

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ตำรา และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
  - 1.1 โครงสร้างของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
  - 1.2 คุณภาพผู้เรียน
  - 1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ) ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-6)
2. แนวคิดและทฤษฎีในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 2.1 ความหมายของคำศัพท์
  - 2.2 ความสำคัญของคำศัพท์
  - 2.3 วิธีการสอนคำศัพท์ที่ดี
  - 2.4 คำศัพท์ที่ใช้สำหรับสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. ความคงทนในการจำ
  - 3.1 ความหมายของความคงทนและการวัดความคงทน
  - 3.2 ความหมายและความสำคัญของการจำ
  - 3.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความจำ
  - 3.4 การวัดความจำ
  - 3.5 วิธีสอนที่ส่งเสริมความจำ
4. การใช้เกมในการสอนภาษา
  - 4.1 ความหมายและความสำคัญของเกม
  - 4.2 ประโยชน์ของเกม
  - 4.3 ประเภทของเกมที่ใช้ประกอบการสอน
  - 4.4 การเลือกเกมประกอบการสอน
  - 4.5 วิธีสอนโดยใช้เกมและขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม
5. การสอนตามคู่มือครู
  - 5.1 ขั้นตอนการสอนตามคู่มือครู

- 5.2 การสอนที่ดี
- 6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 6.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 6.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 6.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

### **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งใน 8 กลุ่มที่กำหนดให้เป็นองค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ที่จะเสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ โดยนำจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมาจัดเป็นสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สำหรับกลุ่มภาษาต่างประเทศ กำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษในทุกช่วงชั้น

สถานศึกษาสามารถจัดทำสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมเป็นรายวิชาใหม่ ๆ ที่มีความเข้มข้นอย่างหลากหลายให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจ ความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลตั้งแต่ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-ป.6) ขึ้นไป ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น ๆ และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้านให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาประกอบการจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้สถานศึกษาต้องจัดทำสาระการเรียนรู้ของรายวิชานั้น ๆ เอง โดยอาศัยสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนี้เป็นแนวทาง หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้กำหนดโครงสร้างของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไว้ ดังนี้

#### **1. โครงสร้างของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**

โครงสร้างของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกำหนดตามระดับความสามารถทางภาษาและพัฒนาการของผู้เรียน (proficiency-based) เป็นสำคัญ โดยจัดแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

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

## 2. คุณภาพของผู้เรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การเรียนภาษาต่างประเทศจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล และเกิดความมั่นใจ ในการที่จะสื่อสารกับชาวต่างประเทศ รวมทั้งเกิดเจตคติที่ดีต่อภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศ โดยยังคงความภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทย

การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพได้ตามที่คาดหวังดังกล่าวหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดองค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมที่ผู้เรียนพึงมี เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปีแล้ว ไว้เป็นกรอบสำหรับแต่ละช่วงชั้นตั้งแต่ช่วงชั้นที่ 1-4 ซึ่งสำหรับช่วงชั้นที่ 2 นั้น ได้กำหนดกรอบ ดังนี้

### ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

1. เข้าใจและใช้ภาษาต่างประเทศ แลกเปลี่ยนและนำเสนอข้อมูลข่าวสารสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ในเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ชีวิตประจำวัน สิ่งแวดล้อมในชุมชน
2. มีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศ ในการฟัง-พูด-อ่าน ตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย สม ฟ้า อากาศ(คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) ภายในวงคำศัพท์ ประมาณ 1,050 – 1,200 คำ
3. ใช้ประโยคเดี่ยว และประโยคผสม สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ
4. เข้าใจข้อความที่เป็นความเรียง และไม่ใช้ความเรียงในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ในบริบทที่หลากหลาย
5. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางภาษา และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาตามบริบทของข้อความที่พบตามระดับชั้น
6. มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ นำเสนอและสืบค้นข้อมูลความรู้ในวิชาอื่นที่เรียนตามความสนใจและระดับชั้น
7. มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศภายในห้องเรียน และในโรงเรียนในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และเพื่อความเพลิดเพลิน

### 3. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ การศึกษาขั้นพื้นฐาน (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ) ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-6)

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียน ซึ่งเป็นมาตรฐานกลางเป็นกรอบแนวคิด กรอบความรู้ เพื่อที่จะกำหนดผลการเรียนรู้ในสถานศึกษา มาตรฐาน

การเรียนรู้เป็นข้อกำหนดเกี่ยวกับผลการเรียนที่คาดหวังของผู้เรียน อันจะนำไปสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 8 มาตรฐาน ตามสาระการเรียนรู้

สาระของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หมายถึง องค์ความรู้ที่เป็นสากล สำหรับผู้เรียนภาษาต่างประเทศประกอบด้วยสาระด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนโลก

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร (communication) หมายถึง การใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อทำความเข้าใจแลกเปลี่ยนนำเสนอข้อมูลข่าวสารแสดงความคิดเห็น เจตคติ อารมณ์ และความรู้สึก ในเรื่องต่าง ๆ ทั้งที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม (cultures) หมายถึง ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิต ความเป็นอยู่ พฤติกรรมทางสังคม ค่านิยมและความเชื่อที่แสดงออกทางภาษา

สาระที่ 3 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ (connections) หมายถึง ความสามารถทางภาษาต่างประเทศในการแสวงหาความรู้ สัมพันธ์กับกลุ่มสาระอื่น

สาระที่ 4 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (communities) หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศภายในชุมชน และพื้นฐานในการประกอบอาชีพ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน มาตรฐานในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นผลเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน โดยกำหนดจากสาระหลักทั้ง 4 ประกอบด้วย

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ด. 1.1 เข้าใจกระบวนการฟังและการอ่าน สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำความรู้มาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

มาตรฐาน ด. 1.2 มีทักษะในการสื่อสารทางภาษา แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความคิดเห็น แสดงความรู้สึกโดยใช้เทคโนโลยีและการจัดการที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

มาตรฐาน ด. 1.3 เข้าใจกระบวนการพูดการเขียน และสื่อสารข้อมูลความคิดเห็นและความคิดรวบยอดในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพและมีสุนทรีย์ภาพ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ด. 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษา กับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ด. 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

สาระที่ 3 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ด. 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาและเปิดโลกทัศน์

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ด. 4.1 สามารถใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษาชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ด. 4.2 สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ การสร้างความร่วมมือ และการอยู่ร่วมกันในสังคม (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 1-7) จากสาระและมาตรฐานที่กล่าวมา สำหรับช่วงชั้นที่ 2 ป.4 - 6 สามารถสรุปในรูปแบบตารางได้ดังนี้

ตาราง 1 มาตรฐาน และสาระการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-6)	
สาระที่ 1 : ภาษาและการสื่อสาร มาตรฐาน ด. 1.1 : เข้าใจกระบวนการฟังและการอ่านสามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำความรู้มาใช้อย่างมีวิจารณญาณ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เข้าใจคำสั่ง คำขอร้อง ภาษาท่าทาง และคำแนะนำในสังคมรอบตัว</li> <li>2. อ่านออกเสียงคำ ประโยค และข้อความง่าย ๆ ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง</li> <li>3. เข้าใจประโยค ข้อความสั้น ๆ โดยถ่ายโอนเป็นภาพหรือสัญลักษณ์และถ่ายโอนข้อมูลจากภาพหรือสัญลักษณ์เป็นประโยคสั้น ๆ</li> <li>4. เข้าใจบทสนทนา เรื่องสั้น เรื่องเล่า และนิทาน</li> </ol>
มาตรฐาน ด. 1.2 : มีทักษะในการสื่อสารทางภาษา แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็น โดยใช้เทคโนโลยีและการจัดการที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้ภาษาง่าย ๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยใช้นวัตกรรมง่าย ๆ และสื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในสถานศึกษา</li> <li>2. ใช้ภาษาง่าย ๆ เพื่อแสดงความต้องการของตนเอง เสนอความช่วยเหลือแก่ผู้อื่น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในแหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา</li> <li>3. ใช้ภาษาง่าย ๆ เพื่อขอและให้ข้อมูล อธิบายเกี่ยวกับบุคคลและสิ่งต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันและสร้างองค์ความรู้โดยใช้ประโยชน์</li> </ol>

## ตาราง 1 (ต่อ)

<b>สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-6)</b>	
	จากสื่อการเรียนทางภาษา และผลจากการฝึกทักษะต่าง ๆ
	4. ใช้ภาษาง่ายๆ เพื่อแสดงความรู้สึกของตน และบอกเหตุผลโดยใช้ประโยคจากสื่อการเรียนทางภาษา และผลการฝึกทักษะต่าง ๆ รวมทั้งเลือกวิธีการเรียนภาษาต่างประเทศที่ได้ผล
มาตรฐาน ด. 1.3 : เข้าใจกระบวนการพูด การเขียน และสื่อสารข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ และมีสุนทรียภาพ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อม และสังคมใกล้ตัว ด้วยข้อความสั้น ๆ</li> <li>2. นำเสนอความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ที่ใกล้ตัว</li> <li>3. นำเสนอความคิดเห็นที่มีต่อเรื่องต่างๆ ที่ใกล้ตัวได้อย่างมีวิจารณญาณ</li> <li>4. นำเสนอบทเพลงหรือบทกวีที่เป็นที่รู้จักหรือข้อมูลจากสื่อ ประเภทต่าง ๆ ตามความสนใจ ด้วยความสนุกสนาน</li> </ol>
สาระที่ 2 : ภาษาและวัฒนธรรม มาตรฐาน ด. 2.1 : เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เข้าใจรูปแบบพฤติกรรมและการใช้ถ้อยคำสำนวน ในการติดต่อปฏิสัมพันธ์ตามวัฒนธรรมเจ้าของภาษา</li> <li>2. รู้จักขนบธรรมเนียมประเพณีเทศกาลงานฉลองในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา</li> </ol>
มาตรฐาน ด. 2.2 : เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาไทย และวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เข้าใจความแตกต่างระหว่างภาษาต่างประเทศกับภาษาไทยในเรื่อง เสียงสระ พยัญชนะ คำ วลี ประโยค และข้อความง่าย ๆ และนำไปใช้อย่างถูกต้อง</li> <li>2. เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย</li> </ol>

## ตาราง 1 (ต่อ)

<b>สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-6)</b>	
	<p>ที่มีอิทธิพลต่อการใช้ภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสม</p> <p>3. เห็นประโยชน์ของการเรียนภาษาต่างประเทศ ในการแสวงหาความรู้การเข้าสู่สังคมและการอาชีพ</p> <p>4. สนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม</p>
<p>สาระที่ 3 : ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น</p> <p>มาตรฐาน ด. 3.1 : ใช้ภาษาต่างประเทศ ในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา และเปิดโลกทัศน์ของตน</p>	<p>1. เข้าใจและถ่ายทอดเนื้อหาสาระภาษาต่างประเทศง่าย ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ</p> <p>2. เข้าใจและถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เป็นภาษาต่างประเทศ</p>
<p>สาระที่ 4 : ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนโลก</p> <p>มาตรฐาน ด. 4.1 : สามารถใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน สังคม</p>	<p>1. ใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในสถานศึกษา ด้วยวิธีการและรูปแบบง่าย ๆ</p> <p>2. ใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารกับบุคคลภายในสถานศึกษา</p>
<p>มาตรฐาน ด. 4.2 : สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ การสร้างความร่วมมือ และการอยู่ร่วมกันในสังคม</p>	<p>1. ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อสื่อสารขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริง</p> <p>2. ใช้ภาษาต่างประเทศในการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข โดยรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างเหมาะสม</p>

จากตาราง 1 จะเห็นได้ว่า หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะ ในด้านคุณภาพของผู้เรียน มีความมุ่งหมายที่จะให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ทางภาษาได้จริง ในทุกบริบท และได้กำหนดวงคำศัพท์ไว้สำหรับผู้เรียนในช่วงชั้นที่ 2 อย่างชัดเจนคือ 1,050-1,200 คำ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้มีความต่อเนื่องอันจะนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศของผู้เรียนนั่นเอง ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการสอนสาระที่ 1 ภาษาและการสื่อสาร มาตรฐาน ด.1.1 ซึ่งการจะใช้ทักษะในการสื่อสารได้นั้น เบื้องต้นผู้เรียนจะต้องเข้าใจคำศัพท์ สามารถออกเสียง คำ ประโยค และข้อความง่าย ๆ ได้เสียก่อนจึงจะสามารถใช้ภาษา

ในการสื่อสารได้

### แนวคิดและทฤษฎีในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นับตั้งแต่มีการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง จุดเน้นของการสอนภาษามักจะอยู่ที่การสอนไวยากรณ์และการสอนคำศัพท์ และในระยะหลังได้มีการพัฒนาแนวการสอนภาษาอังกฤษในรูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) และแนวการสอนตามธรรมชาติ (The Natural Approach) แนวทางการสอนภาษาอังกฤษสองแบบนี้ได้ทำให้บทบาทของการสอนคำศัพท์มีความเด่นชัดมากขึ้น เพราะการสอนเหล่านี้มีความเชื่อว่าในระยะแรก ๆ ของการเรียนภาษาที่สองว่า การเรียนรู้คำศัพท์เป็นสิ่งที่จำเป็น และมีความสำคัญมากกว่าการเรียนไวยากรณ์ ซึ่งการเรียนไวยากรณ์นั้นสามารถชะลอไว้ จนกว่าผู้เรียนนั้นจะมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากเพียงพอในระดับหนึ่งเสียก่อน จึงให้เรียนไวยากรณ์ได้ (รังสิมา แจ่มจินทา, 2549, หน้า 11)

การเรียนการสอนคำศัพท์นั้นได้รับอิทธิพลมาจากการสอนแบบเน้นไวยากรณ์ (Grammar Translation Method) ซึ่งเป็นการสอนที่เน้นการแปลและการใช้ไวยากรณ์เป็นหลัก ดังที่ เอส ดี คราเชน (S.D Krashen, 1987, p.127) ได้อธิบายถึงวิธีการสอนไว้ดังนี้

1. ผู้สอนอธิบายกฎไวยากรณ์พร้อมทั้งยกตัวอย่างประโยคประกอบ
2. ผู้สอนแสดงคำศัพท์พร้อมทั้งคำแปลในภาษาแม่
3. ผู้สอนแสดงบทอ่านซึ่งบทอ่านนั้นจะประกอบด้วยคำศัพท์และรูปแบบของไวยากรณ์ที่ได้นำเสนอไปแล้ว
4. หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบท ซึ่งจะเป็นการทบทวนเกี่ยวกับไวยากรณ์ คำศัพท์และแบบฝึกหัด ที่ให้นักเรียนทำนั้นจะให้นักเรียนได้ตระหนักถึงโครงสร้างของภาษาไวยากรณ์ รวมทั้งการแปลซึ่งนักเรียนสามารถแปลจากภาษาแม่ เป็นภาษาที่สองและสามารถแปลจากภาษาที่สองเป็นภาษาแม่ได้
5. ผู้สอนให้รายการคำศัพท์พร้อมทั้งคำแปล ซึ่งผู้เรียนจะต้องหาวิธีการที่จะจดจำและนำไปใช้เองได้

ฟอกซ์ (Fox, 1987, p.307) ได้กล่าวถึงการสอนแบบไวยากรณ์และแปลว่า ผู้เรียนที่เรียนภาษาต่างประเทศโดยใช้ทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะต้องเผชิญกับคำศัพท์และกฎจำนวนมากแต่การเรียนด้วยวิธีนี้ไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนซึมซับได้มากนัก ซึ่งจะเห็นได้ว่าการสอนแบบนี้จะใช้ฝึกการแปลและการอ่านมากกว่าที่จะนำไปใช้เพื่อการสื่อสาร

ทฤษฎีการสอนที่ได้รับความนิยมในเวลาต่อมาคือ การสอนแบบฟังพูด (Audio-Lingual Method) ซึ่งทฤษฎีการสอนแบบนี้ก็ยังคงให้ความสำคัญของรูปแบบไวยากรณ์มากกว่าคำศัพท์เวิร์คแมนและคนอื่น ๆ (Workman, et al., 1990, p.23) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของการสอนคำศัพท์ในภาษาได้ถูกละเลยไปในช่วงของการนำวิธีการสอนแบบฟัง-พูดมาใช้ ซึ่งในเวลาดังกล่าวการสอนที่เน้นไวยากรณ์เป็นสิ่งสำคัญ ส่วนคำศัพท์จะถูกแสดงก็ต่อเมื่อถึงคราวจำเป็นเท่านั้น

กล่าวโดยสรุปแล้วการสอนคำศัพท์ในอดีตได้ถูกละเลยไปเมื่อมีนักการศึกษาได้คิดค้นวิธีการสอนแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาใช้ ดังนั้นในปัจจุบันจึงได้มีผู้คิดค้น และปรับปรุงวิธีการเรียนการสอนคำศัพท์ ดังเช่น ฮันท์ และ เบเกลอร์ (Hunt, & Begler, 1998, p.7) ซึ่งได้จำแนกวิธีการสอนคำศัพท์ออกเป็น 3 วิธีด้วยกันคือ

1. การเรียนรู้แบบบังเอิญ (incidental learning)
2. การสอนแบบตรง (explicit instruction)
3. การพัฒนาทวิวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (independent strategies development)

เมื่อพิจารณาวิธีการสอนคำศัพท์แต่ละแบบข้างต้นพบว่า การเรียนรู้แบบบังเอิญเป็นวิธีการสอนที่เน้นกิจกรรมการอ่านและการฟัง ซึ่งการเรียนรู้แบบบังเอิญเป็นสิ่งที่ผู้เรียนไม่ได้ตั้งใจที่จะเรียนโดยตรงแต่เป็นผลพลอยได้จากการทำงานหรือเรียน ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้กับการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม ซึ่งนักเรียน จะได้เรียนคำศัพท์ และสามารถจดจำได้ดี โดยไม่จำเป็นต้องท่องคำศัพท์โดยตรง ทั้งนี้การนำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนยังช่วยลดความตึงเครียดและบรรยากาศในการเรียนได้ด้วย

#### 1. ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์นับเป็นหัวใจสำคัญของทุกภาษา และด้วยเหตุนี้นักการศึกษาจึงได้ให้ความหมายของคำศัพท์ ดังนี้

ศิธร แสงธนู และ คิต พงศทัต (2521, หน้า 35) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า "ศัพท์ คือ กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ อาการ หรือ ลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง" นอกจากนี้ยังแบ่งความหมายของคำศัพท์ออกเป็น 4 ประเภทคือ

1. ความหมายตามพจนานุกรม (lexical meaning)
2. ความหมายทางไวยากรณ์ (morphological meaning) คำศัพท์ที่เดาความหมายได้ยากเมื่ออยู่โดดๆ ตามลำพัง

3. ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปแล้วแต่การเรียงลำดับคำ

4. ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามเสียงขึ้นหรือลงของผู้ที่เปล่งเสียงออกมา

นอกจากนี้คำศัพท์ภาษาอังกฤษยังแบ่งออกได้อีก 2 ประเภท คือ คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (content words) และ คำศัพท์ที่ไม่มีมีความหมายในตัวเอง (function words) ซึ่งคำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายตามพจนานุกรม หรืออาจจะมีความหมายเปลี่ยนแปลงได้ เมื่ออยู่ในตำแหน่งที่ต่างกัน ส่วนคำศัพท์ที่ไม่มีมีความหมายในตัวเอง (function words) เป็นคำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเองน้อยมาก หรืออาจกล่าวได้ว่าไม่สามารถจำระบุความหมายได้เลย เมื่ออยู่โดดๆ ตามลำพัง แต่คำเหล่านี้จะเป็นส่วนเติมเต็มให้ข้อความหรือประโยคนั้น ๆ ได้ใจความมากขึ้น เช่น คำว่า by คำนี้เป็นคำบุพบทสามารถแปลได้หลายอย่างในหลายบริบท เช่น

1. She did it all **by** herself. (completely alone)
2. Do you mind sitting **by** me? (near, beside)
3. Cats sleep **by** day and hunt **by** night. (during)

ราชบัณฑิตยสถาน (2525) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า หมายถึง กลุ่มเสียง, เสียง, เสียงพูด, ลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือจัดพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดให้เป็นคำ หรือคำที่ต้องการแปล

ทัศนีย์ พันธุ์โยธชาติ (2534, หน้า 8) ได้รวบรวมแนวความคิดของ ฟรีส์ (Fries, 1950, p.85) กล่าวว่า คำ คือ การประสมเสียงซึ่งนำมาใช้เป็นสิ่งเร้าให้เรานึกถึงประสบการณ์ที่ผ่านมาและประสบการณ์ที่ถูกกระตุ้นจากการประสมเสียงนั้น จะมีความหมายที่ต่างกันหลายอย่างแต่จะมีเพียงประสบการณ์เดียวที่เด่นชัดกว่าประสบการณ์อื่น ๆ ประสบการณ์นั้นถูกกำหนดขึ้นโดยข้อความที่ใช้ร่วมกัน บังถึงสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ดังนั้น คำ ๆ หนึ่งจึงมีได้หลายความหมาย เมื่อเอ่ยคำใดคำหนึ่งขึ้นมาโดด ๆ เราจึงไม่อาจจำกัดความหมายให้ตายตัวได้ ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องพิจารณาจากข้อความที่ปรากฏรวม(context) จึงจะรู้ว่ามีความหมายใด ในแง่ความหมายคำศัพท์นั้น อาจกล่าวได้ว่า ทุกๆ ข้อความที่อ่านประกอบด้วย ความหมายอย่างน้อย 3 อย่าง คือ

1. ความหมายตามตัวหนังสือเฉพาะคำ (lexical meaning)
2. ความหมายตามโครงสร้าง (structural meaning)
3. ความหมายตามข้อความที่ใช้ (contextual meaning)

วรรณพร ศิลาขาว (2538, หน้า 12) กล่าวว่า คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมายแบ่งออกได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่ต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือตามลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น

สำราญ คุรุครรชิต (ม.ป.ป., หน้า 1) ให้ความหมายเกี่ยวกับคำศัพท์ไว้ว่า หมายถึง คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (content words) ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ไม่ใช่คำพวกที่ไม่มี ความหมายในตัวเอง (function words) หรือ มีความหมายตามโครงสร้าง (structural words) เพราะคำศัพท์พวกนี้เป็นคำศัพท์ที่มีความหมายเปลี่ยนแปลงได้ตามคำศัพท์ที่แวดล้อมในประโยค

วรารักษ์ จิตต์หมวด (2548, หน้า 13) ได้รวบรวมความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำที่ประสมเสียงให้เป็นรูปคำเพื่อใช้ในการสื่อความหมายให้รู้ว่า เป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือลักษณะอาการ ซึ่งคำๆ หนึ่งอาจจะมีหลายความหมาย เช่น ความหมายตามไวยากรณ์ ความหมายตามพจนานุกรม ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การเรียงลำดับคำ

น้ำผึ้ง ยาน้ำ (2550, หน้า 41) ได้รวบรวมความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า หมายถึง คำหรือกลุ่มคำ กลุ่มเสียง ซึ่งมีความหมายที่แน่นอน ที่บอกให้รู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ หรืออาจเป็นอาการหรือลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียงที่มีความหมาย ซึ่งหมายถึง บุคคล สัตว์ สิ่งของ และเป็นทั้งคำศัพท์ที่มีความหมายในตนเอง และไม่มี ความหมายในตนเอง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้คำศัพท์ที่มีความหมายในตนเอง ในหมวดอาหารและเครื่องดื่มที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดเป็นกรอบแนวคิดให้นักเรียนระดับประถมศึกษาได้เรียน

## 2. ความสำคัญของคำศัพท์

การเรียนภาษาต่างประเทศสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ผู้เรียนจำเป็นจะต้องรู้คำศัพท์ให้มาก เพื่อที่จะใช้คำศัพท์เหล่านั้นในการศึกษา และประกอบอาชีพ หรือแม้กระทั่งการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งความสำคัญของคำศัพท์นั้นได้มีผู้ให้ความเห็น ต่าง ๆ ดังนี้

อิสรา สารงาม (2529, หน้า 76) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญของภาษา มี 3 อย่างคือ เสียง คำศัพท์ และโครงสร้าง คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาษา ฉะนั้นการเรียนรู้อาษาใดภาษาหนึ่ง ผู้เรียนนอกจากจะเรียนรู้ออกเสียงได้ถูกต้องแล้ว ยังต้องรู้คำศัพท์และโครงสร้างของภาษาจึงจะสามารถใช้ภาษาได้อย่างแท้จริง

ทอร์นเบรี (Thornbury, 2003, no paged) กล่าวว่า อุปสรรคอย่างยิ่งใหญ่ประการหนึ่งสำหรับผู้เรียนภาษาจำนวนมากคือ การไม่รู้คำศัพท์ ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญของปัญหาการอ่านไม่เข้าใจ ฟังไม่รู้เรื่อง ไปจนถึงพูดไม่ได้และเขียนไม่ออก ดังนั้นผู้เรียนที่ ต้องการเรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารได้จำเป็นต้องรู้คำศัพท์มากพอ

นาริรัตน์ บุญช่วย (2548, ไม่ปรากฏเลขหน้า) กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนคำศัพท์ว่า เป็นปัญหาและอุปสรรคสำคัญอย่างหนึ่ง ของผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่ขัดขวางมิให้ก้าวหน้าไปอย่างที่เป็น เช่น ในการสอบแข่งขันเข้าศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นไป หากคลังคำศัพท์ไม่สมบูรณ์เพียงพอก็ยากจะฝ่าฟันเพื่อชัยชนะในสนามสอบได้

จะเห็นได้ว่า การไม่รู้คำศัพท์นั้น เป็นอุปสรรคอย่างมากในการดำเนินชีวิต ไม่ว่าบุคคลนั้นจะอยู่ในฐานะใดก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน นักศึกษา พ่อค้า ครูอาจารย์ จึงควรที่จะรู้คำศัพท์ให้มากพอตามตำแหน่งและหน้าที่การงานของตน ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์โดยตรงต่อตัวผู้ศึกษาเอง และสามารถทำประโยชน์ต่อผู้อื่นได้อีกด้วย

### 3. วิธีการสอนคำศัพท์ที่ดี

การสอนคำศัพท์นั้น ได้มีนักการศึกษาด้านการเรียนการสอนได้เสนอแนะแนวทางการสอนคำศัพท์ไว้ ดังนี้

ฟินนอคคิอาโร (Finocchiaro, 1964, pp.46-57) ได้กล่าวถึงการสอนคำศัพท์ ว่าควรปฏิบัติดังนี้

1. เด็กในระยะเริ่มเรียนควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้อง และสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง เช่น คำบุพพบท และคำอื่น ๆ ควรจะได้มีการฝึกในเรื่องของโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว
2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างใหม่แต่สิ่งที่จำเป็นคือการออกเสียงและโครงสร้างประโยค
3. คำศัพท์ที่เด็กสนใจ หรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียน ครูไม่จำเป็นต้องสอนนักเรียนในครั้งเดียวทั้งหมด
4. คำศัพท์ที่เด็กจะเรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการเพื่อที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของเด็กได้
5. ในระยะเริ่มต้นของการเรียนคำศัพท์ ควรมีคำศัพท์ใหม่ประมาณ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงขึ้นไป
6. คำใหม่ 3-5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และการใช้คำในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่ได้เคยเรียนมาแล้ว
7. ในบทสนทนาควรมีคำศัพท์ที่เด็กจะได้ฝึกทั้งการฟังและการพูด และควรเป็นบทสนทนาที่เป็นธรรมชาติ และในการเขียนบทสนทนา ควรจะเป็นบทสนทนาที่มีคำศัพท์ที่มีความถี่ในการปรากฏซ้ำสูง
8. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่งคือ ต้องเป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้ติดต่อสื่อสารกันในสถานการณ์ปัจจุบัน และควรจะต้องถามอยู่เสมอว่า นักเรียนควรจะใช้คำศัพท์นั้นอย่างไรบ้าง
9. สิ่งที่สำคัญในการเลือกคำศัพท์ คือ คำศัพท์ใหม่ควรใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถมองเห็น และสัมผัสได้
10. ในระยะเริ่มแรกการสอนคำศัพท์ ควรมีภาพประกอบด้วย หรือการแสดงท่าทางประกอบอย่างง่าย ๆ

11. ในบทเรียนเริ่มต้นไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป และควรที่จะเพิ่มคำศัพท์มากขึ้นถ้าเห็นว่าเด็กสามารถสะสมคำศัพท์ได้มากขึ้นแล้ว ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนภาษาใหม่ และจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะทั้ง 4 ได้อย่างถูกต้อง

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2525, หน้า 22) ได้แนะนำลำดับขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ซึ่งครูควรพิจารณาว่า คำที่จะนำไปใช้สอนนั้นมีระดับความยากหรือง่ายเพียงใด หรือเป็นคำที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อจะได้ใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น ๆ

2. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูควรเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน แล้วอ่านให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม พร้อมกันนี้ครูต้องแก้ไขในกรณีที่นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ที่ไม่ถูกต้อง

3. การสอนความหมาย ครูควรให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ครูไม่ควรจะหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย นอกจากนี้ครูยังอาจใช้วัสดุอุปกรณ์หรือการทำทางประกอบเพื่อช่วยในการอธิบายความหมายคำศัพท์

4. การใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ที่หาได้ง่าย เช่น สิ่งของที่อยูภายในห้องเรียน เครื่องแต่งตัว ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรือ อาจจะใช้ภาพถ่าย เส้น การ์ตูน หรือเขียนภาพบนกระดานก็ได้ ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การอธิบายความหมายชัดเจนขึ้น

5. แสดงท่าทาง ครูควรใช้ท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำศัพท์ได้

6. การใช้บริบท หรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

อิสรา สารงาม (2529, หน้า 78-81) และทิพย์วัลย์ มาแสง (2521, หน้า 46-50) ได้เสนอแนะแนวทางในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. ใช้ของจริง (real objects) เหมาะสำหรับใช้สอนคำศัพท์ประเภทที่เป็นรูปธรรม และของจริงที่นำมาใช้ประกอบในการสอนนั้น ไม่สร้างความยุ่งยากลำบากแก่ครูในการนำมาประกอบการเรียนการสอน

2. ใช้หุ่นจำลอง (models) สามารถใช้ในกรณีที่ของจริงนั้นไม่สะดวกที่จะหยิบยกมาใช้ หรือนำมาเป็นตัวอย่างในการสอนได้ ซึ่งอาจจะมีราคาแพงหรือเป็นการสิ้นเปลืองโดยใช่เหตุ เช่น คำศัพท์ที่เกี่ยวกับสัตว์ สิ่งของ หรือผลไม้ ครูอาจจะใช้หุ่นจำลองแทนได้

3. ใช้รูปภาพ (pictures) ซึ่งเป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในการเรียนการสอนคำศัพท์ได้มากที่สุดอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งคำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งภาพที่นำมาใช้ประกอบการสอนผู้สอนสามารถวาดเอง หรือนำมาจากสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ทั้งนี้ภาพนั้นจะต้องมีขนาดใหญ่พอที่จะให้ผู้เรียนมองเห็นได้ชัดเจน

4. ใช้กริยาท่าทาง (actions) ในกรณีที่คำศัพท์ที่จะสอนนั้น สามารถแสดงกริยาท่าทางให้นักเรียนได้เห็นเด่นชัดได้ ครูก็สามารถแสดงท่าทางประกอบการสอนได้ ซึ่งคำศัพท์ส่วนใหญ่ที่สามารถแสดงกริยาท่าทางประกอบได้มักจะเป็นคำกริยา คำกริยาวิเศษณ์ คำบุพบท และคำคุณศัพท์ เช่น

- คำกริยา (verbs) smile, talk, walk, drink, jump, run, etc.
- คำกริยาวิเศษณ์ (adverbs) slowly, quickly, loudly, softly etc.
- คำบุพบท (prepositions) in, on, under, near, between, among etc.

5. ใช้คำนิยาม (definition) ในกรณีที่คำศัพท์นั้นสามารถใช้ประโยคง่าย ๆ นิยามความหมายได้ชัดเจน เช่น

- A **foreigner** is a person who comes from another country.
- A **carnivore** is a meat-eating animal.

6. ใช้บริบท (context) ในกรณีที่คำศัพท์นั้นไม่สามารถนิยามความหมายของคำศัพท์ได้โดยใช้ประโยคเพียงประโยคเดียว ซึ่งจำเป็นจะต้องอาศัยประโยคข้างเคียง ๆ ประโยคช่วยบอกความหมาย

7. ใช้คำพ้องความหมาย (synonym) การกำหนดความหมาย โดยใช้คำพ้องนี้ ผู้เรียนจะต้องรู้จักคำศัพท์ที่สามารถจะเอามาเปรียบเทียบกับคำศัพท์ใหม่ที่จะสอน เช่น

- **Quick** is the same as **fast**.
- **Ancient** means very **old**.

8. ใช้คำตรงกันข้าม (antonym) บอกความหมายของคำศัพท์ใหม่ได้ในกรณีที่นักเรียนต้องรู้จักคำศัพท์ที่จะเอามาเปรียบเทียบกับคำศัพท์ใหม่ที่จะสอน เช่น

- This house is **big** but that house is **small**.
- This orange is **sweet** but that one is **sore**.

9. ใช้วิธีการแปล (translation) ครูสามารถใช้วิธีการแปลคำศัพท์โดยตรงเมื่อพบว่าไม่สามารถใช้วิธีอื่นได้แล้ว หรือเห็นว่าวิธีนี้เป็นการสอนที่ได้ผลที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับการใช้วิธีการสอนในแบบอื่น ๆ แต่ในการใช้วิธีการแปลนั้นผู้สอนต้องหลีกเลี่ยงการอธิบายยาว ๆ

ดวงเดือน แสงชัย (2533, หน้า 70) ได้กล่าวถึงการสอนภาษาในระดับเริ่มต้นว่า ควรปฏิบัติดังนี้

1. คำศัพท์ที่สอนควรเป็นคำศัพท์สั้น ๆ สะกดตรงตัว และเป็นคำที่มีเสียงคล้องจองกัน เช่น can, fan, pan, van, cat, hat, mat, rat เป็นต้น และมีการสอนคำที่เป็นสระผสมหรือพยัญชนะควบกล้ำ ส่วนการสอนเกี่ยวกับประโยคต้องเป็นประโยคที่มีรูปประโยคหรือโครงสร้างของประโยคที่ง่าย ๆ และควรเป็นประโยคสั้น ๆ

2. คำที่นำมาสอนควรเริ่มจากคำที่เห็นได้จากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว และเป็นรูปธรรม เช่น ของใช้ อวัยวะร่างกาย ครูยังไม่จำเป็นต้องรีบสอนสิ่งที่อยู่ไกลตัว และคำศัพท์ประเภทนามธรรม

3. หากจะเริ่มสอนในรูปประโยคใหม่ ควรใช้คำศัพท์เก่าและควรใช้รูปประโยคเก่า ในการสอนคำศัพท์ใหม่ซึ่งจะทำให้เด็กเรียนเข้าใจง่ายและเข้าใจได้รวดเร็วว่าการเริ่มสอน คำศัพท์ ใหม่และรูปประโยคใหม่เลยทีเดียว

4. การออกเสียงคำศัพท์ใดที่ครูยังไม่แน่ใจว่าสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง ยังไม่ควรที่จะนำมาสอน จนกว่าจะได้รับการตรวจสอบความถูกต้องแล้ว ซึ่งอาจตรวจจากพจนานุกรม หรือเทปการออกเสียงคำศัพท์ก่อน ทั้งนี้เพราะเด็กจะฝังใจกับสิ่งที่ได้ยินเป็นครั้งแรก และการที่จะกลับมาแก้ไขข้อผิดพลาดในภายหลังนั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก

ส่วนอุทัย ภิรมย์รัตน์ และเพ็ญศรี รังสิยากุล (2535, หน้า 54) ได้เสนอแนะวิธีการ สอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จในการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนเกี่ยวกับคำศัพท์ คือ

1. ต้องเริ่มต้นสอนคำศัพท์ที่ง่าย ๆ และเป็นคำศัพท์ที่สามารถเห็นได้เป็นประจำในชีวิตประจำวัน

2. ให้นักเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะสิ่งของ สี ขนาด

3. การให้เด็กรู้ความหมายของคำศัพท์นั้น ครูอาจใช้ภาพ ของจริง เกม หรือการแสดงท่าทางประกอบ เพื่อเพิ่มความสนใจ และทำให้เข้าใจความหมายได้ง่ายขึ้น

4. เมื่อสอนคำศัพท์ไปแล้วเด็กมีโอกาที่จะเห็นรูปประโยคหรือกลุ่มคำ

อรพิน พจนานนท์ (2537, ไม่ปรากฏเลขหน้า) กล่าวว่า การสอนที่ได้ผลนั้นจะต้องประกอบด้วยสิ่งเหล่านี้คือ

1. จะต้องสอนให้เด็กได้พบและคุ้นเคยกับภาษาที่เรียนมากที่สุด เน้นคำศัพท์มากกว่าไวยากรณ์

2. กิริยาท่าทางและการพูดต้องพยายามพูดให้ช้า ๆ เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจ และพยายามไม่ใช่ภาษาแม่ในห้องเรียน

3. เน้นการสอนทักษะการพูดมากที่สุดเพื่อเน้นให้เด็กเกิดความเคยชิน ไม่เน้นการเปรียบเทียบภาษาที่เรียนกับภาษาแม่

ในการสอนคำศัพท์นั้นมีหลากหลายกลวิธีให้เลือกใช้ตามความเหมาะสมกับบริบท หรือสถานการณ์นั้น การสอนคำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมนั้น ครูสามารถสอนด้วยการใช้อุปกรณ์ที่มองเห็น หรือท่าทางตลอดจนรูปภาพก็ได้ ส่วนคำศัพท์ที่เป็นนามธรรม ครูอาจจะสอนด้วยการใช้ตัวอย่างประโยคหรือคำจำกัดความง่าย ๆ และควรฝึกนักเรียนให้ตอบคำถามที่ละคนเมื่อต้องการสอนคำศัพท์ใหม่ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงและจดจำคำศัพท์ ได้ดีขึ้น

#### 4. คำศัพท์ที่ใช้สำหรับสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การนำคำศัพท์มาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษานั้น กรมวิชาการ (2544, หน้า 4) ได้กำหนดวงคำศัพท์สำหรับให้นักเรียนระดับประถมศึกษา ในช่วงชั้นที่ 2 คือตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ได้ศึกษา คืออยู่ในวงคำศัพท์ตั้งแต่ 1,050- 1,200 คำ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกคำศัพท์ จากรายการคลังคำ ระดับ ซึ่งเป็นคำศัพท์ในหมวดที่ 1 เป็นคำศัพท์ประเภทคำนาม ที่อยู่ในหัวเรื่องเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม ได้แก่

1. Drink: milk, coffee, tea, orange juice, water, lemon tea, grape juice, lemonade, milk tea
2. Food: noodles, soup, curry, hamburger, hot dog, salad, sausage, omelet
3. Fruit: banana, orange, papaya, mango, apple, pineapple, coconut, durian, mangosteen
4. Vegetables: tomato, potato, long bean, carrot, lettuce, cucumber, cabbage, cauliflower, mushroom, celery
5. Spices: onion, garlic, chili, pepper, lemon grass, ginger (กรมวิชาการ, 2546, หน้า 271)

#### ความคงทนในการจำ

การจำ เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ การคิด และการใช้ภาษาซึ่งมีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ การเข้าใจเรื่องความจำช่วยให้เราสามารถเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ และพัฒนาการเรียนได้มากยิ่งขึ้น และการสามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วได้เป็นระยะเวลาอันยาวนาน ย่อมทำให้บุคคลนั้นสามารถที่จะนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ประโยชน์ได้มาก ซึ่งการจำได้นาน ๆ เรียกว่า ความคงทนในการจำ

##### 1. ความหมายและความสำคัญของความคงทนในการจำ

การเรียนรู้ไม่ว่าจะเรียนสิ่งใดก็ตามจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาให้เข้าใจและจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้แล้วเพื่อที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เพราะถ้าจำไม่ดีหรือลืมง่ายการเรียนรู้นั้นก็ไม่เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนหรือได้รับประโยชน์น้อย ดังนั้น ผู้เรียนเมื่อเรียนรู้ไปแล้วจะต้องจดจำให้ได้ และการจดจำได้นาน ๆ เรียกว่า มีความคงทนในการจำ

ความคงทนในการจำ (retention) คือ การคงไว้ซึ่งผลของการเรียน หรือสิ่งที่ได้จดจำไว้ หลังจากผ่านประสบการณ์นั้น ๆ มาแล้ว ซึ่งความคงทนในการจำนั้นเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในและมีความสัมพันธ์กับความจำเป็นอย่างมาก ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2547, หน้า 80-85) ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความคงทนในการจำไว้ว่า เป็นกระบวนการประมวลข้อมูลในการทำงานของสมองมนุษย์มีความคล้ายคลึงกับการทำงานของคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย

การรับข้อมูล (input) การเข้ารหัส (encoding) การส่งข้อมูลออก (output) กระบวนการประมวลข้อมูลเริ่มมาจากการที่มีสิ่งเร้าเข้ามาทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วบันทึกไว้ในความจำระยะสั้น ซึ่งความจำนี้สามารถดึงกลับมาใช้ได้อีก

ชม ภูมิภาค(2533, หน้า 164) กล่าวว่า การเรียนจะมีความคงทนมากเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะ 3 ประการ คือ

1. การเรียนรู้มีคุณภาพสูงเท่าใด คือ คุณภาพสูงมาก ๆ การลืมน้อย การเรียนให้เข้าใจลึกซึ้ง จะช่วยให้ลืมน้อยและทำให้เกิดความคงทนในการจำดี
2. การเฉลี่ยปฏิบัติ คือ แบ่งปฏิบัติเป็นระยะสั้น ๆ จะทำให้ความคงทนในการเรียนและการจำดีกว่าปฏิบัติตลอดเป็นเวลานาน ๆ
3. สิ่งที่เรียนมีความหมาย ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่เรียนนั้นมีความสัมพันธ์กันจะทำให้ความคงทนของการเรียนดีกว่าสิ่งที่ไม่มีความหมาย

ชัยพร วิชชาวุธ(2536, หน้า 32) กล่าวว่า ความคงทนในการจำ หมายถึง สิ่งที่จดจำไว้ในหน่วยความจำของมนุษย์ ซึ่งเป็นหน่วยความจำระยะสั้น และสิ่งนั้นได้รับการทบทวนอยู่เนื่องนิตย์ จนกลายเป็นความจำระยะยาว และเป็นสภาพความจำที่คงทนถาวร

สิริรัตน์ ตะระชี(2540, หน้า 45) ได้รวบรวมความหมาย ความคงทนในการจำ คือ การคงไว้ซึ่งการเรียนรู้หรือความสามารถที่จะระลึกถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้วหลังจากทิ้งไว้ระยะเวลาหนึ่ง

การจำมีความสำคัญต่อการเรียนและการทำงานทุกสาขาอาชีพ ดังนั้น นักวิชาการจึงให้ความสำคัญและความสำคัญของการจำ ดังนี้

ออสูเบล (Ausubel, 1963, p.98) ให้ความหมายของการจำว่า หมายถึงกระบวนการที่จะเก็บความหมายใหม่ที่ได้จากการเรียนรู้ไว้ในลักษณะเดิมและกล่าวว่าการลืมนั้นคือ การลืมนั้นอยู่ในความจำ

กาเย่ (Gagne, 1970, pp. 70-71) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ที่จะก่อให้เกิดการจำต้องประกอบด้วยองค์ประกอบต่อไปนี้คือ

1. ขั้นสร้างความรู้ความเข้าใจ (comprehension) ผู้เรียนต้องใช้ความสนใจ ใส่ใจรับรู้สิ่งต่าง ๆ จากสถานการณ์ สิ่งเร้า ผ่านประสาทสัมผัสและแปลความหมายของสิ่งที่รับรู้ นั้น ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถและประสบการณ์เดิมของแต่ละบุคคล
2. ขั้นการเรียนรู้หรือขั้นรับเอาไว้ (acquisition) ในขั้นนี้จะเกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบประสาท เกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
3. ขั้นเก็บเอาไว้ในความจำ (storage) ระยะนี้สิ่งที่รับเอาไว้จะถูกเก็บไว้ในส่วนของความจำในสมอง ระยะเวลาของการเก็บเอาไว้นี้แตกต่างกัน แล้วแต่บุคคล สถานการณ์ และสิ่งแวดล้อม

4. ชั้นรื้อฟื้น (retrieval) เป็นชั้นที่นำเอาสิ่งที่เรียนรู้เก็บไว้ในส่วนความจำของสมองออกมาใช้ ซึ่งจะแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรม หรือการกระทำที่สังเกตเห็นได้หรือวัดได้ โดยบุคคลอื่นการรื้อฟื้นนี้อาจออกมาในพฤติกรรมที่อ้างถึงหรือพาดพิงไปถึงการใช้ความคิดและความสามารถ ของสติปัญญา เช่น การคิดแก้ปัญหา วิเคราะห์สถานการณ์ การประเมินค่าสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น

เกอร์มาร์ค (Cermak, 1972, p.4-5) กล่าวว่าความจำและการเรียนรู้เป็นของคู่กัน และมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด จนสามารถกล่าวได้ว่า การเรียนรู้คือการจำนั่นเอง โดยที่สมองเก็บเอาเนื้อหาสาระและความรู้ไว้ แต่การจะจดจำสิ่งที่เรียนมาแล้วหรือเก็บประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มาแล้วไว้ในสมองมากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญคือกระบวนการเรียนรู้

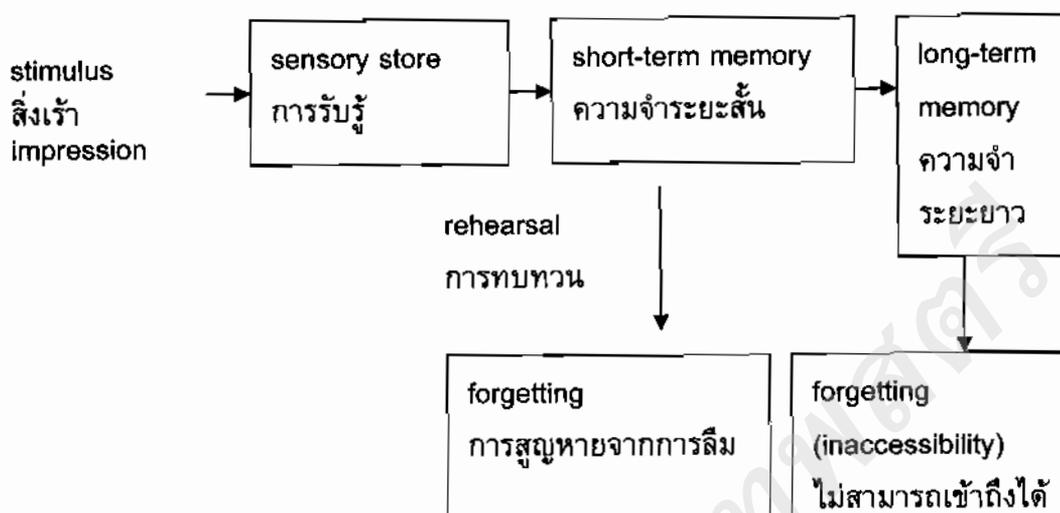
ดีสและคนอื่น ๆ (Deese, & et al., 1978, pp. 370-371) กล่าวว่า การจำหมายถึงปริมาณของสิ่งที่ได้เรียนไปในตอนแรก ซึ่งยังเหลืออยู่และการลืมก็คือส่วนหนึ่งที่สูญหายไป

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2524, หน้า 24) กล่าวว่า ความจำ เป็นความสามารถในการสะสมประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม แล้วสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปของการระลึกได้

ไสว เลี่ยมแก้ว (2528, หน้า 8) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง ผลที่คงอยู่ในสมองหลักจากสิ่งเร้าได้หายไปจากสนามสัมผัสแล้ว ผลในที่นี้จะคงอยู่ในรูปของรหัสใด ๆ ที่เป็นผลจากการโยงใยสัมพันธ์

สุริยา นิมิตระกูล (2538, หน้า 9) ได้รวบรวมองค์ประกอบเกี่ยวกับความจำว่าเกิดจากองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ

1. ความจำเกิดจากความรู้สึกสัมผัส (sensory store)
2. ความจำระยะสั้น (short-term memory) และ
3. ความจำระยะยาว (long-term memory) ซึ่งสามารถเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



ภาพ 2 โครงสร้างของการจำ

นอกจากนี้ กายเอ้ (Gagne, 1970, pp.70-71) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ความจำระยะสั้น (short-term memory) คือระบบความจำที่เก็บสิ่งที่เรียนรู้ไว้เพียงระยะเวลาสั้น ๆ เพียง 1-2 นาทีเท่านั้น แล้วจะค่อย ๆ เลือนหายไป เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นในเวลาอันรวดเร็ว และมีสิ่งที่ต้องให้จดจำมาก การจดจำจึงมีอยู่เพียงระยะเวลาสั้น ๆ เท่านั้น ซึ่งผลจากการทดลองของนักวิทยาศาสตร์หลาย ๆ คนมีความเห็นว่าผู้เรียนจะจดจำสิ่งต่าง ๆ ไว้ในระบบความจำระยะสั้นได้ไม่เกิน 7 อย่างในเวลาเดียวกัน ถ้าไม่มีการย้ำทวนสิ่งที่จดจำไว้แล้ว สิ่งนั้นก็ค่อย ๆ เลือนหายไป แต่อย่างไรก็ตามความจำระยะสั้นนี้ก็ยังสามารถถ่ายทอดไปสู่ระบบความจำระยะยาวได้เมื่อผู้เรียนทบทวนสิ่งนั้นอยู่เป็นประจำ ส่วนระบบความจำระยะยาว (long-term memory) คือระบบความจำที่เก็บสิ่งที่เรียนรู้หรือรับรู้ไว้อย่างถาวร โดยสามารถระลึกหรือนำสิ่งนั้น ๆ ออกมาใช้ได้ทุกเวลาที่ต้องการ ระบบความจำระยะยาวนี้ไม่มีขีดจำกัดในการเก็บสิ่งที่เรียนรู้ แต่ในบางครั้งเราอาจจะไม่สามารถนำสิ่งที่เก็บไว้ออกมาใช้ได้เนื่องจากไม่สามารถระบุตำแหน่งหรือค้นหาไม่พบนั่นเอง ซึ่งเรียกอาการดังกล่าวนี้ว่า การลืม

นอกจากนี้การจำได้นานหรือไม่ได้นานนั้น ยังมีองค์ประกอบอื่นหลายประการ ได้แก่ ระดับสติปัญญา ประสบการณ์เดิม การทบทวน อายุ ระดับการเรียนรู้ ระดับความจำของผู้เรียน อารมณ์ของผู้เรียนที่มีต่อเนื้อหา วิธีการเรียนรู้ กิจกรรมของผู้เรียนที่กระทำระหว่างการเรียนรู้ ช่วงระยะเวลาระหว่างการเรียนรู้กับการทดสอบความจำ เป็นต้น

### 1. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความจำ

ในการเรียนนั้น นักเรียนจะสามารถจดจำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ได้มากน้อยเพียงใดนั้น หรือมีประสบการณ์ในการเรียนรู้มากน้อยเพียงใดนั้น มีปัจจัยหลายประการที่ส่งผลต่อ

ความจำของนักเรียน ดังนี้

ปาริชาติ เม่นแยม (2545, หน้า 41) ได้รวบรวมปัจจัยที่มีผลต่อการจำดังนี้

1. ทศนคติและความสนใจ ถ้าหากผู้เรียนมีทศนคติที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใดแล้ว ก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้ง่ายและจำได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานานอีกด้วย
2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนสิ่งที่เรียนรู้อยู่เสมอ ก็ทำให้ผู้เรียนจดจำสิ่งนั้นได้นาน
3. ระยะเวลา ระยะเวลาเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดผลเสียต่อการจำ คือ หากทั้งระยะเวลาหลังจากการเรียนรู้ไปแล้ว เป็นเวลานาน ๆ ก็จะทำให้จดจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้น้อยลงและอาจถึงขั้นลืมไปเลยก็เป็นได้

พรภิมล ระวีงการ (2549, หน้า 50) ได้รวบรวมปัจจัยที่ส่งผลต่อการจำ คือ

1. สถิติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสถิติปัญญามากโดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหา และความคิดริเริ่มต่าง ๆ ย่อมต้องเป็นผู้มีความจำที่ดีด้วย
2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่าง ซึ่งจะมีผลต่อการจำด้วยเช่นกัน เช่น สิ่งที่ทำให้ดีใจสุดขีด หรือเป็นทุกข์อย่างมากย่อมส่งผลต่อการจำได้เป็นอย่างดี
3. ความสนใจ ในเรื่องที่ต้องการจะรู้ ย่อมส่งผลโดยตรงต่อการจำซึ่งเรื่องที่สนใจและอยากรู้ย่อมสามารถทำให้จดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยาก แต่สิ่งที่เราไม่เห็นความสำคัญหรือไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นได้อย่างรวดเร็ว

วุฒิชัย บุณยณฤธิ์ (ม.ป.ป., หน้า 12) กล่าวว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการจำหรือการลืม คือ

1. ความเสื่อมสลายของการจำอันเนื่องมาจากกาลเวลา (decay of memory traces) ซึ่งความจำมักจะหายไป เมื่อเวลาผ่านไป ถ้าไม่ได้รับการทบทวน (renew) ใหม่ โดยการนำไปใช้ เป็นระยะ ๆ เช่น ภาพยนตร์ ที่ฟังดูจะถูกจำรายละเอียดได้ดีกว่าภาพยนตร์ที่ดูนานแล้ว นอกจากนี้สาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการลืมได้ง่าย คือการพักผ่อนไม่เพียงพอ ซึ่งพบว่าคนที่นอนหลับหลังการเรียนรู้จะจำข้อมูลได้ประมาณ 60 เปอร์เซ็นต์ ส่วนคนที่นอนไม่หลับจะจดจำข้อมูลต่าง ๆ ได้เพียง 10 เปอร์เซ็นต์ เท่านั้น
2. การแทรกแซง หรือการสอดแทรก (interference) ตามทฤษฎีนี้ความจำจะค่อย ๆ เลือนหายไป เพราะเกิดความสับสน เช่น ความจำเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ดูเมื่อหลายปีก่อนเลือนหายไป เพราะเกิดความสับสนกับภาพยนตร์ที่คล้ายกันที่ฟังดูภายหลัง นอกจากนี้แล้ว ความจำที่เกิดจากปฏิกริยาดังกล่าว ยังส่งผลกระทบต่อการจำคำศัพท์ ต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน
3. การลืมที่เกิดจากแรงกระตุ้นให้เกิดความวิตกกังวล (motivated forgetting) เช่น กรณีของนักโทษคนหนึ่งที่เขาไม่สามารถที่จะจำเหตุการณ์ที่เขาสังหารชายคนหนึ่งได้

ดังนั้นสรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ ทัศนคติ ระยะเวลา และการฝึกฝน เป็นต้น

### 3. การวัดความจำ

หลังจากที่ได้ใช้เกมเป็นองค์ประกอบในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่ผู้เรียนแล้ว ผู้สอนเองต้องวัดความสามารถในการจำของผู้เรียนด้วย เพื่อทดสอบว่าผู้เรียนสามารถจำ คำศัพท์ที่เรียนไปแล้วได้มากน้อยเพียงไร ซึ่งวิธีในการวัดความจำนั้นมีนักการศึกษาได้ให้ หลักเกณฑ์ในการวัดความจำดังนี้

ชัยพร วิชาวุธ (2536, หน้า 4) และ กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2524, หน้า 242-248) มีความเห็นสอดคล้องกันเกี่ยวกับการทดสอบความจำว่า วิธีทดสอบความจำนั้นสามารถกระทำ ได้ 3 วิธี คือ

1. การจำได้ (recognition) คือความสามารถที่จะบอกได้ว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏอยู่ตรง หน้านั้นเป็นสิ่งเร้าที่เคยเรียนรู้หรือเคยมีประสบการณ์มาก่อนหรือไม่ หรือความสามารถที่จะ บอกได้ว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏอยู่ต่อหน้าหลายสิ่งนั้นสิ่งเร้าใดที่เคยรับรู้หรือเคยมีประสบการณ์มาแล้ว

2. การระลึก (recall) คือความสามารถที่จะบอกถึงสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้วได้โดยที่ สิ่งนั้นไม่ได้อยู่ในสนามสัมผัสในขณะนั้นหรือความสามารถที่จะบอกได้ว่าสิ่งเร้าที่กำลังปรากฏ ตรงหน้านั้นคืออะไร

3. การเรียนซ้ำ (relearning) เป็นการทดสอบความจำ โดยใช้เวลาหรือจำนวนครั้ง ในการเรียนเป็นเครื่องวัดความสามารถที่จะจำสิ่งที่เรียนได้ถ้าหากเรียนซ้ำโดยใช้ระยะเวลาเรียน ครั้งหลังสั้นกว่าระยะเวลาที่เรียนในครั้งแรกมากเท่าใดก็แสดงว่าสามารถจำได้มากเท่านั้นซึ่งการ วัดความจำหรือความคงทนในการจำนั้นจะวัดหลังจากที่ผ่านการเรียนรู้ไปแล้วประมาณ 14 วัน ซึ่งเป็นเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำ นั้นเอง

ถวิล ธาราโกชนัน, และ ศรันย์ คำริสุข (2546, หน้า 96) ได้แบ่งวิธีทดสอบหรือวัด ความจำของคนทั้งในการทดลองทางวิทยาศาสตร์และสถานการณ์ทั่ว ๆ ไปซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. การระลึก (recall) เป็นวิธีการให้บุคคลพยายามนึกถึงสิ่งเร้าหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนหรือความสามารถที่จะบอกได้ว่าสิ่งเร้าที่กำลังปรากฏอยู่ตรงหน้านั้น คืออะไร

2. การจำได้ (recognition) เป็นการนำเอาสิ่งเร้าที่บุคคล ได้เคยมีประสบการณ์ มาแล้วมาให้ดูใหม่อีกว่าจะจำได้หรือไม่ หรือความสามารถที่จะบอกได้ว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏอยู่ ตรงหน้านั้น เป็นสิ่งเร้าที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนหรือไม่

3. การเรียนซ้ำ (relearning) เป็นวิธีการให้บุคคลได้จำสิ่งเร้า หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่ ตนเองเคยมีประสบการณ์มาแล้วภายใต้สถานการณ์อย่างเดียวกัน แล้วนำผลที่ได้ในครั้งใหม่กับ ผลที่ได้ในครั้งเดิมมาเปรียบเทียบกันว่าผลจะเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นการทดสอบความจำโดยใช้

เวลาหรือจำนวนครั้งในการเรียนเป็นเครื่องมือวัดความสามารถที่จะจำสิ่งที่เรียนได้นอกจากความตั้งใจและความสนใจในการเรียนที่จะทำให้การจำมีประสิทธิภาพแล้ววิธีการดังต่อไปนี้ยังเป็นอีกทางหนึ่งที่จะช่วยให้การจำมีประสิทธิภาพมาก

น้ำผึ้ง ยาน่า (2550, หน้า 40) ได้รวบรวมวิธีวัดความคงทนว่า สามารถวัดได้เมื่อระยะเวลาผ่านไป 2-4 สัปดาห์ หลังจากการเรียนรู้อ่านแล้วเป็นช่วงเวลาหนึ่ง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าวิธีวัดความจำนั้นสามารถกระทำได้ 3 วิธีด้วยกัน คือ วัดการจำได้ ว่าสิ่งที่ได้เรียนผ่านไปแล้วนั้นผู้เรียนจดจำอะไรได้บ้าง วัดการระลึกได้ หมายถึงให้ผู้เรียนดูหรือสัมผัสสิ่งใดสิ่งที่จะเป็นเครื่องกระตุ้นความจำของเขาได้เช่น ข้อสอบ เป็นต้น และวัดด้วยการให้เรียนซ้ำ ซึ่งต้องการจะรู้ว่า เมื่อเรียนผ่านไปแล้วครั้งหนึ่งแล้วกลับมาเรียนใหม่ นักเรียนจะเรียนได้ดีหรือมีผลการเรียนเหมือนที่ผ่านมาหรือไม่ โดยทั้งระยะเวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวเป็นความจำระยะยาวหรือกลายเป็นความคงทนนั่นเอง

#### 4. วิธีสอนที่ส่งเสริมความจำ

นอกจากความตั้งใจและความสนใจในการเรียนที่จะทำให้การจำมีประสิทธิภาพแล้วปัจจัยภายนอกต่าง ๆ ที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความจำ ซึ่งนักวิชาการในด้านการศึกษาก็ได้เสนอแนะมีดังนี้

ถวิล ชาราโกชน, และ ศรีณย์ คำวิสุข (2546, หน้า 96) กล่าวว่า วิธีการดังต่อไปนี้ เป็นอีกทางหนึ่งที่จะช่วยให้การจำมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ได้แก่

1. การทวนซ้ำ (repetition) เป็นการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เคยทำมาแล้วซ้ำอีกจะทำให้ จำสิ่งเหล่านั้นได้ดียิ่งขึ้นถ้าเป็นการเรียนเมื่อเรียนจบตอนใดตอนหนึ่งหรือบทใดบทหนึ่งแล้ว กลับ มาบ้านก็อ่านทบทวนอีกครั้ง หรือทบทวนบ่อย ๆ ก็จะทำให้จำได้ดีและนานยิ่งขึ้น

2. การใช้อักษรย่อ (acronym) หมายถึงการใช้ชื่อย่อที่ผสมขึ้นจากอักษรตัวต้นของชื่อเต็ม เช่น ต้องการจำชื่อของทะเลสาบที่สำคัญ 5 แห่ง ซึ่งมีชื่อดังนี้ Huron, Ontario, Michigan, Erie, และ Superior ก็สามารถใช้อักษรย่อว่า 'HOMES'

3. การจัดระเบียบทางภาษา (verbal organization) เป็นการนำเอาคำมาจัดให้อยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ง่ายต่อการจำ ซึ่งการจัดระเบียบทางภาษานับว่าเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดการจำ ซึ่งในการจัดระเบียบทางภาษานั้น สามารถจัดเป็นเรื่องราว เป็นประโยค หรือเป็นการสัมผัสคล้องจองก็ได้

4. การใช้เทคนิคการจำ (mnemonics) ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้การจำของคนเรามีประสิทธิภาพมากขึ้นและเป็นอีกยุทธวิธีหนึ่งที่สามารถจะกระทำกับข้อมูลที่เราจะจำซึ่งแบ่งออกเป็น

4.1 ระบบหมุดคำ (peg-word system) เป็นวิธีการนำเอาคำที่จะจำมาสัมพันธ์กับคำที่จำได้แล้ว ซึ่งคำที่จำได้แล้วจึงเป็นเสมือนหลักหรือหมุด เช่น หนึ่งขนมปังนุ่ม (bun) สองรองเท้า (shoes) สามต้นไม้ (tree) เป็นต้น

4.2 วิธีการโลไซ (Loci) วิธีการนี้เป็นวิธีการจินตนาการสิ่งที่ต้องการจำจับคู่กับสถานที่ที่รู้จักดีแล้วเช่นบ้านของเราขึ้นไปเมื่อต้องการจำสิ่งใดเราก็จินตนาการหรือนึกเป็นภาพในใจถึงสิ่งที่ต้องการจำจับคู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งในบ้านเรา เช่น เมื่อไขกุญแจเข้าบ้านก็นึกถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง พอเข้าบ้านเดินผ่านโต๊ะ ห้องรับแขกก็นึกถึงอีกสิ่งหนึ่ง เป็นต้น

5. การใช้ตัวกลาง (mediation) เป็นกลวิธีทอดสะพานให้ข้าม หรือทอดต่อข้อมูลเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงสิ่งสองสิ่งที่จะจำ ซึ่งวิธีนี้ อัลลัน และเบคอน (Allyn, & Bacon, 1994, p. 225) ได้ให้ตัวอย่างว่า ยกตัวอย่างเช่นต้องการจำชื่อของ John กับ Tillie ดังนั้นเมื่อไปถึงหน้าห้องน้ำหรือเข้าห้องน้ำ ให้นึกถึงชื่อของ John เพราะ John ในภาษาอังกฤษอาจมีความหมายว่าห้องน้ำก็ได้ และจากกระเบื้องที่ปูพื้น ซึ่งเป็นภาษาอังกฤษว่า Tiles นั้น คำว่า Tiles มีเสียงสะกดคล้ายกับ Tillie เพราะฉะนั้นการจำกระเบื้องห้องน้ำ ช่วยให้สามารถจำชื่อของ John และ Tillie ได้

วุฒิชัย บุญยณฤธิ์ (ม.ป.ป., หน้า 5) กล่าวว่า วิธีที่จะช่วยให้เกิดการจำได้ดีนั้น คือ

1. สร้างความแปลกใหม่ให้กับข้อมูล เนื่องจากข้อมูลที่แปลกใหม่มีความสัมพันธ์กับข้อมูลที่ถูกเก็บไว้ในระบบความจำระยะยาว ซึ่งสามารถจดจำได้ง่าย ไม่ว่าจะถูกเบี่ยงเบนความสนใจ หรือถูกรบกวนอย่างไร

2. แรงจูงใจจะมีผลต่อการจำเป็นอย่างมาก เพราะเมื่อเกิดแรงจูงใจก็จะเกิดการจดจำได้ง่าย

3. การทำให้เป็นกลุ่ม หมายถึงการจัดหมวดหมู่ หรือประเภทของข้อมูล เช่น จัดเป็นหมวดเกี่ยวกับสัตว์ อาหาร เครื่องดื่ม เป็นต้น ซึ่งการจัดเป็นหมวดหมู่เช่นนี้ จะทำให้ง่ายต่อการจำยิ่งขึ้น

การจำนั้นนอกจากจะเป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวบุคคลแล้ว แต่เป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนหรือสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การทบทวนอยู่บ่อยๆ การจัดระเบียบข้อมูล การใช้ตัวกลางหรือทำข้อมูลให้แปลกใหม่ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ จะช่วยให้การจำมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### การใช้เกมในการสอนภาษา

เกมนอกจากจะเป็นสื่อและกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ในทุกรายวิชา และสามารถใช้ได้กับนักเรียนในทุกประเทศ เพราะเกมเป็นทั้งกิจกรรมและสื่อที่สร้างความสนุกสนาน เหตุนี้จึงมีนักวิชาการในสาขาอาชีพต่าง ๆ ได้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

## 1. ความหมายและความสำคัญของเกม

จากการศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า มีผู้ให้ความหมายของเกมที่คล้ายคลึงกันซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

ดรัมเฮลเลอร์ (Drumheller, 1972, p.13) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขันระหว่างคู่แข่ง ซึ่งอาจจะเล่นเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มก็ได้ เล่นตามกติกาที่ได้กำหนดให้ถึงจุดมุ่งหมายของเกมที่ตั้งไว้

ดอบสัน (Dobson, 1974, p. 21) ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งแบบเงียบ และเกมการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้ความเร็ว เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะและความว่องไว ความแข็งแรง ซึ่งการเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว เล่นเป็นทีมหรือเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียดได้ และให้ความสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย และจิตใจเป็นพิเศษ

ปีเตอร์, และโจเซฟ (Peter, & Joseph, 1984, unpagged) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมการสร้างสถานการณ์ที่สร้างความสนใจ มีการแข่งขัน มีคุณค่า และสร้างความเพลิดเพลิน ภายใต้ กฎ กติกา

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2532, หน้า 31) กล่าวว่า เกม หมายถึง การเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด ในสิ่งที่เรียนอาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่น และต้องมีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

นิตยา สุวรรณศรี (2536, หน้า 113) กล่าวว่า เกม หมายถึง การเล่นที่มีกฎกติกา กฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน เป็นการเล่นของเด็กที่มีการพัฒนาทางสังคมเพิ่มมากขึ้นซึ่งสามารถเล่นเป็นกลุ่มได้ เกมช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน ฝึกความร่วมมือ ระเบียบ วินัย เคารพกฎเกณฑ์ และยังสามารถนำมาใช้ร่วมกันกับกระบวนการเรียนการสอนได้ดี ซึ่งเกมแต่ละชนิดมีความมุ่งหมาย กติกา วิธีเล่น และสิ่งประกอบในการเล่นที่แตกต่างกัน

วรรณพร ศิลาขาว (2538, หน้า 21) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมาย และมีกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกมได้แก่ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์

วิชัย สายคำอิน (2541, หน้า 11) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นที่ทั้งเกมเงียบและเกมที่ต้องใช้ความว่องไว เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมสามารถผ่อนคลายความตึงเครียด และสร้างความสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมสามารถฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2545, หน้า 2) กล่าวว่า เกม หมายถึง รูปแบบของการเล่น

ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหว ผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจ มีรูปแบบ และกฎกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการเล่นได้ตลอดเวลา

ทิตนา แชมมณี (2545, หน้า 81) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับเกมในด้านการสอนว่า หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

จากความหมายของเกมข้างต้น สรุปได้ว่า เกมหมายถึง การเล่นที่มีกติกา และวิธีการเล่นรวมทั้งองค์ประกอบของการเล่นเกม นอกจากนี้เกมยังมีประโยชน์ในแง่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย สติปัญญา และสร้างความสามัคคี ซึ่งการเล่นเกมอาจจะใช้อุปกรณ์การเล่น หรือไม่มีก็ได้

## 2. ประโยชน์ของเกม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าเกมมีประโยชน์มากมายซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

สุจริต เพียรชอบ (2531, หน้า 206-207) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการสอนดังนี้

1. เกมภาษาช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เกมช่วยให้เด็กพัฒนาทางร่างกาย คือ เด็กสามารถใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้อย่างเต็มที่
3. เกมจะช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยอันพึงปรารถนาให้กับเด็ก กล่าวคือ เด็กจะรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบต่อส่วนรวม
4. เกมช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มที่
5. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาดำเนินไปได้อย่างสะดวก
6. เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา เด็กได้มีโอกาสคิด ฟึกการตัดสินใจ
7. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
8. การเรียนการสอนโดยใช้เกมจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา เกมใช้เวลาไม่ย่น แต่ได้เนื้อหาวิชามาก เกมจึงเป็นกิจกรรมที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อีกวิธีหนึ่ง

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2534, หน้า 3) กล่าวถึงคุณประโยชน์ของเกมที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล

4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
  5. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลินเพลิน และผ่อนคลายความเครียดในการเรียน
  6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน
  7. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือกัน
  8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
  9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนขึ้น
  10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536, หน้า 3-4) ได้กล่าวถึงข้อคิดและประโยชน์ของเกม

ทางภาษาไว้ดังนี้

1. ช่วยผู้สอนทำให้อุณหภูมิห้องเรียนผ่อนคลายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ
4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม ผู้เรียนที่เรียนเก่งจะช่วยผู้เรียนที่เรียนอ่อนได้
6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย
7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งในชั้นเรียน
8. เกมช่วยลดความเข้มข้นของเนื้อหาลงได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอยากร่วมกิจกรรม และกล้าแสดงออก
9. เกมช่วยเสริมสร้างทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน และสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนภาษาทุกขั้นตอน
10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์เช่นในห้องเรียน ชมรมภาษาอังกฤษ งานสร้างสรรค์ ทัศนอากร การบ้าน และกิจกรรมส่งเสริมหลักสูตรอื่น

สุกิจ ศรีพรหม (2546, หน้า 75) กล่าวว่า ประโยชน์ของกิจกรรมที่ใช้เกมประกอบการสอนภาษา มีดังนี้

1. ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ความตึงเครียด
3. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ และกระตุ้นให้อยากเรียน
4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ช่วยให้ผู้รู้จักตนเองและเกิดการยอมรับ
6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ อธิติเดช น้อยไม้ (2547, หน้า 27) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ หลายประการ

ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิดและทักษะการแก้ไข้ปัญหา
2. เกมช่วยผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
3. เกมช่วยผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะทางร่างกายเพื่อผู้เรียนฝึกการเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ
4. เกมช่วยผู้เรียนมีโอกาสพัฒนาทักษะทางอารมณ์ โดยฝึกความกล้าตัดสินใจ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความสุขุมรอบคอบรวมทั้งสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินและยังช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย
5. เกมช่วยผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะทางสังคม โดยการช่วยเหลือผู้อื่นและส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะฝึกการเคารพในกฎกติกา และการปรับตัวเข้าร่วมกลุ่มในสังคมได้อย่างมีความสุข

นอกจากนี้เกมยังช่วยในการพัฒนาการของผู้เรียนในวัยต่าง ๆ ซึ่งการจะใช้เกมให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดนั้นผู้สอนจะต้องรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยต่าง ๆ ดังที่ สมพร สุกตัญญู (2545, หน้า 25-41) และ สุรางค์ โค้วตระกูล (2544, หน้า 77-90) ได้เสนอแนะไว้ ซึ่งสำหรับนักเรียนในช่วงชั้นที่ 1-2 นั้น มีพัฒนาการต่าง ๆ ดังปรากฏในตาราง

ตาราง 2 พัฒนาการของผู้เรียนช่วงชั้นที่ 1-2

ช่วงพัฒนาการ ของผู้เรียน	ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์
วัย ประถมศึกษา หรือช่วงชั้นที่ 1-2 (อายุ 6-12 ปี)	-มีการเจริญเติบโตของ ร่างกายและชอบการ เคลื่อนไหวร่างกายอยู่ เสมอ  -การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมีการ ประสานงานกันดี  -ชอบเล่นกีฬา ออก กำลังกาย และมีสมาธิใน การทำงานมากขึ้น  -ชอบทำกิจกรรมอยู่ อย่างสม่ำเสมอ	-สามารถคิดได้อย่างมี เหตุผลและสามารถ แก้ปัญหาในสิ่งที่เป็ นรูปธรรมได้  -มีความคิดรวบยอด และอธิบายสิ่งต่าง ๆ ได้  -มีความรับผิดชอบ และมีความซื่อสัตย์ใน การทำงาน  -สามารถอ่านหนังสือ เพื่อความสนุกสนาน	-เป็นวัยที่เต็มเปี่ยมไป ด้วยความร่าเริง เบิก บาน เด็กจะสนุกสนาน ในการเล่น  -ชอบกิจกรรมที่สร้าง ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน  -มักจะอยู่รวมกลุ่มกับ เพื่อนเพศเดียวกัน การ เล่นเกมต่าง ๆ ก็มักจะ แบ่งตามเพศ  -เริ่มเรียนรู้ที่จะให้ความ ร่วมมือต่อกิจกรรม

### 3. ประเภทของเกมที่ใช้ประกอบการสอน

ในการเลือกใช้เกมมาประกอบการสอนนั้น การใช้เกมจะบรรลุถึงจุดมุ่งหมายของการสอนหรือไม่นั้น ผู้สอนต้องคำนึงความสอดคล้องและความเหมาะสมของเนื้อหาใน แบบเรียนด้วย ซึ่งเกมที่จะนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนนั้นมีหลายประเภท ดังที่นักการศึกษาได้แบ่งประเภทของเกมดังนี้

ครุยอิคแซงค์ (Cruickshank, 1987, pp.3-5) กล่าวว่า ส่วนใหญ่เกมจะถูกแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมการเล่น (non-academic game) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว ซึ่งเกมประเภทนี้จะแตกต่างกันเฉพาะในส่วนของกฎ กติกาการเล่นเท่านั้น ซึ่งได้แก่หมากรุก ฟุตบอล บิงปอง ฯลฯ

2. เกมการศึกษา (academic game) เป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษา การเรียนการสอน ซึ่งสามารถแบ่งออกได้อีก เป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 เกมสถานการณ์จำลอง (simulation game) เป็นเกมที่จัดทำขึ้นโดยมีการกำหนดบทบาท ลักษณะท่าทางต่าง ๆ ให้เหมือนจริง หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นเกมบทบาทสมมติ

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (non-simulation game) เป็นเกมที่ใช้ฝึกทักษะเสริมความเข้าใจในบทเรียนนั้นมีหลากหลาย ซึ่งส่วนมากจะจัดในลักษณะเป็นการแข่งขันโดยใช้ใน กิจกรรมการเรียนการสอน เช่น เกมแข่งจับคู่ เกมบัตรคำ

สังเวียน สฤณีดิกุล และคนอื่น ๆ (2521, หน้า 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. number games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. spelling games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการฝึกสะกดคำใช้ในการสอนศัพท์ หรือการเรียงอักษรภาษาอังกฤษ
3. vocabulary games เป็นเกมที่ใช้ในการฝึกคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์
4. structure practice games เป็นเกมในการฝึกสร้างประโยค และการพูดที่ถูกต้อง
5. pronunciation games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ
6. rhyming games เป็นเกมฝึกการออกเสียงในลักษณะคำคล้องจอง หรือการสัมผัสเสียง
7. miscellaneous games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายรูปแบบตามที่ผู้สอนเห็นสมควรและเหมาะสมกับผู้เรียน

คณะนักวิชาการของสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ (2543, หน้า 15) ได้แบ่งประเภทของเกมที่ใช้ในการฝึกภาษาในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. alphabet game เป็นเกมฝึกตัวอักษร

2. pronunciation game เป็นเกมใช้ฝึกในการออกเสียงคำศัพท์
3. listening and speaking game เป็นเกมฝึกการฟัง และการพูด
4. vocabulary game เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. spelling game เป็นเกมใช้ฝึกการสะกดคำ
6. structure practice game เป็นเกมใช้ฝึกไวยากรณ์
7. reading game เป็นเกมใช้ฝึกการอ่าน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 91-93) ได้จัดประเภทของเกมตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ และรูปแบบการเล่น ซึ่งจำแนกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่าย ๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ ในสถานที่ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์การเล่นเพื่อให้การเล่นนั้นนำไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้น ๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและความคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่เกมประเภทสนุกสนานมีจุดหมายเกมย้ำความไวและฝึกสมองเป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออก ซึ่งทำทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดงโดยการกำหนดบทบาทสมมุติ หรือการแสดงละครตามความเข้าใจของแต่ละคน และดำเนินไปตามเนื้อหาหรือเนื้อเรื่องที่จะเล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์ เป็นลักษณะของกิจกรรมการเล่น ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาและสมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือการร่วมกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับซึ่งสามารถแบ่งเป็นประเภทย่อย ๆ ได้อีก 2 ประเภท ได้แก่

4.1 เกมประเภทชิงที่หมายเป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรงรวดเร็ว ความคล่องตัว ไหวพริบการหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุดซึ่งเป็นเกมที่ให้ประโยชน์ ด้านความสนุกสนานพัฒนาการเจริญเติบโต และความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

4.2 เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีก ไม่ให้ถูกจับได้ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางร่างกาย ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถ และสมรรถภาพทางร่างกายของแต่ละบุคคลเป็นหลัก ในการแข่งขันใครสามารถทำได้ดีและถูกต้อง ก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียน ซึ่งควรจะเป็นลักษณะการต่อสู้ หรือเลียนแบบก็ได้

6. เกมหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ๆ ทุก ๆ คน จะพยายามทำให้ได้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของ

กลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬาส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย ความสนุกสนานร่าเริง และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

7. เกมพื้นบ้านเป็นเกมที่เด็กๆ เล่นกันในท้องถิ่น ซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณี ที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสะบ้า เกมจ้ำจี้ เกมกาฬกไข่ เกมมอญซ่อนผ้า เป็นต้น

8. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมการใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกันปรับเปลี่ยนพฤติกรรม จากการเคร่งขมึนสงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออก ให้มาเป็นกรกล้าแสดงออก ยิ้มแย้มเปิดใจ ร่วมกันสร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกัน และก่อให้เกิดสัมพันธภาพอันดีต่อกัน

9. เกมสนทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่าง ๆ

10. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจนโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ โดยให้ทุกคนช่วยกันคิดและช่วยกันเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียน เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

ทิตินา แคมมณี (2545, หน้า 82) ได้แบ่งเกมที่ออกแบบมาให้เล่นเกมการศึกษาโดยตรงออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ ซึ่งเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมในลักษณะนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น เช่น เกมแข่งขันการตอบปัญหาสังคมศึกษา เป็นต้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมจำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริงซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับจริง ซึ่งเกมประเภทนี้สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

3.1 เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงมาไว้บนกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution)

3.2 เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง โดยสวมบทบาทเป็นผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น ๆ

จะเห็นได้ว่าเกมมีมากมายหลายประเภท และเกมที่เหมาะแก่การนำมาเป็นสื่อในการเรียนการสอนแก่ผู้เรียนนั้น ได้แก่ เกมเพื่อการศึกษา ดังนั้นครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมที่เหมาะ

กับผู้เรียนจึงจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกเกมประเภทเกมคำศัพท์ (vocabulary game) ที่ใช้ในการฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเฉพาะ

#### 4. การเลือกเกมประกอบการสอน

เกมมีมากมายหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นเกมที่ใช้เพื่อการศึกษา เพื่อสนุกสนาน เกมใช้เพื่อการออกกำลังกาย หรือเกมเพื่อการเตรียมความพร้อม ฯลฯ ด้วยเหตุนี้ในการใช้เกมแต่ละประเภทจึงจำเป็นที่จะต้องเลือกเกมให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ที่จะใช้เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้เกม วิธีการเลือกเกมให้เหมาะสมนั้น จากการค้นคว้าพบสรุปได้ดังนี้

สิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2531, หน้า 24) ได้รวบรวมแนวทางในการเลือกใช้เกมไว้ดังนี้

1. ตัดสินใจเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของเกม โดยคำนึงว่าเกมที่จะใช้มีจุดมุ่งหมายและสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เราต้องการจะสอนหรือไม่
2. พิจารณาถึงเนื้อหาที่จะใช้ในการเล่นเกม ต้องจัดเนื้อหาที่จะสอนในห้องเรียนให้มีความเหมาะสม
3. คำนึงถึงจำนวนของผู้เรียน เพราะว่าเกมบางชนิดใช้ได้กับผู้เรียนจำนวนมาก แต่บางชนิดเหมาะกับคนจำนวนน้อย
4. ตัดสินใจให้แน่นอนว่าเกมที่จะใช้แข่งขัน จะเป็นการแข่งขันระหว่างทีมหรือแต่ละบุคคล เพราะบางเกมสามารถเล่นได้ทั้งสองแบบ ดังนั้นผู้สอนต้องพิจารณาหรือตัดสินใจก่อนนำไปใช้สอนให้เรียบร้อยเสียก่อน
5. อายุของผู้เรียนส่วนใหญ่ก็เป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาเกมที่จะนำมาใช้ต้องให้เหมาะสมกับวัย ถ้าผู้เรียนเป็นเด็กต้องไม่ใช้เกมที่ยาก ควรเป็นเกมที่ง่าย ถ้าเป็นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ก็ควรเลือกคำศัพท์ที่ใช้ในระดับนั้น ๆ ถ้ายากเกินไปผู้เรียนเล่นไม่ได้ก็ไม่สนุก แต่จะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายแทน
6. คำนึงถึงระดับความตื่นเต้นของเกมถ้าใช้เกมที่สนุกสนานตื่นเต้นมากเกินไป และหลังจากเล่นเกม ผู้เรียนอาจจะไม่สามารถสงบลงได้ เกมแบบนี้ควรเล่นท้ายชั่วโมง
7. เลือกเกมที่มีหลาย ๆ ประเภทมาใช้ ซึ่งในการสอนแต่ละครั้งควรมีเกมที่แตกต่างกันบ้าง ซึ่งจะทำให้บรรยากาศการสอนเปลี่ยนแปลงไป ไม่ซ้ำซากจำเจ
8. พิจารณาในเรื่องของเวลา เกมบางเกมอาจต้องใช้เวลานาน ดังนั้นต้องพิจารณาถึงความยากง่ายของเกม และพยายามสอนโครงสร้างคำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้ในเกมล่วงหน้าก่อนที่จะใช้เกมนั้น ๆ
9. วางแผนการจัดหาสิ่งของวัสดุที่ต้องใช้อย่าคิดว่าไปหาเอาในชั่วโมงสอนซึ่งอาจจะหาไม่ได้ และอาจทำให้ต้องเลิกเล่นเกม นั้น ๆ ไป
10. ควรมีรางวัลให้แก่ผู้ชนะในเกมนั้น ๆ

11. ศึกษาเรื่องเกมอยู่เสมอ ทั้งนี้เพื่อให้ครูผู้สอนมีความรู้เรื่องเกมมาก ๆ และจำได้แม่นยำ เพื่อจะสามารถเลือกสอนได้อย่างสะดวก หรือบางครั้งอาจจะมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับผู้เรียนในการเล่น และควรใช้ภาษาอังกฤษให้ตลอด

12. ประยุกต์เกมที่เลือกมาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงลักษณะจุดมุ่งหมายของเกมว่าสัมพันธ์กับเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่จะเล่นในช่วงเวลาไหนดี และเกมนั้นจะใช้กับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันได้หรือไม่ และควรจะปรับเกมอย่างไรจึงจะเหมาะสม

นิตยา สุวรรณศรี (2542, หน้า 12- 13) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และใช้ภาษาได้นาน นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูสร้างบริบท ซึ่งจะทำให้ภาษามีความหมายมากยิ่งขึ้น เกมจะทำให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เพื่อเป็นการทำความเข้าใจสิ่งที่คนอื่นพูดหรือเขียน และตัวนักเรียนจะต้องพูดหรือเขียนเพื่อแสดงความคิดของตน ซึ่งหลักในการเลือกเกมเพื่อประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมว่าสอดคล้องหรือเหมาะสมกับจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการสอนหรือไม่
2. ควรคำนึงถึงอาณาบริเวณในห้องเรียนว่าเหมาะสมกับการเล่นเกมหรือไม่
3. ควรคำนึงถึงวัยของผู้เรียน เพราะตามปกติเด็กจะไม่ชอบเล่นเกมของผู้ใหญ่และผู้ใหญ่ก็ไม่ชอบเล่นเกมแบบเด็กๆ
4. กำหนดเวลาในการเล่นไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและแผนการดำเนินการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น
5. เตรียมวัสดุไว้ให้พร้อมล่วงหน้าหรือหากมีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงก็สามารถหาวัสดุได้ตามความเหมาะสม
6. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่าจะให้รางวัลอะไร

ทิตินา แคมมณี (2547, หน้า 366) ได้เสนอแนะวิธีเลือกเกม เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนว่าสามารถทำได้หลายวิธี โดยผู้สอนอาจสร้างเกมขึ้นมาเอง เพื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอน

นอกจากนี้ น้ำผึ้ง ยาค่า (2550, หน้า 20) ได้รวบรวมแนวทางในการเลือกเกมประกอบการสอนไว้ว่า จะต้องมีความเหมาะสมกับบทเรียน เนื้อหา วัยของนักเรียน วัฒนธรรม อีกทั้งเป็นเกมที่สามารถสร้างความสนใจให้กับนักเรียนได้ และทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด

จะเห็นได้ว่าเกมมีประโยชน์โดยตรงทั้งแก่ตัวผู้เรียน และตัวผู้สอน โดยเฉพาะผู้เรียน แล้วจะได้ประโยชน์อย่างยิ่งจากการใช้เกมประกอบการสอนของครู ซึ่งนอกจากจะเป็นการสร้างพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมแล้ว เกมยังช่วยทำให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย และเร้าความสนใจของผู้เรียนได้ดีอีกด้วยซึ่งการวิจัยในครั้งนี้เป็นการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยได้เลือกจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งเป็นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### 5. วิธีสอนโดยใช้เกมและขั้นตอนการสอนที่ใช้เกม

ในการสอนคำศัพท์นั้นผู้สอนสามารถใช้วิธีการสอนได้หลากหลายวิธี แต่ไม่ว่าจะใช้วิธีการสอนแบบใดก็ตาม ในการสอนคำศัพท์นั้นย่อมต้องมีขั้นตอนในการสอนเพื่อให้การสอนนั้นเกิดสัมฤทธิ์ผลมากที่สุด ซึ่งขั้นตอนในการสอนคำศัพท์นั้น มีนักการศึกษาได้แนะนำวิธีการสอนดังนี้

ทิพวัลย์ มาแสง (2521, หน้า 49) และ อิศรา สารงาม (2529, หน้า 82-84) ได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ดังนี้

#### ขั้นนำ

1. สอนความหมายของคำศัพท์ใหม่โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น ใช้ของจริง รูปภาพ กิริยาท่าทาง บริบท การให้คำนิยาม เป็นต้น
2. สอนออกเสียงคำศัพท์ให้ผู้เรียนฟังหลายๆ ครั้ง
3. ให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ตามหลายๆ ครั้งโดยเริ่มต้นจากการฝึกออกเสียงทั้งห้องก่อนแล้วค่อยฝึกเป็นกลุ่ม และทีละคนตามลำดับ เพื่อจะสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียนที่มีปัญหาในการออกเสียง
4. ให้ผู้เรียนสะกดคำศัพท์ใหม่หลายๆ ครั้ง โดยครั้งแรกอาจจะให้ดูบัตรคำก่อนแล้วค่อยให้ฝึกแบบไม่ให้เห็นบัตรคำ

#### ขั้นให้ตัวอย่าง

หลังจากที่เรียนรู้ความหมาย และออกเสียงได้ถูกต้องสะกดคำศัพท์ใหม่นั้นได้แล้วครูให้ตัวอย่างประโยคการใช้ศัพท์ใหม่หลาย ๆ ประโยค และให้ผู้เรียนอ่านประโยคเหล่านั้น

#### ขั้นการฝึก

ในกรณีที่สอนคำศัพท์ใหม่ที่เป็นแบบ active vocabulary ควรให้ผู้เรียนได้ทำการฝึกรูปแบบประโยคการใช้คำศัพท์ใหม่นั้นด้วย

#### ขั้นทดสอบ

หลังจากได้ฝึกแล้วเพื่อทดสอบว่าผู้เรียนทราบความหมายของคำศัพท์นั้นได้หรือไม่ผู้สอนอาจทำการทดสอบด้วย ซึ่งอาจทำได้ดังนี้

1. ให้ทดลองแต่งประโยคด้วยคำศัพท์ใหม่นั้น

2. ใช้คำถามถามความหมายในกรณีที่คำศัพท์นั้นเป็นนามธรรม

- What does it mean?

- What is the meaning of the word '.....'?

3. ใช้เกมในการทดสอบความหมาย ซึ่งอาจเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เรียนสองกลุ่มหรือหลาย ๆ กลุ่มก็ได้

4. ให้ผู้เรียนบอกตัวอย่างคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ใหม่นั้น

ครูอิคแซงค์ (Cruickshank, 1977, pp.81-89) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ขั้นตอนจุดมุ่งหมาย ในขั้นนี้ต้องพิจารณาว่าจะใช้เกมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาในวิชาใด ต้องการให้เด็กได้รับอะไรบ้าง ต้องการฝึกทักษะด้านใด

2. ขั้นตอนออกแบบประสบการณ์หลังจากได้ตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้วก็ออกแบบเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยให้ผู้เล่นแข่งขันตามกฎกติกาในการตั้งกฎกติกาควรคำนึงว่าผู้เล่นเกมคือใคร จุดมุ่งหมายของผู้เล่นเกมคืออะไร ได้รับความรู้และความสามารถของผู้เล่นเกมรวมทั้งความเต็มใจ ของผู้เล่นเกม

3. ขั้นตอนทดสอบเกม สิ่งจำเป็นที่จะต้องจัดเตรียมในการทดสอบเกม คือ

3.1 ความเหมาะสมของสถานที่ที่จะเล่น

3.2 ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

3.3 ความเต็มใจหรือความพอใจของผู้เล่นในการมีส่วนร่วม

3.4 ให้ผู้ร่วมงานจดบันทึกปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการปรับปรุงเอาไว้

3.5 ปรับปรุงแก้ไข

รีส (Reese, 1977, p.12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดย ใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม

1.2 ดำเนินการสอน

1.3 ฝึกหัด

2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ ดังนี้

2.1 ขั้นเตรียม เป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเล่นเกม

2.2 ใช้เกม อธิบายกฎ กติกา และให้นักเรียนเล่นเกม

2.3 สรุป สรุปผลการเล่นเกม ซึ่งครูอาจสรุปเองหรือให้นักเรียนร่วมกันสรุป

2.4 ประเมินผล อาจจะดูจากการร่วมกิจกรรม การทำแบบทดสอบ

อาดีไวอาบาล (Adewui-Abalo, 1978, pp. 130-133) ได้เสนอแนะขั้นตอนในการใช้ เกมประกอบการสอนดังนี้

1. **ขั้นเลือก** การเลือกใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ควรคำนึงถึงภาษาที่ใช้ควร เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน และขนาดของชั้นเรียนด้วย
2. **ขั้นเตรียมการ** มีการเตรียมการใช้เกมก่อนล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอุปกรณ์ ที่ใช้ในการเล่นเกม
3. **ขั้นการใช้เกม** อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการเล่นพร้อมทั้งกำหนดกติกา อย่างชัดเจนเพื่อให้เกมเป็นไปอย่างเป็นระเบียบ จากนั้นลงมือเล่นเกมโดยแบ่งกลุ่มตามความ เหมาะสม
4. **ขั้นประเมินผล** ถ้าหากการเล่นเกมเป็นแบบลักษณะการแข่งขัน ควรให้คะแนน สำหรับกลุ่มที่ทำได้ถูกต้อง โดยการเขียนคะแนนบนกระดาน กลุ่มใดที่ทำผิดพลาดในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง เช่น ทำผิดเกี่ยวกับโครงสร้างไวยากรณ์อาจจะมีการลดคะแนนลงและให้คะแนนเป็น พิเศษ สำหรับกลุ่มที่ทำได้ดีมาก โดยเฉพาะในด้านความคิดสร้างสรรค์

อิทธิเดช น้อยไม้ (2547, หน้า 24) ได้นำเสนอขั้นตอนในการนำเกมมาใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 พิจารณาคัดเลือก เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ไว้ จึงจำเป็นต้องคัดเลือกเกม ซึ่งผู้สอนต้องพิจารณาคัดเลือกใน 2 ลักษณะ คือ

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ โดยอาศัยหลักเกณฑ์ในการสร้างเกมที่ทรูปลัด และ ซาโบ (Trueblood ,& Szabo, 1974, p. 58) ได้เสนอไว้ดังนี้

1.1.1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน นั่นคือ เมื่อเสร็จสิ้นการ เล่นเกมต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องใด

1.1.2 กำหนดกติกาและวิธีการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เพื่อให้การเล่น ดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และเกมนั้นสามารถตัดสินใจได้ด้วยตัวของมันเอง

1.1.3 จัดเตรียมวิธีการในการให้ข้อมูล หรือคำตอบแก่ผู้เรียนเมื่อเสร็จ สิ้นกิจกรรมการเล่น

1.1.4 ควรสร้างเกมให้มีลักษณะการเล่น ที่ต้องอาศัยโชคชะตาเป็น ส่วนประกอบด้วย ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความสามารถไม่เท่าเทียมกัน มีโอกาส แพ้ชนะ พอ ๆ กัน ซึ่งจะทำให้บรรยากาศในการเล่นสนุกสนานมากขึ้น

1.1.5 เตรียมอุปกรณ์การเล่นเกมที่ประดิษฐ์ได้ง่าย และสามารถ ดัดแปลงไปใช้ในเกมอื่น ๆ ได้

1.1.6 ประเมินผล เพื่อพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของเกมโดยนำเกม ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก เพื่อสังเกตพฤติกรรมและสอบถามความคิดเห็นที่มี ต่อเกมแล้วนำข้อมูลต่าง ๆ ไปประเมินผลตามวัตถุประสงค์ของเกมที่กำหนดไว้

1.2 ผู้สอนนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้น แล้วมาปรับให้เหมาะสมและสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้สอนเอง โดยอาศัยองค์ประกอบสำคัญในการพิจารณาคัดเลือกเกม ดังที่ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 93-94) ได้เสนอแนะไว้ ดังนี้

1.2.1 วัตถุประสงค์ในการเล่น เช่น ถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำ ต้อง เลือกเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

1.2.2 ระดับของผู้เข้าร่วมเล่น ควรจะพิจารณาถึงเกมที่เหมาะกับ สภาพร่างกาย ระดับความสามารถ อายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

1.2.3 สถานที่ในการเล่นมีความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เล่น เล่นได้อย่าง เต็มที่และมีความปลอดภัย

1.2.4 จำนวนผู้เล่น ผู้สอนควรพิจารณาเกมที่สามารถเล่นได้ทุกคน

1.2.5 อุปกรณ์ในการเล่น ควรจะเป็นอุปกรณ์ที่หาง่าย สะดวก และ ประหยัด

1.2.6 กติกา กฎ ระเบียบในการเล่น ต้องเข้าใจง่าย

ขั้นที่ 2 อธิบาย และสาธิต ก่อนเริ่มเล่นเกมผู้สอนควรอธิบายหรือทำความเข้าใจร่วมกัน กับผู้เรียน และอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ เช่น บอกชื่อเกม วิธีการเล่น กฎ กติกา และข้อตกลง อื่น ๆ โดยผู้สอนควรใช้ถ้อยคำที่ชัดเจน เข้าใจง่าย หรืออาจต้องใช้สื่อในการช่วยอธิบาย และ เปิดโอกาสให้ซักถาม เมื่อผู้เรียนเกิดความสงสัย หากเกมใดมีวิธีการเล่นซับซ้อนผู้สอนควร จะสาธิตวิธีการเล่นให้ผู้เรียนได้เข้าใจก่อน

ขั้นที่ 3 ดำเนินกิจกรรม ในขั้นตอนนี้เป็นการดำเนินกิจกรรมการเล่นจริง ภายใต้การ ควบคุม ดูแลของผู้สอน โดยผู้สอนต้องควบคุมและสนับสนุนการเล่นให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน ระยะเวลา กฎเกณฑ์ กติกา หรือข้อตกลงต่าง ๆ ในการเล่นเกม ในกรณีที่เกมหยุดเนื่องจาก เกิดปัญหาในการเล่น ครูต้องพิจารณาแก้ไขปัญหา เพื่อให้เกมดำเนินต่อไป และขณะที่ผู้เรียน กำลังเล่นเกม ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการเล่น เพื่อเรียนรู้พฤติกรรมของผู้เรียน แล้วนำ ข้อมูลที่ได้รับไปอภิปรายภายหลังการเสร็จสิ้นกิจกรรมการเล่น

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผล ขั้นตอนนี้ จัดเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการใช้เกมในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งถือว่าสำคัญอย่างมาก โดยในขั้นตอนนี้ผู้สอนและผู้เรียนต้องอภิปราย สรุปผลร่วมกัน เกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมที่ผ่านไปในแต่ละครั้ง ตามจุดประสงค์ ของ การเรียนรู้ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เช่น เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ทักษะกระบวนการ และ ประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากกิจกรรมการเล่น เกม ทั้งนี้ผู้สอนควรเน้นย้ำในการ สรุปผลจากกิจกรรมการเล่น เกม คือควรสอดแทรกคุณธรรม ในด้านต่าง ๆ เช่น ความสามัคคี

ความรับผิดชอบ และความเสียสละ ความเป็นผู้นำ ฯลฯ ให้แก่ผู้เรียนหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ทุกครั้งการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้นั้นสามารถเล่นเกมเป็นสื่อในการนำเข้าสู่บทเรียน การสรุป หรือใช้เกมเป็นเครื่องมือในการฝึกคำศัพท์ได้ และในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการใช้ เกมในการฝึกของ ริส ซึ่งประกอบด้วย ขั้นเตรียม ขั้นใช้เกม ขั้นสรุป และ ขั้นประเมิน มาเป็น แนวทางในการสร้างเครื่องมือและจัดการเรียนการสอนในการทดลองครั้งนี้

## การสอนตามคู่มือครู

### 1. ขั้นตอนการสอนตามคู่มือครู

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2544 (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 15) ซึ่งถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคน สามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ การจัดการกระบวนการเรียนรู้จึงมุ่งฝึกทักษะการปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตน เต็มตามศักยภาพ โดยจัดให้มีการประเมินควบคู่กับการเรียนการสอนตามสภาพจริง ใช้วิธีการ พัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนและการร่วมกิจกรรมการ จัดการเรียนการสอนซึ่งได้กำหนดขั้นตอนในการสอนดังนี้

#### ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (warm up)

เป็นการทบทวนความรู้เดิม แจ่มจุดประสงค์การเรียนรู้และตั้งผู้เรียนสู่เนื้อหาใหม่ โดย ใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น เกม บทบาทสมมุติ นิทาน เพลง เป็นต้น

#### ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน (present)

ประกอบด้วย การเสนอเนื้อหาการเรียนให้ผู้เรียนโดยใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การอธิบาย การสนทนาซักถาม คอบปากเปล่า อภิปราย การทำแบบฝึกหัด การทำกิจกรรมตามใบงานหรือ ทำกิจกรรมกลุ่ม ทั้งนี้ผู้สอนอาจอธิบายประกอบสื่อการสอน ซึ่งสื่อการสอนอาจจะเป็น รูปภาพ สื่อของจริง ฯลฯ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถใช้ประกอบการอธิบายได้

#### ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (practice)

ในขั้นนี้ครูและนักเรียนจะช่วยกันสรุปเนื้อหาของบทเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว ซึ่งครูอาจ สรุปด้วยตนเอง หรือให้นักเรียนมีส่วนร่วมด้วยในการสรุปบทเรียนก็ได้

#### ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป (produce)

ในขั้นนี้จะเป็นการตรวจสอบและวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้เรียนไปแล้ว ว่ามีความ เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนไปแล้วนั้นมากน้อยเพียงใด สามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้แล้ว หรือไม่ ถ้านักเรียนยังไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูผู้สอนอาจจะมีการสอนซ่อมเสริม ก่อนเรียนเนื้อหาในครั้งต่อไป หรือนัดสอนซ่อมเสริมพิเศษได้ การวัดและประเมินผลนี้สามารถ

ทำได้โดย สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม การตอบคำถาม การทำแบบฝึกหัด และการตรวจสอบแบบทดสอบ

จะเห็นได้ว่า กรมวิชาการได้กำหนดขั้นตอนในการสอนเพื่อให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนอย่างเป็นขั้นเป็นตอนเพื่อผู้สอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามที่หลักสูตรต้องการ

## 2. การสอนที่ดี

ในเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับการสอนที่ดีนั้นได้มีผู้ให้ความหมาย และข้อปฏิบัติ ดังนี้ นักวิชาการจากเว็บไซต์สอบครู (2551, หน้า 1-14) ได้ให้ความหมายของการสอนไว้ในทัศนะต่าง ๆ ดังนี้

- การสอน หมายถึง การถ่ายทอดความรู้
- การสอน หมายถึง การจัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
- การสอน หมายถึง การฝึกให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ
- การสอน หมายถึง การสร้างหรือการจัดสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
- การสอน หมายถึง กระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความคิดที่จะนำความรู้ไปใช้ให้เกิดทักษะหรือความชำนาญที่จะแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

การสอน หมายถึง การจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมให้นักเรียนได้ปะทะ เพื่อที่จะให้เกิดการเรียนรู้ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น การสอนจึงเป็นกระบวนการสำคัญที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้อีกกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า การสอนที่ดีนั้น ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้ คือ

1. มีการส่งเสริมนักเรียนให้เรียนด้วยการกระทำ การได้ลงมือจริง ให้ประสบการณ์ที่มีความหมาย
2. มีการส่งเสริมนักเรียนให้เรียนด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. มีการตอบสนองความต้องการของนักเรียน เรียนด้วยความสุข ความสนใจ กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ
4. มีการสอนให้สัมพันธ์ระหว่างวิชาที่เรียนกับวิชาอื่น ๆ ในหลักสูตร เป็นอย่างดี
5. มีการใช้สื่อการสอน จำพวกโสตทัศนวัสดุ เพื่อสร้างความสนใจ ช่วยผู้เรียนให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น
6. มีกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อสร้างความสนใจ ผู้เรียนสนุกสนาน ได้ลงมือปฏิบัติจริง และดูผลการปฏิบัติของตนเอง
7. มีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความคิดอยู่เสมอ ด้วยการซักถาม หรือให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ เด็กสามารถใช้ความคิดหาเหตุผลเปรียบเทียบ และพิจารณาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ

8. มีการส่งเสริมความคิดริเริ่ม และความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการคิดทำใหม่ๆ ที่มีประโยชน์ไม่เลียนแบบใคร

9. มีการใช้การจูงใจ ในระหว่างเรียน เช่น รางวัล การชมเชย คะแนนแข่งขัน เครื่องเชิดชูเกียรติ การลงโทษ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสนใจ ตั้งใจ ขยันหมั่นเพียร ในการเรียนและทำกิจกรรม

10. มีการส่งเสริมการดำเนินชีวิตแบบประชาธิปไตย เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น มีการรับฟัง ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น ยกย่องความคิดเห็นที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนร่วมกับครู

11. มีการเร้าความสนใจก่อนลงมือทำการสอนเสมอ

12. มีการประเมินผลตลอดเวลาโดยวิธีการต่างๆ เช่น การสังเกต การซักถาม รวมถึงการทดสอบ เพื่อให้แน่ใจว่า การสอนของครูตรงตามจุดประสงค์มากที่สุด

เนาวรัตน์ บำรุงจิตต์ (2547, หน้า 2) กล่าวว่า การสอนที่ดีเกิดจากการผสมผสานระหว่างการใช้เหตุผลกับความรู้สึก ซึ่งไม่ใช่แค่การจูงใจให้ผู้เรียนนั่งฟังมากๆ แต่เป็นการชักจูงให้ผู้เรียนแสดงออก หรือร่วมเรียนได้อย่างเหมาะสม จึงเป็นการสร้างสรรค์ ถ่ายทอดความรู้สึกดี ๆ ตลอดจนประสบการณ์ที่เปี่ยมด้วยความหมายต่อผู้เรียน จนตราตรึงอยู่ในความทรงจำของเขา ซึ่งการสอนที่ดีควรเป็นการสื่อสารแบบสองทาง กล่าวคือ ไม่ใช่การที่เราพูดเพียงข้างเดียว แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออก ได้พูดโต้ตอบบ้าง และต้องรู้จักฟังความคิดเห็นของผู้เรียนกิริยาท่าทางที่แสดงออกไม่ว่าจะเป็นรอยยิ้ม โบทหน้า สายตา ล้วนมีส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการสอน

คณาจารย์จากมหาวิทยาลัยศรีปทุม (2551, หน้า 2) กล่าวว่า วิธีการสอนที่ดีนั้น คือ

1. มีการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาเพื่อวางแผนการสอนล่วงหน้าเป็นอย่างดี
2. นำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ในการเรียนการสอน
3. นำกิจกรรมที่หลากหลายมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น การสอนทฤษฎีควบคู่กับการปฏิบัติ

4. มีเทคนิคในการกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วม

5. นำสื่อการสอนมาใช้ที่เหมาะสม

6. นำกรณีศึกษา (case study) และสถานการณ์จำลองมาใช้เป็นตัวอย่างในการ

สอน

7. มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า นำเสนอ และอภิปรายร่วมกัน

8. การศึกษาแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่

9. เชิญวิทยากรภายนอกมาบรรยายให้นักเรียนฟัง

10. มีกิจกรรมที่ปลูกฝังให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคม

11. มีการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้น่าสนใจ

12. ให้ข่าวและสถานการณ์ปัจจุบันมาเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน

13. มีการประเมินการเรียนการสอนที่เหมาะสม

โกสินทร์ วรเศรษฐสิงห์ (2551, หน้า 1-2) กล่าวว่า การสอนที่ดีนั้น ควรต้องมีการศึกษาสภาพความเป็นจริงของผู้เรียนหลักสูตรว่าต้องการให้อะไรกับผู้เรียน และจะมีเทคนิคในการให้ผู้เรียนอย่างไร จึงจะทำให้ผู้เรียนมีคุณภาพ และมีสิทธิภาพในการดำรงชีวิต ซึ่งหลักการสำคัญนั้น คือ ต้องพัฒนาข้าราชการครูเสียก่อน

วรารักษ์ จิตต์หมวด (2548, หน้า 24) ได้รวบรวมลักษณะของการสอนที่ดีไว้ว่า การสอนที่ดีนั้นควรจัดให้เล่นเป็นกลุ่มจะดีกว่าเป็นรายบุคคล เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามัคคีในการทำงานร่วมกัน อุปกรณ์ที่ใช้ควรหาง่าย ไม่ยุ่งยาก และราคาไม่แพง

สรุปได้ว่าการสอนที่ดีนั้นประกอบด้วยตัวผู้สอน สื่อที่ใช้ วิธีการสอน บรรยากาศแรงจูงใจในการเรียน สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบที่มีผลต่อการสอนทั้งสิ้น

### ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

#### 1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสอนของครูจะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดนั้นสิ่งที่จะเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพในการสอนของครูคือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นจากการศึกษาค้นคว้าเอกสารพอสรุปความหมายได้ ดังนี้

อายเซนค์ (Eysenck, 1972, p.16) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลสำเร็จที่ได้จากการเรียนที่อาศัยความสามารถเฉพาะบุคคล ซึ่งตัวบ่งชี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอาจได้มาจากกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัยการสอบก็ได้

กู๊ด (Good, 1973, p.1) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ความรู้หรือทักษะอันเกิดจากการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว ซึ่งได้จากการทดสอบของครูผู้สอน หรือผู้รับผิดชอบในการสอน หรือทั้งสองอย่างรวมกัน

อาร์มณ เพชรรัตน์ (2537, หน้า 56) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน การฝึกฝน หรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน รวมถึงสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ด้วย

สุชา จันท์ธอม และสุรางค์ จันท์ธอม (2538, หน้า 45) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นผลของความสำเร็จ หรือผลงานที่นักเรียนได้กระทำในการศึกษาเล่าเรียนซึ่งได้แก่ความรู้ที่ได้จากการสอนหรือทักษะที่ได้พัฒนาขึ้นตามลำดับในวิชาต่าง ๆ

ชนินทร์ชัย อินทிரากรณ์ และคนอื่น ๆ (2540, หน้า 5) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะและสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของสมอง หรือมวลประสบการณ์ทั้งปวงของบุคคลที่ได้รับการเรียนการสอนหรือผลงานที่นักเรียนได้จากการประกอบกิจกรรมส่วนหนึ่ง

ภพ เลหาไพบูลย์ (2542, หน้า 367-389) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ซึ่งก่อนหน้านี้ไม่เคยกระทำ หรือกระทำได้น้อย ก่อนจะมีการเรียนการสอน และเป็นพฤติกรรมที่สามารถวัดได้

พิชิต ฤทธิ์จรรยา (2545, หน้า 96) ให้ความหมาย การวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง การ ทดสอบ ที่ใช้วัดความรู้ ทักษะและความสามารถทางวิชาการ ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่า บรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

นวลเสน่ห์ วงศ์เชิดธรรม (2549, หน้า 27) ได้ให้ความหมาย แบบทดสอบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นชุดคำถามที่มุ่งวัดความรู้ความสามารถ ทักษะและ สมรรถภาพทางสมองด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนจากที่เกิดการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ความรู้ความสามารถของนักเรียนที่เกิด จากการเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งหลังจากได้รับการสอนแล้ว ซึ่งสามารถจะวัดได้ด้วยแบบทดสอบ อย่างใดอย่างหนึ่ง

## 2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นอกจากประสิทธิภาพในการสอนของครูและ ความพร้อมของผู้เรียนที่มีผลต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนแล้วสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ ผู้เรียนนั้นยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีกหลายอย่าง ดังนี้

อรพินทร์ ชูชม และอัจฉรา สุขารมณ (2531, หน้า 11) ได้กล่าวว่าตัวแปรที่มีผล ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่

1. พฤติกรรมด้านความรู้ ซึ่งหมายถึงความสามารถในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนเอง
2. คุณลักษณะด้านจิตพิสัย หมายถึง สภาพการณ์ แรงจูงใจ ความสนใจ ที่จะทำ ให้เกิดการเรียนรู้
3. คุณภาพการสอน หมายถึง การเสริมแรงจากครู การแก้ไขข้อผิดพลาดของ ผู้สอน นอกจากนี้องค์ประกอบด้าน ร่างกาย ความรัก รวมทั้งวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมก็มีผล ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเช่นเดียวกัน

บุญส่ง นิลแก้ว (2535, หน้า 18) กล่าวว่าปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นั้นนอกจากสติปัญญาและการเรียนการสอนของครูแล้ว สภาพภาพในครอบครัวของนักเรียน และบทบาทของผู้ปกครองในการส่งเสริมการเรียน เนื่องจากผู้ปกครองส่วนใหญ่มีบทบาทใน การกระตุ้นนักเรียนให้ทบทวนเนื้อหาที่เรียน ทำการบ้าน และคอยแนะนำตักเตือนช่วยอธิบาย ในสิ่งที่นักเรียนไม่เข้าใจ สิ่งเหล่านี้ก็มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเป็นอย่างมากเช่นกัน

ฉลวย แสนคำหล่อ (2548, หน้า 20) ได้รวบรวมปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนว่าประกอบด้วย

1. พฤติกรรมด้านความรู้ ความคิด หมายถึง ความสามารถทั้งหลายของ นักเรียนซึ่งประกอบด้วยความถนัดและพื้นฐานเดิมของนักเรียน

2. คุณลักษณะด้านจิตพิสัย หมายถึง สภาพการณ์หรือแรงจูงใจที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ใหม่ ได้แก่ ความสนใจ ทศนคติต่อเนื้อหาวิชาที่เรียนในโรงเรียนและ ระบบการเรียนการสอน ความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และลักษณะบุคลิกภาพ

3. คุณภาพการสอน ได้แก่ การได้รับการแนะนำ การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การเสริมแรงจากครู การแก้ไขข้อผิดพลาด

นพเกล้า ณ พัทลุง (2548, หน้า 10) ได้รวบรวมปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียน ภาษาต่างประเทศว่า เกิดจากสาเหตุสำคัญ 3 ประการ คือ อายุ และแรงจูงใจ รูปแบบการเรียน และวิธีการสอน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า นอกจากปัจจัยจากตัวผู้เรียนเองที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนแล้ว ปัจจัยภายนอกได้แก่ วิธีสอน แรงจูงใจ เป็นต้น ก็ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนด้วยเช่นกัน

### 3. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การที่จะรู้ได้ว่าประสิทธิภาพในการสอนของครูมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด และ สิ่งที่นักเรียนได้รับจากการเรียนรู้จากการสอนของครูนั้นบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ วิธี ที่จะรู้ได้คือ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งมีวิธีการวัดผลซึ่งนักการศึกษาได้ เสนอแนะ ดังนี้

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2530, หน้า 77) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้วัดระดับความสามารถของผู้เรียน ว่ามีความรู้ ความสามารถ และทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนไปแล้วมากน้อยเพียงใด ซึ่งครู สามารถสร้างแบบทดสอบด้วยตนเองตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543, หน้า 21) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการ ตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัย ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการประเมินค่า ซึ่งเป็นการวัดองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ และความสามารถทางการปฏิบัติ โดย ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง แล้วพิจารณาจากผลงานที่ออกมา

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา และความสามารถในด้านต่าง ๆ อันเป็นผลอันเนื่องมาจากการเรียนการสอน ซึ่งการวัดด้าน เนื้อหานี้สามารถทำได้โดย การสอบปากเปล่า หรือ การสอบแบบอัตนัย

สรุปได้ว่าการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถกระทำได้โดย การใช้แบบทดสอบ การสังเกต แบบประเมิน ซึ่งเป็นไปตามความต้องการของผู้สอนว่าต้องการจะวัดผลสัมฤทธิ์ใน ด้านใด ซึ่งประกอบด้วย ด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. งานวิจัยในประเทศ

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

ชนิษฐา ระวิพันธ์ (2537, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนตามปกติ ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2537 จำนวน 2 ห้องเรียนๆ ละ 35 คน รวมทั้งสิ้น 75 คน ซึ่งกลุ่มทดลองใช้การสอนโดยใช้เกมประกอบ และกลุ่มควบคุมใช้การสอนตามปกติ จากผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนในกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนตามปกติ ซึ่งเป็นกลุ่มควบคุม

กษิรัตน์ บิลมาศ (2538, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดเห็นต่อการเรียนคณิตศาสตร์และความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจ และใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน พบว่าความคิดเห็นต่อการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แววดี ปัญญาเรือง (2538, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาการใช้เพลงและเกมเพื่อฝึกอ่านออกเสียงคำที่ใช้พยัญชนะ ร ล ว ควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำที่ใช้พยัญชนะ ร ล ว ควบกล้ำได้อย่างถูกต้องมากขึ้น อีกทั้งมีพฤติกรรมในการเรียนดีขึ้น

วิชัย สายคำอิน (2540, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้ และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนแบบมีเกมและไม่มีเกมประกอบ พบว่า ทั้งผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ของกลุ่มที่เรียนแบบมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบมีความแตกต่างกัน

สมใจ เพ็ชรอดชาว (2541, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมถอดรหัส เป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อมเพื่อเพิ่มความตระหนักในเรื่องแบบแผนในการสะกดคำภาษาอังกฤษ จากการศึกษาพบว่า เกมถอดรหัส สามารถเพิ่มความตระหนักในเรื่องแบบแผนในการสะกดคำภาษาอังกฤษ ซึ่งนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อเกม และเกมยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจระเบียบแบบแผนในการสะกดคำศัพท์ได้เร็วขึ้นและแม่นยำ นอกจากนี้นักเรียนยังสามารถเดาคำศัพท์ที่มีแบบแผนใกล้เคียงกันได้อีกด้วย

กุลเชษฐ สุทธิดี (2544, บทคัดย่อ) ได้ศึกษากลวิธีการเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า การเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการในการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์มากขึ้นในด้านความเชื่อมั่น และการกล้าแสดงออก ความกระตือรือร้นในการทำงาน และการให้ความร่วมมือในการทำงาน

ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้เป็นร้อยละของคะแนนเต็มคือคิดเป็นร้อยละ 83.10 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 82.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

กรชวัล สุวรรณกลาง (2548, บทคัดย่อ) ได้พัฒนาการเรียนรู้อำนาจด้วยเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เฉลี่ยอยู่ในระดับดีทุกทักษะ คิดเป็นร้อยละ 83.50 และมีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและประเมินตามจุดประสงค์แต่ละแผนการเรียนรู้อำนาจ เฉลี่ยอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 89.23

วรารักษ์ จิตต์หมวด (2548, บทคัดย่อ) ได้เปรียบเทียบผลการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษแบบมีเกมประกอบมีผลการเรียนรู้อำนาจแตกต่างจากผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบไม่มีเกมประกอบ โดยกลุ่มทดลองมีผลการเรียนรู้ที่สูงกว่ากลุ่มควบคุม

พรภิมล ระวีงการ (2549, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกความสามารถทางการเขียนกับการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกความสามารถทางการเขียนคำศัพท์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนที่สอนตามปกติ

น้ำผึ้ง ยาน้ำ (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ผลการวัดความคงทนหลังการสอนสิ้นสุดลง 2 สัปดาห์พบว่า นักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์อยู่ในระดับดี และความคงทนในการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ต่ำกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนอย่างมีนัย ความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กล่าวได้ว่าจากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนมีผลให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น และนักเรียนมีความคงทนในการจำสิ่งที่ได้เรียนไป แล้วได้นานขึ้น ซึ่งเมื่อนักเรียนมีความรู้ความสามารถตามที่ครูได้กำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้อาจกล่าวได้ว่า การเรียนการสอนนั้นบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตร จึงถือได้ว่าเกม เป็นวิธีหนึ่งสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพได้จริง

## 2. งานวิจัยในต่างประเทศ

นอกจากงานวิจัยในประเทศที่มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนแล้ว นักวิชาการในต่างประเทศก็ได้ให้ความสำคัญในการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเช่นกัน ซึ่งจากการค้นคว้าของผู้วิจัย พอสรุปได้ดังนี้

ออกคัตต์ (Orcutt, 1972, p.147-A) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะและพฤติกรรมของเด็กอย่างไร ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเป็นนักเรียนในระดับอนุบาล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการทดลองถูกแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 สอนโดยให้นักเรียนเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองโดยครูเป็นผู้เลือกเกมให้ และกลุ่มที่สามเป็นการสอนตามปกติ ซึ่งจากการทดลองผลปรากฏว่า

1. กลุ่มเด็กที่เลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้
2. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ
3. กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีคะแนนแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมประกอบการสอนทุกแบบทดสอบ

ซึ่งจากการทดลองในครั้งนี้สามารถสรุปได้ว่า เกมมีอิทธิพลต่อความสามารถด้านภาษา วุฒิภาวะ และพฤติกรรมของเด็กอนุบาล

ดิกเกอร์สัน (Dickerson, 1976, p.6456-A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (active games) เกมเฉื่อย (passive games) และกิจกรรมตามปกติ (traditional activities) ซึ่งการทดลองในครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 247 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน และเป็นนักเรียนชาย 146 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มได้รับการทดลองดังนี้ กลุ่มเกมเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกมเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ส่วนกลุ่มเกมเฉื่อยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มปกติ ใช้สมุดแบบฝึกหัด ซึ่งผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมแบบปกติ

2. กลุ่มเกมเจ็ดยี่สิบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมตามปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ในกลุ่มการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมเจ็ดยี่สิบ
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเจ็ดยี่สิบ มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมตามปกติ
5. ในการทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่มีความแตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter, 1977, p.710 A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำโดยใช้เกมซึ่งทำการศึกษากับนักเรียนระดับสาม จำนวนทั้งสิ้น 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมทางการศึกษา และกลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ได้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ภายหลังจากทดลอง 3 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองอีกเป็นครั้งที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ผลการวิจัยพบว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
  2. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราเรียนทั้งชายและหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
  3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราเรียน
- ริชาร์ดส์ (Richards, 1985, pp.83-90) ได้ใช้กิจกรรมเกมไปทดลองใช้ในวิทยาลัยแห่งหนึ่งของฮาวาย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 19 - 24 ปี ซึ่งในการทดลองครั้งนี้ได้กำหนดขั้นตอนในการทดลอง คือ

1. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น ส่วนผู้สอนจะเป็นเพียงผู้คอยให้คำแนะนำเท่านั้น
2. นักศึกษาแสดงกิจกรรมโดยแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม
3. นักศึกษาทั้งหมดฟังเทปบันทึกเสียง ที่เป็นเสียงของเจ้าของภาษา
4. ให้นักศึกษาที่เหลือจากการแบ่งกลุ่ม ช่วยกันพิจารณาว่า กลุ่มใดออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจนตามเทปเจ้าของภาษา
5. นักศึกษาทำแบบฝึกหัด ด้านการฟัง การพูด ซึ่งแบบฝึกหัดนี้เป็นแบบเลือกตอบ และแบบเลือกคำตอบ ถูก-ผิด

หลังจากทำการทดลองได้ข้อสรุปว่า กิจกรรมที่ให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนจะทำให้เด็กมีผลการเรียนดีขึ้น

ฮอง (Hong, 2003, p.1521-A) ได้ศึกษาเพื่อระบุและตรวจสอบวิธีการที่เด็ก 3 คน

ซึ่งเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการพูดที่สัมพันธ์กับการรู้หนังสือกับเพื่อนของตน โดยใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เกมบิงโก โกอ�피ช เป็นต้น ซึ่งจากการศึกษาสรุปได้ว่า เด็กนักเรียนทั้ง 3 คน สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น และกลายเป็นผู้ใช้ภาษาที่มีความมั่นใจทางวิชาการ ทางสังคม และทางอารมณ์

คอนสแตนตียุก (Konstantyuk, 2004, p.51) ได้ศึกษาระเบียบวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและการสอนภาษายูเครน การศึกษาในครั้งนี้สรุปความได้ว่า ปัจจัยสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและความสุข ได้แก่ เทคนิคการปฏิสัมพันธ์ เช่น การเล่นเกม คำโคลง เกมบทบาท การสนทนา การอภิปราย สถานการณ์จำลอง เป็นต้น

จากผลการวิจัยในต่างประเทศสรุปได้ว่า เกมมีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น และทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนแล้วได้นาน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนและใส่ใจในการเรียนมากยิ่งขึ้นด้วย ผลการวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า เกมสามารถนำไปใช้ได้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของผู้ใช้เกมได้จริง