



บันทึกข้อความ

วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์
เลขที่รับ 1655
วันที่ 24 ก.พ. 2565
เวลา 13.45

ส่วนราชการ แผนกวิชา.สามัญสัมพันธ์.งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์

ที่ วันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๕

เรื่อง รายงานผลการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์

ตามที่ วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์ ได้ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนดำเนินการจัดทำผลงานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอนประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔ เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนและพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยให้มีการรับผิดชอบจัดทำปีการศึกษาละ ๑ ผลงาน และจัดส่งมายัง งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ นั้น

บัดนี้ นางสาวณัฏฐิรา ทัดณ์แก้ว ตำแหน่งครู แผนกวิชา สามัญสัมพันธ์ หมวดวิชาภาษาอังกฤษ ได้ทำการจัดส่งผลงานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

เรื่อง การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

รายวิชา วิชา การฟังและการพูดภาษาอังกฤษ รหัสวิชา ๒๐๐๐๐-๑๒๐๓

ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๓ สาขาวิชา/สาขางาน การบัญชี

รายละเอียดตาม QR code ที่แนบมาพร้อมกันนี้



จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน ผอ.ทบ

๑ 15/1/65

๑ 15/๒/๖๕

(นางสาวณัฏฐิรา ทัดณ์แก้ว)

ตำแหน่ง ครู

(นางสาวพงษ์โสภา พงษ์สุชล)

หัวหน้าแผนกวิชาสามัญสัมพันธ์

(นางประสงค์ อุบลโคตร)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์
"เรียนดี มีคุณธรรม"

๒๔ ก.พ. ๒๕๖๕

นางสาวกัลยา สิงหาเขต

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ



รายงานผลการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
รายวิชาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ รหัสวิชา 20000-1203

โดย

นางสาวณัฐฐิรา ทศน์แก้ว

ตำแหน่ง ครู

แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์

หมวดวิชาภาษาอังกฤษ

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการใช้กระบวนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 30 การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถ วิจัย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษาและกระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้มาตรฐานการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2555 เพื่อการประกันคุณภาพภายใน มาตรฐานที่ 5 ด้านนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์หรืองานวิจัย ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 ระดับคุณภาพในการบริหารจัดการ นวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์หรืองานวิจัยของครู ประเด็นพิจารณา ข้อ 2 ให้สถานศึกษาดำเนินการให้ครูทุกคนจัดทำ นวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัย

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิจัยในชั้นเรียนนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้เรียนและครูผู้สอนในการนำกระบวนการวิจัยมาใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและจัดเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลงานทางวิชาการอีกต่อไป

นางสาวณัฏฐิรา ทัดน์แก้ว
ตำแหน่ง ครู
วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
สมมติฐานการศึกษา	2
ขอบเขตของการศึกษา	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
กรอบแนวคิดในการศึกษา	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	18
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	18
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	18
ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	18
การเก็บรวบรวมข้อมูล	19
การวิเคราะห์ข้อมูล	19
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	19
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	20
บทที่ 5 สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	22
บรรณานุกรม	26

ก

ชื่อเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม วิชาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ
รหัสวิชา 20000-1203 สำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
วิทยาลัย วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี
ผู้วิจัย นางสาวณัฏฐิรา ทศน์แก้ว
ตำแหน่ง ครู
หน่วยงาน วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี
ปีการศึกษา ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี ซึ่งวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี ซึ่งวัดได้จาก การประเมินทั้ง 2 ด้าน คือด้านการสะกดคำศัพท์กับด้านการบอกความหมายของคำศัพท์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคปทุมธานี ใช้เวลาในการ ทดลองจำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 6 ชั่วโมง ก่อนการเรียนและหลังการเรียนรวมใช้เวลาทั้งสิ้น 8 คาบ ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้ 1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 2. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล มีคะแนนก่อนเรียนใน ภาพรวมเฉลี่ยเท่ากับ 21.35 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในภาพรวมเฉลี่ยเท่ากับ 37.00 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการทดสอบค่า t พบว่า คะแนนทดสอบหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสรุปได้ว่า การใช้เกม มีผลต่อ ความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ มีคะแนนก่อนเรียนในด้าน 47 การสะกดคำศัพท์เฉลี่ยเท่ากับ 6.25 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในด้านการสะกดคำศัพท์เฉลี่ย เท่ากับ 15.28 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการทดสอบค่า t พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสรุปได้ว่า การใช้ เกม มีผลต่อความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีคะแนนก่อนเรียนในด้านให้ ความหมายของคำศัพท์เฉลี่ยเท่ากับ 15.10 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในด้านการให้ความหมาย ของคำศัพท์เฉลี่ยเท่ากับ 21.73 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการ ทดสอบค่า t พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสรุปได้ว่า การใช้เกม มีผลต่อความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียน

ข

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ครั้งนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณา ช่วยเหลือ สนับสนุนด้านการจัดการศึกษาจากท่านผู้อำนวยการ ประสงค์ อุบลวัตร และขอขอบคุณ คณะครูและบุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพบุรี ที่ได้อำนวยความสะดวกในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ ครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ตลอดมา ท้ายสุดนี้ขอขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ และครอบครัวที่เป็นกำลังใจให้การสนับสนุนและอยู่เบื้องหลังความสำเร็จครั้งนี้

นางสาวณัฐจิรา ทัดน์แก้ว

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 190) ซึ่งสอดคล้องกับ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ซึ่งไม่ได้มองข้ามความสำคัญและความจำเป็นของภาษาอังกฤษ มีการกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งนักเรียนทุกคนต้องได้เรียนรู้ เพื่อให้มีความรู้ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน เข้าใจความแตกต่างของภาษา การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง และวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และสามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนได้ง่ายและกว้างขึ้น และเมื่อประเทศไทยเป็นอีกหนึ่งสมาชิกที่กำลังจะก้าวสู่ประชาคมอาเซียนในอนาคตอันใกล้ ภาษาอังกฤษยิ่งทวีความสำคัญและความจำเป็นมากขึ้น คงถึงเวลาแล้วที่จะต้องมีการวางแผนและเตรียมพร้อมพัฒนาเด็ก เยาวชน และคนไทยให้มีคุณภาพและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่สังคมคาดหวัง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ในสังคมอาเซียนและเวทีโลกต่อไป (ฟาฏินา วงศ์เลขา, 2552) จากการสอนในภาคเรียนที่ 2 ให้กับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ทำให้ผู้วิจัยได้พบปัญหามากมายในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ซึ่งปัญหาใหญ่ที่พบและมีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษเป็นอย่างยิ่ง คือ นักเรียนไม่รู้ว่าคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเขียนอย่างไรหรือหมายความว่าอย่างไร ผ่านการสังเกตการเขียนคำศัพท์ต่างๆในแบบฝึกหัดการสอบถามหรือการทำแบบทดสอบก็ตาม อีกทั้งจากการสัมภาษณ์ครูผู้ทำการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ซึ่งการที่นักเรียนไม่รู้คำศัพท์นั้น ทั้งการสะกดและความหมาย จะส่งผลกระทบต่อความเข้าใจของผู้เรียน ทำให้ไม่กล้าใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับผู้อื่น และไม่ยอมใช้ทักษะในการสื่อสาร ไม่แลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อื่นเลย และที่เห็นผลอย่างชัดเจนว่าความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนควรได้รับการแก้ไขอย่างยิ่ง คือผลการทดสอบวัดผลกลางภาคเรียนที่ 1 ในส่วนของการสอบแบบอัตนัยคือการเขียนตอบ โดยเป็นส่วนหนึ่งของคำศัพท์ อีกทั้งจากการสัมภาษณ์ครูผู้ทำการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษฟัง พูด ผู้วิจัยพบว่านักเรียนจำนวนมากมีปัญหาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่รู้คำศัพท์พื้นฐานที่ควรรู้ซึ่งเป็นผลกระทบที่ส่งผลกระทบต่อทักษะอื่น ๆ ที่นักเรียนจะพัฒนาต่อไปในอนาคตจากการสอนในภาคเรียนที่ 2 ให้กับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ทำให้ผู้วิจัยได้พบปัญหามากมายในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ซึ่งปัญหาใหญ่ที่พบและมีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษเป็นอย่างยิ่ง คือ นักเรียนไม่รู้ว่าคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเขียนอย่างไรหรือหมายความว่าอย่างไร ผ่านการสังเกตการเขียนคำศัพท์ต่างๆในแบบฝึกหัด การสอบถามหรือการทำแบบทดสอบก็ตาม จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการค้นคว้าศึกษาข้อมูลค้นหาเทคนิควิธีการเพื่อช่วยในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว อีกทั้งยังได้รับแนวทางในการแก้ไขปัญหามาจากคุณครูผู้ทำการสอนนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ซึ่งเทคนิคที่ใช้เกมประกอบการสอนนั้น ทิศนา แคมณี (2551 : 3) ได้กล่าวว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนากระบวนการทางความคิดของผู้เรียน โดยผู้สอนจะป้อนคำถามในลักษณะต่างๆที่เป็นคำถามที่ดี สามารถพัฒนาความคิดผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนใช้ความเชิงเหตุผล วิเคราะห์ วิวิจารณ์ สังเคราะห์หรือ การประเมินค่าเพื่อจะตอบคำถาม เหล่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับ อุไรวรรณ โกกุล (2559 : 15) ก็ได้กล่าวว่า เกมคือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการจัดการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาตนเองสูงสุด ตามกำลังหรือศักยภาพของแต่ละคน แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ทั้งด้านความต้องการ ความสนใจ ความถนัด และยังมีทักษะพื้นฐานอันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้ในการเรียนรู้ อันได้แก่ ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน ความสามารถทางสมอง ระดับสติปัญญา

และการแสดงผลของการเรียนรู้ออกมาในลักษณะที่ต่างกันจึงควรมีการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมในลักษณะที่แตกต่างกัน ตามเหตุปัจจัยของผู้เรียนแต่ละคน

จากหลักการที่กล่าวมาข้างต้น และการศึกษาเทคนิคการใช้เกมในการศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ผู้วิจัยจึงใช้เกมมาเป็นสื่อเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและสามารถใช้คำศัพท์ภาษาได้อย่างถูกต้องและดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ตามเกณฑ์ผ่านร้อยละ 60

สมมติฐานของการศึกษา

1. ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลทดสอบทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ผ่านร้อยละ 60

ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการทำวิจัย ดังนี้

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งจัดการเรียนการสอนผลความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษฟัง พูด จำนวน 300 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)
3. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 3.1 ตัวแปรต้น คือ การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม
 - 3.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. ระยะเวลาที่ดำเนินการ

ผู้ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ละ 2 คาบ เรียน คาบเรียนละ 60 นาที

5. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5,6,7 เรื่อง Keep fit!, School, Food จากหนังสือเรียน Listening and Speaking English เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ไปสู่การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีวงคำศัพท์เนื้อหาและโครงสร้างภาษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยคัดเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาใช้ในการวิจัย ในหมวดหมู่เกี่ยวกับกีฬา กิจกรรมยามว่าง วิชาในโรงเรียน เสื้อผ้า อาหารและเครื่องดื่ม

นิยามศัพท์เฉพาะ

การสอนโดยใช้เกม หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นเกมที่มี ลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกม เรียนไปด้วย และสนุกไปด้วยพร้อมกัน ซึ่งเกมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีทั้งหมด 6 เกม ได้แก่ Bingo game, Information gap, Hangman, Spelling bee, Matching game และเกม Fill in the missing word.

