

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การใช้เกมที่มีผลต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 1.3 ประเภทของคำศัพท์
 - 1.4 จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์
 - 1.5 การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน
 - 1.6 ลำดับขั้นในการสอนศัพท์
 - 1.7 ความรู้คำศัพท์
 - 1.8 การทดสอบความรู้คำศัพท์
2. การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 จุดประสงค์ในการใช้เกม
 - 2.3 ประเภทของเกม
 - 2.4 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม
 - 2.5 ลักษณะของเกมที่ดี
 - 2.6 การคัดเลือกเกม
3. เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ
 - 3.1 ความหมายของเจตคติ
 - 3.2 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 3.3 เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ
 - 3.4 อิทธิพลของเจตคติต่อการศึกษา
 - 3.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ
 - 3.6 การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียน

- 3.7 การวัดเจตคติ
- 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยในต่างประเทศ
- 5. กรอบความคิดในการวิจัย
- 6. สมมุติฐานการวิจัย

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากการที่คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของภาษา เกี่ยวข้องกับทุกๆ ทักษะของการเรียนรู้ภาษา การรู้คำศัพท์ในจำนวนที่จำกัด การมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ไม่เพียงพอหรือเลือกใช้คำไม่เหมาะสมในการสื่อสาร จะทำให้เกิดปัญหาในการสื่อสารได้ จึงจำเป็นที่จะต้องมีการสอนคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ด้านคำศัพท์อย่างแท้จริง การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์ย่อมช่วยให้การเรียนรู้ภาษาได้ผลดียิ่งขึ้น (ดวงเดือน แสงชัย. 2539 : 118)

1. ความหมายของคำศัพท์

จากการศึกษาพบว่า มีผู้ให้คำจำกัดความของคำศัพท์ไว้มากมาย พอยกตัวอย่างได้ดังนี้ มอร์ริส (Morris. 1979 : 6434 อ้างถึงใน สมสวรรค์ พันธุ์เทพ. 2540 : 13) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำทุกคำในภาษาที่ถูกใช้และเป็นที่ยอมรับในเฉพาะบุคคล วงสังคม วงการอาชีพ เชื้อชาติ หรือโดยทั่วไป คำศัพท์อาจได้แก่ รายการคำหรือวลี ที่ถูกจัดเรียงตามระบบการเรียงอักษรพร้อมกับการอธิบายความหมาย แปล หรือยกตัวอย่างประกอบ

ริชาร์ด (Richard. 1985 : 307) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า คำทั้งหมดซึ่งได้แก่ คำโดด คำผสม และสำนวนต่างๆ ที่ปรากฏในภาษา

ปารีชาติ นาคะตะ (2539 : 11) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า คำศัพท์ คือ ส่วนหรือหน่วยที่เล็กที่สุดในภาษาที่ปรากฏตามลำพังและมีความหมายในตัวเองทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน

ลภา จินตนาเสรี (2540 : 73) ได้แบ่งระดับของความหมายของคำออกเป็น 2 ระดับ คือ

1. ความหมายในระดับคำ (Lexical meaning) ใช้เรียกความหมายของคำแต่ละคำที่ไม่ขึ้นกับรูปประโยคหรือบริบท (Context) อาจหาได้จากการเปิดพจนานุกรม

2. ความหมายในระดับประโยคหรือระดับโครงสร้าง (Structural meaning) กล่าวคือ คำแต่ละคำเมื่ออยู่โดดเดี่ยวจะมีความหมายใดก็ตาม เมื่อนำนั้นๆ มาอยู่ในรูปประโยค หน้าที่ของคำ

นั้นๆ ตามหลักไวยากรณ์ ประกอบกับคำหรือข้อความข้างเคียงที่เรียกว่า บริบท (Context) จะเป็นเครื่องช่วยชี้ว่าคำนั้นๆ ควรจะมีความหมายอย่างไร

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546) ได้ให้ความหมายไว้ว่า คำ คือ เสียงพูด, เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ, เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิด โดยปรกติถือว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุด ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

ปรีชา อุนรัตน์ (2546 : 23) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า คำเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาษา ซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย คำและความหมายของคำจึงเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง

จากความหมายของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ คำ วลี หรือถ้อยคำทั้งหมดในภาษา ซึ่งมีความหมายที่มนุษย์ในสังคมใช้ เป็นเครื่องมือสื่อความหมาย ความรู้ ความคิด ระหว่างบุคคลในสังคมหรือชนชาติ

2. ความสำคัญของคำศัพท์

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสรุปได้ดังต่อไปนี้

ฮาร์เมอร์ (Harmer. 1991 : 153) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ว่าเปรียบเสมือนเป็นอวัยวะ (Organs) และเนื้อ (Flesh) ของภาษา กับ โครงสร้างของภาษา หรือ ไวยากรณ์ เสมือนเป็นโครงของภาษา (The skeleton of language) การใช้โครงสร้างทางภาษาจะไม่มีศักยภาพที่แสดงออกมาได้ ถ้าไม่รู้คำศัพท์ที่ถูกต้อง ถึงแม้ว่าการรู้โครงสร้างภาษา หรือ ไวยากรณ์ ทำให้สามารถจัดรูปประโยคได้ถูกต้องในการสื่อความหมาย คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญมากที่จะเป็นตัวสื่อความหมายออกมา

แม็ค คาร์ธี (Mc Carthy. 1997 : 2-15) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยในด้านการอ่าน เพราะทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจ รับรู้ข้อมูลข่าวสารจากตำราได้ดียิ่งขึ้น

ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 15) ได้กล่าวว่า การจำคำศัพท์เป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา โดยเฉพาะการเรียนรู้อังกฤษให้ดีขึ้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้ถูกต้อง คล่องแคล่วย่อมช่วยให้การเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น

ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน (2539 : 153) ได้กล่าวว่า การที่ผู้เรียนจะมีความสามารถในการใช้ภาษาทั้ง การฟัง พูด อ่าน เขียน การรู้ความหมายของคำศัพท์จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้

พิตรวัลย์ โกวิทวที (2540 : 17-26) ได้กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญ และเป็นพื้นฐานในการที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารทุกๆด้าน โดยเฉพาะการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย

ความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ของภาษา คือความรู้เกี่ยวกับระบบเสียง คำศัพท์ เป็นความรู้พื้นฐานที่จะสามารถนำไปใช้ (Use) ให้สื่อความหมายได้ถูกต้องตามต้องการ

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียนภาษาทุกภาษา เพราะการรู้คำศัพท์ช่วยให้สื่อความหมายได้ดี และการที่จำคำศัพท์ได้มากจะทำให้สามารถสื่อความหมายได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนั้นความรู้ทางด้านคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในการเรียนภาษา คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

3. ประเภทของคำศัพท์

ฟินอคชิอาโร (Finocchiaro, 1974 : 136 อ้างถึงใน รัชนีวัลย์ ปะวะ โปะตะโก, 2539 : 12) ได้จำแนกคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท ตามลักษณะของการใช้ ดังนี้

1. คำศัพท์ที่เรียนเพื่อการนำไปใช้ (Active vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้นๆ ได้พบเห็นบ่อยๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ควรจะใช้ให้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง ฉะนั้น คำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกฝนบ่อยๆ ซ้ำๆ จนสามารถใช้คำในประโยคได้ทั้งในการพูด (Speaking) และการเขียน (Writing) ซึ่งถือว่าเป็นทักษะขั้น Production คำศัพท์ประเภทนี้ได้แก่ คำศัพท์ที่เกี่ยวกับบ้าน เวลา วัน เดือน ปี ฤดูกาล อากาศ อาหาร ส่วนต่างๆ ของร่างกาย เครื่องนุ่งห่ม คำซึ่งบรรยายลักษณะทางกายภาพ (Physical characteristic) ได้แก่ รูปร่าง สี น้ำหนัก และรส

2. คำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้ (Passive vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับชั้นนั้นๆ ไม่ค่อยพบ หรือนานๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟัง การอ่าน และการสอน คำศัพท์ประเภทนี้ ควรจะสอนเพียงแต่ให้รู้ความหมาย (Recognize) และการออกเสียงเท่านั้น โดยไม่เน้นให้นักเรียนนำคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน

ปรียา อุนรัตน์ (2546 : 25) กล่าวว่า คำศัพท์แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่กล่าวถึงสิ่งที่มีชีวิตและสิ่งที่ไม่มีชีวิต รวมทั้งปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ เช่น ก้อนหิน ต้นไม้ สุนัข มนุษย์ ภูตผีปีศาจ
2. คำศัพท์เกี่ยวกับกริยาอาการ กระบวนการต่างๆ เช่น วิ่ง คิด ตาย ย้อมให้ดำ
3. คำศัพท์ที่บอกให้ทราบถึงคุณสมบัติและปริมาณ เช่น นุ่ม แดง กลม มากมาย
4. ความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์ทั้ง 3 ประเภท ข้างต้นนี้ ซึ่งอาจเป็นไปในลักษณะที่เป็นเหตุเป็นผลกัน เรียงลำดับกัน เสริมความหมายกัน หรือแสดงว่าเป็นส่วนหนึ่งของทั้งหมด

4. จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์

คำศัพท์ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษา และสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้ มีผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาหลายท่านได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

ระวีวรรณ ศรีครามครัน (2539 : 153) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์ให้แก่นักเรียนมีจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์นั้น ได้อย่างถูกต้องไม่ว่าจะอยู่ในลักษณะที่เป็น คำ วลี หรือรูปประโยค
2. เข้าใจและจดจำความหมายของคำศัพท์นั้น ไม่ว่าจะอยู่ในลักษณะของคำ คำเดี่ยว วลี หรือประโยคได้
3. สามารถนำคำศัพท์นั้นไปใช้ในรูปประโยคในลักษณะของการสื่อความหมายได้ อย่างถูกต้องตรงตามที่ต้องการ

กล่าวโดยสรุป ในการเรียนการสอนคำศัพท์มีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้เรียนสะกดคำศัพท์และออกเสียงได้ถูกต้อง รู้ความหมาย บอกความหมาย และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคในลักษณะของการสื่อความหมายได้ถูกต้องเหมาะสม

5. การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน

นอกจากการกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสอนคำศัพท์แล้ว มีนักการศึกษาหลายท่านได้เห็นความสำคัญของการเลือกคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้สอนด้วย ดังนี้

ลาโด (Lado, 1988 : 119 -120 อ้างถึงใน ดวงเดือน จังพานิช, 2542) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ที่ควรนำมาสอน ไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน
3. ในบทเรียนหนึ่งๆ ควรมีคำศัพท์ เหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การพูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

แม็ค วอร์เทอร์ (Mc Whorter, 1990 : 52) ได้กล่าวถึง การเลือกสรรคำศัพท์ ควรเลือกคำศัพท์ที่มีประโยชน์และใช้มากกับตัวผู้เรียน แต่ก็ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่ต่างกันไป สิ่งที่สำคัญที่

ต้องพิจารณา คือ เป้าหมายในการเรียน หรือแผนงานที่สามารถนำไปใช้ หรือ มีส่วนเกี่ยวข้องมากที่สุด

ระวีวรรณ ศรีศรีรัมย์ (2539 : 153) ได้กล่าวว่าในการสอนคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียนนั้น ครูจะต้องรู้จักเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาใช้สอน โดยคำนึงถึง ความหมายของคำศัพท์ที่เหมาะสมกับรูปประโยคที่จะสอนและเป็นคำศัพท์ที่นิยมใช้กันอยู่เป็นประจำในการสื่อความหมาย นอกจากนี้ยังมีคำศัพท์บางประเภทที่เรียกว่าคำศัพท์ที่ไม่มีความหมายในตัวเอง (Function words) ซึ่งจำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับรูปแบบทางไวยากรณ์ที่คำๆนั้นเกี่ยวข้อง รวมทั้งความหมายของคำซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับรูปแบบของประโยคและไวยากรณ์ด้วย

กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับ การเลือกคำศัพท์สำหรับการสอนนั้น ควรพิจารณาเลือกคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตจริง โดยคำนึงถึงความหมายของคำศัพท์ที่เหมาะสมกับรูปประโยคที่จะสอน และเป็นคำศัพท์ที่มีประโยชน์และใช้มากกับตัวผู้เรียน เป้าหมายในการเรียน โดยเฉพาะการเลือกสรรคำศัพท์จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับ ระดับอายุ วุฒิภาวะ และการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. ลำดับชั้นในการสอนคำศัพท์

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการเรียนการสอน มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึง ลำดับชั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ดังนี้
ระวีวรรณ ศรีศรีรัมย์ (2539 : 153 -160) ได้สรุปลำดับชั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. ให้ฟังและออกเสียง (Introduction and production) ครูควรให้นักเรียนได้เห็นลักษณะของคำศัพท์ในรูปของตัวอักษรและออกเสียงคำศัพท์นั้นให้นักเรียนได้ยินอย่างชัดเจนก่อน และให้นักเรียนอ่านคำศัพท์และออกเสียงตามครูให้ถูกต้องทั้งเสียง น้ำหนักเสียง (Stress) และระดับน้ำหนักเสียง (Intonation) ครูจะต้องแก้ไขข้อบกพร่องในการออกเสียงของนักเรียนและอธิบายแนวทางการออกเสียง รวมทั้งฝึกให้นักเรียนออกเสียงซ้ำๆจนสามารถออกเสียงด้วยตนเองได้อย่างถูกต้อง

2. สอนให้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ (Understanding the meaning) การให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ ไม่ควรใช้วิธีแปลให้เป็นภาษาพื้นเมือง เพราะจะไม่ได้ความหมายที่ถูกต้องและยังเป็นอุปสรรคทำให้นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อความหมายได้อย่างแท้จริง ยกเว้นแต่ในกรณีที่เป็นจริงๆเท่านั้น ในการสอนความหมายของคำศัพท์ นักเรียนจะต้องเข้าใจความหมายในลักษณะของการใช้เป็นรูปประโยคด้วย คำศัพท์คำหนึ่งๆ อาจจะมีหลายความหมายได้หลายแบบ ซึ่งนักเรียนจะต้องรู้จักเลือกใช้ให้เหมาะสมกับประโยคที่ต้องการด้วยการฝึกฝนให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ ประกอบไปด้วยวิธีการต่างๆดังนี้

2.1 ให้เดาความหมายจากประโยคข้างเคียง(Context) ทั้งนี้คำอื่นๆที่อยู่ในประโยคเดียวกัน หรือประโยคที่อยู่ข้างเคียง อาจจะช่วยในการเดาความหมายของคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่รู้ความหมายเลยก็ได้

2.2 จากคำจำกัดความ (Definitions) ซึ่งระบุไว้ในประโยคเดียวกัน จะทำให้เข้าใจความหมายได้ดีกว่าการเดา

2.3 ให้คำที่มีความหมายตรงกันข้าม (Opposites) โดยกำหนดคำที่มีความหมายตรงกันข้ามกับคำศัพท์ที่ต้องการสอน จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้นได้

2.4 ให้คำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonyms) จะทำให้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่จะเรียนได้ ถ้ารู้ความหมายของคำเหมือนที่ระบุให้ด้วย

2.5 การใช้รูปภาพ (Picture) ในการสอนจะให้ผลอย่างดีที่สุด และทำให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน รวมทั้งเป็นสิ่งที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนของผู้เรียนด้วย ภาพที่ใช้ควรจะชัดเจนและสามารถสื่อความหมายได้

2.6 การแสดงลักษณะท่าทาง (Dramatization) กิริยาอาการซึ่งประกอบการอธิบายคำศัพท์ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ดีขึ้น นอกจากการแสดงอาการกิริยาของครูแล้ว การใช้เกมต่างๆประกอบการเรียนการสอน และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นๆ จะช่วยในการเรียนรู้คำศัพท์

2.7 ของจริงหรือหุ่นจำลอง (Real objects) จะให้ความหมายได้ดีในการสอนคำศัพท์ แต่สิ่งของบางอย่างไม่สามารถนำมาแสดงให้ดูได้แต่สามารถจำลองมาในลักษณะของรูปปั้น หุ่นพลาสติก ซึ่งมีลักษณะคล้ายของจริง ก็อาจนำมาแสดงและอธิบายให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ดีขึ้น

2.8 สอนคำศัพท์ที่มีลักษณะต่อเนื่องกันเป็นชุดหรือระบบ (Series, System) ซึ่งคำศัพท์ดังกล่าวจะต้องเรียนรู้ที่เดียวกันทั้งหมดเป็นชุด หรือพวกเดียวกันทั้งหมดเพื่อให้เข้าใจความหมายต่อเนื่องกัน ได้แก่ ชื่อของวัน เดือน ฤดูต่างๆในปี จำนวนตัวเลข และอื่นๆ

2.9 ให้ศึกษาและวิเคราะห์โครงสร้างของคำศัพท์ (Structural words) ซึ่งผู้เรียนควรจะได้รู้ความหมายของคำศัพท์จากการวิเคราะห์คำศัพท์ในแนวทางต่อไปนี้

2.9.1 การเติมท้ายคำด้วย -s, -es, -ed, -ing

ทำให้ความหมายของคำศัพท์ต่างกัน รวมทั้งลักษณะการใช้ในรูปประโยคที่แตกต่างกันด้วย

2.9.2 คำประสม (Compound words)

นักเรียนจะสามารถเดาความหมายได้จากคำประสม แต่ในบางคำความหมายของคำประสมจะเปลี่ยนไปจากความหมายเดิมก็ได้

2.9.3 ความเข้าใจเกี่ยวกับ Root, Prefix, Suffix

ความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวของคำศัพท์ จะมีประโยชน์อย่างมากในการเดาความหมายของคำศัพท์ที่ต้องการ เมื่อนักเรียนทราบความหมายของ Prefix และ Suffix ที่นำมาใช้ และทราบความหมายของรากศัพท์ (Root) ของคำนั้นๆ

2.9.4 การใช้คำย่อและเครื่องหมาย (')

นักเรียนควรจะได้เรียนรู้และศึกษาว่า คำย่อในประโยคนั้นมาจากคำอะไร และหมายความว่าอย่างไรด้วย

3. ฟีกทักษะการนำไปใช้ในรูปประโยค (From meaning to expression)

เมื่อผู้เรียนสามารถออกเสียง และเข้าใจความหมายของคำศัพท์แล้ว ขั้นต่อไป เป็นการฝึกฝนให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์นั้นมาใช้สื่อความหมายในลักษณะของการพูดและการเขียนเป็นประโยคตามที่ต้องการได้

วิสาข์ จิตวัตร (2541 : 74-104) ได้เสนอวิธีการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. การให้คำจำกัดความ คือ การที่ครูให้คำศัพท์ หรือคำจำกัดความศัพท์ที่ต้องการสอนอาจให้นักเรียนเติมคำจำกัดความหรือคำศัพท์ด้วยตนเอง คำแปลหรือคำจำกัดความนี้อาจนำมาจากพจนานุกรมในรูปแบบต่างๆ สิ่งสำคัญครูควรสอนให้นักเรียนรู้จักใช้พจนานุกรมเป็นแหล่งค้นคว้าไม่ควรยึดติดพจนานุกรมมากเกินไป

2. การเดาคำศัพท์ตามบริบท วิธีการนี้นิยมใช้กันมาก เนื่องจากผู้อ่านสามารถนำกลวิธีการอ่านเช่นนี้ไปใช้ในการอ่านอย่างอิสระโดยไม่ต้องใช้พจนานุกรมหรือครู แต่ควรเป็นกระบวนการที่ค่อยเป็นค่อยไป

3. การใช้ประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงเข้ากับความหมายของศัพท์ใหม่ (Relating new words to what is already known) ครูใช้วิธีการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับความหมายของศัพท์ใหม่ โดยใช้วิธีการต่อไปนี้

3.1 แผนภูมิความรู้ (Semantic maps) ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักจัดโครงสร้างของข้อมูลอย่างเป็นระบบ สามารถใช้เป็นกิจกรรมก่อนอ่าน เพื่อเป็นการแนะนำศัพท์ที่สำคัญๆแล้ว ยังเป็นการช่วยกระตุ้นความรู้เดิมเกี่ยวกับหัวข้อเรื่อง

3.2 แผนภูมิคำศัพท์ (Word map or Concept of definition) ช่วยให้นักเรียนจัดความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับคำจำกัดความออกเป็นประเภทได้ คือ กลุ่มหรือประเภท (Category) คุณสมบัติหรือลักษณะ (Properties) โครงสร้างของแผนภูมิคำศัพท์ยังช่วยให้นักเรียนได้จดจำและระลึกถึงความหมาย หรือความคิดรวบยอดของศัพท์ใหม่ๆ ได้อีกด้วย

3.3 ตารางการวิเคราะห์ความหมายคำศัพท์ (Semantic feature analysis) คือ ตารางที่แสดงความสัมพันธ์ หรือเปรียบเทียบความหมายของคำศัพท์ การสอนโดยวิธีนี้สอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างความรู้ เนื่องจากช่วยให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของคำศัพท์ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายกว้างและคำที่มีความหมายชี้เฉพาะ ตารางวิเคราะห์นี้ยังช่วยกระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียนที่มีเกี่ยวกับคำศัพท์คำนั้นๆ

3.4 เส้นต่างๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคำศัพท์ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน (Word Lines) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคำศัพท์เพื่อพัฒนาการความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์

3.5 การหาความสัมพันธ์ของศัพท์ใหม่กับศัพท์ หรือความคิดรวบยอดที่นักเรียนเคยรู้แล้วลดหลั่นตามลำดับ (Concept ladder) เช่น ครูจะสอนคำว่า “ Guitar ” ให้นักเรียนอภิปรายว่านักเรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับประเภท ลักษณะ และวัสดุที่ทำ

3.6 การทำนายเรื่องจากคำศัพท์ (Predict-o-gram) เป็นกลวิธีการสอนก่อนการอ่านที่ช่วยให้นักเรียนทำนายเรื่องได้จากคำศัพท์

3.7 การบอกความสัมพันธ์ของคำศัพท์จากมากไปหาน้อย หรือสูงสุดไปหาค่าสุด (Semantic Gradient)

4. เสริมความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มเติม (Extending word meaning) โดยการนำศัพท์ที่คล้ายๆกันมาเปรียบเทียบ แยกแยะ หรือ รวมเป็นหมวดเป็นหมู่ โดยใช้วิธีต่อไปนี้

4.1 การจัดคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กัน หรือตามลักษณะที่เหมือนกันเข้าเป็นหมวดหมู่เดียวกัน (Word Sorts)

4.2 การจัดกลุ่มคำโดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของคำชนิดต่างๆ (Categorization) คล้ายๆ Word sorts แต่ลักษณะการจัดกลุ่มต่างกันออกไป เช่น ให้อ้างวลคำที่มีความหมายกว้างครอบคลุมคำที่มีความหมายแคบกว่า เป็นต้น

4.3 กิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเห็นความสัมพันธ์ที่สำคัญของความคิดรวบยอด (Post-Structured Overviews)

5. การสอนศัพท์พิเศษ

5.1 คำที่สะกดต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกัน (Homophones)

5.2 คำที่สะกดเหมือนกันแต่มีความหมายต่างกัน (Homograph)

5.3 คำที่มีหลายความหมาย (Multiple meaning)

5.4 คำที่แสดงการเปรียบเทียบ (Analogy)

5.5 คำที่มีความหมายตรงตามพจนานุกรม (Denotations) และคำที่มีความหมายพิเศษเฉพาะบุคคล หรือมีความหมายลึกๆแตกต่างกัน (Connotations)

5.6 คำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonym) และคำที่มีความหมายตรงกันข้าม (Antonym)

6. หาที่มาหรือกำเนิดของศัพท์ (Word origin and histories)

7. การสะสมศัพท์ด้วยตนเอง (Vocabulary self-collection strategy)

กล่าวโดยสรุป ในการสอนคำศัพท์ ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคต่างๆ ตลอดจนการเดาคำศัพท์จากบริบท (Context) ปัจจัยและวิธีการสอนคำศัพท์ที่สำคัญที่ครูจะต้องคำนึงถึง คือ มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ใดบ้างเมื่อเสนอคำศัพท์ใหม่แล้วต้องจัดให้นักเรียนได้พบคำศัพท์ใหม่ในบริบทต่างๆบ่อยครั้ง และต้องคำนึงถึงลักษณะของผู้เรียน บทอ่าน คำศัพท์ หรือความคิดรวบยอด อีกทั้งสภาพแวดล้อมในการสอน เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาความรู้คำศัพท์ได้

7. ความรู้คำศัพท์

ในการเรียนภาษาอังกฤษ ความรู้คำศัพท์นับว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ในการเรียนรู้ภาษาได้ ริชาร์ด (Richard. 1976 : 77-89 อ้างถึงใน จตุพร เพชรแก้ว. 2546 : 17) ได้สรุปเกี่ยวกับวงความรู้คำศัพท์และความหมายของการรู้คำศัพท์ที่ผู้สอนควรคำนึงถึงไว้ดังนี้

1. วงความรู้คำศัพท์ของเจ้าของภาษา สำหรับคำศัพท์เพื่อความเข้าใจ มีประมาณ 20,000-100,000 คำ และมีการขยายวงความรู้อย่างไม่หยุด

2. ความรู้คำศัพท์ หมายถึง การที่บุคคลรู้ว่า จะพบหรือได้ใช้คำศัพท์บ่อยหรือไม่ มีคำอื่นใดอีกที่เข้าร่วมกับคำนั้นได้ มีขีดจำกัดในการใช้ในบทบาทหน้าที่และสถานการณ์ใดบ้าง มีบทบาทหน้าที่ทางโครงสร้างไวยากรณ์อย่างไร รากของคำเป็นอย่างไร เปลี่ยนรูปไปได้อย่างไรบ้าง สามารถที่จะสัมพันธ์กับคำอื่นในกลุ่มใดได้บ้าง มีระดับความหมาย (Semantic value) อยู่ในระดับใด ตลอดจนรู้ว่าความหมายของคำนั้นอาจมีหลายความหมายเมื่อใช้ความสัมพันธ์ร่วมกับคำอื่นที่ต่างกันไป

นอกจากนี้ นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่าน เช่น ริชาร์ด (Richard.1976) เนชั่น (Nation.1983) เกรนดัลและเรดแมน (Gairms and Redman อ้างถึงใน จตุพร เพชรแก้ว. 2546 : 18) ได้ให้นิยามของการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ ซึ่งประมวลไว้ดังนี้

1. อ่านออกเสียงได้
2. สะกดได้ถูกต้อง
3. รู้จักคำศัพท์นั้นเมื่อได้ฟังหรืออ่าน
4. ระลึกได้เมื่อต้องใช้
5. ใช้ได้ถูกต้องไวยากรณ์
6. รู้ความสัมพันธ์ของคำศัพท์ในขอบข่ายความหมาย ซึ่งมี 4 ลักษณะ คือ
 - 6.1 ความหมายตรงข้าม (Antonym) เช่น male/female happy/sad
 - 6.2 ความหมายร่วมกัน (Hyponym) เช่น furniture : chair , table , sofa
 - 6.3 ความหมายเหมือนกัน (Synonym) เช่น flat = apartment
 - 6.4 ความหมายสัมพันธ์อื่นๆ

วอลเลซ (Wallace. 1984 : 27-35) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาต่างประเทศได้เหมือนเจ้าของภาษานั้น ควรจะต้องมีความสามารถ ดังต่อไปนี้

1. รู้ทั้งแบบภาษาพูดและภาษาเขียน
2. จำได้เมื่อจะใช้
3. คำศัพท์สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ หรือความคิดรวบยอด
4. ใช้ในรูปไวยากรณ์ได้ถูกต้อง
5. ใช้คำพูด การออกเสียงในลักษณะที่พอจะจำได้
6. เขียนและสะกดตัวได้ถูกต้อง
7. ใช้กับคำที่ต้องไปด้วยกันได้ถูกต้อง เช่น verb preposition เป็นต้น
8. ใช้คำที่เป็นทางการได้เหมาะสม
9. รู้ถึงการใช้คำที่มีความหมายประเภทเดียว แต่ให้ความรู้สึกต่างกัน

ครูอาจจะต้องจัดให้ผู้เรียนได้ทำเป็นบางส่วน หรือทั้งหมดใน 9 ข้อนี้ และสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ดังกล่าวควรมีพื้นฐานต่อไปนี้

1. เป้าหมาย (Aims) คือ การคาดหวังให้ผู้เรียนสามารถที่จะรู้คำศัพท์ใดบ้างและนำไปใช้ได้อย่างไร
2. ปริมาณ (Quantity) ถ้าเป็นคำศัพท์ประเภท คำศัพท์ที่เรียนเพื่อการนำไปใช้ (Active vocabulary) อาจเรียนคำใหม่ประมาณ 5-7 คำได้ แต่สิ่งที่ควรคำนึง คือ ความเหมาะสมของชั้นเรียนและความสามารถของผู้เรียน

3. ความจำเป็น (Need) การสอนคำศัพท์ในบางครั้ง หรือคำบางคำไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตำราเรียน หลักสูตร เป้าหมาย และจุดประสงค์เฉพาะของแต่ละบทเรียนด้วย

4. ความถี่และการใช้บ่อยๆ (Frequent exposure and repetition) วิธีที่จะตรวจสอบว่านักเรียนได้เรียนรู้คำใหม่นั้นหรือยัง ก็คือ นักเรียนสามารถแยกคำออกมา และบอกความหมายได้หรือไม่ ถ้าคำศัพท์นั้นได้เป็นส่วนหนึ่ง que ผู้เรียนได้ใช้พูด หรือเขียนออกมา แสดงว่าผู้เรียนได้รับโอกาสของการใช้ได้ดีแล้ว และพวกเขาต้องจำมาใช้ได้อีกบ่อยๆ เท่าที่เขาต้องการ

5. ความหมายเฉพาะ (Meaningful presentation) นอกจากรูปร่างของคำแล้ว ผู้เรียนต้องเข้าใจความหมายเฉพาะอย่างชัดเจน เช่น ใช้แทนอะไร หมายถึงใคร เป็นต้น

6. เรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situation presentation) ได้แก่ ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำได้ถูกต้องตามสถานการณ์ เช่น รู้ว่ากำลังพูดกับใคร และสถานการณ์อย่างไร เป็นต้น

แม็ค คาร์ธี (Mc Carthy. 1997 : 2-15) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์นั้นไม่ใช่เพื่อที่จะรู้แค่ความหมายของคำเท่านั้น สิ่งที่จะต้องรู้ควบคู่ไปด้วยกัน คือความสัมพันธ์ของคำศัพท์ ลักษณะทางไวยากรณ์ และการออกเสียงที่ถูกต้อง ควรพยายามเรียนรู้คำเป็นวลี (กลุ่มคำ) ไม่ใช่เป็นคำเดี่ยวๆ รู้จักสังเกต และบันทึกลักษณะพิเศษของไวยากรณ์ในคำใหม่ รวมทั้งการออกเสียง เรียนรู้โดยการอ่านและการฟังให้มากที่สุดเท่าที่ตนเองจะสามารถทำได้เมื่อเจอศัพท์ใหม่ๆ อย่าหยุดค้นหาคำใหม่ทุกครั้ง เพราะจะทำให้การอ่าน และความเข้าใจในการอ่านช้าลง ควรดูเฉพาะศัพท์ที่สำคัญจริงๆ ต่อการเข้าใจของบริบท (Context) นั้นๆ

กล่าวโดยสรุปความรู้คำศัพท์ที่นักเรียนแต่ละคนควรมีนั้น ได้แก่ รู้การออกเสียง การสะกดคำ การใช้คำในประโยค โครงสร้างที่เหมาะสมกับสถานการณ์และโอกาส แต่การรู้ถึงความหมายของคำศัพท์ การสอนคำศัพท์ที่บอกเพียงความหมายหรือคำแปลอย่างเดียวนั้นถือว่าไม่เพียงพอต่อการพัฒนาความรู้คำศัพท์ ผู้สอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้คำศัพท์อย่างจริงจัง และควรมีการเพิ่มวงความรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

8. การทดสอบความรู้คำศัพท์

การทดสอบความรู้คำศัพท์ ซึ่งเป็นการวัดว่าผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ไปมากน้อยเพียงใด หรือสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนแล้ว ไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้หรือไม่ นั้นแบ่งออกเป็นชนิดของแบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ของการวัดไว้ดังนี้ (Nation. 1983 อ้างถึงใน จตุพร เพชรแก้ว 2546 : 26)

1. การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency tests)

เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ว่าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากน้อยเพียงใดหรือรู้มากพอที่จะใช้ในการสื่อสารในแต่ละทักษะได้หรือไม่ การทดสอบลักษณะนี้จำแนกออกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

1.1 การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring total vocabulary size) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่าผู้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากน้อยเพียงไร ข้อสอบจะถูกสร้างขึ้นจากคำศัพท์ที่ได้จากการสุ่มเอาคำศัพท์ที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือคำศัพท์ในบัญชีคำศัพท์ (Vocabulary List) และหลังการทดสอบจะมีการนำเอาคะแนนที่ได้มาคำนวณด้วยสูตรดังนี้

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

1.2 การวัดวงความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring knowledge of a particular group of words) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า ผู้เรียนรู้คำศัพท์ระดับใด เพียงพอหรือเหมาะสมกับระดับที่จะเรียนแล้วหรือไม่ เช่น ผลจากการวัด พบว่า ผู้เรียนมีความรู้คำศัพท์ระดับที่ 2 ของหนังสือ Longman Structure Reader จำนวน 500 คำ หมายความว่าเขาจะมีความสามารถที่จะอ่านหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่า

2. การทดสอบ (Testing)

เป็นการทดสอบที่มักใช้ในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition test) เป็นการวัดว่า ผู้เรียนสามารถจำคำที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด การทดสอบแบบนี้จะง่ายกว่าการทดสอบการระลึกเพราะในการสอบจะมีคำตอบที่ผู้เรียนนึกอยู่ปรากฏให้เห็น เช่น ผู้เรียนเขียนคำแปล และเลือกคำแปล คำคล้องความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ เป็นต้น

2.2 การทดสอบการระลึก (Recall test) เป็นการวัดว่าผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงไร ผู้เรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้ผู้เรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง เป็นต้น

3. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement test)

เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสอนภาษาในรายวิชาที่ผู้เรียนได้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อเป็นการประเมินว่า ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้

สิ่งที่ได้เรียนไปแล้วหรือยัง และเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ก้าวหน้าขึ้น แบบทดสอบที่จะใช้ควรมีลักษณะดังนี้

1. ต้องไม่เป็นการทดสอบคำโคด เนื่องจากในการเรียนแต่ละรายวิชา ผู้เรียนมักจะมีโอกาสได้พบและใช้คำศัพท์ในบริบทที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นประจำ
2. สามารถให้คะแนนได้ง่าย เช่น แบบทดสอบแบบ โคลช หรือจับคู่ เป็นต้น
3. ถ้าเป็นแบบเติมหรือเลือกคำตอบ คำตอบต้องเหมาะสมกับความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียน
4. เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสามารถสร้างได้ไม่ควรยากหรือมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนเกินไป
5. จำนวนข้อในแต่ละแบบทดสอบต้องเหมาะสมกับเวลา

ระวีวรรณ ศรีศรีรามครัน (2539 : 160 - 166) กล่าวถึง การสร้างแบบทดสอบสำหรับ วัดความสามารถของผู้เรียนในด้านคำศัพท์นั้น ควรจะเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ในรูปของประโยคที่ถูกต้อง และไม่ควรรูปประโยคหรือใช้ไวยากรณ์ใน โครงสร้างของประโยค ซึ่งทำให้ยุ่งยากซับซ้อนและยากต่อความเข้าใจ ในทำนองเดียวกันการทดสอบในด้านไวยากรณ์ ไม่ควรใช้คำศัพท์ที่ยากเกินความสามารถของผู้เรียนด้วย แบบทดสอบคำศัพท์ของผู้เรียนนั้น มีอยู่หลายประเภทซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย (Objective tests) แบ่งออกเป็น ประเภทต่างๆ ดังนี้

1. แบบให้เลือกตอบ (Multiple choices)

แบบทดสอบนี้นิยมใช้กันมาก ซึ่งการสร้างแบบทดสอบในการสอนคำศัพท์อาจจะ ทดสอบความหมายของคำศัพท์เป็นคำหรือในรูปประโยคก็ได้ แบบทดสอบประเภทนี้มีอยู่ 2 รูปแบบ คือ

1.1 ให้เลือกคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับคำที่กำหนดให้ในประโยค
แบบทดสอบชนิดนี้จะเป็นแบบ Recognition item ซึ่งอาจจะสร้างแบบทดสอบชนิดนี้ได้หลาย รูปแบบ คือ

1.1.1 ใช้รูปภาพเป็นคำถามหรือตัวตั้ง (stem) และให้นักเรียนเลือกคำตอบ ที่เหมาะสมที่สุด สอดคล้องกับรูปภาพที่กำหนดให้ ซึ่งแบบทดสอบนี้จะเหมาะสมกับนักเรียนใน ระดับต้น

1.1.2 กำหนดให้ตัวตั้งเป็นคำอธิบาย สำหรับตัวเลือกจะเป็นคำจำกัดความ (Definition) ซึ่งนักเรียนจะต้องเลือกคำจำกัดความให้ถูกต้อง

1.1.3 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายใกล้เคียงกับคำที่กำหนดให้

1.1.4 ตัวตั้ง เป็นประโยค ซึ่งนักเรียนจะต้องเลือกจากตัวเลือก อาจจะเป็นคำ หรือวลีก็ได้ให้ให้ความหมายใกล้เคียงกับคำที่กำหนดไว้ในประโยค โดยให้ความหมายนั้นสอดคล้องกับใจความของประโยคในลักษณะเดิมด้วย ข้อสอบชนิดนี้จะสามารถทดสอบความรู้ในด้านคำศัพท์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจาก คำศัพท์จะมีความหมายเปลี่ยนแปลงไปเมื่ออยู่ในรูปประโยค

1.2 ให้เลือกคำตอบจากตัวเลือกเพื่อใส่ลงในช่องว่างของประโยคที่กำหนดให้ เพื่อให้ได้ประโยคที่มีใจความสมบูรณ์และถูกต้อง แบบทดสอบชนิดนี้จะยากกว่าแบบทดสอบชนิดแรกซึ่งผู้เรียนจะต้องเข้าใจความหมายของข้อความทั้งประโยค (Context) จึงจะสามารถเลือกคำตอบให้ให้ความหมายสอดคล้องกับประโยคตามที่ต้องการ รวมทั้งความหมายของคำศัพท์และความถูกต้องในด้านไวยากรณ์ด้วย

2. ให้เลือกตอบคำที่มีความสัมพันธ์กัน (Associated words)

ลักษณะของแบบทดสอบประเภทนี้ จะเป็นการนำคำที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน พวกเดียวกันหรือคำที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ให้นักเรียนได้รู้จักเลือกคำที่คิดว่า มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกันมากที่สุด แบ่งออกเป็น 2 ชนิด

2.1 Recognition ให้เลือกคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดให้จากกลุ่มคำที่กำหนดให้ในแต่ละกลุ่ม

2.2 Production ให้ผู้เรียนระบุประเภทหรือชนิดของกลุ่มคำที่กำหนดให้ ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกัน

3. การจับคู่ (Matching)

แบบทดสอบประเภทนี้ อาจจะนำมาใช้ทดสอบความหมายของคำศัพท์ในประโยคที่ต้องการหรือจะเป็นการทดสอบการใช้คำ Idiom และ Function word ต่างๆ ให้ได้ความหมายที่ถูกต้องในประโยค เช่น

3.1 กำหนดกลุ่มคำ และให้ผู้เรียนเลือกคำ เติมลงในช่องว่างของประโยคหรือข้อความให้ถูกต้องได้ใจความ

3.2 กำหนดกลุ่มคำและให้ผู้เรียนเลือกกลุ่มคำที่ถูกต้อง เหมาะสม เติมในประโยค ให้ได้ใจความสมบูรณ์

3.3 กำหนดคำและกลุ่มคำ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกกลุ่มคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับคำที่กำหนดให้

3.4 กำหนดคำให้ 2 กลุ่ม โดยให้ผู้เลือกคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับคำที่ต้องการจากกลุ่มคำที่กำหนดให้

4. ให้เติมคำ (Completion)

แบบทดสอบชนิดนี้ สามารถใช้ทดสอบความหมายของคำศัพท์ในลักษณะของคำ หรือในรูปประโยคได้ ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น

4.1 ให้เติม Prefix หรือ Suffix ลงในช่องว่าง

4.2 ให้เติมคำลงในช่องว่าง โดยกำหนดตัวอักษรให้บางตัวในแต่ละคำ

5. รูปแบบอื่นๆ

นอกเหนือจากรูปแบบทดสอบดังกล่าวแล้ว การทดสอบคำศัพท์ของผู้เรียน ครูยังสามารถสร้างข้อสอบได้อีกหลายลักษณะ ในแบบของข้อสอบแบบปรนัย (Objective tests) คือ

5.1 เปลี่ยนคำ (Word formation) ให้สอดคล้องกับลักษณะของคำที่ใช้ในประโยค ให้ถูกต้องทั้งความหมาย และลักษณะของไวยากรณ์

5.2 ให้ผู้เรียนเขียนคำที่มีความหมายตรงตามคำที่กำหนดให้ ทางด้านซ้ายมือและอ่านออกเสียงคล้ายกับคำที่อยู่ขวามือ

5.3 ให้เขียนคำที่มีความหมายเช่นเดียวกับคำที่กำหนดให้ในประโยค ซึ่งข้อทดสอบแบบนี้ ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความสามารถ เข้าใจความหมายและรู้จักคำศัพท์เป็นจำนวนมากพอสมควร

สรุปได้ว่า การทดสอบความรู้คำศัพท์แบ่งออกได้ตามชนิดของแบบทดสอบได้ 3 ชนิด โดยแบบทดสอบแต่ละชนิดมีวัตถุประสงค์ในการวัดความรู้คำศัพท์แตกต่างกันไป แบบทดสอบแต่ละชนิดดังกล่าวนี้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านคำศัพท์ ใช้วัดความสามารถทางด้านคำศัพท์โดยรวมของผู้เรียน แบบทดสอบที่ใช้วัดเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ใช้วัดความสามารถในการจำและการระลึกได้ของคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ใช้ประเมินความรู้ในด้านคำศัพท์ของผู้เรียนในกระบวนการสอนภาษา

การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1. ความหมายของเกม

เกมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เก่าแก่ และแพร่หลายมานานแล้ว เริ่มมีการพัฒนาเกมเพื่อการสอน และใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีความสำคัญต่อหลักสูตร ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

ไบรน (Byrne, 1995 : 101-103) ได้ให้คำจำกัดความของเกมว่า เกมเป็นรูปแบบของการเล่นที่มีกฎ กติกา เกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เกมไม่เพียงแต่จะทำให้เพลิดเพลินหรือเล่นเพื่อหยุดพักจากกิจกรรมประจำวันแต่ยังเป็นวิธีที่ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกมด้วย

เรื่องศักดิ์ อัม โฟพันธ์ (2536 : 2) ได้ให้ความหมายว่า เกมทางภาษา (Language games) หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด

ทิสนา แจมณี (2537 : 29) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือการเล่นของเด็กซึ่งมีกติกา ข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่น เกมของเด็กมักมีกติกาที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนเกมมีทั้งแบบที่มีการแข่งขัน และไม่มีการแข่งขัน บางเกมไม่ต้องใช้อุปกรณ์อะไรทั้งสิ้น แต่บางเกมต้องใช้อุปกรณ์ประกอบ เกมบางอย่างต้องอาศัยการออกกำลังกาย การเล่นเกมนับว่ามีส่วนช่วยพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ในการเล่นเกมเด็กจะต้องจดจำกติกา ต้องคิดตัดสินใจและใช้ไหวพริบในการเอาชนะคู่ต่อสู้ นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาเด็กทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคมอีกด้วย

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2541 : 36) ได้กล่าวถึง เกม (Games) เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียน ได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เป็นการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยมีกฎ กติกาเป็นข้อตกลงร่วมกันซึ่งอาจจะเล่นเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ ซึ่งจะมีการตัดสินใจแพ้ชนะหรือไม่ก็ได้ เกมจะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสนุก เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

2. จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษาอังกฤษ

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

วีด (Weed, 1975 : 303-304) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมเพื่อสอนภาษา ไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ เช่น เกม “Simon Says”
2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษ และเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย
3. เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจะได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม

4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดี และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร ได้ดีอีกด้วย

ริซัน (Rixon, 1981 : 1-4) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมในการเรียนการสอนภาษา คือ เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นอาจจะมีรูปแบบมากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูดสื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ผู้เล่นจะต้องทำตาม หรือ พูดตามผู้เล่นคนอื่นๆ

กรมวิชาการ (2539 : 127) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนเกมว่า เกมเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค เกมต่างๆสามารถนำสิ่งที่ปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

ทิสนา เขมมณี (2543 : 81-85) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อฝึกทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
2. เพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม
3. เพื่อเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ
4. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจของผู้เรียน
5. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตาม กฎ กติกา และ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น
6. เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด
7. เพื่อให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมทางภาษา ควรเป็นดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียน ไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรกกระบวน วัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน
 2. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบเฉลียวฉลาด รู้จักเหตุผล พากเพียร และอดทน
 3. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนรู้จักพึ่งตนเอง
 4. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรม กล่าวคือ ให้อ่านที่เขามาที่เรา เป็นคนมีระเบียบ แบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี
 5. เพื่อปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาให้เป็นคนที่ร่าเริงแจ่มใส เพื่อที่จะได้เป็นนักต่อสู้ชีวิต เต็มไปด้วยความร่าเริงเบิกบาน และมีความคิดก้าวหน้าอยู่เสมอ
- กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบในการเรียนการสอนนั้น เน้นปฏิสัมพันธ์กันโดยใช้เกมเป็นส่วนประกอบของการเรียนภาษา โดยเน้นการฝึกและพัฒนาทักษะต่างๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในเชิงบูรณาการ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีลักษณะเป็นผู้นำ หรือผู้ตามที่ดีอีกด้วย

3. ประเภทของเกม

มีผู้ได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาตามลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

กาสเซอร์ และ วอลด์แมน (Gasser and Waldman, 1979 : 54) ได้แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาออกเป็น 4 ประเภทคือ

1. เกมฝึกไวยากรณ์
2. เกมฝึกการฟังเข้าใจ
3. เกมฝึกคำศัพท์
4. เกมฝึกทักษะการสื่อสาร

บารุง โตรตัน (2524 : 148) ได้แบ่งเกมในการสอนภาษาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เกมเฉื่อย (Passive games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วผู้เล่นไม่ต้องส่งเสียงดัง
 2. เกมเคลื่อนไหว (Active games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า ผู้เล่นอาจจะต้องเคลื่อนไหวที่ไปรอบๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดังมาก
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ
1. Number games เป็นเกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ ปฏิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข

2. Vocabulary games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายและ Part of speech

3. Structure games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา

4. Spelling games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียน ได้ถูกต้อง
ยิ่งขึ้น

5. Conversation games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียน ได้ฝึกทางด้าน Information and communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการเก็บใจความและสื่อความหมาย

6. Writing games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุกอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous games เป็นเกมที่สามารประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์ หรือใช้เป็น กิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ การโต้ว่าที เป็นต้น
สุภรณ์ ทองใบ (2538 : 7-121) ได้แบ่งประเภทของเกมในการฝึกภาษา ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการออกเสียงและพูด
2. เกมฝึกการสะกดคำ
3. เกมฝึกทักษะการอ่านและการเขียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมในการสอนภาษาแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ เกมเนื้อเยื่อ และ เกมเคลื่อนไหว โดยอาจเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย หรือ กลุ่มรวมก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ จุดมุ่งหมายของผู้กำหนดเกม ซึ่งเกมแต่ละชนิดมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน การเล่นเกมแต่ละครั้งจึง ควรใช้เกมที่มีลักษณะที่แตกต่างกันไปเพื่อสร้างความสนใจของเด็ก

4. ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

ตามที่ ริชาร์ด อมาโต (Richard Amato. 1996 : 192 -199) กล่าวว่า เกมนอกจากทำให้ การเรียนสนุกแล้ว สิ่งที่เราไม่ควรละเลยถึงคุณค่าอีกด้านของเกม คือ เกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นนักเรียน ให้เรียนรู้โดยไม่ต้องบังคับ และเป็นโอกาสที่จะได้ใช้ภาษาที่แท้จริงในการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับ อเวดอน (Avedon. 1971 : 315-321) ที่กล่าวว่า เหตุผลที่เกมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ คือ เกม เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความใฝ่เรียนรู้ และยอมรับกฎเกณฑ์ในการแข่งขัน ยิ่งไปกว่านั้น นักเรียนจะพยายามอย่างมากในการเล่นมากกว่าการเรียนด้วยวิธีอื่นๆ เพราะโดยธรรมชาติแล้ว เมื่อนักเรียนเล่นเกม พวกเขาจะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่า ได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่นๆเพื่อตัวเอง หรือเพื่อทีมของตน และในขณะที่เล่นเกมนักเรียนจะร่วมกิจกรรมการแข่งขันตลอด เพราะต้องการให้ ถึงเวลาที่ตนจะได้เล่น หรือเพื่อคะแนน หรือเพื่อชัยชนะในเกมนั้นๆ จึงเป็นที่แน่นอนว่านักเรียนจะ

มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องง่ายสำหรับครูที่จะสอนนักเรียนเกี่ยวกับไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคิดใหม่ๆ ความรู้ต่างๆ (อังคณา ศิศรี. 2547 : 3)

ชูลส์ (Schultz. 1988 อ้างถึงใน อังคณา ศิศรี. 2547 : 4) กล่าวว่า เกมเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนได้ผ่อนคลาย ทำให้ความตึงเครียดในการเรียนลดน้อยลงและ ลืมว่ากำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน ในการเรียนรู้ภาษาสิ่งที่เป็นอุปสรรคใหญ่คือความตึงเครียดและความกดดัน กระบวนการเรียนรู้ภาษาในแบบเก่าทำให้สิ้นเปลืองเวลาและเป็นการเพิ่มความกดดันให้กับนักเรียน ซึ่งระดับความกดดันที่เพิ่มขึ้นจะไปรบกวนความตั้งใจเรียน และประสิทธิผลการเรียนรู้ นอกจากนั้นจะเป็นการทำลายแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนอีกด้วย

แฮนเซน (Hansen. 1994 : 118) ได้กล่าวว่า เกมเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียน และเรียนอย่างมีความสุข นอกจากนั้นยังเปิดโอกาสให้นักเรียนที่จ้อายได้แสดงออกทั้งทางด้านความคิดและความรู้สึก

ลี ซู คิม (Lee Su Kim. 1995 : 35) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

1. เกมใช้เล่นเพื่อหยุดพักจากกิจกรรมที่ทำเป็นประจำในห้องเรียนภาษา
2. เกมทำท่ายและกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในบทเรียน
3. การเรียนภาษาต้องการความมานะพยายามเป็นอย่างมาก เกมช่วยให้นักเรียนร่วมกิจกรรมอย่างอดทนและมีความมานะพยายามในการเรียนรู้ภาษา
4. เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน
5. เกมเป็นสิ่งที่สนับสนุนผู้เรียนให้มีปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกัน
6. เกมช่วยให้นักเรียนนำภาษาไปใช้สื่อความหมายได้ถูกต้อง

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 83) ได้กล่าวว่า เกมจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และเกมยังมีประโยชน์ ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะทางภาษา อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น เพราะครูยังใช้เกมสำหรับเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้อีกด้วย

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 3-4) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมภาษาว่า เกมนั้นมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้นื้อหากระจำง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ
4. เกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน

5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้

6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย

7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน

8. เกมช่วยลดความเขັมของเนื้อหาลงได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วม และกล้าแสดงออก

9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในการลำดับขั้นตอนการสอนทุกภาษาทุกชั้นตอน

10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน งานสังสรรค์ ทัศนจร ฯลฯ

วิไลพร ธนสุวรรณ (2530 : 5) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. เกมช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ คลายความเครียดจากบทเรียนประจำวัน

2. ช่วยทบทวนบทเรียนต่างๆ เช่น โครงสร้างประโยค คำศัพท์ และการออกเสียง

3. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะเบื้องต้น คือ ฟัง – พูด โดยการนำเอาความรู้ที่เรียนมาไปใช้ในสถานการณ์จำลองต่างๆ

4. เกมบางอย่างใช้เป็นแรงจูงใจ ในการนำเข้าสู่บทเรียนของเนื้อหาบางประเภทได้

5. ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

6. ช่วยให้นักเรียนรู้จักทำงานร่วมกัน ในกรณีเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 1) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นเกมในการสอนภาษาไว้ว่า เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาได้ ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างทางภาษาโดยเฉพาะ เกมเหล่านี้มีวิธีเล่นแตกต่างกันออกไป และให้ความสนุกสนาน ถึงแม้ว่าสถานการณ์หรือวัตถุประสงค์นั้นจะเป็นการสมมุติหรือสร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ที่เกมกำหนด แต่ทักษะทางภาษาต่างๆที่นำมาใช้ในการเล่นเกม นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้การเล่นเกมนับเป็นการฝึกประสาทและกล้ามเนื้อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการทำซ้ำๆ ซึ่งเกมเหล่านี้รวมถึงเกมที่ใช้ในการฝึกภาษาด้วย เกมเพื่อการเรียนการสอนภาษามักจะใช้ทักษะต่างๆของภาษาเป็นส่วนประกอบในการเล่น

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 15) ได้สรุปความสำคัญของเกมที่เกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน

ทั้งการเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ได้ สถานการณ์เพื่อการติดต่อสื่อสารอย่างมากมาย

ประพันธ์ จุมคำมูล (2541 : 45) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอนได้อย่างมากก่อนเข้าสู่บทเรียนที่จะต้องสอน โดยไม่ต้องใช้เวลานานนัก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกมจะช่วยแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษ และไม่อยากเรียนวิชานี้ แต่การจัดกิจกรรมก็ต้องอาศัยความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนเองก็ต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เข้าใจ สามารถแทรกเข้าไปในบทเรียนได้

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมที่ใช้เกมประกอบในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียดได้
3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน
4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ช่วยให้ผู้รู้จักตนเอง และเกิดการยอมรับ
6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ

อาจกล่าวโดยสรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่น่าสนใจว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และ เขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี ช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนทำให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยความพึงพอใจ เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานอันจะมีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษนอกจากนั้นยังทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น

5. ลักษณะของเกมที่ดี

ริซัน (Rixon. 1981 : 5) ได้เสนอแนะของเกมที่ดีว่า ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะทางภาษา และไม่ควรรู้สึกอยู่กับโชคมากเกินไป อีกทั้งเกมบางเกมควรจะเป็นความสำเร็จของการสื่อสารของผู้เล่นมากกว่าเน้นความถูกต้อง ควรให้ภาษาเป็นพื้นฐานในการเล่น และสิ่งที่ควรกระทำ คือ การให้รางวัล การให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกความสนใจของผู้เล่นได้สูง

วิไลพร ชนสุวรรณ (2530 ข อ้างถึงใน บังอร ร้อยกรอง. 2541) ได้กล่าวถึงลักษณะของ เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาที่ดีคือ

1. ควรเป็นเกมที่มีลักษณะท้าทาย ใ้ใจให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการเล่น
 2. เกมภาษาที่ดีควรเป็นเกมที่ต้องทำเป็นกลุ่ม และเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก โดยเปิดโอกาสให้เขาได้คิด แก้ปัญหาด้วยตัวเอง
 3. ควรเป็นเกมที่มีวิธีการเล่น ไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการปฏิบัติตาม โดยไม่ต้องเตรียมการหรืออุปกรณ์ให้มาก ถ้าใช้อุปกรณ์เข้าช่วยก็ควรเป็นอุปกรณ์ที่หาได้ง่ายและมีราคาถูก
 4. เกมที่นำมาใช้ควรมีความยากง่าย เหมาะกับระดับ วัย และความสามารถของผู้เรียน
- สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 2) ได้เสนอถึงลักษณะที่ดีของเกมไว้ ดังนี้

1. ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก
2. ไม่ควรใช้เวลามาก ถ้าเด็กเล็กควรไม่เกิน 10- 15 นาที ควรคำนึงว่า การเล่นเพื่อเรียนการฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น
3. นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนัก
4. เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง
5. มีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจน
6. เป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้
7. เกมนั้นใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 19) ได้กล่าวถึงเกมที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้เวลาน้อย และไม่ต้องเตรียมการล่วงหน้ามาก
2. เล่นง่าย และท้าทายความสามารถของผู้เล่น
3. สั้นและสะดวกในการเล่นในเวลาเรียน
4. ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่ทำให้นักเรียนเสียวินัยในห้องเรียน
5. ไม่เสียเวลาในการตรวจผลงาน

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 116-117) ได้ให้ข้อเสนอแนะถึงเกมทางภาษาที่จะใช้ได้ดีนั้น ควรมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. การหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information gap) เช่น ผู้พูดไม่ทราบว่าเพื่อนในชั้นจะทำอะไรในสุดสัปดาห์นี้
2. ตัวเลือก (Choice) ผู้พูดมีตัวเลือกว่าจะคาดการณ์ว่าเพื่อนน่าจะทำอะไร และจะใช้คำพูดอย่างไร

3. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ผู้พูดจะได้รับข้อมูลป้อนกลับจากสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม ถ้าประโยคที่เขาใช้ไม่เป็นที่เข้าใจก็จะไม่ได้รับคำตอบจากคนอื่น แต่ถ้าได้รับคำตอบกลับมา ก็แสดงว่าสิ่งที่เขาพูดนั้นผู้อื่นเข้าใจ

สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดี ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอนควรใช้เวลาไม่มากนัก เล่นง่าย ๆ เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา สิ่งสำคัญเกมนั้นควรมีผลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

6. การคัดเลือกเกม

เลมเลช (Lemlech, 1994 : 177-178) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นการสอนทักษะได้หลายรูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ ฉะนั้นครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะด้านความสนใจ ความสามารถของผู้เรียน และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนให้เหมาะสมกับสัดส่วนของเวลาด้วย

จรุง แสงจันทร์ (2539 : 45) ได้เสนอว่าการจัดเกมแต่ละครั้ง ควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ คือ

1. ระยะเวลาในการเตรียมเกม และการเล่นเกมนานเพียงใด
2. สถานที่ ควรพิจารณาให้เหมาะสม และสะดวกในการเล่น
3. ความสนใจของผู้เรียน
4. ภาษาที่ใช้ในเกม หรือทักษะทางภาษาที่ใช้ฝึกมีความสำคัญ หรือมีประโยชน์ต่อ

กิจกรรม

5. ชนิดของภาษา จำนวนศัพท์ และสำนวน ที่ใช้เพียงพอที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดเกมได้มากน้อยเพียงใด

วัลภากรณ คองถาวร (2539 : 84) ซึ่งมีข้อเสนอแนะในการพิจารณาต่อการเลือกเกม ควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น และต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลง หรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นจะต้องควบคุมการเล่นให้ดีโดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง

3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมประกอบการสอนว่า จะต้องคิดให้รอบคอบในการคิดล่วงหน้า เพื่อให้การสอนประสบผลสำเร็จ ควรมีหลักในการเลือก ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นเกมต่างๆ
4. ตัดสินใจว่าเกมไหนใช้กับทีม หรือบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัยของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าต้องการออกกำลังกาย หรือแสดงท่าทาง อาจใช้ท้ายชั่วโมง ถ้าจำเป็นต้องใช้ต้นชั่วโมง หรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เงียบที่ไม่ใช้เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่นเกม เพื่อความสะดวก และแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่า จะมีการให้รางวัล หรือไม่
10. ควรมีเอกสาร หรือหนังสือประกอบการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทาง และความคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียนของเรา

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนมีลักษณะแตกต่างกันหลายรูปแบบ ดังนั้นการเลือกเกมมาใช้ในการสอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จนั้น สิ่งที่ต้องคำนึงคือ จุดประสงค์ของเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอน จำนวนผู้เล่น สถานที่ ความสามารถของผู้เล่น ความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น

เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

1. ความหมายของเจตคติ

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

บุญศรี ก้าชาย (2540 :159) ให้ความหมายของเจตคติว่า หมายถึง ท่าที ความรู้สึก หรือความคิดที่บุคคลมีต่อวัตถุ เหตุการณ์หรือบุคคลอื่น ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา

สุรงค์ ไคว้ตระกูล (2541: 366) ได้กล่าวว่า เจตคติ เป็นแนวโน้มที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งคน วัตถุ สิ่งของ หรือความคิดที่อาจจะเป็นบวกหรือลบ ถ้าบุคคลมีทัศนคติบวกก็จะมีพฤติกรรมที่เผชิญกับสิ่งนั้น แต่ถ้ามีทัศนคติทางลบก็จะหลีกเลี่ยงกับสิ่งนั้น

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ (2542 : 54) ได้กล่าวว่า เจตคติเป็นความรู้สึกเชื่อ ศรัทธา ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด จนเกิดความพร้อมที่จะแสดงการกระทำออกมา ซึ่งอาจจะไปในทางดีหรือไม่ดีก็ได้ เจตคติยังไม่เป็นพฤติกรรม แต่จะเป็นตัวการที่ทำให้เกิดพฤติกรรม

เฉลา ประเสริฐสังข์ (2542 : 256) ให้ความหมายของเจตคติว่า หมายถึง สภาพจิตใจของ บุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ในลักษณะที่ยอมรับ (Accept) สิ่งนั้น หรือปฏิเสธ (Reject) สิ่งนั้น

จากความหมายของเจตคติดังกล่าว สรุปได้ว่า เจตคติหมายถึง ท่าทีหรือความรู้สึกของ บุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งอาจจะเป็นท่าทีหรือความรู้สึกในทางที่ดีหรือไม่ดี ซึ่งถ้าบุคคลมีทัศนคติบวกก็จะมีพฤติกรรมที่เผชิญกับสิ่งนั้น แต่ถ้ามีทัศนคติทางลบก็จะหลีกเลี่ยงกับ สิ่งนั้น

2.องค์ประกอบของเจตคติ

ได้มีนักการศึกษากล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้ดังนี้

เพราะพรรณ เปลี่ยนภู (2542 : 99-100) ได้กล่าวว่า เจตคติจะมีองค์ประกอบอยู่ 3 ส่วน คือ

1. องค์ประกอบทางความรู้ (Cognitive component) เจตคติของคนเริ่มต้นจากการมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ตนมีต่อเจตคติเป็นอันดับแรก และเป็นความรู้ที่ประเมินค่าได้ว่าเป็นความรู้ทางบวก ทางลบ การแสวงหาความรู้จึงเป็นสิ่งที่ช่วยชี้ให้เห็นว่า บุคคลนั้นมีเจตคติต่อเรื่องนั้นเพียงใด ปริมาณของความรู้จึงจำเป็นต่อการสร้างเจตคติของคน เจตคติในรูปนี้เกิดจากการรับรู้ คือ การเรียนรู้หรือรับทราบจากประสาทสัมผัส

2 องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective component) ความรู้สึกหรืออารมณ์ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของเจตคติ เพราะ ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น หมายถึง ความชอบ ไม่ชอบ พอใจ ไม่พอใจ ในสิ่งนั้น โดยทั่วไปการมีความรู้จะนำไปสู่การมีความรู้สึกต่อสิ่งที่มีความรู้นั้น

3. องค์ประกอบทางการพร้อมกระทำ (Active tendency component) คือความพร้อมทางพฤติกรรม หรือความพร้อมที่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งต่อสิ่งที่มีเจตคตินั้น

3. เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

การเรียนภาษาอังกฤษที่ประสบผลสำเร็จนั้น เจตคติมีบทบาทสำคัญ ผู้เรียนจะต้องมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียนและเห็นประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียน (เตื่อนใจ แก้วโสภาส 2539 : 312) จากงานวิจัยของ ออลเลอร์และคณะ (Oller, et., al, 1977. อ้างถึงใน ประภาพรรณ เอี่ยมสุภานิต. 2539 : 175) ที่วิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างทิศทางและความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาชาวจีน ญี่ปุ่น และเม็กซิกัน ที่เรียนภาษาอังกฤษในประเทศสหรัฐอเมริกา เขาได้วัดเจตคติของนักศึกษาทั้ง 3 ชาติ ได้ค้นพบเจตคติของเด็กที่มีต่อตนเอง ที่มีต่อภาษาแม่และที่มีต่อ

ภาษาอังกฤษ ตลอดจนเหตุผลที่มาเรียนภาษาอังกฤษในประเทศสหรัฐอเมริกา เขาพบว่า เจตคติของนักศึกษาเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ นักศึกษาที่มีเจตคติที่ดีต่อตนเอง ต่อภาษาแม่ และต่อภาษาอังกฤษ มักจะได้คะแนนการเรียนภาษาอังกฤษสูงด้วย จากข้อมูลที่ได้จากการวิจัยพบว่า เจตคติมีผลต่อการเรียนภาษาต่างประเทศของเด็ก และความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศของเด็กมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติของเด็ก หรืออีกนัยหนึ่งคือเจตคติเป็นปัจจัยหรือเป็นผลของความสำเร็จนั่นเอง ซึ่งเบอร์สตัดอล (Burstal . 1975 อ้างถึงใน ประภาพรธณ เอี่ยมสุภานิต. 2539 : 176) ได้ศึกษาเด็กชาวอังกฤษที่เรียนภาษาฝรั่งเศสในประเทศอังกฤษ เป็นเวลา 10 ปี ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับมัธยมศึกษา โดยออกแบบสอบถามวัดเจตคติที่เกี่ยวข้องกับประเทศฝรั่งเศสและประชาชนชาวฝรั่งเศส โอกาสในการเลือกเรียนภาษาฝรั่งเศส และการเปรียบเทียบการเรียนภาษาฝรั่งเศสกับวิชาอื่น ๆ ตลอดจนการที่จะมีโอกาสใช้ภาษาฝรั่งเศสในการทำงาน นอกจากนี้ยังวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาฝรั่งเศสของเด็กในแต่ละช่วงชั้นเรียน เริ่มจากประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา เขาพบว่าความสำเร็จในช่วงแรกของการเรียนภาษาฝรั่งเศสของเด็กในชั้นประถมศึกษานั้นมักจะมีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเรียนภาษาฝรั่งเศสในระดับชั้นที่สูงขึ้นไป เบอร์สตัดอล จึงสรุปว่า ความจริงแล้วความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น เป็นตัวแปรที่สำคัญที่ทำให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น มิใช่ว่าเด็กจะต้องมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศเสียก่อน แล้วจึงจะส่งผลทำให้เด็กประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งอาจจะสรุปได้ง่าย ๆ ก็คือ ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศในระยะต้น ๆ มีผลต่อเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศในระยะต่อมา และมีผลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศในระดับชั้นที่สูงขึ้น

ส่วนนักการศึกษาไทย เช่น กฤษณา ศักดิ์ศรี (2530 : 201-202) เฉลา ประเสริฐสังข์ (2542 : 256) และเพราพรรณ เปลียนภู (2542 : 110) มีแนวความคิดตรงกันว่า ในการเรียนการสอนนั้น เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียน ต่อวิชาเรียน หรือต่อครูผู้สอนนั้นมีความสำคัญมาก ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีเด็กก็ตั้งใจเรียน ชอบวิชาเรียนทำให้การเรียนมีผลดี ในทางตรงกันข้าม ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีนักเรียนจะเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนวิชานั้น ๆ ทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง หนีเรียน จนอาจเกิดความล้มเหลวทางการศึกษาได้

อย่างไรก็ตามไม่ว่าเจตคติจะเป็นปัจจัยหรือเป็นผลของความสำเร็จของเด็กในการเรียนภาษาต่างประเทศ สิ่งหนึ่งที่เป็นที่ประจักษ์คือ ถ้าเด็กมีเจตคติที่ไม่ดีแล้ว จะประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาได้ยากมาก ดังนั้นครูจึงควรปลูกฝังและพยายามเสริมสร้างให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อภาษาที่เด็กเรียนอยู่เสมอเพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดี รักครู รักการเรียน อยากมาโรงเรียน และในที่สุดเด็กก็จะประสบผลสำเร็จในการเรียน

4. อิทธิพลของเจตคติต่อการศึกษา

เจตคติมีอิทธิพลต่อการศึกษาเป็นอย่างมาก หากผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนก็จะทำให้สนใจในการเรียนมากขึ้น ได้มีนักการศึกษากล่าวถึงอิทธิพลของเจตคติที่มีต่อการศึกษาไว้ดังนี้

เพราพรรณ เปลี่ยนภู (2542 : 110-111) กล่าวถึงอิทธิพลของเจตคติที่มีต่อการศึกษาว่า เจตคติเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนการสอน คือปกติคนมักจะไม่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทันทีทันใด ถ้าสิ่งเร้านั้นขัดแย้งกับเจตคติที่มีอยู่ เช่น ถ้ามีใครพูดในสิ่งที่ไม่ชอบ ก็จะไม่เชื่อ แต่จะรับรู้และจดจำสิ่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว ถ้าเจตคตินั้นตรงกับที่ชอบและพอใจ ดังนั้นก่อนสอน ผู้สอนควรสำรวจเจตคติของผู้เรียนก่อนเพื่อจะได้สร้างหรือเปลี่ยนเจตคติได้ถูกต้อง

จะเห็นได้ว่าเจตคติเป็นรากฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องนำทางให้เกิดนิสัยที่ดีต่อการตั้งใจเรียนต่อไป ผู้เรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน หรือต่อผู้สอน จะช่วยให้การเรียนดีขึ้น ง่ายต่อการสอน และการปกครอง ส่วนผู้เรียนที่มีเจตคติทางลบต่อวิชาที่เรียน ทำให้ไม่สนใจการเรียน ผู้สอนจะต้องหาว่านักเรียนไม่ชอบเพราะสาเหตุใด ซึ่งอาจจะเป็นเพราะพื้นฐานความรู้ไม่ดี หรือไม่ชอบวิธีการสอนของผู้สอนก็เป็นได้ ดังนั้นผู้สอนต้องหาวิธีเปลี่ยนความคิดเดิมให้หมดไปก่อนและปรับปรุงบทเรียนให้น่าสนใจ สนุกสนาน มีคุณค่า และหาสิ่งจูงใจเพื่อกระตุ้นความสนใจจากผู้เรียน

5. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

กฤษณา สักดิ์ศรี (2530 : 192) เฉลา ประเสริฐสังข์ (2542 :257) และเพราพรรณ เปลี่ยนภู (2542 : 110-111) มีแนวคิดตรงกันว่า มีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดและเปลี่ยนแปลงเจตคติที่สำคัญ ดังนี้

1. บ้าน หรือ การอบรมเลี้ยงดูจากบิดามารดา มีอิทธิพลต่อเจตคติมาก ทั้งยังมีความศรัทธา นับถืออยู่ในจิตใจอีกด้วย เจตคติของเด็กยอมเอนเอียงไปหาบิดามารดาโดยไม่รู้ตัว กล่าวว่าเป็นบิดามารดาที่มีอิทธิพลต่อการเกิดหรือการสร้างเจตคติของเด็กอย่างมาก บิดามารดาจึงควรเป็นแบบอย่างที่ดีของลูก ส่งเสริมให้พัฒนาเจตคติที่ดี และปรับปรุงแก้ไขเจตคติที่ไม่ถูกต้อง

2. วัฒนธรรม มี 2 ด้าน ด้านวัตถุและจิตใจ ทั้ง 2 ด้านนี้มีอิทธิพลต่อเจตคติมาก บุคคลที่มีชาติ วรรณะ เพศ วัย การศึกษา อาชีพ ศาสนา สิ่งแวดล้อม สถานะภาพ ฯลฯ แตกต่างกันย่อมมีเจตคติต่างกัน

3. การศึกษา สถาบันการศึกษาเป็นสถานที่จัดให้มีการฝึกอบรมเด็กอย่างมีระเบียบแบบแผน จึงกล่าวได้ว่าสถานศึกษามีอิทธิพลต่อเจตคติมาก เจตคติของเด็กหันเหไปตามทิศทางการชี้แนะเป็นส่วนใหญ่ และการศึกษาเป็นพื้นฐานให้เด็กเกิดความคิดสติปัญญาและประสบการณ์ใหม่ เปลี่ยนเจตคติไปสู่แนวทางที่ถูกต้อง

4. สังคม สิ่งแวดล้อม และสื่อมวลชน สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อเจตคติมาก ทำให้คนเคยชินกับสภาพสังคมที่ตนเองอยู่ และสื่อมวลชน ได้กำหนดสื่อพิมพ์ รายการวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ จะมีอิทธิพลต่อการสร้างและการเปลี่ยนแปลงเจตคติของเยาวชนอย่างยิ่ง ดังนั้นรัฐบาลจึงควรตรวจ และควบคุมการนำเสนอข่าวสารสื่อมวลชนอย่างสร้างสรรค์ ให้มีประโยชน์มากกว่าการมอมเมาให้หลงเชื่อเพื่อประโยชน์ของตนเพียงอย่างเดียว

6. การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียน

เฉลา ประเสริฐสังข์ (2542 : 258) ได้เสนอแนวทางการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนดังนี้

1. จัดสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ที่ทำให้พอใจและสนุกสนาน
2. ครูต้องเป็นตัวอย่างที่ดีทั้งด้านความคิด ความประพฤติระเบียบวินัยตลอดจนกา
วางตัวในสังคม
3. การสอนต้องยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง ให้เด็กมีโอกาสแสดงออกหรือได้ลงมือปฏิบัติ
กิจกรรมการเรียนด้วย
4. ครูต้องพยายามให้การเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง เพราะทั้งนี้การเสริมแรงทำให้เด็กเกิดความพอใจ และเกิดความรู้สึกที่ดีต่อครูและวิชาที่เรียน
5. ให้ความรักเอาใจใส่ต่อนักเรียนอย่างทั่วถึง
6. พยายามอธิบายชี้แจงให้เห็นคุณค่าของการเรียน วิชาเรียน และชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากการเรียน

7. การวัดเจตคติ

กฤษณา สักดิ์ศรี (2530 : 208-211) กล่าวว่า การที่เราจะทราบเจตคติของคนได้โดยการสังเกต การพยากรณ์ การแสดงออก การกระทำ การสัมภาษณ์ และการทดสอบตามวิธีต่อไปนี้

1. ใช้แบบทดสอบวัดเจตคติโดยตรง ซึ่งมักเรียกว่า มาตรฐานส่วนวัดเจตคติ (Attitude scale) ที่นิยมแพร่หลาย คือ แบบทดสอบการวัดเจตคติของลิเคิร์ต (The Likert technique) และแบบทดสอบวัดเจตคติของเทอร์สโตน (The Thurstone method)

1.1 แบบทดสอบวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต เป็นวิธีที่นิยมใช้มากที่สุด วิธีการก็คือใช้มาตรฐานประมาณค่า (Rating scale) 5 อันดับ เห็นด้วยมากที่สุด = 5 คะแนน , เห็นด้วย = 4 คะแนน , ปานกลาง,เฉย หรือไม่แน่ใจ = 3 คะแนน, ไม่เห็นด้วย = 2 คะแนน และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1 คะแนน

ถ้ามีข้อความให้ตอบ 20 ข้อ

ผู้ที่มีเจตคติที่ดีต่อสิ่งเร้าที่จะศึกษา จะได้คะแนน = $5 \times 20 = 100$

ผู้ที่รู้สึกเฉย ๆ หรือมีเจตคติปานกลาง จะได้คะแนน = $3 \times 20 = 60$

ผู้ที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อสิ่งที่ศึกษา จะได้คะแนน = $1 \times 20 = 20$

ฉะนั้นในการประเมิน ต้องถือเกณฑ์ที่คะแนน 60 ซึ่งเป็นกลาง ๆ ถ้าเกิน 60 คะแนน แสดงว่ามีเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่ศึกษา ถ้าต่ำกว่า 60 คะแนนลงมา แสดงว่ามีเจตคติไม่ดีในเรื่องนั้น

1.2 แบบทดสอบวัดเจตคติของเซอร์สโตน เป็นมาตราส่วน 11 อันดับ ตั้งแต่ความรู้สึกรังเกี้ยว (ชอบ) มากที่สุด... ไปจนถึง ไม่พึงพอใจ (ไม่เห็นด้วย) มากที่สุด แต่ละอันดับจะมีค่าเป็นตัวเลข คือเห็นด้วยมากที่สุด = 11 คะแนน รอง ๆ ลง ไปก็เป็น 9.9 , 8.8 , 7.7 , 6.6 ความเห็นกลาง ๆ ได้ 5.5 ต่อลงไปเป็น 4.4 , 3.3 , 2.2 , 1.1 และไม่เห็นด้วยมากที่สุด 0.0

จากผลรวมของคะแนนจะบอกให้ทราบว่า ผู้ถูกศึกษามีเจตคติในเชิงบวก หรือ ลบ ต่อสิ่งที่เรากำลังศึกษานั้น

2. ให้ผู้ถูกศึกษาตอบสนองอย่างเสรี (Free-response method) การให้ผู้ถูกศึกษาตอบคำถามตามแบบฟอร์มในแบบทดสอบมาตราส่วนวัดเจตคตินั้นถามได้ไม่ครอบคลุมความรู้สึกภายใน จึงคิดกันว่าน่าจะมีการวัดเจตคติแบบให้ผู้ถูกศึกษาได้พูด ได้ระบายออกมาตามใจชอบ ผู้ศึกษาวินิจฉัยจากคำพูด สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง อากัปกิริยาซึ่งจะได้ผลละเอียดกว่าแต่ว่าการวัดนี้มีลักษณะไม่เป็นทางการคือ ข้อมูลที่ได้ออกมาไม่ชัดเจน

3. การสังเกต ถือหลักว่า พฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลในสังคมสะท้อนให้เห็นเจตคติของบุคคลนั้น ๆ ฉะนั้น เราสามารถสังเกตจากพฤติกรรมที่เขากระทำอยู่ประจำสม่ำเสมอ

4. การใช้วิธีการทางอ้อม (Projective method) โดยมากให้ดูภาพที่เลื่อนรางไม่ชัดเจนแล้วบรรยายความรู้สึกจากจิตใต้สำนึก

เพราะพรหม เปลียนภู (2542 : 110-111) กล่าวว่า การวัดเจตคติทำได้หลายวิธี เพราะเจตคติเป็นการรวมพฤติกรรมในด้านการรู้ อารมณ์ ความรู้สึกและความพร้อม ที่จะทำกิจกรรม ซึ่งวิธีวัดอาจทำได้หลายอย่าง และสิ่งสำคัญที่ควรตระหนักในการวัดหรือตรวจสอบเจตคติ คือการวัดพฤติกรรมของมนุษย์เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เพราะสามารถบิดเบือนปกปิดข้อเท็จจริงได้ ดังนั้นในการเลือกเครื่องมือในการวัด ควรพิจารณาอายุ และประสบการณ์ของผู้ถูกศึกษาเพื่อเลือกวิธีการวัดที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้ ซึ่งอาจจะต้องใช้หลายวิธีร่วมกัน วิธีวัดเจตคติที่ใช้ในปัจจุบันมีดังนี้

1. การสังเกต เป็นวิธีการศึกษาพฤติกรรมด้วยการติดตาม ฝึมอง และจดบันทึกการสังเกตอย่างเป็นระบบ เช่น วิธีการสังเกตพฤติกรรมทางวาจาของแฟลนเดอร์ (Flanders)

2. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งแบบสอบถามมีหลายประเภท เช่น แบบสอบถามแบบกำหนดตัวเลือก หรือการใช้แบบสำรวจ (Inventory) แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แต่ที่นิยมในปัจจุบันเป็นแบบสอบถามที่ใช้วิธีการดังต่อไปนี้

- 2.1 วิธีใช้ค่าประจำประโยค เรียกว่าวิธีการนี้ว่า เครื่องมือวัดเจตคติแบบเซอร์สโตน
- 2.2 วิธีการประเมินมาตราส่วนลิเคิร์ต ซึ่งเป็นแบบที่นิยมใช้กันมาก
- 2.3 วิธีการใช้ความหมายแฝงของคำคุณศัพท์ (Semantic differential scale)

วิธีการนี้สร้างตามทฤษฎีของออสกู๊ด (Osgood) และคณะ

3. การสัมภาษณ์ คือ การวัดเจตคติด้วยการสอบถามด้วยคำพูด และจดบันทึกหรืออัดเสียง เพื่อนำคำพูดมาวิเคราะห์ในภายหลัง ข้อมูลที่ได้รับนอกจากความคิดเห็นแล้วยังได้รับข้อมูลที่แสดงออกของพฤติกรรมด้วย แต่วิธีสัมภาษณ์มีข้อเสียคือ ถ้าผู้สัมภาษณ์และผู้ให้สัมภาษณ์ไม่มีสัมพันธไมตรีอันดีต่อกัน ข้อมูลที่ได้รับอาจจะไม่ใช่ข้อเท็จจริง

4. การใช้แบบทดสอบทางอ้อม (Projective test) เป็นการวัดเจตคติด้วยวิธีสะท้อนความคิดต่อภาพ ข้อสำคัญของวิธีการนี้คือ ผู้วิเคราะห์หรือผู้ตีความหมายข้อความ จะต้องมีความชำนาญในการวิเคราะห์ความหมายคำพูด จึงจะสามารถทำให้ข้อมูลที่ได้รับน่าเชื่อถือ

5. การใช้การต่อประโยคให้สมบูรณ์ (Sentence completion test) Oppenheim A.N. และดวงเดือน พันธุพานิช ได้จัดทำแบบทดสอบประเภทนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิธีวัดทางอ้อม ข้อทดสอบเป็นข้อความที่เขียนเฉพาะตอนนำประโยค และเว้นข้อความท้ายประโยคให้ผู้ถูกศึกษา เขียนข้อความต่อให้จบประโยค ข้อคำถามเป็นเรื่องที่ต้องการวัดหลายประโยค ผู้ศึกษาจะนำเฉพาะข้อความท้ายประโยคมารวบรวมตีความหมายเจตคติที่มีอยู่

จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า การวัดเจตคติ เป็นวัดพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งสิ่งที่ยากเพราะสามารถบิดเบือน ปกปิดข้อเท็จจริงได้ ดังนั้นในการเลือกเครื่องมือในการวัด ควรพิจารณาอายุและประสบการณ์ของผู้ถูกศึกษา เพื่อเลือกวิธีการวัดที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้ ซึ่งอาจจะต้องใช้หลายวิธีร่วมกัน วิธีวัดเจตคติที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ได้แก่ การใช้แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบทางอ้อม และการต่อประโยคให้สมบูรณ์

ในการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธี มาตรการส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต โดยแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษนี้ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

การวัดเจตคติโดยใช้วิธีมาตราส่วนประมาณค่า มีขั้นตอนดังนี้

1. ตั้งจุดประสงค์ว่า ต้องการศึกษเจตคติของใครที่มีต่อสิ่งใด
2. ให้ความหมายของเจตคติต่อสิ่งที่จะศึกษานั้นให้แจ่มชัด เพื่อให้ทราบว่สิ่งใดที่เป็น Psychological Object ประกอบด้วยคุณลักษณะใดบ้าง

Psychological Object ประกอบด้วยคุณลักษณะใดบ้าง

3. ทำการสร้างข้อความวัดเจตคติให้ครอบคลุมคุณลักษณะต่างๆที่วิเคราะห์ได้จำนวนข้อความที่สร้างควรมีปริมาณ 20-30 ข้อความ และให้มีจำนวนข้อความกล่าวถึงสิ่งที่ต้องการศึกษา

