่ผู้อ่านในการที่จะทราบภูมิหลัง เป้าประสงค์ และบริบทของงานวิจัยนี้

1.1 ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ความรู้ด้านคำศัพท์มีความสัมพันธ์กับการฝึกและพัฒนาทักษะทางภาษาทั้งสี่ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน Krashen and Terrell (1995) กล่าวว่าคำศัพท์มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถทางภาษาทุกด้านของผู้เรียน เช่นเดียวกับ Wiriyachitra (1986) ซึ่งแสดงความคิดเห็นว่า คำศัพท์เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการนำไปใช้ในการสื่อสารและการทำความเข้าใจ ในทำนองเดียวกัน Moras (2001) กล่าวว่าวัตถุประสงค์หลักในการเรียนการสอนภาษา คือการทำให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้ และคำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญยิ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ Nation (2006) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อความสามารถด้านการอ่าน และเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน

Ghadessy (1998) ได้ให้ความเห็นว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากว่าไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยที่ใหญ่กว่าได้เลย

การที่ผู้เรียนมีคลังคำศัพท์จำกัดเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาเป็นอย่างยิ่ง จากการสำรวจของ Navasumrit (1989) Sawangwaroros (1984) Waemusa (1993) พบว่า ผู้เรียนคนไทยที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ แม้กระทั่งในระดับมหาวิทยาลัย ยังมีคลังคำศัพท์น้อยไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้ ซึ่งเป็นจุดอ่อนต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ เป็นอย่างยิ่ง

นอกจากนี้ ข้อมูลจากกรมวิชาการ (2545) พบว่าผู้เรียนที่ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ จะไม่สามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ และไม่สามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์ในการติดต่อสื่อสารได้ในสังคม ซึ่งมีสาเหตุจากการขาดความสนใจในการเรียนรู้ ผู้สอนโดยส่วนใหญ่มักจะเน้นให้ผู้เรียนท่องจำคำศัพท์ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจเรียน การสอนโดยส่วนใหญ่มักจะเน้นผู้สอนและการปฏิบัติตามคำสั่งของผู้สอนเป็นสำคัญ จึงทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้ดังกล่าวจึงไม่สัมฤทธิ์ผลและผู้เรียนไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้อง ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้สอนควรจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนานและเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เนื่องจากภาษามีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง การที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งที่มีความจำเป็นต่อชีวิตด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีเจตคติที่ดี ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ดี และสามารถนำไปสู่การใช้จริงในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพด้วย ดังนั้นในการเรียนรู้ภาษาจึงควรมีกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานพร้อมๆไปกับการเรียนรู้

กิจกรรมเกม เป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่งซึ่งผู้สอนสามารถนำมาใช้เพื่อสร้างความสนุกสนานในการเรียนการสอนภาษา งานวิจัยของ Dobson (1970) พบว่าการนำเกมไปเล่นเป็นการฝึกการใช้ภาษาที่ดีวิธีหนึ่ง เพราะการเล่นทำให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างสนุกสนาน และเป็นการผ่อนคลายได้มาก ถึงแม้ว่าจะกำลังเรียนภาษาอยู่ก็ตาม แนวคิดนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาริชาติ แม่นแย้ม (2545) ที่พบว่าการใช้เกมในการเรียนรู้มีประโยชน์ในด้านการเป็นศูนย์รวมความสนใจของผู้เรียน และช่วยให้บรรยากาศการเรียนการสอนสนุกสนานมีชีวิตชีวา ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะติดตามบทเรียน นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน สอนเนื้อหาสรุปหรือทบทวนบทเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้รวดเร็ว ถูกต้อง และจำสิ่งต่างๆ ได้แม่นยำขึ้น ทั้งนี้เพราะเกมนั้นจะช่วยทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรม มีความเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ซึ่งเกิดจากการได้รับประสบการณ์ที่ผ่านทางประสาทสัมผัสในหลายๆ ทาง เช่นทางการฟัง การพูด การมองเห็น และการได้สัมผัส การเรียนในลักษณะนี้จะส่งผลให้การรับรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ เกมสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพกับผู้เรียนทุกวัยแม้แต่วัยผู้ใหญ่ เนื่องจากผู้เรียนทุกวัยชื่นชอบการเรียนการสอนที่เป็นธรรมชาติ ไม่น่าเบื่อ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตัวเอง สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่เป็นกันเองภายในชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น (Ekome & Talmi, 2009)

จากการตระหนักในความสำคัญของการเรียนการสอนคำศัพท์ ประโยชน์ของเกมต่อการเรียนการสอนคำศัพท์ และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ายังมีผู้ที่สนใจศึกษาเรื่อง

การใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาน้อย ประกอบกับปัญหาที่ผู้วิจัยพบ คือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ในส่วนที่ผู้วิจัยได้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ส่วนใหญ่มีอุปสรรคสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษด้านคำศัพท์ คือ ผู้เรียนสะกดคำไม่ถูกต้อง ไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ ไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง และมีเจตคติในเชิงลบต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเปรียบเทียบผลของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษยังเป็นการสนับสนุนนโยบายการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนด้วยตนเอง และทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน ซึ่งอันจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ ความคงทน และเจตคติในเชิงบวกได้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างผลการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสองวิธี คือ การสอนแบบใช้เกมและการสอนตามปกติ โดยมีวัตถุประสงค์หลักสามประการดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติ
2. เพื่อศึกษาความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติ
3. เพื่อศึกษาเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

1.3 คำถามวิจัย

คำถามสำหรับการวิจัยซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้มีสามข้อดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมจะสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติหรือไม่
2. ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมจะสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติหรือไม่

3. เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมเป็นไปในเชิงบวกหรือไม่

1.4 ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้มีขอบเขตการศึกษาดังนี้

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ในงานวิจัยนี้ครอบคลุมสามด้าน คือ ด้านการสะกดคำ ด้านการรู้ความหมายของคำ และด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค

2. คำศัพท์ภาษาอังกฤษในการวิจัยนี้ครอบคลุม คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับชีวิตประจำวันจำนวน 74 คำ ที่ปรากฏในหนังสือ New Headway Elementary ซึ่งเป็นแบบเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช คำศัพท์ทั้งหมดเป็นคำศัพท์ใหม่ที่นักศึกษายังไม่รู้จัก และเป็นคำศัพท์ที่นักศึกษาจะต้องใช้ในบทเรียนต่อไปและในชั้นปีที่สูงขึ้น

3. เกมภาษาที่ใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับกลุ่มทดลองจำนวน 14 เกม ได้แก่ เกมส่งซองบัตรคำ เกมทายคำศัพท์ เกมแข่งขันจ่ายตลาด เกมกระซิบ เกมเก้าอี้ เกมท้าเรียง เกมจับคู่ เกมสร้างคำ เกมสร้างประโยคจากภาพ เกมค้นหาบัตรคำ เกมถามหาคู่ เกม “1 ตัวอักษร” เกมต่อภาพ และเกมทำนายวันที่

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ผลการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนคำศัพท์โดยการเปรียบเทียบกับการสอนคำศัพท์ตามปกติในครั้งนี้ หากผลการวิจัยเป็นไปตามที่คาดไว้ ก็จะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งกับตัวผู้เรียนและผู้สอนในด้านการเรียนการสอนคำศัพท์ในระดับอุดมศึกษา โดยผู้สอนคำศัพท์จะสามารถนำเกมมาประยุกต์กับการเรียนการสอนคำศัพท์เพื่อเพิ่มประสิทธิผลทางด้านผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นการสร้างรากฐานให้แก่ผู้เรียนในการเรียนภาษาอังกฤษในด้านอื่นๆ ในชั้นปีต่อๆไปอย่างง่ายดายมากขึ้น และทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีกับการเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่เริ่มแรก

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

งานวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยคำสำคัญจำนวนเจ็ดคำ ซึ่งมีคำจำกัดความในบริบทงานศึกษานี้ ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง การเรียนรู้ของนักศึกษาในการสะกดคำศัพท์ บอก ความหมายของคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการสะกดคำศัพท์ บอกความหมาย และใช้คำในประโยคได้ถูกต้องทันทีที่การสอนได้สิ้นสุดลง โดยวัดจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และตรวจสอบคุณภาพแล้ว

3. ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการระลึกถึงคำศัพท์ที่เรียนรู้ไปแล้วเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านการสะกดคำศัพท์ บอกความหมาย และใช้คำในประโยค หลังจากการสอนได้สิ้นสุดลงแล้วเป็นเวลาสองสัปดาห์ โดยวัดจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และตรวจสอบคุณภาพแล้ว

4. เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกหรือความคิดเห็นของนักศึกษาว่าชอบหรือไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ซึ่งแสดงออกมาในทิศทางใดทิศทางหนึ่งจากการตอบแบบสอบถามเจตคติ และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. การสอนโดยใช้เกม หมายถึง การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อในการเรียนในทุกขั้นตอนตามกระบวนการ 3Ps ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (presentation) ขั้นฝึก (practice) และขั้นนำไปใช้ (production) ตามลำดับ

6. การสอนตามปกติ หมายถึง การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยไม่ใช้เกมตามคู่มือครู New Headway Elementary ในทุกขั้นตอนตามกระบวนการ 3Ps ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (presentation) ขั้นฝึก (practice) และขั้นนำไปใช้ (production) ตามลำดับ

7. เกม หมายถึง เกมภาษาที่ใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับกลุ่มทดลอง ซึ่งมีคุณลักษณะร่วมหกประการโดยอ้างอิงนักวิชาการหลายท่าน (Byre & Rixon, 1982; Hadfield, 1990; Kerr, 1997; Lee, 1979; Richards et al., 1985; Rodgers, 1981; Wright et al., 1983) ดังนี้ 1) มีโดยกฎกติกา 2) มีลักษณะการทำกิจกรรมร่วมกัน หรือมีการแข่งขันกัน 3) มีเป้าหมายชัดเจน 4) มีขั้นยุติ 5) มีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจ และมีความท้าทายต่อตัวผู้เล่นเกม 6) สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

บทนี้เป็นการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม ทั้งในด้านความสำคัญของคำศัพท์ การเรียนการสอนคำศัพท์ เกม และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษา ความคงทนทางการเรียนรู้ เจตคติทางการเรียนรู้ภาษา ตลอดจนงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้

2.1 ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนรู้ภาษาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาษาประจำชาติของผู้เรียนหรือภาษาต่างประเทศ สิ่งที่สำคัญและไม่อาจละเลยได้ คือความรู้ด้านคำศัพท์ เพราะหากไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์แล้ว ผู้ที่ศึกษาภาษานั้นก็จะไม่สามารถสื่อความหมาย และไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ Wallace (1984) กล่าวย้ำว่า ในการเรียนภาษาต่างประเทศคำศัพท์เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนจะสามารถสื่อสารได้ก็ต่อเมื่อมีความรู้ในคำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้เพื่อการสื่อความหมาย คำศัพท์จึงนับเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการเรียนรู้ภาษา เปรียบเสมือนประตูบานแรกของการเรียนรู้ภาษานั่นเอง Krashen and Terrell (1995) กล่าวว่า ความรู้ด้านคำศัพท์มีบทบาทหลักในการพัฒนาความสามารถทางการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียน ทั้งนี้เพราะการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ทักษะทางภาษาอื่นๆได้ดี ตลอดจนสามารถใช้ภาษานั้นๆในการสื่อสารได้ จะต้องขึ้นอยู่กับการเรียนรู้คำศัพท์ในขั้นแรก

Fries (1950) ได้กล่าวถึงความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศ ว่าส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบทางภาษา ได้แก่ เสียง โครงสร้าง หรือไวยากรณ์ และคำศัพท์ องค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียน ภาษาสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ดังนั้น คำศัพท์จึงนับว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ภาษา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อได้เรียนรู้ระบบเสียงของภาษานั้นๆ และจะสามารถเข้าใจภาษานั้นๆได้ ก็ต่อเมื่อได้มีการเรียนรู้ไวยากรณ์และคำศัพท์ในปริมาณที่เพียงพอจนสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้ หากเปรียบภาษาเสมือนมนุษย์ Harmer (1991) กล่าวว่าคำศัพท์เปรียบเสมือนอวัยวะ (organs) และเนื้อ (flesh) ส่วนโครงสร้างทางภาษา หรือไวยากรณ์ เปรียบเสมือนโครงกระดูก (skeleton) ความรู้ด้านโครงสร้างทางภาษาหรือไวยากรณ์โดยปราศจากความรู้ด้านคำศัพท์ จะไม่

สามารถทำให้ผู้เรียนสื่อความหมายออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ Ghadessy (1998) กล่าวสนับสนุนว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางภาษา เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยทางภาษาที่ใหญ่ขึ้นได้ เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากว่าไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจภาษาในหน่วยที่ใหญ่กว่าได้เลย

ความรู้ด้านคำศัพท์นอกจากจะเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ผู้เรียนขาดไม่ได้สำหรับการนำไปใช้เพื่อการสื่อสารแล้ว ยังมีความสำคัญต่อการทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอีกด้วย (Wiriyachitra, 1986) ในทำนองเดียวกัน McCarthy (1997) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยในด้านการอ่าน เพราะทำให้ผู้อ่านเข้าใจและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้ดียิ่งขึ้น Swan and Walter (1984 อ้างใน Thornbury, 2002) กล่าวว่า ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นเรื่องใหญ่และสำคัญมากที่ผู้เรียนภาษาต้องตระหนัก เพราะหนึ่งในเป้าหมายของการเรียนรู้ภาษาก็คือ การที่ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการสนทนาได้

งานวิจัยหลายเรื่อง (Sawangwaroros, 1984; Navasumrit, 1989; Moran, 1991) ชี้ให้เห็นว่า ข้อจำกัดทางความรู้ด้านคำศัพท์เป็นอุปสรรคต่อการนำภาษาไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ Moran (1991) พบว่า การที่ผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จทางการเรียนรู้ภาษา เนื่องมาจากการที่ผู้เรียนมีความรู้คำศัพท์ที่จำกัด ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถรับมือหรือจัดการกับข้อมูลทางภาษาต่างๆที่มีคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคยได้ นอกจากนี้นักวิจัยหลายท่าน (Navasumrit, 1989; Sawangwaroros, 1984; Waemusa, 1993) สำรวจพบว่า คนไทยที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศแม้กระทั่งผู้เรียนในระดับมหาวิทยาลัย มีจุดอ่อนทางความรู้ด้านคำศัพท์ คือมีคลังคำศัพท์ไม่เพียงพอ ซึ่งทำให้ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ทักษะทางภาษาทั้งสี่ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน และการมีความรู้ทางด้านคำศัพท์อย่างจำกัดนี้ กลายเป็นข้อเสียที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษาของผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง Tongklieng (2005) กล่าวเพิ่มเติมว่า ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้น คำศัพท์มีบทบาทสำคัญในทุกทักษะทางภาษา ผู้เรียนจำเป็นต้องมีคำศัพท์ในปริมาณมากพอต่อการทำความเข้าใจและการใช้ภาษา การขาดความรู้เรื่องคำศัพท์อาจนำไปสู่ปัญหาทางการเรียนรู้ภาษาอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนจะไม่สามารถพัฒนาทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์อย่างเพียงพอเป็นกระบวนการหนึ่งที่ช่วยในการพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดประการหนึ่งในการสอนภาษา ดังนั้น ในการเตรียมการสอนสิ่งแรกที่ผู้สอนจะต้องให้ความสนใจคือการสอนคำศัพท์

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้สำหรับการเรียนรู้ภาษา ดังนั้นหากผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์อย่างเพียงพอ จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาอื่นๆ ได้ และจะส่งผลให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้

2.2 การเรียนการสอนคำศัพท์

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าคำศัพท์มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ภาษา อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้คำศัพท์ก็ยังเป็นเรื่องที่ยากสำหรับผู้เรียนจำนวนไม่น้อย ดังนั้น ผู้สอนจึงควรมีวิธีการสอนที่ดีและเหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียน เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์มีประโยชน์ต่อทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ทักษะการเขียน และทักษะการใช้ภาษาอื่นๆ ด้วย การได้รับการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์นั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียน นอกจากนี้การรู้คำศัพท์ในจำนวนที่เพียงพอสามารถแสดงถึงพัฒนาการด้านภาษาของผู้เรียนได้ด้วย (Jordan, 1997)

Nation (1990) ได้แนะนำว่า ในการเรียนรู้คำศัพท์ใดๆ ผู้เรียนควรต้องมีกรอบความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์นั้นๆ (word knowledge framework) ในเรื่องต่อไปนี้ คือ การออกเสียง การเขียนและการสะกดคำศัพท์ ชนิดของคำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์ ความรู้ในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่างๆ และความหมายพื้นฐานหรือความหมายโดยทั่วไปของคำศัพท์นั้น นอกจากนี้ Richard et al. (1992) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวงคำศัพท์และได้ให้คำจำกัดความของการรู้คำศัพท์ไว้ดังนี้ วงคำศัพท์ของผู้เรียนภาษาที่จำเป็นต่อการทำความเข้าใจข้อมูลต่างๆ มีประมาณ 20,000-100,000 คำ ซึ่งวงคำศัพท์นี้จะมีการขยายอย่างไม่หยุดยั้ง ส่วนความรู้ด้านคำศัพท์ หมายถึงการที่บุคคลรู้ว่าคำศัพท์มีข้อจำกัดด้านการใช้ในแต่ละบทบาทหน้าที่อย่างไร (part of speech) มีหน้าที่ทางโครงสร้างไวยากรณ์อย่างไร (function) รากของคำศัพท์เป็นอย่างไร (root) เปลี่ยนรูปไปได้อย่างไร (derivative) มีระดับความหมายอยู่ในระดับใด (semantic value) ตลอดจนรู้ว่าคำศัพท์แต่ละคำอาจมีหลายความหมายขึ้นอยู่กับบริบท Wallace (1984) อธิบายว่า สิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาต่างประเทศได้เหมือนเจ้าของภาษา คือ การที่ผู้เรียนสามารถเขียนและสะกดตัวอักษรได้ถูกต้อง สามารถใช้คำพูดสื่อความหมาย ออกเสียงได้ชัดเจน และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ซึ่งความสามารถเหล่านี้ผู้สอนควรให้ความสำคัญในลำดับต้นๆ ของการเรียนการสอนคำศัพท์ และพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

ในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์และวิธีการเลือกคำศัพท์ Finocchiaro (1973) ได้จำแนกคำศัพท์ออกเป็นสองประเภท ตามลักษณะการใช้ คือ

active vocabulary และ passive vocabulary คำศัพท์ประเภทแรก คือ active vocabulary ซึ่งหมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนในแต่ละระดับได้พบเห็นบ่อยๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ควรจะใช้ให้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น ผู้สอนจะต้องจัดให้ผู้เรียนฝึกฝนคำศัพท์ประเภทนี้บ่อยๆซ้ำๆ จนสามารถนำไปใช้ในประโยคได้ทั้งในการพูด และการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะขั้นการนำภาษาไปใช้ (production) คำศัพท์ประเภทนี้ได้แก่ คำศัพท์ที่เกี่ยวกับบ้าน เวลา วัน เดือน ปี ฤดูกาล อากาศ อาหาร ส่วนต่างๆ ของร่างกาย เครื่องนุ่งห่ม คำบรรยายลักษณะทางกายภาพ เช่น รูปร่าง สี น้ำหนัก และรส คำศัพท์ประเภทที่สอง คือ passive vocabulary ซึ่งหมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนในแต่ละระดับไม่ค่อยพบ หรือนานๆจะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟัง การอ่าน และการสอน การสอนคำศัพท์ประเภทนี้ ผู้สอนควรจะสอนเพียงแต่ให้รู้ความหมาย (recognition) และการออกเสียงเท่านั้น โดยไม่เน้นให้ผู้เรียนนำคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน

นอกจากขอบเขตความรู้ด้านคำศัพท์จะเป็นข้อที่ควรคำนึงถึงในการเรียนการสอนแล้ว การกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการเรียนการสอนคำศัพท์ก็เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การเรียนการสอนคำศัพท์ของทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงได้

ในการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนคำศัพท์ นักการศึกษาหลายท่าน (Lado, 1986; McWhorter, 1990; Wallace, 1984) เห็นตรงกันว่า ผู้สอนควรคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก เช่นระดับอายุ วุฒิภาวะของผู้เรียน และประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับ เช่นประโยชน์ด้านการนำคำศัพท์ไปใช้จริงและความสอดคล้องกับความจำเป็นและเป้าหมายของการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนการสอนคำศัพท์เกิดประสิทธิผลสูงสุดแก่ผู้เรียน โดยนักการศึกษาเหล่านี้ได้นำเสนอข้อควรคำนึงในการเรียนการสอนคำศัพท์ สรุปได้ดังนี้

1. เป้าหมาย ผู้สอนควรมีการคาดหวังหรือกำหนดให้ผู้เรียนได้รู้คำศัพท์คำใดและนำคำศัพท์เหล่านี้ไปใช้อย่างไร

2. ปริมาณ ผู้สอนไม่ควรสอนคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ และในการเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาสอนควรคำนึงถึงจำนวนตัวอักษรในคำศัพท์ที่เหมาะสม เช่นในระดับประถมศึกษาก็ควรสอนคำศัพท์สั้นๆ

3. คำศัพท์ที่สอนควรมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน และควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรืออ่านป้ายโฆษณา เป็นต้น

4. คำศัพท์ที่นำมาสอนควรมีความถี่สูง กล่าวคือผู้เรียนพบเห็นในชีวิตประจำวัน หรือในหนังสือเรียนบ่อยๆ การที่ผู้เรียนได้พบเห็นคำศัพท์บ่อยๆ จะทำให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ และสามารถนำออกมาใช้ได้ทุกโอกาสตามที่ต้องการ

5. การเรียนรู้คำศัพท์ตามสถานการณ์ ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมตามสถานการณ์ เช่น รู้ว่ากำลังพูดกับใคร และสถานการณ์นั้นเป็นอย่างไร เป็นต้น

ด้านการเรียนการสอน Hunt and Begla (1998) ได้แนะนำวิธีการเรียนการสอนคำศัพท์ โดยแบ่งออกเป็นสามวิธีด้วยกัน คือ แบบบังเอิญ (incidental learning) แบบตรง (explicit instruction) และการพัฒนากลวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (independent strategies development) การเรียนรู้แบบบังเอิญเป็นวิธีการที่เน้นกิจกรรมการอ่านอย่างกว้างขวาง (extensive reading) และทักษะการฟัง ซึ่งการเรียนรู้แบบบังเอิญ เป็นสิ่งที่ผู้เรียนไม่ได้ตั้งใจที่จะเรียนโดยตรง แต่เป็นผลพลอยได้จากการทำกิจกรรมหรือการเรียนรู้เท่านั้น ส่วนการสอนแบบตรงเป็นการสอนที่ถูกออกแบบและวางแผนโดยผู้สอน เป็นการสอนที่เจาะจงคำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องรู้ ผู้สอนจะเสนอคำศัพท์ต่อผู้เรียนเพิ่มเติมความรู้ด้านคำศัพท์ และพัฒนาด้านการนำคำศัพท์ที่ผู้เรียนรู้แล้วไปใช้ สำหรับการพัฒนากลวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ วิธีการที่ผู้เรียนฝึกเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท และฝึกการใช้พจนานุกรม

เป็นที่ยอมรับกันว่าวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ที่ได้ผลดีที่สุด คือการเรียนรู้คำศัพท์โดยการอ่านอย่างกว้างขวาง (Brown, 2000; Grabe, 1991; Nation, 1990; Swaffar, Arens, & Byrnes, 1991 อ้างใน Hulstijin, 2001) การอ่านอย่างกว้างขวางนี้เป็นวิธีการหนึ่งในการเรียนการสอนแบบบังเอิญ ซึ่งเป็นวิธีการเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความรู้ทางภาษาอังกฤษที่ดีในระดับหนึ่ง Jordan (1997) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์แบบบังเอิญนั้น ภาระทางการเรียนรู้จะตกไปอยู่กับผู้เรียน เพราะเป็นวิธีการเรียนแบบทางอ้อมซึ่งอาจทำให้ผลที่ได้ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์แบบตรงจึงยังคงเป็นสิ่งจำเป็นต่อผู้เรียน โดยเฉพาะกับผู้เรียนที่เริ่มเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ หรือผู้เรียนที่มีความรู้ด้านคำศัพท์จำกัด นอกจากนี้แล้ว Beck et al. (1983) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ คำศัพท์เฉพาะหรือคำศัพท์เทคนิค นั้นเหมาะกับการสอนคำศัพท์แบบตรง เพราะการสอนแบบนี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลดีกว่าการเรียนแบบบังเอิญ ดังนั้นการเลือกนำวิธีการสอนคำศัพท์แบบใดแบบหนึ่งมาใช้ควรคำนึงถึงระดับความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน และจุดประสงค์ในการสอนคำศัพท์ด้วย

นอกจากนี้ Brown (2000) Harmer (1991) และ Rixon (1996) เสนอไว้ว่า ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่ใช้จัดการสอนกันทั่วไปมีสามขั้นตอน ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ในการเรียนการสอนคำศัพท์ได้ดังนี้

1. ขั้นการนำเสนอเนื้อหา (presentation)

ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ การนำเสนอเนื้อหาใหม่ จัดเป็นขั้นตอนที่สำคัญขั้นหนึ่ง ในขั้นนี้ผู้สอนจะให้ตัวป้อนทางภาษา (input) แก่ผู้เรียน ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นการเรียนรู้ มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ รวมทั้งวิธีการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นด้านการออกเสียงคำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของภาษานั้น

2. ขั้นการฝึกปฏิบัติ (practice)

ขั้นการฝึกปฏิบัติเป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งจะเรียนรู้ใหม่จากขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะของการฝึกแบบควบคุมหรือชี้นำ (controlled practice/ directed activities) โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำในการฝึก และค่อย ๆ ปล่อยให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติเองมากขึ้นเป็นแบบกึ่งควบคุม (semi-controlled) การฝึกในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบของภาษาได้ จึงเน้นที่ความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้น ๆ ด้วย ในการฝึกนั้นผู้สอนจะเริ่มจากการฝึกปากเปล่า (oral) ซึ่งเป็นการให้ผู้เรียนพูดตามแบบง่าย ๆ ก่อน จนได้รูปแบบภาษา แล้วค่อยเปลี่ยนสถานการณ์ไป สถานการณ์เหล่านี้จะเป็นสถานการณ์ที่สร้างขึ้นภายในห้องเรียน เพื่อฝึกการใช้โครงสร้างประโยคตามบทเรียน ทั้งนี้ผู้สอนต้องให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback) ด้วย เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าตนใช้ภาษาได้ถูกต้องหรือไม่ นอกจากนี้ผู้สอนอาจตรวจสอบความเข้าใจด้านความหมายได้ แต่ไม่ควรใช้เวลามากนัก ต่อจากนั้นจึงให้ฝึกด้วยการเขียนเพื่อเป็นการผนึกความแม่นยำในการใช้ภาษา

3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (production)

ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารนับเป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดขั้นตอนหนึ่ง เพราะการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เปรียบเสมือนการถ่ายโอนการเรียนรู้ภาษาจากสถานการณ์ในห้องเรียนไปสู่การนำภาษาไปใช้จริงนอกชั้นเรียน การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไป มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ที่จำลองหรือสถานการณ์จริงด้วยตนเอง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น การฝึกใช้ภาษาในลักษณะนี้มีประโยชน์ในแง่ที่ช่วยให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนได้รู้ว่า ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้ภาษาไปแล้วมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปปรับใช้ตามความต้องการของตนเองเพียงใด ซึ่งการที่จะถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วอย่างแท้จริง ก็คือ การที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ ภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะพบในชีวิตจริง นอกจากนี้ผู้เรียนจะได้มีโอกาสนำความรู้ทางภาษาที่เคยเรียนแล้วมาใช้ให้เป็นประโยชน์อย่างเต็มที่ในการฝึกขั้นตอนนี้ด้วย เพราะผู้เรียนไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาตามรูปแบบที่กำหนดมาให้เหมือนดังการฝึกใน

ขั้นฝึก และในการเลือกใช้ภาษาเองนี้ จะช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี วิธีการฝึกมักอยู่ในรูปของการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้กำหนดภาระงานหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ให้

Harmer (1991) แนะนำวิธีการสอนคำศัพท์ที่สามารถเห็นผลได้อย่างรวดเร็วและตรงตามเป้าหมายหกวิธี ดังต่อไปนี้

1. การใช้สื่อจริง (realia) คือการใช้วัสดุอุปกรณ์จริงในการสอนคำศัพท์แก่ผู้เรียนในห้องเรียน เช่น ผู้สอนต้องการสอนคำว่า pen หรือ คำว่า ball ก็แสดงปากกา หรือลูกบอลจริง เพื่อสื่อความหมาย เป็นต้น คำศัพท์บางคำสามารถสื่อความหมายได้ง่ายโดยการที่ผู้สอนแสดงสิ่งนั้นให้ผู้เรียนดู

2. การใช้รูปภาพ (picture) คำนี้หมายรวมถึงการวาดรูปบนกระดาน หรือรูปภาพที่ติดตามฝาผนังห้องเรียน เพื่อสื่อความหมายของคำศัพท์ที่สอน และสื่อบัตรภาพ ตลอดจนสื่ออื่นๆ ที่สามารถมองเห็นด้วยตา

3. การนิยามโดยการนำเสนอคำศัพท์ที่มีความหมายตรงข้าม (contrast) บางครั้งการใช้สื่อจริง รูปภาพ หรือการใช้ท่าทางประกอบ อาจจะไม่สามารถสื่อความหมายของคำศัพท์เชิงนามธรรมได้ดีนัก ดังนั้น ผู้สอนอาจจะนำวิธีการสื่อความหมายของคำศัพท์ตรงข้ามมาใช้ได้ เช่น คำว่า big (ใหญ่) อาจจะนำมาเปรียบเทียบกับคำว่า small (เล็ก) เป็นต้น

4. การระบุคำศัพท์เป็นรายการย่อย (enumeration) คำศัพท์บางประเภทเป็นคำที่ยากแก่การอธิบายความหมายให้ผู้เรียนเข้าใจ ดังนั้น การเขียนรายการคำศัพท์ หรือการเขียนคำศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นข้อๆ จะช่วยให้ความหมายของคำนั้นกระจ่างและเป็นที่เข้าใจมากยิ่งขึ้น เช่น ในการสอนคำว่า vegetable (ผัก) ผู้สอนสามารถเขียนคำว่า cabbage (กะหล่ำปลี) cucumber (แตงกวา) เป็นรายการย่อยภายใต้หัวข้อผัก เป็นต้น

5. การอธิบายความหมาย (explanation) ในการอธิบายความหมายของคำศัพท์ผู้สอนต้องมีวิธีการอธิบายที่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้นๆ ได้ง่ายและชัดเจน ในกรณีที่ผู้เรียนเป็นผู้ที่เพิ่งเริ่มเรียนภาษา สิ่งที่ผู้สอนพึงระมัดระวัง คือ การใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายปราศจากไวยากรณ์ที่สลับซับซ้อน

6. การแปลความหมาย (translation) การแปลความหมายของคำศัพท์เป็นเรื่องที่ไม่ยากนัก ผู้สอนสามารถใช้วิธีนี้เพื่อช่วยประหยัดเวลาการสอนคำศัพท์

ข้อแนะนำการสอนคำศัพท์ของ Harmer (1991) ข้างต้นสอดคล้องกับการเสนอแนะเทคนิคการสอนคำศัพท์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของ Grains and Redman

(1986) คือ เทคนิคการสอนโดยภาพ เทคนิคการสอนโดยวาจา และเทคนิคการสอนโดยการแปล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. เทคนิคการสอนโดยภาพ (visual technique) ผู้สอนสามารถสอนคำศัพท์เชิงรูปธรรม เช่น คำศัพท์หมวดอาหาร หรืออุปกรณ์การเรียน แก่ผู้เรียนได้ โดยใช้สื่อภาพประกอบแสดงความหมายของคำศัพท์นั้นๆ แทนการแปลความหมายโดยการพูดหรือการเขียน

2. เทคนิคการสอนโดยวาจา (verbal technique) ผู้สอนสามารถสื่อความหมายของคำศัพท์โดยใช้คำจำกัดความหรือคำที่มีความหมายตรงกันข้าม ผู้สอนควรเลือกใช้วิธีการสอนนี้กับผู้เรียนในระดับสูงขึ้นกว่าวัยประถมศึกษา ทั้งนี้เพราะการให้คำจำกัดความอาจเป็นวิธีการสอนคำศัพท์ที่อาจไม่ประสบผลกับผู้เรียนวัยประถมศึกษา และไม่น่าสนใจเท่ากับการสอนคำศัพท์โดยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมและเข้าใจยาก

3. เทคนิคการสอนโดยการแปล (translation technique) สำหรับวิธีการสอนแบบนี้ ผู้สอนสื่อความหมายของคำศัพท์โดยการแปลเป็นภาษาที่หนึ่งของผู้เรียน ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้เรียนเกือบทุกระดับ เนื่องจากทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ง่าย อย่างไรก็ตาม ข้อเสียของวิธีการสอนแบบนี้ คืออาจจะทำให้การเรียนการสอนคำศัพท์เป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่ายและไม่ดึงดูดใจผู้เรียน เพราะผู้เรียนจดจำคำศัพท์จากการท่องจำความหมายเพียงอย่างเดียว

Lado (1986) ได้นำเสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ที่น่าสนใจไว้หกขั้นตอนดังนี้

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนฟังคำศัพท์ โดยเริ่มจากให้ผู้เรียนฟังเฉพาะคำศัพท์แต่ละคำ แล้วจึงให้ผู้เรียนฟังคำศัพท์ที่ปะปนอยู่ในประโยค

2. ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงคำศัพท์ การฝึกออกเสียงคำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์นั้นได้ยาวนานขึ้น และสามารถตอบสนองต่อคำศัพท์นั้นจากการได้ยิน หรือพบเห็นได้ทันที

3. ผู้สอนให้ผู้เรียนรู้จักความหมายของคำศัพท์ การที่ผู้สอนจะสามารถสอนความหมายของคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียนโดยไม่ต้องใช้วิธีการแปลนั้น ผู้สอนสามารถสอนโดยใช้วิธีการให้ผู้เรียนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์จากบริบทได้

4. ผู้สอนอาจอธิบายคำศัพท์ โดยการยกตัวอย่างประโยค ซึ่งเป็นการอธิบายขอบเขตและความหลากหลายของการนำคำศัพท์ไปใช้

5. การสอนความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนอาจใช้รูปภาพ หรือสื่อของจริง เพื่อทำให้ผู้เรียนเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้น และสามารถจำความหมายของคำศัพท์ได้ดีขึ้น

6. ผู้สอนสอนการอ่านคำศัพท์และการเขียนคำศัพท์ตามลำดับ

นอกจากนี้ Finocchiaro (1973) ได้ให้แนวทางการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้ ประการแรก ในการสอนคำศัพท์ใหม่ ผู้สอนควรคำนึงถึงจำนวนของคำศัพท์ที่สอนแต่ละครั้งตามความเหมาะสมของเวลาและความสามารถของผู้เรียน ซึ่งอาจเริ่มที่จำนวน 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับการเรียนการสอนชั้นสูงขึ้นไป และหากเป็นผู้เรียนที่เรียนในระยะเริ่มต้นควรได้รับการฝึกออกเสียงและเรียงคำในประโยค โครงสร้างต่างๆ ตลอดจนการพูดได้อย่างคล่องแคล่วมั่นใจและถูกต้อง ด้านคำศัพท์ที่สอนก็ควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนทำความรู้จักกับคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น และควรมีการนำคำศัพท์ใหม่มาใช้ในการทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมในทักษะต่างๆ เช่นการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน นอกจากนี้ ควรมีการทบทวนคำศัพท์เดิมเมื่อผู้สอนนำเสนอโครงสร้างประโยคใหม่ และสิ่งที่จำเป็นต้องสอนคือการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ผู้สอนควรเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน เช่น คำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ หรือคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียน เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นจะเห็นได้ว่า ในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้น ผู้วิจัยหลายท่านเห็นตรงกันว่า ความรู้ด้านคำศัพท์ที่ผู้เรียนควรมี คือความรู้ด้านการสะกดคำ ความหมายของคำ และการนำไปใช้ในประโยค นอกจากนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนโดยยึดตัวผู้เรียนเป็นหลัก การเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสม เช่น คำศัพท์ที่เกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงการเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ให้เหมาะสม เช่น อาจใช้วิธีการสอนคำศัพท์โดยใช้รูปภาพประกอบ หรือการสอนความหมายโดยการใช้คำตรงกันข้าม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น

2.3 เกม

2.3.1 เกมและการสอนภาษา

Byrne (1995) Dobson (1970) Drumheller (1976) และ Rixon (1996) กล่าวในทำนองเดียวกันว่า เกมเป็นรูปแบบของการเล่นซึ่งต้องมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมายโดยมีกฎกติกา เป็นข้อตกลงร่วมกัน การเล่นเกมอาจเป็นการเล่นคนเดียวเพื่อแข่งขันกับตนเอง หรือการเล่นเป็นกลุ่มเพื่อแข่งขันกันระหว่างผู้เล่นด้วยกัน การเล่นเกมเป็นการช่วยกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง เนื่องจากเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความสามารถของตนเองและการตัดสินใจ โดยจะมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปของการแพ้หรือชนะ นอกจากนี้เกมทำ

ให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด และเป็นการสร้างความคุ้นเคยในกลุ่มผู้เล่นด้วยกัน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาไม่เพียงแต่จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนานเพลิดเพลินหรือเล่นเพื่อหยุดพักจากกิจกรรมประจำวัน แต่ยังเป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในขณะเล่นเกมด้วย นอกจากนี้ Aldrich (2005) กล่าวสนับสนุนว่า การละเล่นหรือการแข่งขัน จัดเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่นำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนการสอน ทั้งนี้เพราะการละเล่นหรือการแข่งขัน ทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน มีความบันเทิง และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน

Cruickshank (1977) ได้แบ่งเกมออกเป็นสองชนิด คือ เกมการเล่น (non-academic games) และเกมการศึกษา (academic games) เกมการเล่น เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน มีกฎหรือกติกาที่เหมาะสมกับการเล่นของแต่ละเกม และเกมเหล่านี้ไม่ได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่น ๆ นอกจากเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเท่านั้น ดังนั้น เกมชนิดนี้จึงเล่นได้ทุกสถานที่ เช่น หมากรุก บิงโก เป็นต้น ในทางตรงกันข้าม เกมการศึกษา เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน หรือด้านการศึกษา ซึ่งแบ่งได้เป็นสองประเภท คือ เกมสถานการณ์จำลอง (simulation games) และ เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (non-simulation games) ในขณะที่ในบริบทของการเรียนการสอนภาษา Gasser and Waldman (1979) ได้แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาออกเป็นสี่ประเภทคือ เกมฝึกไวยากรณ์ เกมฝึกการฟังเข้าใจ เกมฝึกคำศัพท์ และเกมฝึกทักษะการสื่อสาร

นักวิชาการหลายท่าน (Byre & Rixon, 1982; Hadfield, 1990; Kerr, 1977; Lee, 1979; Richards et al., 1985; Rodgers, 1981; Wright et al., 1983) ได้ให้แนวทางการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาไว้สรุปหกแนวทางดังต่อไปนี้

1. เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนต้องมีการควบคุมโดยกฎกติกา การที่จะกำหนดข้อจำกัด หรือกฎ กติกา ต่างๆในแต่ละเกมให้มีความเหมาะสมนั้น ควรคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการเล่นเกม และการยอมรับในกฎ หรือกติกานั้นของผู้เล่นเองด้วย เพราะข้อจำกัด หรือกฎ กติกาต่างๆ นั้นจะกลายเป็นกรอบที่ผู้เล่นจะต้องถือปฏิบัติ หากมีใครไม่ทำตามก็จะกลายเป็นฝ่ายแพ้ในเกมนั้น

2. เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้น จะต้องมีลักษณะของการทำกิจกรรมร่วมกัน หรือมีการแข่งขันกัน เนื่องจากการได้ทำกิจกรรมร่วมกัน หรือการแข่งขันกันกับฝ่ายตรงข้าม จะทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้การแก้ปัญหา การแบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกัน และการได้รับข้อมูลย้อนกลับ (feedback) จากผู้เล่นคนอื่นๆ ในระหว่างการแข่งขัน

3. เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนต้องมีเป้าหมายชัดเจน การกำหนดข้อจำกัดต่างๆ และการระบุวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมอย่างชัดเจนนั้น จะเป็นสิ่งที่กำหนดความรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเล่นเกม

4. เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาต้องมีขั้นยุติ การเล่นเกมจะต้องมีการคาดการณ์ถึงจุดจบของเกม กล่าวคือ การนำเกมมาใช้จะต้องมีความชัดเจนในขั้นเริ่มต้นและตอนจบ ซึ่งผู้เล่นจะต้องรู้ตัวว่าเมื่อไหร่ที่ตนเองเป็นฝ่ายชนะ หรือฝ่ายแพ้

5. เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจะต้องมีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจ และมีความท้าทายต่อตัวผู้เล่นเกม บางครั้งเกมต้องมีความสนุกสนาน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่กำลังเรียนรู้อยู่ได้

6. ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

2.3.2 ประโยชน์ของการสอนภาษาโดยใช้เกม

นอกจากความรู้เรื่องเกมและการนำเกมมาใช้กับการเรียนการสอนภาษา จะเป็นสิ่งที่ผู้สอนควรจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว การศึกษาประโยชน์ของการสอนภาษาโดยใช้เกมในด้านต่างๆ ก็เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้สอนเห็นความสำคัญและสามารถนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

นักการศึกษา Asher (2000) ค้นพบว่า ปัญหาใหญ่ในการเรียนการสอนภาษาที่พบคือ มีผู้เรียนเพียงไม่ถึง 5% ที่สามารถอดทนต่อการเรียนการสอนภาษาในสภาวะตึงเครียดของชั้นเรียนที่เป็นทางการได้ ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่า การลดความตึงเครียดและเพิ่มแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนการสอนภาษา ในขณะเดียวกัน Grains and Redman (1986) ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาในชั้นเรียนอย่างน่าสนใจว่า ผู้สอนภาษาโดยส่วนใหญ่จะใช้วิธีการสอนคำศัพท์โดยมีผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะเน้นผลผลิตทางการสอนมากกว่ากระบวนการการเรียนรู้และความสามารถในการนำภาษาไปใช้ของผู้เรียน

จากการรวบรวมวรรณกรรมพบว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาทำให้เกิดประโยชน์ในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านตัวผู้เรียนเอง บรรยากาศการเรียนการสอน การกระตุ้นความคิดและด้านการฝึกฝนทักษะทางการเรียนรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ในด้านผู้เรียน การเรียนการสอนภาษาโดยใช้เกมเป็นการเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกอย่างเป็นกันเอง ทำให้การเรียนการสอนในชั้นเรียนมีความเป็นธรรมชาติและไม่มีความกดดัน (Granger,

1982) การใช้เกมในการเรียนรู้ภาษานั้นเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมมาก เนื่องจากเกมสามารถทำให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนภาษาที่เป็นรูปธรรมสำหรับผู้เรียนได้ เพราะแนวความคิดในการสร้างเกมภาษาโดยส่วนใหญ่จะมาจากกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน และยังมีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาเป้าหมายในการสื่อสารจริง ดังนั้นการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาจึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ง่าย นอกจากนี้เกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้มีความร่วมมือกันระหว่างผู้เรียน (Dalton, 2004) ในทำนองเดียวกัน นักวิชาการหลายท่าน (Gerlach & Ely, 1971; Reese, 1997; Wright et al., 1983) ได้ชี้ให้เห็นประโยชน์ของการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารว่า นอกเหนือจากความสนุกสนานที่ผู้เรียนจะได้รับแล้ว การใช้เกมประกอบการสอนยังทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง เนื่องจากผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และได้แสดงออกทางภาษาต่างๆ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการสื่อสารที่มากกว่าการฟังผู้สอนพูดเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนให้สนุกสนานยิ่งขึ้นได้ ผู้เรียนเองก็มีความต้องการที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อน นอกเหนือจากนี้ เกมสามารถใช้ในการฝึกฝนทักษะทางภาษาได้ทุกทักษะ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกระดับของการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับนักวิชาการหลายท่าน (Maley, 1981; Carrier, 1980; Cross, 1991; Hadfield, 1990; Haycraft, 1978; Krashen & Terrell, 1995; Lee, 1979; McCallum, 1980; Schultz & Fisher, 1988; Williams, 1985; Wright et al., 1983) ซึ่งเห็นพ้องกันว่าเราสามารถพบเห็นการนำเกมภาษามาใช้บ่อยครั้ง โดยเฉพาะในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเกมภาษาจะช่วยเพิ่มศักยภาพด้านการสื่อสารของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีความสำคัญยิ่งในทฤษฎีการเรียนการสอนภาษาเพื่อการพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสารให้แก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการเสริมสร้างผู้เรียนด้านการฝึกฝนหลักไวยากรณ์ ด้านทักษะ หรือด้านคำศัพท์

ในด้านบรรยากาศการเรียนการสอน Carrier (1980) Hadfield (1990) McCallum (1980) Schultz and Fisher (1988) กล่าวว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษานั้นมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนคำศัพท์เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเกมช่วยทำให้บรรยากาศภายในชั้นเรียนดีขึ้น โดยผู้เรียนได้หลุดพ้นจากบรรยากาศการเรียนรู้อย่างเป็นทางการภายในห้องเรียน เพราะเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาผ่านเกมจะทำให้ผู้เรียนลืมตัวไปว่ากำลังเรียนอยู่ภายในห้องเรียน เกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ปลดปล่อยความตึงเครียดทำให้รู้สึกผ่อนคลาย และลดความกังวลต่อบทเรียนลงได้ ดังนั้นเกมจึงกลายเป็นที่โปรดปรานของผู้เรียนภาษา ซึ่งสอดคล้องกับ Weed (1975) ที่กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มี

การตื่นตัว และมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนอาจนำเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียนไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย เกมยังเป็นวิธีหนึ่งในการได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม และเกมเป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการเรียนการสอนภาษาและสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดีอีกด้วย ในทำนองเดียวกัน Gerlach & Ely (1971) Reese (1997) Wright et al. (1983) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ดี เพราะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ Dalton 2009 กล่าวว่า เกมสามารถลดความตึงเครียดและความกังวลของผู้เรียนต่อกระบวนการเรียนการสอนภายในชั้นเรียนได้ ซึ่งส่วนนี้เป็นคุณสมบัติที่ดีต่อการปรับเจตคติของผู้เรียนเมื่อต้องพบกับการเรียนภาษาที่มีเนื้อหายากๆ เกมยังสามารถสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน เพราะธรรมชาติของเกมสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้จดจ่อกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้

ในด้านการกระตุ้นความคิด นักการศึกษา (Chamberlain, 1981; Danesi, 1989) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น การตัดสินใจ และเพิ่มพูนทักษะทางด้านการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างหลากหลาย นอกจากนี้ เกมในบริบทของการเรียนการสอนภาษาเป็นสิ่งที่เสริมแรงให้แก่ผู้เรียนที่ต้องการแรงกระตุ้น และสร้างความมั่นใจให้แก่ตนเองในการเรียนรู้ภาษา (Carrier, 1980; Hadfill, 1990; McCallum, 1980; Wardell, 1981; Williams, 1985) ในทำนองเดียวกัน Amato (1996) กล่าวว่าการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ นอกจากทำให้การเรียนรู้สนุกสนานซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกว่าถูกบังคับให้เรียนแล้ว ยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาและการแสดงออกทั้งด้านความคิดและความรู้สึก เช่นเดียวกับ Avedon (1971) ที่กล่าวว่า เหตุผลที่เกมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ คือ เกมเป็นสิ่งที่ชักจูงให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่เรียนรู้ และยอมรับกฎเกณฑ์ในการแข่งขัน ยิ่งไปกว่านั้นผู้เรียนจะพยายามอย่างมากในการเล่นเกมมากกว่าการเรียนด้วยวิธีอื่นๆ เพราะโดยธรรมชาติแล้วผู้เล่นเกมจะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่าหรือได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่นๆเพื่อตัวเองหรือเพื่อทีมของตน และในขณะเล่นเกมผู้เรียนจะร่วมอยู่ในกิจกรรมการแข่งขันตลอดเวลา เพราะต้องการให้ถึงเวลาที่ตนจะได้เล่น หรือเพื่อคะแนน หรือเพื่อชัยชนะในเกมนั้นๆ จึงเป็นที่แน่นอนว่าผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องง่ายสำหรับผู้สอนที่จะสอนผู้เรียนเกี่ยวกับไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคิดใหม่ๆ และความรู้ต่างๆ

ในด้านการฝึกฝนทักษะทางการเรียนรู้ Clark (1982) ให้ความเห็นว่า เกมเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการทบทวน หรือฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์และประโยค นอกจากนี้เกมยังเหมาะต่อการนำเข้าสู่บทเรียนที่เป็นเนื้อหาใหม่ เช่นการสอนคำศัพท์และสำนวนใหม่ต่างๆ ในทำนองเดียวกัน Carrier (1980) กล่าวว่า เกมสามารถทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาอย่างกว้างขวางและเข้มข้นในทุกทักษะภาษา เนื่องจากเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของการเล่น ทำให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะส่งผลดีต่อความจำในระยะยาว ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ ในขณะเดียวกันการใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้น ช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนมีความใกล้ชิดกันมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเกมทำให้ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้คอยให้คำแนะนำและชี้แจงเกี่ยวกับการเล่นเกม ซึ่งเป็นการลดช่องว่างระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Satitsart (2003) ซึ่งได้พบว่า การนำเกมมาช่วยในการเรียนการสอนภาษา เช่น การเล่นเกมทางภาษาจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจภาษาได้อย่างดีและสิ่งนี้จะนำไปสู่ความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ในทำนองเดียวกัน Stevick (1996) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ที่มีการแข่งขันกันจะกระตุ้นให้ผู้เรียนจดจำสิ่งนั้นได้ดีกว่าการเรียนรู้โดยไม่มีการแข่งขัน

กล่าวโดยสรุป การสอนภาษาโดยวิธีการใช้เกมในชั้นเรียนนั้น มีข้อดีคือเกมสามารถดึงความสนใจของผู้เรียนต่อเนื้อหาที่สอน ซึ่งจะนำไปสู่การมีทัศนคติด้านบวกต่อภาษา นอกจากนั้น เกมยังช่วยให้บทเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน น่าสนใจ น่าตื่นเต้น น่าเรียนรู้ตลอดจนเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อย่างไรก็ตาม เกมอาจจะส่งผลเสียต่อผู้เรียนหากเกมที่ใช้มีความซับซ้อนและยากต่อการเข้าใจของผู้เรียน เนื่องจากเกมบางชนิดสามารถใช้ได้เฉพาะกับกลุ่มผู้เรียนบางกลุ่ม เช่นใช้ได้กับกลุ่มผู้เรียนที่มีความรู้ในระดับกลางและสูง ในขณะเดียวกันไม่สามารถใช้ได้กับกลุ่มผู้เรียนที่มีระดับความรู้ต่ำ

นอกจากนี้ Rixon (1996) กล่าวว่า ผู้สอนควรตระหนักว่าประเภทและวัตถุประสงค์ของเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถ วัย และคุณลักษณะของผู้เรียนในกลุ่มนั้นๆหรือไม่ ดังที่ Dalton (2009) กล่าวว่า ผู้สอนควรเลือกเกมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ให้เหมาะสมและนำมาประยุกต์ใช้ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ภาษา เช่น ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และความถูกต้องของการใช้ภาษา ในทำนองเดียวกัน นักวิชาการหลายท่าน (Cruickshank, 1977; Dobson, 1970; Lemlech, 1994; Rixon, 1981; Weed, 1975) ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาว่า เกมใช้สอนทักษะได้หลายรูปแบบทั้งการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ ฉะนั้นผู้สอนควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนและหลักสูตร หรือต้องพิจารณาว่าจะ

ใช้เกมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาในด้านใด ต้องการให้ผู้เรียนได้รับอะไรบ้าง ต้องการฝึกทักษะทางการเรียนรู้ใด ซึ่งการใช้เกมในการเรียนการสอนควรเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะทางภาษามากกว่าการแข่งขันซึ่งขึ้นอยู่กับโชคมากเกินไป หลังจากตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนควรออกแบบเกมภาษาให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยให้ผู้เรียนแข่งขันตามกฎหรือกติกา การตั้งกฎกติกาในการเล่นต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของผู้เรียน ความสนใจและพื้นฐานทางความรู้และความสามารถของผู้เรียน รวมทั้งความเต็มใจของผู้เรียน นอกจากนี้ควรคำนึงถึงความพร้อมของสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ และสัดส่วนของเวลาด้วย โดยไม่ควรใช้เวลาในการเตรียมมากเกินไป เช่น ไม่ควรใช้เวลาในการอธิบายวิธีเล่นหรือกติกานานเกินไป ควรเป็นกิจกรรมที่เล่นง่าย และมีการชิงไหวชิงพริบ เป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน แต่ไม่ควรให้ผู้เรียนขาดระเบียบจนผู้สอนไม่สามารถควบคุมชั้นเรียนได้

Rixon (1996) กล่าวว่า กิจกรรมเกมสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ทางภาษาได้หลากหลาย เช่น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งการเล่นอาจจะมีรูปแบบมากมายหลากหลาย สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกทางการสื่อสารมากขึ้น นอกจากนี้ กรมวิชาการ (2545) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกมว่า เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค ผู้สอนสามารถนำสิ่งที่เป็นปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่นเกมต่างๆ เกมสามารถฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

2.3.3 การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่

ผู้เรียนอย่างไรก็มีสถานภาพเป็นผู้เรียนไม่ว่าจะมีอายุเท่าไรก็ตาม ผู้เรียนทุกวัยล้วนมีความรู้สึกดีใจและภาคภูมิใจ เมื่อประสบความสำเร็จในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ นอกจากนี้ผู้เรียนทุกคนยังชื่นชอบบรรยากาศการเรียนการสอนที่เป็นธรรมชาติ ไม่น่าเบื่อ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ที่จะจัดการกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้อยู่ได้ด้วยตนเอง (Ekome & Talmi, 2009)

Wright et al. (1983) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาสำหรับชั้นเรียนวัยผู้ใหญ่นั้น สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งจากการสำรวจงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องนี้ สามารถสรุปได้สามประเด็น ดังนี้ ประเด็นแรก เกมไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เรียนเท่านั้น แต่สถานศึกษาส่วนใหญ่ยังมีการ

นำไปบรรจุในหลักสูตรสำคัญของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศด้วย ประเด็นต่อมา ผู้สอนสามารถใช้เกมการเรียนการสอนภาษาเป็นเครื่องมือวัดความสามารถของผู้เรียนภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้สอนสามารถสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่ตอบสนองต่อการรับรู้ในขณะกำลังเล่นเกมได้ และประเด็นสุดท้าย เกมสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักการแข่งขัน และส่งเสริมให้เป็นผู้มีเหตุมีผล ซึ่งเหมาะสมกับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่เป็นวัยที่มีเหตุมีผลในการคิดวิเคราะห์ต่างๆ นอกจากนี้ Arun (2009) ตั้งข้อสังเกตว่าผู้เรียนวัยผู้ใหญ่เป็นผู้เรียนในวัยที่มีความเห็นแก่ตัวค่อนข้างสูงกว่าผู้เรียนวัยเด็ก ดังนั้นการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน จะเป็นกุญแจสำคัญที่จะสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ เนื่องจากกิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยความร่วมมือและความสามัคคีกันภายในกลุ่ม Salles and Ximena (2009) กล่าวว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้นทำให้ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่สามารถลดความกังวลในการเรียนรู้ลงได้ เพราะการเล่นเกมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนลืมตัวไปว่ากำลังเรียนภาษาอยู่

นอกจากนี้ Kopecky (2009) กล่าวแนะนำว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่นั้น ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเกมที่ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายหรือการปลุกใจมาก แต่เกมที่เหมาะสมกับผู้เรียนวัยนี้ คือเกมที่มีความท้าทายทางสติปัญญามากกว่า เนื่องจากผู้เรียนในวัยนี้เป็นวัยที่มีบุคลิกภาพเฉพาะตัว บางคนอาจมีนิสัยขี้อายไม่กล้าแสดงออก ดังนั้นเกมที่เลือกมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอาจเป็นเกมที่ผู้เรียนสามารถร่วมกิจกรรมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ หรือเป็นคู่ก็ได้ โดยอาจให้ผู้เรียนมีการจับคู่หรือเลือกกลุ่มที่จะทำกิจกรรมร่วมกันเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ได้เป็นการลดความสนุกสนานของการเล่นเกมในการเรียนรู้ภาษาสำหรับผู้เรียนวัยนี้ลงแต่อย่างใด

อย่างไรก็ตามในงานสำรวจของ Case (2008) ได้พบประเด็นที่สำคัญดังนี้ ผู้สอนส่วนใหญ่คิดว่าการเรียนรู้ที่เข้มข้นและการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งที่เหมือนกัน อีกทั้งยังเห็นว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้นเป็นสิ่งที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งขัดแย้งกับความคิดเห็นของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่ผู้วิจัยท่านนี้พบว่า ผู้เรียนในวัยผู้ใหญ่ไม่ได้มีความสุขกับการเล่นเกมภาษาในชั้นเรียนทุกคน เนื่องจากผู้เรียนวัยผู้ใหญ่จำนวนหนึ่งซึ่งน้อยมากในกลุ่มผู้เรียนส่วนใหญ่ ยังมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษา โดยผู้เรียนกลุ่มนี้มีความเห็นว่าการนำเกมมาใช้กับบทเรียนที่มีเนื้อหาที่ยากต่อการเรียนรู้ หรือเมื่อต้องเรียนเนื้อหาใหม่ ซึ่งต้องใช้ความตั้งใจในการเรียนรู้สูง เป็นการไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง ดังนั้นผู้วิจัยท่านนี้จึงได้สนใจสำรวจความคิดเห็นทั้งเชิงบวกและเชิงลบของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่มีต่อการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาเพิ่มเติม

ผลการสำรวจความคิดเห็นเชิงบวกของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่มีต่อการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาในงานวิจัยของ Case (2008) สรุปได้ดังนี้

1. เกมทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาบ่อยขึ้น เกมทางภาษาบางเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการฝึกใช้ประโยค หรือคำศัพท์ที่เรียนซ้ำๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในการที่จะนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารจริงในอนาคต

2. เกมช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและจดจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้ดีขึ้น เมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์ที่สนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษาแล้ว ย่อมนำไปสู่ความประทับใจที่จะสามารถตรึงอยู่ในความจำ ซึ่งจะทำให้ง่ายต่อการเรียกใช้เมื่อต้องการ

3. เกมภาษาทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ภายในชั้นเรียนเป็นมิตร การนำเกมมาใช้ในชั้นเรียนภาษาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำความรู้จักกัน สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความเป็นกันเองมากขึ้น สิ่งเหล่านี้จะกลายเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากมาเรียนและอยากร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน ซึ่งส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาต่างๆ ของผู้เรียนด้วย

4. ผู้เรียนสามารถรับรู้ความสามารถทางการใช้ภาษาของตนเองได้ทันทีจากการเล่นเกม เนื่องจากการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้น ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของแต่ละเกม ซึ่งกฎกติกาอย่างหนึ่งที่ต้องมี คือการตัดสินแพ้หรือชนะ ดังนั้นเมื่อผู้เรียนใช้ภาษาในการเล่นเกม ก็จะทำให้ผู้เรียนทราบผลของการกระทำของตัวเองในทันทีที่มีการตัดสิน โดยผู้ที่ชนะก็จะหมายถึงผู้เรียนที่ใช้ภาษาได้ดีกว่าผู้แพ้นั่นเอง

5. เกมสามารถเตรียมความพร้อมของผู้เรียนได้ การใช้เกมเพื่อเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนเป็นการกระตุ้นเพื่อปลุกสมองของผู้เรียนให้มีการเตรียมพร้อมที่จะรับข้อมูลใหม่ทางภาษา

6. เกมช่วยให้มีการใช้สมองส่วนต่างๆมากขึ้น ในชั้นเรียนปกติที่ไม่ใช้เกมในการเรียนการสอนภาษา จะเน้นให้ผู้เรียนใช้สมองเพื่อจดจำสิ่งที่เรียนรู้เพียงอย่างเดียว เช่นการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์โดยใช้วิธีการท่องจำเพียงอย่างเดียว ในทางกลับกัน การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจะเป็นการกระตุ้นให้สมองส่วนอื่นๆทำงานด้วย เนื่องจากการเล่นเกมจะต้องใช้ส่วนต่างๆของร่างกายในการเคลื่อนไหวเพื่อทำกิจกรรม ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ใช้สมองทุกส่วนอย่างสมดุล

7. เกมเป็นวิธีการเรียนการสอนภาษาที่เป็นธรรมชาติ การใช้เกมในการเรียนรู้ภาษานั้นเปรียบเสมือนการที่เด็กเล็กเรียนรู้การใช้ภาษาจากการเลียนแบบสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว เด็กเล็กจะใช้เวลาในการเล่นด้วยความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในขณะเดียวกันทำให้เขาสามารถจดจำสิ่งเหล่านั้นได้โดยปริยาย เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ที่ชอบความสนุกสนาน ความท้าทายและความคิดสร้างสรรค์

8. เกมทำให้เกิดการแข่งขันและแรงจูงใจ การแข่งขันของผู้เรียนในเกมการเรียนรู้ภาษา เปรียบเสมือนการวิ่งแข่งกับคนอื่น เมื่อเรากำลังวิ่งแข่งกับใครเราก็จะมีแรงขับภายในที่จะต้อง

วิ่งให้ชนะผู้อื่น ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาโดยใช้เกม จะเป็นสิ่งที่สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิด และตั้งใจจดจ่อกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้อยู่เพื่อแข่งขันกับผู้เรียนผู้อื่นให้ชนะ

9. เกมเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่นเดียวกับการเล่นกีฬา หรือกิจกรรมทางศิลปะต่างๆ ที่มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถเลือกทำกิจกรรมได้ตามวัตถุประสงค์ที่แต่ละบุคคลต้องการ การเรียนรู้ภาษาโดยใช้เกมก็สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ตามทักษะทางภาษาที่ผู้เรียนต้องการพัฒนา เช่นเกมภาษาเพื่อพัฒนาการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

10. วัสดุ อุปกรณ์ซึ่งเป็นส่วนประกอบของเกมภาษาช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีขึ้น เช่นรูปภาพ สถานที่ บุคคล และสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กันของผู้เรียนภายในชั้นเรียน สิ่งต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีภาพของประสบการณ์การเรียนที่ชัดเจนขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งต่างๆที่ได้เรียนรู้ไปแล้วได้ดีขึ้น

ในด้านความคิดเห็นเชิงลบของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่มีต่อการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษา ผลการสำรวจสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเกมเป็นการเสียเวลา เหตุผลนี้อาจเนื่องมาจากเกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้นเป็นเกมที่ไม่มีคุณภาพ ซึ่งคุณลักษณะของเกมภาษาที่ดีจะมีการกำหนดวัตถุประสงค์และ ขั้นตอนการเล่นเกมอย่างชัดเจน

2. การเล่นเกมไม่เหมาะสมกับผู้ใหญ่ โดยส่วนใหญ่คนทั่วไปจะคิดว่าการเล่นเกมเป็นเรื่องเฉพาะของเด็กเท่านั้น เกมมีมากมายหลายประเภท หากผู้สอนเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ด้านภาษาของผู้เรียนแล้ว การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษากับผู้ใหญ่ก็จะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุดเช่นเดียวกัน

3. ความสนุกสนานเพลิดเพลินที่เกิดจากการใช้เกมในการเรียนการสอน บางครั้งอาจทำให้เกิดความวุ่นวายภายในชั้นเรียนจนผู้สอนไม่อาจควบคุมได้ ทำให้ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ ดังนั้นผู้สอนจึงควรมีการวางแผนหรือมีการทดลองใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ภาษาก่อนการนำมาใช้จริงในชั้นเรียน

นอกจากข้อดีข้อเสียของการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนจะเป็นสิ่งที่ผู้สอนควรต้องคำนึงถึงแล้ว ยังมีปัจจัยและวิธีการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาที่ผู้สอนควรตระหนัก ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาโดยใช้เกมเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

Graham and Mark (2009) แนะนำว่าปัจจัยที่ผู้สอนจะสามารถสร้างแรงจูงใจอย่างเพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่สามารถสนใจในการเรียนรู้ภาษาได้มีสามประการ คือประการ

แรก ผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียนรู้สึกไว้วางใจในตัวผู้สอน และรู้สึกว่าเมื่อได้เริ่มเรียนแล้วจะสามารถประสบความสำเร็จได้อย่างแน่นอน ประการที่สอง ผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าบรรยากาศในการเรียนการสอนภาษาภายในชั้นเรียนนั้นไม่ตึงเครียด แต่ยังสามารถสอดแทรกความสนุกสนานหรือความบันเทิงไว้ได้ และประการสุดท้าย ผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนภาษาในบริบทที่ใกล้ตัวหรือมีความเกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้เรียน ซึ่งจะสามารถดึงดูดความสนใจ และทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย

นอกจากนี้ Kopecky (2009) ได้แนะนำเคล็ดลับให้แก่ผู้สอนภาษาในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาและเพื่อนที่สอนภาษาด้วยกันได้เก็บเกี่ยวมาจากการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ ดังนี้

1. ผู้สอนต้องรู้จักผู้เรียนของตนเองในด้านต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผู้สอนประเมินได้ว่าผู้เรียนจะมีความสุขกับการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาหรือไม่

2. เมื่อผู้สอนได้ทำความรู้จักกับตัวผู้เรียนวัยนี้แล้ว ก็ต้องมีการจัดเตรียมและคัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับผู้เรียน

3. ผู้สอนควรให้คำอธิบายกฎกติกาต่างๆ ที่ชัดเจนแก่ผู้เรียน เนื่องจากอาจเกิดความผิดพลาดหรือความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนกันได้ขณะดำเนินการเล่นเกม

4. หลังจากอธิบายกฎกติกาต่างๆ ให้ผู้เรียนรับทราบในเบื้องต้นแล้ว ผู้สอนควรสาธิตวิธีการเล่นเกมเพิ่มเติมก่อนที่จะมีการเล่นจริง เพื่อความมั่นใจว่าผู้เรียนรู้วิธีการเล่นอย่างถูกต้อง และสามารถจดจำกฎกติกาในการเล่นได้

5. ผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจ และความกระตือรือร้นให้กับตัวเอง เพื่อเป็นตัวอย่างให้แก่ผู้เรียน

6. ผู้สอนควรมีความเป็นมืออาชีพในการสอนผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ เพื่อทำให้ผู้เรียนเชื่อถือและเคารพผู้สอน

7. ผู้สอนควรให้ผู้เรียนสามารถจับคู่หรือเลือกสมาชิกในกลุ่มของตนเองได้อย่างอิสระ เนื่องจากผู้เรียนวัยนี้จะมีบุคลิกภาพส่วนบุคคล และอาจมีทัศนะคติที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกสมาชิกได้เอง ย่อมดีกว่าผู้สอนเตรียมให้

8. ผู้สอนควรเน้นย้ำวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมภาษาให้ผู้เรียนรู้ตัวอยู่เสมอ ไม่เช่นนั้นอาจทำให้ไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ได้ ซึ่งจะเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์

9. ผู้สอนไม่ควรจำกัดการใช้ภาษาในการสื่อสารขณะทำกิจกรรมมากนัก ควรปล่อยให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการเลือกใช้ภาษาบ้าง

10. ผู้สอนควรจัดการเวลาในการเรียนการสอนภาษาที่ใช้เกมอย่างรัดกุม เนื่องจากอาจทำให้ผู้เรียนเกิดอาการเบื่อหน่ายที่จะต้องรอกลุ่มอื่นเมื่อกลุ่มของตนเองทำกิจกรรมเสร็จก่อน

จากการศึกษาวรรณกรรมข้างต้น สามารถสังเกตได้ว่าเกมเป็นวิธีที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาและสามารถใช้กับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ผู้สอนควรมีการศึกษาความรู้เกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนในวัยนี้อย่างละเอียดรอบคอบเสียก่อน ทั้งในด้านความเหมาะสมของเกม บุคลิกภาพ และเจตคติส่วนบุคคลของผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม

นอกจากเกมจะมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาในด้านต่างๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว เกมยังมีประสิทธิภาพต่อความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งความคงทนทางการเรียนรู้นี้เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้แล้วไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

2.4 ความคงทนทางการเรียนรู้

2.4.1 ความหมายของความคงทน

มีนักการศึกษาให้ความหมายของความคงทนไว้หลากหลาย เช่น Adam (1969) ความคงทนในการจำ (retention) คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยพบหรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทิ้งระยะไว้ช่วงหนึ่ง Cermark (1972) กล่าวว่า ความจำและการเรียนรู้เป็นของคู่กันและมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดจนอาจจะกล่าวได้ว่า การเรียนรู้คือความจำนั่นเอง โดยการที่สมองเก็บเอาเนื้อหาสาระและความรู้ไว้ แต่การจะจดจำสิ่งที่เรียนมาแล้วหรือเก็บประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มาไว้ในสมองมากหรือน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ องค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญคือกระบวนการเรียนรู้ ในทำนองเดียวกัน Wenden (1995) กล่าวว่า ความสามารถในการเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูดหรือเขียน และการที่ผู้เรียนสามารถพูดและเขียนภาษานั้นๆได้เพียงใด จะขึ้นอยู่กับความสามารถในการจำและการนำข้อมูลเข้าไปเก็บไว้ในหน่วยความจำ นอกจากนี้ Stevick (1982) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบสำคัญสามประการที่สามารถทำให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้เป็นอย่างดี คือ ความใหม่ของเหตุการณ์ (recency) เช่นการที่ผู้เรียนได้มีการทบทวนหรือนำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วมาวนใช้ซ้ำอยู่เสมอ องค์ประกอบต่อมา คือ ความถี่ที่พบเห็น (frequency) เช่น การที่ผู้เรียนได้พบเห็นสิ่งที่เรียนรู้บ่อยๆ และองค์ประกอบสุดท้าย คือ ความเข้มข้นของประสบการณ์ (intensity) เช่น การใช้เกมในการ

เรียนรู้คำศัพท์ทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน และเป็นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและประทับใจในเหตุการณ์ที่เกิดขณะเรียนรู้

นอกจากที่กล่าวมาแล้ว การที่ผู้เรียนจะเกิดความคงทนทางการเรียนรู้ได้ ผู้สอนต้องมีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ดีด้วย ดังที่ Gagne (1976) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำไว้แปดขั้นตอน ตามลำดับดังนี้ 1) การจูงใจ (motivation) เป็นการจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ 2) การทำความเข้าใจ (apprehending) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า 3) การเรียนรู้ (acquisition) ขั้นนี้เป็นการปรับเปลี่ยนสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ ซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่เรียนรู้ให้เกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น 4) ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความทรงจำ (retention) ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความทรงจำในช่วงเวลาหนึ่ง 5) การระลึกและรื้อฟื้น (recall) เป็นขั้นที่นำเอาสิ่งที่เรียนไปแล้วและเก็บเอาไว้นั้นออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้ 6) การสรุปและประมวลความรู้ (generalization) ขั้นนี้เป็นความสามารถใช้สิ่งที่เรียนรู้แล้วไปประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบเพื่อประมวลเป็นความรู้ใหม่ 7) การลงมือปฏิบัติ (performance) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้ และ 8) การให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง

2.4.2 ความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว

Atkinson and Shiffrin (1968) ได้อธิบายธรรมชาติของระบบความจำของมนุษย์ (human's memory system) โดยกล่าวว่าระบบความจำของคนเราประกอบไปด้วยสามส่วน ดังนี้

1. หน่วยความจำที่ประสาทสัมผัส (sensory memory) เป็นหน่วยความจำที่มีระยะเวลาในการจำสั้นมากๆ หน่วยความจำนี้เก็บข้อมูลที่ได้จากประสาทสัมผัสทั้งห้า ก่อนที่จะนำส่งข้อมูลที่เราสนใจไปเก็บไว้ในหน่วยความจำระยะสั้นต่อไป

2. หน่วยความจำระยะสั้น (short-term memory) เป็นหน่วยความจำที่มีระยะเวลาในการจำนานกว่าความจำที่ประสาทสัมผัส แต่ก็จะอยู่ในช่วงเวลาเพียงประมาณ 30 วินาทีเท่านั้น นอกจากนี้หน่วยความจำระยะสั้นยังสามารถเก็บข้อมูลได้ในปริมาณที่จำกัดด้วย โดยนักจิตวิทยา Miller (1956) ได้ทำการทดลองและได้ข้อสรุปว่า หน่วยความจำระยะสั้นของมนุษย์สามารถเก็บข้อมูลได้ประมาณ 5-9 หน่วย (หน่วย หมายถึงช่องสำหรับเก็บข้อมูล โดยหนึ่งช่องสามารถเก็บข้อมูลที่มีความหมายได้หนึ่งชิ้น ตัวอย่างเช่น ตัวเลข 7125000 เป็นตัวเลข 7 ตัว ถือเป็น 7 หน่วย แต่หากข้อมูลนั้นมีความหมายเช่น 41 42 43 44 45 46 47 กรณีนี้ถึงแม้จะมีตัวเลข 14 ตัว แต่เราให้ความหมาย 41 ว่าสี่สิบเอ็ด ตัวเลขคู่นี้ก็จะนับเป็น 1 หน่วย ดังนั้นตัวเลข 14 ตัวดังกล่าวก็จะถูกเก็บในหน่วยความจำระยะสั้นเป็นจำนวน 7 หน่วยข้อมูล เป็นต้น

3. หน่วยความจำระยะยาว (long-term memory) เป็นหน่วยความจำที่มีระยะเวลาในการจดจำไม่จำกัด และสามารถเก็บข้อมูลได้ปริมาณมาก ซึ่งเกิดจากการเรียกใช้ (retrieval) หรือการทบทวน (rehearsal) ข้อมูลนั้นในขั้นความจำระยะสั้นบ่อยๆ จากนั้นข้อมูลจะเข้าสู่กระบวนการฝังตัว กลายเป็นความจำระยะยาว

นอกจากนี้ Atkinson and Shiffrin (1968) ได้อธิบายเพิ่มเติมอีกว่า ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว ข้อมูลใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำต่อข้อมูลนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ภายในเวลาประมาณ 30 วินาที การทบทวนเป็นการป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และข้อมูลใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นเวลายิ่งนาน ข้อมูลนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาวมากขึ้น ข้อมูลที่อยู่ในความจำระยะยาวก็จะติดอยู่ในความจำตลอดไป กลายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถที่จะระลึกและรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำ คือความคงทนในการเรียนรู้นั่นเอง ส่วนช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำนั้น จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน

ความรู้เรื่องความจำข้างต้น เป็นประโยชน์ต่อการอธิบายวิธีการเรียนการสอนสองประเภท คือ การเรียนแบบอัด (massed practice) และการเรียนแบบกระจาย (distributed practice) ซึ่ง Bahrick and Phelps (1998 อ้างใน Sternberg, 2003) ได้อธิบายว่า การเรียนแบบอัด เป็นการเรียนการสอนแบบอัดเนื้อหาทุกอย่างในคราวเดียว ส่วนการเรียนแบบกระจาย เป็นการเรียนการสอนแบบมีการกระจายเนื้อหาให้ผู้เรียนได้พบและศึกษาบ่อยขึ้น โดยมีการทดลองทางจิตวิทยาพบว่าคนเรามีแนวโน้มที่จะจดจำข้อมูลได้นานกว่า หากเราได้เรียนรู้ข้อมูลเหล่านั้นแบบกระจาย ทั้งนี้เพราะการเรียนแบบกระจาย สอดคล้องกับธรรมชาติของระบบการจำของมนุษย์ (human's memory system) ดังที่ Atkinson and Shiffrin (1968) ได้กล่าวแล้วข้างต้น กล่าวคือการเรียนแบบกระจายนั้นเป็นการเปิดช่องว่างให้ผู้เรียนสามารถคิดตาม ระลึกตามในสิ่งที่เรียนไปได้ ส่งผลให้เกิดการทบทวนสิ่งที่เรียนไปได้บ่อยกว่าการเรียนแบบอัด ซึ่งผู้เรียนต้องรับข้อมูลใหม่ๆ ในคราวเดียวกันทำให้ไม่มีเวลาสำหรับการทบทวน

2.4.3 การลืม

แม้ว่าความคงทนหรือความจำจะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนผู้สอนทุกคนต้องการ ทั้งนี้เพราะยิ่งผู้เรียนสามารถจำสิ่งที่เรียนรู้ไปได้มากเท่าไร ก็จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการนำความรู้ที่เก็บไว้หรือสามารถจำได้ไปใช้ในอนาคต หรือเมื่อมีความรู้ใหม่เข้ามาก็จะสามารถนำสิ่งที่ได้จำไว้ไปประยุกต์ใช้หรือเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ได้ทันที แต่อย่างไรก็ตามสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อ

ความสามารถในการจดจำสิ่งต่างๆ ก็คือ การลืม การจำและการลืมเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้ ดังที่ Ausubel (1963) ให้ความหมายของการจำว่า หมายถึง กระบวนการเก็บความหมายใหม่ที่ได้จากการเรียนรู้ไว้ในลักษณะเดิม และกล่าวว่าการลืมคือ การลดสิ่งที่มีอยู่ในความจำ ในทำนองเดียวกัน Deese and Hulse (1978) อธิบายว่า การจำ หมายถึง ปริมาณของสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปในตอนแรกซึ่งยังเหลืออยู่ และการลืมก็คือส่วนที่สูญเสียไป สรุปก็คือ ปริมาณของสิ่งที่เรียน (amount learned) ลบปริมาณของสิ่งที่ลืมไป (amount forgotten) เท่ากับ ปริมาณของสิ่งที่เหลืออยู่ (amount retained)

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีที่ช่วยอธิบายการลืมสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว นั่นคือ กฎแห่งผล (law of effect) และ กฎการไม่ใช้ (law of disuse) ของ Thorndike (1931) ซึ่งมีความเชื่อว่า การจำและการลืมสามารถอธิบายได้ด้วยกฎแห่งผล กล่าวคือ เมื่อใดก็ตามที่บุคคลได้ลงมือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงไป และสามารถทำสิ่งนั้นได้สำเร็จ ได้รับผลเป็นที่น่าพอใจ จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นที่อยากจะกระทำต่อไปเรื่อยๆ การกระทำซ้ำๆ จึงก่อให้เกิดการจำ ในส่วนของกฎการไม่ใช้ คือการที่ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้ หรือไม่ได้ใช้ภาษา จะทำให้เกิดการลืมเลือนได้ ฉะนั้นการฝึกฝนจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับกฎข้อนี้ นอกจากนี้ความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองจะมีส่วนสำคัญยิ่งในการเรียนรู้ การฝึกบ่อยครั้งจะทำให้สิ่งเร้าและการตอบสนองมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น นอกจากนี้หากผู้เรียนมีความพึงพอใจที่จะได้รับการฝึกฝนด้วย ก็จะทำให้ผู้เรียนจำสิ่งที่เรียนรู้ได้นานขึ้น ในทางตรงกันข้ามหากผู้เรียนเกิดความรู้สึกไม่พอใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ การเรียนรู้สิ่งนั้นก็ย่อมไม่เกิดขึ้นกับผู้เรียนคนนั้น อย่างไรก็ตาม McGeoch (1952) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า แม้การไม่ใช้และการลืมจะมีความสัมพันธ์กัน แต่ระยะเวลาที่ผ่านไปก็อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนลดความสนใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้ลงไป ดังนั้นการที่ผู้เรียนไม่ได้ใช้สิ่งที่เรียนรู้ไปเป็นระยะเวลานานก็จะทำให้เกิดการลืมเลือนได้ง่าย แต่สิ่งใดก็ตามที่เกิดขึ้นเสมอๆ จะทำให้ไม่เกิดการลืมเลือนเลย

นอกจากนี้งานวิจัยของ Waldfogel and Hunter (1975) ได้อธิบายสาเหตุการลืมของผู้เรียนเพิ่มเติมว่าผู้เรียนมักจะลืมเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความไม่พึงพอใจหรือเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ ในทางกลับกันผู้เรียนจะพยายามจดจำในสิ่งที่ตนพึงพอใจ หรือประทับใจในการเรียนรู้ไว้ถึงประมาณ 50% ผู้เรียนจะจำสิ่งที่ไม่พึงพอใจได้ประมาณ 30% และจำบริบทอื่นๆในเหตุการณ์การเรียนรู้นั้นได้ประมาณ 20% ซึ่งจากการศึกษาดังกล่าวนี้ จะเห็นได้ว่าหากผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในสิ่งที่เรียนจะสามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้มากกว่าสิ่งที่ตนไม่มีความพึงพอใจในการเรียนรู้

กล่าวโดยสรุป สาเหตุที่ทำให้เกิดการลืม คือการไม่ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไป เพราะสิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้มีการทบทวนหรือไม่ได้ใช้บ่อยครั้งจะทำให้เกิดการลืมได้ แต่สิ่งใดก็ตามที่มีการใช้หรือทบทวนอยู่ตลอดเวลาจะทำให้ความจำคงอยู่ได้ อีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้เกิดการลืม คือ

ระยะเวลา นอกจากนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงความพึงพอใจ หรือความประทับใจของผู้เรียนในการเรียนรู้ด้วย เนื่องจากเป็นสาเหตุหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคงทนทางการเรียนรู้เช่นเดียวกัน

2.4.4 การวัดความคงทนทางการเรียนรู้

นอกจากความคงทน หรือความจำจะเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้แล้ว วิธีในการวัดความจำก็เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรคำนึงถึง Ellis (1997) กล่าวว่า การวัดความจำนั้นมีหลายวิธี และที่ใช้กันโดยทั่วไปมีสามวิธี คือ การระลึกและรื้อฟื้นได้ (recall) วิธีนี้เป็นวิธีที่วัดได้ง่ายและตรงไปตรงมาที่สุด โดยสามารถวัดได้ว่ามีข้อมูลใดบ้างที่ยังคงเหลืออยู่ วิธีการคือ เสนอสิ่งเร้าให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทดสอบความจำโดยให้ผู้เรียนระลึกสิ่งที่เรียนไปแล้ว เช่นการระลึกหมายเลขโทรศัพท์ ชื่อบุคคลที่รู้จัก เป็นต้น การจำได้ (recognition) เป็นวิธีที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้สิ่งเร้าแล้วสามารถเลือก หรือชี้สิ่งที่เคยเรียนรู้ได้ถูกต้อง และ การเรียนซ้ำ (relearning) วิธีนี้เป็นการให้ผู้เรียนได้เรียนสิ่งที่เคยเรียนมาแล้วซ้ำจนจำได้ครบบริบูรณ์ การวัดความจำแบบนี้ใช้การเปรียบเทียบจำนวนครั้ง หรือเวลาในการเรียนซ้ำของครั้งหลังและครั้งแรก

2.5 เจตคติทางการเรียนรู้ภาษา

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) เจตคติ (attitude) เป็นคำที่บัญญัติในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 อ่านว่า เจ-ตะ-คะ-ติ หมายถึง ท่าทีหรือความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

มีผู้ให้คำจำกัดความเจตคติไว้หลากหลาย เช่น Good (1973) กล่าวว่า เจตคติหมายถึง ความเอนเอียง หรือความชอบของบุคคลที่แสดงออกต่อวัตถุ สิ่งของ สถานการณ์ ซึ่งการแสดงออกนั้นจะเป็นการแสดงออกทางความรู้สึกและอารมณ์ Thurstone (1982) ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เป็นผลรวมของความรู้สึก อคติ ความคิด ความกังวลต่อบางสิ่งบางอย่าง โดยแสดงออกทางการพูดเกี่ยวกับความคิดอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งความคิดนี้จะสะท้อนเจตคติของผู้พูด ในทำนองเดียวกัน Shaw and Wright (1967) ได้กล่าวเกี่ยวกับลักษณะของเจตคติ พอสรุปได้ ดังนี้ ประการแรก เจตคติเป็นผลมาจากการที่ผู้เรียนประเมินผลจากสิ่งเร้าที่ได้รับ แล้วแปรเปลี่ยนมาเป็นความรู้สึกภายในที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมา ประการที่สอง เจตคติของบุคคลเป็นผลมาจากคุณภาพและความเข้มข้นของประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับ ซึ่งมีทั้งทางบวกและทางลบ ประการที่สาม เจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้มากกว่าสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด หรือเป็นผลมาจากบุคลิกภาพหรือวุฒิภาวะส่วนบุคคล ประการที่สี่ เจตคติที่ผู้เรียนมีต่อสิ่งเร้าใดๆ จะ

สัมพันธ์กับความคิดที่ผู้เรียนมีต่อสิ่งเร้านั้น และประการสุดท้าย เจตคติเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วเปลี่ยนแปลงได้

ในบริบทของการเรียนการสอนภาษา Stern (1983) กล่าวว่า เจตคติ คือ ความเชื่อที่ผู้เรียนมีต่อสังคมและกลุ่มคนซึ่งมีการใช้ภาษานั้นๆ สิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภาษา ตัวภาษาเอง และการเรียนรู้ภาษา Oller (1979) กล่าวว่า เจตคติเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพราะเป็นปัจจัยที่สนับสนุน และกำจัดสิ่งกีดขวางความสำเร็จในการเรียนรู้ ซึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการสร้างเจตคติของผู้เรียนมีสามประการสำคัญ คือ กิจกรรมที่ใช้ในการเรียน ความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน และบริบทของการเรียน หากสามองค์ประกอบนี้สามารถทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีได้ ย่อมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียนดีด้วย สอดคล้องกับ Nunan (1989) ซึ่งกล่าวว่า การที่ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาที่กำลังเรียนรู้ จะส่งผลให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษานั้นด้วย

Wenden (1995) กล่าวว่า เจตคติมีองค์ประกอบอยู่สามส่วนได้แก่ องค์ประกอบทางความรู้ (cognitive component) องค์ประกอบทางความรู้สึก (evaluative component) และองค์ประกอบพฤติกรรม (behavioral component) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบทางความรู้ (cognitive component) การที่คนสามารถแสดงเจตคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้นั้น ต้องเริ่มจากการรู้จักหรือมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นก่อน และประเมินความรู้หรือสิ่งที่รู้จักนั้นได้ว่ามีค่าในทางบวกหรือลบ การที่บุคคลเรียนรู้หรือศึกษาสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างจริงจังและละเอียดลึกซึ้ง จะเป็นตัวชี้ให้เห็นว่าบุคคลนั้นให้ความสนใจหรือมีเจตคติต่อสิ่งที่เรียนรู้มากน้อยเพียงใด

2. องค์ประกอบทางความรู้สึก (evaluative component) ความรู้สึกหรืออารมณ์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของเจตคติ เพราะความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นหมายถึง ความชอบหรือไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจ ในสิ่งนั้น โดยทั่วไปการมีความรู้จะนำไปสู่การมีความรู้สึกต่อสิ่งที่มีความรู้นั้น

3. องค์ประกอบทางพฤติกรรม (behavioral component) คือความพร้อมที่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งต่อสิ่งที่มีเจตคตินั้น

นอกจากนี้ เฉลา ประเสริฐสังข์ (2542) ได้เสนอแนวทางการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนดังนี้ ผู้สอนต้องจัดสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนพอใจและสนุกสนาน ผู้สอนต้องเป็นต้นแบบที่ดีทั้งด้านความคิด ความประพฤติ ระเบียบวินัย ตลอดจนการวางตัวในสังคม และในด้านการเรียนการสอนต้องยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออก หรือได้ลงมือ

ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนด้วยตัวเอง ผู้สอนต้องพยายามให้การเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพราะการเสริมแรงทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจ และเกิดความรู้สึกที่ดีต่อผู้สอนและวิชาที่เรียน อีกทั้ง ผู้สอนควรให้ความรักเอาใจใส่ต่อผู้เรียนอย่างทั่วถึง และผู้สอนต้องพยายามอธิบายชี้แจงให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียน วิชาเรียน และประโยชน์ที่จะได้รับจากการเรียน

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบด้วยงานวิจัยทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ งานวิจัยในประเทศไทยส่วนใหญ่ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและจุดประสงค์ที่คล้ายคลึงกัน คือการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลของการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมและวิธีตามปกติซึ่งไม่มีเกมในการเรียนการสอน โดยใช้วิธีการเปรียบเทียบผลคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อศึกษาพัฒนาการของผู้เรียนทั้งสองกลุ่มที่เรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีที่แตกต่างกัน ทั้งนี้สามารถจำแนกงานวิจัยออกเป็นสามกลุ่มใหญ่ๆ ได้พอสังเขปดังนี้

งานวิจัยกลุ่มแรกได้แก่งานวิจัยของ ฐิติพร กัญจนชูมาบูรพ (2545) บังอร โกศลปริญญานันท์ (2543) และ มงคล หมู่มาก (2548) ผู้วิจัยทั้งสามท่าน ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างวิธีการสอน โดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, 5 และ 6 ตามลำดับโดยนำผลทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบ เพื่อศึกษาพัฒนาการของผู้เรียนจากการได้รับการสอนทั้งสองวิธี ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ในขณะที่งานวิจัยกลุ่มแรกมุ่งความสนใจในการศึกษาเฉพาะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ งานวิจัยกลุ่มที่สองได้ศึกษาทั้งผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ ตัวอย่างเช่น สันทัศน์ หอมสมบัติ (2543) และ ยุพิน จันทร์ศรี (2546) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม โดยนำผลทดสอบก่อนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบกัน ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนในกลุ่มที่ใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนโดยไม่ใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

งานวิจัยกลุ่มสุดท้ายประกอบด้วยงานวิจัยของ จริญญา สอนสุด (2550) ปาริชาติ แม่นแย้ม (2545) เพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545) กรุณา ดิษเจริญ (2547) และ Thamsri (2005) ซึ่งได้

ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการสอนด้วยวิธีใช้เกมและการสอนตามปกติของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 5 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ ซึ่งความแตกต่างนี้มีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศนั้น ผู้วิจัยพบงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษา โดยสามารถสรุปได้เป็นสองประเด็นใหญ่คือ การใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์ และการใช้เกมในการเรียนการสอนทักษะการพูด รายละเอียดดังต่อไปนี้

Dickerson (1976) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความจำด้านคำศัพท์ จากการสอนโดยใช้เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (active games) และเกมที่ใช้สติปัญญาหรือเกมเฉื่อย (passive games) กับการสอนแบบธรรมดา เพื่อเป็นการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 ของโรงเรียนรัฐบาล ในเมืองโคลัมโบ ประเทศศรีลังกา จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนเรียนคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์นั้นจนครบคำใหม่ 40 คำ ผู้วิจัยดำเนินการการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย สำหรับเกมเฉื่อย ผู้เล่นจะใช้บัตรคำและกระดานดำ ส่วนกิจกรรมปกติผู้เรียนจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าอีกสองกลุ่ม ส่วนกลุ่มนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำที่สุดทั้งเพศหญิงและเพศชาย

Huyen and Nga (2000) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมภาษาของนักเรียนในประเทศเวียดนาม จำนวน 20 คน โดยการเข้าร่วมสังเกตการณ์ของผู้สอน จากการสัมภาษณ์ผู้สอนและนักเรียน จาก HUFS School พบว่านักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์จากการเรียนโดยใช้เกมได้มากขึ้นและนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนโดยใช้เกม

Pinter (1977) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ ด้านสะกดคำโดยใช้เกมภาษา ของนักเรียนระดับ 3 ในรัฐเพนซิลวาเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ผลการทดลองเป็นเวลาสามสัปดาห์ พบว่า นักเรียนที่ได้เรียนโดยการใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้ตำราเรียน

O'Neil (1981) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมแข่งขันและมีการให้รางวัล กับนักเรียนที่เรียนโดยใช้การสอนตามปกติ

ผลการศึกษาพบว่า ไม่มีความแตกต่างกันระหว่างสองกลุ่ม แต่จากการสังเกตการทำกิจกรรมภายในห้องเรียนของนักเรียน ผู้วิจัยพบว่าบรรยากาศในชั้นเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีการช่วยเหลือกันด้านการเรียนมากกว่ากลุ่มที่เรียนตามปกติโดยไม่ใช้เกม ปัญหาเรื่องระเบียบเกือบหมดไป นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น ดังนั้นสำหรับชั้นเรียนที่มีปัญหาด้านความประพฤติ การสอนโดยใช้เกมจะช่วยแก้ปัญหาได้

Lewis (1976) ได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนคำศัพท์กับนักเรียนระดับ 8 จากโรงเรียนรัฐบาลในเมืองเฟรดเดอร์ดริก ประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 18 วัน กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยการให้เล่นเกมแข่งขันกันเป็นทีม กลุ่มที่สองสอนโดยให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีมและสอนตามปกติรวมกัน กลุ่มที่สามสอนตามปกติ ผลการทดลองพบว่า วิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทำให้ผลการเรียนภาษาแตกต่างกัน

Rama (1994) ได้ศึกษาการใช้เกมต่อการพัฒนาทักษะด้านการพูดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประถมจูรอง (Jurong Primary School) ประเทศสิงคโปร์ จำนวน 78 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการพูดสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบผู้สอนเป็นศูนย์กลาง นอกจากนี้ ยังพบว่านักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ประเด็นที่น่าสนใจจากการทบทวนงานวิจัยข้างต้นคือ ทุกงานวิจัยที่ทบทวนพบว่าไม่มีงานวิจัยใดที่ศึกษาครอบคลุมผลของการใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์ครบทั้งสามประเด็น คือ ผลสัมฤทธิ์ ความคงทน และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน ซึ่งหากมีการศึกษาครอบคลุมทั้งสามประเด็นนี้อย่างครบถ้วนก็จะเป็นการศึกษาประโยชน์ของเกมที่มีต่อการการเรียนการสอนคำศัพท์อย่างรอบด้าน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนต่อไป

นอกจากนี้ งานวิจัยทุกงานข้างต้นเท่าที่ผู้วิจัยได้ทำการทบทวน เป็นการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงระดับมัธยมศึกษาเท่านั้น ยังไม่ปรากฏงานวิจัยใดที่ศึกษาการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ให้กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเลย หรืออาจมีแต่น้อยมากจนผู้วิจัยยังไม่สามารถค้นพบได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมมาใช้ทดลองในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่กลุ่มตัวอย่างในระดับอุดมศึกษา เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ ความคงทน และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

ข้อสังเกตประเด็นสุดท้าย คือ จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว พบว่าผลวิจัยที่ได้ยังคงมีความแตกต่างกันอยู่ โดยในบางงานวิจัยสามารถสรุปผลได้ชัดเจนว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้นส่งผลดีในด้านต่างๆต่อผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่บางงานวิจัยได้ผลสรุปว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้นไม่ส่งผลดีในด้านต่างๆแก่ผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทำให้ยังไม่สามารถหาข้อสรุปได้ว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้นจะส่งผลดีต่อผู้เรียนมากกว่าการเรียนการสอนตามปกติที่ไม่ใช้เกมจริงหรือไม่ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเพื่อหาข้อสรุปที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นทั้งหมด สามารถสรุปความเชื่อมโยงระหว่างการใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์ ผลสัมฤทธิ์ ความคงทนทางการเรียนรู้ และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ได้ดังนี้ การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้น เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้คำศัพท์ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องมีการแข่งขันกัน นอกจากนี้ เกมยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในระหว่างการเรียนรู้ สิ่งเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่แสดงว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนมีเจตคติทางบวกต่อสิ่งที่เรียนรู้ การที่เกมทำให้ผู้เรียนมีเจตคติทางบวกต่อการเรียนรู้นั้นจะส่งผลต่ออีกทอดหนึ่งไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ดีด้วย เพราะการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ผ่านการเล่นเกมนั้นทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นไม่ได้เป็นการถูกบังคับให้เรียน หรือให้ทำตาม แต่เป็นการปล่อยให้ผู้เรียนได้มีอิสระทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่มีสิ่งใดกีดกั้นที่จะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน นอกจากการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ดีแล้ว ยังส่งผลดีต่อความจำอีกด้วย เนื่องจากการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้น เป็นการเพิ่มความถี่ในการพบเห็นคำศัพท์และความเข้มข้นของประสบการณ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยปริยาย นอกเหนือจากนี้ เกมยังเป็นตัวควบคุมให้ผู้เล่นต้องผลัดเปลี่ยนกันทำหน้าที่เป็นทั้งผู้รับสารและส่งสารอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้ผู้เรียนได้พบเห็นและคำศัพท์บ่อยขึ้น การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆด้วยตนเองทั้งหมด จึงทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทางการเรียนรู้ที่เข้มข้นกว่าการเรียนรู้ตามปกติ ซึ่งกิจกรรมโดยส่วนใหญ่ผู้สอนจะเป็นผู้ควบคุมและดำเนินการเอง ที่สำคัญจากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ ได้สังเกตพบว่า เกมการเรียนรู้ภาษายังคงเป็นสิ่งที่ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ต้องการ แต่อย่างไรก็ตาม การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่จะประสบผลสำเร็จเพียงใดต้องขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนด้วย

บทที่ 3
ระเบียบวิธีวิจัย

บทนี้เป็นการบรรยายวิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้าในงานวิจัยนี้ ซึ่งประกอบด้วย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรในงานวิจัยนี้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2552 จำนวน 6,432 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองในครั้งนี้จากประชากรข้างต้นแบบเจาะจง โดยในขั้นแรกจะเลือกจากนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 1 ซึ่งมีผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบการสอน ประกอบด้วยนักศึกษาสังกัดคณะครุศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วยนักศึกษาหลักสูตรภาษาอังกฤษ หลักสูตรภาษาไทยเพื่ออาชีพ และหลักสูตรสังคมศาสตร์ และคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วยนักศึกษาหลักสูตรภาษาอังกฤษธุรกิจ และหลักสูตรวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว จำนวนรวมทั้งสิ้น 332 คน

ขั้นต่อมาผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างดังกล่าวทั้งหมดทำแบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์ จากนั้นนำคำตอบของนักศึกษามาตรวจสอบว่านักศึกษาคนใดไม่รู้จักคำศัพท์คำใดตรงกันบ้าง ด้วยวิธีการนี้ทำให้ผู้วิจัยได้กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยรู้จักคำศัพท์เหล่านั้นตรงกันทั้งหมดจำนวน 77 คน จากนั้นผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสำรวจความสะดวกและความเต็มใจของนักศึกษา จนเหลือกลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน แล้วจึงแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละ 30 คน กลุ่มหนึ่งคือกลุ่มทดลองซึ่งเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และอีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มควบคุมซึ่งเรียนรู้คำศัพท์ตามปกติ โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักศึกษาเพศหญิงจำนวน 23 คน เพศชายจำนวน 7 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือวิจัยในงานวิจัยนี้มีทั้งสิ้นห้ารายการ คือ 1) แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์ 2) แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ 4) แบบสอบถามเจตคติ และ 5) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ในส่วนนี้ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแต่ละรายการในด้านวัตถุประสงค์ของเครื่องมือ การสร้างเครื่องมือ การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และการทดลองใช้เครื่องมือ

3.2.1 แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์ (ภาคผนวก ก)

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจว่าคำศัพท์คำใดบ้างเป็นคำศัพท์ใหม่สำหรับนักศึกษา และเพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ด้านคำศัพท์เท่าเทียมกัน แบบสอบถามประกอบด้วยรายการคำศัพท์ทั้งหมด 200 คำ ที่ปรากฏในหนังสือ New Headway Elementary ซึ่งเป็นหนังสือที่ใช้เป็นแบบเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยให้นักศึกษาระบุความรู้ของตนเองเกี่ยวกับคำศัพท์แต่ละคำว่าตนเอง รู้แล้ว ไม่แน่ใจ หรือไม่รู้เลย ซึ่งคำศัพท์ที่เป็นเป้าหมายของการวิจัยจะเป็นคำศัพท์ที่นักศึกษาระบุว่าตนเองไม่รู้จักคำศัพท์นั้นๆเลย ด้วยวิธีการนี้ผู้วิจัยจึงสามารถเลือกคำศัพท์ที่นักศึกษาไม่รู้จักเลยตรงกันมากที่สุด จนได้คำศัพท์ใหม่ที่จะนำมาใช้สอนในงานวิจัยนี้จำนวนทั้งสิ้น 74 คำ

ก่อนนำแบบสอบถามไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามดังกล่าวให้ผู้ทรงคุณวุฒิจากภาควิชาภาษาและภาษาศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวนสามท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงแก้ไขและปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าว

3.2.2 แผนการสอนคำศัพท์ (ภาคผนวก ข และ ค)

ในการวิจัยครั้งนี้ คำศัพท์ที่เป็นเป้าหมายการสอนเป็นคำศัพท์ที่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างไม่เคยรู้จักมาก่อนทั้งสิ้น 74 คำ ที่ปรากฏในหนังสือ New Headway Elementary คำศัพท์ใหม่จำนวน 74 คำนี้ ได้มาจากการสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ดังรายงานในหัวข้อ 3.2.1

ด้านรายละเอียดของแผนการสอน แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม มีความเหมือนกันในด้านเนื้อหา วัตถุประสงค์ และขั้นตอนการสอน ในด้าน

เนื้อหา แต่ละแผนการสอนจะครอบคลุมคำศัพท์เป้าหมายที่เหมือนกัน ในด้านวัตถุประสงค์ แต่ละแผนการสอนครอบคลุมวัตถุประสงค์สามประการ คือ ผู้เรียนสามารถสะกดคำ รู้ความความหมายของคำ และนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ และในด้านวิธีการสอน ประกอบด้วยสามขั้นตอนหลัก คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (presentation) ขั้นฝึก (practice) และขั้นนำไปใช้ (production) อย่างไรก็ดี แผนการสอนที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันในประเด็นเดียว คือวิธีการสอนของแต่ละกลุ่ม โดยแผนการสอนสำหรับกลุ่มทดลองใช้เกมในทุกขั้นตอนของการสอน แต่แผนการสอนสำหรับกลุ่มควบคุมเป็นวิธีการสอนตามปกติที่ไม่ใช้เกม แผนการสอนคำศัพท์สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมสามารถสรุปได้ดังแสดงในตารางข้างล่างนี้

ตาราง 3.1 เปรียบเทียบแผนการสอนคำศัพท์สำหรับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ขั้นตอนการสอน	**วัตถุประสงค์**	**วิธีการสอน**	
		กลุ่มทดลอง	**กลุ่มควบคุม**
1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	1. การสะกดคำ 2. การรู้ความหมายของคำ	เกม	ปกติ
2. ขั้นฝึก	1. การสะกดคำ 2. การรู้ความหมายของคำ 3. การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	เกม	ปกติ
3. ขั้นนำไปใช้	1. การนำคำศัพท์ไปใช้เพื่อการสื่อสาร	เกม	ปกติ

ก่อนการนำแผนการสอนไปใช้จริงผู้วิจัยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และได้ทดลองใช้แผนการสอนทั้งสองแบบดังกล่าวจำนวนสองแผนการสอนกับนักศึกษาซึ่งไม่มีประสบการณ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมมาก่อน เพื่อทดสอบความชัดเจนของแผนการสอน ทั้งในด้านของคำสั่งต่างๆ และความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละแผน จากนั้นผู้วิจัยจึงปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อทำให้แผนการสอนดังกล่าวมีความสมบูรณ์และพร้อมในการนำไปใช้จริงมากยิ่งขึ้น

สำหรับเกมที่บรรจุอยู่ในแผนการสอนคำศัพท์ของกลุ่มทดลองนั้น ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกโดยอ้างอิงนักวิชาการหลายท่าน (Byre & Rixon, 1982; Hadfield, 1990; Kerr, 1997; Lee, 1979; Richards et al., 1985; Rodgers, 1981; Wright et al., 1983) โดยเกมการสอนคำศัพท์ มีทั้งหมดจำนวน 14 เกม คือ เกมส่งซองบัตรคำ เกมทายคำศัพท์ เกมแข่งขันจ่ายตลาด เกมกระซิบ เกมเก้าอี้ เกมท้าเรียง เกมจับคู่ เกมสร้างคำ เกมสร้างประโยคจากภาพ เกมค้นหาบัตรคำ เกมถามหาคู่

เกม “1 ตัวอักษร” เกมต่อภาพ และเกมทำนายวันที่ (ภาคผนวก ง) และเกมเหล่านี้ถูกบรรจุอยู่ในขั้นตอนการสอน ของแผนการสอนคำศัพท์สำหรับกลุ่มทดลอง ดังแสดงในตาราง 3.2

ตาราง 3.2 แผนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมสำหรับกลุ่มทดลอง

แผนการสอน	คำศัพท์เป้าหมาย	ขั้นตอนการสอนคำศัพท์/วัตถุประสงค์				
		ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	ขั้นฝึก			ขั้นนำไปใช้
		การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	การรู้ความหมายของคำ	การสะกดคำ	การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	การนำคำศัพท์ไปใช้เพื่อการสื่อสาร
1	1) jumper 2) briefcase 3) deodorant 4) duvet 5) carpet 6) wardrobe 7) washbasin 8) curtain 9) cushion 10) rug 11) dishwasher	เกมส่งซองบัตรคำ	เกมทายคำศัพท์	เกมแข่งขันจ่ายตลาด	เกมกระซิบ	เกมเก้าอี้ เกมท้าเรียง
2	1) expensive 2) horrible 3) difficult 4) cheap 5) dangerous 6) noisy 7) exciting	เกมค้นหาบัตรคำ เกมจับคู่	เกมทายคำศัพท์	เกมสร้างคำ	เกมถามหาคู่	เกมเก้าอี้

ตาราง 3.2 แผนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมสำหรับกลุ่มทดลอง (ต่อ)

แผนการสอน	คำศัพท์เป้าหมาย	ขั้นตอนการสอนคำศัพท์/วัตถุประสงค์				
		ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	ขั้นฝึก			ขั้นนำไปใช้
		การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	การรู้ความหมายของคำ	การสะกดคำ	การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	การนำคำศัพท์ไปใช้เพื่อการสื่อสาร
3	1) journalist 2) architect 3) author 4) contractor 5) diplomat 6) editor 7) grocer 8) interpreter 9) sculptor 10) merchant 11) tailor 12) surveyor 13) janitor 14) geographer 15) novelist 16) auditor	เกมค้นหาบัตรคำ	เกมทายคำศัพท์	เกมสร้างคำ	เกมสร้างประโยคจากภาพ	เกมถามหาคู่ เกมกระซิบ
4	1) climbing 2) windsurfing 3) diving 4) snorkeling 5) kayaking 6) rowing 7) canoeing	เกมต่อภาพ	เกมทายคำศัพท์	เกมสร้างคำ	เกมถามหาคู่	เกมท้าเรียง

ตาราง 3.2 แผนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมสำหรับกลุ่มทดลอง (ต่อ)

แผนการสอน	คำศัพท์เป้าหมาย	ขั้นตอนการสอนคำศัพท์/วัตถุประสงค์				
		ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	ขั้นฝึก			ขั้นนำไปใช้
		การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	การรู้ความหมายของคำ	การสะกดคำ	การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	การนำคำศัพท์ไปใช้เพื่อการสื่อสาร
5	1) Internet café 2) church 3) chemist 4) newsagent 5) travel agent 6) Italian restaurant 7) museum 8) cathedral 9) flat 10) field 11) village 12) cottage	เกม “ 1 ตัวอักษร”	เกมทายคำศัพท์	เกมแข่งขันจ่ายตลาด	เกมท้าเรียง	เกมถามหาคู่
6	1) translate 2) check spelling 3) write poetry 4) feel ill 5) laugh 6) sneeze 7) hurt 8) steal 9) decide 10) swear 11) pretend 12) promise 13) remind 14) breathe	เกมส่งซองบัตรคำ	เกมทายคำศัพท์	เกมแข่งขันจ่ายตลาด	เกมสร้างประโยคจากภาพ	เกมเก้าอี้ เกมท้าเรียง

ตาราง 3.2 แผนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมสำหรับกลุ่มทดลอง (ต่อ)

แผนการสอน	คำศัพท์เป้าหมาย	ขั้นตอนการสอนคำศัพท์/วัตถุประสงค์				
		ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	ขั้นฝึก			ขั้นนำไปใช้
		การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	การรู้ความหมายของคำ	การสะกดคำ	การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	การนำคำศัพท์ไปใช้เพื่อการสื่อสาร
7	1) second 2) fourth 3) twelfth 4) twentieth 5) thirtieth 6) February 7) September	เกมค้นหาบัตรคำ	เกมจับคู่	เกมสร้างคำ	เกมกระซิบ	เกมทำนายวันที่

3.2.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ (ภาคผนวก จ)

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์นี้จะนำมาใช้ทดสอบผู้เรียนสองครั้งด้วยกัน โดยครั้งแรกเป็นการทดสอบผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ และครั้งที่สองเป็นการทดสอบผู้เรียนด้านความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ให้ครอบคลุมคำศัพท์เป้าหมายจำนวน 74 คำที่ใช้สอนในงานวิจัยนี้ แบบทดสอบนี้มีจำนวน 185 ข้อ ซึ่งแบ่งออกเป็นสามตอนคือ 1) แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์แบบปรนัย จำนวน 74 ข้อ 2) แบบทดสอบความหมายของคำแบบอัตนัย จำนวน 74 ข้อ และ 3) แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคแบบปรนัย จำนวน 37 ข้อ รายละเอียดการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วจำนวน 185 ข้อ ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิชุดเดียวกันกับชุดที่ตรวจแบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์ ตรวจสอบความเที่ยงตรง หลังจากนั้นจึงแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

2. นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี จำนวน 35 คน โดยวิธีแจกแบบทดสอบคราวละตอนและให้เวลานักศึกษาทำแบบทดสอบ ตอนละ 30 นาที เมื่อนักศึกษาทำแบบทดสอบตอนที่ 1 เสร็จแล้ว กรรมการจะเก็บแบบทดสอบตอนที่ 1 และแจกแบบทดสอบตอนที่ 2 เมื่อหมดเวลาจึงเก็บ แล้วแจกแบบทดสอบตอนที่ 3 ตามลำดับ รวมเวลาที่ใช้ในการสอบ 90 นาที

3. ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนสอบ จากนั้นนำแบบทดสอบนี้มาวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร Coeffificient Alpha ของ Cronbach (1951) ซึ่งผลการวิเคราะห์ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.84

4. ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก และค่าความยากง่ายของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยใช้โปรแกรม SPSS จากนั้นพิจารณาข้อสอบตามเกณฑ์การเลือกข้อสอบซึ่งควรมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และควรมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่าข้อสอบจำนวน 176 ข้ออยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม ส่วนข้อสอบอีกจำนวน 9 ข้อ ในแบบทดสอบตอนที่ 1 การสะกดคำ เป็นข้อสอบที่ต่ำกว่าเกณฑ์พิจารณา ผู้วิจัยจึงดำเนินการแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นเป็นรายข้อไป หลังจากนั้นจึงนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

3.2.4 แบบสอบถามเจตคติ (ภาคผนวก ฉ)

แบบสอบถามเจตคติของกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมนี้ได้ประยุกต์มาจากแบบสอบถามของ Attapan (2002) โดยแบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

สอบถามความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มทดลองที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม ประกอบด้วยข้อคำถามประเภทมาตราประมาณค่าจำนวน 15 ข้อ และแต่ละข้อมีระดับการประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

3.2.5 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (ภาคผนวก ช)

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างนี้ได้ประยุกต์มาจากแบบสอบถามของ Attapan (2002) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ข้อมูลทางเจตคติเชิงลึก โดยครอบคลุมสี่ประเด็นหลัก คือ 1) ปัญหาที่นักศึกษาพบระหว่างการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ 2) ข้อดีของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ 3) ข้อเสียของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ และ 4) ข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์นักศึกษาในกลุ่มทดลองทั้งหมดพร้อมกัน โดยวิธีการให้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและอภิปราย

ก่อนการนำแบบสอบถามเจตคติและแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างไปใช้จริง ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิชุดเดิมตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิแล้วจึงนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี จำนวน 35 คน หลังจากนั้นผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้ แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ด้วยโปรแกรม SPSS โดยใช้สูตร Coeffificient Alpha ของ Cronbach (1951) ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.89

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยกึ่งทดลองนี้ (quasi-experimental research) ดำเนินการในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ตามแผนการทดลองและขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง 3.3 แผนการทดลองและการเก็บข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง	**การดำเนินการเก็บข้อมูล**			
ทดลอง	เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม 7 สัปดาห์	ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์และวัดเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์	เว้นช่วง 2 สัปดาห์	ทดสอบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์
ควบคุม	เรียนรู้คำศัพท์ตามปกติ 7 สัปดาห์	ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์		

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองด้วยตัวเอง ในภาคเรียนที่หนึ่ง ปีการศึกษา 2552 โดยแต่ละกลุ่มใช้แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวนกลุ่มละ 7 แผน แต่ละแผนการสอนใช้เวลา 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเป็นกลุ่มละ 14 คาบ รวมระยะเวลา 7 สัปดาห์ ทั้งนี้ผู้วิจัยจัดการเรียนการสอนเป็นแบบชั้นเรียนพิเศษโดยใช้สถานที่เดียวกัน คือ ห้อง 1624 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชในทุกวันพุธ ช่วงบ่าย โดยสอนกลุ่มทดลองเวลา 13.00 น. - 14.40 น. และกลุ่มควบคุมเวลา 14.50 น. - 16.30 น. และได้สลับช่วงเวลาเรียนของทั้งสองกลุ่มในทุกสัปดาห์

หลังจากการเรียนการสอนทั้ง 7 สัปดาห์เสร็จสิ้นไปแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทันที โดยผู้วิจัยมอบหน้าที่ให้กรรมการคุมสอบสามท่าน จัดห้องสอบไว้แล้วดำเนินการให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์คราวละตอนๆ ละ 30 นาที รวมเวลา 90 นาที เมื่อทำแบบทดสอบตอนที่ 1 เสร็จแล้ว กรรมการจะเก็บข้อสอบตอนที่ 1 และแจกแบบทดสอบตอนที่ 2 เมื่อหมดเวลาจึงเก็บแบบทดสอบ แล้วแจกแบบทดสอบตอนที่ 3 ตามลำดับ หลังจากที่กลุ่มควบคุมเรียนคาบสุดท้ายเสร็จก็ดำเนินการตามขั้นตอนเช่นเดียวกันกับกลุ่มทดลอง ทั้งนี้เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เรียนใช้ประโยชน์จากข้อสอบในแต่ละตอนที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน ซึ่งอาจทำให้ไม่สามารถวัดความสามารถของผู้เรียนที่แท้จริงได้ จากนั้นผู้วิจัยรวบรวมผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล

ในวันถัดมาผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองทำแบบสอบถามเจตคติและสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างทางด้านการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม

หลังจากการสอนสิ้นสุดลงแล้วสองสัปดาห์ ผู้วิจัยจึงนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชุดเดิมไปทดสอบกับทั้งสองกลุ่มอีกครั้ง เพื่อเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม โดยขั้นตอนการดำเนินการให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบความคงทนครั้งนี้มีลำดับขั้นตอนเช่นเดียวกับขั้นตอนการดำเนินการให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้มีสามด้านคือ 1) ข้อมูลด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ 2) ข้อมูลด้านความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ และ 3) ข้อมูลด้านเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยใช้วิธีการดังต่อไปนี้

ข้อมูลด้านผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม นำมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน และทดสอบความแตกต่างโดยใช้ t-test โดยในการวิเคราะห์ ได้มีการปรับฐานคะแนนเต็มของคะแนนผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้เท่ากันที่ 100 คะแนน ทั้งสามตอนของแบบทดสอบ โดยในตอนแรกการสะกดคำคะแนนเต็มเดิม 74 คะแนน ปรับเป็นคะแนนเต็ม 100 คะแนน ตอนที่สองการรู้ความหมายของคำ คะแนนเต็มเดิม 74 คะแนน ปรับเป็นคะแนนเต็ม 100 คะแนน และตอนที่สามการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคคะแนนเต็มเดิม 37 คะแนน ปรับเป็นคะแนนเต็ม 100 คะแนน เช่นเดียวกัน ทั้งนี้เพื่อความชัดเจนในการเปรียบเทียบความแตกต่าง

ข้อมูลด้านเจตคติ วิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน และการจัดหมวดหมู่ข้อมูล โดยในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอในรูปค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลโดยใช้เกณฑ์ดังนี้

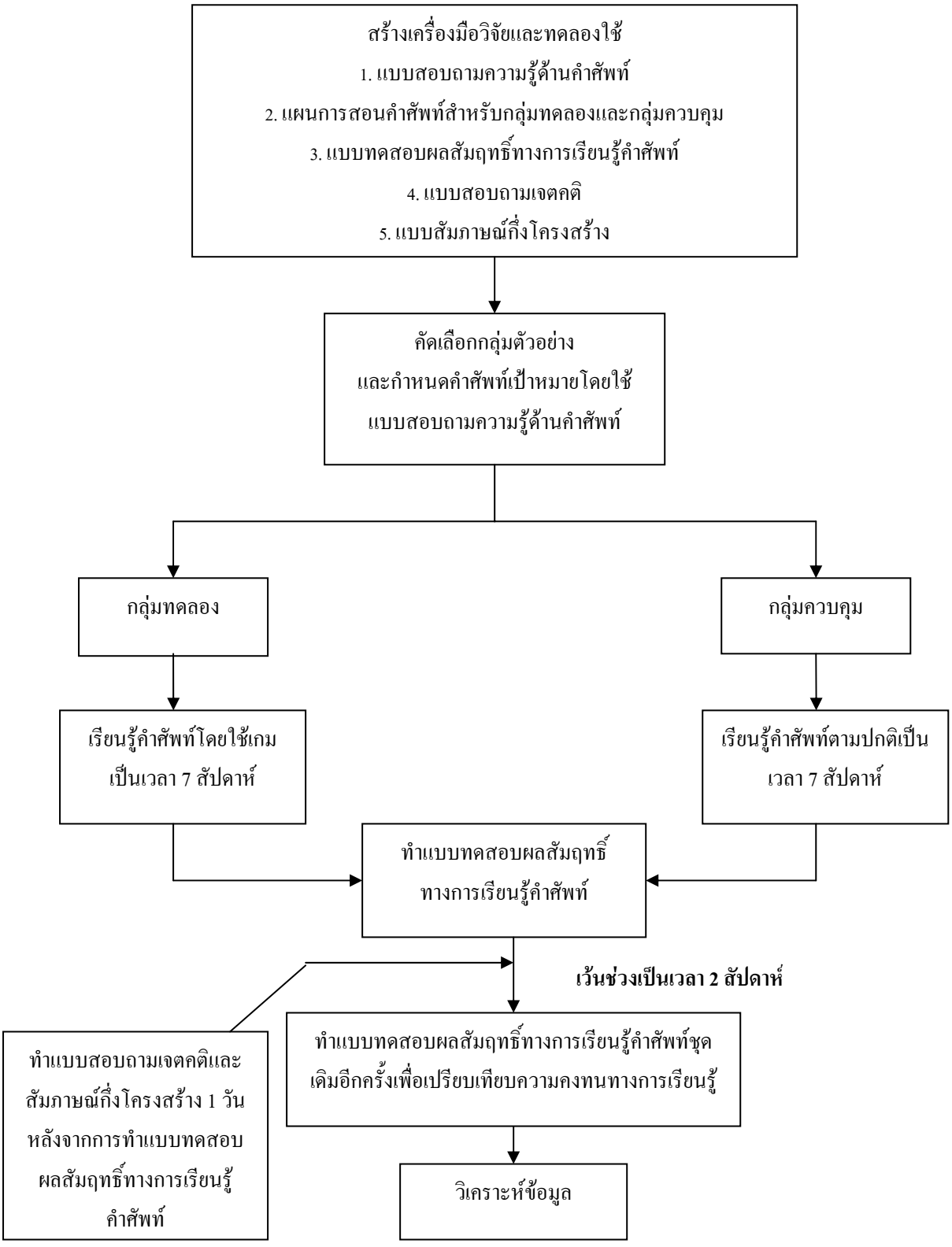
ตาราง 3.4 เกณฑ์การแปลผล

ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	เกณฑ์การแปลผล
1.00 - 1.80	เห็นด้วยน้อยที่สุด
1.81 - 2.60	เห็นด้วยน้อย
2.61 - 3.40	เห็นด้วยปานกลาง
3.41 - 4.20	เห็นด้วยมาก
4.21 - 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด

สำหรับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดหมวดหมู่ แจกแจงความถี่โดยนับจำนวนนักศึกษาในกลุ่มทดลองที่แสดงความคิดเห็น จากนั้นจึงนำเสนอข้อมูลเป็นค่าร้อยละ

กล่าวโดยสรุปขั้นตอนและกระบวนการวิจัยทั้งหมดในงานวิจัยนี้ สามารถนำเสนอในรูปแผนภูมิ ดังนี้

แผนภูมิ 3.1 สรุปขั้นตอนและกระบวนการวิจัย



บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องผลสัมฤทธิ์ ความคงทน และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองซึ่งใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และกลุ่มควบคุมซึ่งใช้วิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามปกติ และศึกษาเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง

ในบทนี้ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการอภิปรายผลที่ได้จากงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งมีประเด็นสำคัญ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

การศึกษาความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม เกิดขึ้นหลังจากนักศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแผนการสอนเสร็จสิ้นลง และมีการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทันที ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของทั้งสองกลุ่มสรุปได้ดังนี้

ตาราง 4.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ประเด็น	ผล	กลุ่มตัวอย่าง	
		กลุ่มทดลอง (N=30)	กลุ่มควบคุม (N=30)
การสะกดคำ	$\bar{X}$	64.32	56.76
	S.D.	4.92	4.71
	t	7.06*	
การรู้ความหมายของคำศัพท์	$\bar{X}$	62.78	54.32
	S.D.	5.76	5.00
	t	4.93*	
การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	$\bar{X}$	62.70	48.65
	S.D.	2.56	2.09
	t	4.90*	
คะแนนรวม	$\bar{X}$	55.13	46.64
	S.D.	10.19	10.25
	t	1.48 **	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 4.1 แสดงให้เห็นว่า โดยภาพรวมกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 55.13 คะแนน และ 46.64 คะแนน ตามลำดับ จะเห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และคะแนนเฉลี่ยของทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนของกลุ่มควบคุม ทั้งสามด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านการสะกดคำ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์คือ 64.32 คะแนน และ 56.76 คะแนน ตามลำดับ ในด้านการรู้ความหมายของคำศัพท์ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์เท่ากับ 62.78 คะแนน และกลุ่มควบคุมมี 54.32 คะแนน และในด้านการนำคำศัพท์

ไปใช้ในประโยคพบว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ คือ 62.70 คะแนน และ 48.65 คะแนน ตามลำดับ และเป็นที่น่าสังเกตว่า ทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการสะกดคำสูงที่สุด รองลงมาคือด้านการรู้ความหมายของคำศัพท์ และต่ำที่สุดคือด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกเพิ่มเติมด้านจำนวนพยางค์ของคำศัพท์ พบข้อมูลที่น่าสนใจ ดังนำเสนอในตาราง 4.2 คือ กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางด้านการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในคำศัพท์ที่มีจำนวน 5 และ 6 พยางค์ ในขณะที่ด้านการรู้ความหมายของคำศัพท์ กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่ากลุ่มทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในคำศัพท์ที่มีจำนวน 4-6 พยางค์ นอกจากนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับทั้งสองด้านที่กล่าวมาแล้ว พบว่าเกมสามารถช่วยให้กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างชัดเจนที่สุดในด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค เพราะมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในคำศัพท์ที่มีจำนวน 3-6 พยางค์

ตาราง 4.2 จำนวนพยางค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

การสะกดคำ					การรู้ความหมายของคำศัพท์					การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค				
จำนวนพยางค์	กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	t	จำนวนพยางค์	กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	t	จำนวนพยางค์	กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	t
1	ทดลอง	82.72	3.88	.73	1	ทดลอง	78.87	5.89	.46	1	ทดลอง	72.81	4.46	1.39
	ควบคุม	80.23	4.96			ควบคุม	77.73	4.68			ควบคุม	70.56	5.00	
2	ทดลอง	78.23	5.89	.83	2	ทดลอง	73.00	6.65	1.37	2	ทดลอง	69.31	5.42	.87
	ควบคุม	76.77	4.68			ควบคุม	72.70	4.53			ควบคุม	67.98	6.31	
3	ทดลอง	74.70	6.05	.76	3	ทดลอง	64.90	6.05	1.41	3	ทดลอง	64.32	4.69	4.83*
	ควบคุม	71.07	4.53			ควบคุม	62.33	7.17			ควบคุม	54.76	4.53	
4	ทดลอง	65.53	6.05	1.44	4	ทดลอง	57.33	7.17	4.52*	4	ทดลอง	58.73	5.14	5.21**
	ควบคุม	63.43	7.17			ควบคุม	50.27	8.91			ควบคุม	52.11	5.62	
5	ทดลอง	59.96	6.02	7.34**	5	ทดลอง	52.76	6.92	6.70**	5	ทดลอง	55.13	4.48	6.67**
	ควบคุม	44.33	7.91			ควบคุม	42.27	8.91			ควบคุม	45.46	5.88	
6	ทดลอง	55.07	7.01	6.70**	6	ทดลอง	50.67	7.01	5.06**	6	ทดลอง	47.90	8.28	3.70**
	ควบคุม	43.27	8.91			ควบคุม	42.63	5.14			ควบคุม	39.03	10.19	
ภาพรวม	ทดลอง	64.32	4.92	7.06*	ภาพรวม	ทดลอง	62.78	5.76	4.93*	ภาพรวม	ทดลอง	62.70	2.56	4.90*
	ควบคุม	56.76	4.71			ควบคุม	54.32	5.00			ควบคุม	48.65	2.09	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 **มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อค้นพบด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษดังรายงานข้างต้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของนักวิจัยหลายท่าน ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้เกมในการสอนคำศัพท์กับการสอนตามปกติ และพบว่าการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนคำศัพท์ตามปกติ หรือตามคู่มือครู (ฐิติพร กัญจนชูมาบูรพ, 2545; ณัชชา เรืองเกษม, 2547; บังอร โกศลปริญญานันท์, 2543; เพ็ญศิริ แสนศิลป์, 2545; มงคล หมู่มาก, 2548; สันทัศน์ หอมสมบัติ, 2543; Dickerson, 1976; Pinter, 1977)

ข้อค้นพบในงานวิจัยนี้อาจเป็นผลเนื่องมาจากการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ทำให้กลุ่มทดลองได้เรียนรู้การสะกดคำศัพท์จากการเล่นเกมทางภาษาต่างๆ ด้วยความท้าทายและสนุกสนานเพลิดเพลิน แรงกระตุ้นที่เกิดจากการแข่งขันกันในเกม ทำให้รู้สึกว่าการสะกดคำศัพท์ใหม่ที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนเป็นเรื่องที่ไม่ยากจนเกินไป และทำให้นักศึกษาสามารถจดจำตัวสะกดของคำศัพท์ในแต่ละคำได้ดีขึ้น นอกจากนี้การนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์นั้นจะมีอุปกรณ์ หรือสื่อ และกฎกติกาต่างๆที่ใช้ในการเล่นเกม สิ่งเหล่านี้อาจทำให้กลุ่มทดลองสามารถเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ได้ชัดเจน เป็นรูปธรรม และจดจำได้ดีขึ้น นอกจากนี้ การเล่นเกมทำให้กลุ่มทดลองได้มีโอกาสใช้ภาษา ทำให้นักศึกษาเกิดความคุ้นเคยกับคำศัพท์ และมีความกล้าที่จะนำคำศัพท์ไปใช้มากขึ้น การที่นักศึกษาได้มีการปฏิสัมพันธ์กัน ทำให้นักศึกษาได้ใช้ทักษะทางภาษาครบทุกทักษะ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ในสถานการณ์ต่างๆที่หลากหลาย และใกล้เคียงกับการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับ Granger (1982) และ Dalton (2004) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษานั้นเป็นวิธีที่เน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่มีความกดดัน และส่งเสริมให้มีความร่วมมือกันระหว่างผู้เรียน เกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น เนื่องจากมีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเป้าหมายในการสื่อสารจริง ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ง่าย

นอกจากนี้นักศึกษายังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นการช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนไปในขณะเดียวกันด้วย ประกอบกับกิจกรรมเกมนี้นักศึกษาทุกคนจะต้องเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมเกมเอง ทำให้นักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นในการที่จะต้องวางแผน หรือการร่วมกันคิดแก้ปัญหาต่างๆ จนอาจทำให้ลืมหรือคลายความกังวลเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะต้องเรียนลงไปได้ นักศึกษาสามารถเรียนรู้คำศัพท์ไปพร้อมๆกับการเล่นเกมในเวลาเดียวกันโดยไม่รู้ตัว ดังที่ Krashen (1981) ได้กล่าวว่า สิ่งกีดขวางในจิตใจ (affective filter) เช่น ความเครียด ความวิตกกังวล การขาดแรงจูงใจ และเจตคติเชิงลบ อาจเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษา ผู้ที่เรียนรู้ภาษาอย่างไม่มีความมั่นใจในตนเอง หรือมีสภาพเครียด อาจรับรู้ได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ ในทางตรงกันข้ามเจตคติที่ดีต่อ

การเรียนภาษาที่สอง ซึ่งอาจเกิดจากการทำให้ห้องเรียนมีความผ่อนคลาย ผู้เรียนไม่เกิดความวิตกกังวล จะกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ข้อมูลใหม่ๆ และประสบการณ์ต่างๆ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนรับความรู้ที่ผู้สอนป้อนให้ได้เร็วยิ่งขึ้นและมีประสิทธิภาพ ในทำนองเดียวกัน แวววดี ปัญญาเรือง (2548) กล่าวว่า ผู้เรียนจะเรียนได้ดีและเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนก็ต่อเมื่อมีความสนใจในวิชานั้นๆ ถ้าต้องการให้ผู้เรียนตั้งใจตลอดช่วงระยะเวลาเรียนโดยไม่มีความเบื่อหน่ายหรือง่วงกลางคัน ผู้สอนจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศให้สนุกสนานเพลิดเพลิน

คุณค่าของการใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์เหล่านี้ สอดคล้องกับความคิดของ Aldrich (2005) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การละเล่นหรือการแข่งขันเป็นสิ่งที่สร้างความบันเทิง และเพิ่มแรงจูงใจการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ นักวิชาการหลายท่าน (Byrne, 1995; Dobson, 1970; Drumheller,1976; Rixon, 1981) กล่าวเสริมว่า เกมเป็นการแข่งขันตามกติกา ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียนรู้ และสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ในขณะเดียวกัน นอกจากนี้ เกมยังเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียนเอง ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ที่สูงขึ้นกว่าการเรียนตามปกติ

ในทางกลับกัน เมื่อเปรียบเทียบวิธีการเรียนการสอนโดยใช้เกมกับวิธีการเรียนตามปกติ หรือการเรียนรู้คำศัพท์ตามคู่มือครู ซึ่งไม่มีเกมประกอบและเน้นการเรียนรู้คำศัพท์โดยวิธีการท่องจำ และการทำแบบฝึกหัดเท่านั้น อาจทำให้นักศึกษาเกิดความเบื่อหน่าย เพราะวิธีการเรียนรู้ดังกล่าวไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักศึกษาได้ การที่นักศึกษาไม่มีความสนใจในบทเรียนอาจส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มควบคุมต่ำกว่ากลุ่มทดลอง ทั้งด้านการสะกดคำ การรู้ความหมายของคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค นอกจากนี้ Avendon (1971) กล่าวสนับสนุนว่า เกมเป็นวิธีการเรียนการสอนภาษาที่มีประสิทธิภาพ สามารถจูงใจให้ผู้เรียนจดจ่อกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องมีการแข่งขันกันทำให้มีการตื่นตัวกับสิ่งที่เรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

4.2 ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

เพื่อศึกษาความแตกต่างในด้านความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มหลังจากการทดลองสิ้นสุดไปแล้วสองสัปดาห์ โดยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ชุดเดิมอีกครั้ง แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

โดยแบ่งเป็นสามส่วนด้วยกัน ส่วนแรกเป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ค่าความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลอง ส่วนที่สองนำเสนอผลการวิเคราะห์ค่าความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มควบคุม และส่วนที่สามเป็นการนำเสนอผลการเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ตามลำดับดังนี้

ตาราง 4.3 ค่าความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลอง

ประเด็น	ผล	กลุ่มทดลอง (N=30)	
		คะแนนผลสัมฤทธิ์	คะแนนความคงทน
การสะกดคำ	$\bar{X}$	64.32	60.89
	S.D.	4.92	4.69
	t	5.79*	
การรู้ความหมายของคำศัพท์	$\bar{X}$	62.78	58.86
	S.D.	5.76	6.01
	t	4.83*	
การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	$\bar{X}$	62.70	58.37
	S.D.	2.56	2.71
	t	5.43*	
คะแนนรวม	$\bar{X}$	55.13	50.19
	S.D.	10.19	10.73
	t	4.70*	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.3 พบว่า ในภาพรวมกลุ่มทดลองมีคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ น้อยกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ คือ 50.19 และ 55.13 ตามลำดับ และความแตกต่างนี้มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า กลุ่มทดลองมีความจำในการเรียนรู้คำศัพท์ในภาพรวมลดลง เช่นเดียวกัน เมื่อพิจารณาในรายละเอียดทั้งสามด้าน พบว่าด้านการสะกดคำ กลุ่มทดลองมีคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ น้อยกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ คือ 60.89 และ 64.32 ตามลำดับ ด้านการรู้ความหมายของคำศัพท์ กลุ่ม

ทดลองมีคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ 58.86 และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ 62.78 และด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค กลุ่มทดลองมีคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ น้อยกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ คือ 58.37 และ 62.70 ตามลำดับ ซึ่งคะแนนที่ปรากฏในแต่ละด้านมีความแตกต่างอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกัน ซึ่งสรุปได้ว่าหลังการเรียนรู้คำศัพท์สิ้นสุดลงไปเป็นเวลาสองสัปดาห์กลุ่มทดลองจำคำศัพท์หรือมีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ลดน้อยลงทั้งสามด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 4.4 ค่าความคงทนทางการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม

ประเด็น	**ผล**	**กลุ่มควบคุม (N=30)**	
		คะแนนผลสัมฤทธิ์	**คะแนนความคงทน**
การสะกดคำ	$\bar{X}$	56.76	52.11
	S.D.	4.71	5.40
	t	4.21*	
การรู้ความหมายของคำศัพท์	$\bar{X}$	54.32	49.32
	S.D.	5.00	5.80
	t	5.47*	
การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	$\bar{X}$	48.65	42.97
	S.D.	2.09	1.92
	t	5.89*	
คะแนนรวม	$\bar{X}$	46.64	34.86
	S.D.	10.25	2.67
	t	2.32 **	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อมูลจากตาราง 4.4 แสดงให้เห็นว่า ในภาพรวมกลุ่มควบคุมมีคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์น้อยกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คือ 34.86 และ 46.64 ตามลำดับ ซึ่งความแตกต่างนี้มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่าด้านการสะกดคำกลุ่มควบคุมมีคะแนนความคงทน 52.11 ในขณะที่คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนรู้คือ 56.76 ด้านการรู้ความหมายของคำศัพท์กลุ่มควบคุมมีคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์น้อยกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 49.32 และ 54.32 ตามลำดับ และด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค พบว่ากลุ่มควบคุมมีคะแนนความคงทน 42.97 และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 48.65 ความแตกต่างของแต่ละด้านนี้มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงว่ากลุ่มควบคุมสามารถจำคำศัพท์หรือมีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ลดน้อยลงเมื่อเวลาผ่านไปสองสัปดาห์หลังการเรียนรู้คำศัพท์สิ้นสุดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ประเด็น	**ผล**	**กลุ่มตัวอย่าง**	
		กลุ่มทดลอง (N=30)	**กลุ่มควบคุม (N=30)**
การสะกดคำ	$\bar{X}$	60.89	52.11
	S.D.	4.69	5.40
	t	5.01*	
การรู้ความหมายของคำศัพท์	$\bar{X}$	58.86	49.32
	S.D.	6.01	5.80
	t	9.97*	
การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	$\bar{X}$	58.37	42.97
	S.D.	2.71	1.92
	t	8.13*	
คะแนนรวม	$\bar{X}$	50.19	34.86
	S.D.	10.73	2.67
	t	5.53 *	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากข้อมูลในตาราง 4.5 พบว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในภาพรวม 50.19 คะแนน และ 34.86 คะแนน ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองมีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการทดลอง

สิ้นสุดลงไปแล้วสองสัปดาห์ สูงกว่ากลุ่มควบคุม และคะแนนเฉลี่ยของทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า ในด้านความคงทนทางการเรียนรู้ด้านการสะกดคำ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย 60.89 คะแนน และ 52.11 คะแนน ตามลำดับ ในด้านความคงทนทางการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 58.86 คะแนน และกลุ่มควบคุมได้ 49.32 คะแนน และในด้านความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย 58.37 คะแนน และ 42.97 คะแนน ตามลำดับ จะเห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่าควบคุม ทั้งสามด้าน และคะแนนเฉลี่ยทั้งสามด้านของทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังพบข้อมูลที่น่าสนใจ คือ ทั้งสองกลุ่มมีคะแนนความคงทนทางการเรียนรู้ในด้านการสะกดคำสูงที่สุด ลำดับถัดมาคือด้านการรู้ความหมายของคำศัพท์ และลำดับสุดท้ายคือ ด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค

นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นจำนวนพยางค์ของคำศัพท์ ดังนำเสนอในตาราง 4.6 พบว่ากลุ่มทดลองมีความคงทนด้านการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในคำศัพท์ที่มีจำนวน 3-6 พยางค์ และในด้านการรู้ความหมายของคำศัพท์ กลุ่มทดลองมีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเพิ่มขึ้น คือ ในคำศัพท์ที่มีจำนวน 2-6 พยางค์ นอกจากนี้ ยังพบว่ากลุ่มทดลองมีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในคำศัพท์ที่มีจำนวน 3-6 พยางค์

ตาราง 4.6 จำนวนพยางค์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

การสะกดคำ					การรู้ความหมายของคำศัพท์					การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค				
จำนวนพยางค์	กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	t	จำนวนพยางค์	กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	t	จำนวนพยางค์	กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	t
1	ทดลอง	78.03	5.22	.57	1	ทดลอง	72.10	3.11	1.27	1	ทดลอง	67.77	4.17	.93
	ควบคุม	77.57	4.33			ควบคุม	70.25	4.97			ควบคุม	66.38	4.90	
2	ทดลอง	76.69	5.89	.81	2	ทดลอง	68.32	4.21	5.18**	2	ทดลอง	64.77	2.09	.81
	ควบคุม	75.81	4.68			ควบคุม	59.43	5.33			ควบคุม	62.78	3.54	
3	ทดลอง	72.32	4.81	7.22**	3	ทดลอง	65.49	2.71	7.12**	3	ทดลอง	59.52	3.11	7.78**
	ควบคุม	61.11	5.78			ควบคุม	56.37	4.83			ควบคุม	47.80	4.58	
4	ทดลอง	69.87	4.30	6.71**	4	ทดลอง	60.10	3.02	4.32*	4	ทดลอง	48.75	2.01	6.13**
	ควบคุม	55.13	5.11			ควบคุม	51.27	3.11			ควบคุม	39.18	3.23	
5	ทดลอง	54.10	4.01	5.12**	5	ทดลอง	52.19	4.53	6.81**	5	ทดลอง	43.73	1.81	4.39*
	ควบคุม	42.59	5.13			ควบคุม	41.23	6.05			ควบคุม	32.80	2.07	
6	ทดลอง	45.63	4.68	4.43*	6	ทดลอง	47.27	4.33	3.85*	6	ทดลอง	41.11	3.52	3.79*
	ควบคุม	34.78	5.67			ควบคุม	36.49	4.74			ควบคุม	31.88	4.81	
ภาพรวม	ทดลอง	60.89	4.96	5.01*	ภาพรวม	ทดลอง	58.86	6.01	9.97*	ภาพรวม	ทดลอง	58.37	2.71	8.13*
	ควบคุม	52.11	5.40			ควบคุม	49.32	5.80			ควบคุม	42.97	1.92	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 **มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อค้นพบด้านความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมในงานวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของหลายท่าน (จริญญา สอนสุด, 2549; ปาริชาติ เม่นแย้ม, 2545; เพ็ญศิริ แสนศิลป์, 2545; ยุพิน จันทร์ศรี, 2546; Dickerson, 1976; Pinter, 1977) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมกับวิธีการสอนตามปกติ และล้วนพบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ มีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนรู้คำศัพท์ตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ดังข้อมูลที่ปรากฏในตาราง 4.3 และ 4.4 พบว่าผู้เรียนทั้งสองกลุ่มจำคำศัพท์ได้น้อยลงกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยความคงทนมาเปรียบเทียบกับคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากธรรมชาติของการจำ Deese and Hulse (1978) กล่าวว่า การจำ หมายถึงปริมาณของสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปในตอนแรกซึ่งยังเหลืออยู่ และการลืมก็คือส่วนที่สูญเสียไป ซึ่งสรุปก็คือปริมาณของสิ่งที่เรียน (amount learned) ลบกับปริมาณของสิ่งที่ลืมไป (amount forgotten) เท่ากับ ปริมาณของสิ่งที่เหลืออยู่ (amount retained) จากทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นว่าการที่เราจะจดจำสิ่งที่เรียนรู้ไปได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับเวลาเป็นส่วนสำคัญด้วย เพราะถ้าปล่อยเวลาหลังจากการเรียนรู้ออกไปยิ่งนานเท่าไหร่ ปริมาณของสิ่งที่ลืมก็จะมีมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ปริมาณของสิ่งที่เหลืออยู่ หรือสิ่งที่จำได้น้อยลงไปเช่นกัน ในทำนองเดียวกัน วิชัย สายคำอิน (2541) กล่าวว่า ปริมาณการจำได้เป็นอัตราส่วนผกผันกับระยะเวลา หากระยะเวลาเพิ่มมากขึ้นปริมาณของสิ่งที่จำได้จะลดลง และกิจกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างเรียนมีอิทธิพลต่อความคงทนในการจำ เช่น ผู้เรียนที่ใช้เกมในการเรียนรู้ จะมีความคงทนในการจำสูงกว่าการเรียนรู้แบบไม่ใช้เกม

อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบในงานวิจัยนี้ดังนำเสนอแล้วในตาราง 4.5 พบว่ากลุ่มทดลองยังคงมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนทางการเรียนรู้โดยรวมและทั้งสามด้านสูงกว่ากลุ่มควบคุม และคะแนนเฉลี่ยดังกล่าวมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม อาจทำให้นักศึกษาได้รับประโยชน์จากเกมในการช่วยจำทั้งด้านการสะกดคำ การรู้ความหมายของคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค

Stevick (1982) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบที่จะทำให้เราจำสิ่งที่พบเห็นได้ดีมีอยู่สามประการ คือ ความใหม่ของเหตุการณ์ (recency) ความถี่ที่พบเห็น (frequency) และ ความเข้มข้นของประสบการณ์ (intensity) ในงานวิจัยนี้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่มีความแตกต่างกันในด้านความใหม่ของเหตุการณ์ทั้งนี้ทั้งสองกลุ่มได้รับการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วทุกครั้งก่อนขึ้นเรื่องใหม่ อย่างไรก็ดี กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันในด้านความถี่ของการพบเห็นคำศัพท์ และความเข้มข้นของประสบการณ์การเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้กลุ่มทดลองสามารถจดจำคำศัพท์หรือมีความคงทนทางการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนรู้ตามวิธีปกติ การเล่นเกมทำให้นักศึกษาได้พบกับคำศัพท์เหล่านั้นในสถานการณ์ที่หลากหลาย ได้เกิดการ

ปฏิสัมพันธ์กันโดยกิจกรรมทุกอย่างผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ดำเนินการเองทั้งหมด อีกทั้งยังมีการผลัดเปลี่ยนกันเป็นทั้งผู้รับสารและส่งสารตลอดทั้งคาบเรียน ทำให้นักศึกษามีโอกาสพบเห็นคำศัพท์บ่อยมากขึ้น นอกจากนี้เกมเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง นักศึกษาได้รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเมื่อการเล่นเกมภายในทีมของตนเองเกิดปัญหาหรืออุปสรรคต่างๆ ทำให้เกิดความร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มเพื่อแข่งขันกับเพื่อนต่างกลุ่ม จนนักศึกษาทุกคนได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในการร่วมกิจกรรมเกมที่หลากหลายด้วยตัวเอง ทำให้ประสบการณ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษามีความเข้มข้นมากกว่าวิธีการเรียนรู้ตามปกติ

4.3 เจตคติในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง

ข้อมูลด้านเจตคติในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของกลุ่มทดลองในงานวิจัยนี้จะนำเสนอเป็นสองส่วน ส่วนแรกคือ ข้อมูลที่ได้จากการให้นักศึกษากลุ่มทดลองตอบแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วยสองประเด็นย่อย คือความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม (ข้อ 1-14) และความชอบของนักศึกษาในแต่ละเกมที่ใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งมีทั้งหมด 14 เกม (ข้อ 15) ส่วนที่สอง คือ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

4.3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

ตาราง 4.7 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง: ข้อมูลจากแบบสอบถาม

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.
1. เกมช่วยให้นักศึกษาฝึกฝนการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ	3.96	0.92
2. เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.46	0.62
3. เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.23	0.89
4. เกมช่วยให้นักศึกษาจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	3.96	1.15

ตาราง 4.7 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง: ข้อมูลจากแบบสอบถาม (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	**S.D.**
5. เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ดีขึ้น	3.93	1.04
6. เกมช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจในการนำคำศัพท์ไปใช้	3.93	0.94
7. เกมช่วยให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.20	1.15
8. เกมช่วยให้นักศึกษาใช้ความคิดในการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น	3.93	1.14
9. เกมช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษ	4.30	0.74
10. เกมช่วยให้นักศึกษาสนุกสนานกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	3.93	1.28
11. เกมทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น	3.93	1.28
12. การเล่นเกมร่วมกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม ช่วยให้นักศึกษาคุ้นเคยกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.36	0.76
13. เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับความรู้ความสามารถของนักศึกษา	4.16	1.01
14. ผู้สอนควรนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3.83	1.20
เฉลี่ย	**4.07**	**1.01**
15. นักศึกษาชอบ		
1. เกมท้าเรียง	4.13	.81
2. เกมแข่งขันจ่ายตลาด	4.06	1.01
3. เกมกระซิบ	4.03	0.99
4. เกมสร้างคำ	3.96	1.24
5. เกม “1 ตัวอักษร”	3.90	1.26
6. เกมต่อภาพ	3.90	1.06
7. เกมส่งซองบัตรคำ	3.86	0.93
8. เกมจับคู่	3.86	0.93
9. เกมเก้าอี้	3.80	1.12
10. เกมทำนายวันที่	3.80	1.24

ตาราง 4.7 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง: ข้อมูลจากแบบสอบถาม (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.
11. เกมสร้างประโยคจากภาพ	3.63	1.27
12. เกมทายคำศัพท์	3.56	1.40
13. เกมค้นหาบัตรคำ	3.50	1.27
14. เกมสร้างประโยคจากภาพ	3.63	1.27
เฉลี่ย	**3.83**	**1.12**

*4.21-5.00 = เห็นด้วยมากที่สุด, 3.41-4.20 =เห็นด้วยมาก, 2.61-3.40 = เห็นด้วยปานกลาง, 1.81-2.60 = เห็นด้วยน้อย, 1.00-1.80 = เห็นด้วยน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้านเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของกลุ่มทดลอง พบว่าในภาพรวมค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมในประเด็นที่ 1 ถึง 14 คือ 4.07 ซึ่งจัดอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ในจำนวนทั้งหมด 14 ประเด็น นักศึกษากลุ่มทดลองเห็นด้วยมากที่สุด 4 ประเด็นและเห็นด้วยมาก 10 ประเด็น

ประเด็นที่นักศึกษาเห็นด้วยมากที่สุด 4 ประเด็น ได้แก่ เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น (ข้อ 2, ค่าเฉลี่ย = 4.46) เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น (ข้อ 3, ค่าเฉลี่ย = 4.23) เกมช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษ (ข้อ 9, ค่าเฉลี่ย = 4.30) และ การเล่นเกมร่วมกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มช่วยให้นักศึกษาคุ้นเคยกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น (ข้อ 12, ค่าเฉลี่ย = 4.36)

ส่วนประเด็นที่เหลือจำนวน 11 ประเด็น ที่นักศึกษาเห็นด้วยมากได้แก่ เกมช่วยให้นักศึกษาฝึกฝนการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ (ข้อ 1, ค่าเฉลี่ย = 3.96) เกมช่วยให้นักศึกษาจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น (ข้อ 4, ค่าเฉลี่ย = 3.96) เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ดีขึ้น (ข้อ 5, ค่าเฉลี่ย = 3.93) เกมช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจในการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ (ข้อ 6, ค่าเฉลี่ย = 3.93) เกมช่วยให้นักศึกษาสนใจเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น (ข้อ 7, ค่าเฉลี่ย = 4.20) เกมช่วยให้นักศึกษาใช้ความคิดในการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น (ข้อ 8, ค่าเฉลี่ย = 3.93) เกมช่วยให้นักศึกษาสนุกสนานกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น (ข้อ 10, ค่าเฉลี่ย = 3.93) เกมทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น (ข้อ 11, ค่าเฉลี่ย = 3.93) เกมที่นำมาใช้ในการ

เรียนการสอนมีความเหมาะสมกับความรู้ความสามารถของนักศึกษา (ข้อ 13, ค่าเฉลี่ย = 4.16) และผู้สอนควรนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ข้อ 14, ค่าเฉลี่ย = 3.83)

จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาได้รับประโยชน์จากการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างชัดเจนที่สุด ไม่ว่าจะเป็นด้านเกมช่วยให้นักศึกษาสามารถสะกดคำ เรียนรู้ความหมาย นำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค และทำให้จำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการสอนคำศัพท์ในทุกขั้นตอนได้นำเกมมาใช้ ซึ่งช่วยลดความตึงเครียด สร้างบรรยากาศที่ดีภายในห้องเรียน และกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน และเกิดความสนใจในเนื้อหาที่เรียน นักศึกษาทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและได้มีโอกาสฝึกใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ทำให้ได้รู้จักใช้ความคิดในการวิเคราะห์สถานการณ์หรือกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และสามารถตัดสินใจหรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันอีกด้วย นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความคิดเห็นว่าเกมทำให้บทเรียนน่าสนใจ สนุกสนาน และควรมีการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนจริง สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีเจตคติทางบวกกับการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ข้อค้นพบในงานวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของหลายท่าน (กรุณา ดิษเจริญ, 2547; จริญญา สอนสุด, 2550; รังสิมา แจ่มจันทา, 2549; Huyen & Nga, 2000) ซึ่งได้ศึกษาเจตคติของนักศึกษาต่อการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ และพบว่าผู้เรียนที่เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมมีเจตคติทางบวกทั้งสิ้น อย่างไรก็ดี ถึงแม้บางงานวิจัยพบว่าการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่ได้ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์หรือความคงทนทางการเรียนรู้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติก็ตาม แต่เมื่อทำการประเมินทางเจตคติก็พบว่าผู้เรียนในระดับชั้นประถมหรือมัธยม ก็มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมสูงกว่าการเรียนรู้ตามปกติ ในประเด็นนี้ Krashen (1981) ได้กล่าวว่า เจตคติและความถนัดทางภาษาต่างก็เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน แต่ไม่ขึ้นต่อกัน ทั้งนี้เพราะผู้เรียนอาจมีความถนัดต่ำแต่มีเจตคติที่ดี หรือมีความถนัดสูงแต่มีเจตคติในทางลบก็ได้

การประเมินด้านความชอบที่นักศึกษามีต่อเกมที่ใช้ในการเรียนรู้ทั้ง 14 เกม พบว่ากลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมเท่ากับ 3.83 ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก และเมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อพบว่าผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากทุกข้อ โดยสามอันดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยความชอบสูงที่สุดคือ เกมท้าเรียง (ค่าเฉลี่ย = 4.13) เกมแข่งขันจ่ายตลาด (ค่าเฉลี่ย = 4.06) และเกมกระซิบ (ค่าเฉลี่ย = 4.03) ส่วนเกมที่กลุ่มทดลองชอบน้อยที่สุดคือ เกมค้นหาบัตรคำ (ค่าเฉลี่ย = 3.50) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมค้นหาบัตรคำ เป็นเกมที่ใช้ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วทุกครั้งก่อนจะขึ้นบทใหม่ ซึ่งนักศึกษาอาจพบกับเกมนี้ค่อนข้างบ่อย จนอาจทำให้นักศึกษารู้สึกเบื่อหน่าย อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาถึงคะแนนเฉลี่ย

รวม ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ก็อาจเป็นตัวบ่งชี้ได้ว่า เกมที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนทั้งด้านวัยและความสามารถ เพราะสามารถดึงดูดความสนใจให้นักศึกษาร่วมในกิจกรรม และสามารถส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาอีกด้วย ดังที่ Lemlech (1994) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นการสอนทักษะได้หลายรูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ ฉะนั้นผู้สอนควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะด้านความสนใจ ความสามารถของผู้เรียน และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนให้เหมาะสมกับสัดส่วนของเวลาด้วย

4.3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

นอกจากการให้กลุ่มทดลองตอบแบบสอบถามทางเจตคติ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับกลุ่มทดลองเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ข้อมูลทางเจตคติเชิงลึกยิ่งขึ้น ซึ่งการสัมภาษณ์ครอบคลุมสี่ประเด็นหลัก คือ 1) ข้อดีของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ 2) ข้อเสียของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ 3) ปัญหาที่นักศึกษาพบระหว่างการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์และ 4) ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่นๆที่เกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังนี้

ตาราง 4.8 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของนักศึกษากลุ่มทดลอง: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

ประเด็น	ความคิดเห็นของนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาที่แสดงความคิดเห็น (N) (%)
1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	1.ทำให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการเป็นผู้ตามและเป็นผู้นำเพื่อนในเวลาเดียวกัน	30 (100.00%)
	2.เกมช่วยให้เข้าใจความหมายและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	30 (100.00%)
	3.ได้เรียนรู้คำศัพท์โดยไม่รู้ตัว ไม่ต้องใช้การท่องจำมากนัก และทำให้สามารถนำไปใช้ในประโยคได้ง่ายและเร็วขึ้น	30 (100.00%)
	4. เกมทำให้อยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	30 (100.00%)
	5. เมื่อก่อนไม่เคยชอบเรียนภาษาอังกฤษ เพราะน่าเบื่อ ต้องท่องจำมาก รู้สึกว่าเรียนเท่าไรก็ไม่เก่ง และไม่สามารถนำไปใช้ แต่เมื่อนำเกมมาใช้ในการเรียนก็ทำให้สนุก ไม่เครียด และกล้านำไปใช้มากขึ้น	26 (86.67%)
	6. เกมทำให้กิจกรรมน่าสนใจ จึงทำให้นักศึกษามีความจดจ่อและติดตามบทเรียนมากขึ้น	26 (86.67%)
	7. ทำให้รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี เช่น ถ้าเกิดความผิดพลาดในบางช่วง ก็สามารถช่วยเหลือเพื่อน หรือแก้ปัญหาเพื่อให้กิจกรรมของกลุ่มตัวเองดำเนินต่อไปได้	25 (83.33%)
	8. เกมทำให้บทเรียนสนุก ไม่น่าเบื่อ ไม่ง่วง และไม่เครียด	24 (80.00%)
	9. เกมช่วยกระตุ้นให้เรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น เพราะต้องจำทั้งการสะกดคำ ความหมาย และการนำไปใช้ ให้ได้ในเวลาจำกัด	23 (76.67%)
	10. เกมทำให้มีความกล้าและมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์มากขึ้น	22 (73.33%)

ตาราง 4.8 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของนักศึกษากลุ่มทดลอง: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (ต่อ)

ประเด็น	ความคิดเห็นของนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาที่แสดงความคิดเห็น (N) (%)
1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ต่อ)	11. รู้จักการจัดการและควบคุมเวลาในการทำกิจกรรม	21 (70.00%)
	12. เกมทำให้รู้จักการวางแผนและการแก้ปัญหาเมื่อทำงานเป็นกลุ่ม	19 (63.33%)
	13. เกมทำให้นักศึกษาทุกคนได้มีโอกาสในการออกเสียงหรือแสดงออกอย่างอื่นอย่างทั่วถึง	17 (56.67%)
2.ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสียของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	1. เกิดเสียงดังมากในการเล่นเกม	24 (80.00%)
	2. เกิดความวุ่นวายในการเข้ากลุ่มเพื่อเล่นเกม	19 (63.33%)
	3. การเล่นเกมทำให้เสียเวลา	9 (30.00%)

ตาราง 4.8 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของนักศึกษากลุ่มทดลอง: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (ต่อ)

ประเด็น	ความคิดเห็นของนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาที่แสดงความคิดเห็น (N) (%)
3. ปัญหาที่นักศึกษาพบระหว่างการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	1. เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมจำกัดเกินไปในบางกิจกรรม ทำให้บางครั้งต้องผ่านกิจกรรมนั้นไปโดยที่ยัง ไม่ได้เข้าใจอย่างชัดเจนในตอนนั้น	21 (70.00%)
	2. เกิดความวุ่นวายในการแบ่งกลุ่มเพื่อเล่นเกมทำให้เสียเวลามาก	17 (56.67%)
	3. สถานที่คับแคบเกินไปสำหรับการทำกิจกรรมบางกิจกรรม	14 (46.67%)
	4. กติกาในบางเกมต้องใช้เวลาทำความเข้าใจกันนานเกินไปจนทำให้เสียเวลาในกิจกรรมอื่นๆ	13 (43.33%)
	5. นักศึกษาบางคนไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมบางกิจกรรม	12 (40.00%)
	6. อื่นๆ - ไม่ค่อยกล้าออกเสียง กลัวผิด และอายเพื่อน - คำศัพท์ในแต่ละบทมากเกินไป ทำให้ยากแก่การจำ - คำศัพท์บางบทยากและยาว ทำให้ลำบากเวลานำไปเล่นเกม - คำสั่งบางเกมเข้าใจยาก บางครั้งต้องเล่นไปสักพักหนึ่งก่อน - เหนื่อย วุ่นวาย และเสียเวลา	8 (26.66%) 8 (26.66%) 5 (16.66%) 5 (16.66%) 4 (13.33%)

ตาราง 4.8 เจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมของนักศึกษากลุ่มทดลอง: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (ต่อ)

ประเด็น	ความคิดเห็นของนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาที่แสดงความคิดเห็น (N) (%)
4. ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่นๆ เกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	1. ควรเพิ่มเวลาในการเล่นเกมให้มากกว่านี้	26 (86.67%)
	2. ควรนำเกมมาใช้ในการเรียนจริง	24 (80.00%)
	3. ผู้สอนควรให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการคิดเกมเพื่อนำมาใช้ในบทเรียนด้วย	21 (70.00%)
	4. เกมหลากหลายเกินไปทำให้สับสน ควรลดจำนวนเกมลงเพื่อสามารถจดจำและเข้าใจง่ายแก่การเล่นในครั้งต่อ ๆไป โดยไม่ต้องเสียเวลาในการทำความเข้าใจกฎกติกาใหม่บ่อยๆ	19 (63.33%)
	5. ผู้สอนควรควบคุมให้นักศึกษาให้ความร่วมมือกันในการเล่นเกมทุกคน	17 (56.67%)

4.3.2.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์

ในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีของเกม นักศึกษาแสดงความคิดเห็นที่น่าสนใจ โดยเรียงลำดับตามจำนวนนักศึกษากลุ่มทดลองที่แสดงความคิดเห็นจากมากไปหาน้อย ดังนี้

1. นักศึกษาทุกคนมีความคิดเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมทำให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการเป็นผู้ตามและเป็นผู้นำในเวลาเดียวกัน เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่ต้องมีกฎกติกาและต้องมีฝ่ายแพ้และฝ่ายชนะ จึงอาศัยความร่วมมือกันไม่ว่าจะเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม และในบางครั้งนักศึกษาอาจต้องเป็นผู้นำและผู้ตามด้วย ทำให้ภายในกลุ่มต้องมีความร่วมมือสามัคคีกันในการที่จะช่วยให้ทีมของตนประสบความสำเร็จ สิ่งเหล่านี้เป็นประโยชน์จากการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นักศึกษากลุ่มทดลองทุกคนได้รับ ซึ่งสอดคล้องกับ Arun (2009) ซึ่งกล่าวว่า ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่เป็นวัยที่มีความเห็นแก่ตัวค่อนข้างสูง ดังนั้นการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นจะสามารถช่วยแก้ไขปัญหานี้ได้ เนื่องจากการเล่นเกมต้องอาศัยความร่วมมือและความสามัคคีกันของผู้เรียน

2. นักศึกษาทุกคนเห็นว่า เกมช่วยให้เข้าใจความหมายและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

3. นักศึกษาทุกคนแสดงความเห็นเหมือนกันว่า เกมทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์โดยไม่รู้ตัว ไม่ต้องใช้การท่องจำมากนัก และทำให้สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ง่ายและเร็วขึ้น

ข้อค้นพบประการที่สองและสามนี้ ชี้ให้เห็นคุณสมบัติของเกมที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่านักศึกษากลุ่มทดลองที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทุกคนมีความเข้าใจและสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้เกมยังทำให้นักศึกษาสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการท่องจำอย่างเดิม

4. นักศึกษาทุกคนมีความรู้สึกว่า เกมทำให้อยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น

5. นักศึกษาที่แสดงความคิดเห็นส่วนใหญ่ (ร้อยละ 86.67) กล่าวว่า เมื่อก่อนไม่เคยชอบเรียนภาษาอังกฤษ เพราะน่าเบื่อ ต้องท่องจำมาก รู้สึกว่าเรียนเท่าไรก็ไม่เก่ง และไม่สามารถนำไปใช้ แต่เมื่อนำเกมมาใช้ในการเรียนก็ทำให้สนุก ไม่เครียด และกล้านำภาษาไปใช้มากขึ้น

6. ร้อยละ 86.67 ของนักศึกษา เห็นว่า เกมทำให้กิจกรรมน่าสนใจ จึงทำให้นักศึกษามีความจดจ่อและติดตามบทเรียนมากขึ้น

ความคิดเห็นของนักศึกษาประการที่ 4-6 แสดงให้เห็นว่าเกมอาจจะทำให้นักศึกษามีเจตคติในทางบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการเรียนที่ต้องมีการแข่งขันกัน ซึ่งจะต้องมีฝ่ายแพ้และฝ่ายชนะ จนกลายเป็นแรงกระตุ้นให้นักศึกษามีความสนใจและอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น

7. นักศึกษาจำนวนร้อยละ 83.33 เห็นว่า เกมทำให้รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี เช่น ถ้าเกิดความผิดพลาดในบางช่วงก็สามารถช่วยเหลือเพื่อน หรือแก้ปัญหาเพื่อให้กิจกรรมของกลุ่มตัวเองดำเนินต่อไปได้ เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นการทำกิจกรรมที่นักศึกษาต้องทำร่วมกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถและความถนัดแตกต่างกันออกไปในแต่ละด้าน เช่นบางคนอาจถนัดในด้านทักษะการฟัง ในขณะที่บางคนอาจถนัดด้านการพูดออกเสียง ดังนั้นเมื่อมีการทำกิจกรรมร่วมกัน นักศึกษามีความจำเป็นที่จะต้องอาศัยความร่วมมือกันภายในกลุ่ม ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วย และเมื่อเกิดปัญหาหรืออุปสรรคในการทำกิจกรรม ก็จะสามารถระดมความคิดตามความสามารถหรือความถนัดในแต่ละทักษะที่สมาชิกภายในกลุ่มแต่ละคนมี เพื่อช่วยกันคิดหาแนวทางในการแก้ปัญหาหรือแก้ไขสถานการณ์ที่เป็นอุปสรรคต่างๆ ของกลุ่มตนเองให้สามารถผ่านพ้นไปได้

8. ร้อยละ 80.00 ของนักศึกษามีความรู้สึกว่า เกมทำให้บทเรียนสนุก ไม่น่าเบื่อ ไม่ง่วง และไม่เครียด

9. นักศึกษาร้อยละ 76.67 เห็นว่า เกมช่วยกระตุ้นให้เรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น เพราะต้องจำทั้งการสะกดคำ ความหมาย และการนำไปใช้ ให้ได้ในเวลาจำกัด

10. ร้อยละ 73.33 ของนักศึกษา พบว่าเกมทำให้มีความกล้าและมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์มากขึ้น

11. นักศึกษาจำนวนร้อยละ 70.00 เห็นว่า เกมทำให้รู้จักการจัดการและควบคุมเวลาในการทำกิจกรรม

จากข้อมูลประการที่ 8-11 สามารถอธิบายได้ว่า การจำกัดเวลาซึ่งเป็นกติกาสำคัญอย่างหนึ่งในการแข่งขันเกม กลายเป็นข้อดีที่ส่งผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์ประการหนึ่ง โดยสามารถผลักดันและกระตุ้นให้นักศึกษามีความตื่นตัวในการเรียนรู้สิ่งต่างๆหลายๆด้านในเวลาจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้รู้จักวางแผนการทำงานให้ประสบความสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดได้ พร้อมกับการได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในเวลาเดียวกันด้วย และด้วยเวลาที่จำกัดนี้ทำให้นักศึกษาลืมความเขินอายในการแสดงออกต่างๆ แต่มีความกล้าและมั่นใจมากขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์และเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนรู้ภาษาอย่างยิ่ง

12. ร้อยละ 63.33 ของนักศึกษากล่าวว่า เกมทำให้รู้จักการวางแผนและการแก้ปัญหาเมื่อทำงานเป็นกลุ่ม ข้อนี้อาจแสดงให้เห็นได้ว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำให้นักศึกษาได้รับประโยชน์อย่างหลากหลาย และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง เพราะการเล่นเกมเป็นการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ทั้งในด้านการวางแผนการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการได้แสดงความสามารถในการแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดอุปสรรค สิ่ง

เหล่านี้นักศึกษาจะได้เรียนรู้ด้วยตัวเองนอกเหนือจากการสอนของผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Gerlach and Ely (1971) ซึ่งกล่าวว่า การใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และได้แสดงออก นอกจากนี้เกมยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้มากกว่าการฟังผู้สอนพูดอย่างเดียว

13. ร้อยละ 56.67 ของนักศึกษาเห็นว่า เกมทำให้นักศึกษาทุกคนได้มีโอกาสออกเสียงหรือแสดงออกอย่างอื่นอย่างทั่วถึง ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นประเด็นที่มีจำนวนร้อยละของนักศึกษาที่เห็นด้วยน้อยที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากเวลาสำหรับการเรียนรู้มีจำกัด และบางกิจกรรมอาจต้องมีการส่งตัวแทน จึงอาจส่งผลให้นักศึกษาบางคนในบางกิจกรรมขาดโอกาสในการออกเสียงและการแสดงออกต่างๆ

4.3.2.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสียของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์

ในด้านข้อเสียของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ กลุ่มทดลองพบว่าเกมมีข้อเสียต่างๆ ซึ่งจะนำเสนอตามลำดับจำนวนนักศึกษากลุ่มทดลองที่แสดงความคิดเห็นจากมากไปน้อย ดังนี้

1. นักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ 80.00) เห็นว่า เกิดเสียงดังมากในการเล่นเกม ซึ่งอาจเนื่องมาจากกระบวนการของเกมที่จะต้องมีการแข่งขันกัน และจะต้องมีการปรึกษาหารือวางแผนร่วมกันกับสมาชิกในทีม ซึ่งอาจจะทำให้เกิดเสียงดังในชั้นเรียน จนทำให้นักศึกษาบางส่วนเกิดความรำคาญ ซึ่งเป็นธรรมชาติของการเล่นเกมและการทำงานร่วมกัน แต่บางครั้งอาจจะเสียงดังจนเกินไปจนอาจทำลายสมาธิของนักศึกษาและเกิดความวุ่นวายในชั้นเรียนได้

2. ร้อยละ 63.33 ของนักศึกษาพบว่า เกิดความวุ่นวายในการเข้ากลุ่มเพื่อเล่นเกม ปัญหาดังกล่าวอาจจะเกิดจากกฎกติกาของเกม ซึ่งจะต้องมีการประสานงานร่วมกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มเพื่อแข่งขันกัน และในการให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มกันเองด้วยความสมัครใจก็จะเกิดความวุ่นวายเป็นอย่างมาก อาจเนื่องมาจากในการแบ่งกลุ่มเองของนักศึกษาแต่ละครั้งจะมีการเปลี่ยนแปลงสมาชิกในกลุ่มทุกครั้ง อย่างไรก็ตามปัญหานี้ก็ส่งผลดีในด้านการแลกเปลี่ยนทางความคิดซึ่งกันและกัน

3. นักศึกษาเพียงร้อยละ 30.00 เห็นว่า การเล่นเกมทำให้เสียเวลา ข้อเสียของเกมข้อนี้เป็นประเด็นที่จำนวนร้อยละของนักศึกษามีความเห็นด้วยน้อยที่สุด และอาจแสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนนี้อาจเบื่อหน่ายการใช้เวลาในการอธิบายกฎกติกาของเกม หรือแม้กระทั่งการที่จะต้องรอก่อนที่จะถึงเวลาที่ตนเองจะได้เล่นเกม จนอาจทำให้นักศึกษารู้สึกว่าเป็นการเสียเวลาในการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ ซึ่งอาจเป็นอารมณ์ของวัยรุ่นที่ใจร้อนและไม่ชอบการรอคอย

4.3.2.3 ปัญหาที่นักศึกษาพบระหว่างการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์

ในด้านปัญหาพบว่า ปัญหาหลักที่นักศึกษากลุ่มทดลองพบระหว่างการเล่นเกมมีห้าประการตามลำดับจำนวนนักศึกษากลุ่มทดลองที่แสดงความคิดเห็นจากมากไปหาน้อยดังต่อไปนี้

1. นักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ 70) เห็นว่า เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมมีจำกัดเกินไปในบางกิจกรรม ทำให้บางครั้งต้องผ่านกิจกรรมนั้นไปโดยที่ยังไม่ได้เข้าใจอย่างชัดเจน ปัญหานี้อาจเป็นผลมาจากการที่ผู้สอนต้องใช้เวลาส่วนหนึ่งในการทบทวนคำศัพท์เดิมก่อนการเรียนบทเรียนใหม่ทุกครั้ง และการทำแบบฝึกหัดการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคท้ายบทเรียนในทุกๆ สองบทเรียน

2. นักศึกษาจำนวนร้อยละ 56.67 กล่าวว่า เกิดความวุ่นวายในการแบ่งกลุ่มเพื่อเล่นเกมทำให้เสียเวลามาก ปัญหานี้อาจทำให้นักศึกษารู้สึกว่าเวลาที่เหลือสำหรับใช้ในการเล่นเกมยังไม่มากพอสำหรับบางเกมที่ต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการเล่น ฉะนั้นผู้สอนควรที่จะมีการจัดการกับเวลาและชั้นเรียนให้เหมาะสมมากขึ้นกว่านี้โดยอาจรวบกระบวนการต่างๆให้กระชับขึ้น หรือควรเลือกเกมที่ใช้เวลาไม่มากจนเกินไปในการทำความเข้าใจ เพราะอาจจะทำให้เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมมีมากเพียงพอ และนักศึกษาอาจมีความเข้าใจในแต่ละกิจกรรมชัดเจนมากขึ้น

3. ร้อยละ 46.67 ของนักศึกษาแสดงความเห็นว่า สถานที่คับแคบเกินไปสำหรับการทำกิจกรรมบางกิจกรรม ปัญหานี้อาจเกิดจากความไม่สะดวกในการเคลื่อนย้ายโต๊ะหรือเก้าอี้ในห้องเรียนเพื่อการเล่นเกม เพราะบางครั้งนักศึกษายังจำเป็นต้องใช้โต๊ะในการจดบันทึกต่างๆก่อน ดังนั้นเมื่อจะมีการเล่นเกมก็จะทำได้เพียงเลื่อนโต๊ะให้ชิดผนังห้องแล้วใช้พื้นที่ที่เหลือตรงกลางห้องในการดำเนินกิจกรรมเกม

4. นักศึกษาร้อยละ 43.33 ที่แสดงความคิดเห็น เห็นว่า กติกาในบางเกมต้องใช้เวลาทำความเข้าใจนานเกินไปจนทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งในส่วนนี้อาจเป็นสาเหตุที่ส่งผลให้เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน้อยลงในบางกิจกรรมดังรายงานข้างต้น เนื่องจากในการนำเกมใหม่มาใช้ในแต่ละครั้งจำเป็นต้องมีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นใหม่ เพื่อความเข้าใจร่วมกัน จึงอาจทำให้ต้องใช้เวลาในส่วนนี้ค่อนข้างมาก

5. ร้อยละ 40.00 ของนักศึกษา เห็นว่า นักศึกษาบางคนไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมบางกิจกรรม ข้อนี้เป็นปัญหาด้านความร่วมมือของนักศึกษาในการทำกิจกรรมบางกิจกรรมนี้อาจเกิดจากหลายสาเหตุ เช่น นักศึกษาบางคนไม่มีความสนใจในบางเกม การเลือกเนื้อเรื่องที่มีหัวข้อที่ไม่สอดคล้องกับความสนใจของนักศึกษา คำศัพท์ในบทนั้นอาจจะยากไปสำหรับนักศึกษา หรือนักศึกษาไม่ชอบการทำกิจกรรมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย เกิดความเขินอายใน

การที่จะต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น ไม่กล้าแสดงออกจึงส่งผลให้ไม่อยากร่วมทำกิจกรรมเหล่านั้น จนอาจทำให้นักศึกษาบางคนขาดความสนใจในการร่วมกิจกรรม Kopecky (2009) ได้แนะนำว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่นั้นควรเป็นเกมที่เน้นความท้าทายทางสติปัญญามากกว่าการการเคลื่อนไหวร่างกาย เนื่องจากผู้เรียนวัยนี้มีบุคลิกภาพเฉพาะตัว บางคนอาจมีบุคลิกขี้อายไม่ชอบการเคลื่อนไหวร่างกาย

4.3.2.4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่นๆ เกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์

ในด้านข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่นๆ เกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษากลุ่มทดลองตามลำดับจำนวนนักศึกษาที่แสดงความคิดเห็นจากมากไปน้อยตามลำดับ สรุปได้ดังนี้

1. นักศึกษาส่วนใหญ่จำนวน (ร้อยละ 83.33) มีความต้องการเพิ่มเวลาในการเล่นเกมให้มากขึ้น

2. นักศึกษาจำนวนร้อยละ 80.00 เสนอแนะว่าควรนำเกมมาใช้ในการเรียนจริง

3. ร้อยละ 70.00 ของนักศึกษา เสนอว่าผู้สอนควรให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการคิดเกมเพื่อนำมาใช้ในบทเรียนด้วย

ข้อเสนอแนะทั้งสามประการข้างต้น ชี้ให้เห็นว่านักศึกษาให้ความสนใจ และอยากมีส่วนร่วมในการช่วยคิดเกมในบทเรียน สิ่งเหล่านี้อาจสะท้อนความเห็นด้วยของนักศึกษาในการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จนมีข้อเสนอแนะว่าควรมีการเพิ่มเวลาในการเล่นเกมให้มากขึ้นและต้องการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เกมเอง และที่สำคัญนักศึกษาตระหนักในประโยชน์ และสามารถมองเห็นความเป็นไปได้ในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจริง

4. นักศึกษาจำนวนร้อยละ 63.33 แนะนำว่า เกมหลากหลายเกินไปทำให้สับสน ควรลดจำนวนเกมลงเพื่อสามารถจดจำและเข้าใจง่ายแก่การเล่นในครั้งต่อๆไป โดยไม่ต้องเสียเวลาในการทำความเข้าใจกฎกติกาใหม่บ่อยๆ ข้อเสนอแนะนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้สอนเป็นอย่างมาก ผู้สอนอาจจะลดจำนวนเกมลง เพื่อให้นักศึกษาไม่ต้องเสียเวลาในการที่จะต้องทำความรู้จักกับเกมใหม่ๆ แต่การลดจำนวนเกมลงนั้น ต้องไม่กระทบกับการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งอาจจะลดจำนวนเกมที่มีจุดประสงค์ในการเล่นซ้ำกันลง เพราะบางเกมสามารถนำมาใช้แทนกันได้

5. ร้อยละ 56.67 ของนักศึกษาเสนอแนะว่า ผู้สอนควรควบคุมให้นักศึกษาให้ความร่วมมือกันในการเล่นเกมทุกคน ข้อเสนอแนะนี้แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาบางส่วนยังไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ ผู้สอนอาจจะสร้างแรงจูงใจให้กับนักศึกษาเหล่านี้ให้มากขึ้น อาจจะเป็นการตั้งคำถามกับนักศึกษาเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาเหล่านี้บ่อยๆ และอาจมีการ

พูดชมเชยเพื่อให้ทุกคนทราบว่าเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมและมีความสำคัญเท่าๆ กัน จากข้อเสนอนี้ทำให้ผู้วิจัยรับรู้ได้ถึงความต้องการในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา และแสดงให้เห็นว่านักศึกษาสามารถเข้าถึงวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมหรือการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม คือต้องมีความร่วมมือและสามัคคีกันในการทำงานเป็นทีม

ในภาพรวม ข้อค้นพบด้านเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษดังนำเสนอข้างต้นชี้ให้เห็นว่า นักศึกษาที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีเจตคติในทางบวก ซึ่งอาจเป็นเพราะการนำเกมไปใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น สามารถทำให้นักศึกษาเข้าถึงบทเรียนได้ง่าย เกมทำให้นักศึกษามีความเพลิดเพลินและสนุกสนานในการเรียนรู้ เกิดความสนใจในเนื้อหาที่เรียน และเป็นการกระตุ้นการใช้ความคิดในการเรียนรู้มากขึ้น การเล่นเกมต่างๆ อาจทำให้นักศึกษามีความคุ้นเคยกับคำศัพท์ และเกิดความมั่นใจในการนำไปใช้จริงมากขึ้น การเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม นักศึกษาจะต้องนำคำศัพท์ไปใช้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ความถูกต้องและความผิดพลาดซึ่งกันและกัน ทั้งในการสะกดคำ การรู้ความหมายของคำและการนำไปใช้ในประโยค ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน Avedon (1971) และ Amato (1996) กล่าวว่า เหตุผลที่เกมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ คือ เกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนใฝ่เรียนรู้หรือสนใจเรียนโดยไม่ต้องบังคับ และยอมรับกฎเกณฑ์ในการแข่งขัน ยิ่งไปกว่านั้นผู้เรียนจะพยายามอย่างมากในการเล่นเกมมากกว่าการเรียนด้วยวิธีอื่นๆ เพราะโดยธรรมชาติแล้วเมื่อผู้เรียนเล่นเกม พวกเขาจะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่า ได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่นๆเพื่อตัวเองหรือเพื่อทีมของตน และในขณะเล่นเกมผู้เรียนจะร่วมกิจกรรมการแข่งขันตลอด เพราะต้องการให้ถึงเวลาที่ตนจะได้เล่น หรือเพื่อคะแนน หรือเพื่อชัยชนะในเกมนั้นๆ จึงเป็นที่แน่นอนว่าผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องง่ายสำหรับผู้สอนที่จะสอนผู้เรียนเกี่ยวกับไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคิดใหม่ๆ ความรู้ต่างๆ และยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความคิดและความรู้สึกอีกด้วย

นอกจากนี้ เป็นที่น่าสังเกตว่าจากการสัมภาษณ์นักศึกษากลุ่มทดลองเกี่ยวกับข้อดีของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ นักศึกษากลุ่มทดลองที่แสดงความคิดเห็นส่วนใหญ่ (ร้อยละ 86.66) แสดงความคิดว่า เมื่อก่อนไม่เคยชอบเรียนภาษาอังกฤษ เพราะน่าเบื่อ ต้องท่องจำมาก รู้สึกว่าเรียนเท่าไรก็ไม่เก่ง และไม่สามารถนำไปใช้ได้ แต่เมื่อมีเกมในการเรียนก็ทำให้สนุก ไม่เครียด และกล้านำไปใช้มากขึ้น แสดงให้เห็นว่า เดิมนักศึกษาเหล่านี้มีเจตคติทางลบต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หรือแม้แต่การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในด้านอื่นๆ แต่เมื่อได้เรียนรู้โดยใช้เกม เจตคติจึงเปลี่ยนเป็นเชิงบวก และมีความสนใจและเห็นความสำคัญในการที่จะเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น โดย

สามารถลดความเขินอาย แต่มีความกล้าแสดงออกและมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ ผู้เรียนสามารถลดความกลัวในการที่จะทำผิด ไม่ว่าจะเป็นการออกเสียงคำศัพท์ หรือการนำคำศัพท์ไปใช้ไม่ถูกต้อง โดยพร้อมที่จะเรียนรู้จากสิ่งที่ผิดพลาดและแก้ไขให้ถูกต้องจากการแนะนำของเพื่อนๆ และผู้สอนที่ทำกิจกรรมเกมร่วมกัน เจตคติเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนรู้ภาษาที่สอง หากผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาที่สองนั้นๆ จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จมากกว่าผู้เรียนที่มีเจตคติไม่ดี (Oller , 1997; Klien, 1990)

บทที่ 5
สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

บทนี้เป็นการนำเสนอสรุปผลการศึกษาทั้งหมดของงานวิจัยในครั้งนี้ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลจากงานวิจัยนี้ไปใช้ในด้านการเรียนการสอน รวมทั้งการพัฒนาหรือต่อยอดงานวิจัยอันจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในอนาคต

5.1 สรุปผลการศึกษา

งานวิจัยกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์สามประการ คือ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติ 2) เพื่อศึกษาความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติ และ 3) เพื่อศึกษาเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 60 คน ซึ่งมีความรู้ด้านคำศัพท์เท่าเทียมกัน จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละ 30 คน กลุ่มหนึ่งคือกลุ่มทดลองซึ่งเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และอีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มควบคุมซึ่งเรียนรู้คำศัพท์ตามปกติ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองด้วยตัวเอง หลังจากการสอนทั้ง 7 สัปดาห์เสร็จสิ้นไปแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทันที แล้วนำข้อมูลผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ วันถัดมาผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองทำแบบสอบถามทางเจตคติ และสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างทางด้านการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม ต่อจากนั้น หลังจากการสอนสิ้นสุดลงแล้วสองสัปดาห์ จึงนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชุดเดิมไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มอีกครั้ง เพื่อเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของทั้งสองกลุ่ม

ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

1. นักศึกษากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ทั้งสามด้าน คือด้านการสะกดคำ การรู้ความหมายของคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคสูงกว่ากลุ่มควบคุม และความแตกต่างนี้มีนัยสำคัญทางสถิติในภาพรวมที่ระดับ .01 ทั้งนี้เกิดจากการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์นั้น เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ทำให้นักศึกษาเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ประกอบกับการใช้เกมในการเรียนการสอนนั้นเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีภายในห้องเรียน สามารถสร้างความเป็นกันเองให้เกิดขึ้นระหว่างผู้สอนกับนักศึกษา และนักศึกษาด้วยกันเองได้ นอกจากนี้การเล่นเกมทำให้นักศึกษาได้รับความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการเรียนรู้คำศัพท์ นักศึกษาสามารถคลายความเครียดหรือความวิตกกังวลในขณะเรียนลงไปได้ จนส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่าการเรียนรู้ตามปกติ

2. ด้านความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ทั้งสามด้าน คือ การสะกดคำ การรู้ความหมายของคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค เมื่อพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยแล้วจะพบว่าทั้งสองกลุ่ม มีคะแนนเฉลี่ยความคงทนลดต่ำลงจากคะแนนผลสัมฤทธิ์เช่นเดียวกัน แต่เมื่อนำมาเปรียบเทียบกันพบว่านักศึกษากลุ่มทดลองยังคงมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม และความแตกต่างนี้มีนัยสำคัญทางสถิติในภาพรวมที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์นั้น เป็นการช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีความคงทนในการจำคำศัพท์สูงกว่าการเรียนรู้ตามปกติ เนื่องจากการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมทำให้นักศึกษามีโอกาสพบเห็นคำศัพท์บ่อย เพราะในการเล่นเกมนักศึกษาจะต้องมีการผลัดเปลี่ยนบทบาทกันเป็นผู้รับสารและผู้ส่งสาร การเล่นเกมยังเป็นสิ่งที่ทำให้นักศึกษาสามารถพบกับคำศัพท์ในสถานการณ์ที่หลากหลายอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้การนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ยังทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ที่เข้มข้นกว่าการเรียนรู้ตามปกติ เพราะนักศึกษาต้องเรียนรู้จากประสบการณ์จริง มีการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆด้วยตัวเอง ทำให้รู้จักคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาต่างๆได้ ซึ่งทำให้นักศึกษาสามารถสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถระลึกถึงหรือจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วได้เป็นอย่างดี จึงส่งผลให้นักศึกษามีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่าการเรียนรู้ตามปกติ

3. นักศึกษามีเจตคติทางบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม โดยในภาพรวมค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อประโยชน์ด้านต่างๆของการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมจัดอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เกมที่นักศึกษาชอบมากที่สุด คือ เกมท้าเรียง และเกมที่นักศึกษาชอบน้อยที่สุดคือ เกมค้นหาบัตรคำ นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษาประสบกับปัญหาระหว่างการเล่นเกมเพื่อ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งประเด็นที่นักศึกษาเห็นตรงกันว่าเป็นปัญหาใหญ่ คือเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมจำกัดเกินไปในบางกิจกรรม ทำให้บางครั้งต้องผ่านกิจกรรมนั้นไปโดยที่ยังไม่เข้าใจอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม นักศึกษายังแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ โดยข้อดีของเกมที่นักศึกษาแสดงความคิดเห็นมากที่สุด คือการเล่นเกมทำให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการเป็นผู้ตามและผู้นำในเวลาเดียวกัน เกมช่วยให้เข้าใจความหมายและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น เกมทำให้นักศึกษากลุ่มทดลองได้เรียนรู้คำศัพท์โดยไม่รู้ตัว ไม่ต้องใช้การท่องจำมากนัก และทำให้สามารถนำไปใช้ในประโยคได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น และเกมทำให้นักศึกษากลุ่มทดลองทุกคนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ในด้านข้อเสียของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ คือนักศึกษารู้สึกว่าในขณะเล่นเกมทำให้เกิดเสียงดังมาก นอกจากนี้ นักศึกษาได้มีข้อเสนอแนะและแสดงความคิดเห็นอื่นๆ เกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งพบว่าประเด็นที่นักศึกษาเสนอแนะมากที่สุด คือนักศึกษาต้องการเพิ่มเวลาในการเล่นเกมให้มากขึ้น

5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนการสอน

ข้อค้นพบในงานวิจัยนี้ สามารถชี้แนะแนวทางการนำเกมไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ได้ดังต่อไปนี้

1. หากมีการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์จริง ผู้สอนควรประยุกต์ให้เข้ากับสภาพของสถานที่ และเวลาให้มากที่สุด เช่น อาจดูความเหมาะสมว่าเวลาที่ใช้ในการสอนจริงมีมากน้อยเพียงใด และสามารถนำเกมมาใช้ในสอนคำศัพท์ช่วงเวลาใดจึงจะเหมาะสมที่สุด นอกจากนี้ผู้สอนต้องคำนึงถึงจำนวนผู้เรียนและขนาดของห้องเรียนว่าจะเอื้ออำนวยแก่การใช้เกมในการเรียนรู้หรือไม่

2. เพื่อทำให้การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์มีประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สอนควรวางแผนและเรียงลำดับขั้นตอนต่างๆ ในการเล่นเกม เช่นควรอธิบายคำสั่งต่างๆให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน ซึ่งอาจนำไปสู่การเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้การเล่นเกมราบรื่นภายในเวลาที่กำหนดได้ นอกจากนี้หลังจากการเรียนรู้เสร็จสิ้นลงควรมีการสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากในขณะที่เล่นเกมนักศึกษาอาจมุ่งมั่นในการเอาชนะในการแข่งจนลืมวัตถุประสงค์ที่แท้จริงไปได้

3. ในงานวิจัยนี้ การใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ที่หลากหลาย อาจทำให้นักศึกษารู้สึกตื่นตัวในการที่จะได้เปลี่ยนเกมใหม่ๆ แต่อย่างไรก็ตามจะทำให้เสียเวลาในการที่จะต้องอธิบายกฎกติกาต่างๆ ของเกมใหม่อยู่เสมอ จนทำให้เวลาที่เหลือไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อให้

บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพได้ ดังนั้น หากมีการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอน ผู้สอนควรคำนึงถึงจำนวนเกมที่เหมาะสมอาจมีการลดจำนวนเกมที่มีเป้าหมายในการฝึกทักษะเช่นเดียวกันออกบ้าง ซึ่งอาจทำให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมตามวัตถุประสงค์ได้อย่างเต็มที่

4. เนื่องจากงานวิจัยนี้พบว่าการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ที่สูงขึ้น และมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนรู้คำศัพท์ตามปกติ ข้อค้นพบดังกล่าว ชี้ให้เห็นความเป็นไปได้ของการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ในระดับอุดมศึกษา เพื่อให้นักศึกษามีความพร้อมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในด้านอื่นๆ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์เป็นพื้นฐานทางการเรียนรู้ภาษาที่จำเป็นที่สุด หากนักศึกษาไม่รู้คำศัพท์มาก่อนจะไม่สามารถพัฒนาไปสู่การเรียนรู้ทางภาษาด้านอื่นๆ ได้ เช่น ถ้านักศึกษาไม่รู้คำศัพท์ ก็จะไม่สามารถพัฒนาทักษะด้านการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นต้น

5. เจตคติเป็นตัวแปรสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ภาษา ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อเกม ดังนั้นผู้สอนควรพิจารณาการนำเกมมาใช้เพื่อปรับเจตคติในการเรียนรู้ภาษา เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษา และพร้อมที่จะเปิดรับการเรียนรู้ภาษามากขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

6. เนื่องจากนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย เป็นผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ และมีศักยภาพในการคิดประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ดังนั้นในการออกแบบเกมต่างๆ ผู้สอนอาจให้นักศึกษามีส่วนร่วมด้วย ทั้งนี้นอกจากจะเป็นการให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถแล้ว ยังทำให้นักศึกษารู้สึกว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างเครื่องมือที่เหมาะสมกับการนำมาใช้กับตนเอง เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ภาษา สิ่งเหล่านี้ยังเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนและสะท้อนความสมัครใจของผู้เรียนได้ด้วย และอาจทำให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการการเรียนรู้ภาษาเพิ่มขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

จากข้อค้นพบและข้อจำกัดต่างๆ ของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางสำหรับงานวิจัยในอนาคต ดังต่อไปนี้

1. เนื่องจากนักศึกษาซึ่งอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย เป็นผู้เรียนที่มีลักษณะนิสัยหลากหลาย แตกต่างกันออกไป และอยู่ในวัยที่เริ่มจะมีความเป็นตัวของตัวเองสูงขึ้น จึงอาจมี

ลักษณะนิสัยเฉพาะตัวต่างๆ เช่นขี้อาย ชอบเก็บตัว ไม่กล้าแสดงออก หรือบางคนอาจตรงข้ามกัน ดังนั้นควรมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการเลือกเกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของผู้เรียน ซึ่งอาจทำให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ในสภาพที่สอดคล้องกับตนเองและแสดงศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่

2. ในการทดสอบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ อาจมีการวิจัยที่ทิ้งระยะในการทดสอบให้นานออกไปอีก เช่นอาจจะเป็นสามหรือสี่สัปดาห์ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพความคงทนทางการการเรียนรู้โดยใช้เกมเมื่อเวลาผ่านไปนานขึ้น

3. งานวิจัยในอนาคตควรมีการดำเนินการศึกษาในสภาพจริง โดยผู้วิจัยอาจจะบูรณาการงานวิจัยเข้ากับการเรียนการสอนรายวิชาต่างๆ ในหลักสูตร เพื่อจะได้ศึกษาว่าเกมสามารถนำไปใช้ในบริบทการเรียนการสอนที่เป็นจริงได้หรือไม่ และมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด

4. เพื่อพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับบทบาทและศักยภาพของเกมต่อการความสามารถภาษาอังกฤษของผู้เรียน ควรมีการศึกษาการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้านอื่นๆด้วย เช่น การเรียนรู้หลักไวยากรณ์ การฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียนเพื่อการสื่อสาร เป็นต้น

5. เนื่องจากคำศัพท์มีมากมายหลายประเภท จึงควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อศึกษาว่าเกมจะสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ประเภทใดที่ทำให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด หรืออาจมีการทดลองว่าเกมใดบ้างที่เหมาะสมกับการเรียนรู้คำศัพท์ประเภทใด

6. งานวิจัยในอนาคตควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในด้านจำนวนพยางค์ของคำศัพท์ โดยประเด็นที่ควรศึกษา คือจำนวนพยางค์ของคำศัพท์เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนหรือไม่

เอกสารอ้างอิง

เอกสารอ้างอิงภาษาไทย

กรุณา ดิษเจริญ. (2548). *การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.* กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

จริญญา สอนสุด. (2550). *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

เฉลา ประเสริฐสังข์. (2542). *จิตวิทยาการเรียนการสอน.* จันทบุรี: สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี.

ณัชชา เรืองเกษม. (2547). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างวิธีสอนแบบใช้เพลงประกอบและวิธีสอนแบบการโต้ตอบทางสรีระ(TPR).* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ฐิติพร กัญจนชุมาบูรพ. (2545). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมฝึกภาษา กับการสอนตามคู่มือครู ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.* พระนครศรีอยุธยา: สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

บังอร โกศลปริญญานันท์. (2543). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมในการสรุปบทเรียน.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ปาริชาติ เม่นแย้ม. (2545). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนแบบปกติ.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. (2546). พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.

เพ็ญศิริ แสนศิลป์. (2545). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมและไม่ใช้เกม.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. อุบลราชธานี: สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.

มงคล หมู่มาก. (2548). *การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ยุพิน จันทร์ศรี. (2546). *ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. นครสวรรค์: สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.

รังสิมา แจ่มจันทา. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

วิชัย สายคำอิน. (2541). *การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุกิจ ศรีพรหม. (2544). *เกมกับการเรียนการสอน.* วารสารวิชาการ. (4), 75.

สันทัศน์ หอมสมบัติ. (2543). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เอกสารอ้างอิงภาษาอังกฤษ

Adams, J. A. (1969). *Human memory.* New York: McGraw-Hill.

Aldrich, C. (2005). *Learning by doing.* San Francisco: Pfeiffer.

Amato, P. (1996). *Making it happen.* New York: Addison-Wesley.

Arun, I. (2009). *Games in adult learner.* Retrieved February 26, 2010, from http://www.teachingenglihs.org.uk/talk/polls/games-language-teaching

Asher, J. J. (2000). *Learning another language through actions* (6th ed.). California: Sky Oaks.

Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), *The psychology of learning and motivation: Advances in research and theory (2).* New York: Academic Press.

Attapan, K. (2002). *The effect of using games on the enhancement of grammatical competence of M. 4 students in Science program at Nawaminthrachuthit Taksin school, Songkhla.* Master's Thesis, Prince of Songkla University, Hat Yai. Thailand.

Ausubel, D. P. (1963). *The Psychology of meaningful verbal learning*. New York: Tune & Stratton.

Avedon, M. (1971). *The study of games.* New York: John Wiley & Sons.

Beck, I. L., McKeown, M. G., & McCaslin, E. S. (1983). Vocabulary development: All contexts are not created equal. *Elementary school journal,* 83, 177-181.

Brown, H. D. *(2000). Principles of language learning and teaching* (4th ed.). New York: Longman.

Brown, H. D. (2000). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy.* New York: Longman.

Byrne, D. (1995). *Teaching oral English*. Harlow: Longman.

Byrne, D., & Rixon, S. (1982). *Communication games.* London: The British Council.

Carrier, M. (1980). *Games and activities for the language learner.* London: Harrap.

Case, A. (2008). Why does my teacher use games in an adult class? Retrieved March 26, 2010, from http://www.usingenglish.com/article/games-in-adult-esl.html

Cermark, L. S. (1972). *Human memory: research and theory.* New York: The Ronald Press.

Chamberlain, A. (1981). Language games: A challenge to the teacher's creative imagination. *Guidelines,* 5, 28-47.

Clark, R. C. (1982). *Index card games for ESL.* Brattleboro: Pro Lingua Associates.

Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of test. *Psychometrika.* 16 (3), 297-334

Cross, D. (1991). *A practical handbook of language teaching.* London: Cassell.

Cruickshank, D. R. N. (1977). *A first book of games and simulation.* Belmont, CA: Wadsworth.

Dalton, E. (2009). Student understanding and use of grades: An interactive qualitative report. Retrieved December 19, 2009, from http://www.gaeacoop.org/grades/

Danesi, M. (1989). *Puzzle and games in language teaching.* Lincolnwood: National Textbook.

Deese, J., & Hulse, S. (1978). *The psychology of learning.* State College Pensynvania: Learning Services.

Dickerson, D. (1976). 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-year first-grade children with limited sight vocabularies. *Dissertation Abstracts International.* 10, 6456-A.

Dobson, J. (1970). Try one of my games. *Englisch forum,* 8 (2), 2-9.

Drumheller, S. (1976). Curriculum making as a game designing task. *Educational Technology.* 12, 13-17.

Ekome, J., & Talmi, M. (2009). Games in adult learner. Retrieved February 26, 2010, from http://www.teachingenglish.org.uk/talk/polls/games-language-teaching

Ellis, R. (1997). *Second language acquisition*. Hong Kong: Oxford University Press.

Finnochiaro, M. (1973). *The functional – notional approach: From Theory to Practice*. New York: Oxford University Press.

Fries, C. C. (1950). *Teaching and learning English as a foreign language.* An-arbor: The University of Michigan press.

Frisby, A. W. (1964). *Teaching English: Notes and comments on teaching English oversea.* London: Green.

Gagne, R. M. (1976). *The conditions of learning*. New York: Holt Rinchart and Winston.

Grains, R. & Redman, S. (1986). *Working with words: A guide to teaching and learning vocabulary.* Cambridge: Cambridge University Press.

Gasser, M., & Waldman, E. (1979*). Songs and games in the classroom, teaching English as a second or foreign language.* Rowley Massachusetts: Newbury House.

Gerlach, V. S. & Ely. D. P. (1971). *Teaching and media a systematic approach*. New York: Englewood Cliffs, Prentice-Hall.

Good, C. V. (1973). *Dictionary of education.* (3rd ed.). New York: McGrow Hill.

Ghadessy, M. (1998). Word lists and materials preparation. *A new approach English Teaching Forum.* 17 (1), 24 – 27.

Graham, C. R. & Mark, M. W. (2009). *Adult education ESL teachers guide.* Retrieved February 17, 2010, from http://www.eslfocus.com/articles/using_games_to_motivate_your_adult_esl_students-400.html

Granger, C. (1982). *Play games with English (teacher's book).* London: Heinemann Educational Books.

Hadfield, J. (1990). *International communication games.* London: Longman

Harmer, J. (1991). *The practice of English language teaching.* New York: Longman.

Haycraft, J. (1978). *An introduction to English language teaching.* London: Longman.

Hulstijin, J. H. (2001). Intertional and incidental second-language vocabulary learning: A reappraisal of elaboration, rehearsal and automaticity. In Robinson, P. (Ed.), *Cognition and second language instruction.* (pp. 258-286). Cambridge: Cambridge University Press.

Hunt, A., & Beglar, D. (1998). Current research and practice in teaching vocabulary. *The language teacher.* 22 (1).

Huyen, T. & Nga, K. (2002). The effectiveness of learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal.* 5 (4). Retrieved December 2, 2008, from http:// www. asian-elf-journal.com/dec_03_vn.pdf.

Jordan, R. R. (1997). Vocabulary development. *English for academic purpose: A guide and resource book for teachers.* Cambridge: Cambridge University Press.

Kerr, J. (1977). *Games, simulations in English language teaching, in ELT documents*. London: The British Council.

Klien, W. (1990). *Second language acquisition*. London: Cambridge University.

Kopecky, A. (2009). Using games to motivate your adult ESL students. Retrieved March 2, 2010, from http://www.eslfocus.com/articles/using_games_to_motivate_your_adult_esl_students-329.html

Krashen, S. D. (1981). *Second language acquisition and second language learning.* Oxford: Pergamon.

Krashen, S. D. & Terrell, D. T. (1995). *The natural approach: Language acquisition in the classroom.* New York: Phoenix.

Lado, R. (1986). *Language learning teaching and learning English.* New York: Mc Graw- Hill.

Lee, W. R. (1979). *Language teaching games.* Oxford: Oxford University Press.

Lewis, J. R. (1976). The Effectiveness of certain nonsimulation academic game in teaching language usage skill to junior high school students. *Dissertation Abstracts International*. 10, 6526-A.

Lemlech, J. K. (1994). *Curriculum and instructional method for the elementary and middle school.* New York: Macmillan.

Maley, A. (1981). Games and problem solving, In Johnson, K. & Morrow, K. (Eds.), *Communication in the classroom.* (pp. 137-148) London: Longman.

McCallum, G. P. (1980). *101 Word games.* New York: Oxford University Press.

McCarthy, M. (1997). *Vocabulary in use upper intermediate.* New York: Cambridge University Press.

McGeoch, J. A. (1952). *The psychology of human learning* (2nd ed.). Oxford: Longman Green & Co.

McWhorter, K. T. (1990). *Academic reading*. Scott: Foresman.

Miller G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *Psychological review*. 63, 81-97.

Moran, C. (1991). Lexical inferencing in EFL reading coursebooks: Some Implications of Research. *System.* 19 (4), 389-400.

Moras, S. (2001). "Teaching vocabulary to advanced students: A lexical approach. *Keren's linguistics issues."* Retrieved May 12, 2010, from http://www.telus.net/linguisticsissues/taeachingvocabulary.html

Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. New York: Newbury House/ Harper & Row.

Nation, P. (2006). *Managing vocabulary learning.* Singapore: SEAMEO Regional Language Centre.

Navasumrit, I. (1989). *A study of the se of English- English dictionary with reference to the selection of meanings from contexts.* Master's Thesis, Srinakarinwirot University. Bangkok, Thailand.

Oller, J. W. (1979). *Language test at school*. London: Longman.

O' Neil, J. S. (1981). The Effects of a terms-games-tournaments reward structure on the Self-esteen and academic achievement of ninth grade social studies student. *Disserttation Abstracts International.* 41, 4637-A

Pinter, D. (1977). The effects of an academic game on the spelling achievement of third grades. *Dissertation Abstracts International*. 18 (2), 710A

Rama. J. (1994). Using games in English language learning. Retrieved January 2, 2010, from htt://conference.nie.edu.sg/2007/paper/papers.STU543.pdf.

Reese, J. (1997). *Simulation games and learning activities kit for the elementary school.* New York: Parker.

Richard. J. C., Platt, J., & Heidi. (1992). *Dictionary of language teaching & applied linguistics.* Singapore: Longman.

Richards, J., Platte, J., & Weber, H. (1985). *Longman dictionary if applied linguistics.* Esssex: Longman.

Rixon, S. (1996). *How to use games in language teaching*. London: Macmillan Publishers.

Rodgers, T. S. (1981). A framework for making and using language teaching games. *Guideline,* 5, 1-27.

Russell, D. (1961). *Children learn to read*. New York: Ginn.

Salles, B., & Ximena, C. (2009). Games in adult learner. Retrieved February 26, 2010, from http://www.teachingenglihs.org.uk/talk/polls/games-language-teaching

Satitsart, K. (2003). *Designing a computer-assisted vocabulary games package for students studying preparatory foundation English at Prince of Songkla University.* Master's Thesis, Prince of Songkla University, Hat Yai, Thailand.

Sawangwaroros, B. (1984). American and British English. *Phasa parithat journal.* 4 (2): 24-37

Schultz, M. & Fisher, A. (1988). *Games for all reasons.* U.S.A.: Addison-Wesley Publishing Company.

Shaw, M. E. & Wright, J. M. (1967). *Scales for the measurement of attitudes*. New York: McGraw Hill.

Sternberg, R. J. (2003). *Cognitive psychology* (3rd ed.). Thomson Learning, Inc. Belmont.

Stern, H. H. (1983). *Fundamental concepts of language teaching.* Oxford: Oxford University Press.

Stevick, E. W. (1982). *Teaching and learning languages.* London: Longman.

Stevick, E. W. (1996). *Memory, meaning & method: A view of language teaching* (2nd ed.). New York: Heinle & Heinle.

Syoc, B. V. (1963). *Method of teaching English as a foreign language.* Bangkok: The Social Science Association of Thailand Press.

Tongklieng, W. (2005). *Comparing the effects of using paper and electronic bilingual dictionaries on M.5 Hatyaipittayakom school students' vocabulary retention.* Master's Project, Prince of Songkla University. Hat Yai, Thailand.

Thamsri, P. (2005). *The effectiveness of learning English language through games for beginning level students (Prathomsuksa 5) at Suwanwong School.* Master's Project, Prince of Songkla University, Hat Yai, Thailand.

Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Essex: Longman.

Thorndike, E. L. (1931). *Human learning. Century psychology series.* The Century Co.

Thurstone, L. (1982). *Attitude can be measured.* New York: Wiley.

Waemusa, Z. (1993). *An investigation of strategies for learning English vocabulary employed by Matthayom Suksa six students in an Islamic private school*. Master's Thesis, Mahidol University, Bangkok, Thailand.

Waldfogel, K. & Hunter, L. (1975). Memory in language learning. Retrieved March 29, 2010, from htt://conference.nit.edu.be/1975/paper/papers.SDA453.pdf.

Wallace, M. J. (1984). *Teaching vocabulary.* London: Heinemann Educational Books.

Wardell, D. (1981). Games using rods in the EFL classroom. *Guidelines.* 5, 60-62.

Weed, G. E. (1975). Using games in teaching children. English teaching forum, 6 (3), 303-306.

Wenden, A. (1995). *Learner strategies for leraner autonomy*. London: Prentice Hall International.

Williams, M. (1985). *40 Thinking games to make and play.* Hong Kong: Margaet Williams.

Wiriyachitra, A. (1986). Teaching vocabulary. In K. Prapphal, S. Wongbaisaj and K. Maurice (Eds.), Medthods and Techniques that Work: *TESOL 6th Annual Conventtion 1986 Bangkok. THAITESOL Bulletin.* 11 (pp. 130-137)

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1983). *Games for language learning* (2nd ed.). Cambridge : Cambridge University Press.

ภาคผนวก ก
แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์

ชื่อ.....สกุล.....กลุ่ม.....

หลักสูตร.....คณะ.....

<u>แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์</u>

<u>คำชี้แจง</u>

1. ให้นักศึกษาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องต่อไปนี้ ช่องใดช่องหนึ่ง ต่อคำศัพท์ 1 คำ จนครบทุกข้อ

- ช่อง " รู้แล้ว" หมายถึง นักศึกษารู้จักคำและความหมายของคำศัพท์นั้นเป็นอย่างดีมาก่อนแล้ว
- ช่อง " ไม่แน่ใจ" หมายถึง นักศึกษาไม่แน่ใจว่าเคยรู้จักคำศัพท์นั้นมาก่อนหรือไม่
- ช่อง " ไม่รู้เลย" หมายถึง นักศึกษาไม่เคยพบเห็นคำศัพท์นั้นมาก่อนเลย

2. การทำแบบสอบถามในครั้งนี้ไม่มีผลทางการเรียน หรือผลอื่นใดต่อนักศึกษา

ขอขอบคุณในความร่วมมือ
จิราพร สุขกรง

ตารางสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์ของนักศึกษา

ลำดับที่	คำศัพท์	รู้แล้ว	ไม่แน่ใจ	ไม่รู้เลย
1.	shop assistant			
2.	December			
3.	church			
4.	breathe			
5.	fourth			
6.	author			
7.	swimming pool			
8.	booking-clerk			
9.	bank			
10.	November			
11.	barman			
12.	remind			
13.	baker shop			
14.	cinema			
15.	internet cafe			
16.	third			
17.	chemist			
18.	bus stop			
19.	supermarket			
20.	promise			
21.	park			
22.	second			
23.	canoeing			
24.	rowing			
25.	October			
26.	kayaking			
27.	snorkeling			

ลำดับที่	คำศัพท์	รู้แล้ว	ไม่แน่ใจ	ไม่รู้เลย
28.	pretend			
29.	diving			
30.	railway station			
31.	windsurfing			
32.	swear			
33.	climbing			
34.	September			
35.	newsagent shop			
36.	decide			
37.	August			
38.	sunbathing			
39.	going running			
40.	first			
41.	going to the cinema			
42.	July			
43.	eating in restaurants			
44.	music shop			
45.	steal			
46.	reading			
47.	book shop			
49.	cooking			
50.	swimming			
51.	pub			
52.	listening to music			
53.	hurt			
54.	sailing			
55.	playing computer games			
56.	sneeze			

ลำดับที่	คำศัพท์	รู้แล้ว	ไม่แน่ใจ	ไม่รู้เลย
45.	going to the gym			
57.	barmaid			
58.	post office			
59.	taking photographs			
60.	boot maker			
61.	fall in love			
62.	June			
63.	travel agent shop			
64.	butcher			
65.	watching TV			
66.	hear			
67.	chauffeur			
68.	Italian restaurant			
69.	have conversation			
70.	skiing			
71.	May			
61.	dancing			
72.	stamp			
73.	play chess			
74.	contractor			
75.	museum			
76.	bag			
77.	cathedral			
78.	playing football			
79.	think			
80.	diplomat			
81.	auditor			
82.	April			

ลำดับที่	คำศัพท์	รู้แล้ว	ไม่แน่ใจ	ไม่รู้เลย
83.	key			
84.	farm			
85.	watch			
86.	laugh			
87.	apple			
88.	government officer			
89.	supervisor			
90.	flat			
91.	editor			
92.	March			
93.	orange			
94.	bridge			
95.	make music			
96.	receptionist			
97.	novelist			
98.	port			
100.	camera			
101.	February			
102.	foreman			
103.	factory			
104.	goldsmith			
105.	speak English			
106.	grocer			
107.	field			
108.	ticket			
109.	geographer			
110.	interpreter			
111.	January			

ลำดับที่	คำศัพท์	รู้แล้ว	ไม่แน่ใจ	ไม่รู้เลย
112.	janitor			
113.	lake			
114.	feel ill			
115.	thirty-first			
116.	postcard			
117.	surveyor			
118.	write poetry			
119.	mobile			
120.	small			
121.	thirtieth			
122.	village			
123.	tailor			
124.	check spelling			
125.	horrible			
126.	merchant			
127.	translate			
128.	boring			
129.	twenty-first			
130.	sculptor			
131.	difficult			
132.	hill			
133.	proof reader			
134.	river			
135.	dictionary			
136.	cheap			
137.	relaxing			
138.	twentieth			
139.	newspaper			

ลำดับที่	คำศัพท์	รู้แล้ว	ไม่แน่ใจ	ไม่รู้เลย
140.	cold			
141.	building			
142.	magazine			
143.	mountain			
144.	cottage			
145.	slow			
146.	busy			
147.	fast			
148.	seventeenth			
149.	young			
150.	noisy			
151.	pilot			
152.	sixteenth			
153.	safe			
154.	dirty			
155.	chef			
156.	quiet			
157.	actor			
158.	exciting			
159.	thirteenth			
160.	clean			
161.	dangerous			
162.	journalist			
163.	expensive			
164.	jumper			
165.	nurse			
166.	suit			
167.	lawyer			

ลำดับที่	คำศัพท์	รู้แล้ว	ไม่แน่ใจ	ไม่รู้เลย
168.	trousers			
169.	hot			
170.	unfriendly			
171.	boots			
172.	sunglasses			
173.	tie			
174.	friendly			
175.	briefcase			
176.	easy			
177.	deodorant			
178.	twelfth			
179.	plaster			
180.	duvet			
181.	carpet			
182.	lovely			
183.	wardrobe			
184.	tenth			
185.	washbasin			
186.	tap			
187.	new			
188.	towel			
189.	fridge			
190.	big			
191.	sixth			
192.	cupboard			
193	curtain			
194.	old			
195.	cushion			

ลำดับที่	คำศัพท์	รู้แล้ว	ไม่แน่ใจ	ไม่รู้เลย
196.	rug			
197.	dishwasher			
198.	fifth			
199.	model			
200.	architect			

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแผนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม

แผนการสอนที่ 1 การสอนคำศัพท์โดยใช้เกม เวลา 2 คาบ 100 นาที

จุดประสงค์

1. ผู้เรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. ผู้เรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. ผู้เรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์

1. jumper	2. briefcase	3. deodorant	4. duvet
5. carpet	6. wardrobe	7. washbasin	8. curtain
9. cushion	10. rug	11. dishwasher	

ประโยค A: What's this?

B: It's a/an ……. .

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

1.1 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมส่งบัตรคำ โดยให้ผู้เรียนนั่งเป็นวงกลม และแจกซอง ซึ่งใส่บัตรคำศัพท์ซองละ 1 ใบ จำนวน 11 ซอง ตามจำนวนคำศัพท์ บนบัตรคำมีรูปภาพที่สื่อความหมายของคำศัพท์ และคำศัพท์ จากนั้นให้ผู้เรียนส่งต่อกันภายในวงกลม เมื่อผู้สอนส่งสัญญาณ ให้ผู้เรียนหยุดส่งบัตรคำทันที บัตรคำอยู่ที่ผู้เรียนคนใด ให้ผู้เรียนคนนั้นนำบัตรออกจากซอง แล้วจำคำศัพท์และความหมายที่ได้เพื่อนำไปเขียนบนกระดาน จากนั้นเริ่มต้นเล่นใหม่กับคำศัพท์อื่นจนครบตามจำนวนคำศัพท์ของแผนการสอน ผู้ใดจำความหมายและเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

1.2 ผู้สอนให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์ตามผู้สอนและแปลความหมายทั้ง 11 คำ

2. ขั้นฝึก (50 นาที)

2.1 ผู้สอนสอนความหมายของคำศัพท์ด้วยเกมทายคำศัพท์ โดยผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมของจำนวนคำศัพท์ จากนั้นผู้สอนแสดงบัตรภาพซึ่งสื่อความหมายคำศัพท์นั้นๆ แล้วออกเสียงคำศัพท์ให้ผู้เรียนฟัง รวมทั้งเขียนคำศัพท์ลงบนกระดาน ทำเช่นนี้ให้ได้ปริมาณคำศัพท์จำนวนหนึ่ง (2-3 คำ) แล้วทบทวนความหมายของคำศัพท์แต่ละคำจากผู้เรียนว่าคำศัพท์คำที่ 1 หมายถึงอะไร ผู้เรียนในกลุ่มใดตอบได้ถูกต้องกลุ่มนั้นจะได้ 1 คะแนน จากนั้นผู้สอนสอนความหมายของคำอื่นๆจนครบ ในรูปแบบเดียวกัน เมื่อสอนครบทุกคำกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นกลุ่มที่ชนะ

2.2 ผู้สอนสอนการสะกดคำ โดยการใช้เกมแข่งขันจ่ายตลาด โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 6 กลุ่ม จากนั้นผู้สอนแจกถุงกระดาษให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่ม ซึ่งบนถุงกระดาษมีคำศัพท์ถุงละประมาณ 2-3 คำ ซึ่งยังเรียงตัวอักษรไม่ถูกต้อง จากนั้นสมมุติให้ไปตลาดซึ่งก็คือโต๊ะประจำกลุ่มของตัวเอง สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันเรียงตัวอักษรใหม่ให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง โดยวิธีการเขียนลงบนกระดาษ จากนั้นตัวแทนกลุ่มวิ่งนำถุงกระดาษกลับมาหน้าห้อง เพื่อรับถุงกระดาษใบใหม่ กลุ่มที่เขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องมากที่สุดและเสร็จก่อนเป็นกลุ่มแรกเป็นผู้ชนะ

2.3 ผู้สอนสอนการใช้ a/an กับคำศัพท์ก่อน จากนั้นผู้สอนสอนการใช้คำศัพท์ในประโยคโดยใช้เกมกระซิบ ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน แล้วแจกแถบประโยคที่มีรูปประโยคเดียวกันให้คนที่นั่งอยู่หัวแถวของแต่ละกลุ่มๆละ 1 ประโยค จากนั้นให้หัวแถวอ่านประโยคในใจจนจำได้ ผู้สอนเก็บแถบประโยคคืน หัวแถวเริ่มกระซิบประโยคนั้นกับคนที่นั่งถัดไปกระซิบต่อไปเรื่อยๆ จนถึงคนสุดท้ายก็จะยืนขึ้น เมื่อคนสุดท้ายของทุกกลุ่มยืนขึ้นครบแล้ว ให้พูดออกเสียงให้เพื่อนฟังโดยเริ่มจากกลุ่มที่กระซิบประโยคเสร็จเป็นกลุ่มแรก จากนั้นทุกคนช่วยกันพิจารณาว่าตัวแทนกลุ่มใดพูดถูกหรือผิดอย่างไร ตัวแทนกลุ่มใดพูดประโยคได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ ในกรณีที่มีผู้ชนะมากกว่าหนึ่ง ให้ตัดสินจากความเร็วของแต่ละกลุ่ม ทำเช่นนี้กับคำศัพท์อื่นๆ จนครบทุกคำ (เฉพาะประโยคคำตอบ)

3. ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)

3.1 ผู้สอนใช้เกมเก้าอี้ โดยให้ผู้เรียนนั่งบนเก้าอี้ที่จัดเป็นรูปวงกลม แต่ละคนจะได้แถบประโยคคำตอบคนละ 1 ประโยค และหมายเลขประจำตัวตั้งแต่ 1-30 ผู้เรียนที่ได้หมายเลข 1 จะเป็นผู้นำในการตั้งประโยคคำถาม จากนั้นจะเรียกให้ผู้เรียนในกลุ่มตอบ โดยมีข้อตกลงว่า ถ้าผู้นำพูดคำว่า Number ก่อนหมายเลขใด ให้ผู้เรียนหมายเลขนั้นตอบคำถามประโยคที่ตนได้รับ แต่ถ้าผู้นำเรียกโดยไม่พูดว่า Number ก่อน ผู้เรียนหมายเลขนั้นไม่ต้องตอบ แต่ถ้าผลอตอบก็จะต้องออก

จากวงไป คนที่สามารถอยู่ได้เป็น 3 (หรือตามความเหมาะสม) คนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ (คำตอบจะมาจากบัตรภาพคำศัพท์ที่ผู้นำยกขึ้นมาก่อนตั้งคำถาม)

3.2 ผู้สอนใช้เกมท้าเรียง โดยผู้สอนติดแถบประโยคบนกระดาน ครั้งละประมาณ 2-3 ประโยค ซึ่งคำในประโยคจะเรียงสลับที่กันอยู่ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะต้องพยายามเรียงคำเสียใหม่ให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง โดยเขียนลงในกระดาษ กลุ่มใดเรียงคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำ 2. ซองใส่บัตรคำ 3. บัตรภาพคำศัพท์
4. ถุงกระดาษ 5. แผ่นกระดาษ 6. โต๊ะประจำกลุ่ม 7. แถบประโยค

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของผู้เรียน
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน
3. ตรวจผลงานการปฏิบัติ

แผนการสอนที่ 2 การสอนคำศัพท์โดยใช้เกม เวลา 2 คาบ 100 นาที

วิชา ภาษาอังกฤษ 1 ชั้นปีที่ 1

จุดประสงค์

1. ผู้เรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. ผู้เรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. ผู้เรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์

1. expensive	2. horrible	3. difficult	4. cheap
5. dangerous	6. noisy	7. exciting	

ประโยค A: How do you describe this picture?

B: It's (adj.).

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

1.1 ทบทวนคำศัพท์ประจำแผนการสอนที่ 1 โดยใช้เกมค้นหาบัตรคำ ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็น 5 กลุ่ม จากนั้นให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มค้นหาคำศัพท์เก่าในแผนการสอนที่ 1 จากบัตรคำทั้งหมด (บัตรคำนั้นประกอบด้วยคำศัพท์และรูปภาพซึ่งเป็นความหมายของคำศัพท์นั้น และมีทั้งคำศัพท์ใหม่ประจำแผนการสอนที่ 2 และคำศัพท์เก่าในแผนที่ 1 รวมกัน) กลุ่มใดหาได้แล้วส่งตัวแทนมาเขียนคำศัพท์และความหมายบนกระดานได้ครบและถูกต้องก่อนเป็นผู้ชนะ

1.2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมจับคู่ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกจะได้รับบัตรคำศัพท์ประจำแผนการสอนที่ 2 คนละ 1 ใบ อีกกลุ่มจะได้รับบัตรภาพซึ่งเป็นความหมายของคำศัพท์นั้นคนละ 1 ใบเช่นเดียวกัน จากนั้นผู้สอนให้สัญญาณเพื่อให้ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มจับคู่กัน เมื่อจับคู่ได้แล้วให้นั่งลง ผู้สอนตรวจสอบความถูกต้อง ผู้เรียนคนใดจับคู่ไม่ได้ หรือไม่ถูกต้อง หรือจับคู่ได้ช้าที่สุด เป็นผู้แพ้ (หมายเหตุ ผู้เรียนจะได้พบกับคำศัพท์เหล่านี้แล้วจากการทบทวนคำศัพท์ในข้อ 1.1)

2. ขั้นฝึก (50 นาที)

2.1 ผู้สอนสอนความหมายของคำศัพท์ โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมทายคำศัพท์ โดยผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน จากนั้นผู้สอนจะแสดงบัตรภาพซึ่งสื่อความหมายคำศัพท์นั้นๆ แล้วออกเสียงคำศัพท์ให้ผู้เรียนฟัง รวมทั้งเขียนคำศัพท์ลงบนกระดาน ทำเช่นนี้ให้ได้ปริมาณคำศัพท์จำนวนหนึ่ง (2-3 คำ) แล้วทบทวนความหมายของคำศัพท์แต่ละคำจากผู้เรียนว่าคำศัพท์คำที่ 1 หมายถึงอะไร ผู้เรียนในกลุ่มใดตอบได้ถูกต้องกลุ่มนั้นจะได้ 1 คะแนน จากนั้นผู้สอนสอนความหมายของคำอื่นๆจนครบ ในรูปแบบเดียวกัน เมื่อสอนครบทุกคำกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นกลุ่มที่ชนะ

2.2 ผู้สอนสอนการสะกดคำ โดยใช้เกมสร้างคำ ผู้สอนสอนความหมายของคำศัพท์ โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมทายคำศัพท์ โดยผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน จากนั้นผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม จากนั้นแจกบัตรงานโดยบนบัตรงานมีรูปภาพซึ่งเป็นความหมายของคำศัพท์ และคำศัพท์ ซึ่งคำศัพท์นั้นจะมีตัวอักษรบางตัวของคำไว้ให้แล้วให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปให้เป็นคำศัพท์ที่สมบูรณ์ กลุ่มที่สร้างคำศัพท์ได้ถูกต้องสมบูรณ์และเสร็จเป็นกลุ่มแรกจะเป็นฝ่ายชนะ ผู้สอนเขียนเฉลยคำศัพท์บนกระดาน แล้วให้ผู้เรียนฝึกสะกดคำทีละคำ

2.3 ผู้สอนสอนการใช้คำศัพท์ในประโยคด้วยเกมถามหาคู่ โดยผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 15 คน กลุ่มแรกให้ทุกคนเขียนทั้งประโยคคำถามและคำตอบอย่างละ 1 ประโยคเตรียมไว้ ส่วนผู้เรียนกลุ่มที่สองให้เขียนเฉพาะประโยคคำตอบคนละ 1 ประโยค ผู้เรียนกลุ่มแรกทุกคนจะสุ่มถามผู้เรียนกลุ่มที่สองทีละคนจนกว่าจะพบคนที่ตอบคำถามตรงกับประโยคคำตอบที่เตรียมไว้ คู่ใดสามารถถามหาคู่ได้ถูกต้องและรวดเร็วเป็นผู้ชนะ

3. ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)

3.1 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมเก้าอี้ โดยผู้เรียนนั่งบนเก้าอี้ที่จัดเป็นรูปวงกลม แต่ละคนจะได้แถบประโยคคำตอบคนละ 1 ประโยค และหมายเลขประจำตัวตั้งแต่ 1-30 ผู้เรียนที่ได้หมายเลข 1 จะเป็นผู้นำในการตั้งประโยคคำถาม จากนั้นจะเรียกให้ผู้เรียนในวงตอบ โดยมีข้อตกลงว่า ถ้าผู้นำพูดคำว่า Number ก่อนการเรียกหมายเลขใด ให้ผู้เรียนหมายเลขนั้นตอบคำถามประโยคที่ตนได้รับ แต่ถ้าผู้นำเรียกโดยไม่พูดว่า Number ก่อน ผู้เรียนหมายเลขนั้นไม่ต้องตอบ แต่ถ้าเผลอตอบก็จะต้องออกจากวงไป คนที่สามารถอยู่ได้เป็น 3 (หรือตามความเหมาะสม) คนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ (คำตอบจะมาจากบัตรภาพคำศัพท์ที่ผู้นำยกขึ้นมาก่อนตั้งคำถาม)

3.2 ผู้สอนแจกใบงานต่อไปนี้ให้กับผู้เรียนทุกคน หลังจากทำใบงานด้วยตนเองแล้ว ให้เข้ากลุ่มกันเพื่อร่วมกันอภิปราย จากนั้นผู้สอนกับผู้เรียนช่วยกันเฉลยคำตอบ

การนำไปใช้ในประโยค สำหรับบทที่ 1-2

ให้นักศึกษาเติมคำลงในช่องว่าง

At a department store

A: Good morning! Can I help you?

B: Yes! I would like to buy a _____ _____. It shouldn't be over 150 baht. I want to pack my documents and clothes for my travel next week.

A: Please come with me. Here you are. Is it ok?

B: It's ok. how much?

A: It's only 120 baht.

B: I love it.

A: Anything else, sir?

B: Sure! I want to buy a small _____ and _____ for sleeping at the camp after the meeting.

A: Here you are. Altogether they cost 500 baht.

B: No problem. I can afford them. They are not too _____. Here is the money.

A: Thank you very much and have a nice trip.

B: Thanks, bye.

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรคำ 2. บัตรภาพคำศัพท์ 3. บัตรงาน 4. บัตรภาพ 5. แผ่นกระดาษ

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของผู้เรียน
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน
3. ตรวจผลงานการปฏิบัติ

ภาคผนวก ค
ตัวอย่างแผนการสอนคำศัพท์ตามปกติ

แผนการสอนที่ 1 การสอนคำศัพท์ตามปกติ เวลา 2 คาบ 100 นาที

จุดประสงค์

1. ผู้เรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. ผู้เรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. ผู้เรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์

1. jumper	2. briefcase	3. deodorant	4. duvet
5. carpet	6. wardrobe	7. washbasin	8. curtain
9. cushion	10. rug	11. dishwasher	

ประโยค A: What's this?

B: It's a/ an ……. .

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็น 5 กลุ่ม แล้วแจกบัตรภาพให้แต่ละกลุ่ม จากนั้นให้ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับบัตรภาพและเดาว่าคำศัพท์ภาษาอังกฤษของแต่ละบัตรภาพคืออะไร

2. ขั้นฝึก (50 นาที)

2.1 ผู้สอนสอนเรื่องการใช้ a/an กับคำศัพท์ประจำบทนี้ทั้งหมด

2.2

ผู้สอนหยิบบัตรภาพคำศัพท์มาทีละใบ จากนั้นให้ผู้เรียนใช้คำถามว่า What's this? ผู้สอนจึงตอบว่า It's a/an ……. พร้อมทั้งชูบัตรคำนั้น และให้ผู้เรียนออกเสียงตามผู้สอนพร้อมกัน 3-4 ครั้ง ทำเช่นนี้จนครบทุกคำ

2.3

ผู้สอนเขียนคำศัพท์ทั้งหมดลงบนกระดาน แล้วให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ตามที่ผู้สอนชี้ จากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนสะกดคำศัพท์พร้อมกันตามที่ผู้สอนชี้จนครบทุกคำ

2.4 ผู้สอนให้ผู้เรียนเขียนคำศัพท์ทั้งหมดลงในสมุด

2.5 ผู้สอนสอนการใช้ประโยค โดยใช้แถบประโยคดังต่อไปนี้ติดบนกระดาน และนำบัตรคำศัพท์ติดลงบนประโยคทีละคำ

A: What's this?

B: It's a/an …….

จากนั้นให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงสนทนาโต้ตอบกับผู้สอน โดยขั้นแรกฝึกออกเสียงเป็นกลุ่มใหญ่ทั้งชั้นเรียน ผู้สอนฝึกพูดกับผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย โดยผลัดกันเป็น A และ B

3. ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)

3.1 ผู้สอนให้ผู้เรียนเขียนประโยคถาม-ตอบ ลงในสมุด จากนั้น ให้ผู้เรียนฝึกสนทนากับเพื่อนข้างๆ โดยลองนำคำศัพท์ทุกคำมาใส่ในประโยค แล้วสนทนากันจนครบทุกคำ

3.2 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้ยืนเป็นแถวตอน 2 แถว จากนั้นผู้สอนเรียกคู่แรกออกมาสนทนาให้เพื่อนฟัง โดยให้คู่ที่จะสนทนาเลือกบัตรภาพที่ตนจะใช้ในประโยคคำตอบก่อน จากนั้นให้ทั้งคู่ผลัดกันถาม-ตอบ แล้วให้เพื่อนๆ ช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง ของรูปประโยคที่ใช้บัตรภาพที่เลือกใช้กับคำศัพท์ที่ใช้สนทนาถูกต้องหรือไม่ หลังจากเพื่อนๆ ช่วยกันแก้ไขข้อผิดพลาดแล้ว ผู้สอนจะแนะนำเพิ่มเติมและแก้ไขข้อผิดพลาดอีกครั้ง ดำเนินการอย่างนี้ไปเรื่อยๆ จนครบหมดทุกคน

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรภาพ 2. บัตรคำ 3. แถบประโยค

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของผู้เรียน
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน
3. ตรวจผลงานการปฏิบัติ

แผนการสอนที่ 2 การสอนคำศัพท์ตามปกติ เวลา 2 คาบ 100 นาที

จุดประสงค์

1. ผู้เรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. ผู้เรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. ผู้เรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์

1. expensive 2. horrible 3. difficult 4. cheap 5. dangerous
6. noisy 7. exciting

ประโยค A: How do you describe this picture?
B: It's (adj.).

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (20 นาที)

1.1 ทบทวนคำศัพท์ประจำแผนการสอนที่ 1 โดยให้ดูบัตรคำแล้วให้ผู้เรียนออกเสียงและแปลความหมายของคำนั้นๆ จากนั้นผู้สอนลองสุ่มผู้เรียนเพื่อ ถาม- ตอบ ประโยคที่เคยเรียนไปแล้ว

1.2 ผู้สอนให้ผู้เรียนดูบัตรภาพคำศัพท์ ซึ่งมีทั้งคำศัพท์ ภาพ และคำแปลของคำศัพท์ที่จะเรียนในบทนี้ทั้งหมด แล้วให้ผู้เรียนลองออกเสียงคำศัพท์นั้นๆ

2. ขั้นฝึก (50 นาที)

2.1 ผู้สอนสอนความหมายของคำศัพท์ จากบัตรภาพคำศัพท์ที่ใช้สอนไปแล้วในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน แต่ผู้สอนจะปิดภาพและคำแปลของคำศัพท์เอาไว้ จากนั้นให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ตามผู้สอน แล้วเขียนคำศัพท์พร้อมคำแปลลงในสมุดจนครบทุกคำ ผู้สอนให้ผู้เรียนแลกสมุดกัน เพื่อตรวจความถูกต้องของคำศัพท์และคำแปลที่เขียนลงไป โดยผู้สอนจะเปิดภาพ

คำศัพท์พร้อมทั้งเปิดคำแปลเฉลยให้แก่ผู้เรียน จากนั้นให้ผู้เรียนช่วยกันตรวจความถูกต้องและแก้ไขข้อผิดพลาด

2.2 ผู้สอนสอนการสะกดคำศัพท์ โดยให้ผู้เรียนดูบัตรภาพคำศัพท์ แล้วให้ผู้เรียนสะกดศัพท์ทุกคำพร้อมกัน จากนั้นผู้สอนเขียนคำศัพท์ลงบนกระดาน โดยในแต่ละคำจะเขียนเฉพาะตัวอักษรบางตัวเท่านั้น และให้ผู้เรียนเขียนตัวอักษรที่เหลือให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง แล้วช่วยกันตรวจความถูกต้องและแก้ไขข้อผิดพลาด

2.3 ผู้สอนสอนการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค โดยนำแถบประโยค ทั้งคำถามและคำตอบติดบนผนัง แล้วอ่านออกเสียงเพื่อให้ผู้เรียนออกเสียงตาม ซึ่งเป็นการให้ผู้เรียนรู้จักกับรูปประโยคที่ใช้กับคำศัพท์ จากนั้นให้ทำแบบฝึกหัดแก่ผู้เรียนโดยให้เรียงประโยคเสียใหม่ให้ถูกต้อง ผู้สอนตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงประโยคตามทีละประโยค

3. ขั้นนำไปใช้ (30 นาที)

3.1 ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่งประโยคสนทนาจากคำศัพท์ที่กำหนดให้

3.2 ผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่สนทนาเพื่อออกมาสนทนาหน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนตรวจสอบความถูกต้อง และแนะนำเมื่อเกิดข้อผิดพลาด

3.3 ผู้สอนแจกใบงานต่อไปนี้ให้กับผู้เรียนทุกคนหลังจากทำใบงานด้วยตนเองแล้ว ให้เข้ากลุ่มกันเพื่อร่วมกันอภิปราย จากนั้นผู้สอนกับผู้เรียนเฉลยคำตอบร่วมกัน

การนำไปใช้ในประโยค สำหรับบทที่ 1-2

ให้นักศึกษาเติมคำลงในช่องว่าง

At a department store

A: Good morning! Can I help you?

B: Yes! I would like to buy a _____ _____. It shouldn't be over 150 baht. I want to pack my documents and clothes for my travel next week.

A: Please come with me. Here you are. Is it ok?

B: It's ok. How much?

A: It's only 120 baht.

B: I love it.

A: Anything else, Sir?

B: Sure! I want to buy a small _____and _____for sleeping at the camp after the meeting.

A: Here you are. Altogether they cost 500 baht.

B: No problem. I can afford them. They are not too _____. Here is the money.

A: Thank you very much and have a nice trip.

B: Thanks, bye.

สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. บัตรภาพคำศัพท์ 2. แถบประโยค 3. แถบคำศัพท์

การประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจของผู้เรียน
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน
3. ตรวจผลงานการปฏิบัติ

ภาคผนวก ง
เกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์สำหรับกลุ่มทดลอง

เกม	วัตถุประสงค์	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม	วิธีการเล่นเกม
3. เกมแข่งขันจ่ายตลาด	การสะกดคำ	ถุงกระดาษ แผ่นกระดาษ โต๊ะประจำกลุ่ม	ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมของสถานที่และจำนวนผู้เรียน จากนั้นผู้สอนแจกถุงกระดาษให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่ม ซึ่งบนถุงกระดาษมีคำศัพท์ถุงละประมาณ 2-3 คำ ซึ่งยังเรียงตัวอักษรไม่ถูกต้อง จากนั้นสมมุติให้ไปตลาดซึ่งก็คือโต๊ะประจำกลุ่มของตัวเอง สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันเรียงตัวอักษรใหม่ให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง โดยวิธีการเขียนลงบนกระดาษ จากนั้นตัวแทนกลุ่มวิ่งนำถุงกระดาษกลับมาหน้าห้อง เพื่อรับถุงกระดาษใบใหม่ กลุ่มที่เขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องมากที่สุดและเสร็จก่อนเป็นกลุ่มแรกเป็นผู้ชนะ
4. เกมกระซิบ	การนำคำศัพท์ไปใช้	แถบประโยค	ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน แล้วแจกแถบประโยคที่มีรูปประโยคเดียวกันให้คนที่นั่งอยู่หัวแถวของแต่ละกลุ่มๆละ 1 ประโยค จากนั้นให้หัวแถวอ่านประโยคในใจจนจำได้ ผู้สอนเก็บแถบประโยคคืน หัวแถวเริ่มกระซิบประโยคนั้นกับคนที่นั่งถัดไป กระซิบต่อไปเรื่อยๆ จนถึงคนสุดท้ายก็จะยืนขึ้น เมื่อคนสุดท้ายของทุกกลุ่มยืนขึ้นครบแล้ว ให้พูดออกเสียงให้เพื่อนฟังโดยเริ่มจากกลุ่มที่กระซิบประโยคเสร็จเป็นกลุ่มแรก จากนั้นทุกคนช่วยกันพิจารณาว่าตัวแทนกลุ่มใดพูดถูกหรือผิดอย่างไร ตัวแทนกลุ่มใดพูดประโยคได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ ในกรณีที่มีผู้ชนะมากกว่าหนึ่ง ให้ตัดสินจากความเร็วของแต่ละกลุ่ม ทำเช่นนี้กับคำศัพท์อื่นๆ จนครบทุกคำ

เกม	วัตถุประสงค์	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม	วิธีการเล่นเกม
5. เกมเก้าอี้	การนำคำศัพท์ไปใช้	เก้าอี้ แถบประโยค	ผู้เรียนนั่งบนเก้าอี้ที่จัดเป็นรูปวงกลม แต่ละคนจะได้แถบประโยคคำตอบคนละ 1 ประโยค และหมายเลขประจำตัวตั้งแต่ 1-30 ผู้เรียนที่ได้หมายเลข 1 จะเป็นผู้นำในการตั้งประโยคคำถาม จากนั้นจะเรียกให้ผู้เรียนในวงตอบ โดยมีข้อตกลงว่า ถ้าผู้นำพูดคำว่า Number ก่อนหมายเลขใด ให้ผู้เรียนหมายเลขนั้นตอบคำถามประโยคที่ตนได้รับ แต่ถ้าผู้นำเรียกโดยไม่พูดว่า Number ก่อน ผู้เรียนหมายเลขนั้นไม่ต้องตอบ แต่ถ้าเผลอตอบก็จะต้องออกจากวงไป คนที่สามารถอยู่ได้เป็น 3 (หรือตามความเหมาะสม) คนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ
6. เกมท้าเรียง	การนำคำศัพท์ไปใช้	แถบประโยค แผ่นกระดาษ	ผู้สอนติดแถบประโยคบนกระดาน ครั้งละประมาณ 2-3 ประโยค ซึ่งคำในประโยคจะเรียงสลับที่กันอยู่ ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะต้องพยายามเรียงคำเสียใหม่ให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง โดยเขียนลงในกระดาษ กลุ่มใดเรียงคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
7. เกมจับคู่	การรู้ความหมายของคำ	บัตรคำ	ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกจะได้รับบัตรคำศัพท์คนละ 1 ใบ อีกกลุ่มจะได้รับบัตรภาพซึ่งเป็นความหมายของคำศัพท์นั้นคนละ 1 ใบเช่นเดียวกัน จากนั้นผู้สอนให้สัญญาณเพื่อให้ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มจับคู่กัน เมื่อจับคู่ได้แล้วให้นั่งลง ผู้สอนตรวจสอบความถูกต้อง ผู้เรียนคนใดจับคู่ไม่ได้ หรือไม่ถูกต้อง หรือจับคู่ได้ช้าที่สุดเป็นผู้แพ้

เกม	วัตถุประสงค์	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม	วิธีการเล่นเกม
8. เกมสร้างคำ	การสะกดคำ	บัตรงาน	ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม จากนั้นแจกบัตรงานโดยบนบัตรงานมีรูปภาพซึ่งเป็นความหมายของคำศัพท์ และคำศัพท์ ซึ่งคำศัพท์นั้นจะมีตัวอักษรบางตัวของคำไว้ให้ แล้วให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปให้เป็นคำศัพท์ที่สมบูรณ์ กลุ่มที่สร้างคำศัพท์ได้ถูกต้องสมบูรณ์และเสร็จเป็นกลุ่มแรกจะเป็นฝ่ายชนะ ผู้สอนเขียนเฉลยคำศัพท์บนกระดาน แล้วให้ผู้เรียนฝึกสะกดคำทีละคำ
9. เกมสร้างประโยคจากภาพ	การนำคำศัพท์ไปใช้	บัตรภาพแผ่นกระดาษ	ผู้สอนแจกบัตรภาพคำศัพท์ให้ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มๆ เท่ากัน แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันสร้างประโยคคำถามและคำตอบจากบัตรภาพ โดยเขียนลงในกระดาษที่ผู้สอนแจกให้ กลุ่มใดทำได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
10. เกมค้นหาบัตรคำ	การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	บัตรคำ	ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม จากนั้นให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มค้นหาคำศัพท์ใหม่ (หรือเก่า ในกรณีใช้ในการทบทวนคำศัพท์) จากบัตรคำทั้งหมด (บัตรคำนั้นประกอบด้วยคำศัพท์และรูปภาพซึ่งเป็นความหมายของคำศัพท์นั้น) กลุ่มใดหาได้แล้วส่งตัวแทนมาเขียนคำศัพท์และความหมายบนกระดานได้ครบและถูกต้องก่อนเป็นผู้ชนะ

เกม	วัตถุประสงค์	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม	วิธีการเล่นเกม
11. เกมถามหาคู่	การนำคำศัพท์ไปใช้	แผ่นกระดาษ	ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 15 คน กลุ่มแรกให้ทุกคนเขียนทั้งประโยคคำถามและคำตอบอย่างละ 1 ประโยคเตรียมไว้ ส่วนผู้เรียนกลุ่มที่สองให้เขียนเฉพาะประโยคคำตอบคนละ 1 ประโยค ผู้เรียนกลุ่มแรกทุกคนจะสุ่มถามผู้เรียนกลุ่มที่สองทีละคนจนกว่าจะพบคนที่ตอบคำถามตรงกับประโยคคำตอบที่เตรียมไว้ คู่ใดสามารถถามหาคู่ได้ถูกต้องและรวดเร็วเป็นผู้ชนะ
12. เกม “1 ตัวอักษร”	การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	ปากกาไวท์บอร์ด	ผู้สอนนำรูปภาพคำศัพท์ติดบนกระดาน 2 ฝั่ง จำนวนฝั่งละครึ่งหนึ่งของจำนวนคำศัพท์ทั้งหมดในแผนการสอนนั้น โดยภาพคำศัพท์ของแต่ละฝั่งจะแตกต่างกัน แต่เมื่อนับรวมจำนวนตัวอักษรแล้วต้องมีจำนวนเท่ากันทั้งสองฝั่ง จากนั้นแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 14 คน ที่เหลือเป็นกรรมการรักษากติกากลุ่มละ 1 คน ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มยืนเข้าแถวห่างจากกระดานประมาณ 2 เมตร เมื่อผู้สอนให้สัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้เรียนคนแรกของทั้ง 2 แถว ออกไปเขียนคำศัพท์ใต้ภาพคำศัพท์ โดย 1 คนเขียนได้ 1 ตัวอักษรเท่านั้น แล้วจึงวิ่งมาส่งปากกาให้คนถัดไปเรื่อยๆ จนสามารถเขียนเป็นคำศัพท์ที่สมบูรณ์ แถวใดเขียนได้ถูกต้องและเสร็จก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

เกม	วัตถุประสงค์	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม	วิธีการเล่นเกม
13. เกมต่อภาพ	การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	จิ๊กซอคำศัพท์	ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม จากนั้นแจกจิ๊กซอคำศัพท์ครั้งละ 3 คำ ซึ่งชิ้นส่วนจิ๊กซอเมื่อต่อกันแล้วปรากฏรูปภาพและคำศัพท์อยู่ใต้ภาพ ผู้เรียนกลุ่มใดต่อจิ๊กซอเสร็จให้ส่งตัวแทนไปเขียนคำศัพท์และความหมายของคำที่ต่อจิ๊กซอได้บนกระดาน กลุ่มใดทำได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
14. เกมทำนายวันที่	การนำคำศัพท์ไปใช้	แถบประโยคแผ่นกระดาษ	ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 15 คน ผู้สอนตั้งคำถาม เช่น What's the date today? ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มจะไม่ทราบคำตอบที่ถูกต้อง เพราะคำตอบที่ถูกต้องจะอยู่ที่แถบประโยคซึ่งผู้สอนถือเอาไว้ ดังนั้นผู้เรียนคนที่ 1 ของทั้ง 2 กลุ่มจะต้องพยายามทายว่าในบัตรประโยคนั้นเป็นวันที่เท่าไหร่ โดยใช้รูปประโยค เช่น The date today is …..…of…….. ผู้เรียน 1 คนของแต่ละฝ่ายจะตอบได้คนละ 1 คำตอบเท่านั้น โดยผู้ที่ตอบผิดจะต้องออกไปและผลัดเปลี่ยนผู้ตอบไปเรื่อยๆ เมื่อสิ้นสุดการตอบ กลุ่มใดมีสมาชิกในกลุ่มแหลือมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ภาคผนวก จ

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ (เวลา 30 นาที)

คำชี้แจง ให้นักศึกษาทำเครื่องหมาย X ลงบนข้อที่เขียนถูกต้องในกระดาษคำตอบ

1. พรมปูพื้นขนาดเล็ก

a. gur b. rug c. urg d. gru

2. ห้องชุด

a. flat b. blat c. fiet d. biet

3. เจ็บปวด

a. hutr b. thur c. hurt d. hrut

4. ขโมย

a. stael b. tseal c. tsael d. steal

5. สนาม

a. field b. filed c. fleid d. feild

6. ผ้านวม

a. duvet b. devut c. vedut d. vudet

7. พรม

a. capret b. pacret c. carpet d. racpet

8. บรรณาธิการ

a. deitor b. dietor c. editor d. idetor

9. ช่างเย็บผ้า

a. tailor b. tialor c. tiolar d. toliar

10. คนขายของชำ

a. gorcer b. regcor c. grecor d. grocer

11. (ราคา) ถูก

a. hacep b. cheap c. hecap d. chaep

12. ผู้ตรวจสอบบัญชี

a. auditor b. uaditor c. diautor d. daiutor

13. ภารโรง

a. jinator b. janitor c. najitor d. nijator

14. เสียงดังอึกทึก

a. niosy b. soiny c. noisy d. siony

15. ตัดสินใจ

a. decide b. dicede c. cedide d. cidede

16. สาบาน

a. sreaw b. swear c. sraew d. sewar

17. หัวเราะ

a. luhah b. laugh c. luahg d. laghu

18. เสื้อกันหนาวแบบสวม

a. jumper b. pumjer c. mujper d. rumjer

19. หมู่บ้าน

a. vilalge b. villege c. vilelge d. village

20. ลำดับที่สี่

a. fuorht b. forht c. furth d. fourth

21. ดำน้ำ

a. idving b. diving c. nivdig d. dinvig

22. ผู้แต่งหนังสือ

a. author b. outhar c. uathor d. uothar

23. การพายเรือ

a. wonrig b. niwrog c. rowing d. gowrin

24. โบสถ์

a. chruch b. hcruch c. hcurch d. church

25. จาม

a. szeene b. seneze c. sezene d. sneeze

26. ร้านขายยา

a. chemits b. cemhist c. cimhets d. chemist

27. ลำดับที่สอง

a. necods b. second c. cesond d. cenods

28. กระท่อม

a. cattoge b. cotateg c. cottage d. cetotag

29. ผ้าม่าน

a. cutrain b. curtain c. turcain d. trucain

30. หมอนอิง

a. cushion b. chusion c. shucion d. suchion

31. ช่างปั้น

a. cuslptor b. sculptor c. sulcptor d. spucltor

32. นักการทูต

a. pidlomat b. dilpomat c. pildomat d. diplomat

33. ลำดับที่สิบสอง

a. tweflth b. twelfth c. wetflth d. weftlth

34. น่ากลัวหรือน่าขยะแขยง

a. horrible b. herribol c. herirbol d. rohrible

35. ยาก

a. difficult b. dififcult c. fifdicult d. fidficult

36. น่าตื่นเต้น

a. exticing b. exciting c. xeciting d. xeticing

37. นักเขียนนวนิยาย

a. nevolist b. novilest c. novelist d. nivelost

38. การปีนป่าย

a. climbing b. cilmbing c. milbcing d. blimcing

39. การพายเรือที่มีลักษณะหัวและท้ายเรียวแหลมท้องลึก

a. kanoeing b. kanoing c. canoeing d. canoing

40. พิพิธภัณฑ์

a. mesuem b. meseum c. musuem d. museum

41. ให้สัญญา

a. pormies b. primose c. pirmose d. promise

42. เตือนความจำ

a. remine b. rimend c. remind d. rimene

43. หายใจ

a. breathe b. braehte c. brahtee d. brathee

44. แสร้งทำ

a. pretedn b. pertend c. pretend d. pertedn

45. อ่างล้างหน้า

a. washbasin b. sashabwin c. bhashawin d. shawbasin

46. ลำดับที่สามสิบ

a. thirtieth b. thertiith c. thritieth d. thiterith

47. กุมภาพันธ์

a. February b. Befruary c. Frebuary d. Brefuary

48. กันยายน

a. Pestember b. September c. Petsember d. Stepember

49. การดำน้ำโดยใช้เครื่องช่วยหายใจ

a. nesolkring b. snorkeling c. rosnekling d. kelsnoring

50. การพายเรือที่มีลักษณะหัวและท้ายสั้นและแหลม ท้องเรือแบนราบ

a. yakaking b. kayaking c. akakying d. kakaying

51. กระเป๋าทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าสำหรับใส่เอกสารและสิ่งจำเป็นอื่นๆ

a. briecfase b. fiercsae c. criefbase d. briefcase

52. ยาดับกลิ่น

a. doedorant b. deodorant c. dodoerant d. dooderant

53. ตู้เสื้อผ้า

a. browrabe b. dorwrobe c. rawrodbe d. wardrobe

54. ลำดับที่ยี่สิบ

a. twentieht b. tewnitth c. twentieth d. tintweht

55. ล่าม

a. itnerpretre b. interpreter c. retinpretre d. preretinter

56. เครื่องล้างจาน

a. dashwisher b. wishdasher c. dishwasher d. shadwisher

57. แพง

a. expesnive b. epxensive c. exspenive d. expensive

58. อันตราย

a. ganderous b. rangedous c. sandergous d. dangerous

59. นักหนังสือพิมพ์

a. jaurnolist b. juornalist c. journalist d. jaornulist

60. สถาปนิก

a. rachitect b. architect c. carhitect d. charitect

61. ผู้รับเหมาก่อสร้าง

a. contractor b. cantroctor c. crantactor d. crontactor

62.พ่อค้า

a. remchant b. chenramt c. nerchamt d. merchant

63. สำรวจรังวัด

a. surveyor b. servuyor c. sorveyur d. servoyur

64. ปล

a. stranlate b. translate c. slatetran d. staletran

65. การเล่นกระดานโต้คลื่น

a. surwindfing b. widnsurfing c. windsurfing d. fingsurwind

66. โบสถ์ใหญ่

a. cathadrel b. cathedrel c. cethadral d. cathedral

67. นักภูมิศาสตร์

a. goegrapher b. greogapher c. greagopher d. geographer

68. รู้สึกไม่สบาย

a. feel lil b. flee lil c. feel ill d. flee ill

69. เขียนโคลงกลอน

a. write peotry b. write protey c. write poetry d. write portey

70. ร้านอินเทอร์เน็ต

a. Intrenet cafe´ b. cafe´ Intrenet c. cafe´ Intenret d. Internet café

71. ตรวจสอบตัวสะกด

a. check spleling b. check seplling c. check sepling d. check spelling

72. ร้านขายหนังสือพิมพ์

a. wensagent b. newasgent c. newsagent d. wesnagent

73. บริษัททท่องเที่ยว

a. tavrel agent b. travel ganet c. travel agent d. travel genat

74. ภัตตาคารอิตาเลียน

a. Italian rastaurent b. rastuarent Italian c. Italian restaurant d. rustaerant Italian

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายของคำศัพท์ (เวลา 30 นาที)

คำชี้แจง ให้นักศึกษาเขียนความหมายของคำศัพท์เป็นภาษาไทย

1. swear = ……..…
2. decide = ……..……..…
3. canoeing = ……..…….....
4. sneeze = ……
5. cottage = ……
6. twelfth = ……
7. novelist = ……
8. promise = ……
9. washbasin = ……
10. briefcase = ……..……
11. twentieth = ……
12. expensive = ……
13. architect = ……
14. windsurfing = …….
15. check spelling = ….……
16. author = ……
17. rug = ……
18. interpreter = ……

19. deodorant = ……

20. kayaking = ……

21. diplomat = ……

22. travel agent = ……

23. duvet = ……

24. flat = ……

25. surveyor = ……..……

26. field = ……

27. auditor = ……

28. village = ……

29. church = ……

30. exciting = ……

31. February = ……

32. dishwasher = ……

33. merchant = ……

34. Italian restaurant = ……

35. newsagent = ……..……

36. cathedral = ……

37. wardrobe = ……

38. September = ……

39. remind = ……

40. horrible = ……

41. curtain = ……

42. jumper = ……

43. editor = ……

44. hurt = ……

45. carpet = ……

46. steal = ……

47. tailor = ……

48. noisy = ……

49. grocer = ……

50. chemist = ……

51. cheap = ……

52. sculptor = ……

53. forth = ……

54. museum = ……

55. snorkeling = ……

56. climbing = ……

57. contractor = ……

58. thirtieth = ……

59. feel ill = ……

60. journalist = ……

61. write poetry = ……

62. translate = ……

63. geographer = ……

64. dangerous = ……

65. Internet café = ……

66. pretend = ……

67. rowing = ……

68. breathe = ……

69. difficult =……

70. second = ……

71. janitor = ……

72. laugh = ……

73. diving = ……

74. cushion = ……

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค (เวลา 30 นาที)

คำชี้แจง ให้นักศึกษาเติมคำศัพท์ลงในช่องว่าง

1.

sneeze	novelist	February	breathe	feel ill
twentieth	laugh	hurts	canoeing	check spelling

A: Hello. Can I help you?

B: Yes, please. I (1)……. I would like to make an appointment with a doctor.

A: May I ask for your personal information?

B: Sure.

A: What's your name?

B: I'm Rudi, 25 years old.

A: Please (2) ……..

B: That's right. R-U-D-I.

A: Thanks. What's your job?

B: I'm an auditor for an accounting company.

A: Can you please describe your symptoms?

B: I have a headache. I often (3) ……. and it (4) ……. my nose very much. I (5) ……. hard too.

A: How long have you had these problems?

B: A few days.

A: So please come here tomorrow.

B: Ok! It's the twenty-first, right?

A: No, tomorrow is the (6) ……. of (7) ……..

B: Ok! Thanks.

2.

merchant	cottage	geographer	sculptor	difficult	architect
noisy	carpet	tailor	diving	exciting	

My family lives in a/an (1) ……. city with a lot of restaurants and nightclubs. It is very (2) ……. here but my grandparents' house at a small town is very quiet. My family visits them every year. My grandfather is a/an (3) ……. I really love to go there because I like to watch him molding clay into many shapes. For me, it's a very wonderful thing. And my grandmother is a/an (4) ……. She loves to make clothes and always gives me new clothes. She would like me to be a/an (5) …….. She wants me to have a big clothes shop and trade with foreign countries. On the other hand, my grandfather would like me to be a/an (6) ……. He wants me to design a new house for him. However, I want to be a/an (7) ……. because I like to study about the earth especially the sea. I love (8) …….into the sea and explore underwater life. I think this job is very important for protecting our world before it's too late.

3.

journalist	wardrobe	dangerous	flat	translate
curtains	deodorant	dishwasher	newsagent	
contractor	windsurfing	Internet café	washbasin	

I live alone in a (1) ……. It is very convenient. There are a kitchen, a bathroom, a bedroom, and a lot of furniture: a big (2) …….for keeping my clothes in, a/an (3) …….for cleaning my face and brushing my teeth, a/an (4) …….for cleaning my dirty dishes and beautiful (5) ……. at the doors and the windows for keeping the sunshine out.

I'm working for BBC as a/an (6) …….which is my favorite job. Everyday I report news and sometimes I must (7) ……. them from English to Thai. I hope to have a small (8) …….to sell many kinds of newspapers in the future. When I have free time, I like to do my favorite activities. The first is (9) ……. It is a very exciting activity especially when there are big waves. The second is getting into websites to search for information at the (10) …….Moreover, when I feel bad, I like going to the nearby church for praying.

4.

climbing	cheap	surveyor	Italian restaurant	author
travel agent	rowing	interpreter	grocer	rug
chemist	museum	jumper	expensive	second

Jack lives in a town that is not far from a big mountain. It's quite cold all year round, so he loves to wear a smart shirt with a (1) …….to keep himself warm. He is in the Johnson's family which has two sons; the first is Jim and he is the (2) ……. Jack is a (3) ……. He sells many kinds of food, books, CDs, and things for daily life. Everybody likes his shop because the goods in his shop are (4) ……. but at the market they are very (5) ……. His shop is next to a/an (6) ……. He usually meets foreign travelers. He likes to talk with German travelers. Sometimes he volunteers to be a guide and a/an (7) ……. because he is fluent in German. He can communicate in German and translate from German to English. He often suggests to travelers (8) …….at the big mountain and (9) …….a big boat in a wide river in the morning. For lunch, he usually recommends an (10) …….because the food is delicious and he likes to eat Italian food very much. And in the evening, he suggests that travelers visit the (11) …….where everything about the history of this town is kept. Jack loves to write about impressive experience in his diary and he hopes to be a/an (12) …….and share this experience with people.

ภาคผนวก ฉ

แบบสอบถามเจตคติ

แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษา เกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ข้อมูลที่ได้รับจากผู้เรียนจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น และไม่มีผลใดๆ ต่อคะแนนของผู้เรียน

หลักสูตร.....…..คณะ……..…

<u>คำชี้แจง</u> ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตัวเลขที่ตรงกับความคิดเห็นของนักศึกษามากที่สุด
ระดับการให้คะแนนมีดังต่อไปนี้

5 = เห็นด้วยมากที่สุด 4 = เห็นด้วยมาก 3 = เห็นด้วยปานกลาง 2 = เห็นด้วยน้อย
1 = เห็นด้วยน้อยที่สุด

ความคิดเห็น	ระดับการให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
1. เกมช่วยให้นักศึกษาฝึกฝนการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ					
2.เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น					
3. เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น					
4. เกมช่วยให้นักศึกษาจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น					
5. เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้ดีขึ้น					
6. เกมช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจในการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้					
7. เกมช่วยให้นักศึกษาสนใจเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น					
8. เกมช่วยให้นักศึกษาใช้ความคิดในการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น					
9. เกมช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษ					
10. เกมช่วยให้นักศึกษาสนุกสนานกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น					
11. เกมทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น					
12. การเล่นเกมร่วมกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม ช่วยให้นักศึกษาคุ้นเคยกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น					

ความคิดเห็น	ระดับการให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
13. เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักศึกษา					
14. ผู้สอนควรนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
15. นักศึกษาชอบ 1. เกมส่งซองบัตรคำ					
2. เกมทายคำศัพท์					
3. เกมแข่งขันจ่ายตลาด					
4. เกมกระซิบ					
5. เกมเก้าอี้					
6. เกมท้าเรียง					
7. เกมจับคู่					
8. เกมสร้างคำ					
9. เกมสร้างประโยคจากภาพ					
10. เกมค้นหาบัตรคำ					
11. เกมถามหาคู่					
12. เกม “1 ตัวอักษร”					
13. เกมต่อภาพ					
14. เกมทำนายวันที่					

ภาคผนวก ช
แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

……

……

……

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสียของเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

……

……

……

3. ปัญหาที่นักศึกษาพบระหว่างการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

……

……

……

4. ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่นๆ เกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

……

……

……

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ สกุล นางสาวจิราพร สุขกรง

รหัสประจำตัวนักศึกษา 5111121067

วุฒิการศึกษา

วุฒิ	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ)	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2549