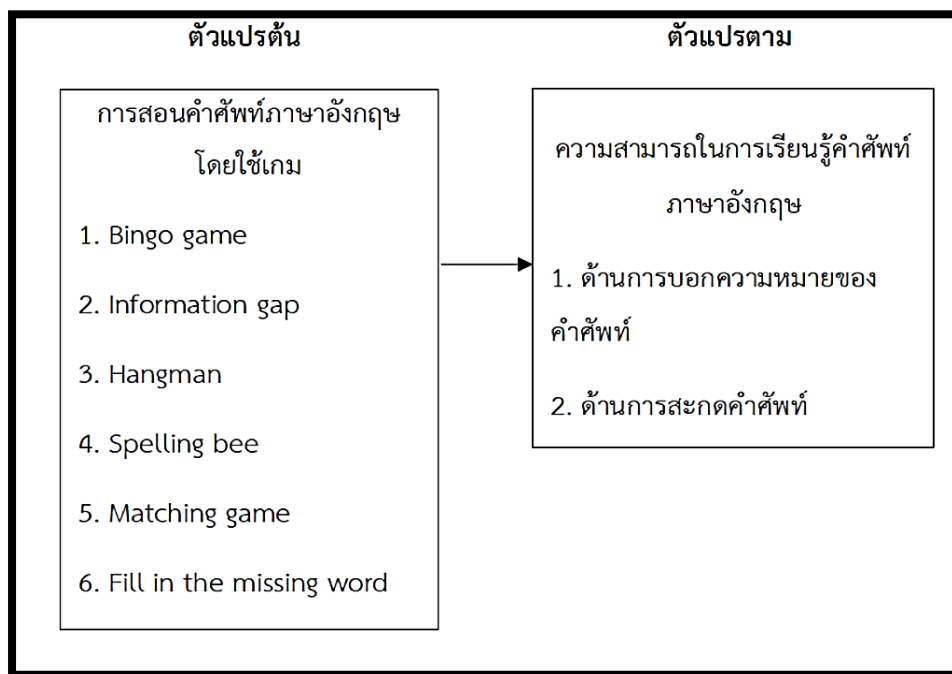
เกณฑ์ร้อยละ 60 หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทดสอบโดยข้อสอบ Post-test คะแนนเต็ม 60 คะแนนซึ่งร้อยละ 60 คือ 36 คะแนนขึ้นไป และในด้านการสะกดคำศัพท์อีกทั้งด้านการบอกความหมายของคำศัพท์ ด้านละ 30 คะแนนซึ่งร้อยละ 60 คือ 18 คะแนนขึ้นไป

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบอัตนัย จำนวน 30 ข้อ โดยนักเรียนสามารถตอบได้อย่างถูกต้องทั้งในด้านการสะกดคำศัพท์ และด้านการบอกความหมายของคำศัพท์

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคพุนรี

กรอบแนวคิดในการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาตัวชี้วัด เพื่อกำหนดเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอนรวมถึงแนวทางการวัดและประเมินผลผู้เรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ตามแผนภูมิแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษดียิ่งขึ้น
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ดีขึ้นต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

2.1 จุดประสงค์ สมรรถนะรายวิชาและคำอธิบายรายวิชาของรายวิชาการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

2.2 ความสำคัญของการเรียน

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3.1 ความหมายของคำศัพท์

2.3.2 ความสำคัญของคำศัพท์

2.3.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3.4 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

2.3.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3.7 การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์

2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน

2.4.1 ความหมายของเกม

2.4.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

2.4.3 การใช้เกมประกอบการสอน

2.4.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

2.4.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

2.4.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

2.4.7 ประโยชน์ของเกม

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 จุดประสงค์ สมรรถนะรายวิชาและคำอธิบายรายวิชาของรายวิชาการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ตามหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

การฟังและการพูดภาษาอังกฤษ (Listening and Speaking English) รหัสวิชา 20000 – 1203 (0-2-1) นี้ มุ่งเน้นสมรรถนะอาชีพ เพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพ พื้นฐาน

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานวัดระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) ระดับ B1

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ฟัง และพูดภาษาอังกฤษตามสถานการณ์ต่างๆ ได้ถูกต้องเหมาะสมตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมอังกฤษ

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจ คำศัพท์ สำนวนภาษาอังกฤษหลักการฟังและการพูดภาษาอังกฤษตามสถานการณ์ต่าง ๆ
2. สามารถฟัง พูด ได้ตอบภาษาอังกฤษตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในการทำงานและชีวิตประจำวัน
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดี ตระหนักถึงความสำคัญ และเห็นประโยชน์ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการฟังและพูด
4. สามารถประยุกต์ใช้ทักษะฟัง พูด ภาษาอังกฤษในการสนทนาในการทำงานและชีวิตประจำวัน

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้ เกี่ยวกับคำศัพท์ สำนวนภาษาอังกฤษ หลักการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ที่ใช้ในการสนทนา ในการทำงานและชีวิตประจำวัน ออกเสียงภาษาอังกฤษตามหลักการออกเสียง
2. ฟัง พูด ได้ตอบภาษาอังกฤษตามสถานการณ์ต่างๆ ในการทำงานและชีวิตประจำวันตามมารยาท สังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย
3. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ

คำอธิบายรายวิชา

ปฏิบัติเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงคำศัพท์ สำนวน ตามหลักการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สนทนา ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษา (Verbal and Non-Verbal Languages) เรียบเรียง และออกแบบภาษาอังกฤษที่ได้จากการฟัง โดยสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ สำนวนภาษาอังกฤษ ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมที่หลากหลาย และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ

2.2 ความสำคัญของการเรียน

ในสังคมโลกปัจจุบันมีการติดต่อสื่อสารกันอย่างรวดเร็วผ่านระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก ซึ่งมีมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตกระทรวงศึกษาธิการ

กำหนดภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการ ศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสมในชีวิตประจำวัน เด็ก ๆ จะต้องฉลาดในการทำสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นและเจริญงอกงามขึ้น ความประพุดและการสื่อสารทั้งทางกายและทางวาจา ไม่ว่าภาษาใด จึงมีความสำคัญมาก เด็กทุกคนควรระลึกถึงความสำคัญของการสื่อสารทางวาจาอยู่เป็นนิจ เพราะเป็นสิ่งที่เราทุกคนต้องกระทำกันอยู่ทุกวัน และสามารถเพลิดเพลินได้ตลอดเวลา โดยเฉพาะเรื่องการพูด ให้เรารู้เท่าทันเจตนาในการพูด และถือว่าการพูดเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ อันจะนำมาซึ่งความสุขและความสงบทั้งตนเองและคนรอบข้าง เพราะชีวิตคือการศึกษาศึกษาการเรียนรู้ที่ทำให้ชีวิตดำเนินไปอย่างถูกต้องดีงาม เป็นชีวิตที่มีการฝึกฝน พัฒนาค้นคว้าในทุกด้าน ทั้งด้านพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา โดยการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ต่างๆที่เข้ามาในชีวิต ถ้าต้องการมีชีวิตที่ดีงาม เด็กทุกคนจะต้องศึกษา โดยเฉพาะการใช้ภาษาในการสื่อสาร ใช้ภาษาศึกษา ทำความเข้าใจในเรื่องชีวิตของเรา และปฏิบัติดำเนินชีวิตให้ถูกต้องดีงาม

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ (Vocabulary) เป็นองค์ประกอบเบื้องต้นในการเรียนรู้ภาษา ซึ่งมีผู้ให้คำจำกัดความ ไว้ดังนี้ บราวน์ (Brown, 2000) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำหรือกลุ่มคำ สำหรับภาษาใดภาษาหนึ่งของผู้พูดอาจจะใช้สื่อความหมายในแต่ละภาษา นอกจากนี้ยังหมายถึงคำทุกคำในภาษาที่เป็นที่รู้จักของแต่ละบุคคล รวมถึงคำในกลุ่มคำพิเศษต่างๆ ที่ถูกใช้ในจุดประสงค์เฉพาะ เช่น ธุรกิจ กฎหมายและรายการคำที่เรียงตามอักษร ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต (2521 : 35) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่าเป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการหรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่งและได้แบ่ง ความหมายของคำศัพท์ออกเป็น 4 นัยคือ 1) ความหมายที่ติดตัวมาในคำศัพท์ (Lexical meaning) ซึ่งได้แก่ความหมายตามพจนานุกรมคำภาษาอังกฤษในคำหนึ่งๆ อาจมีความหมายได้หลายอย่าง เช่น house แปลว่า บ้าน คำว่า The House of Representative หมายถึง สภาผู้แทนราษฎร เป็นต้น 2) ความหมายที่เป็นรูปคำติดมาจากคำเดิม หรือความหมายตามไวยากรณ์ (Morphological meaning) ซึ่งอาจจะทำให้ความหมายเดิมนั้นเปลี่ยนแปลงได้ หรืออาจเป็นการเปลี่ยนรูปลักษณะภายในคำก็ได้ เช่น boy-boys, girl-girls ใน ภาษาอังกฤษถือว่า s ที่ต่อท้ายคำแสดงความหมายทาง ไวยากรณ์ของพหูพจน์ 3) ความหมายที่แสดงออกในรูปประโยค (Syntactical meaning) ซึ่งเป็นความหมายที่ เกิดขึ้นแล้วเปลี่ยนแปลงได้ตามขั้นตอนของการเรียงลำดับ เช่น washroom หมายถึง ห้องน้ำ และ I wash the room. ซึ่งมีความหมายแตกต่างไป นั่นคือฉันทำความสะอาดห้อง 4) ความหมายที่แสดงออกด้วยเสียงขึ้น ลง ใน ภาษาอังกฤษ (Intonation meaning) ได้แก่ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามการออกเสียงของคนพูดที่ต้องการให้ผู้ฟังได้ ยืนยัน จันทรศรี (2545 : 10) ได้กล่าวไว้ว่า คำศัพท์ คือ คำ กลุ่มคำ หรือ กลุ่มเสียง ซึ่งมีความหมายที่มนุษย์ในสังคมใช้เพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจกัน โดยมีนัยของ ความหมายในการสื่อความตามพจนานุกรม ตามไวยากรณ์ ตามความหมายที่แสดงออกในรูปของ ประโยค และความหมายตามการออกเสียง ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความหมายทางวัฒนธรรมของเจ้าของ ภาษาด้วย นราพร อนุสรณ์ประดิษฐ์ (2554 : 13) กล่าวว่า คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คำทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน

ได้แก่ คำนาม คำกริยา และคำในรูปต่างๆ ที่มี ความหมายตามรูปคำหรือตามลักษณะการนำไปใช้เพื่อสื่อความหมายระหว่างบุคคลได้ทราบถึงสิ่งที่ต้องการสื่อออกไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาความหมายของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วนั้น จึงสรุปได้ว่า คำศัพท์หมายถึง คำหรือกลุ่มคำทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน เพื่อใช้ในการสื่อสารระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ซึ่งมีการสะกดและความหมายที่แตกต่างกันออกไป ตามความหมายที่ติดมาจากตัวคำศัพท์ ความหมายที่ติดมาจากรูปคำเดิม ความหมายที่แสดงออกมาในรูปประโยคและความหมายที่แสดงออกด้วยเสียงที่ ขึ้น ลง ตามรูปแบบการใช้ของแต่ละวัฒนธรรม

2.3.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ฮาร์เมอร์ (Harmer, 1991 : 153) ได้กล่าวถึง คำศัพท์เปรียบเสมือนเป็นอวัยวะ (Organs) และเนื้อ (Flesh) ของภาษากับโครงสร้างของภาษาหรือไวยากรณ์เสมือนเป็นโครงของภาษา (The skeleton of language) การใช้โครงสร้างทางภาษาจะไม่มีศักยภาพที่แสดงออกมาได้ ถ้าไม่รู้คำศัพท์ ที่ถูกต้องถึงแม้ว่าการรู้โครงสร้างทางภาษาหรือไวยากรณ์ทำให้สามารถจัดรูปประโยคได้ถูกต้องในการ สื่อความหมายคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญมากที่จะเป็นตัวสื่อความหมายออกมา สตีวิก (Stewich, 2001 : 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือเป็นเรื่องสำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างและคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องราวที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับว่าเป็นหัวใจในการเรียนรู้ภาษา โดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาก็ต่อเมื่อ 1. ได้เรียนรู้ระบบเสียงคือ สามารถพูดได้และสามารถเข้าใจได้ 2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างภาษานั้นๆ ได้ 3. ได้เรียนรู้คำศัพท์มากพอสมควร และสามารถนำมาใช้ได้ ตลวรรณ พงวิภาต (2554 : 20) ได้กล่าวไว้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่านและเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนคำศัพท์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ชินนทร์ มังครุตร (2558 : 12) กล่าวว่า คำศัพท์ถือเป็นหัวใจหลักสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ การสื่อสารและการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด เพราะคำศัพท์เมื่อรวมคำเป็นประโยค หรือวลีก็จะสามารถมีความหมายในการส่งสารไปยังผู้รับสาร ในทางกลับกันหากผู้รับสารไม่รู้คำศัพท์มากพอก็จะไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่ผู้อื่นพูด จึงถือได้ว่าคำศัพท์เป็นสิ่งที่ทุกคนไม่สามารถละเลยได้ใน กระบวนการเรียนรู้

จากการศึกษาความสำคัญของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วนั้น จึงสรุปได้ว่า คำศัพท์นั้นถือว่าเป็นหัวใจหลักสำคัญ เพราะสามารถทำให้ผู้เรียนรับรู้สิ่งต่าง และสามารถถ่ายทอดสิ่งต่างๆให้ผู้อื่นได้ เป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้ในทักษะด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน คำศัพท์นั้นเป็นสิ่งสำคัญมากในการที่จะสื่อความหมายให้ผู้อื่นได้เข้าใจ การเรียนรู้คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.3.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ฟินอคชีอาโร (Finocchiaro, 1974 : 136 อ้างถึงใน นราภรณ์ อนุสรณ์ประดิษฐ์, 2554 : 11) ได้จำแนกออกเป็น 2 ประเภท ตามลักษณะของการใช้ ดังนี้

1. คำศัพท์ที่เรียนเพื่อการนำไปใช้ (Active vocabulary) คือคำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้นๆพบเห็นบ่อย ๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ควรจะให้เป็นและใช้ให้ถูกต้อง ฉะนั้นคำศัพท์ประเภทนี้ ครูต้องฝึกฝนบ่อยๆ ซ้ำๆ จน

สามารถพูดคำในประโยคได้ทั้งในการพูด การเขียนซึ่งถือได้ว่าเป็นทักษะขั้น Production คำศัพท์ประเภทนี้ ได้แก่ คำศัพท์เกี่ยวกับ บ้าน เวลา

2. วัน เดือน ปี ฤดูกาล อากาศ อาหาร ส่วนต่างๆของร่างกาย เครื่องนุ่งห่ม คำซึ่งบรรยายลักษณะทางกายภาพ (Physical characteristic) ได้แก่ รูปร่าง สี น้ำหนัก และรสชาติ

2. คำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้ (Passive vocabulary) คือ คำศัพท์ในระดับนั้นๆที่ผู้เรียนไม่ค่อยได้พบ หรือนาน ๆ จะปรากฏ ครั้งหนึ่งในการฟัง การอ่าน และการสอนคำศัพท์ ประเภทนี้ควรสอนให้รู้เพียงแต่ให้รู้ ความหมาย และการออกเสียงเท่านั้น โดยไม่เน้นให้ผู้เรียนนำมาใช้ในการพูดและเขียน

บุษริย ฤกษ์เมือง (2552 : 10) ได้กล่าวว่า คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มี ความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตาม ประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการอ่านออกเสียงเท่านั้น

จากการศึกษาประเภทของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วนั้น จึงสรุปได้ว่าประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้ 2 ประเภทคือ ตามความหมาย คือ ความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายทางพจนานุกรม ความหมายในการเรียงคำ และการนำมาใช้ ที่นักเรียนจะต้องใช้ให้ถูกต้องและใช้เป็นและคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้ความหมายและการอ่านออกเสียงเท่านั้น

2.3.4 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ คำหนึ่ง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์ (2543 : 11 ; อ้างอิงจาก บุษริย ฤกษ์เมือง. 2552 : 8-9) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังนี้ 1. รูปคำ (Form) ได้แก่ ตัวอักษร (ตัวใหญ่ หรือตัวเล็ก) การได้ยิน การรู้จักคำ และ จำจังหวะของเสียงในประโยค 2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ 2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมาย แตกต่างกันทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้น เป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น He went to his home บ้านเป็นที่อยู่อาศัย) The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี) 2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้ เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ จะเดาความหมายได้ยาก 2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น boathouse หมายถึง อุเรือ แตกต่างจาก house boat หมายถึงเรือที่ทำเป็นบ้าน 2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ได้แก่ ความหมาย ของคำที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออกจนคำหลังเป็นคำถาม เป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง 3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น 3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่ แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกัน ออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้ The man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย They man the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ We need more man-power. (คำคุณศัพท์) แปลว่า กำลังคน

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำบางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

จากการศึกษาองค์ประกอบของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วนั้น จึงสรุปได้ว่าองค์ประกอบของคำศัพท์มี 3 ประการ คือรูปคำ กล่าวคือรูปแบบการเขียนการออกเสียง ความหมายของคำในการใช้คำศัพท์ให้เข้ากันกับบริบทที่ต้องการใช้ และขอบเขตการใช้คำ ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียนอีกทั้งยังขอบเขตทางไวยากรณ์ รวมถึงขอบเขตทางภาษาในแต่ละท้องถิ่น เหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

เนื่องจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น มีหลายหมวดหมู่และรวมถึงระดับความยากง่ายที่แตกต่างกัน ดังนั้นการที่ผู้สอนจะใช้คำศัพท์ใด ๆ ในการสอนในชั้นเรียนนั้น จำต้องมีหลักการในการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใช้สอนในชั้นเรียน ดังนี้ ลาโด (Lado, 1964: 119-120) ได้กล่าวถึงหลักการเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนในชั้นเรียนภาษาอังกฤษไว้ว่า 1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความหมายสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน 2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุและสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ระดับประถมศึกษาตอนต้นควรใช้ศัพท์สั้นๆ มาสอน 3. ในบทเรียนหนึ่งๆ ไม่ควรสอนคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยจนเกินไปแต่ควรเหมาะกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน 4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูด สนทนาหรือ พบเห็นคำศัพท์นั้นในป้ายโฆษณา เป็นต้น วิลเลียม (William, 1965 : 176-187) ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา ได้กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์ว่า เนื่องจากการเรียนภาษาต่างประเทศที่เรียนกันนั้นเป็นการเรียนจากตำรา จึงต้องมีการเลือกคำศัพท์จากหนังสือต่างๆ โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้คือ 1. เลือกจากตัวอย่างที่ผู้เรียนอ่านหรือได้ยิน โดยนับคำที่ปรากฏบ่อยที่สุดหรือมีความถี่ในการใช้มากแล้วคัดเลือกคำนั้นมาสอน เพราะจะทำให้ผู้เรียนจำได้มากกว่าคำที่ปรากฏน้อยที่สุดหรือมีความถี่ในการใช้มากแล้วคัดเลือกคำนั้นมาสอน เพราะจะทำให้ผู้เรียนจำได้มากกว่าคำที่ปรากฏน้อย 2. จำนวนตัวอย่างที่ปรากฏคำ จะมาจากหนังสือหรือตำราหลายๆ เล่ม หลายสถานการณ์ จะทำให้บัญชีความถี่นั้นมีค่ามากยิ่งขึ้น 3. คำศัพท์ที่มีความถี่ต่ำแต่จำเป็นสำหรับสถานการณ์หนึ่ง ควรจะนำมาสอน ถึงแม้จะไม่ใช่คำที่ปรากฏบ่อย 4. คำศัพท์คำหนึ่งอาจครอบคลุมไปได้หลายความหมายหรือหลายๆ คำ คำที่สามารถครอบคลุมความหมายของคำได้มากกว่าจะได้รับการพิจารณาเลือกก่อน 5. การเลือกคำศัพท์ต้องคำนึงถึงคำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย ซึ่งมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย

ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ นอกเหนือจากการเรียนเรื่อง ไวยากรณ์แล้วอีกหนึ่งเรื่องที่สำคัญและเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษนั้น คือ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ก็มีหลากหลายวิธีการ และหลายชั้น ดังนี้ เดล เอตกา และโจเซฟ โอ โรค ได้กล่าวถึงวิธีการ สอนคำศัพท์ดังนี้ 1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำ เป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function word) เช่น คำบุพบท to , for และอื่น ๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว 2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่ 3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำ เป็นต้องเรียนทีเดียวหมด 4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะ

เป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก 5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงต่อไป 6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่นคำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ 7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริง และควรตั้งคำถามเสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร 8. สิ่งที่สำคัญในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน 9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบ หรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำ เหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

2.3.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

อนุภาพ ดลโสภณ (2542 : 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ดังนี้ 1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยาก หรือ คำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้ เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้ เหมาะกับคำศัพท์นั้น 2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทาง ประกอบ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น 3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟัง ก่อนนักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็ให้ออกเสียงให้ถูกต้อง สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้นมี วิธีการหลายแบบที่ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรงดังต่อไปนี้ 1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

ซึ่งจากที่กล่าวมาข้างต้น วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ประกอบด้วย วิธีการที่หลากหลาย ครูผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาคำศัพท์ที่ใช้ในการสอนและเรียงลำดับความยากง่ายของคำศัพท์ที่ใช้ ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนต้องสอนทั้งการสะกดคำและความหมายของคำ โดยไม่ใช้การบอกความหมายออกไปตรง ๆ แต่ควรใช้สื่อไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ หรือสื่อจริง เป็นการสื่อความหมายให้ผู้เรียนได้เข้าใจ ควรสอนคำศัพท์ในหมวดหมู่เดียวกันเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการสับสนของผู้เรียน เป็นคำศัพท์ที่สัมพันธ์กับสิ่งที่นักเรียนนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

2.3.7 การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์

การวัดประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ เป็นการวัดและประเมินว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ไปมากน้อยเพียงใด หรือ สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนรู้มาไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่นั้นแบ่งออกเป็นชนิดของแบบทดสอบได้ดังนี้ ริชาร์ด (Richard, 1976: 77- 78 อ้างถึงใน รัตติกาล ทองเกียรติ, 2557: 18) ได้กล่าวถึงการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์นั้นสามารถแบ่งตามชนิดของแบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ของการวัด ดังนี้ 1. การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ว่านักเรียน เรียนรู้คำศัพท์ไปแล้วมากน้อยเพียงใด หรือรู้มากพอที่จะใช้ในการสื่อสารได้หรือไม่ การทดสอบนี้แบ่งออกเป็น 2 ชนิดได้แก่ 1.1 การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring Vocabulary Size) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่านักเรียนเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากน้อยเพียงใด ข้อสอบจะถูกสร้างขึ้นจากคำศัพท์ที่ได้ จากการสุ่มเอาคำศัพท์ที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือคำศัพท์ในบัญชี (Vocabulary list) และหลังการ ทดสอบจะมีการนำเอาคะแนนที่ได้มาคำนวณด้วยสูตร

1.2 การวัดความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring Knowledge of Particular Group of Words) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า นักเรียนมีความรู้คำศัพท์ในระดับใดเพียงพอหรือไม่ เหมาะสมกับระดับที่จะเรียนแล้วหรือไม่ เช่นผลการวัดพบว่า นักเรียนมีความรู้คำศัพท์ระดับที่ 2 ของหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่า 1.3 การทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบที่มักพบในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท 1.3.1 การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition) เป็นการวัดว่า นักเรียนจำคำที่ได้มาน้อยเพียงใด การทดสอบแบบนี้จะง่ายกว่าการทดสอบการระลึกได้ เพราะในการสอบจะมีคำตอบที่นักเรียนนึกอยู่ปรากฏให้เห็น เช่น ให้นักเรียนเขียนคำแปลหรือเลือกคำแปล คำคล่องจอง ความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ 1.3.2 การทดสอบการระลึกได้ (Recall Test) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปมาน้อยเพียงไร นักเรียนต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นถึงวิธีการในการวัดและประเมินผลทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ผู้สอนสามารถทำได้โดยการทดสอบ ซึ่งแบ่งได้เป็น 3 ชนิด ซึ่งมีวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการวัดความสามารถทางการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน ทั้งความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ความสามารถในการสะกดคำศัพท์ และความสามารถในการบอกความหมายของคำศัพท์ ซึ่งผู้สอนสามารถทดสอบได้ทั้งในคาบเรียนหรือนอกเวลา จำเป็นที่จะต้องใช้เฉพาะคำศัพท์ที่สอนผู้เรียนในคาบเรียน ในแบบทดสอบไม่ควรใช้คำศัพท์ที่นอกเหนือจากการสอนเพื่อประเมินความรู้ในด้านคำศัพท์ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน

2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน

2.4.1 ความหมายของเกม เกมเป็นหนึ่งในเทคนิควิธีการที่สามารถนำมาใช้ได้ชั้นเรียน ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้นิยามความหมายของเกม ไว้ดังนี้ Dobson (1998 : 9 – 17) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมี กฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้ง เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วน ของร่างกายและจิตใจ เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 2) ได้ให้ความหมายว่า เกมทางภาษา (Language Games) หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการ เรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด วิลรัตน์ คงภิมย์ชื่น (2540 : 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขัน หรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกากำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย ยุพิน จันทศรี (2545 : 19 – 20) ได้สรุปความหมายของเกมประกอบการสอนว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิด ความสนุกสนาน ความคุ้นเคยต่อกัน ซึ่งต้องมีการแข่งขันกัน อย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยมีกฎกติกาเป็นข้อตกลงร่วมกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความสามารถของตนเอง การตัดสินใจและจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปของการแพ้ ชนะ

อีกด้วย พันทิพา อมรฤทธิ์ (2549 : 42) ได้สรุปความหมายของเกมว่า เกมทางภาษามุ่งให้ผู้เรียนได้แสดงออกทั้งในด้านความรู้ความสามารถใหม่ให้กับผู้เรียนทางด้านทักษะ ฟัง พูด อ่านและเขียน ทั้งยังให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และผ่อนคลายจากการเรียนภาษา โดยมีการแข่งขันเพื่อให้ได้สิ่งที่ดีที่สุดในตนเองและกลุ่ม ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดเพื่อให้ทางเกมทางภาษาบรรลุเป้าหมาย

จึงสรุปได้ว่า เกมประกอบการสอน หมายถึง การเล่นหรือกิจกรรมการเล่นที่ก่อให้เกิดความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความว่องไว หรือสมาธิในการเล่นเกมนั้นก็ตาม ซึ่งมีกฎกติกาในการควบคุมการเล่นให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ที่จะทำให้ผู้เล่นมีจุดหมายร่วมกัน ผู้เล่นจะได้แสดงศักยภาพและความสามารถของตนเองได้ และสามารถประเมินผลของความสำเร็จของผู้เล่นได้ผ่านผลของการแข่งขัน

2.4.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

ประเภทและลักษณะของเกมนั้นมีความหลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวม ค้นคว้าไว้ ดังนี้

บำรุง ไตรรัตน์ (2540 : 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอน ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียน และบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง 2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่น หรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวที่เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

กิดานันท์ มลิทอง (2540, อ้างถึงใน ญัฐชยา เพ็ญอัมพร, 2560 : 15) กล่าวถึง ประเภทของเกมไว้ว่า เกม สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ 1. Communicative Games เกมนี้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนสื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยน หรือ ปรับปรุงแต่งข้อมูล โดยใช้โครงสร้างภาษาหรือคำศัพท์ที่กำหนดให้ 2. Non-communicative Games เกมนี้สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน คลายเครียด ส่วนใหญ่เกมเหล่านี้จะเน้นในรูปการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ 1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ ปฏิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข 2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมายและ Part of Speech 3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา 4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือความสามารถในการเก็บใจความและสื่อความหมาย 6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทาง การเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น 7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สมารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์ หรือใช้เป็น กิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ การโต้เถียง เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นถึงประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอนนั้น คือเกมประกอบการสอนนั้น ประกอบด้วย 7 กลุ่มใหญ่ คือการเล่นเกมที่ประกอบกับความรู้ทางภาษาในด้านต่างๆ ซึ่งในการเล่นเกมนั้น อาจมีทั้งแบบเล่นลำพัง เล่นเป็นคู่ เล่นเป็นกลุ่ม หรืออาจร่วมมือกันทั้งชั้นเรียน ซึ่งลักษณะของเกมคือการเล่นที่ไม่ซับซ้อน เล่นด้วยความสนุกสนาน

เฟลิตเฟลิน ใช้เวลาสั้นๆไม่ยาวนาน สามารถนำไปแทรกในบทเรียน กระตุ้นผู้เรียนให้อยากมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน

2.4.3 การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese, 1999: 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียน การสอนไว้ดังนี้ 1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1.1 ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพ จับคู่คำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป 1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพหรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค 1.3 ฝึกหัดครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค 2. ให้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึกโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 2.1 เตรียมตัวผู้เรียน 2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม 2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการใช้คะแนน 2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์ 2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียง คำศัพท์นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม 2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.4.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

ปีเตอร์ วัตชิน โจนส์ (Peter Watcyn Jones, 1995: 1-26) ได้จัดชนิดของกิจกรรมเกม ภาษาอังกฤษประกอบการสอน รวมทั้งสิ้น 11 กิจกรรม ดังนี้ 1. Ice breaker activities กิจกรรมละลายพฤติกรรม 2. Bingo activities กิจกรรมบิงโก 3. Activities for dividing a class into pairs/ groups กิจกรรมสำหรับแบ่งชั้นเรียนเป็นคู่เป็นกลุ่ม 4. Matching pairs activities กิจกรรมจับคู่ที่ตรงกัน 5. Domino type activities กิจกรรมโดมิโน 6. Crosswords and word square activities กิจกรรมปริศนาอักษรไขว้และค่าตาราง 7. Word grouping กิจกรรมกลุ่มคำ 8. 20 square activities กิจกรรมตาราง 20 9. Board and pair work card game กิจกรรมเกมกระดานและเกมบัตร 27 10. Teacher-led activities กิจกรรมที่ครูนำ 11. Miscellaneous activities กิจกรรมสารพัดอย่าง สังเวียน กฤษติกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้ 1. Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน 2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำสอนคำศัพท์หรือเรียง ภาษาอังกฤษ 3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง 4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง 5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ 6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง 7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุ๊ค (2543 : 15, อ้างถึงใน บุชรีย์ ฤกษ์เมือง, 2552 : 16) ได้ แบ่งชนิดของเกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษไว้ 7 ชนิด ได้แก่ 1. Alphabet Games เป็นเกมฝึกตัวอักษร 2. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกออกเสียง 3. Listening and Speaking Games เป็นเกมฝึกฟังและพูด 4. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์ 5. Spelling Games เป็นเกมฝึกสะกดคำศัพท์ 6. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกไวยากรณ์ 7. Reading Games เป็นเกมฝึกการอ่าน

2.4.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

นิตยา ฤทธิ์โยธี (2540 : 6) ได้กล่าว ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศ ในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกม คำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น สำเนา ศรีประมงค์ (2547 : 14) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมประกอบการสอนไว้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้

เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายใน การเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกม ในการน า เกมมา ใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆจะใช้ในชั้นไหน ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน และชั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้ เกมให้ เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึง เวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้ นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกฎกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมี จุดมุ่งหมาย ควรจะอย่างไรจนจบการแข่งขัน จากการศึกษาความสำคัญของเกมการศึกษาที่กล่าวมาแล้วนั้น จึงสรุปได้ว่า เกมการศึกษานั้น สามารถเพิ่มพูนทักษะ กระบวนการคิดของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว และช่วย ส่งเสริมให้กิจกรรมการสอนของครูน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อหน่าย ช่วยทำให้บรรยากาศในชั้นเรียน มีชีวิตชีวา ลดความตึงเครียดใน ชั้นเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.4.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

เกมที่จะนำมาใช้สอน หรือใช้ในกิจกรรมกลุ่ม ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ ทั้งด้านความเป็นไปได้ ปริมาณและคุณภาพ เช่น จำนวนของผู้เรียน สถานที่ อายุ ระดับความรู้ของผู้เรียน ระยะเวลาที่ใช้ เนื้อหาสาระที่กำลังเรียน รวมไปถึงผลกระทบ อื่น ๆ เช่น เสียงรบกวนห้องข้างเคียง วัสดุอุปกรณ์ที่ต้อง ใช้ สถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน วีต (Weed, 1975 : 304-305) ได้เสนอแนะของหลักในการคัดเลือกเกมไปใช้ เพื่อให้ ประสบผลสำเร็จในการสอน ควรคำนึงในสิ่งต่อไปนี้

1. สอดคล้องหรือสัมพันธ์กับจุดประสงค์ในบทเรียนนั้นๆ
2. คำนึงถึงระยะเวลาในการเล่น
3. จำนวนผู้เล่นในแต่ละเกม อาจเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย เป็นคู่หรือ เดี่ยว
4. ความสามารถของผู้เล่น
5. วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น
6. ความเหมาะสม ของระดับชั้นเรียน
7. ชนิดของเกม
8. การควบคุมเกม (การดำเนินของเวลา)
9. ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ สถานที่
10. การให้รางวัล หรือแรงเสริมกับผู้ชนะ
11. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกม
12. ดัดแปลง และปรับปรุงเกมต่างให้เหมาะสมกับ สถานการณ์ นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมประกอบการสอนไว้ว่า จะต้อง คิดให้รอบคอบใน การคิดล่วงหน้า เพื่อให้การสอนประสบผลสำเร็จ ควรมีหลักในการเลือก ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับ เนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นเกมนั้นๆ
4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้ กับทีม หรือบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัยของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องการออกกำลัง หรือแสดงท่าทาง อาจใช้ท้ายชั่วโมง ถ้าจำเป็นใช้ท้ายชั่วโมง หรือกลางชั่วโมงก็ เลือกเกมที่เงียบที่ไม่ใช้เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่น เกมเพื่อความสะดวก และแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียม วัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่า จะมีการให้รางวัลหรือไม่
10. ควรมีเอกสาร หรือหนังสือประกอบการเล่น เกม เพื่อเป็นแนวทาง และความคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียนของเรา

กรมวิชาการ (2542 : 35) กำหนดหลักในการพิจารณาไว้ดังนี้

1. เกมช่วยส่งเสริมสนับสนุนจุดสำคัญในการเรียนภาษา ซึ่ง นักเรียนยังขาดสิ่งนั้นอยู่ใช่ หรือไม่
2. เกมช่วยฝึกเนื้อหาต่างๆ ที่ครูได้สอนไว้แล้วหรือไม่
3. เกมดำเนินไปรวดเร็ว หรือไม่
4. เกมได้ให้โอกาสผู้เรียนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมเล่น และไม่ใช้ให้โอกาสแค่ 2-3 คน ใช่ หรือไม่
5. เกมช่วยให้ เกิดการแข่งขันและช่วยให้ผู้เล่นเกิดความตื่นเต้นหรือไม่
6. เกมง่ายพอหรือไม่ว่าจะได้ใช้เวลาเล็กน้อยกว่าจะอธิบาย
7. ผู้ เลือกเกมหรือครูรู้สึกสนุกสนานกับเกมนั้นหรือไม่
8. เกมส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอให้เกิดความสนใจต่อผู้เรียน แก่ผู้ร่วมเล่น หรือไม่
9. เกมเหมาะกับวัยและระดับอายุของผู้เรียนหรือไม่
10. มีที่ว่างพอในห้องเรียนหรือไม่ เพื่อจะดำ เนินการเล่นเกมนั้นด้วยความสะดวกสบาย
11. วัสดุที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นปลอดภัยสำหรับผู้เรียนหรือไม่

จากการศึกษาจากหลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษาที่กล่าวมาแล้วนั้น จึงสรุปได้ว่า การที่จะคัดเลือกเกมนั้น ครูจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดขอบเขตของเนื้อหา พิจารณาผู้เล่น และจัดเตรียมเกมให้เหมาะสมกับชั้นเรียน กำหนด กติกาและเวลาในการเล่นที่เหมาะสมกับชั้นเรียน

2.4.7 ประโยชน์ของเกม

การที่จะเลือกใช้เทคนิคใดๆ ในชั้นเรียนนั้น ผู้สอนจำเป็นจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ซึ่งผู้เรียน จะได้รับหลังปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งเกมประกอบการสอนก็มีประโยชน์มากมาย ซึ่งมีผู้กล่าวไว้ ดังนี้ กรัมมส์, คาร์ร และ ฟิทช์ (Grambs, Carr; & Fitch, 1970) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้ เกมประกอบการสอนว่ามีประโยชน์เพราะ 1. เกมทำให้สภาพจำเจของห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสนุกสนาน 2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่ 3. เกมจูงใจนักเรียนทุกคนอย่างมากมาในการเรียนรู้แบบต่างๆ ที่ต้องการฝึก 4. เกมช่วยให้นักเรียนที่ไม่สนใจบทเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน 5. เกมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 3-4) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมภาษาว่า เกม นั้น มี ประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งสรุปได้ดังนี้ 1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้นเนื้อหากระจำง่ายต่อการเข้าใจ 2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู 3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบ คำถาม หรือการรวมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ 4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน 5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้ 6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย 7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน 8. เกมช่วยลดความเขັมของเนื้อหาหลงได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วมและกล้าแสดงออก 9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในการลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน 10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน งานสังสรรค์ ทักษาจร ฯลฯ จากการศึกษาประโยชน์ของเกมทีกล่าวมาแล้วนั้น จึงสรุปได้ว่า เกม มีประโยชน์มากมาย หลายประการ กล่าวคือ ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะความรู้ การคิด การตัดสินใจ ได้แสดงออกทาง ศักยภาพในด้านต่างๆ ผ่อนคลายความเมื่อยล้า ความตึงเครียดที่เกิดขึ้นทางสมองได้ ใช้ได้ใน หลากหลายสถานการณ์ เกิดความสนุกสนาน นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งยัง ส่งเสริมทักษะการสื่อสารทั้ง 4 ด้าน ไม่ว่าจะเป็น ฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อให้การสื่อสารของผู้เรียนได้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น ลดความเขินอายในการใช้ภาษา และสามารถใช้ภาษาในชีวิตประจำวันได้

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศ กรชวัล สุวรรณกลาง (2548) ได้ศึกษา การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนชอบกิจกรรมนี้มาก มีความสนุกสนาน ผู้วิจัยได้ใช้เกม ต่างๆ เพื่อฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนให้มากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มอ่อนมีอิสระในการ ร่วมกิจกรรมอย่างมีความสุข แข่งขันกันออกเสียงสะกดคำศัพท์และอ่านคำศัพท์ได้ จาก การวิเคราะห์ ข้อมูลเชิงปริมาณ พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและนำคำศัพท์ ไปใช้ในการฟัง พูด อ่านและเขียนอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 90.71 ส่วนคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการคิด เป็นร้อยละ 92.09 พัทธรา พลเยี่ยม (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน บ้านโคกบัวค้อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 จากผลการวิจัยพบว่า ชุดเกม ประกอบการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 85.69/83.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดเกมประกอบ การเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 นภาพร อนุสรณ์ประดิษฐ์ (2554) ได้ศึกษา การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดกิจกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนประชารักษ์ศึกษา พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่ เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อน เรียนและมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีค่าดัชนีประสิทธิผลด้าน ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเท่ากับ .57 แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษชุดนี้ ทำให้ นักเรียนมีความรู้ความสามารถและมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้หลังเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 57 อาริสรา ใจหา

(2554) การศึกษาผลของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้โดยใช้เกม ประกอบการสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนสามารถบอก ความหมายของคำศัพท์ได้และสามารถทำประโยคให้สมบูรณ์โดยใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง อนุสร ราชเดช (2559) ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจันทร์ประดิษฐาราม วิทยาคม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 37 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ทักษะการพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจันทร์ประดิษฐารามวิทยาคม มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ณัฐชา เพ็ญอัมพร (2560) ได้ศึกษา การพัฒนาความสามารถในการบอกความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดน้อย นพคุณ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนวัดน้อยนพคุณ ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2560 จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการบอกความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดน้อยนพคุณ ก่อนเรียนและ หลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ ดิกเคอร์สัน (Dickerson, 1975 : 6456 อ้างถึงใน ชนินทร์ มังครตร, 2558) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนเกรด 1 โดยการใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อยและกิจกรรม เกม ปกติเป็นสื่อในการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กเกรดหนึ่งของโรงเรียน รัฐบาล ในโคลัมโบ จำนวน 274 คน ชาย 146 คน โดยสุ่มจากโรงเรียนรัฐบาล ในโคลัมโบ 30 โรงเรียน 34 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่ม ตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่ 1 เรียนโดยใช้เกมเคลื่อนไหว กลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้เกมเฉื่อย กลุ่มที่ 3 เรียนโดยใช้เกมปกติทุกกลุ่ม จะเรียนคำศัพท์วันละ 2 คำโดยผู้สอนสอนคำศัพท์ ใหม่ ทั้งสิ้น 48 คำ ซึ่งนำมาจาก Harris jacobson core Vocabulary List First Grade โดย ดำเนินการทดลองมีดังนี้ กลุ่มที่ 1 ใช้เกมการเคลื่อนไหว เป็นการเล่นที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วน ต่างๆ ของ ร่างกาย กลุ่มที่ 2 ใช้เกมเฉื่อยเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำและการเล่นแบบกระดานดำ กลุ่มที่ 3 กลุ่มกิจกรรมปกติ สอนโดยแบบฝึกหัด ก่อนการทดลองมีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบระหว่าง เรียน และทดสอบหลังเรียน ผลการวิจัยปรากฏว่า 1. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์ สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย และ กลุ่มปกติ อย่างมีนัยสำคัญ 2. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมเฉื่อย จะมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรมปกติ อย่าง มีนัยสำคัญ 3. นักเรียนผู้หญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนหญิงในกลุ่ม เฉื่อย อย่างมีนัยสำคัญ 4. นักเรียนผู้หญิง ในกลุ่มเกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนหญิงในกลุ่มกิจกรรม ปกติ อย่างมีนัยสำคัญ 5. นักเรียนผู้ชาย ในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่า นักเรียนผู้ชายในกลุ่ม กิจกรรมปกติ อย่างมีนัยสำคัญ 6. นักเรียนผู้ชายในกลุ่มเกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนผู้เรียนผู้ชาย ในกลุ่มกิจกรรม ปกติอย่างมีนัยสำคัญ ฮอง (Hong, 2003: 1521 อ้างถึงใน กรชวล สุวรรณกลาง, 2548 : 43) ได้ศึกษาเพื่อระบุและ ตรวจสอบวิธีการที่เด็ก 3 คน ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการพูดที่ สัมพันธ์กับการเรียนรู้หนังสือกับเพื่อนของตน เมื่อใช้กรอบสังคมวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นทั้งผู้สังเกต แบบ มีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยสามารถให้หลักฐานยืนยันการเรียนรู้หนังสือในบริบทชั้น เรียนที่ ประเมินการใช้หลายภาษาได้แหล่งข้อมูล ได้แก่ บันทึกภาคสนาม เทป บันทึกเสียง เทป บันทึกภาพ การ ประชุม บรรยายสรุประหว่างผู้ปกครองกับครู และที่ประดิษฐ์ของนักเรียน ถึงแม้ว่า เด็กทั้งสามคนในกลุ่ม ตัวอย่างมาเข้าเรียนโรงเรียนรัฐบาลโดยพูดภาษาอังกฤษไม่ได้เลย แต่เมื่อใช้ กิจกรรมที่หลากหลายที่สัมพันธ์กับการรู้หนังสือ ผู้เรียนภาษาอังกฤษเหล่านี้ก็ได้มีโอกาสกลมกลืนและ เข้าถึงภาษาที่ต้องการสื่อสารกับเพื่อนๆ จำนวนครั้งในการรู้หนังสือประกอบด้วยเด็กในความเป็น หุ่นส่วนหรือในกลุ่มเล็กเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้หนังสือและเกมการอ่านแบบเดิม เช่น เกมบิงโก โกฟิชและสมาธิ กิจกรรมและเกมที่ครูวางแผนไว้จะแทรกซึมเข้าใจในภาษาและการเรียนรู้ เพื่อว่า

ผู้เรียนภาษาอังกฤษสามารถใช้โอกาสริเริ่ม และมีส่วนร่วมระหว่างเหตุการณ์รู้หนังสือได้ นอกเวลา 35 เมื่อใช้ความสัมพันธ์ นอกเวลาเมื่อใช้ความสัมพันธ์ ทางสังคมกับเพื่อนๆ ผู้เรียนภาษาอังกฤษสามารถ เรียนรู้ ฟัง และเล่นคำศัพท์ ศัพท์เฉพาะ และวลี ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น ก่อนสิ้นปีผู้เรียนภาษาอังกฤษ ทั้ง 3 คน พัฒนาระดับความมั่นใจและการแก้ไข ความรู้ได้เมื่อ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนดราม่าในการ ใช้ภาษาอังกฤษอย่างดีที่สุด จู๋หุยนสื่อสารและเข้าใจ ภาษาอังกฤษร่ากับเพื่อน ภาษาอังกฤษเป็นภาษา แรกของเธอ ถึงแม้ว่าใครจะพูดด้วยสำเนียงร่ากับว่า ภาษาอังกฤษไม่ใช่ภาษาแรกของเธอ แต่เขา ไม่ได้พูดซ้ำ หรือพูดในทำนองที่คนจะไม่เข้าใจ เขาพูด ภาษาอังกฤษที่ไม่มาตรฐานขณะที่เพื่อน ๆ ของ เขา คือ คาร่าและ จู๋หุยนพูดภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่ว ผู้เรียนภาษาอังกฤษทั้ง 3 คน ในการศึกษา ครั้งนี้แสดงว่าการเรียนภาษาอังกฤษทำให้ พวกเขาได้ใช้ลักษณะทางบวกของตนในฐานะผู้เรียนจึงให้ เรื่องราวสำคัญหลายเรื่องเกี่ยวกับวิธีการที่ได้กอบุณบาลริเริ่มและมี ส่วนร่วมในการพูดที่สัมพันธ์กับการ เรียนรู้หนังสือกับเพื่อนๆ ในที่สุดนำไปสู่ประสบการณ์ในทางบวก สำหรับผู้เรียน ภาษาอังกฤษแต่ละคน ในฐานะที่เขาหรือเธอกลายเป็นผู้ใช้ภาษาที่มีความมั่นใจทางวิชาการทาง สังคมและทาง เบอรั่นว (Benoit, 2017 : 3) ได้ศึกษาวิจัย การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับ มัธยมศึกษา โดยการใช้เกมเป็นสื่อ คำศัพท์ สามารถเรียนรู้ได้ทั้งนี้กับอ่านข้อมูลอย่างละเอียด และ ชัดเจนโดยตรง และมุ่งเน้นคำแนะนำ จากงานวิจัยพบว่า การเรียนรู้ คำศัพท์โดยนัยไม่มีประสิทธิภาพ เท่ากับการเรียนรู้โดยใช้เกม และกลยุทธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจนมีประสิทธิภาพจำเป็นต้องมี ประสิทธิภาพ เห็นได้ชัด การศึกษานี้ไม่มีการเปิดเผยความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในศัพท์ทางวิชาการ คะแนนเมื่อ เรียนโดยหลักสูตรเกมขึ้นนำมาเปรียบเทียบกับบทเรียนสมดุงานแบบดั้งเดิม เนื่องจากเกม เป็นที่นิยม วัยรุ่นในสังคมปัจจุบัน ครูควรพิจารณาการนำความสัมพันธ์นี้สำหรับการเล่นเกมเป็นกลุ่ม ในห้องเรียนเพื่อเพิ่มการเรียนรู้ทางวิชาการและ ความสำเร็จของผู้เรียน สรุปได้ว่าจากการนำกิจกรรมเกมมาใช้ร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ นั้น สามารถช่วยให้ ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น เกิด ความสนุกสนานในการเรียนรู้เพราะ คำศัพท์นั้น สำคัญต่อผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำศัพท์ถือเป็น พื้นฐานในการเรียนภาษา และเป็นหัวใจหลักสำคัญในการเรียนรู้ ภาษาที่จะนำไปต่อยอดในทักษะการ สื่อสาร (การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน) ดังนั้นเกมจึงถือเป็น กิจกรรมในการ เรียนการสอนที่ สามารถช่วยผู้เรียนให้มีทักษะในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ดี สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการสื่อสารใน ชีวิตประจำวัน

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตาม ขั้นตอนวิจัยตามขั้นตอนดังนี้ 3.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3.3 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เรียนวิชาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ และกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 300 คน วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ที่เรียนวิชาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน แผนละ 1 คาบเรียน ประกอบไปด้วย เรื่อง **Unit 5: Keep fit! Sport: basketball, gymnastics, cycling, karate, football, rugby, tennis, running, volleyball, swimming Activities: walk, stay, read, do, play, sing, go, watch** **Unit 6: School School subject: Math, Art, Science, Religious Education (RE), Physical Education (PE), Information and Communication Technology (ICT), Geography, English, Languages, Music, History Clothes: trainers, shoes, shirt, skirt, trousers, dress, tie, T-shirt, jacket, sweater, sweatshirt, coat** **Unit 7: Food Food: eggs, chicken, apples, cheese, grapes, chocolate, ice cream, bananas, biscuits, ham, melons, tomatoes, oranges, crisps Food and drink: water, lemonade, milk, tea, beef, turkey, pears, strawberries, carrots, peas, potatoes, sandwich** 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบทดสอบวัดผลทางภาษาด้านความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน เป็น แบบอัตนัยและแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ เป็นข้อสอบชุดเดียวกัน

3.3 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้ 1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 โดยศึกษา เนื้อหา ขอบข่ายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีการสอน แนวการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอน รวมถึงกระบวนการวัดและประเมินผล 2. ศึกษาและกำหนดเนื้อหาที่จะสอนจากหนังสือและ เลือกเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ 3. ศึกษาขั้นตอนวิธีการสอนโดยใช้เกม จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 4. ศึกษาแนวคิดและขั้นตอนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม 5. ศึกษาและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของวิธีการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม 1.Bingo game 2. Information gap 3. Spelling bee 4. Hangman 5. Matching game 6. Fill in the missing picture

3.3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การสร้างแบบทดสอบวัด ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีรายละเอียดดังนี้ 1. กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบทดสอบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบทดสอบอัตนัยแบบเขียนตอบและแบบปรนัยเลือกตอบ 2. ศึกษาเอกสารและการสร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการทำแบบทดสอบ โดยให้สอดคล้องกับระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบอัตนัยเขียนตอบ จำนวน 30 ข้อ 4 นำแบบทดสอบไปใช้ทำการทดลอง

กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 5. นำแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ที่มีคุณภาพไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้ 1. เตรียมแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) วัด ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 40 ฉบับ 2. อธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดประสงค์การเรียนรู้และประโยชน์ในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม 3. อธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม 4. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และบันทึกคะแนน 5. ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 6 คาบ เรียน 6. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) และบันทึกคะแนน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี 1. ศึกษาผลทดสอบทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการหา คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ 2. เปรียบเทียบผลทดสอบทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียน 3. เปรียบเทียบผลทดสอบทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่าง คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิจัย ดังนี้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สถิติเพื่อทำการวิเคราะห์ ดังนี้คะแนนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน

- 1.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
- 1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
- 1.3 ร้อยละ ใช้ในการเปรียบเทียบตามเกณฑ์คะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ที่เรียนวิชาการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ใช้เวลาในการ ทดลองจำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 6 ชั่วโมง ทั้งนี้ ไม่รวมเวลาในการทดสอบ 2 คาบ ก่อนการเรียนรู้และหลังการเรียนรู้รวมใช้เวลาทั้งสิ้น 8 คาบ ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้ 1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 2. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 3. ผลการวิเคราะห์ ข้อมูล มีคะแนนก่อนเรียนใน ภาพรวมเฉลี่ยเท่ากับ 21.35 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในภาพรวมเฉลี่ยเท่ากับ 37.00 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการทดสอบค่า t พบว่า คะแนนทดสอบหลัง เรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสรุปได้ว่า การใช้เกม มีผลต่อ ความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความสามารถในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ มีคะแนนก่อน เรียนในด้าน 47 การสะกดค คำศัพท์เฉลี่ยเท่ากับ 6.25 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในด้านการสะกดคำศัพท์เฉลี่ย เท่ากับ 15.28 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการทดสอบค่า t พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสรุปได้ว่า การใช้ เกม มีผลต่อความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความสามารถ ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม มี คะแนนก่อนเรียนในด้านให้ ความหมายของคำศัพท์เฉลี่ยเท่ากับ 15.10 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในด้านการให้ ความหมาย ของคำศัพท์เฉลี่ยเท่ากับ 21.73 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการ ทดสอบค่า t พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสรุปได้ว่า การใช้เกม มีผลต่อ ความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียน

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม นักเรียนชั้นประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ที่เรียนวิชาการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2568 จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี โดยการใช้แบบทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 เปรียบเทียบคะแนนการทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียนในภาพรวม ด้วยแบบทดสอบวัด ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกม โดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อย ละ 60 ของคะแนนสอบ การทดสอบ $n \bar{x}$ ค่าร้อยละของคะแนน เฉลี่ย ผลการสอบก่อนเรียน 40 21.35 35.58 ผลการสอบ หลังเรียน 40 37.00 61.67 การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม นักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ที่เรียนวิชาการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี คะแนนก่อนเรียนใน ภาพรวม โดยคะแนนทดสอบก่อน เรียนเฉลี่ยเท่ากับ 21.35 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบ สมมติฐานการวิจัยโดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า ค่าร้อยละของคะแนนสอบเท่ากับ 35.58 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในภาพรวม โดยคะแนนทดสอบหลังเรียน เฉลี่ยเท่ากับ 37.00 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า ค่า ร้อยละ ของคะแนนสอบเท่ากับ 61.67 คะแนน จึงสรุปได้ว่า การใช้เกม มีผลต่อความสัมพันธ์ต่อการพัฒนา ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งผลการทดสอบหลังเรียนเทียบกับ เกณฑ์นั้น สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เปรียบเทียบคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในด้านการสะกดคำศัพท์ด้วย แบบทดสอบวัดทักษะการเรียนรู้คำ ศัพท์โดยการใช้เกม โดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 ของคะแนน สอบ การทดสอบ $n \bar{x}$ ค่าร้อยละของคะแนน เฉลี่ย ผล การสอบก่อนเรียน 40 6.25 20.83 ผลการสอบหลังเรียน 40 15.28 50.93 จากตารางที่ 6 การพัฒนาความสามารถในการ

เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีคะแนนก่อนเรียนในด้าน การสะกดคำศัพท์โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 6.25 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า ค่าร้อยละ ของคะแนนสอบเท่ากับ 20.83 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในด้านการสะกดคำศัพท์โดยคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 15.28 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า ค่าร้อยละ ของคะแนนสอบเท่ากับ 50.93 คะแนน จึงสรุปได้ว่า การใช้เกม มีผลต่อ ความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความสามารถในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งผลการ ทดสอบหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์นั้น ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แต่นักเรียนก็ มีการพัฒนาที่มากขึ้นจาก การทดสอบก่อนเรียน เปรียบเทียบคะแนนการทดสอบหลังเรียนในด้านการบอกความหมายของคำ ศัพท์ด้วย แบบทดสอบวัดทักษะการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม โดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 ของคะแนนสอบ การ ทดสอบ n $\bar{x}$ ค่าร้อยละของคะแนน เฉลี่ย ผลการสอบก่อนเรียน 40 15.10 50.33 ผลการสอบหลังเรียน 40 21.73 72.43 การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีคะแนนก่อนเรียนในด้าน การบอกความหมาย ของคำศัพท์ โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 15.10 คะแนน เมื่อ เปรียบเทียบผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย โดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า ค่าร้อยละของ คะแนนสอบเท่ากับ 50.33 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนในด้านการบอกความหมายของคำศัพท์ โดยคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 21.73 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบ สมมติฐาน การวิจัยโดยการเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า ค่าร้อยละของคะแนนสอบเท่ากับ 72.43 คะแนน จึงสรุปได้ว่า การใช้เกม มีผลต่อความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งผลการ ทดสอบหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์นั้น สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ที่เรียนวิชาการฟังและพูดภาษาอังกฤษที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่วิทยาลัยเทคนิคพุนรี มีลำดับขั้นตอนและ สรุปผลการวิจัย ดังนี้ 1. สรุปผลการวิจัย 2. การอภิปรายผล 3. ข้อเสนอแนะ สรุปผลการวิจัย การสรุปผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคพุนรี ซึ่งวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคพุนรี ซึ่งวัดได้จากการประเมินทั้ง 2 ด้าน คือด้านการสะกดคำศัพท์กับด้านการบอกความหมายของคำศัพท์ และเพื่อเปรียบเทียบผลทดสอบทางการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เรียนวิชาการฟังและพูดภาษาอังกฤษที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยเทคนิคพุนรี จำนวน 300 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคพุนรี โดยนักเรียนมีลักษณะปัญหาด้านการเรียนรู้คำศัพท์ที่ควรปรับปรุง โดยเครื่องมือที่ใช้ในการ วิจัยครั้งนี้คือ แผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบวัดทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ โดยดำเนินการทดลอง เป็นเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ ผลการวิจัยครั้งนี้ประเมินผลสรุปได้ดังนี้ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านการประเมินทักษะทั้ง 2 ด้าน ทำให้ผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ย ก่อนการทดลองอยู่ที่ 21.35 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองอยู่ที่ 37.00 โดยมีคะแนน เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 16.35 คะแนน แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น จากการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านการสะกดคำศัพท์ ทำให้นักเรียนมีทักษะด้าน การสะกดคำศัพท์สูงขึ้น โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองมีคะแนนอยู่ที่ 6.25 คะแนน และคะแนน 51 เฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 15.28 คะแนน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 9.03 คะแนน แสดงว่านักเรียนมี พัฒนาการทางด้านการสะกดคำศัพท์สูงขึ้นจากการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมาย ทำให้นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ด้านการบอกความหมายของคำศัพท์สูงขึ้น โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองอยู่ที่ 15.00 คะแนน และคะแนนเฉลี่ย หลังเรียนอยู่ที่ 22.00 คะแนน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 7.00 คะแนน แสดงว่านักเรียนพัฒนาการ เรียนรู้คำศัพท์ด้านการบอกความหมายของคำศัพท์สูงขึ้นจากการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และจากการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60 ในด้าน ของการประเมินทักษะทั้ง 2 ด้านนั้น ค่าร้อยละของคะแนนสอบในภาพรวม คะแนนสอบก่อนเรียน เฉลี่ยทั้งหมดต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 35.58 คะแนน และคะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ยทั้งหมดสูงกว่า เกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 61.67 คะแนน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาการ เรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนนั้นอยู่ในระดับที่ดีกว่าเกณฑ์ ในขณะที่เมื่อแยกคะแนนเป็นด้านทักษะทั้ง 2 ประเภทแล้วนั้น ด้านที่นักเรียนมีพัฒนาการ มากที่สุดคือ ด้านการบอกความหมายของคำ ศัพท์ ที่มีค่าร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียนเฉลี่ย ทั้งหมดต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 50.33 คะแนน และคะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ยทั้งหมดสูงกว่า เกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 72.43 คะแนน รองลงมาคือ ด้านการสะกดคำศัพท์ ที่มีค่าร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียนเฉลี่ยทั้งหมดต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 20.83 คะแนน และค่า

ร้อยละของคะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ยทั้งหมดต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 50.93 คะแนน การอภิปราย การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม ของ ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผล ดังนี้ 1. จากผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ปรากฏผลการทดลองเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ การใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถพัฒนาความสามารถด้านทักษะการเรียนรู้ คำศัพท์ของนักเรียนให้สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนทุกคนมีคะแนนทักษะ การสะกดคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น การใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้คำ ศัพท์อีกหนึ่งวิธีที่สามารถฝึกทักษะด้านความรู้ และความคิดสร้างสรรค์เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อผู้เรียนและช่วยให้ บรรยากาศภายในห้องสนุกสนานเพลิดเพลินโดยควบคู่ไปกับการเรียนรู้ได้ ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัย ได้ นำ แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการสอนใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 6 เกม คือ 1 . Information game 2. Spelling Bee 3. Hangman game 4. Matching game 5. Bingo game และ 6. Fill the missing word game และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษว่านักเรียนชื่นชอบ กิจกรรมการสอนโดยใช้เกมหรือไม่รวมถึงมีส่วนร่วมใน กิจกรรม ดังกล่าวมาน้อยเพียงใด สอดคล้องกับ กรชวล สุวรรณกลาง (2548) ได้ศึกษาผลการสอนโดย การใช้ เกมที่มีต่อความหมายในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนชอบกิจกรรมนี้มาก เพราะมีความสนุกสนาน โดยใช้เกมต่างๆ เพื่อฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้มากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มอ่อนมีอิสระในการร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนาน มีความสุข แข่งขันกัน สะกดคำศัพท์และอ่านคำ ศัพท์ได้ซึ่งไปในทิศทางเดียวกันกับ จึง เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงและยั่งยืน ที่ทำให้เกิดความสุขกับนักเรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และ ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น มีความกล้าแสดงออกในการสื่อสาร ภาษาอังกฤษมากขึ้น 2.จากผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 ปรากฏผลการทดลองเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ ผลทดสอบทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างคะแนนสอบก่อน เรียนและสอบหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ซึ่งพบว่าในการเปรียบเทียบในภาพรวมนั้น นักเรียนมี ค่าร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียนเฉลี่ยทั้งหมดต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 35.58 คะแนน และมี ค่าร้อยละของคะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ยที่สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 61.67 คะแนน ซึ่งการใช้เกม 53 ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นได้ส่งผลให้นักเรียนมีค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดสูงขึ้น ซึ่งให้เห็นว่านักเรียนนั้นมีการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มากขึ้น อย่างไรก็ตามเมื่อวิเคราะห์จากทั้ง 2 ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการสะกดคำศัพท์หรือด้านการ บอกความหมายของคำศัพท์นั้น ในด้านที่นักเรียนทำได้ดีที่สุดคือ ด้านการบอกความหมายของคำศัพท์ ระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและสอบหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 นั้น นักเรียนมีค่าร้อยละของ คะแนนสอบก่อนเรียนเฉลี่ยทั้งหมดต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 50.33 คะแนน และมีค่าร้อยละของ คะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ยที่สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 72.43 คะแนน ในขณะที่ ด้านการสะกดคำศัพท์นั้น พบว่าระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนสูง กว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 นักเรียนมีค่าร้อยละของคะแนนสอบก่อนเรียนเฉลี่ยทั้งหมดต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ที่ 20.83 คะแนน และมีค่าร้อยละของคะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ยที่ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ ที่ 50.93 คะแนน ซึ่งแม้จะเป็นคะแนนสอบหลังเรียนก็ตาม ในด้านของการสะกดคำศัพท์นักเรียนก็ยัง ไม่สามารถผ่านเกณฑ์ที่กำหนดได้ แต่เมื่อวิเคราะห์เป็นด้านๆ ในด้านของการบอกความหมายของ คำศัพท์ได้ดีกว่าด้านการสะกดคำศัพท์ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ข้อจำกัดของนักเรียน เช่น ความจำและความยากง่ายของคำศัพท์ และการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์นั้น มีสื่อเอื้อให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย และรวดเร็ว ซึ่งหากเทียบกับการสะกดคำศัพท์แล้ว การสะกดเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยความจำและความถี่ ในการฝึกฝนการสะกดคำศัพท์ ซึ่งจากการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนในตลอดเวลาขณะการจัดการเรียนการสอนนั้น ผู้เรียนมีความสนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และจากผล การวิเคราะห์ในทั้ง 2 สมมติฐานนั้น

ชี้ให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการในด้านการบอกความหมาย มากกว่าด้านการสะกดคำศัพท์ ครูผู้สอนอาจจำเป็นต้องเพิ่มเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะในด้านการสะกดคำมากยิ่งขึ้น อีกหนึ่งข้อสังเกตที่พบคือ นักเรียนจะทำในสิ่งที่คุ้นเคยได้ดีกว่า อย่างเช่นการบอก ความหมายคำศัพท์ที่นักเรียนทำบ่อยกว่าการเขียนคำศัพท์ และนักเรียนมักจะตอบเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ นักเรียนคุ้นเคยได้อย่างถูกต้อง แม้คำศัพท์ที่สอบถามจะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน ทั้งหมด แต่ความถนัดในการพบเจอก็มีความแตกต่างกัน อย่างเช่น นักเรียนทานและซื้ออาหารรวมถึง เครื่องดื่มมากกว่าเสื้อผ้าที่นักเรียนใส่แต่เสื้อผ้าเดิม ๆ จึงทำให้คะแนนในส่วนของการอาหารและเครื่องดื่ม มีคะแนนมากกว่าคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับเสื้อผ้า เป็นต้น จากการอภิปรายผลข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นว่า การใช้กิจกรรมเกมในการเรียนการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจควบคู่ความสนุกสนานเพิ่มเติมจากการเรียน แบบปกติ ทั้งนี้ นักเรียนควรฝึกฝนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความชำนาญและสามารถต่อยอดไปสู่ทักษะ อื่นๆเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ในอนาคต ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกันในครั้งนี้เพราะผลการ ทดลองในการวิจัยหลายๆ งานวิจัย ซึ่งประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษฟัง พูด ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ผลการทดลองพบว่านักเรียนมี คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงขึ้นเหมือนกัน จากการประเมินทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ทำเกณฑ์การประเมินไว้ 2 ด้านคือ ด้านการสะกดคำศัพท์ ด้านการบอกความหมายของ คำศัพท์ จะเห็นได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านความหมายได้ดีที่สุด แสดงให้เห็นว่า กิจกรรม เกมทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านบอกความหมายดีขึ้น รองลงมาคือด้านสะกดคำศัพท์ แต่ในการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น มีข้อควรระวังอย่างยิ่งในส่วนที่เมื่อนักเรียนมีความสนุก เพลิดเพลินมากนั้น นักเรียนเกิดความหลงลืมในส่วนของการสะกดคำศัพท์ เพราะนักเรียนจะมุ่งเน้น กับการนำไปใช้ได้มาก ซึ่งข้างต้นแสดงถึงคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นและค่าร้อยละของ คะแนนสอบทั้งหมดที่เพิ่มขึ้นจากการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม ทั้งนี้เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ คำศัพท์โดยใช้เกม ได้ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดี ผ่อนคลายในชั้นเรียน ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวน บทเรียนต่างๆ ด้วยความสนุกสนาน นักเรียนได้พัฒนาการทักษะความรู้ การสื่อสาร การเคลื่อนไหว รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียน ช่วยพัฒนาทักษะด้าน ต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม เกิดการ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและอารมณ์พร้อมๆกัน และทำให้นักเรียนเข้าถึง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้ อย่างเต็มความสามารถ นอกจากนั้นเกมจะช่วยให้ผู้เล่นรู้จักแก้ปัญหาหลาย ๆ แนวทาง อีกทั้งยังสร้าง เจตคติที่ดี และสร้างแรงจูงใจที่ดีกระตุ้นให้กับนักเรียนในการเรียน ข้อเสนอแนะ การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม ผู้วิจัยได้ค้นพบสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม และมีข้อเสนอแนะดังนี้ 1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย 1.1 กิจกรรมเกมในการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำไปปรับใช้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นอื่นๆ ได้เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านการเรียนรู้คำศัพท์ที่จะ สามารถนำไปต่อยอดได้ในทักษะอื่นๆในอนาคต เช่น การแปล การบอกความหมายของคำศัพท์ใน รูปแบบประโยค และการสะกดคำศัพท์ 1.2 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบในการสอนนั้น มีผลที่ดีต่อนักเรียนใน ด้านการฝึกทักษะทางภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ครูผู้สอนควรเน้นให้ นักเรียนได้ ทราบจุดประสงค์ในการเรียนรู้แต่ละครั้งเป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกมว่าเป็นการฝึกทักษะ เพราะ บางครั้งนักเรียนมุ่งเพื่อการแข่งขันเพื่อที่จะเอาชนะมากกว่า 1.3 ครูผู้สอนอาจมีการเพิ่มเติมเกมใหม่ไปใช้ในช่วงการนำเข้าสู่บทเรียน เพราะจะทำให้ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในบทเรียน

นั้นๆ 1.4 การสอนคำศัพท์ควรใช้ทั้งการนำเกมมาประกอบในการสอนและการทำแบบฝึกหัดควบคู่ กันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ เนื้อหาที่นำมาใช้สอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะทุกๆด้าน 1.5 ควรคำนึงถึงระยะเวลา สภาพการเรียนรู้ของ นักเรียนที่เพิ่มขึ้น และวุฒิภาวะในด้าน ต่างๆ ของนักเรียน ทั้งนี้ควรคำนึงถึงระดับความยากง่ายของคำศัพท์ และ ความถี่ในการฝึกฝนเกี่ยวกับ การสะกดคำศัพท์ 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป 2.1 ในการวิจัยในอนาคต ควรมี การดำเนินการศึกษาในสภาพจริง โดยผู้วิจัยอาจจะบูรณาการ งานวิจัยให้เข้ากับการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ เพื่อจะได้ศึกษาว่าเกมสามารถนำไปใช้ใน บริบทของ การเรียนการสอนที่เป็นจริงได้หรือไม่ และมีประสิทธิภาพมาก น้อยเพียงใด 2.2 ในการวิจัยในอนาคต ควรมีการทดลองเปรียบเทียบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนโดยใช้ เกมประกอบการสอนกับการสอนโดยใช้วิธีอื่นที่ไม่ใช่การสอนแบบปกติ เพื่อศึกษาดูว่า วิธีสอน แบบใดจะเหมาะสมใน การสอนคำศัพท์มากที่สุด 2.3 ในการวิจัยในอนาคต อาจนำไปทดลองใช้กับนักเรียนการศึกษาพิเศษเรียนรวมได้ด้วย เช่น นักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ เด็กที่มีอาการออทิสติก เป็นต้น

บรรณานุกรม

- ฟาฏินา วงศ์เลขา. (2552) ตัวช่วยสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน. กรุงเทพฯ : สี่พระยาการพิมพ์
- ทิตนา แคมณี. (2551) รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2542) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
- กรชวล สุวรรณกลาง. (2548) การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- พัชรา พลเยี่ยม. (2553) การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน บ้านโคกบัวค้อ.
- อนุสร ราชเดช. (2559) ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจันทร์ประดิษฐารามวิทยาคม.