

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสาร
และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดนำเสนอ
ตามลำดับดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ
 - 1.1 วิสัยทัศน์ของการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ
 - 1.2 โครงสร้างของหลักสูตรภาษาต่างประเทศ
 - 1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2
 - 1.4 คุณภาพของผู้เรียน
 - 1.5 กระบวนการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. คำนำหน้าคำนาม (articles)
 - 2.1 คำนำหน้าคำนามกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ความหมายของคำนำหน้าคำนาม (articles)
 - 2.3 หลักการใช้ a, an, the และข้อยกเว้น
3. เกม
 - 3.1 ความหมาย
 - 3.2 ประเภทของเกม
 - 3.3 องค์ประกอบของเกม
 - 3.4 ลักษณะของเกมที่ดี
 - 3.5 ประโยชน์ของเกม
4. แผนการจัดการเรียนรู้
 - 4.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 4.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 4.3 ประเภทของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 4.4 การวัดผลและการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
 - 4.5 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
5. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน
 - 5.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

- 5.2 ความหมายของเกมประกอบการสอน
- 5.3 วัตถุประสงค์ของเกมประกอบการสอน
- 5.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน
- 5.5 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน
- 6. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
 - 6.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
 - 6.2 หลักการและแนวคิด
 - 6.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
- 7. ทักษะการเรียนรู้
 - 7.1 ความหมาย
 - 7.2 แนวทางการพัฒนาทักษะ
 - 7.3 การพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ
- 8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 8.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม และเพื่อการประกอบวิชาชีพ ตลอดจนเพื่อให้สามารถนำประเทศไปสู่การแข่งขันด้านเศรษฐกิจ เข้าใจความแตกต่างทางการเมืองและวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นพลเมืองโลกในยุคโลกาภิวัตน์ การเรียนภาษาต่างประเทศจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมั่นใจ มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีความเข้าใจและภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทยและสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ไทยไปสู่สังคมโลก

1. วิสัยทัศน์ของการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความคาดหวัง เมื่อผู้เรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงชั้นมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์

2. โครงสร้างของหลักสูตรภาษาต่างประเทศ

โครงสร้างของหลักสูตรภาษาต่างประเทศ กำหนดตามระดับความสามารถทางภาษาและพัฒนาการของผู้เรียน (proficiency-based) เป็นสำคัญ โดยจัดแบ่งไว้เป็น 4 ระดับ ดังนี้

- 1.1 ช่วงชั้น ป.1-3 ระดับเตรียมความพร้อม (preparatory level)
- 1.2 ช่วงชั้น ป.4-6 ระดับต้น (beginner level)
- 1.3 ช่วงชั้น ม.1-3 ระดับกำลังพัฒนา (developing level)
- 1.4 ช่วงชั้น ม.4-6 ระดับก้าวหน้า (expanding level)

3. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) สาระที่เป็นองค์ความรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในช่วงชั้นที่ 2 ประกอบด้วย

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจกระบวนการฟังและการอ่าน สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำความรู้มาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

มาตรฐาน ค 1.2 มีทักษะในการสื่อสารทางภาษา แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น โดยใช้เทคโนโลยีและการจัดการที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

มาตรฐาน ค 1.3 เข้าใจกระบวนการพูด การเขียน และสื่อสารข้อมูล ความคิดเห็น และความคิดรวบยอดในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพและมีสุนทรียภาพ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ค 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ค 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนาและเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ค 4.1 สามารถใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ค 4.2 สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ การสร้างความร่วมมือ และการอยู่ร่วมกันสังคม

4. คุณภาพของผู้เรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิด และการทำงานอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ซึ่งเป็นคุณภาพตามความคาดหวังของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพได้ตามที่คาดหวังดังกล่าว หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดองค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ผู้เรียนพึงมี โดยเฉพาะช่วงชั้นที่ 2 ไว้ดังนี้

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) เมื่อผู้เรียนจบการศึกษาช่วงชั้นที่ 2 ผู้เรียนควรมีความสามารถ ดังนี้

1. เข้าใจและใช้ภาษาต่างประเทศ แลกเปลี่ยน และนำเสนอข้อมูลข่าวสาร สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในเรื่องที่เกี่ยวกับตนเอง ชีวิตประจำวัน สิ่งแวดล้อมในชุมชน
2. มีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศเน้นการฟัง พูด อ่าน ตามหัวข้อเรื่องกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)
3. ใช้ประโยคเดี่ยว และประโยคผสม สื่อความหมายตามบริบทต่างๆ
4. ข้อความที่เป็นความเรียง และไม่ใช้ความเรียงในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการในบริบทที่หลากหลาย
5. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางภาษา และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา ตามบริบทของข้อความที่พบคามระดับชั้น
6. มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ นำเสนอและสืบค้นข้อมูลความรู้ในสาระการเรียนรู้อื่นที่เรียนตามความสนใจและระดับชั้น
7. มีความสามารถในการใช้ภาษาภายในห้องเรียน และในโรงเรียนในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมและความเพลิดเพลิน

5. กระบวนการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ความแตกต่างระหว่างเทคนิคการสอน วิธีการสอน และแนวคิด ทฤษฎี ซึ่งเป็นที่มาของวิธีการสอนแบบต่างๆ เพื่อที่จะได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของคำทั้งสามคามระดับชั้น แนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศได้รับอิทธิพล มาจากแนวคิดในยุคสมัยต่างๆของนักปรัชญา นักจิตวิทยา และนักภาษาศาสตร์ ซึ่งเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาหลายแนวทาง และได้พัฒนาไปหลายรูปแบบตามยุคสมัย แต่ที่มีลักษณะเด่นชัดที่สุด คือ การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศตามแนวการ

สอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้น มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีการฝึกปฏิบัติ มีการนำภาษาไปใช้ได้จริงตามหน้าที่ของภาษาในการสื่อความหมาย โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การใช้ภาษาสื่อสารในชีวิตจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาได้เหมาะสมกับสภาพสังคม ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนรู้จะมุ่งให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกใช้ภาษาให้มาก และให้มีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆที่มีอยู่หลากหลายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนจึงควรเลือกใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ต่างๆที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีลีลาการเรียนเป็นของตนเอง กลยุทธ์การเรียนรู้ต่างๆได้แก่ กลยุทธ์ในการสื่อสาร ทักษะการจำ ทักษะการถาม การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การประเมินตนเอง การวางแผนจัดการเรียนรู้ของตนเอง การใช้วิธีเรียนแบบต่างๆการทำงานร่วมกับผู้อื่น ฯลฯ ได้เหมาะสมกับตนเองตามระดับชั้น ดังนั้นในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาวิวัฒนาการของทฤษฎีการเรียนรู้ และวิธีการสอน เพื่อเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ เข้าใจเหตุผล และมองเห็นความจำเป็นในการที่จะต้องปรับเปลี่ยน และประยุกต์วิธีการสอนของตน เพื่อสามารถเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน และจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนภาษาในแต่ละระดับชั้น ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และเกิดศักยภาพสูงสุดตามความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน (กรมวิชาการ, 2545, หน้า 1-20)

คำนำหน้าคำนาม (articles)

1. คำนำหน้าคำนามกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

การเรียนภาษาคือการเรียนรู้ระบบ กฎเกณฑ์ และข้อยกเว้นต่างๆของภาษา ซึ่งจะไม่เน้นการพูดและการฟัง แต่เน้นการเรียนไวยากรณ์และการแปล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่าน ตำรา วรรณกรรม แปลประโยคและแต่งประโยคได้ดีขึ้นด้วย นอกจากนี้ยังคาดหวังว่าการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจะช่วยเพิ่มพูนสติปัญญาของผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจไวยากรณ์ของภาษามากยิ่งขึ้น การเรียนรู้รูปแบบของภาษาเป็นสิ่งจำเป็น เพราะถ้ารู้กฎไวยากรณ์ที่กำลังศึกษาและสามารถแปลเป็นภาษาของตนเองได้ก็จัดว่าผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษา แม้จะไม่มีโอกาสได้ใช้มากนักแต่การฝึกฝนการใช้ภาษาต่างประเทศจะนำไปสู่การพัฒนาด้านความคิดและสติปัญญาอันเป็นประโยชน์ยิ่งแก่ผู้เรียน ด้วยเหตุนี้ นักการศึกษา และนักภาษาศาสตร์ได้ให้ความหมายของไวยากรณ์ไว้ต่างๆกันดังนี้

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ ยุพาพรรณ หุ่นจำลอง และสรัญญา เสวตมาลย์ (2544, หน้า 3) สรุปความหมายของไวยากรณ์ (grammar) ไว้ 2 ความหมายดังนี้

1. ไวยากรณ์ในภาษาไทย หมายถึง คำราหลักภาษาที่เป็นคำราที่ใช้อ้างอิงภาษาที่ใช้ในข้ออย่างไร นอกจากนั้นยังสามารถหมายความถึงระบบหรือองค์ประกอบในการใช้วิเคราะห์ภาษาอีกด้วย

2. ไวยากรณ์ในภาษาอังกฤษ มีความหมายหลากหลายดังนี้ คำราหรือหนังสือ ไวยากรณ์ระบบหรือองค์ประกอบของภาษาที่ไม่ใช่ ระบบเสียง และความหมาย ทฤษฎีภาษาใด ภาษาหนึ่ง

ประเพศ ไกรจันทร์ (2548, ไม่ปรากฏเลขหน้า) กล่าวว่าไวยากรณ์ หมายถึง ระบบระเบียบ รูปแบบหรือกฎเกณฑ์ของภาษานั้นเป็นมาตรฐานเดียวกันเพื่อให้ระเบียบ รูปแบบ หรือกฎเกณฑ์การใช้ภาษานั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และถูกต้องทั้งในเรื่องของคำและรูปประโยค

พรพิมพ์ กิจศิริพันธ์ (2549) กล่าวว่าไวยากรณ์คือ วิธีใช้คำและจัดวางคำเข้าด้วยกันให้เป็นประโยคที่ทุกคนเข้าใจ กฎทางไวยากรณ์ช่วยให้สร้างประโยคที่ผู้อื่นรู้เรื่อง กฎเหล่านี้จะบอกวิธีวางคำให้ถูกลำดับและวิธีใช้คำอย่างถูกต้อง เพื่อใช้กฎเหล่านี้อย่างถูกต้อง จะต้องเรียนรู้จักคำประเภทต่างๆที่ประกอบกันเป็นภาษา

จากที่นักการศึกษาหลายท่านข้างต้นได้กล่าวเกี่ยวกับการสอนไวยากรณ์ในภาษาอังกฤษสรุปได้ว่า ไวยากรณ์เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในการเรียนภาษาอังกฤษเพราะผู้เรียนต้องศึกษา และฝึกฝนในโครงสร้างของภาษาอังกฤษ เพื่อที่จะเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูดและให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่เราพูดด้วย อีกทั้งเพื่อที่จะสื่อสารและใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วเป็นโดยอัตโนมัติเมื่อพบสถานการณ์ที่ต้องใช้ คำนำหน้าคำนามเป็นส่วนหนึ่งของระบบไวยากรณ์ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียน

2. ความหมายของคำนำหน้าคำนาม (articles)

ฐาปณีย์ ศิริพงษ์กุล (2542, หน้า 13) กล่าวว่า คำนำหน้าคำนามสามารถแบ่งได้ 2 ประเภทคือ

1. Indefinite article ได้แก่ a กับ an มีความหมายว่า หนึ่ง โดย a จะใช้ นำหน้านามที่ขึ้นต้นด้วย พยัญชนะ ส่วน an ใช้นำหน้านามที่ขึ้นต้นด้วย a, e, i, o, u และคำที่ขึ้นต้นด้วย b แต่ออกเสียงเป็น "อ" และมีความหมายถึง สิ่งเดียว อันเดียว

2. Definite article ได้แก่ the เราใช้ the เมื่อต้องการชี้เฉพาะและสิ่งที่มีเพียงหนึ่ง the มีความหมายเท่ากับ this (นี้) that (นั้น) สามารถกับคำนาม คน สัตว์ สิ่งของและสถานที่ ได้ทั้งเอกพจน์และพหูพจน์

โพสท์ แกรด ทิม (2545, หน้า 120) ได้ให้ความหมายของคำนามภาษาอังกฤษซึ่งสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า คำนามนั้นจะไม่สามารถกล่าวขึ้นลอยๆได้ ดังนั้นจึงต้องมีคำนำหน้าทีเรียกว่า คำนำหน้าคำนาม และสามารถจำแนกได้ 2 ประเภทคือ คำนำหน้าคำนามที่ไม่เจาะจงกับคำนำหน้าที่เจาะจง

กฤษณา กวัคเพชญ์ย์ คุโนลด์ (2546, หน้า 19-20) กล่าวว่าคำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษมี 3 ชนิด คือ a, an และthe โดยเรียก a กับ an ว่าคำนำหน้าคำนามที่ไม่เจาะจง และเรียก the ว่าคำนำหน้าคำนามที่เจาะจง

มากๆในกรณีนี้ a ไม่ได้หมายความว่า หนึ่งใน เช่น

a hundred	หนึ่งในร้อย
a few	น้อย(เกินหนึ่ง)
a lot of	จำนวนมาก เป็นต้น

2.2 ส่วนที่เกี่ยวข้องกับราคา อัตราส่วน ความเร็ว หรือ หน่วยละ เช่น

two times a day	วันละสองครั้ง
a dollar a piece	ชิ้นละหนึ่งดอลลาร์ เป็นต้น
once a week	สัปดาห์ละหนึ่งครั้ง

2.3 ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเจ็บป่วย ไม่สบาย เช่น

have a cold	เป็นไข้หวัด
have a pain	ได้รับความเจ็บปวด
have a fever	มีไข้ เป็นต้น

3. ใช้ a นำหน้าคำนามที่ออกเสียง /y/ หรือคำนามที่ขึ้นต้นด้วยสระแต่ออกเสียงพยัญชนะ "ย" เช่น (นาฏยา วิบุษศิริ, 2543, หน้า 1)

a uniform	เครื่องแบบ
a university	มหาวิทยาลัย
a unity	ความสามัคคี เป็นต้น

4. ใช้ a ในความหมายที่แปลว่าตัวแทนของประเภทหรือชนิด เช่น

A cow is a useful animal.
วัวเป็นสัตว์ประเภทที่มีประโยชน์

5. ใช้ a นำหน้าคำเหล่านี้ kind, sort, และ type หมายถึง รูปแบบชนิดหนึ่ง brand กับ make หมายถึง ยี่ห้อ ตรา เช่น (นภกร ชัมพิพิช, 2539, หน้า 13-24)

A banana is a kind of fruit.
กล้วยเป็นผลไม้ชนิดหนึ่ง
A hat is a brand of DKNY.
หมวกใบนี้เป็นยี่ห้อของ ดีเคเอ็นวาย เป็นต้น

ข้อยกเว้นในการใช้ a มีดังนี้ (นภกร ชัมพิพิช, 2539, หน้า 13-24 ; เลิศ เกสราคำ, ภิญโญ สาร, และเชวง จันทเขต, 2540, หน้า 16-20)

1. ห้ามใช้ a นำหน้าคำนามที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะแต่ไม่อ่านออกเสียงพยัญชนะนั้น โดยอ่านออกเสียงสระที่อยู่ตัวถัดไปแทน เช่น an hour, an honest เป็นต้น

2. ห้ามใช้ a นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้

3. ห้ามใช้ a นำหน้าชื่อคำนามดังนี้ ชื่อวิชา วัน เดือน ปี ชื่อประเทศ ชื่อรัฐ ชื่อมหาวิทยาลัย ชื่อโรงเรียน ชื่อเมือง ชื่อวิทยาลัย ชื่อภาษา (ยกเว้นกรณีที่เมื่อคำเหล่านี้มี

คำคุณศัพท์หรือมีวลีตามหลัง) ชื่อวิชาคนตรี ชื่อถนน สวนสาธารณะ สวนสัตว์ วงเวียน ชื่อของวัน ชื่อของเดือน มืออาหารทั่วไปซึ่งไม่ใช่มีพิเศษ ฤดูกาล ลัทธิ ศาสนา ชื่อของคน ชื่อทวีปทุกแห่ง เช่น

January	มกราคม
Monday	วันจันทร์ เป็นต้น

4. ห้ามใช้ a นำหน้าญาติพี่น้อง father, mother, aunt, uncle, grandmother เป็นต้น เช่น Auntie Susan cooks very well. คุณป้าทำอาหารอร่อย เป็นต้น

5. ห้ามใช้ a นำหน้าคำนามที่คำต่อไปนี้อาจอยู่ข้างหน้า some, many, several, much, and, few, my, your, his, her, its, their, our, this, that, those, these.