ในทางที่ดี (Positive) และในทางที่ไม่ดี (Negative) จำนวนมากพอต่อการนำไปวิเคราะห์คุณภาพ แล้วเหลือตามที่ต้องการ

4. ตรวจสอบข้อความที่สร้างขึ้น ซึ่งอาจทำได้โดยสร้างข้อความเองแล้วนำไปให้ผู้มีความรู้ในเรื่องนั้นตรวจสอบ

5. ทำการทดลองขั้นต้นก่อนนำไปใช้จริงโดยการนำข้อความที่ได้ตรวจสอบแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งเพื่อปรับปรุงแก้ไขก่อนจะบรรจุในมาตราวัดเจตคติ

การกำหนดน้ำหนักคะแนนแต่ละตัวเลือกว่าการให้คะแนนเป็นเท่าใด ทำได้หลายวิธี แต่วิธีที่นิยมมากที่สุด คือ วิธี Arbitrary weighting method วิธีนี้คือกำหนดให้แต่ละตัวเลือกมีน้ำหนักเป็น 5 4 3 2 1 เมื่อข้อความเป็นบวก และ 1 2 3 4 5 เมื่อข้อความเป็นลบ

การสร้างข้อความวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษนี้ ผู้วิจัยได้แนวทางการสร้างจากแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของสกุณา บุญสูง (2540) วีระชัย ไชยวงศ์ (2544) อภิรม สิงห์ดา (2543) และสุทธิดา เลิศรัตนวงษ์ (2544) ดังตัวอย่างข้อความวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ต่อไปนี้

1. นักเรียนชอบเรียนเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ
2. วิชาภาษาอังกฤษมีเนื้อหาวิชาที่น่าสนใจ
3. เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษเรียนแล้วน่าเบื่อ
4. เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษเรียนแล้วสนุก
5. ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคม
6. ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นต่อฉันในชีวิตประจำวัน
7. ฉันอยากเรียนภาษาอังกฤษทุกวัน
8. เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษไม่เหมาะสมกับความสามารถของฉัน
9. การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันหงุดหงิด
10. วิชาภาษาอังกฤษมีกิจกรรมน่าสนใจ
11. ฉันไม่ชอบทำกิจกรรมในวิชาภาษาอังกฤษ
12. กิจกรรมการเรียนในชั้นเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดและมีส่วนร่วม
13. นักเรียนคิดว่ากิจกรรมที่ครูใช้สอนเป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย ซ้ำซาก จำเจ
14. ในชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษฉันอารมณ์ดี
15. กิจกรรมการเรียนช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการศึกษาคำศัพท์
16. บรรยากาศในการเรียนภาษาอังกฤษไม่น่าสนใจ
17. นักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษที่เรียนไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
18. นักเรียนรู้สึกเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษ

19. นักเรียนไม่ชอบเล่นเกมต่างๆในวิชาภาษาอังกฤษ

20. นักเรียนรู้สึกอึดอัดใจที่ต้องร่วมกิจกรรมในชั่วโมงภาษาอังกฤษ

จากตัวอย่างข้อความวัดเจตคติดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแบบอย่างในการเขียนข้อความแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ โดยปรับเปลี่ยนข้อความเพื่อความเหมาะสมกับงานวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการประเมินมาตราส่วนของลิเคิร์ต ลักษณะของแบบวัดเป็นแบบมาตราส่วน 5 ระดับ คือให้แสดงความคิดเห็นต่อข้อความว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย เฉยๆ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

สิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2531) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ โดยใช้เกมประกอบการสอนในขั้นต้นของบทเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบไม่แตกต่างกัน ส่วนเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยมีเกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่มีเกมประกอบ

สงศรี สารินุตร (2541) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม และนักเรียนกลุ่มทดลองมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บังอร โกศลปริญญาพันธ์ (2543) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมในการสรุปบทเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุดมศึกษา เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร จำนวน 92 คน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ จากการสอนโดยใช้เกม ในการสรุปบทเรียน กับนักเรียนที่เรียนรู้จากการสอนโดยไม่ใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการสอนโดยใช้เกม ในการสรุปบทเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ จากการสอนโดยไม่ใช้เกม

เพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมและไม่ใช้เกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนบ้านหนองคูและบ้านหนองแกลง อำเภอสำโรงทาบ จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 60 คนผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูที่ไม่ใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือที่ใช้เกมมีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูที่ไม่ใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยในต่างประเทศ

ออกคัต (Orcutt. 1972 : 147) ได้ทดลองศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และสังกัดเกี่ยวกับภาษาวันละประมาณ 30 นาที ทุกวัน ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยให้เด็กเลือกเกมเอง กลุ่มที่ 2 สอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกม และกลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ พบว่ากลุ่มที่เด็กเลือกเกมเองมีความสามารถในการใช้ภาษามากกว่ากลุ่มที่ครูเป็นผู้เลือกให้ กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ และ กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับ กลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนในทุกแบบทดสอบ ผลการทดลองสรุปได้ว่า เกมมีอิทธิพลต่อความสามารถในด้านภาษา วุฒิภาวะ และพฤติกรรมของผู้เรียน

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active game) และเกมที่ใช้สติปัญญา หรือ เกมเฉื่อย (Passive game) กับการสอนแบบธรรมดาเพื่อเป็นวิธีการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กระดับ 1 ของโรงเรียนรัฐบาลในโคลัมโบ จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบคำใหม่ 40 คำ มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังการเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้นผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เล่นจะใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าสองกลุ่ม ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าหญิง หรือชาย

พินเตอร์ (Pinter. 1977) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษาแก่นักเรียนระดับสาม จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน มีการทดสอบก่อนการทดลองและ

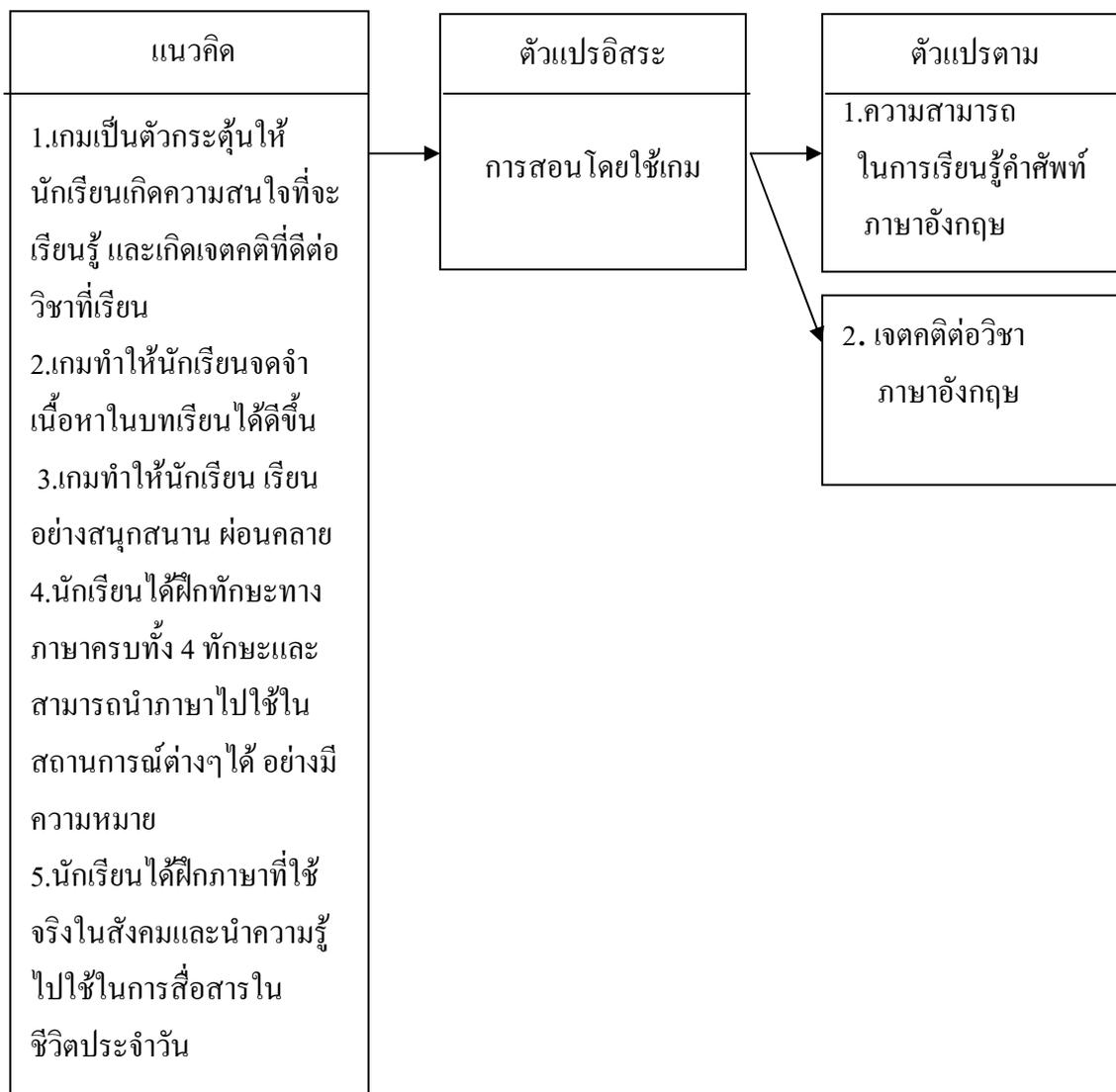
หลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

โอนีล (O'Neil 1981 : 4637 – A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมแข่งขัน ซึ่งมีการให้รางวัลกับกลุ่มที่เรียนโดยใช้การสอนแบบเดิม พบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างสองกลุ่ม แต่ผู้วิจัยกล่าวว่าบรรยากาศในชั้นเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีการช่วยเหลือกันในการเรียนมากกว่ากลุ่มที่เรียนแบบเดิม ปัญหาเรื่องระเบียบวินัยเกือบจะหมดไปนักเรียนสนใจในเนื้อหาวิชามากขึ้นและแสดงออกถึงความเชื่อมั่นว่าพวกเขาเรียนรู้ได้มากกว่า ดังนั้นสำหรับชั้นเรียนที่มีปัญหาด้านความประพฤติการสอนโดยใช้เกม จึงอาจช่วยแก้ปัญหาให้ได้

กรอบความคิดในการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการสอนโดยใช้เกม พบว่า เกมเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้โดยไม่ต้องบังคับ (Richard Amato. 1996) นักเรียนร่วมกิจกรรมด้วยความพึงพอใจ เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เกิดความเข้าใจในบทเรียนและจดจำบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น (วัลภาภรณ์ คงถาวร. 2539 : 83) อันจะส่งผลต่อเจตคติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้เกมยังช่วยเสริมทักษะทางภาษาทุกทักษะ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน เขียน (เรื่องศักดิ์ อ่ำไพพันธ์. 2536 : 3-4) ในการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมมาประกอบการสอนทางภาษาเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้ทักษะทางภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีความหมาย และเหมาะสม ตลอดจนนำไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้ดีอีกด้วย (สุภาภรณ์ ทองใบ. 2538 : 1) ผู้วิจัยจึงกำหนดเป็นกรอบความคิดในการวิจัย ดังแสดงในแผนภาพที่ 2.1

กรอบความคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2.1 กรอบความคิดในการวิจัย

สมมุติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการสอน และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากหนังสือ เอกสาร ตลอดจนวิธีสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม รวมทั้งปัญหาที่เกิดขึ้นใน ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยพบว่า การนำเกมทางภาษามาสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังการวิจัยของ บังอร โกศล ปริชญานันท์ (2543) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมในการสรุปบทเรียน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ จากการสอนโดยใช้เกม ในการสรุป บทเรียน กับนักเรียนที่เรียนรู้จากการสอนโดยไม่ใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชา ภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ จากการสอนโดยใช้เกม ในการสรุปบทเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ จากการสอนโดยไม่ใช้เกม

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงตั้งสมมุติฐานการวิจัย ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม มีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีคะแนนเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน