

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. คำศัพท์

- 1.1 ความหมายของคำศัพท์
- 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
- 1.3 ประเภทของคำศัพท์
- 1.4 จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์
- 1.5 การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน
- 1.6 ลำดับขั้นในการสอนศัพท์
- 1.7 การสอนและการเรียนรู้คำศัพท์

2. เกมทางภาษา

- 2.1 ความหมายของเกม
- 2.2 จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษา
- 2.3 ประเภทของเกมทางภาษา
- 2.4 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม
- 2.5 ลักษณะของเกมที่ดี
- 2.6 การคัดเลือกเกม

3. ความคงทนในการเรียนรู้

- 3.1 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้
- 3.2 ระบบของความจำ
- 3.3 การส่งเสริมที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้
- 3.4 การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้
- 3.5 ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการเรียนรู้

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

คำศัพท์

1. ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษา และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่น และสามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องคล่อง

แล้ว ย่อมช่วยให้ผลการเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (ดวงเดือน แสงชัย. 2531 : 69) ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบทางภาษา ซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวนี้จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ดังนั้น คำศัพท์จึงนับว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่ง (Fries. 1948 : 3-9 อ้างถึงใน รัชนิวัลย์ ปะวะโพตะโก. 2539 : 11) และได้มีผู้ให้คำจำกัดความของคำศัพท์ ไว้ดังนี้

ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต (2521 : 35 อ้างถึงใน ดวงเดือน จังพานิช . 2542 : 11-12) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง และได้แบ่งความหมายของคำศัพท์ออกเป็น 4 นัย คือ

1. ความหมายที่ติดตัวมาในคำศัพท์ (Lexical Meaning) ซึ่งได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม คำภาษาอังกฤษในคำหนึ่งๆ อาจมีความหมายได้หลายอย่าง เช่น house แปลว่า บ้าน แต่คำว่า The House of Representative หมายถึง สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร เป็นต้น

2. ความหมายที่เป็นรูปคำติดมาจากคำเดิม หรือความหมายตามไวยากรณ์ (Morphological Meaning) ซึ่งอาจทำให้ความหมายของคำเดิมนั้นเปลี่ยนแปลงได้ หรืออาจเป็นการเปลี่ยนรูปลักษณะภายในคำก็ได้ เช่น boy – boys , girl – girls ในภาษาอังกฤษถือว่า s ที่ต่อท้ายคำแสดงความหมายทางไวยากรณ์ของพหูพจน์

3. ความหมายที่แสดงออกโดยรูปประโยค (Syntactical Meaning) ซึ่งเป็นความหมายที่เกิดขึ้นแล้วเปลี่ยนแปลงได้ตามขั้นตอนของการเรียงลำดับคำ เช่น washroom หมายถึง ห้องน้ำ และ I wash the room. ซึ่งมีความหมายแตกต่างกันไป นั่นคือ ฉันทำความสะอาดห้อง

4. ความหมายที่แสดงออกด้วยเสียงขึ้น ลง ในภาษาอังกฤษ (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามการออกเสียงของคนพูดที่ต้องการให้ผู้ฟังได้ทราบความหมาย เช่น Five Five คำแรกเป็นการบอกเล่าที่จะทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อยแล้วแต่น้ำเสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเชิงไม่แน่ใจ

สังเวียน สฤติกุล และคนอื่นๆ (2521 : 51-52 อ้างถึงใน ดวงเดือน จงพานิช. 2542 : 12) ซึ่งมีความคิดเห็นสอดคล้องกับ ศิธร แสงธนู และกิต พงศทัต ตามความหมายทั้ง 4 นั้น แล้วนั้น ยังมีความคิดเห็นเสริมในส่วนประกอบที่สำคัญของคำศัพท์อีกประการหนึ่ง คือ ได้แก่ ความหมายทางวัฒนธรรม (Cultural Meaning) เพราะภาษาของแต่ละเชื้อชาติ แต่ละสังคม เป็นที่รวมของความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ ความหลังของชนชาตินั้นไว้ และจากภาษานี้เอง ผู้เรียนจะสามารถเข้าใจ และรู้ความรู้สึก ความนึกคิดของเจ้าของภาษาได้

จากความหมายของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ คำ กลุ่มคำ หรือ กลุ่มเสียง ซึ่งมีความหมายที่มนุษย์ในสังคมใช้เพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจกัน โดยมีนัยของความหมายในการสื่อความตามพจนานุกรม ตามไวยากรณ์ ตามความหมายที่แสดงออกในรูปของประโยค และความหมายตามการออกเสียง ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความหมายทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาด้วย

2. ความสำคัญของคำศัพท์

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสรุปได้ดังต่อไปนี้

วอลเลซ (Wallace. 1984 : 9) ได้กล่าวว่า การเรียนภาษาต่างประเทศเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษานั้น และยังมีระบบของภาษา คือ ไวยากรณ์ หรือโครงสร้างทางภาษา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญเช่นกัน และจะสามารถสื่อสารได้ในขณะที่เรารู้คำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้ด้วย

ฮาร์เมอร์ (Harmer. 1991 : 153) ได้กล่าวถึงคำศัพท์เปรียบเสมือนเป็นอวัยวะ (Organs) และเนื้อ (Flesh) ของภาษา กับโครงสร้างของภาษา หรือไวยากรณ์ เสมือนเป็นโครงของภาษา (The skeleton of language) การใช้โครงสร้างทางภาษาจะไม่มีศักยภาพที่แสดงออกมาได้ ถ้าไม่รู้คำศัพท์ที่ถูกต้อง ถึงแม้ว่าความรู้โครงสร้างภาษา หรือไวยากรณ์ ทำให้สามารถจัดรูปประโยคได้ถูกต้องในการสื่อความหมาย คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญมากที่จะเป็นตัวสื่อความหมายออกมา

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

ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 15) ได้กล่าวว่า การจำคำศัพท์เป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้ถูกต้อง คล่องแคล่วย่อมช่วยให้การเรียนรู้ได้ผลดียิ่งขึ้น

พิตรวัลย์ โกวิทวาทิ (2540 : 17-26) ได้กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญ และเป็นพื้นฐานในการที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารทุกด้าน โดยเฉพาะการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย ความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ของภาษา คือความรู้เกี่ยวกับระบบเสียง คำศัพท์ เป็นความรู้พื้นฐานที่จะสามารถนำไปใช้ (Use) ให้สื่อความหมายได้ถูกต้องและความต้องการ

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

3. ประเภทของคำศัพท์

ฟินอคชีอาโร (Finocchiaro, 1974 : 136 อ้างถึงใน รัชนิวัลย์ ปะวะโพตะโก, 2539 : 12) ได้จำแนกคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท ตามลักษณะของการใช้ ดังนี้

1. 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. Passive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับชั้นนั้นๆ ไม่ค่อยพบ หรือนานๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟัง การอ่าน และการสอน การสอนประจำคำศัพท์ประเภทนี้ ควรจะสอนเพียงแต่ให้รู้ความหมาย (Recognize) และการออกเสียงเท่านั้น โดยไม่เน้นให้นักเรียนนำคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประเภทของคำศัพท์นั้นแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในแต่ละระดับ ได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน และคำศัพท์ที่พบเห็นน้อยครั้ง ซึ่งทั้งสองประเภทนี้จะต้องใช้วิธีสอนที่แตกต่างกัน โดยคำนึงถึงความสามารถที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารให้เหมาะสม

4. จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์

คำศัพท์ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษา และสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้ มีผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาหลายท่านได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

ศิธร แสงธนูและกิด พงศทัต (2521 : 39-40) นันทิยา แสงสิน (2527 : 83) อิศรา สารงาม (2529 : 78) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ในการสอนคำศัพท์ครูผู้สอนควรมีจุดมุ่งหมายหลัก 3 ประการ คือ

1. ต้องให้นักเรียนสามารถรู้ความหมาย คือ สามารถจำ และบอกความหมายได้ทันทีที่อ่าน เขียน หรือได้ยินคำนั้นๆ ความหมายของคำศัพท์ในภาษาอังกฤษ คำๆเดียว อาจมีได้หลาย ความหมาย ฉะนั้นครูจะต้องสอนความหมายของรากคำที่ใช้อยู่ในบทเรียนนั้น และต้องสอน ความหมายตามแบบสร้างคำ

2. ต้องให้นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ และออกเสียงคำศัพท์นั้นได้อย่างถูกต้อง

3. ต้องให้นักเรียนสามารถที่จะนำคำศัพท์นั้นไปใช้ในประโยคต่างๆ ได้

อัญชลี แจ่มเจริญ และคนอื่นๆ (2526 : 91-92) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ คือ

1. ให้ออกเสียงได้ถูกต้อง

2. ให้รู้ความหมายของคำศัพท์ โดยครูอาจใช้อุปกรณ์ หรือใช้ท่าทางประกอบใน การสอน

3. ให้ใช้คำศัพท์นั้นในโครงสร้างได้อย่างคล่องแคล่ว ตลอดจนความถูกต้องใน ด้านไวยากรณ์ และความนิยม

4. ให้จำได้ทั้งรูปคำ ความหมาย การออกเสียง และสะกดได้ด้วย

กล่าวโดยสรุป ในการเรียนการสอนคำศัพท์มีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้เรียนสะกดคำศัพท์และ ออกเสียงได้ถูกต้อง รู้ความหมาย บอกความหมาย และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ ถูกต้องเหมาะสม

5. การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน

นอกจากการกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสอนคำศัพท์แล้ว มีนักการศึกษาหลายท่านได้เห็นความสำคัญของการเลือกคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้สอนด้วย ดังนี้

ลาโด (Lado, 1988 : 119-120 อ้างถึงใน ดวงเดือน จักรพานิช, 2542 : 17) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ ที่ควรนำมาสอน ไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน
3. ในบทเรียนหนึ่งๆควรมีคำศัพท์ เหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การพูดสนทนา หรือ พบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

แม็ค วอร์เทอร์ (Mc Whorter. 1990 : 52) ได้กล่าวถึง การเลือกสรรคำศัพท์ ควรเลือกคำศัพท์ (Be Selective) ที่มีประโยชน์และใช้มากกับตัวผู้เรียน แต่ก็ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่ต่างกันไป

สิ่งที่สำคัญที่ต้องพิจารณา คือ เป้าหมายในการเรียน หรือแผนงานที่สามารถนำไปใช้ หรือ มีส่วนเกี่ยวข้องมากที่สุด

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 93-94) ได้กล่าวถึง คำศัพท์ที่ควรนำมาสอนว่า ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏในหนังสือเรียน คำศัพท์ที่ปรากฏซ้ำๆ และเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนควรจะรู้ และใช้เป็น โดยสอนให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้องทั้งความหมาย และวิธีใช้นั้น

2. คำศัพท์ที่มีประโยชน์ นักเรียนควรจะรู้จัก เพื่อใช้ในการพูดสนทนา

กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับ การเลือกคำศัพท์สำหรับการสอนนั้น ควรพิจารณาเลือกคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตจริง โดยคำนึงถึงประโยชน์ เป้าหมายในการเรียน โดยเฉพาะการเลือกสรรคำศัพท์จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับ ระดับอายุ วุฒิภาวะ และการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. ลำดับชั้นในการสอนคำศัพท์

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการเรียนการสอน มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง ลำดับขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ดังนี้

ระวีวรรณ ศรีศรีรามครัน (2522 : 95 อ้างถึงใน ดวงเดือน จังพานิช . 2542 : 19-20) กล่าวว่าในการสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กในแต่ละครั้งนั้น ครูไม่ควรสอนจำนวนคำศัพท์ให้มากเกินไป ความสามารถของเด็กที่จะเรียนได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การพยายามให้เด็กท่องจำคำศัพท์ครั้งละมากๆ และเน้นในการสอนคำศัพท์มากเกินไปในระยะเริ่มต้นของการสอน พบว่าเป็นการสอนที่ผิดพลาด เพราะถึงแม้ว่าเด็กจะเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ได้เป็นจำนวนมาก แต่เด็กไม่สามารถที่จะนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในการสื่อสารได้ จุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนรู้ทางภาษาก็คือ การให้เด็กสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง สามารถพูดและออกเสียงได้ รวมทั้งรู้ความแตกต่างความคล้ายคลึงกันของเสียง หรือสำเนียงที่พูดออกมาด้วย ดังนั้นการให้เด็กท่องจำคำศัพท์ต่างๆ ควรจำควบคู่ไปกับการสอนให้เด็กรู้จักใช้คำศัพท์ในรูปประโยค ซึ่งอาจจะมีลักษณะต่าง ๆ กัน รวมทั้งการออกเสียงคำนั้นๆ ในประโยคได้อย่างถูกต้อง การสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กควรจะคำนึงถึงระดับความรู้พื้นฐาน และความสามารถในการเรียนของเด็กที่สามารถจะเรียนรู้ได้

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 150) ได้เสนอแนะลำดับชั้นในการสอนศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้นๆ เป็นคำศัพท์ยาก หรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา เพื่อที่จะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และการฝึกให้เหมาะสมกับ คำศัพท์นั้นๆ

2. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่โดยครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดานอ่านให้ฟังก่อนแล้ว นักเรียนออกเสียงตาม พร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด

3. การสอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยง การใช้ภาษาไทย ส่วนมากใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทาง ประกอบ เมื่อนักเรียนเข้าใจความหมายแล้ว ครูเขียนประโยคต่างๆ ซึ่งแสดงวิธีใช้คำนั้นๆ เพื่อแสดงให้เห็นความหมายเด่นชัดขึ้น

ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 119-120) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ว่า การจำคำศัพท์ เป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ครูควรจะให้ให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์เก่าทุกวันก่อนที่เริ่มสอน คำศัพท์ใหม่ ครูควรติดบัตรคำที่เพิ่งสอนไว้ในห้อง 1-2 สัปดาห์ เพื่อให้นักเรียนเห็นตลอดเวลาจะได้ จำได้ การที่นักเรียนได้รับ 4 สิ่ง คือ ได้เห็น ได้ยิน ได้พูด และได้เขียน จะช่วยให้จำความจำให้ แม่นยำยิ่งขึ้น คำศัพท์ที่สอนไปแล้วไม่ควรจะแล้วกันไป ครูควรนำกลับมาใช้เป็นครั้งคราวในการ เรียนต่อไปอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ครูควรจัดกิจกรรมให้มีการนำคำศัพท์นั้นๆ มาใช้ในการ สื่อสารสนทนาเสมอๆ การให้นักเรียนจับคู่กันท่องคำศัพท์ นักเรียนจะเพิ่มความกระตือรือร้น และ ขยันท่องมากกว่าท่องคนเดียว

การทำบัญชีคำศัพท์ มีประโยชน์มากในการช่วยจำความจำด้านตัวสะกด ครูควรให้นักเรียน ทำบัญชีคำศัพท์ อย่างสม่ำเสมอทุกสัปดาห์ หรือ 2-3 สัปดาห์ ต่อ 1 ครั้ง

การแข่งขันระหว่างกลุ่มและการทดสอบคำศัพท์ (Test) จะทำให้นักเรียนมีกำลังใจที่จะไป ท่องคำศัพท์ ครูควรแจ้งล่วงหน้าเป็นเวลาพอสมควร

การฝึกสะกดคำศัพท์พร้อมๆ กัน บางครั้งถ้าเป็นคำที่มีมากกว่า 1 พยางค์ ครูควรฝึกให้ นักเรียนสะกดแยกทีละพยางค์เสียก่อนจะช่วยให้ นักเรียนจำคำศัพท์นั้นได้ง่ายขึ้น

การปรบมือให้จังหวะระหว่างการนับจำนวนหรือครูเคาะกระดานให้จังหวะแทนการ ปรบมือก็จะช่วยให้การฝึกนับตัวเลขสนุกสนานขึ้นกว่าเดิม

ในการสอนคำศัพท์ขั้นแรก ครูยังไม่ควรเน้นการสะกด แต่ควรจะให้เด็กได้ทราบ ความหมายของคำโดยเร็วเสียก่อน ครูอาจใช้วิธีให้ดูของจริง ภาพ ให้ทายจากการบอกใบ้ หรือแสดง ท่าทางให้นักเรียนดู

วิสาข์ จิตวิตร (2541 : 74-104) ได้เสนอวิธีการสอนศัพท์สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

1. การให้คำจำกัดความ คือ การที่ครูให้คำศัพท์ หรือคำจำกัดความศัพท์ศัพท์ที่ต้องการสอน อาจให้นักเรียนเดิมคำจำกัดความหรือคำศัพท์ด้วยตนเอง คำแปลหรือคำจำกัดความนี้อาจนำมาจากพจนานุกรมในรูปแบบต่างๆ สิ่งสำคัญครูควรสอนให้นักเรียนรู้จักใช้พจนานุกรมเป็นแหล่งค้นคว้า ไม่ควรยึดติดพจนานุกรมมากเกินไป

2. การเดาคำศัพท์ตามบริบท วิธีการนี้นิยมใช้กันมาก เนื่องจากผู้อ่านสามารถนำกลวิธีการอ่านเช่นนี้ไปใช้ในการอ่านอย่างอิสระโดยไม่ต้องใช้พจนานุกรมหรือครู แต่ควรเป็นกระบวนการที่ค่อยเป็นค่อยไป

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

3.1 แผนภูมิความรู้ (Semantic Maps) ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักจัดโครงสร้างของข้อมูลอย่างเป็นระบบ สามารถใช้เป็นกิจกรรมก่อนอ่าน เพื่อเป็นการแนะนำศัพท์ที่สำคัญๆ แล้วยังเป็นการช่วยกระตุ้นความรู้เดิมเกี่ยวกับหัวข้อเรื่อง

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) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคำศัพท์เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์

3.5 การหาความสัมพันธ์ของศัพท์ใหม่กับศัพท์ หรือความคิดรวบยอดที่นักเรียนเคยรู้แล้วลดหลั่นตามลำดับ (Concept Ladder) เช่น ครูจะสอนคำว่า “ guitar ” ให้นักเรียนอภิปรายว่านักเรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับประเภท ลักษณะ และวัสดุที่ทำ

3.6 การทำนายเรื่องจากคำศัพท์ (Predict-o-gram) เป็นกลวิธีการสอนก่อนการอ่านที่ช่วยให้นักเรียนทำนายเรื่องได้จากคำศัพท์

3.7 การบอกความสัมพันธ์ของคำศัพท์จากมากไปหาน้อย หรือสูงสุดไปหาต่ำสุด

(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 ให้วงกลมคำที่มีความหมายกว้าง ครอบคำที่มีความหมายแคบกว่า 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)

สมยศ เม่นเยี่ยม (ม.ป.ป. : 47) ได้เสนอและแนะนำการสอนศัพท์ต้องทำให้น่าสนใจ และสนุก (fun & interesting) ควรมีขั้นตอนดังนี้

1. ครูเสนอรูปภาพ วัสดุ ทำทาง หรือคำอธิบาย

2. ครูพูด (ออกเสียง) 4-6 ครั้ง นักเรียนฟัง และดูปากครู

3. ครูพูด นักเรียนพูดตาม อาจจะออกเสียงทั้งชั้น และไล่เดี่ยว

4. ครูแต่งประโยคคำที่สอนนั้น นักเรียนฟังก่อนพูดตาม 2-3 ครั้ง

5. ครูเขียนคำศัพท์ (Word) บนกระดานดำ นักเรียนสะกดตามไปด้วยและนักเรียนเขียนคำ ประโยคในสมุด

6. ทบทวนขั้นตอนจากขั้นที่ 1 – 5 อีกครั้ง

7. ทดสอบการใช้การออกเสียง ความเข้าใจศัพท์ (Vocabulary) ที่สอน ข้อสังเกตมีคำแนะนำว่าในบทเรียนหนึ่งไม่ควรสอนคำใหม่เกินกว่า 4 – 5 คำ

กล่าวโดยสรุป ในการสอนคำศัพท์ ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคต่างๆ ตลอดจนการเดาคำศัพท์จากบริบท (Context) ปัจจัยและวิธีการสอนคำศัพท์ที่สำคัญที่ครูจะต้องคำนึงถึง คือ จุดมุ่งหมายในการสอน ลักษณะของผู้เรียน บทอ่าน คำศัพท์ หรือความคิดรวบยอด อีกทั้งสภาพแวดล้อมในการสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

7. การเรียนรู้คำศัพท์

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ หรือแบบสอบทางภาษานั้นจำเป็นจะต้องให้ผู้เรียนผ่านการเรียนรู้ซ้ำควรมีอัตราโดยเฉลี่ยประมาณ 20 ครั้ง ทั้งนี้จะต้องวัดให้มีช่วงระยะห่างกันพอเหมาะ หากมีช่วงระยะใกล้ หรือห่างเกินไปก็จะไม่เกิดผลดีขึ้นเลย และเมื่อครูได้ให้นักเรียนอ่านและฝึกใช้คำนั้นๆ ในแบบฝึกหัดแล้ว จำเป็นต้องให้นักเรียนได้ใช้คำนั้นบ่อยๆ ในบทต่อๆ ไปเพื่อจะได้ไม่ลืม (George. 1971 : n.d. อ้างถึงใน สมพร วราวิทย์ศรี. 2539 : 15) ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนเพื่อที่จะให้รู้ความหมายของคำศัพท์เป็นอย่างดีนั้นเป็นสิ่งที่ยาก เนื่องจากต้องสอนศัพท์นั้นซ้ำๆ ในหลายๆ บริบท และเชื่อมโยงศัพท์นั้นให้เข้ากับประสบการณ์ในหลายรูปแบบ อีกทั้งสามารถใช้คำศัพท์คำนั้นได้ในหลายสถานการณ์ (วิชาจิตวิทยา. 2541 : 74)

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 Active Vocabulary อาจเรียนคำใหม่ประมาณ 5-7 คำได้ แต่สิ่งที่ควรคำนึง คือ ความเหมาะสมของชั้นเรียน และความสามารถของผู้เรียน

3. ความจำเป็น (Need) การสอนคำศัพท์ในบางครั้ง หรือคำบางคำไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตำราเรียน หลักสูตร เป้าหมายของ course นั้น และจุดประสงค์เฉพาะของแต่ละบทเรียนด้วย

4. ความถี่และการใช้บ่อยๆ (Frequent Exposure and Repetition) วิธีที่จะตรวจสอบว่านักเรียนได้เรียนรู้คำใหม่นั้นหรือยัง ก็คือ นักเรียนสามารถแยกคำออกมา และบอกความหมายได้หรือไม่ ถ้าคำศัพท์นั้นได้เป็นส่วนหนึ่งที่คุณเรียนได้ใช้พูด หรือเขียนออกมา แสดงว่าผู้เรียนได้รับโอกาสของการใช้ได้ดีแล้ว และพวกเขาต้องจำมาใช้ได้อีกบ่อยๆ เท่าที่เขาต้องการ

5. ความหมายเฉพาะ (Meaningful Presentation) นอกจากรู้รูปแบบของคำแล้ว ผู้เรียนต้องเข้าใจความหมายเฉพาะอย่างชัดเจน เช่น ใช้แทนอะไร หมายถึงใคร เป็นต้น

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

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

กล่าวโดยสรุปถึงปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ คือ ให้โอกาสแก่ผู้เรียนได้ฝึกซ้ำๆ มีระยะเวลาในการฝึกฝนที่พอเหมาะ ดังนั้นวิจักษณ์ของผู้อสอนในการเลือกใช้แบบเรียนกำหนดเวลา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และระดับความสามารถของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง

เกมทางภาษา

1. ความหมายของเกม

เกมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เก่าแก่ และแพร่หลายมานานแล้ว เริ่มมีการพัฒนาเกมเพื่อการสอน และใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีความสำคัญต่อหลักสูตร ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

ริซัน (Rixon. 1981 : 1-5) ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ดำเนินไปโดยมีความร่วมมือกัน หรือการแข่งขันกัน เพื่อนำไปสู่เป้าหมายซึ่งต้องมี กฎเกณฑ์ และวัตถุประสงค์ในการเล่น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 109) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก เป็นลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงในคราวหนึ่งๆ

คู่มือพลานามัยของหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (2534 : 18) ให้ความหมายว่า เกม หมายถึง กิจกรรมง่ายๆ ขึ้นพื้นฐานที่ใช้ฝึกเพื่อเตรียมร่างกาย และให้ผู้เล่นได้รู้ระเบียบ กติกา เพื่อสร้างความสนุกสนาน ความคุ้นเคย และนำไปประสบการณ์ไปใช้ในกีฬาต่อไป

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 2) ได้ให้ความหมายว่า เกมทางภาษา (Language Games) หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541 : 36) ได้กล่าวถึง เกม (Games) เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดีโดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

ชวรี ศิริชัยญาณลักษณ์ (2542) สรุปความหมายของเกมไว้ คือ กิจกรรมการแข่งขันที่มีกฎเกณฑ์ มีกติกา นอกจากจะได้รับความสนุกสนานแล้วเด็กได้ฝึกการคิดหาเหตุผล และการแก้ปัญหา

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน ความคุ้นเคยต่อกัน ซึ่งต้องมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยมีกฎ กติกาเป็น

ข้อตกลงร่วมกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความสามารถของตนเอง การตัดสินใจ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปของการแพ้ ชนะ อีกด้วย

2. จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษา

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

วิด (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 เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดี อีกด้วย

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

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมทางภาษา ควรเป็นดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้อยากเรียน ภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรกกระบวนวัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบเฉลียวฉลาด รู้จักเหตุผล พากเพียร และอดทน

3. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนรู้จักฟังตนเอง
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรม กล่าวคือ ให้รู้จักที่เขาที่เรา เป็นคนมีระเบียบ แบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี
5. เพื่อปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาให้เป็นคนที่ร่าเริงแจ่มใส เพื่อที่จะได้เป็นนักต่อสู้ชีวิต เต็มไปด้วยความร่าเริงเบิกบาน และมีความคิดก้าวหน้าอยู่เสมอ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบในการเรียนการสอนนั้น เน้นปฏิสัมพันธ์กันโดยใช้เกมเป็นส่วนประกอบของการเรียนภาษา โดยเน้นการฝึก และพัฒนาทักษะต่างๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในเชิงบูรณาการ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีลักษณะเป็นผู้นำ หรือผู้ตามที่ดีอีกด้วย

3. ประเภทของเกมทางภาษา

มีผู้ได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาตามลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

บาร์ง โตรตัน (2524 : 148 อ้างถึงใน สมพร วราวิทย์ศรี, 2539 : 19) ได้แบ่งเกมในการสอนภาษาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วผู้เล่นไม่ต้องส่งเสียงดัง
2. Active Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า ผู้เล่นอาจจะต้องเคลื่อนที่ไปรอบๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดังมาก

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ

1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้ฝึกความจำ ปฏิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข

2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายและ Part of Speech

3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา

4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือความสามารถในการเก็บใจความและสื่อความหมาย

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆมาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์ หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกมละคร การแสดงบทบาทสมมติ การโต้เถียง เป็นต้น

สุภาพรณ์ ทองใบ (2538 : 7-121) ได้แบ่งประเภทของเกมในการฝึกภาษา ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการออกเสียงและพูด
2. เกมฝึกการสะกดคำ
3. เกมฝึกทักษะการอ่านและการเขียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ทุกคนชอบและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ อาจเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย หรือ กลุ่มรวม ก็ได้ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้กำหนดเกม เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เกมเพื่อควบคุมชั้นเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษา และเกมเพื่อการประเมินผล

4. ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

ตามปกติคนทุกคนและทุกเพศทุกวัยต้องการเคลื่อนไหวเพราะลักษณะของความต้องการทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมาย และมีความสนุกสนานร่าเริงด้วยแล้วยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยแห่งการเจริญเติบโต ต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหวเพื่อช่วยให้กระดูก และกล้ามเนื้อส่วนต่างๆได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน เด็กเกิดมาจะค่อยๆพัฒนาจนรู้จักการเดิน วิ่ง กระโดด ผลัก ดัน เหวี่ยง ทุ่ม ปา ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กได้เรียนรู้จากธรรมชาติ หรือคิดตัวเด็กมาแล้ว หากแต่ว่าการเคลื่อนไหวไม่ได้มีความหมายไปในทางกีฬาหรือพลศึกษา ฉะนั้นเกมการเล่นประเภทต่างๆเป็นตัวกลางทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามวิถีทางของการพลศึกษาและกีฬามากขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ก็คือ เกมเหล่านี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะทางการเคลื่อนไหวและทางกีฬาเบื้องต้น จึงมีผู้ที่สนใจและให้ความสำคัญต่อการใช้เกมเพื่อให้เกิดประโยชน์หลายท่าน ดังต่อไปนี้

ไรท์ (Wright. 1937 : 1-3) ได้กล่าวถึงว่า เกมนั้นช่วยให้ครูได้สร้างสรรค์เนื้อเรื่องให้ภาษามีประโยชน์ และมีความหมายยิ่งขึ้น ผู้เรียนเองก็มีความต้องการที่จะมีส่วนร่วมเพื่อที่จะเข้าใจผู้อื่น และมีโอกาสแสดงความรู้สึกหรือส่งสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย อีกทั้งเกมทำให้มีลักษณะสำคัญ คือ การฝึกซ้ำๆซึ่งทำให้มีโอกาสให้มีการทำงานของภาษาในการสื่อสารในชีวิตจริงเพราะเกมสามารถใช้ในการฝึกฝนทุกทักษะทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียนในทุกระดับของการเรียนการสอน ได้แก่ ชั้น

นำเสนอ ขั้นทำซ้ำ ขั้นผสมผสานและอิสระที่จะใช้ได้ทุกด้าน ตลอดทั้งใช้สำหรับการติดต่อสื่อสารทุกชนิด เช่น การให้กำลังใจ การวิพากษ์วิจารณ์ การตกลง การอธิบาย และการตัดสินใจ เป็นต้น

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

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้นเนื้อหากระจำง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ
4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้
6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย
7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน
8. เกมช่วยลดความเขັมของเนื้อหาได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วม และกล้าแสดงออก
9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน
10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน งานสังสรรค์ ทัศนจร ฯลฯ

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 1) การเล่นเกมช่วยในการสอนภาษา กล่าวคือ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมายทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างหนึ่งโดยเฉพาะ หรือ อาจจะเพื่อการฝึกสะกดคำศัพท์ เกมเหล่านี้มีวิธีการเล่นแตกต่างกันออกไป และให้ความสนุกสนานทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทักษะทางภาษาต่างๆที่นำมาใช้ในการเล่นเกมนี้ นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน

จรุง แสงจันทร์ (2539 : 43) ได้เสนอเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ตลอดจนใช้ฝึกได้ทุกขั้นตอนตั้งแต่ ขั้นแสดงให้ดู (Presentation) ขั้นฝึกซ้ำ (Repetition) ขั้นการนำภาษามารวมกันใหม่ (Recombination) และการใช้ภาษาอย่างอิสระ (Free use of language) ซึ่งสอดคล้องกับของ ไรท์ (Wright.1937 : 1-3) ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ดังนั้นจึงไม่เพียงแต่การใช้เกมเฉพาะคาบกิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศจากการที่นักเรียนเห็นเหนื่อยต่อการเรียนมาเป็นการพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้น

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 83) ได้กล่าวสอดคล้องกับ บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542) เกี่ยวกับการใช้เกมเป็นส่วนในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของครูว่า จะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และเกมยังมีประโยชน์ ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะทางภาษา อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น เพราะครูยังใช้เกมสำหรับการทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้อีกด้วย

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 15) ได้สรุปความสำคัญของเกมว่า เกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน ทั้งการเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ได้ สถานการณ์เพื่อการติดต่อสื่อสารอย่างมากมาย

ประพันธ์ จุมคำมูล (2541 : 45) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอนได้อย่างมากก่อนเข้าสู่บทเรียนที่จะต้องสอน โดยไม่ต้องใช้เวลามากนัก 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

อาจกล่าวโดยสรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่น่าสนใจสอนได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ฝึกการสังเกต การตัดสินใจ ทักษะทางการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างพื้นฐานทักษะทางด้านกีฬาในอนาคต เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้รู้จัก

การเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งเกมช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และสามารถนำไปใช้ได้ทุกขั้นตอนในด้านการเรียนการสอน และได้ในหลายสถานการณ์

5. ลักษณะของเกมที่ดี

ริซัน (Rixon, 1981 : 5) ได้เสนอแนะของเกมที่ดีว่า ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะทางภาษา และไม่ควรขึ้นอยู่กับโชคมากเกินไป อีกทั้งเกมบางเกมควรจะเป็นความสำเร็จของการสื่อสารของผู้เล่นมากกว่าเน้นความถูกต้อง ควรให้ภาษาเป็นพื้นฐานของการเล่นเกม และสิ่งที่ควรกระทำ คือ การให้รางวัล การให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกความสนใจของผู้เล่นได้สูง

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. เกมที่ใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 19) ได้กล่าวถึงเกมที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

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

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

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

3. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ผู้พูดจะได้รับข้อมูลป้อนกลับจากสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่ม ถ้าประโยคที่เขาใช้ไม่เป็นที่เข้าใจก็จะไม่ได้รับคำตอบจากคนอื่น แต่ถ้าได้รับคำตอบ กลับมาก็แสดงว่าสิ่งที่เขาพูดนั้นผู้อื่นเข้าใจ

สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดี ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการ สอนควรใช้เวลาไม่มากนัก เล่นง่ายๆ เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งให้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็ก ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา สิ่งสำคัญเกมนั้นควรมีผลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

6. การคัดเลือกเกม

วิด (Weed. 1975 : 304-305) ได้เสนอแนะของหลักในการคัดเลือกเกมไปใช้ เพื่อให้ ประสพผลสำเร็จในการสอน ควรคำนึงในสิ่งต่อไปนี้

1. สอดคล้องหรือสัมพันธ์กับจุดประสงค์ในบทเรียนนั้นๆ
2. คำนึงถึงระยะเวลาในการเล่น
3. จำนวนผู้เล่นในแต่ละเกม อาจเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย เป็นคู่ หรือ เดี่ยว
4. ความสามารถของผู้เล่น
5. วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น
6. ความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน
7. ชนิดของเกม
8. การควบคุมเกม (การดำเนินของเวลา)
9. ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ สถานที่
10. การให้รางวัล หรือแรงเสริมกับผู้ชนะ
11. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกม
12. คัดแปลง และปรับปรุงเกมต่างให้เหมาะสมกับสถานการณ์

เลมเลช (Lemlech. 1994 : 177-178) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นการสอนทักษะได้หลาย รูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ ฉะนั้นครูควร เลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะด้านความสนใจ ความสามารถของผู้เรียน และ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนให้เหมาะสมกับสัดส่วนของเวลาด้วย

จรุง แสงจันทร์ (2539 : 45) ได้เสนอว่าการจัดเกมแต่ละครั้ง ควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ คือ

1. ระยะเวลาในการเตรียมเกม และการเล่นเกมนานเพียงใด
2. สถานที่ ควรพิจารณาให้เหมาะสม และสะดวกในการเล่น

3. ความสนใจของผู้เรียน
4. ภาษาที่ใช้ในเกม หรือทักษะทางภาษาที่ใช้ฝึกมีความสำคัญ หรือมีประโยชน์ต่อกิจกรรม
5. ชนิดของภาษา จำนวนศัพท์ และสำนวน ที่ใช้เพียงพอที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดเกมได้มากน้อยเพียงใด

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 84) ซึ่งมีข้อเสนอแนะในการพิจารณาต่อการเลือกเกมซึ่งสอดคล้องกับ วีด (Weed. 1975 : 304-305) ที่ได้เสนอมมาแล้วข้างต้นว่า ควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น และต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลง หรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมนครจะต้องควบคุมการเล่นให้ดีโดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง
3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

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

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นเกมนั้นๆ
4. ตัดสินใจว่าเกมไหนใช้กับทีม หรือบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัสดุของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องการออกกำลัง หรือแสดงท่าทาง อาจใช้ท้ายชั่วโมง ถ้าจำเป็นใช้ท้ายชั่วโมง หรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เสียเปรียบที่ไม่ใช้เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่นเกมนั้นเพื่อความสะดวก และแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่า จะมีการให้รางวัล หรือไม่
10. ควรมีเอกสาร หรือหนังสือประกอบการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทาง และความคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียนของเรา

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนมีลักษณะแตกต่างกันหลายรูปแบบ ดังนั้นการเลือกเกมประกอบการสอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จนั้น สิ่งที่ต้องคำนึง คือ จุดประสงค์ในการเล่น เกม จำนวนผู้เล่น สถานที่ ระดับของผู้เล่น และความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

ความคงทนในการเรียนรู้

1. ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

ความสามารถในการจำเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้มาก การที่มนุษย์สามารถเก็บสะสมต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ไว้บ้างนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้ เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์อื่นๆ หรือการเรียนรู้วิชาอื่นใด มนุษย์แต่ละคนย่อมมีความจำในเรื่องต่างๆ ไม่เหมือนกัน การจดจำเหตุการณ์ต่างๆ ที่มนุษย์ได้รับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิต และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม เพราะการจำทำให้คนเราเล็งในสิ่งที่ตนไม่ชอบ หรือสิ่งที่เป็นอันตรายแก่ตนเอง การเรียนรู้ และการจำไม่อาจแยกออกจากกันได้ ในการศึกษาการเรียนรู้ ความจำก็ต้องเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย และในการศึกษาความจำการเรียนรู้ก็มักเข้ามาเกี่ยวข้องเช่นกัน (ดวงเดือน จักรพานิช. 2542 : 32)

อดัม (Adam. 1967 : 9 อ้างถึงใน สมพร วราวิทย์ศรี. 2539 : 24) ได้กล่าวว่า ความคงทนในการเรียนรู้ (Learning Retention) คือ การคงไว้ซึ่งผลของการเรียน หรือความสามารถที่จะระลึกถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียนมาหลังจากได้ทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง ความจำ เป็นพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งเกิดภายในเช่นเดียวกับ ความรู้สึก การรับรู้ การชอบ และจินตนาการของมนุษย์

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 : 63) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ที่มีความหมาย และจัดกระบวนการเรียนการสอนที่มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความคงทนในการจำ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมที่ได้มาแก้ปัญหาในประสบการณ์ใหม่ที่คล้ายคลึงกันได้โดยมีประสิทธิภาพ

สุชา จันทน์เอม (2542 : 181) ได้อธิบายอีกนัยหนึ่งของความจำ คือ การที่บุคคลสามารถถ่ายทอดสิ่งที่เคยรับรู้ และเก็บเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้ประสบมาแล้วออกมาได้อย่างถูกต้อง

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการจำ และระลึกได้จากสิ่งเร้าที่ได้รับจากการเรียนรู้ หรือการสะสมประสบการณ์เดิมมาแล้ว หลังจากทิ้งเวลาไว้ระยะหนึ่ง

การที่จะจดจำสิ่งที่เรียนรู้ หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับ กระบวนการเรียนรู้ ซึ่ง กาย (Gagne'. 1974 : 27-36 อ้างถึงใน มาลี จูทา. 2542 : 56) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำไว้ 8 ขั้นตอน คือ

1. การจูงใจ (Motivation Phase) ก่อนการเรียนรู้จะต้องมีการจูงใจให้ผู้เรียน อยากรู้ อยากเห็น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ดำเนินไปด้วยดี
2. ความเข้าใจ (Apprehending Phase) ในการเรียนรู้ผู้เรียนจะต้องเข้าใจในบทเรียนจึงจะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ
3. การได้รับ (Acquisition Phase) เมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียน จะก่อให้เกิดการได้รับความรู้เพื่อเก็บไว้ หรือจดจำบทเรียนไว้ต่อไป
4. การเก็บไว้ (Retention Phase) หลังจากที่ได้เรียนรู้ได้รับความรู้ก็จะเก็บความรู้เหล่านั้นไว้ตามสมรรถภาพการจำของบุคคล
5. การระลึกได้ (Recall Phase) เมื่อผู้เรียนเก็บความรู้ไว้ก็จะถูกนำมาใช้ในโอกาสต่างๆ เท่าที่จะระลึกได้
6. ความคล้ายคลึง (Generalization Phase) ผู้เรียนจะนำสิ่งที่ระลึกได้ไปใช้ และเมื่อพบกับสถานการณ์ หรือสิ่งเร้าที่คล้ายคลึงกันจะนำความรู้ที่ไปสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในความรู้ใหม่ที่คล้ายคลึงกัน
7. ความสามารถในการปฏิบัติ (Performance Phase) หลังจากที่ได้เรียนรู้ไปแล้วผู้เรียนต้องนำความรู้ไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง
8. การป้อนกลับ (Feedback Phase) เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ ว่าผู้เรียนเรียนรู้ได้ถูกต้องเพียงใด สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนหรือไม่ จะได้นำข้อมูลไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ต่อไป

2. ระบบความจำ

ระบบความจำเป็นสิ่งสำคัญมากต่อการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ระบบความจำแบ่งออกเป็น 3 ระบบ ดังนี้ (จิราภา เต็งไทรรัตน์ และคณะ. 2542 : 140-141)

1. ระบบความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หรือ SM หมายถึง การคงอยู่

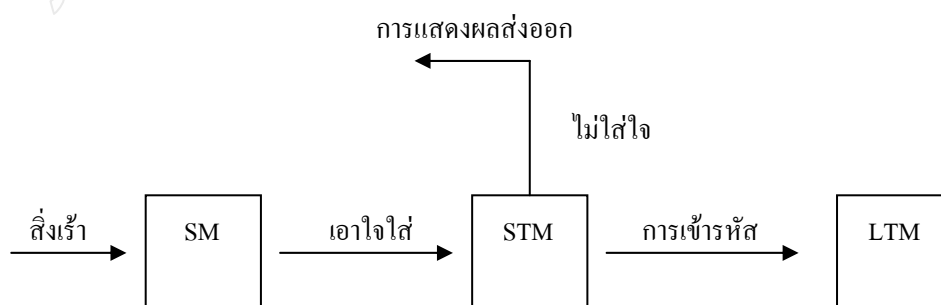
ความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่งแต่ยังไม่รู้ความหมาย สารจะอยู่ในขั้นนี้เพียง 1 วินาที แล้วจะเข้าสู่ขั้นต่อไป

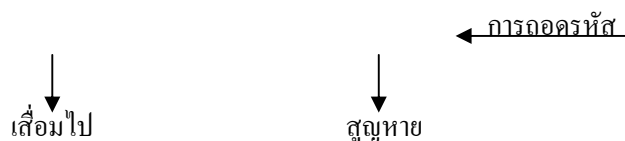
2. ระบบความจำระยะสั้น (Short Term Memory) หรือ STM คือ ความจำหลังการเรียนรู้ เป็นความจำที่อยู่ในระยะเวลาอันสั้น (ประมาณ 30 วินาที) ที่ตั้งใจจำ หรือมีใจจดจ่อต่อสิ่งนั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ก็คือ เป็นการจำเพียงชั่วคราว เพื่อใช้ประโยชน์ในขณะนั้นเท่านั้น

3. ระบบความจำระยะยาว (Long Term memory) หรือ LTM คือ ความจำที่คงทนถาวร มากกว่า STM ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้นานเพียงใดเราจะไม่รู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ใน LTM ถ้าเมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ อาจจะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง หรือมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาสะกิดใจก็สามารถจำได้ ระบบความจำระยะยาวนี้ เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่งเป็นความหมาย หรือความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึกว่าเป็นการตีความขึ้นอยู่กับการประสบการณ์เดิม ความสนใจ และความเชื่อของแต่ละคน

ความจำ 2 ประเภท คือ STM และ LTM เรียกว่า “ ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ”

(Two Process Theory of Memory) ซึ่งแอตคินสัน และซีฟฟริน ได้กล่าวถึง ความสัมพันธ์ของ ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ สรุปได้ว่า ระบบ SM เมื่อได้รับสิ่งเร้าอาจเป็นภาพ หรือเสียงจะบันทึกไว้ประมาณ $\frac{1}{4}$ วินาที สำหรับภาพ และ 2 – 4 วินาที สำหรับการได้ยิน STM สามารถอ่านเนื้อหาของ SM และเลือกวัตถุดิบบางอย่างเพื่อการวิเคราะห์ต่อไป ดังนั้นสิ่งที่เราใส่ใจก็จะถูกส่งไปยังระดับ STM ซึ่งมีระยะเวลาจำกัดประมาณ 20 วินาที คือ เป็นความจำชั่วคราว สิ่งที่เราไม่ใส่ใจก็จะหายไป และเมื่ออยู่ใน STM ก็เริ่มเข้าสู่กระบวนการเพื่อจัดกระทำข้อมูล หรือสารที่เกิดขึ้นในโครงสร้างความจำทั้ง 3 ขั้นตอน โดยการเข้ารหัส คือดึงความรู้เดิมที่อยู่ใน STM ออกมาสัมพันธ์เชื่อมโยงสารใหม่ หรือการถอดรหัส โดยเอาความรู้เดิมที่มีความหมายเดียวกันมาสัมพันธ์กัน เมื่อต้องการระลึก และสิ่งใดที่อยู่ใน STM เป็นระยะเวลานาน สิ่งนั้นก็จะฝังตัวอยู่ใน LTM และจะติดอยู่กับความจำนั้นตลอดไป กลายเป็นความจำที่ถาวร นั่นก็คือ ความคงทนในการจำนั่นเอง ซึ่งเราสามารถที่จะรื้อฟื้นมาได้ และช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน ดังแสดงในแผนภาพ ได้ดังนี้





ภาพที่ 2.1 แสดงทฤษฎีความจำทั้งสองกระบวนการของแอดคินสัน และซีฟริน
ที่มา : ดัดแปลงจาก Lutz.1994 : 245

3. การส่งเสริมที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้

เพราพรณ เปลิยนภู (2542 : 339-341) ได้เสนอแนะสภาพการณ์ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถจำ หรือความคงทนในการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. การให้ผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสาระที่มีความหมาย
2. ทำให้ผู้เรียนเกิดความประทับใจ ความรู้สึกที่ดี มีความพอใจกับเหตุการณ์
3. การเรียนและการฝึกหัดด้วยวิธีสลับพัก (Distributed Practice)
4. การจัดระบบความรู้เข้าเป็นหลักการ คือ การให้ผู้เรียนได้รู้ส่วนรวม (Whole) ดีกว่าการให้เรียนรายละเอียดหลายๆ สิ่งติดต่อกัน
5. ผู้เรียนจะต้องมีวิธีการเรียนที่ดี คือ ตั้งใจศึกษาในเรื่องต่างๆ จนเกิดความเข้าใจ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนใหม่ กับเรื่องที่เรียนมาแล้ว ควรฝึกฝนสม่ำเสมอ มีการทบทวนในเวลาที่เหมาะสม โดยเฉพาะการเรียนเพิ่มเติม (Over Learning) โดยศึกษาเรื่องที่เรียนซ้ำๆ จนทำให้ความทรงจำดีขึ้น
6. ผู้สอนจะต้องใช้อุปกรณ์การสอน ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และเห็นภาพจนสิ่งที่จะต้องการสอน เช่น แผนภูมิ ภาพประกอบ ของจริง เป็นต้น
7. ผู้สอนจะต้องจัดให้มีการทบทวนในระยะที่เหมาะสม
8. ผู้สอนจะต้องเสนอแนะเทคนิคในการจำให้ผู้เรียน ได้แก่
 - 8.1 หลีกเลี่ยงการจำหลายๆ อย่างในเวลาเดียวกัน
 - 8.2 การใช้เครื่องช่วยความจำ เช่น การสร้างรหัส (Coding) โดยกำหนดสัญลักษณ์แทนสิ่งที่ต้องการจำ

8.3 การทบทวน การฝึกฝนที่จะทำให้จำบทเรียนได้ดี

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าความคงทนในการเรียนรู้นั้นเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน ควรฝึกฝนให้สัมพันธ์กับความรู้เดิม และ

ทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้วอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะการเรียนทางด้านภาษา เพื่อให้จำ และเกิดความคงทนด้วยความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์จริงได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

4. การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้

ในการศึกษาเกี่ยวกับความจำว่าบุคคลจะมีความจำมากน้อยเพียงใด มีวิธีการทดสอบ 3 วิธี คือ

1. การจำได้ (Recognition) หมายถึงการจำได้ในสิ่งที่พบเห็นโดยการแสดงสิ่งของ หรือ เหตุการณ์ ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ผู้ถูกทดสอบเคยประสบมาแล้วได้เห็นต่อหน้า ผู้ถูกทดสอบก็จะ เปรียบเทียบการรับรู้ของตนในอดีต และเลือกตอบตามความคิดเห็น หรือจะตอบว่าจำได้ หรือไม่ได้ เท่านั้น

2. การระลึก (Recall) ผู้ระลึกจะสร้างเหตุการณ์ต่างๆ จากความจำ อาจจะเขียน หรือเล่า ในสิ่งที่เรียนรู้ผ่านไปแล้ว โดยไม่ให้โอกาสทบทวนก่อนการทดสอบ การทดสอบประเภทนี้มี 3 วิธี คือ

2.1 การระลึกเสรี (Freecall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าใดๆ ก่อน หรือหลังก็ได้ โดยไม่ต้องเรียงลำดับ

2.2 การระลึกตามลำดับ (Serial Recall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าตามลำดับ เช่น หมายเลขโทรศัพท์

2.3 การระลึกตามตัวแนะ (Cued Recall)

3. การเรียนรู้ซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำๆ หรือการเสนอสิ่งเร้าซ้ำๆ ในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลา หรือจำนวนครั้ง

5. ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการเรียนรู้

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับช่วงเวลาที่ใช้ในการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

แอตคินสันและชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin, 1986 : 89-195 อ้างถึงใน Lutz, 1994 : 245) มีความเห็นว่า ในการทดสอบความคงทนในการจำ ควรเว้นระยะเวลาระหว่างการทดสอบครั้งแรกประมาณ 14 วัน เพราะเป็นช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำ

เกรเกอร์ (Gregory, 1987 : 29 อ้างถึงใน ดวงเดือน จักรพานิช, 2542) กล่าวว่า นักจิตวิทยาการทดลอง (Experimental Psychologist) ได้กำหนดระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำไว้ ดังนี้

ความคงทนในการจำการสัมผัส ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ประมาณ 1 วินาที

ความคงทนในการจำระยะสั้น ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ 1 นาที หรือน้อยกว่า

ความคงทนในการจำระยะยาว ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ในช่วง 1 นาที จนถึงหลายวันหรือหลายสัปดาห์

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ระยะเวลาที่ใช้ในการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์หลังจากการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว เพราะเป็นระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำนั่นเอง

ดังนั้นในการศึกษาทดลองในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ในการทดลองครั้งนี้ โดยการทดสอบหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ (14 วัน) เพื่อนำผลมาวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความรู้ของผู้เรียนว่ามีความคงทนเพียงใด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

เน่งน้อย เพียรสุขสวัสดิ์ (2526) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกม และแบบธรรมดาโดยกลุ่มทดลองเป็นนักเรียนโรงเรียนวัดบางขุนนนท์ที่ได้รับการสอนแบบใช้เกม และกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียนโรงเรียนวัดบางเสาธง กรุงเทพมหานคร เรียนด้วยวิธีการสอนแบบธรรมดา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมสูงกว่านักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นันทพร คชศิริพงศ์ (2526) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ อำเภอลำลูกเกด จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 60 คน จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ ผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมประกอบแบบฝึกหัดสูงกว่านักเรียนที่ไม่มีเกมประกอบแบบฝึกหัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อทิ้งช่วงผ่านไป 1 สัปดาห์ มีการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ ผลปรากฏว่านักเรียนที่ใช้เกมประกอบแบบฝึกหัดมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อทิ้งช่วงห่างออกไปอีก 2 สัปดาห์ พบว่า ความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รัชนิวัลย์ ปะวะโพตะโก (2539) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกันและนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษเดียวกันที่ได้รับการสอนโดยใช้ภาพและการใช้จินตภาพโดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนวาปีปทุม อำเภอวาปีปทุม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกันที่ได้รับการสอนโดยใช้ภาพมีผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษเดียวกันที่ได้รับการสอนโดยใช้ภาพและการใช้จินตภาพมีผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน

สมพร วราวิทย์ศรี (2539) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนโรงเรียนชนบทศึกษา อำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น ที่มีผลการเรียนต่ำ คือ ได้ระดับผลการเรียน 0 ในรายวิชาภาษาอังกฤษเสริม (อ 022) จำนวน 40 คน ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดวงเดือน จังพานิช (2542) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยวิธีสอนแบบสัมพันธ์ข้อบ่งชี้ความหมายและวิธีสอนแบบปกติ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 60 คน ผลสรุปพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ

นักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบสัมพันธ์ข้อบ่งชี้ความหมายและวิธีสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบสัมพันธ์ข้อบ่งชี้ความหมายมีค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบปกติ และจากการเปรียบเทียบความคงทนในการจำ ปรากฏว่าความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยในต่างประเทศ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active Game) และเกมที่ใช้สติปัญญา หรือ เกมเฉื่อย (Passive Game) กับ การสอนแบบธรรมดาเพื่อเป็นวิธีการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กระดับ 1 ของโรงเรียน

รัฐบาลในโคลัมโบ จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบคำใหม่ 40 คำ มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังการเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้นผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เกมเนื้อผู้เล่นจะใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าสองกลุ่ม ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าหญิง หรือชาย

เลวิส (Lewis. 1976) ได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนภาษากับนักเรียนระดับ 8 จากโรงเรียนรัฐบาลในเมืองเฟรดเดอริก (Frederick) จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 18 วัน กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เล่นเกมแข่งขันเป็นทีม กลุ่มที่สอง สอนโดยให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีมและสอนตามปกติรวมกัน กลุ่มที่สาม สอนตามปกติ ผลการทดลองพบว่า วิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทำให้การเรียนภาษาแตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter. 1977) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำรา

กรอบความคิดในการวิจัย

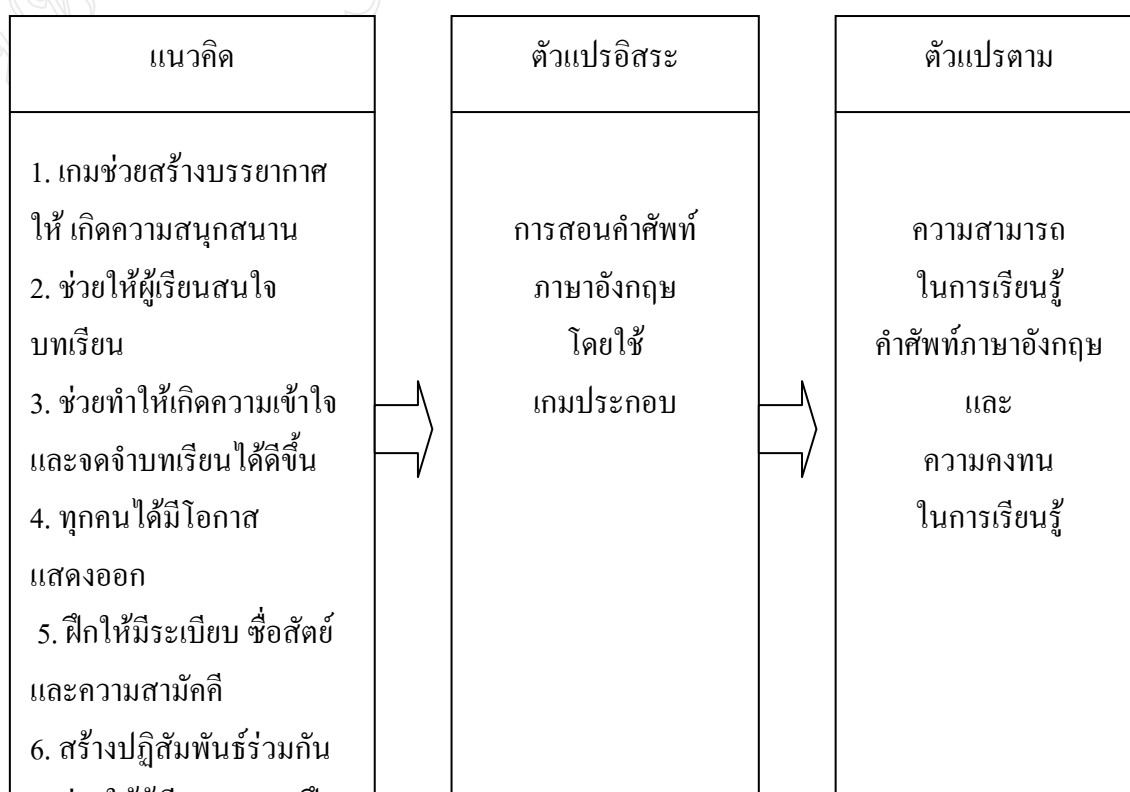
ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมาประกอบการสอน เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่เกิดจากการกระทำของผู้เล่นด้วยความร่วมมือกัน หรือมีการแข่งขันกัน ซึ่งต้องมีกฎ กติกา และวัตถุประสงค์ในการเล่น (Rixon. 1981 : 1-5) ตลอดจนมีระบบการให้คะแนนซึ่งผู้เล่นสามารถทราบผลของกลุ่มหรือตนเองได้ เกมจึงเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน (Weed. 1975 : 303-304) เกิดความเข้าใจในบทเรียน และช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น (วัลภาภรณ์ คงถาวร. 2539 : 83) เกม ให้โอกาสแก่สมาชิกทุกคนได้แสดงออกถึงความสามารถของตน ฝึกให้มีระเบียบ ซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี (สุกิจ ศรีพรหม. 2544 : 75) ได้มีโอกาสพูดคุย หรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (Rixon. 1981 : 1-4) อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะการใช้ภาษาได้ทุกด้าน ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน

(จรุง แสงจันทร์. 2539 : 43, นิทยา สุวรรณศรี. 2540 : 15) การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมมาประกอบการสอนทางภาษาเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้ทักษะทางภาษาในสถานการณ์

ต่างๆ ได้อย่างมีความหมาย และเหมาะสม ตลอดจนนำไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ดีอีกด้วย

(สุภาภรณ์ ทองใบ. 2538 : 1) การใช้เกมเป็นการเรียนรู้จัดการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อาจใช้วิธีการลองผิดลองถูก (Trial and Error Learning) ในขั้นตอนของการแก้ปัญหานั้น ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ดำเนินไปด้วยดี ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย (Gagne' Type of Learning) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการนำเกมมาประกอบการสอนในการสรุปเนื้อหา เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ และมีความคงทนในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

กรอบความคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2.2 กรอบความคิดในการวิจัย

สมมุติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการสอน และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากหนังสือ เอกสาร ตลอดจนวิธีสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอน รวมทั้งปัญหาที่เกิดขึ้นในด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยพบว่า การนำเกมทางภาษามาประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และจะทำให้ให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้สูงขึ้น ดังการวิจัยของ แนน้อย เพียรสุขสวัสดิ์ (2526) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการสะกดคำภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมประกอบการสอนและสอนแบบธรรมดา ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่านักเรียนที่ใช้การสอนแบบธรรมดา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ สมพร วราวิทย์ศรี (2539) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่เรียน

โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยต้องการจะศึกษาว่า การใช้เกมทางภาษามาประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจะมีผลต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน และเมื่อวัดความสามารถทางการเรียนหลังที่ได้เรียนจบไปแล้ว 2 สัปดาห์ นักเรียนจะยังคงมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างจากเมื่อเรียนจบทันทีหรือไม่

ผู้วิจัยจึงตั้งสมมุติฐานการวิจัย ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