หลักการใช้ an มีดังนี้ (เลิศ เกษรคำ, ภิญโญ สาร, และเชวง จันทเขต, 2540, หน้า 16-20)

1. ใช้ an นำหน้าคำนามเอกพจน์ที่นับได้ มีความหมายทั่วไป เช่น an orange, an apple เป็นต้น
2. ใช้ an นำหน้าคำนามที่ขึ้นต้นด้วยสระทั้ง 5 คือ a, e, i, o, u
3. ใช้ an นำหน้าคำนามที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะแต่ไม่อ่านออกเสียงพยัญชนะแต่กลับอ่านออกเสียงสระที่อยู่ตัวถัดไปแทน เท่าที่พบคือคำนามที่ขึ้นต้นด้วย "h" เท่านั้นเช่น an hour, an honest dog เป็นต้น

4. ใช้ an นำหน้าคำนามเอกพจน์ที่แปลว่า หน่วยละ เช่น
once an hour หนึ่งครั้งต่อชั่วโมง เป็นต้น

5. ใช้ an ในความหมายที่แปลว่า ตัวแทนของประเภทหรือชนิด

ข้อยกเว้นในการใช้ an (Determiner, หน้า 99-100; นกกร ชัมพิพิช, 2539, หน้า 13-24 ; เลิศ เกษรคำ, ภิญโญ สาร, และเชวง จันทเขต, 2540, หน้า 16-20)

1. ห้ามใช้ an นำหน้าคำนามที่ขึ้นต้นด้วยสระแต่อ่านออกเสียงพยัญชนะ "ย" เช่น

a uniform	เครื่องแบบ
a university	มหาวิทยาลัย เป็นต้น

2. ห้ามใช้ an นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้

3. ห้ามใช้ an นำหน้าชื่อคำนามดังนี้ ชื่อวิชา ชื่อกีฬา วัน เดือน ปี ชื่อประเทศ ชื่อรัฐ ชื่อถนน ชื่อมหาวิทยาลัย ชื่อโรงเรียน ชื่อเมือง ชื่อวิทยาลัย ชื่อภาษา เป็นต้น (ยกเว้นกรณีที่มีคำคุณศัพท์หรือมีวลีตามหลัง) ชื่อวิชาคนตรี ชื่อถนน สวนสาธารณะ สวนสัตว์ วงเวียน ชื่อของวัน เดือน มืออาหารทั่วไป โดยไม่ที่มีชื่อพิเศษ ฤดูกาล ลัทธิ ศาสนา ชื่อของคน ชื่อทวีปทุกแห่ง

4. ห้ามใช้ an นำหน้าญาติพี่น้อง เช่น father, mother เป็นต้น

5. ห้ามใช้ an นำหน้าคำนามที่คำต่อไปนี้อยู่ข้างหน้า some, many, several, much, and, few, my, your, his, her, its, their, our, this, that, those, these.

หลักการใช้ the มีดังนี้ (เลิศ เกษรคำ, วิทยุไทย สาร, และเซวง จันทเขต, 2540, หน้า 16-20)

1. ใช้นำหน้าคำนามเอกพจน์หรือพหูพจน์ที่นับไม่ได้

2. คำนามทั้งหมดที่ใช้ the ต้องเป็นคำนามที่ชี้เฉพาะ เช่น

The apple from Chagmai is big.

แอปเปิ้ลที่มาจากเชียงใหม่มีผลใหญ่

Open the door.

เปิดประตุนั้นหน่อย เป็นต้น

3. ใช้นำหน้าชื่อน้ำชื่อหนังสือพิมพ์ แม่น้ำ ทะเล มหาสมุทร เทือกเขา หมู่เกาะ และชื่อประเทศที่มีคำว่า united, union, และ republic เช่น

The Red Sea ทะเลแดง

The Chao Praya River แม่น้ำเจ้าพระยา เป็นต้น

4. ใช้นำหน้าชื่อที่เป็นพหูพจน์ในความหมายที่แปลว่า ครอบครัว หรือตระกูล เช่น The Brower นายและนางบราว เป็นต้น

5. ใช้นำหน้าชื่อทิศ ในความหมายที่หมายถึงภาค และทิศที่กล่าวถึงนั้นต้องเขียนตัวนำหน้าเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ด้วย เช่น

the North ภาคเหนือ

the South ภาคใต้ เป็นต้น

6. ใช้นำหน้าชื่อสถานศึกษา รวมถึงชื่อสถานที่ต่างๆที่เป็นชื่อเรียกเฉพาะ ซึ่งมีคำเชื่อม of อยู่ด้วยเช่น

the school of Suan Kularb

โรงเรียนสวนกุหลาบ

the university of Thammasart

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นต้น

7. ใช้นำหน้าชื่อหอบสมุด พิพิธภัณฑสถาน และหนังสือหรือคัมภีร์ทางศาสนา เช่น

the Bible คัมภีร์ไบเบิล

the National Library หอบสมุดแห่งชาติ เป็นต้น

8. ใช้ในสำนวนดังนี้

8.1 สำนวนแบ่งภาคกลางวันเช่น

in the morning ในเวลาเช้า

in the afternoon ในเวลากลางวัน
in the evening ในเวลาเย็น เป็นต้น

ข้อยกเว้นในการใช้ the

1. เป็นคำนามที่กล่าวขึ้นมาลอยๆ ไม่ได้แสดงการชี้เฉพาะเจาะจง
2. ห้ามใช้ the นำหน้าชื่อประเทศที่ไม่ใช่คำผสมหรือไม่มีคำว่า of อยู่ในคำนั้นด้วย เช่น

Thailand	ประเทศไทย
England	ประเทศอังกฤษ เป็นต้น
3. ห้ามใช้ the นำหน้าทิศที่ไม่ได้ถึงภาคหรือคำขึ้นต้นของทิศไม่ได้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ เช่น

Her room is north of the house.
ห้องของหล่อนอยู่ทางทิศเหนือของบ้าน เป็นต้น
4. ห้ามใช้ the นำหน้าโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย วัด รวมถึงชื่อสถานที่ต่างๆ ที่เป็นชื่อเรียกเฉพาะ ซึ่งไม่มีคำเชื่อม of อยู่ด้วย เช่น

Suan Kularb School	โรงเรียนสวนกุหลาบ เป็นต้น
--------------------	---------------------------
5. ห้ามใช้ the นำหน้าชื่อวิชาดนตรี ชื่อถนน สวนสาธารณะ สวนสัตว์ วงเวียน ชื่อของวัน เดือน มีอาหาร ฤดูกาล ลัทธิ ศาสนา ชื่อของคน ชื่อทวีปทุกแห่ง เช่น

She teaches him piano and violin. หล่อนสอนวิชาเปียโนและไวโอลินให้แก่เขา	
Sukhumwit Road	ถนนสุขุมวิท
Khao Din Zoo	สวนสัตว์เขาดิน
Monday	วันจันทร์
January	มกราคม เป็นต้น
6. ห้ามใช้ the นำหน้าคำนามที่คำต่อไปนี้อยู่ข้างหน้า some, many, several, much, and, few, my, your, his, her, its, their, our, this, those, these เช่น

They have many pens in the box.
พวกเขามีปากกาหลายแท่งในกล่อง

This is my home.
บ้านฉันหลังนี้

It's your hat.
มันเป็นหมวกของคุณ เป็นต้น

จากหลักการและข้อยกเว้นในการใช้ a, an และ the ดังกล่าวสามารถสรุปได้ดังนี้

หลักการใช้ a และ an

1. ใช้ a นำหน้าคำนามเพื่อให้คำนามนั้นมีมีความหมายว่า หนึ่ง
2. นำ a มาใช้นำหน้าคำนามเอกพจน์ที่นับได้และขึ้นต้นด้วยพยัญชนะเท่านั้น
3. ใช้ a กับจำนวนต่าง ๆ ได้แก่
 - 3.1 การนับจำนวน
 - 3.2 จำนวนที่เกี่ยวกับราคา อัตราส่วนต่าง ๆ และความเร็ว
 - 3.3 จำนวนเกี่ยวกับความเจ็บป่วย
4. ใช้ a กับคำนามที่ออกเสียง /y/ หรือคำนามที่ขึ้นต้นด้วยสระแต่ออกเสียงพยัญชนะ /y/
5. ใช้ a นำหน้าคำที่เหมารวมในประเภทใดหรือชนิดใด
6. ใช้ an นำหน้าคำนามที่เป็นเอกพจน์นับได้และขึ้นต้นด้วยสระทั้ง 5 คือ a, e, i, o, u
7. an ใช้นำหน้าคำนามที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะแต่ออกเสียงสระ

ข้อยกเว้นในการใช้ a กับ an

1. ห้ามใช้นำหน้าคำนามที่นับไม่ได้
2. ห้ามใช้นำหน้าชื่อวิชา วัน เดือน ปี ชื่อสถานศึกษา ชื่อเมืองต่าง ๆ ชื่อเครื่องดนตรี ชื่อถนน ชื่อสวนสาธารณะ ชื่อสวนสัตว์ ชื่อประเทศหรือทวีป ชื่อของคน

หลักการใช้ the

1. ใช้นำหน้าคำนามได้ทั้งเอกพจน์และพหูพจน์
2. ต้องเป็นคำนามที่ชี้เฉพาะเจาะจง
3. ใช้นำหน้าชื่อหนังสือพิมพ์ต่างๆ รวมทั้งแม่น้ำ มหาสมุทร เทือกเขา ชื่อประเทศที่มีคำว่า united, union, และ republic
4. ใช้นำหน้าโรงเรียนและสถานที่ต่างๆที่มีคำว่า of เป็นคำเชื่อมอยู่ด้วย
5. เรานำ the มาใช้ในสำนวนแบ่งภาคกลางวันและกลางคืนด้วย

ข้อยกเว้นในการใช้ the

1. เราจะไม่ใช้ the นำหน้าชื่อวิชา เครื่องดนตรี ชื่อถนน ชื่อคน ศาสนา มีอาหาร ชื่อวัน เดือน ปี รวมทั้งชื่อทวีปทุกแห่งอีกด้วย
2. ห้ามใช้ the นำหน้าคำเหล่านี้ some, any, many, several, much, and, few, my, your, his, her, its, their, our, this, those, these

เกม

เกม เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน และผู้เรียนจะได้รับความรู้โดยไม่รู้ตัวซึ่งอาจถือว่าเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียนเอง เป็นการหลีกเลี่ยงความน่าเบื่อหน่ายที่เกิดขึ้นในห้องเรียน เกมจึงเป็นองค์ประกอบทางธรรมชาติและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ของเด็กโดยผสมผสานหรือสอดแทรกเกมให้เข้ากับวัตถุประสงค์ในการเรียน ทางด้านการเรียนการสอนนั้น เกมนับเป็นสื่อที่มีบทบาทสามารถจูงใจ ยั่วเย้าให้ผู้เรียนทุกระดับเกิดความรู้สึกว่าอยากกระทำ และพยายามปรับตัวเองเพื่อให้เข้าใจตลอดจนรับรู้และเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมของตนเองอยู่ตลอดเวลา

1. ความหมาย

คุณ จิระเชชากุล (2541, หน้า 76) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่กระทำเพื่อความสนุกสนาน ทำให้เกิดความเป็นสุข ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่จำกัดเพศและวัย และยังเป็นกิจกรรมที่มีกฎ กติกา ไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย สามารถที่จะนำไปปรับเปลี่ยน หรือประยุกต์ดัดแปลงให้เป็นกิจกรรมเสริมทักษะต่างด้านอื่นๆได้

ซูชีพ เยาวพัฒน์ (2543, หน้า 75) กล่าวว่า เกมนั้นหมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่งสามารถเล่นได้ทุกวัย นอกจากจะเป็นการออกกำลังกายแล้วยังช่วยส่งเสริมการพัฒนา ด้านสมอง ร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมได้เป็นอย่างดี ภายใต้กฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้ผู้เล่นเกิดความผ่อนคลายไม่เครียด สนุกสนาน และพร้อมที่จะรับความรู้หรือทักษะอื่นๆต่อไปได้

สมชาติ กิจยรรยง และจิรชา ใจเปี่ยม (2543, หน้า 11) กล่าวว่าเกม หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก และมีกติกา

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล (2543, หน้า 5) กล่าวว่าเกม หมายถึง กิจกรรมต่างๆที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งยังก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสร้างพัฒนาการที่ดีแก่ผู้ร่วมกิจกรรมอีกด้วย

อำนาจ เศษชัยศรี (2544, หน้า 61) กล่าวว่า เกมนั้นเป็นการเล่นที่มีกฎ กติกาแต่มีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น และใช้เทคนิคง่ายๆไม่ซับซ้อน อาจมีการใช้วัสดุ อุปกรณ์บ้างแต่ต้องหาง่ายและสะดวกอีกทั้งยังต้องสามารถดัดแปลงมาใช้ได้เป็นอย่างดีต้องสามารถดัดแปลงมาใช้ได้เป็นอย่างดี

ลูอิส, และเบตสัน (Lewis, & Bedson, 2545, หน้า 15) กล่าวว่า เกมภาษานั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยสร้างความสนุกสนาน อีกทั้งเกมยังเป็นรูปแบบของกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติ สิ่งที่ทำให้เกมภาษาแตกต่างไปกิจกรรมอื่นๆในห้องเรียน คือที่มีกฎ กติกา ที่ชัดเจนและมีวิธีการที่ทำให้เด็กได้ใช้ทักษะทางภาษา เกมทางภาษานั้นจะช่วยกระตุ้นให้ เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี กติกาของเกมก็จะช่วยเป็นตัวกำหนดให้เกิดกระบวนการคิดตัดสินใจของเด็กกิจกรรมสำหรับเด็กจะกลายเป็นเสมือนเครื่องมือที่จะช่วยฝึกให้เด็กได้ใช้ทักษะต่างๆ

ทางภาษาที่เป็นการฝึกที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน กฎเกณฑ์สำคัญในการเล่นเกมหางภาษานั้น คือ กติกาในการเล่นต้องมีความชัดเจน และมีการกำหนดเป้าประสงค์ เป็นอย่างดีซึ่งแน่นอน เกมๆนั้นจะต้องสนุกไม่ว่าจะเล่นโดยใช้ภาษาหรือภาษาแม่ก็ตาม

เยาพา เดชะคุปต์ (2546, หน้า 58) กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานการศึกษา มุ่งเน้นให้เด็กได้ใช้สติปัญญาสังเกตคิด หาเหตุผลและแก้ปัญหาได้อย่างดี อีกทั้งยังใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และเกิดความสนุกสนาน

วันชาติ เหมือนสน (2546, หน้า 5) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาแขนง หนึ่ง มีกติกาเล็กน้อยเล่นง่ายไม่ซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานและสร้าง ความคุ้นเคยกันในหมู่คณะ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะพื้นฐานในการ เคลื่อนไหวและการออกกำลังกายได้ดี

จากความหมายของเกมข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่มี กฎ กติกา หรือเงื่อนไขในการเล่นเพียงเล็กน้อยไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ก่อให้เกิดความ สนุกสนาน ท้าทาย นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนความรู้และ ประสบการณ์กับผู้อื่น สามารถปรับเปลี่ยนคัดแปลงความรู้อื่นๆที่ต้องการสอดแทรกเข้าไปได้ เพราะระหว่างดำเนินกิจกรรมผู้เล่นจะเรียนรู้และจดจำความรู้เหล่านั้นได้ดี นอกจากนี้การนำ เกมเข้ามาประกอบการเรียนเพื่อหลีกเลี่ยงความน่าเบื่อในห้องเรียนปกติได้ดีอีกด้วย

2. ประเภทของเกม

ประเภทของเกมนั้นสามารถแบ่งได้หลากหลายวิธีดังนี้

คณู จีระเดชากุล (2541, หน้า 85) กล่าวว่าเกมนั้นเป็นกิจกรรมที่สามารถเล่นได้ทุก เพศทุกวัย แต่ต้องเลือกให้เหมาะสมกับเพศและวัยด้วย ดังนั้นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กในวัย ประถมศึกษาสามารถแบ่งประเภทได้ดังนี้

1. เกมการเล่นนิยาย คือการเล่นเกตามเรื่องราวในนิยาย โดยสมมติว่าเป็น ตัวละครในนิยายนั้น และแสดงท่าทางประกอบต่างๆตามเนื้อเรื่อง
2. เกมเลียนแบบ ได้แก่การเล่นแบบท่าทางของสัตว์ สิ่งของ บุคคลอื่นที่ไม่ใช่ ตัวเรา
3. เกมเบ็ดเตล็ด คือเกมที่มุ่งเน้นทักษะการเคลื่อนไหวซึ่งก่อให้เกิดพัฒนาการ ในด้านต่างๆ เป็นเกมที่มักติกาที่ไม่มากและซับซ้อน
4. เกมนำ เป็นเกมที่เสริมสร้างทักษะเพื่อนำไปสู่ความสามารถในการเล่นกีฬา ที่ต้องการ อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นสนใจในการเล่นกีฬาอีกด้วย
5. เกมประกอบเพลง หมายถึงการแสดงท่าทางประกอบกับเสียงเพลงหรือ เสียงดนตรี
6. เกมใหม่ เกมประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายของความสนุกสนานเป็นสำคัญ ไม่ได้ คำนึงถึงผลการแพ้หรือชนะเป็นหลัก เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายเท่านั้น

สมชาติ กิจยรรยง และจิรัช ใจเปี่ยม (2543, หน้า 15) กล่าวว่าเกมนั้นสามารถแบ่งประเภทได้ 5 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

1. กิจกรรมละลายพฤติกรรม ซึ่งหมายถึงเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้เล่นที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน กิจกรรมนี้จะช่วยให้บรรยากาศแห่งการเปิดเผยตัวเองให้ผู้อื่นได้รับรู้
2. กิจกรรมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่เน้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และความเข้าใจ รวมทั้งสร้างทักษะใหม่อันเป็นประโยชน์ต่อผู้เล่นขึ้นมา
3. กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่เสริมสร้างบรรยากาศที่ดี ความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ทั้งยังเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีของกลุ่มและส่วนรวม
4. กิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นกิจกรรมที่มีดนตรีและจังหวะมาประกอบได้แก่ เสียงเพลง เสียงกลอง เสียงเคาะไม้ เป็นต้น

ขอบข่ายของกิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ การแสดงการเคลื่อนไหวโดยการเดิน กระโดด การเลียนแบบท่าทางของสัตว์หรือสิ่งของ การแสดงท่าทางประกอบเพลง การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกมพื้นเมือง ฯ

5. กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพ เป็นการเล่นผาดโผนเพื่อส่งเสริมความแข็งแรงและความสามารถทางร่างกาย ดังนั้นเกมประเภทนี้จึงถือว่าเป็นเกมที่วัดประสิทธิภาพของร่างกายอีกด้วย

ซูชีพ เยาวพัฒน์ (2543, หน้า 78-79) กล่าวว่าเกมนั้นสามารถแบ่งตามลักษณะของการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น และรูปแบบการเล่นที่มีความแตกต่างกันดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นเกมที่สามารถเล่นได้ง่ายๆ และเล่นได้ทุกสถานที่ ไม่ว่าจะอยู่ในชั้นเรียน สถานที่แคบๆ หรือบริเวณสนาม รูปแบบการเล่นเกมประเภทนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการเล่นที่มีระยะเวลาสั้น แต่สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายให้มีความชำนาญและคล่องตัว
2. เกมผาดโผน และเกมที่ส่งเสริมการทดสอบสมรรถภาพของร่างกาย คือกิจกรรมที่มุ่งเน้นส่งเสริมความแข็งแรงทางร่างกาย เพื่อให้กล้ามเนื้อเจริญเติบโต และช่วยทำให้เกิดความยืดหยุ่นตามข้อต่อต่างๆของร่างกายได้ดีอีกด้วย
3. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านการแสดงออกทางความคิด ความจำ การเรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาการใช้ภาษา สมอง สามารถตอบโต้และแก้ปัญหาได้ทันที่และด้านอื่นๆ
4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ คือกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นให้กับผู้เล่น เพื่อให้การเคลื่อนไหวระหว่างประสาทตา หู มือ เท้า ให้มีความสัมพันธ์กัน
5. เกมประเภทรายบุคคล กิจกรรมการแข่งขันอย่างหนึ่งที่ใช้ความสามารถ

ของส่วนตัวของผู้เล่นเป็นหลักในการแข่งขัน มุ่งเน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ที่มาจากการสังเกตและการจดจำ

6. เกมแบบหมู่และผลัด เป็นเกมที่มุ่งเน้นความสามารถของกลุ่มคน และการเล่นร่วมกับผู้อื่น ช่วยให้ผู้เล่นซึมซับการเข้าสังคม การรู้จักที่จะเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
7. เกมนันทนาการ คือกิจกรรมที่มุ่งเน้นความสนุกสนานและผ่อนคลาย
8. เกมพื้นบ้าน หรือเกมประจำชาติ ซึ่งในแต่ละท้องถิ่นจะมีการถ่ายทอดการเล่นหรือเกมมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาได้เป็นอย่างดี

9. เกมที่มุ่งเน้นทักษะต่างๆเป็นสำคัญ เป็นการเล่นที่ใช้ทักษะสูงขึ้น โดยส่วนใหญ่จะนำเกมที่มีความนิยมโดยทั่วไปมาดัดแปลงให้มีกติกาน้อยลง เพื่อให้เล่นได้ง่ายขึ้น และเหมาะสมกับวัยของผู้เล่น

อำนาจ เดชชัยศรี (2544, หน้า 62-63) กล่าวว่าเกมมี 2 ลักษณะด้วยกันซึ่งแบ่งตามหมวดของเกมการเล่น และยึดเอาเป้าหมายของกิจกรรมที่เหมาะสมของเกมมาเป็นตัวแบ่งได้แก่

1. ลักษณะ instructional game หมายถึง เกมที่มีกติกากำหนดเอาไว้แน่นอน และสามารถประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นได้ เกมลักษณะนี้สามารถสอดคล้องความคิดรวบยอดหลักความจริง ทักษะและเจตคติให้กับผู้เล่นได้

2. ลักษณะ simulation game หมายถึง เกมที่มีกติกากำหนดการเล่นแบบสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน หรือเป็นเกมสถานการณ์จำลองที่ผู้เล่นต้องแสดงบทบาทสมมติ หรือเลียนแบบตัวละคร

เยาวพา เดชะคุปต์ (2546, หน้า 56-57) กล่าวว่าเกมนั้นสามารถแบ่งประเภทได้ดังนี้

1. เกมการเล่นที่มีนิยายประกอบ ได้แก่ การเล่นที่ผู้เล่นแสดงท่าทางประกอบไปตามนิยาย เช่น การแสดงท่าทางร้องไห้ หัวเราะ การเลียนแบบท่าทางของสัตว์ต่างๆ เป็นต้น

2. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นเกมการเล่นที่มีกติกาเพียงเล็กน้อย ส่งเสริมทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหว เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่ว

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพร่างกายให้มีความแข็งแรงมุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่างๆ

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ๆ เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เกิดทักษะต่างๆ

5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง เป็นการร้องเพลงพร้อมแสดงท่าทางประกอบไปด้วย

6. เกมนันทนาการ คือการเล่นที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ผ่อนคลายความตึงเครียดต่างๆ สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เกมใหม่

7. เกมการเล่นเป็นกลุ่ม มีการแข่งขันพอสมควร เป็นการส่งเสริมการเล่นร่วมกับผู้อื่น และช่วยพัฒนาทักษะการรับรู้และการคิด รวมถึงการตัดสินใจให้มีความรวดเร็วในการเลือกกระทำ

8. เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทางการศึกษา เกมในลักษณะนี้จะมุ่งเน้นให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนการใช้สติปัญญา การสังเกต การหาเหตุผล และการตัดสินใจในการแก้ปัญหา

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ประเภทของเกมแบ่งได้ 4 ประเภท ดังนี้

1. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ หมายถึงเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนเอาไว้อย่างชัดเจน

2. เกมเบ็ดเตล็ด คือเกมที่มีลักษณะง่ายๆ สามารถเล่นได้ทุกสถานที่ ใช้เวลาสั้น มุ่งเน้นการพัฒนาการทางด้านต่างๆ เช่น อารมณ์ สังคม การเคลื่อนไหว นอกเหนือไปจากความสนุกสนาน

3. เกมการเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญา ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออก การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ

4. เกมที่เน้นทักษะเป็นเกมที่ใช้ความสามารถเฉพาะตัวของผู้เล่นแต่ละคนในการคิดพิจารณาและจากความรู้หรือประสบการณ์เดิมเพื่อนำมาใช้และประยุกต์สู่การปฏิบัติ

3. องค์ประกอบของเกม

คณู จีระเดชากุล (2541, หน้า 76-77) กล่าวว่าการเล่นเกมนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญและควรคำนึงถึงดังนี้

1. วิธีการเล่น หมายถึง วิธีการต่างๆที่เป็นลักษณะของเกมนั้นๆ ผู้เล่นต้องกระทำหรือแสดงพฤติกรรมบางอย่างเพื่อให้เป็นไปตามลักษณะของเกมนั้น และเพื่อความราบรื่นของเกมที่ดำเนินไปตามจุดประสงค์ที่วางเอาไว้

2. กติกา หรือกฎเกณฑ์ในการเล่นเกมนั้นควรอยู่ในรูปข้อตกลงอันเดียวกัน แต่ไม่ถือว่าเป็นกติกาตายตัว ต้องสามารถยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ได้

สมชาติ กิจยรรยง และ จีรัชชา ใจเปี่ยม (2543, หน้า 17-18) กล่าวว่าองค์ประกอบของเกมนั้นควรมีดังนี้

1. ชื่อเกมหรือกิจกรรมนั้นๆ ที่จะให้ผู้เข้าร่วมเล่นหรือผู้เล่นได้มีส่วนร่วม

2. วัตถุประสงค์หลักและรองในการร่วมกิจกรรมให้ผู้เล่นได้รู้ว่าผู้นำเกมต้องการอะไรในเกมหรือกิจกรรมนั้นๆ

3. ขนาดของกลุ่มที่จะเล่น ได้แก่จำนวนผู้เล่น

4. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ต้องใช้ในการเล่น

5. กฎกติกา และมารยาทของผู้เล่นในการร่วมเล่นหรือทำกิจกรรม

6. สถานที่ รวมทั้งเวลาที่ใช้ในการเล่นหรือทำกิจกรรมนั้นๆ

7. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมเกมซึ่งประกอบด้วย
 - 7.1 ขั้นตอนกิจกรรม คือการแจ้ง กติกาการเล่นให้ผู้เล่นได้ทราบ
 - 7.2 ขั้นวิเคราะห์ คือเกณฑ์การตัดสิน หรือการเฉลยคำตอบที่แน่นอน

พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ

8. การตัดสิน และการยุติเกมที่เหมาะสม คือการไม่ดำเนินเกมสั้นหรือนานเกินไป

9. การสรุปสาระของเกม เมื่อการดำเนินของเกมยุติลง
 10. การนำเกมหรือกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
- เยาวพา เตชะคุปต์ (2546, หน้า58) กล่าวว่าองค์ประกอบของเกมมีดังนี้
1. ชื่อเกม
 2. ผู้เล่นเกม
 3. กฎ กติกา การตัดสิน

จากองค์ประกอบของเกมข้างต้นสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ชื่อเกม และกฎ กติกาการเล่น
2. จำนวนผู้เล่น
3. อุปกรณ์และเครื่องมือที่ต้องใช้ในการเล่นเกม
4. การสาธิตการเล่นและตอบข้อสงสัยหากมีการซักถาม
5. เริ่มเล่นเกม
6. การร่วมกันอภิปรายเมื่อสิ้นสุดการเล่นเพื่อสรุปผล

4. ลักษณะของเกมที่ดี

ลักษณะของเกมที่ดีมีหลักการเลือกดังนี้

สมชาติ กิจยรรยง และ จีรชา ใจเปี่ยม (2543, หน้า 17-18) กล่าวว่าลักษณะของเกมที่ดีและมีประสิทธิภาพนั้นมีดังนี้

1. เน้นผู้เล่นเป็นหลัก
2. ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นๆ
3. สร้างบรรยากาศที่คุ้นเคยและเป็นกันเอง
4. ได้ประโยชน์และความสนุกสนาน
5. มีการแข่งขัน

อำนาจ เดชชัยศรี (2544, หน้า 61-62) กล่าวว่าเกมที่ดีนั้นต้องยึดผู้เล่นเป็นสำคัญ เพราะการเล่นเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาทางสติปัญญา การเล่นเป็นการกระทำที่ถือได้ว่าเป็นการแสดงออกของการกระทำที่ได้ผ่านการคิดแล้ว และกระทำด้วยความพึงพอใจ ซึ่งเด็กแต่ละคนจะแสดงออกมาให้รู้ด้วยการเล่น ฉะนั้นลักษณะของเกมที่ดีคือ

1. มุ่งเน้นเพื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทั้งเกมที่เล่นกลางแจ้งและเกมที่เล่นในร่ม

2. เล่นเพื่อฝึกทักษะ
3. เปิดโอกาสให้ทุกคนได้ร่วมเล่นให้มากที่สุด
4. กติกาไม่ซับซ้อน ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ที่มากนัก
5. สามารถจัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย และไม่อันตรายต่อผู้เล่น
6. มีการอธิบายกฎ กติกาให้ง่ายชัดเจน ใช้เวลาสั้นๆ และทั่วถึง
7. เกมที่เล่นควรเหมาะสมกับวัย เพศ และความสนใจของผู้เล่น
8. ในกรณีที่มีผู้เล่นที่มีความสนใจต่างกัน ควรเป็นเกมที่เล่นง่ายและสามารถเปลี่ยนแปลงเกมได้รวดเร็ว

ในการดำเนินการเล่นเกมแต่ละครั้งโดยเฉพาะเกมที่เล่นกลางแจ้งต้อง กระชับกระเฉง ไม่ยืดเยื้อเพราะจะทำให้เสียบรรยากาศดังนั้นบุคลิกของคนนำเกมจึงสำคัญมาก

เยาวพา เคชะคุปต์ (2546, หน้า59) กล่าวว่า การที่เกมจะมีลักษณะที่ดีนั้นต้อง คำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายในการเล่น
 - 1.1 เกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน เกมที่เลือกมานั้นต้องสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น และเกมต้องไม่ยากและใช้เวลามากเกินไป
 - 1.2 เกมต้องการสร้างผู้นำ-ผู้ตาม เกมที่เลือกมานั้นต้องให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงความสามารถของตนเองให้มากที่สุด
 - 1.3 จุดมุ่งหมายของเกมนั้นเพื่อทักษะทางกีฬา เกมควรมีลักษณะที่เล่นหรือเลียนแบบกีฬานั้นๆ
2. อายุ ร่างกาย ความสนใจ และความสามารถ การเลือกเกมควรให้เหมาะสม สภาพอายุและร่างกายของผู้เล่น โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความสามารถของผู้เล่นเป็นหลัก
3. สถานที่ สถานที่ควรเลือกให้เหมาะสมกับเกม และต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่นเป็นสำคัญ
4. จำนวนคน การเลือกเกมที่ดีนั้นต้องเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้มากที่สุด อาจจะเล่นพร้อมๆกัน ผลัดกันเล่น แต่ไม่ควรเลือกเกมที่เป็นประเภทบุคคลเพราะจะทำให้คนที่รอเกิดความเบื่อหน่าย
5. อุปกรณ์ ไม่ควรเลือกเกมที่มีอุปกรณ์มาก ราคาแพงและเป็นอันตราย
6. กติกาการเล่น เกมใดก็ตามที่ใช้กติกามากและซับซ้อนมักไม่ได้รับความนิยมเพราะผู้เล่นมักเกิดความเบื่อหน่าย
7. เกมนั้นควรจะมีลักษณะของการแข่งขัน เพราะจะช่วยให้ผู้เล่นขบเผาะการ รู้จักแพ้ รู้จักชนะ และการอยู่ร่วมกันในสังคม

จากลักษณะของเกมข้างต้นสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เกมต้องมีจุดประสงค์ในการเล่นที่ชัดเจน
2. เปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการเล่นเกมเท่ากันทุกคน
3. ให้ผู้เล่นนั้นมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือเกม เช่น การเลือกเกม เป็นต้น
4. มีสาระและประโยชน์ต่อผู้เล่นทั้งด้านความสนุกสนานความรู้และพัฒนา

ทักษะด้านต่างๆ

5. เกมควรมีการแข่งขันเพื่อท้าทายความสามารถของผู้เล่น
6. มีกฎ กติกาและข้อตกลงที่สามารถยึดหยุ่นได้ตามสถานการณ์
7. มีการสรุปอภิปรายผลเมื่อสิ้นสุดเกมหรือกิจกรรม

5. ประโยชน์ของเกม

กิจกรรมเกมนั้นนอกจากจะมีประโยชน์ในการชักจูงเด็กให้เกิดความสนใจในการเรียนและใช้ทบทวนบทเรียนได้เป็นอย่างดีแล้ว การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนยังมีประโยชน์อีกมากมายดังนี้

สมชาติ กิจยรรยง และจิรัชชา ใจเปี่ยม (2543, หน้า 13) กล่าวว่าเกมมีประโยชน์ในการพัฒนาด้านต่างๆได้หลากหลายรูปแบบคือ สามารถทำให้เกิดความคุ้นเคยต่อบุคคลที่เราไม่รู้จัก เกิดความกล้าที่จะแสดงออก ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีนอกเหนือไปจากความสนุกสนานที่จะได้รับ

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล (2543, หน้า 13) ได้กล่าวถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากการเล่นเกมไว้ว่า

1. ทำให้เกิดความสนุกสนาน ทั้งผู้เล่นและผู้ชม
2. ผ่อนคลายความตึงเครียด และทำให้มีสุขภาพจิตที่ดี
3. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. เป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง เพราะได้เคลื่อนไหวร่างกาย และก่อให้เกิดสมรรถภาพที่ดีอีกด้วย
5. เพื่อการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่
6. ช่วยให้ทราบถึงพฤติกรรมอันแท้จริงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
7. เสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การมีมนุษยสัมพันธ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และเคารพผู้อื่น
8. ช่วยในการเรียนการสอนให้เด็กสนใจและเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น
9. ช่วยส่งเสริมเรื่องของธุรกิจ

ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543, หน้า 76) กล่าวว่าการเล่นเกมนั้นให้ประโยชน์แก่ผู้เล่นหลายด้านด้วยกันซึ่งสามารถแบ่งได้ 4 ด้านดังนี้

ทางด้านร่างกาย

1. สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกายที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน
2. เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เพื่อการฝึกกิจกรรมต่างๆต่อไป
3. เป็นการส่งเสริมการออกกำลังกายและสร้างสมรรถภาพที่ดีต่อร่างกาย
4. ช่วยให้ระบบอวัยวะต่างๆของร่างกายได้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
5. ได้พัฒนาสมองในการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายให้มีความสัมพันธ์กันและตอบสนองกับสถานการณ์ต่างได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6. ช่วยให้ร่างกายเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่ว
7. ส่งเสริมทักษะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล เพื่อให้สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน ฝึกกิจกรรม หรือเล่นกีฬาต่างๆได้

ทางด้านจิตใจ

1. ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลาย
2. เกิดความรู้สึกที่ดีในการเล่น และต่อบทเรียนหรือเนื้อหาที่ผู้นำเกม ต้องการสอดแทรกเข้าไป
3. ส่งเสริมและสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรม คติธรรม และความมีน้ำใจต่อผู้อื่น
4. ช่วยให้มีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส และสดชื่น
5. ปลูกฝังความเป็นประชาธิปไตย ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่นได้ รวมทั้งยังช่วยให้กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่อผู้อื่นได้ด้วย

ทางด้านสังคม

1. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และสามารถเข้ากับผู้อื่นได้
2. ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
3. ยอมรับสภาพความแตกต่างของแต่ละบุคคลได้
4. กล้าแสดงออกอย่างเปิดเผยและในทางที่ดี
5. สามารถปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มสังคมได้อย่างมีความสุข

ทางด้านอารมณ์

1. มีอารมณ์ที่ดี
2. มีความเชื่อมั่นในตนเอง
3. รู้จักเสียสละ และให้อภัย

เยาวพา เคชะคุปต์ (2546, หน้า 62) กล่าวว่าประโยชน์ของเกมมีดังนี้

1. สร้างความสนุกสนานให้มีความสุขสนุกสนานให้กับผู้เข้าร่วมทุกคน
2. เป็นการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. ทำให้ร่างกายได้ออกกำลังกายและเสริมสร้างสมรรถภาพมากขึ้น

4. เป็นการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่น
5. ทำให้สุขภาพกายและสุขภาพจิตดี
6. เสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
7. ทำให้ทุกคนกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น
8. เสริมสร้างการมีน้ำใจเป็นนักกีฬาที่ดี

วันชาติ เหมือนสน (2546, หน้า 11) กล่าวว่านอกจากเกมจะเป็นกิจกรรมที่ช่วยวางรากฐานที่ดีในการเคลื่อนไหวเบื้องต้นและการออกกำลังกายให้แก่เด็กแล้ว เกมยังก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เล่นและผู้ที่เกี่ยวข้องดังนี้

ประโยชน์ของเกมที่เกี่ยวข้องต่อผู้เล่นเกม

1. ทำให้ร่างกายแข็งแรง สมบูรณ์ ได้ออกกำลังกาย ได้เคลื่อนไหว มีสุขภาพดี และสมบูรณ์
2. ช่วยในการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น การประสานงานที่สัมพันธ์กันของมือและตา ความคล่องแคล่วในการทำงาน เป็นต้น
3. ส่งเสริมประสาทสัมผัสและการรับรู้ เช่น การหลบหลีก การไล่ การแย่ง การรับ การระมัดระวัง เป็นต้น
4. พัฒนาทักษะเบื้องต้นที่จะนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรมหรือเล่นกีฬาอื่นๆ
5. ผ่อนคลายความเครียด สนุกสนาน เนื่องจากการได้เคลื่อนไหว มีการปะทะผจญภัย ซึ่งเป็นความต้องการที่เต็มใจกระทำโดยไม่มีผู้อื่นบังคับ
6. มีทัศนคติที่ดีและมีบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสม เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น
7. สร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม
8. ส่งเสริมปัญญาและช่วยพัฒนาสมอง ให้ฉลาดและมีไหวพริบ
9. ส่งเสริมการมีคุณธรรมและจริยธรรมอันดี เพราะการเล่นจะต้องมีกฎ กติกา หรือข้อตกลงร่วมกันในการเล่น จึงเป็นการปลูกฝังการสร้างวินัยขึ้นได้เป็นอย่างดี
10. ส่งเสริมการคิดแปลง และความประหยัดเนื่องจากอุปกรณ์บางสิ่งหรือบางอย่างสามารถนำสิ่งที่มีอยู่มาคิดแปลงและหาได้รอบตัว

ประโยชน์ของเกมต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. ทำให้ครูหรือผู้นำได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมของเด็กได้ดี เนื่องจากในเวลาปกตินั้นเด็กอาจจะไม่แสดงตัวคนที่แท้จริงออกมาว่ามีนิสัยอย่างไร
2. ทราบถึงความต้องการของเด็กและสามารถเข้าใจเด็กได้ดีว่าเด็กนั้นต้องการอะไร และทำไมเด็กถึงแสดงพฤติกรรมออกมาเช่นนั้น
3. สามารถคิดแปลงการเล่นเกมให้เป็นการเรียนได้ โดยสอดแทรกบทเรียนหรือเนื้อหาที่เราต้องการเข้าไปในเกม

4. เป็นแนวทางในการศึกษาวิชาการในด้านอื่นๆ จากการศึกษาการเล่นเกมน
ของเด็ก

5. ส่งเสริมความมีวัฒนธรรม กล่าวคือการเล่นเกมนั้นเป็นสื่อในการพัฒนา
ร่างกาย สังคม และอารมณ์ของเด็กให้รู้จักความมีน้ำใจ เคารพเชื่อฟัง และการให้เกียรติผู้อื่น
รวมทั้งยังรู้จักรับผิดชอบ มีความสามัคคีซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
จากประโยชน์ของเกมข้างต้นสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ได้รับความสนุกสนาน
2. ส่งเสริมทักษะด้านต่างๆ รวมทั้งยังสามารถสอดแทรกความรู้ในบทเรียน
หรือเนื้อหาอื่นๆที่ผู้นำเกมต้องการสอดแทรกเข้าไปได้อีกด้วย
3. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. ช่วยให้นักกล้าแสดงออก มีความรับผิดชอบ กระตือรือร้นและยอมรับฟังความ
คิดเห็นของผู้อื่นได้
5. ช่วยให้เล่น และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีในสังคม รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา
และข้อตกลงที่วางเอาไว้ได้
6. บ่งบอกพฤติกรรมของผู้เล่นได้ว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมอย่างไร และทำไมถึงมี
พฤติกรรมอย่างนั้น

แผนการจัดการเรียนรู้

1. ความหมาย

สุรพันธ์ ต้นศรีวงศ์ (2538, หน้า 223) กล่าวว่าแผนการสอนหรือแผนการจัดการ
เรียนรู้ หมายถึงการวางแผนการทำงานตามขั้นตอน โดยมีจุดมุ่งหมายคือการดำเนินการสอน
เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือเป็นการวางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้
ล่วงหน้าก่อนการสอนจริง

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, หน้า 1) กล่าวว่าแผนการสอนหรือแผนจัดการเรียนรู้
หมายถึงการเตรียมการสอนอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนใน
รายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุซึ่งจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างมี
ประสิทธิภาพ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543, หน้า 38) กล่าวว่า
แผนการสอนหรือแผนการเรียนรู้หมายถึง แผนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ไสว พักขาว (2544, หน้า 336) กล่าวว่าในการเขียนแผนการสอนหรือแผนการ
จัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องเขียนให้ชัดเจนและดำเนินไปตามลำดับขั้นตอนนั้น

ชัยฤทธิ์ ตีลาเดช (2544, หน้า 81) กล่าวว่าแผนการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ตามจุดมุ่งหมายที่วางเอาไว้

สำลี รัตสุทธิ และคณะ (2545, หน้า 110) กล่าวว่าการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ นั้น คือ เชื่อมทิศทางการชี้แนวทางให้แก่ครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตรงตาม จุดประสงค์

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง, วัชรินทร์ เสถียรยานนท์, และวัชณีย์ เชาว์คำรงค์ (2545, หน้า 53) กล่าวว่าแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึงการเตรียมการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบไว้ล่วงหน้า และเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อครูผู้สอนใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนให้บรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรกำหนด โดยสามารถแบ่งได้ 2 ระดับคือระดับหน่วย การเรียน และระดับบทเรียน

สาโรช โศภีรักษ์ (2546, หน้า 73) กล่าวว่าครูทุกคนต้องทำแผนการสอนหรือ แผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นการวางแผนการสอนเพื่อให้การสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมาย

รุจิร ภูสาระ (2546, หน้า 120) กล่าวว่าแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึงเครื่องมือใน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่สาระการเรียนรู้ได้กำหนด เอาไว้ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ การเขียนแผนการจัดการเรียนการสอนนั้นเพื่อให้เป็นไปตาม เป้าหมายและจุดประสงค์เปรียบเสมือนแผนที่ในการเดินทางของครูผู้สอน โดยครูผู้สอนจะ พิจารณาและคำนึงถึงจุดประสงค์ของบทเรียนก่อนเริ่มการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

ชาญชัย อาจินสมาจาร (2547, หน้า 51-52) กล่าวว่าแผนการจัดการเรียนรู้หรือ แผนการสอนนั้นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครู เป็นการจัดระเบียบการเรียนการสอนไม่ให้ออกนอก เนื้อหาวิชา

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548, หน้า 357) กล่าวว่าแผนการสอนหรือแผนการจัดการ เรียนรู้ หมายถึงการกำหนดทิศทางในการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้า โดยจะต้องวางแผนให้ เหมาะสมกับช่วงเวลาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ

จากความหมายของแผนการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุป ได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึงการออกแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร ล่วงหน้า เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องและบรรลุตาม จุดประสงค์การเรียนรู้ที่หลักสูตรได้วางเอาไว้ว่ามีประสิทธิภาพ

2. ความสำคัญของแผนจัดการเรียนรู้

สุรพันธ์ ดันศรีวงษ์ (2538, หน้า 224) กล่าวว่าความสำคัญของการวางแผนการสอน และเตรียมการไว้ล่วงหน้าสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทราบว่าต้องทำอะไร เมื่อไรในลำดับการสอน
2. เพื่อสร้างความมั่นใจกับผู้สอน

3. เพื่อให้การสอนเป็นไปอย่างราบรื่น
4. ทำให้ผู้สอนสอนได้ตรงตามจุดมุ่งหมาย
5. เพื่อให้ผู้สอนดำเนินการสอนได้ตามเวลาที่กำหนดไว้
6. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการเรียน มีความสนใจและมีความศรัทธาใน

ตัวผู้สอน

7. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม
8. ส่งเสริมให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ

วัฒนาพร ระวัชบุทช์ (2542, หน้า 2) กล่าวว่า การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ก่อให้เกิดความสำคัญดังต่อไปนี้

1. มีการวางแผนการสอนล่วงหน้า
2. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนนั้นกันคิดว่าเนื้อหา เทคนิคการสอน การเลือกใช้สื่อ การวัดผลการเรียน และอื่นๆที่เกี่ยวข้อง
3. เป็นเครื่องมือที่ครูผู้สอนนำไปใช้สอนได้อย่างมั่นใจ
4. เป็นหลักฐานทางการเรียนการสอน
5. เป็นหลักฐานแสดงความชำนาญทางการสอนของผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการนำเสนอผลงานต่อไป

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง, วัชรินทร์ เสถียรยานนท์, และวัชณีย์ เชาว์ดำรง (2545, หน้า 53-54) กล่าวว่า การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ดังนี้

1. เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของหลักสูตร
2. เพื่อสร้างวางแผนการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียน
3. เพื่อมีการเตรียมการล่วงหน้าก่อนการสอนจริง
4. ผู้สอนเกิดความมั่นใจในการสอน
5. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สอนปรับปรุงแก้ไขเมื่อพบข้อจำกัดหรือความไม่สอดคล้องของเนื้อหา
6. เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้สอนแทนเมื่อมีเหตุจำเป็น
7. เพื่อเป็นหลักฐานในการนำเสนอผลงาน
8. เป็นเครื่องมือบ่งชี้ความเป็นครูของผู้สอน

กุตยา แสงเดช (2545, หน้า 153) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญของการวางแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. เป็นทิศทางที่จะช่วยให้ผู้สอนโดยไม่ต้องยึดบทเรียนมากนักจนทำให้ขาดสื่อที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอน
2. การทำแผนการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนเกิดความชัดเจน และมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียน

3. เป็นการกำหนดสื่ออย่างชัดเจน
4. ส่งเสริมพัฒนาการของผู้สอนให้ดียิ่งขึ้น

สทาโรช โศภิริรักษ์ (2546, หน้า 73) กล่าวว่าแผนการจัดการเรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์และมีความสำคัญดังนี้

1. เกิดความยืดหยุ่นในการสอนมากขึ้น
2. ส่งเสริมความกระจำในการสอน
3. ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่ดี
4. พฤติกรรมในการก่อกวนชั้นเรียนของผู้เรียนมีน้อยลง

รุจีร์ ภูสวาระ (2546, หน้า158) กล่าวว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญต่อผู้สอน เพราะจะช่วยให้ผู้สอนทราบว่าแต่ละคาบ แต่ละสัปดาห์จะจัดเตรียมวิธีการสอนหรือจัดกิจกรรมอย่างไร ควรเตรียมพร้อมอย่างไรมีอุปกรณ์หรือมีวิธีการสอนอย่างไร ตลอดจนช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจในการสอนมากขึ้นว่าการเรียนการสอนจะดำเนินไปตามลำดับขั้นตอนได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ

ชาญชัย อาจินสมอาจารย์ (2547, หน้า 51-53) กล่าวว่ากรณีที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่ดีได้นั้นขึ้นอยู่กับ การเลือกวิชา เนื้อหา กิจกรรม ประสบการณ์ และวิธีสอนดังนั้นการวางแผนการสอนจึงมีความสำคัญดังนี้

1. เป็นการจัดทำกรอบจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนในเรื่องของเนื้อหา อุปกรณ์ และเทคนิคการสอนการประเมิน
2. ช่วยกระตุ้นให้ผู้สอนเกิดความคิดสร้างสรรค์
3. เป็นคู่มือของผู้สอน
4. ช่วยให้การสอนดำเนินไปอย่างเป็นระบบ มีระเบียบ
5. ช่วยป้องกันการออกนอกเนื้อหาวิชา
6. ช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจ
7. ช่วยประกันถึงการสอนที่ดี
8. มีประโยชน์ต่อการศึกษาในทัศนะงานว่าผู้สอนนั้นมีประสิทธิภาพ
9. เพื่อประโยชน์ให้แก่ครูที่มาสอนแทนในการมองเห็นแนวทางเพื่อที่จะสอนให้

ต่อเนื่อง

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548, หน้า 358) กล่าวว่า การวางแผนการสอนนั้นจะช่วยให้ผู้สอนมั่นใจ และดำเนินการสอนไปตามลำดับขั้นตอนที่ออกแบบไว้อย่างเป็นระบบ

จากข้อความข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปความสำคัญของการทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้เป็นรายข้อดังนี้

1. เพื่อมีการเตรียมการล่วงหน้าก่อนการสอนจริง
2. ผู้สอนมีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น

3. ผู้เรียนมีความเชื่อและศรัทธาในตัวผู้สอน
4. การเรียนการสอนมีความต่อเนื่องตามหลักสูตร
5. แผนการจัดการเรียนรู้ถือว่าเป็นเครื่องมือที่ดีในการชี้แนวทางในการสอนว่าตรงตามเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอนในการสอน
6. เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้สอนแทนเมื่อมีเหตุจำเป็น
7. เพื่อลดข้อผิดพลาดในการสอนเพราะมีการเตรียมพร้อมล่วงหน้า
8. เพื่อเป็นหลักฐานในการนำเสนอผลงานต่อไป

3. ประเภทของแผนการจัดการเรียนรู้

สุรพันธ์ คันศรีวงษ์ (2538, หน้า 224) กล่าวว่า การวางแผนและเตรียมการสอนนั้นสามารถแบ่งได้ 2 ประเภทหรือ 2 ระยะคือ การวางแผนการสอนในระยะยาว และวางแผนการสอนระยะสั้นดังนี้

1. การวางแผนการสอนในระยะยาว หมายถึงการวางแผนการสอนไว้อย่างคร่าว ๆ คือ ผู้สอนศึกษารายละเอียดของหลักสูตร และวัตถุประสงค์ทั้งหมดเสียก่อนว่ามีขอบเขตเนื้อหาสาระอย่างไรโดยย่อ จากนั้นจัดเรียงลำดับเนื้อหา และจัดเตรียมกำหนดการในการวัดและประเมินผลพร้อมก็นำปฏิทินการสอนมาปฏิบัติ

2. การวางแผนระยะสั้น หมายถึงการวางแผนวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นรายข้อ

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง, วชิรินทร์ เสถียรยานนท์, และวัชณีย์ เชาว์ดำรง (2545, หน้า 54-57) กล่าวว่าประเภทของแผนจัดการเรียนรู้ที่เป็นที่นิยมโดยทั่วไปแบ่งได้ 2 ประเภทคือแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายหรือแบบเรียงหัวข้อ หมายถึงการเขียนแผนโดยการใช้ความเรียงซึ่งเป็นแบบที่นิยมใช้กันมาก และแผนการจัดการเรียนรู้แบบตาราง โดยเขียนแผนลงในตาราง เพื่อง่ายต่อการมองเห็นความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบได้อย่างชัดเจน

ชาญชัย อาจินสมาจาร (2547, หน้า 61) กล่าวว่าแผนการสอนนั้นแบ่งได้ 2 ประเภทคือแบบจำกัดแบบเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548, หน้า 369-372) กล่าวว่า การวางแผนการสอนนั้นมี 3 ประเภทคือ

1. แผนการสอนแบบบรรยาย
2. แผนการสอนแบบตาราง
3. แผนการสอนแบบกิ่งตาราง

การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามที่นักการศึกษาข้างต้นได้แบ่งประเภทไว้นั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายโดยการใช้ความเรียงความ

2. การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบตาราง ซึ่งมีผลดีคือผู้สอนสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน

3. การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย โดยการเขียนเรียงความ ประกอบกับการเขียนโดยการแทรกตาราง หรือที่นักการศึกษาเรียกว่า แผนการสอนแบบกิ่งตาราง

4. การวัดผลและการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

การวัดผล หมายถึง การตรวจสอบว่าผู้เรียนนั้นมีพฤติกรรมต่างๆทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติเปลี่ยนไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนวางไว้หรือไม่ โดยใช้เครื่องมือในการวัด ผลจากการวัดที่ได้ออกมาจะเป็นผลเชิงปริมาณ เช่น ผลคะแนน เป็นต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลนั้นขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนได้วางเอาไว้ ซึ่งผู้สอนยังไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าผู้เรียนนั้นมีคุณภาพหรือไม่ หรือมีมากน้อยเพียงใดจนกว่าจะผ่านการประเมินผลเสียก่อน (ไสว พัทธาว, 2544, หน้า 356) โดยวิธีการประเมินผลนั้นผู้สอนสามารถเลือกได้ตามความเหมาะสมดังนี้ (สำลี วัชรุทธิ และคณะ, 2545, หน้า 113-126)

1. การประเมินตามสภาพจริง การประเมินจะพิจารณาจากการปฏิบัติงานของผู้เรียนตามความเป็นจริง โดยเกณฑ์ประเมินมีดังนี้

- 1.1 ความเข้าใจ
- 1.2 ทักษะกระบวนการทำงาน วิธีการแก้ปัญหา
- 1.3 ภาวะความเป็นผู้นำและเทคนิคการตัดสินใจ
- 1.4 กระบวนการจัดกระทำข้อมูล
- 1.5 การเชื่อมโยงและการบูรณาการ
- 1.6 ทักษะการใช้ภาษา
- 1.7 พิจารณาจากการนำเสนอว่ามีประสิทธิภาพเพียงใด
- 1.8 ประสิทธิภาพของผลงานโดยรวม

2. การประเมินโดยการใช้แฟ้มผลงาน คือการเก็บรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลงานต่างๆที่ผ่านมา มีหลักการดังนี้

- 2.1 คู่มืองาน ชิ้นงานที่อยู่ในระหว่างการดำเนินการ
- 2.2 การพัฒนาผลงานต้องมีคุณภาพ
- 2.3 มีความโดดเด่น
- 2.4 ผลจากการเรียนรู้ของแต่ละสถานการณ์
- 2.5 ผู้สอน และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน
- 2.6 มองผลงานที่ออกมาอย่างหลากหลายและเป็นผลที่ได้จากการเรียนรู้

3. การประเมินตนเอง ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมที่จะประเมินตนเองนอกเหนือจากการเปิดโอกาสให้ผู้อื่นได้มีส่วนประเมินผลของงาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและหรือแก้ไขตนเองหากผลงานยังไม่ออกมาดี

4. การประเมินกระบวนการกลุ่ม มีดังนี้

4.1 สามารถประเมินได้ทุกสถานะของการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

4.2 ผู้เรียนควรรับรู้ทุกครั้งเมื่อมีการประเมินกระบวนการกลุ่ม

4.3 มุ่งเน้นพัฒนาการและจิตสำนึกมากกว่าคะแนน

4.4 ผู้เรียนควรทราบเกณฑ์ในการประเมิน หรือมีส่วนร่วมในการออกแบบ

การประเมินด้วย

4.5 ควรทำความเข้าใจกับผู้เรียนว่ากระบวนการปฏิบัติเป็นเรื่องที่สำคัญ

4.6 ควรจัดกลุ่มให้หลากหลาย

4.7 ผู้สอนควรวางตัวและเป็นผู้ประสานงานที่ดีแก่ผู้เรียน

5. การประเมินโดยกลุ่มเพื่อน ควรให้เพื่อนในกลุ่มประเมินกันเอง ซึ่งใช้ในเกณฑ์ดังนี้

5.1 ความคิดสร้างสรรค์

5.2 ระเบียบวินัยและความมีน้ำใจ

5.3 การช่วยเหลือ

5.4 ความสามารถในการทำงาน

5.5 การตรงต่อเวลา

5.6 เคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น

5.7 การให้เกียรติผู้อื่น

6. การสังเกต ซึ่งอาจจะสังเกตตามกรอบที่กำหนดเอาไว้ หรือสังเกตที่ไม่มีกรอบก็ได้

7. การสัมภาษณ์

8. การเขียนรายงาน

จากข้อความข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการวัดผล หมายถึง การตรวจสอบว่าผู้เรียนนั้นมีพฤติกรรมด้านความรู้ ด้านทักษะ และความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงไปตามที่ผู้สอนต้องการหรือไม่ โดยใช้เครื่องมือในการวัดที่ผู้สอนสร้างขึ้นหรือเตรียมไว้ ผลจากการวัดที่ได้ออกมานั้นจะเป็นผลคะแนน ซึ่งจะช่วยให้ทราบว่าผู้เรียนนั้นมีคุณภาพมากหรือน้อยเพียงใดเมื่อผ่านการประเมินผล โดยผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่จะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาเนื้อหาที่จะนำเสนอต่อผู้เรียน

- 1) เลือกเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับชั้น
- 2) ตรวจสอบและแก้ไข

ขั้นที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และประเมินตรวจสอบแก้ไข

- 1) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้
- 2) เลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้นั้นๆ
- 3) ให้ประธานและกรรมการที่ควบคุมตรวจสอบและแก้ไข
- 4) ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและนำมาแก้ไข

ขั้นที่ 4 ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ และประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นดังนี้

- 1) ทดลองแบบเดี่ยว
- 2) ทดลองแบบกลุ่มเล็ก
- 3) ทดลองภาคสนาม และวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ

5. การหาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ก่อนที่จะนำไปใช้ในการสอนควรนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (try out) ตามขั้นตอนที่กำหนด แล้วปรับปรุงแก้ไขให้ได้มาตรฐานเสียก่อน เพื่อจะได้ทราบว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีคุณภาพเพียงใดหรือมีข้อบกพร่องสิ่งใด โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจากประชากรที่ใช้ทดลองจริง (วุฒิชัย ประสารสอย, 2543, หน้า 43-45)

5.1 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์, และคนอื่น ๆ 2537 , หน้า 479-498) ดังนี้ คือกล่าวว่า ระดับประสิทธิภาพของชุดการสอนที่จะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ต้องเป็นระดับที่ผู้ผลิตชุดการสอนนั้นพึงพอใจว่า หากชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว ชุดการสอนที่ผลิตขึ้นมาจริงจะมีคุณค่าและคุ้มค่าต่อการนำไปเผยแพร่

เกณฑ์ประสิทธิภาพหมายถึง ระดับประสิทธิภาพของแผนการสอน ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นระดับที่ผู้สอนจะพึงพอใจว่าหากแผนการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้วแสดงว่าแผนการสอนมีความเหมาะสมและมีคุณค่าที่จะนำไปสอนนักเรียน

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการสอนนั้นสามารถกระทำโดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียนได้ 2 ประเภทคือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และ พฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) E2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

1) การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (transitional behavior) คือประเมินผลต่อเนื่องซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยหลายๆพฤติกรรม เรียกว่า "กระบวนการ" (process) ซึ่งกระบวนการของผู้เรียนจะสามารถสังเกตได้จากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม และรายงานของแต่ละบุคคล ได้แก่งานที่ได้รับมอบหมายและกิจกรรมต่างๆที่ผู้สอนได้กำหนดเอาไว้

2) การประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (terminal behavior) คือ การประเมินผลลัพธ์ (product) การประเมินผลลัพธ์ของผู้เรียน จะพิจารณาจากการสอบหลังเรียน และการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

ประสิทธิภาพของแผนการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดว่าผู้เรียนจะสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นที่พอใจ โดยจะกำหนดเป็นค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อค่าเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ E1/E2 หรือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

การกำหนดเกณฑ์ E1/E2 โดยเกณฑ์ที่ใช้พิจารณามาตรฐานประสิทธิภาพที่เป็นประเภทเนื้อหา ความรู้ความจำควรอยู่ในระดับ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นประเภททักษะหรือเจตคติจะอยู่ในระดับ 70/70 หรือ 75/75 เป็นต้น

5.2 วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100 \qquad E_2 = \frac{\sum F}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในบทเรียน คิดเป็นร้อยละ จากการทำแบบฝึกหัดในระหว่างเรียนแต่ละแผน ของนักเรียนทั้งหมด
	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่จัดไว้ในบทเรียน คิดเป็นร้อยละ จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละแผน ของนักเรียนทั้งหมด
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด
	$\sum F$	แทน	ผลรวมของคะแนนที่ได้การทดสอบหลังเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัด
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

5.3 ขั้นตอนการทดลองหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

เมื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จะต้องนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพทั้งหมด 3 ขั้นตอนคือ

5.3.1 การทดลองแบบเดี่ยว (individual try out)

เป็นการทดลองกับผู้เรียนกลุ่มละ 1 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติแล้วคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่เมื่อปรับปรุงแล้วคะแนนจะสูงขึ้นมาก

5.3.2 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (group try out)

เป็นการทดลองโดยนำแผนจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วจากการทดลองแบบเดี่ยว ไปทดลองใช้กับนักเรียน 6-10 คน คละผู้ที่เรียนเก่งกับผู้ที่เรียนอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง คะแนนที่ได้โดยเฉลี่ยแล้วจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E_1 / E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

5.3.3 การทดลองแบบภาคสนาม (field try out)

เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้ง 30 คน ให้นักเรียนแต่ละกันทั้งเก่งและอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิด 5% สามารถยอมรับประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ได้

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การออกแบบการเรียนการสอนการใช้คำนำหน้าคำนาม (a, an, the) ให้สอดคล้องและบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่หลักสูตรได้วางเอาไว้โดยสอดแทรกกิจกรรมฝึกทักษะการใช้คำที่ใช้หน้าคำนามในภาษาอังกฤษ เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมีการกำหนดขอบเขตของกิจกรรมคือ มีกฎ กติกา จำนวนผู้เล่นตลอดจนวิธีการเล่นอย่างละเอียด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดเอาไว้

2. ความหมายของเกมประกอบการสอน

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2539, หน้า90) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกติกา เงื่อนไข หรือ ข้อตกลงที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิด เพื่อที่เด็กจะได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อที่จะได้สรุปผลการเรียนออกมา

วัฒนาพร ระจับทุกข์ (2542, หน้า 32) กล่าวว่าเกมเพื่อการสอนนั้น หมายถึงการที่ผู้สอนสมมติสถานการณ์ต่างๆขึ้นมาเพื่อให้ผู้เรียนเล่น โดยมีกำหนดกติกา และวิธีการเล่นซึ่งทั้งนี้ผู้เล่นต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้มีผลออกมาว่าแพ้หรือชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนได้ด้วย

เอกรินทร์ สีมหาศาล (2546, หน้า 51) เกมการศึกษาที่จัดเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอนนั้นควรเริ่มจากง่ายไปสู่ยากเพื่อค่อยๆพัฒนากระบวนการทางความคิดของเด็กตามลำดับ โดยผู้สอนสามารถสร้างขึ้นได้ด้วยตนเองโดยกำหนดให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการที่จะทำให้นักเกิดการเรียนรู้ เกมการสอนที่ดีควรมีกติกา มีวิธีการเล่น และผู้สอนควรดูแลแนะนำ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ลูอิส และเบคสัน (Lewis & Bedson, 2545, หน้า 16-18) กล่าวว่าเกี่ยวกับการผสมผสานเกมให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรไว้ว่า ครูส่วนใหญ่มักจะใช้เกมร่วมกับแบบเรียนที่กำหนดไว้ตามหลักสูตร เกมจึงถูกนำมาใช้ในการสอนเสริมหรือนำมาใช้แทนกิจกรรมที่มีอยู่ในแบบเรียนสิ่งสำคัญที่ครูควรคำนึงถึงคือ การสอนอย่างละเอียด ส่วนใดในแบบเรียนไม่ชัดเจนหรือไม่ครอบคลุมตามที่หลักสูตรกำหนด เกมจึงเป็นตัวเลือกหนึ่งที่จะนำมาเติมเต็มได้ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเกมนั้นสามารถทำให้การวางแผนการสอนของครูผู้สอนง่ายขึ้น วิธีการใช้เกมภาษาจะขึ้นอยู่กับ "ลักษณะของเด็ก" โดยพิจารณาว่าเด็กอยู่ในช่วงวัยใด มีความสนใจสิ่งใด รวมทั้งต้องคำนึงถึงองค์ประกอบภายนอกด้วย เช่นช่วงเวลาที่จะการสอนว่าอยู่ในเวลาใด ก่อนหรือหลังชั่วโมงเรียนเกิดอะไรขึ้น เป็นต้น

โรม วงศ์ประเสริฐ (2545, หน้า 58) กล่าวว่าในการนำเกมมาใช้ในการประกอบการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จำเป็นต้องมีลักษณะของเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา เป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นสามารถที่จะเข้าใจได้ง่ายไม่มีกติกายุ่งยากซับซ้อนและมีความสนุกสนานผู้สอนต้องศึกษาเนื้อหาวิชาเสียก่อนแล้วจึงนำมาประกอบเข้ากับกิจกรรมเพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนาน การใช้เกมเป็นกิจกรรมหลักในการเรียนการสอน เพราะกิจกรรมเกมเป็นกระบวนการที่สนุกสนานเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในรูปแบบที่เรียกว่า "เรียนปนเล่น" โดยผู้สอนนำกิจกรรมเกมมาเป็นแกนหลักแล้วนำเกมนั้นๆมาแยกย่อยออกมาว่ากิจกรรมเกมนั้นๆมีอะไรบ้าง เพื่อจะเป็นที่วางในการสอดแทรกเนื้อหาลงไป

สาโรช โศภิริรักษ์ (2546, หน้า 104-106) กล่าวว่าการสอนโดยใช้เกมนั้นเป็นการสอนโดยการดำเนินกิจกรรมการแข่งขันที่กำหนดกติกาเอาไว้ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อการแพ้หรือชนะและควบคู่ไปกับกระบวนการสอน

ทิตินา แชมมณี (2546, หน้า 81) กล่าวว่าวิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบนั้น คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดเอาไว้ โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนข้างต้นสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การนำเกมเข้ามาเป็นแกนหลักในการจัดการเรียนการสอน เพราะเกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย และไม่ตึงเครียดโดยครูผู้สอนนำเนื้อหาวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปสอดแทรกในเกม รวมทั้งกำหนดกฎกติกา ที่ไม่ยุ่งยากและซับซ้อนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว

3. วัตถุประสงค์ของเกมประกอบการสอน

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2539, หน้า90-97)ได้กล่าวเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆจากประสบการณ์ตรง จากการเล่นเกมน ด้วยความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน
2. เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและเทคนิคต่างๆในการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆกับผู้อื่น

เอกวิทย์ สีมหาศาล (2544, หน้า 51) กล่าวว่าเกมประกอบการสอนควรมีจุดประสงค์ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กรู้จักที่จะสังเกต เปรียบเทียบ และจำแนกประเภทต่างๆ
2. ส่งเสริมและสนับสนุนการคิด การหาเหตุผล และการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ
4. ส่งเสริมการเล่นและการเข้าสังคม

สาโรช โศภีรักษ์ (2546, หน้า 105) กล่าวว่าวัตถุประสงค์ของเกมประกอบการสอนมีดังนี้

1. เพื่อสร้างบรรยากาศของการแข่งขันและเกิดความท้าทาย
2. เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนานและรับความรู้ที่ผู้สอนสอดแทรกเข้าไปโดยไม่รู้ตัว
3. ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

ทิตนา ขมมณี (2546, หน้า 81) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนนั้นเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง ซึ่งนับว่าเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูง เพราะเกมที่นำมาประกอบการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา ดังนั้นต้องเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดเอาไว้

จากข้อความข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า เกมที่จะนำมาใช้ในการประกอบการสอนควรมุ่งเน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ มีใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ซึ่งมีวัตถุประสงค์สำคัญได้แก่

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง
2. เพื่อส่งเสริมการเข้าสังคม
3. เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงาน

4. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้โดยธรรมชาติ

4. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2539, หน้า 91-97) ได้กล่าวเกี่ยวกับขั้นตอนของการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

1. ชั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่าเกมการศึกษา คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจึงต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เองผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะทดลองใช้เกมที่สร้างขึ้นหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของคนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจแล้วจึงดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า หลักในการเลือกเกมมีองค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1) วัตถุประสงค์ในการเล่น เช่น ถ้าต้องการฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม ต้องเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงความสามารถของตนให้มากที่สุด

2) ระดับของผู้เข้าร่วมเล่นควรพิจารณาถึงเกมที่เหมาะกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

3) สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งที่สำคัญของการเล่นเกม เพราะจะต้องเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนได้เล่นอย่างเต็มที่และมีความปลอดภัยในการเล่นให้มากที่สุด

4) จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเกมที่ผู้เล่นทุกคนได้ร่วมเล่นด้วยกันได้

5) อุปกรณ์ ควรเป็นเกมที่จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย สะดวกเหมาะสม ประหยัด และปลอดภัยต่อการเล่น

6) กติกา กฎ ระเบียบในการเล่น เกมที่มีกติกามากหรือมีเทคนิคสูงไม่เหมาะที่จะนำไปใช้ในแบบหมู่ หรือเพื่อความสนุกสนานทำให้เกิดความเบื่อหน่าย

1.3 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม

1.4 จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัย

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น

2.4 มีการซ้อมก่อนเล่นจริง เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ชั้นเล่นเกม

3.1 จัดสถานที่การเล่นให้เอื้ออำนวยต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เล่นเล่นเกมไปตามลำดับขั้นตอนและในบางกรณีต้องควบคุมเวลา

ในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และเพื่อประโยชน์ในด้านการพัฒนาการของผู้เรียนในการเรียนรู้ควรมีการบันทึกข้อมูลไว้ด้วย

4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชมนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด เป็นต้น

4.2 ประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอย่างไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง เป็นต้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้การเขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

โรม วงศ์ประเสริฐ (2545, หน้า 58-59) กล่าวว่าขั้นตอนการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีดังนี้

1. ผู้สอนต้องมีความรู้เพื่อที่จะได้ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมได้อย่างดี
2. ผู้สอนควรคำนึงถึงสถานภาพของผู้เรียน เช่น วัย อายุ เพศ และระดับการศึกษา
3. เตรียมสถานที่ในการเล่นหรือทำกิจกรรม
4. กิจกรรมเกม เช่น วิธีการเล่น กติกา เวลา เป็นต้น
5. การบูรณาการข้อความรู้กับกิจกรรมเกมให้สอดคล้อง
6. การทดลองเล่น หรือสาธิตวิธีการเล่นก่อน
7. ควรมีการประเมินผล หรือสรุปผลการเล่นหรือทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว

สาโรช โศภิริรักษ์ (2546, หน้า 104-106) กล่าวว่าขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนได้แก่

1. ขั้นนำ ผู้สอนคัดเลือกเกมที่จะนำมาประกอบการสอนให้ตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ตกผลกับผู้เรียนในเรื่องของกติกา ข้อกำหนดและเตรียมสถานที่ และวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้นๆ

2. ชั้นเล่นเกม ให้ผู้เล่นเกมดำเนินกิจกรรมไปตามขั้นตอนและข้อกำหนดที่วางเอาไว้โดยผู้สอนคอยกำกับดูแล

3. ชั้นสรุป ผู้เล่นกับผู้สอนร่วมกันสรุปและอภิปรายผลที่ได้จากกิจกรรมเกมนั้นๆ

ทิตานา แชมมณี (2546, หน้า 81) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมนั้นมีขั้นตอนที่สำคัญอยู่ 3 ขั้นตอนด้วยกันได้แก่

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และรวมทั้งกติกากการเล่น
2. ผู้เล่นเริ่มเล่นเกมไปตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เล่นร่วมกันอภิปรายผลเกี่ยวกับการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น

จากขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนข้างต้นดังกล่าวสรุปได้ว่า

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเรียน โดยครูกระตุ้นให้เกิดความสนใจด้วยการสนทนา ชักถาม และทบทวนความรู้เดิมที่ผ่านมา ฯ

2. ชั้นสอน เป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์โดยให้นักเรียนได้อ่านและศึกษาเนื้อหาก่อนที่จะเริ่มสอน เมื่อครูสอนแล้วก็จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดในใบความรู้เป็นการทบทวน

3. ชั้นฝึกปฏิบัติ เป็นการฝึกโดยใช้เกม ในการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักเรียนเกิดความชำนาญในการใช้ มีความรวดเร็ว และสามารถใช้ได้ถูกต้อง โดยการสอนเกมนั้นมีขั้นตอนดังนี้

1. ชี้นำ

1.1 เลือกเกมที่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1.2 เตรียมอุปกรณ์และสถานที่ให้เหมาะสม

1.3 อธิบายและชี้แจงกฎและกติกาอย่างละเอียดก่อนการเล่น

1.4 สาธิตวิธีการเล่น

2. ชั้นเล่นเกม

2.1 ให้ผู้เล่นดำเนินกิจกรรมไปตามขั้นตอน

2.2 ผู้สอนทำหน้าที่แนะนำ ควบคุมและตรวจสอบความถูกต้องในระหว่าง

การเล่นเกม

3. ชั้นสรุป

ผู้สอนกับผู้เล่นร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกมจนกระทั่งเสร็จสิ้นการเล่นเกม

4. ชี้นำไปใช้ เป็นการให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเพื่อทบทวนบทเรียนอีกครั้ง หลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

5. **ขั้นสรุปผล แนะนำ และประเมินผล** เป็นการสรุปเนื้อหาหลักของเนื้อหาโดยครูเลือกใช้กิจกรรมสรุปผลในลักษณะต่างๆ เช่น ให้นักเรียนจับกลุ่มขนาดเล็ก (2-3 คน) และออกมาอภิปรายสรุปเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ การสังเกตและการตอบคำถาม การให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์ของการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง

แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง การจัดกิจกรรมการสอนกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศที่จัดขึ้นในโรงเรียนวัดหนองม่วง ซึ่งเป็นการดำเนินการสอนตามเนื้อหาการสอนแบบปกติ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดแนวคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควบคู่ไปกับการบรรยายของครูผู้สอน ดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่แบบปกติ เริ่มจากการสนทนา การทบทวนความรู้เดิม แจกเนื้อหา และการสอนแบบบรรยายของครูแล้ว เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามปัญหาและข้อสงสัยในเนื้อหาวิชาที่ครูได้สอนไป เมื่อเข้าใจดีแล้วครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเพื่อเป็นการทบทวน สื่อการเรียนรู้อยู่เป็นการเขียนยกตัวอย่างประโยคหรือคำบนกระดานคำเป็นส่วนใหญ่ มีของจริงที่หาได้บริเวณใกล้เคียงรวมทั้งภาพ บัตรคำ และใบความรู้รวมทั้งแบบฝึกหัดที่ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ

2. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบปกติ

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นการสอนที่จัดขึ้นในโรงเรียนวัดหนองม่วง ซึ่งเป็นการดำเนินการสอนที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

2.1 การเรียนการสอนยึดหลักสูตร โดยใช้เนื้อหาเป็นหลัก

2.2 กำหนดเวลาแน่ชัดใช้เวลาเรียนพร้อม ๆ กันทั้งกลุ่ม

2.3 ใช้ใบความรู้และแบบฝึกหัด เป็นอุปกรณ์ในการสอนเป็นสำคัญ

2.4 จำกัดขอบเขตการเรียนรู้

2.5 สอนวิธีบรรยายเป็นหลัก

2.6 เกณฑ์การวัดขึ้นอยู่กับบุคคล

2.7 การประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนจะแยกออกจากการสอนและเกิดขึ้นเกือบตลอดเวลาในช่วงของการทดสอบ

2.8 ยึดคะแนนการสอบเป็นหลัก

3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

3.1 ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเรียน โดยครูกระตุ้นให้เกิดความสนใจด้วยการสนทนา ช้กถาม และทบทวนความรู้เดิมที่ผ่านมา ๙

3.2 ช้่นสอน เป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ โดย ให้นักเรียนได้อ่านและศึกษาเนื้อหาก่อนที่จะเริ่มสอน เมื่อครูสอนแล้วก็เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ช้กถามข้อสงสัย จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดในใบความรู้เป็นการทบทวน

3.3 ช้่นฝึกปฏิบัติ เป็นการดำเนินการเรียนการสอนเพื่อมุ่งเน้นความเข้าใจในบทเรียนของนักเรียน โดยครูจะยกตัวอย่างบนกระดานและให้นักเรียนช่วยกันตอบ จากนั้นร่วมกันอภิปรายและช้กถามความเข้าใจในบทเรียน

3.4 ช้่นนำไปช้ เป็นการให้นักเรียนทบทวนและช้ความรู้จากบทเรียนมาฝึกปฏิบัติ โดยการทำแบบฝึกหัด

3.5 ช้่นสรุปผล แนะนำ และประเมินผล เป็นการสรุปเนื้อหาหลักของเนื้อหาโดยครูเลือกช้กิจกรรมสรุปผลในลักษณะต่างๆ เช่น ให้นักเรียนจับกลุ่มขนาดเล็ก (2-3 คน)และออกมาอภิปรายสรุปเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ การสังเกตและการตอบช้กถาม การให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเป็นการตรวจสอบพฤติกรรมที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์ของการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง

จากที่กล่าวมาเน้การจัดการเรียนรู้แบบปกติจะยึดเนื้อหาในใบความรู้เป็นหลัก ครูเป็นผู้ป้อนความรู้ให้แก่นักเรียน นักเรียนเป็นเพียงผู้รับความรู้ที่ครูป้อนให้เท่านั้น จะเห็นว่าการสอนแบบปกติครูจะมีบทบาทแต่เพียงผู้เดียวเท่านั้น

ทักษะการเรียนรู้

1. ความหมาย

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542, หน้า 155) กล่าวว่าทักษะเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้การทำงานของบุคคลนั้นๆมีความคล่องตัว มีประสิทธิภาพดังนั้นการเรียนรู้เรื่องทักษะนั้นจึงมีลักษณะลองผิดลองถูก ซึ่งผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติเอง

กาญจนา จันตะดวง (2543, หน้า 52) กล่าวว่าทักษะนั้นเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับความสามารภในการปฏิบัติงาน โดยอาศัยประสาทสัมผัสของอวัยวะต่างๆที่ทำงานประสานกัน ซึ่งความสามารถต่างๆหากได้รับการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ก็จะก่อให้เกิดความคล่องแคล่วจนกลายเป็นความชำนาญ

พรพนี ชูชัย เจนจิต (2545, หน้า 307) ได้กล่าวเกี่ยวกับทักษะไว้ว่า การที่บุคคลสามารถที่จะเรียนรู้ในการทำสิ่งต่างๆนั้นจะต้องอาศัยแรงจูงใจ ความคิดรวบยอด การแก้ปัญหา ความคิดวิพากษ์วิจารณ์ ความคิดสร้างสรรค์และเจตคติแล้ว ยังต้องอาศัยทักษะในการทำงานที่คล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

สมศักดิ์ สินธุเวชญ์ (2545, หน้า78) กล่าวว่าทักษะ หมายถึง ระดับความคล่องแคล่วในการประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งให้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตามลำดับ

นพแก้ว ณ พัทลุง (2548, หน้า 22) ได้กล่าวเกี่ยวกับทักษะไว้ว่า ทักษะนั้นคือการฝึกฝนอยู่เสมอ

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548, หน้า 199) กล่าวว่าทักษะนั้นมีความสำคัญกับมนุษย์ในฐานะที่มนุษย์ต้องใช้วิธีในการทำงานให้บรรลุตามจุดประสงค์ ตั้งแต่พื้นฐานง่าย ๆ ไปจนถึงทักษะที่ซับซ้อน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าทักษะนั้นหมายถึง การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

จากความหมายของทักษะข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ทักษะนั้นหมายถึง ความชำนาญ ความสามารถในการกระทำกิจกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

2. แนวทางการพัฒนาทักษะ

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542, หน้า 155-156) กล่าวว่า การสอนเพื่อให้เกิดทักษะหรือให้ทักษะนั้นได้รับการพัฒนาได้ ผู้สอนต้องปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. ครูจะต้องอธิบายเพื่อแนะนำให้ผู้เรียนทราบว่าจะต้องทำอะไร ทำอย่างไร และให้ประโยชน์อะไรบ้าง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ พร้อมกับสาธิตวิธีการต่างๆ ประกอบอธิบาย

2. ครูจะต้องพยายามให้ผู้เรียนได้ฝึกหัดโดยลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทันที ภายหลังจากที่การอธิบายและสาธิตจบลง

3. ครูจะต้องพยายามให้ผู้เรียนได้กระทำซ้ำๆ ในลักษณะที่ถูกต้องวิธี พร้อมกับให้การเสริมแรงควบคู่กันไปตลอดเวลา

4. ในระหว่างการแนะนำและฝึกหัด ครูจะต้องพยายามให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองให้มากที่สุด เพื่อเป็นการฝึกหัดให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. ครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง และครูจะต้องระลึกอยู่เสมอว่า บรรยากาศที่ตึงเครียด การวิจารณ์ที่รุนแรง และการใช้คำพูดเหน็บแนม จะไม่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะลงมือทดลองด้วยตนเอง เพราะผู้เรียนเกรงว่าจะทำไม่ได้ดี และจะถูกวิจารณ์

กาญจนา จันทะดวง (2543, หน้า 52-54) กล่าวว่า แนวทางในการพัฒนาทักษะนั้น หากผู้สอนทราบถึงแนวทางและหลักการในการพัฒนาทักษะก็จะช่วยให้ผู้สอนเกิดความเข้าใจ และทราบถึงทิศทางในการช่วยพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้ดีขึ้น ซึ่งแนวทางในการพัฒนาทักษะสามารถปฏิบัติได้ดังนี้

1. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และชี้แจงให้เห็นถึงความสำคัญเพื่อเป็นการสร้างความสนใจ อีกทั้งยังกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นว่าสิ่งนั้นมีความจำเป็นต่อผู้เรียนอย่างไร

2. ลักษณะของงานที่จะนำมาฝึกปฏิบัติต้องเป็นงานที่มีความเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน

3. การฝึกที่จะสังเกตและการเลียนแบบจากการสาธิต จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

4. การอธิบายในแต่ละขั้นตอนในการสาธิตอย่างละเอียด จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น
5. ควรให้ผู้เรียนได้รับการฝึกทันทีหลังจากการสาธิต และฝึกทำซ้ำๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้
6. ผู้สอนควรอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ และจุดสำคัญที่ต้องสังเกต เพื่อช่วยผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น
7. ควรให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติเองโดยผู้สอนทำหน้าที่เพียงให้คำปรึกษาหรือคำแนะนำเท่านั้น
8. การกำหนดระยะเวลาของการฝึก จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และลดข้อผิดพลาดจากการเรียนรู้ที่ขณะนั้น
9. การสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและการเสริมแรงด้วยคำชมเชยและการให้กำลังใจเมื่อผู้เรียนทำสิ่งผิดพลาดในขณะที่ฝึกหัดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจ และได้รับแรงจูงใจในการเรียนรู้
10. การให้ผู้เรียนทราบถึงผลของการกระทำโดยเร็วจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนการสอนเพื่อให้เกิดทักษะ

1. การอธิบาย

การอธิบายเป็นขั้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานนั้นๆว่ามีรายละเอียดหรือองค์ประกอบอะไรบ้าง

2. การสาธิต

การสาธิตเป็นขั้นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเห็นแบบอย่างของการปฏิบัติงานอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

3. การลงมือปฏิบัติ

การปฏิบัติเป็นขั้นการจัดการเรียนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติตามแบบอย่างของการสาธิต เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงและฝึกฝน

4. การทำได้โดยอัตโนมัติ

การทำได้โดยอัตโนมัติเป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้รับการฝึกฝนมาแล้วอย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องแม่นยำแล้วเกิดความชำนาญการ และเมื่อลงมือปฏิบัติเมื่อใดก็สามารถทำได้โดยทันทีอย่างไม่ผิดพลาด

พรพนี ชูชัย เจนจิต (2545, หน้า 307-308) กล่าวว่าวิธีที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนาในการเรียนมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การสาธิตและการอธิบาย เริ่มแรกก่อนที่จะให้เด็กกระทำการสิ่งใดควรชี้แจงให้เห็นถึงความสำคัญเพื่อเร้าให้เด็กเกิดความสนใจ และกระตุ้นให้เห็นว่าสิ่งนั้นมีความจำเป็นและดี

ต่อเด็กอย่างไร จากนั้นจึงสาธิตให้เด็กดูตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อให้เด็กได้ประมวลและจัดระบบสิ่งที่จะเรียนให้เป็นเรื่องเป็นราว อธิบายให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ โดยเขียนจุดที่สำคัญและจุดที่จะต้องสังเกตเอาไว้บนกระดาน

2. การฝึกหัด ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสที่จะฝึกหัดทันทีหลังจากการสาธิต เพราะเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงในการเสริมแรง และถ้าการเสริมแรงเป็นไปอย่างไม่ว่าจะทำทำให้การฝึกหัดทักษะนั้นๆ เป็นการเสียเวลาเปล่าถ้าเด็กไม่มีโอกาสได้ฝึกหัด ในช่วงฝึกหัดจะได้ผลดีถ้าเด็กอยู่ในสภาพที่กระตือรือร้น ซึ่งหมายถึงครูให้การเสริมแรงเป็นการปลุกเร้าและกระตุ้นทุกครั้ง ถ้าพบว่าในขณะที่ฝึกหัดมีบางคนทำผิด ให้สาธิตใหม่อย่างทำเฉพาะคนที่ทำผิด เพราะนั้นจะทำให้เด็กเข้าใจว่าตัวเองเข้าใจอะไรยากกว่าเพื่อน หรือบางครั้งเพื่อนในห้องอาจคิดว่าทำไมครูถึงเอาใจใส่กับเด็กบางคนเป็นพิเศษ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นความคิดใดในสองความคิดนี้ นับว่าไม่มีผลดีทั้งสิ้น

3. ในขณะที่เด็กกำลังฝึกหัดทักษะใดๆ โดยมีครูให้คำแนะนำนั้นครูควรปล่อยให้เด็กทำทักษะนั้นๆ ได้ด้วยตนเอง เพราะการช่วยจะทำให้ครูรู้สึกว่าการได้ดีขึ้นแต่เท่ากับไปทำลายการฝึกหัดการใช้ทักษะใดๆ เหล่านั้นของเด็กโดยสิ้นเชิง

4. ในระหว่างการฝึกหัด ครูควรให้คำแนะนำในลักษณะที่อยู่ในบรรยากาศที่สบายๆ ไม่วิจารณ์เด็กด้วยคำที่รุนแรง เพราะเด็กบางคนมักกลัวที่จะทำผิด กลัวทำไม่ได้ และกลัวผิดพลาด ครูต้องใจเย็น ไม่ดุ และพยายามปลุกเร้าหรือกระตุ้นให้เด็กเกิดความพยายามที่จะลองฝึกหัดทักษะนั้นๆ

5. ในการฝึกหัดหากเด็กกระทำสิ่งใดผิดพลาดซ้ำแล้วซ้ำอีก ก็ให้ผู้เรียนฝึกทำสิ่งที่ผิดนั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกจนเกินกว่าเหตุ หลังจากนั้นให้พักแล้วกลับมาตั้งต้นใหม่ จะปรากฏว่าผู้เรียนสามารถทำในสิ่งที่ถูกได้ แนวคิดนี้มาจากสมมติฐานของ Mr. Dunlap ที่ชื่อว่า "Beta hypothesis" ทุกๆ ครั้งที่เขาต้องการพิมพ์คำว่า "the" เขาจะพิมพ์เป็น "hte" ทุกครั้ง ด้วยความโกรธเขาจึงพิมพ์ "hte" นับครั้งไม่ถ้วนจนรู้สึกเหนื่อยจึงเลิกพิมพ์และไปทำอย่างอื่น เมื่อเขากลับมาพิมพ์ต่อปรากฏว่าเขาสามารถพิมพ์ "the" ได้ถูกต้อง ซึ่งความคิดของเขามีคนนำมาใช้กับคนคิดอ่านและการฝึกว่ายน้ำ ปรากฏว่าประสบผลสำเร็จ

สมศักดิ์ สินธุระเวชชัย (2545, หน้า 78) กล่าวว่าลักษณะของทักษะนั้นจะต้องมีการตอบสนองที่ต่อเนื่องเป็นลูกโซ่ มีการเคลื่อนไหวที่ผสมผสานกัน ดังนั้นองค์ประกอบที่สำคัญที่ที่ จะบ่งบอกพฤติกรรมการตอบสนองของบุคคลว่ามีการพัฒนาทักษะหรือไม่นั้นมีดังนี้

1. ความถูกต้องและความรวดเร็วในการกระทำ เพราะถ้าบุคคลแสดงพฤติกรรมการกระทำใดก็ตามที่กระทำได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ก็อาจจัดได้ว่ามีการพัฒนาทักษะได้

2. การประสานสัมพันธ์กันอย่างดี เพราะถ้าบุคคลแสดงการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างถูกต้องและรวดเร็วแล้วก็พิจารณาต่อว่ามีการประสานสัมพันธ์กันอย่างไรระหว่างอวัยวะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องหรือไม่

ในการพัฒนาทักษะการปฏิบัติ ผู้สอนอาจเริ่มพัฒนาตามลำดับดังนี้

1. ขั้นทำตามแบบ จัดแบบอย่าง que แสดงกระบวนการที่ละขั้นตอน ให้ทำตามขั้นตอน และฝึกซ้ำจนเกิดความชำนาญ
2. ขั้นทำเอง ทำโดยไม่มีแบบ ระบุสิ่งที่ต้องการ รายชื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ จากนั้นให้ทำตามคำสั่งในใบงาน และฝึกซ้ำจนชำนาญ
3. ขั้นทำเองโดยอัตโนมัติ (ชำนาญ และริเริ่ม) เปลี่ยนสถานการณ์ เปลี่ยนงาน ให้วางแผน และปฏิบัติด้วยตัวเองจนเกิดความชำนาญ

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548, หน้า 205) กล่าวว่าแนวทางการพัฒนาการสอนเพื่อให้เกิดทักษะมีด้วยกันอยู่ 5 ลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การนำเสนอหลักการ วิธีการ หรือขั้นตอนโดยเสนอในรูปแบบของภาพ แผนภูมิ โครงสร้างที่เป็นสัญลักษณ์ที่สร้างความเข้าใจที่ชัดเจน
2. การสาธิตให้เห็นถึงการใช้ทักษะย่อยที่ละด้าน ซึ่งไม่ซับซ้อน โดยให้เห็นในแต่ละส่วนที่สัมพันธ์กันอย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถสร้างมโนภาพได้
3. การฝึกปฏิบัติ ผู้เรียนสามารถฝึกตามการนิเทศของครู พร้อมทั้งรับการเสริมแรง
4. ผู้เรียนฝึกทักษะรวมที่ซับซ้อน โดยการเสริมแรงของครู
5. การทบทวน ผู้เรียนหมั่นทบทวนและฝึกทักษะที่พัฒนาให้ซับซ้อนตามวิธีการของตนเอง

จากแนวทางการพัฒนาทักษะข้างต้นดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การสอนเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. สาธิตและการอธิบายเพื่อแนะนำ

ผู้สอนต้องอธิบายเพื่อแนะนำให้ผู้เรียนทราบว่าควรทำอะไร อย่างไรและสิ่งที่ทำนั้นเกิดประโยชน์อย่างไรต่อผู้เรียน พร้อมทั้งยกตัวอย่างและสาธิตวิธีการให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น และเพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความต้องการทดลองทำหรือปฏิบัติด้วยตนเอง
2. ทดลองฝึกปฏิบัติ

ผู้สอนควรโน้มน้าวชักจูงให้ผู้เรียนทดลองฝึกหัด เมื่อการสาธิตหรือการทดลองจบลง
3. ฝึกซ้ำ

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกหลาย ๆ ครั้ง ซึ่งผู้สอนควรดูแล แนะนำ และเสริมแรงอย่างใกล้ชิดเพื่อให้การฝึกของผู้เรียนเป็นไปอย่างถูกต้อง

4. สร้างบรรยากาศ

ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศในการเรียนหรือการฝึกปฏิบัติไปในทิศทางที่ผ่อนคลายไม่กดดัน เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้ต้องการฝึกด้วยตนเองและเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ ดังนั้นการที่บุคคลใดจะสามารถเรียนรู้ในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดนอกจากจะต้องอาศัยเจตคติที่ดี ความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจแล้ว ยังต้องอาศัยทักษะเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการทำงานอีกด้วย เพราะทักษะเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยทำให้การทำงานเกิดความคล่องแคล่ว รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

3. การพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ

การพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติ ฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญและนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งทักษะในการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษนั้นจะรู้ได้จากความถูกต้องและผลการประเมินจากการทำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาเรื่องการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน

วิชัย สายคำอิน (2540, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายของศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ของกลุ่มทดลองที่เรียนแบบมีเกมประกอบและกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบไม่มีเกมประกอบแตกต่างกัน

สงครี สารีบุตร (2541, บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นั้นการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิริพร ชัยรังษี (2543, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบความพร้อมในการอ่านและความคงทนในการจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการเตรียมความพร้อมโดยใช้กิจกรรมเกมและแบบฝึก พบว่าความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุระหว่าง 8-12 ปี หลังการเตรียมความพร้อมในการอ่านโดยใช้เกมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

สุชา พรหมโกสุม (2543, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการลบ สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ (IQ 50-70) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกมเสริมการเรียนรู้ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการลบของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกมเสริมการเรียนรู้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุทัย กุญรัตน์ (2544, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลของการฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะการเปรียบเทียบจำนวนโดยใช้เกม มีผลการเรียนรู้ด้านการเปรียบเทียบสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมนั้นผู้สอนต้องมีความรู้เรื่องของเกม และเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหา รวมทั้งสภาพของผู้เรียนให้มากที่สุด อีกทั้งต้องศึกษาวิธีการเล่น และเตรียมพร้อมล่วงหน้าในการเล่นเกมน่าเป็นอย่างไรดี เพื่อที่จะทำให้เด็กสนุกสนานไม่เบื่อ และกล้าแสดงออก ยังผลที่ดีให้เกิดกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอีกด้วย ซึ่งงานวิจัยในประเทศข้างต้นนั้นตัวแปรที่นักวิจัยส่วนใหญ่นำมาศึกษากันมากในวิชาภาษาอังกฤษ คือคำศัพท์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีที่จะทำให้ผู้เรียนได้มีคำศัพท์ในคลังความรู้เพิ่มขึ้น แต่ไวยากรณในภาษาอังกฤษก็มีความจำเป็นมากเช่นกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษที่ไม่มีการวิจัยอย่างจริงจังในงานวิจัยภายในประเทศ

2. งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยในต่างประเทศแบ่งได้ 3 กลุ่ม คือ การศึกษาเรื่องการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ การศึกษาการใช้เกมเข้ามาประกอบการเรียนการสอน และการสอนโดยใช้ทฤษฎีการใช้สมองเป็นฐาน

การศึกษาเรื่องการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ

ไมเยอร์ (Myers, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษจากคน 475 คน โดยมีพื้นฐานทางภาษาที่ 1 แตกต่างกัน 9 ภาษาได้แก่ อาหรับ จีน ฝรั่งเศส อินโดนีเซีย ญี่ปุ่น เกาหลี สเปน ไทย และตุรกี ผลการวิจัยพบว่าพื้นฐานทางภาษาไม่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้การใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ

แคมบู (Kambou, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องระบบการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่มีพื้นฐานทางภาษาต่างกัน นำมาทดสอบโดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนนั้นสามารถใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องเหมาะสมอยู่ในเกณฑ์ที่ดี จากการวิจัยดังกล่าวทำให้ทราบว่าแม้ผู้เรียนจะมีพื้นฐานทางภาษาต่างกันและมีความสามารถทางภาษาแตกต่างกันในเรื่องระบบการ

ใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ แต่หากเมื่อได้รับการเรียนรู้ทางภาษาที่ดีแล้วนั้นก็จะสามารถที่จะใช้ภาษาได้ดีได้เช่นกัน

แลง (Lang, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการวิจัยเรื่องพัฒนาการของบุคคลในการใช้คำนำหน้าคำนามสำหรับผู้เรียนที่เป็นคนจีนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นระยะเวลา 3 เดือน พบว่าการที่จะสอนให้เข้าใจและสามารถใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม และรูัจริงนั้นต้องใช้หลากหลายวิธีจึงจะประสบผล

เบรนเดอร์ (Brender, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยให้ผู้เรียนรับรู้ว่าเป็นธรรมชาติ โดยการ ให้ผู้เรียนเขียนบทความและการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความโดยเติมคำในช่องว่างผลการวิจัยพบว่า การอ่านจับใจความโดยเติมคำในช่องว่างผลการวิจัยพบว่า การอ่านจับใจความโดยเติมคำในช่องว่างได้ผลคะแนนที่ดีกว่าการเขียนบทความ

สเวียสบิน (Swierzbis, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการวิจัยในเชิงปฏิบัติการเพื่อการศึกษาการเรียนรู้อังกฤษเป็นภาษาที่สองเพื่อการสนทนาภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่เป็นชาวญี่ปุ่น เกี่ยวกับวิธีการเรียน 2 วิธีคือกลุ่มที่เรียนโครงสร้างไวยากรณ์ต่างๆซึ่งรวมถึง การเรียนการใช้คำนำหน้าคำนามการเรียนก่อนการสนทนาโดยไม่เรียนโครงสร้างไวยากรณ์ โดยการให้ผู้เรียนทั้งสองกลุ่มเผชิญกับสถานการณ์และเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การสนทนากับเจ้าของภาษา การเขียนบทความเป็นต้น ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มที่เรียนโครงสร้างไวยากรณ์ สามารถเผชิญกับสถานการณ์และเหตุการณ์ต่างๆดังกล่าวได้ดีกว่ากลุ่มที่เรียนการสนทนาโดยไม่เรียนโครงสร้างไวยากรณ์

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้น สรุปได้ว่า การใช้คำนำหน้าคำนามนั้นเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญที่จะต้องมีกรวิจัยและพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้ระบบและใช้คำนำหน้าคำนามให้ถูกต้องเหมาะสม เพราะคำนำหน้าคำนามนั้นเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างไวยากรณ์ เป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

การศึกษาการใช้เกมเข้ามาประกอบการเรียนการสอน

โนวอล์ก (Nowalk, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง เกมเพื่อสร้างกรอบการศึกษา จากการศึกษาวิจัยนั้นพบว่าเกมนั้นสามารถเรียกถึงความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังเป็นที่ยอมรับของนักการศึกษาที่สนใจอีกด้วย

กูบาคส์ (Gubacs, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการวิจัยในเชิงปฏิบัติเพื่อการศึกษา การรับรู้ของนักศึกษาทางครุศาสตร์ ในการสอนโดยใช้กลยุทธ์โดยมีวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งในกลยุทธ์นั้นผลการวิจัยพบว่า สามารถทำให้การเรียนการสอนดีขึ้น

เลฟวี (Levy, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกมที่มุ่งเน้นการฝึกให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ดีขึ้นกว่าเดิม โดยเฉพาะการทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด พบว่าจากการใช้เกมเข้ามาช่วยฝึกแล้วนั้นทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมต่าง ๆ ดีขึ้น

ไคอันจี (Kyunghee, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีเพื่อพัฒนาให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทางภาษาได้ดีขึ้น ในการศึกษาครั้งนี้ครูผู้สอนเลือกใช้เทคนิคการสอนโดยการใช้เกมประกอบการสอนภาษา เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดความผ่อนคลาย การศึกษาครั้งนี้พบว่าการใช้เทคนิคการตั้งเกมเข้ามามีส่วนในการเรียนการสอนภาษาทำให้เด็กสามารถพัฒนาการเรียนภาษาได้ดีขึ้น

บีทริส (Beatriz, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพัฒนาการทางภาษาของนักเรียนกลุ่มหนึ่งอย่างใกล้ชิดว่าเมื่อพบคำศัพท์ที่ไม่รู้จักหรือไม่คุ้นเคยในการพูดคุยสนทนาหรือจากการอ่านแล้วนักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้คำศัพท์เหล่านั้นเพิ่มเติมหรือไม่ โดยผู้วิจัยได้ทำการเสริมแรงเพื่อกระตุ้นผู้เรียนคือการทำแบบทดสอบ การสัมภาษณ์ และการให้ร่วมเล่นเกม พบว่าหลังจากได้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสามกิจกรรมดังกล่าวแล้วนักเรียนกลุ่มนี้มีพัฒนาการในการเรียนรู้ภาษาและคำศัพท์ใหม่ๆ ได้ดีเพราะในการเรียนไม่หนักและตั้งเครียดจนเกินไปอีกทั้งนำเกมมาประกอบเพื่อช่วยทบทวนคำศัพท์ต่างๆ ที่เรียนมาได้เป็นอย่างดี

บาติสตา (Batista, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียนโดยการจูงใจนักเรียนที่เข้าร่วมกระทำกิจกรรมร่วมกันโดย การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกม เพื่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พบว่านักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่ 2 ถูกจูงใจ และคอยตอบสนองการเข้าร่วมกิจกรรมทางการศึกษาได้เป็นอย่างดี

จากการวิจัยข้างต้นพบว่าการใช้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน สรุปได้ว่าเกมทำให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน กระตือรือร้น มีพฤติกรรมที่ดีขึ้นจากการใช้เกมเข้ามามีบทบาทดังกล่าวในการเรียนการสอน ดังนั้นผู้สอนควรที่จะเลือกเกมที่เหมาะสมกับผู้เรียนให้มากที่สุดเพื่อเป็นการเรียกร้องความสนใจให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในเกมและกิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้น

การศึกษานำทฤษฎีการใช้สมองเป็นฐานมาประกอบการเรียนการสอน

ทอมสัน (Thompson, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องทฤษฎีการใช้สมองเป็นฐานเพื่อประกอบการศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อค้นหาว่าวิธีการตามทฤษฎีดังกล่าวนั้นมีผลอย่างไรเมื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยการออกแบบการเรียนให้ผ่อนคลายไม่ตึงเครียด และเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติให้มากที่สุดเพื่อให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการที่ดีในการเรียน โดยเน้นเรื่องการเขียนและการอ่าน การวิจัยครั้งนี้พบว่าผู้เรียนนั้นมีการพัฒนาเรื่องการเขียนและการอ่านและรู้หนังสือในทางบวก

โบว์แมน (Bowman, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องความพึงพอใจในการศึกษาหาความรู้โดยออนไลน์โดยยึดหลักการใช้สมองเป็นฐานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลายและไม่รู้สึกเครียดกับการเรียนการสอน การวิจัยพบว่าเมื่อผู้เรียนมีอิสระในการเรียนแล้วนั้นทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

กอม (Gome, 2006, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ทฤษฎีการใช้สมองเป็นฐานโดยการให้ผู้เรียนนั้นตีความข้อมูลของหลักสูตรวิทยาศาสตร์และเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนลงไปและร่วมทำกิจกรรมในการแก้ไขปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ทั้งนี้ผู้เรียนมีอิสระภาพในการสร้างสรรค์ความคิดได้อย่างเต็มที่ จากการวิจัยครั้งนี้พบว่าส่วนประกอบต่างๆ เหล่านี้สามารถเลี้ยงดูความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถสรุปได้ว่า การเรียนการสอนโดยนำเกมเข้ามาเป็นแกนหลักในการสอนนั้น นอกจากผู้เรียนจะได้ความรู้ที่ผู้สอนป้อนให้แล้ว ผู้เรียนจะรู้สึกผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด สนุกสนาน มีความกระตือรือร้น และมีความรู้สึกที่ดีกับวิชานั้นๆ อีกด้วย ทั้งนี้ผู้สอนต้องวิเคราะห์และศึกษาการใช้เกมเลือกเกมเข้ามาให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งการที่ผู้สอนจะประสบความสำเร็จในการสอนได้นั้นจำเป็นต้องมีการวางแผน เตรียมการไว้ล่วงหน้าเพื่อให้การเรียนการสอนออกมาดีและมีประสิทธิภาพ ซึ่งการนำเกมเข้ามาประกอบการเรียนการสอนนั้นสอดคล้องกับทฤษฎีการใช้สมองเป็นฐาน ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความจำระยะยาวหากผู้เรียน มีความรู้สึกและความคิดในทางที่ดีเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ และสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นได้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งนับว่าเป็นผลดีแก่ผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง