

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีผู้นิยมเรียนมากที่สุดในประเทศไทย โดยเริ่มเข้ามามีบทบาทตั้งแต่ปี พ.ศ. 2391 ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 เรื่อยมาจนถึงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 จึงได้มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้มีการสอนวิชาภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการครั้งแรกในประวัติศาสตร์การศึกษาของไทย โดยกำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับเรียนในหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน เพราะทรงเล็งเห็นว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญและมีประโยชน์ (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2535, หน้า 12-14)

ในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการได้จัดให้มีวิชาภาษาอังกฤษไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ ชั้นประถมศึกษาจนถึงชั้นมัธยมศึกษา เพื่อมุ่งเน้นในการพัฒนาผู้เรียนให้มีลักษณะอันพึงประสงค์ กล่าวคือ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ การเรียนภาษาต่างประเทศจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติและมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศให้บรรลุและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกระทรวงศึกษาธิการ คือมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมกับสถานการณ์ (กรมวิชาการ, 2545, หน้า 1-3)

เมื่อพิจารณาถึงธรรมชาติของภาษาจะพบว่าภาษาประกอบไปด้วยระบบ 3 ระบบด้วยกันคือ ระบบความหมาย ระบบไวยากรณ์และระบบเสียง ซึ่งระบบความหมายนั้นถือว่าเป็นระบบที่สำคัญที่สุด ส่วนของระบบไวยากรณ์กับระบบเสียงนั้นเป็นเพียงส่วนประกอบเท่านั้น (รามสมร อยู่สถาพร, 2541, หน้า 143) และถึงแม้ว่าระบบไวยากรณ์จะเป็นเพียงแค่ส่วนประกอบ แต่ส่วนประกอบอย่างไวยากรณ์ก็มีความสำคัญและจำเป็นที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ให้เกิดความชำนาญจึงจะสามารถสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำนำหน้าคำนามอย่าง a an และ the นั้นก็เป็นส่วนหนึ่งของระบบไวยากรณ์ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนเพื่อที่จะสามารถใช้ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับหลักและระบบของไวยากรณ์ คำนามเอกพจน์ที่นับได้ ไม่ว่าจะเป็นคำนามที่เฉพาะเจาะจงและคำนามที่มีความหมายทั่วไป ต่างก็ต้องมีคำนำหน้าทั้งสิ้นและต้องเลือกใช้คำนำหน้าอย่างพิถีพิถันเพื่อให้เหมาะสม ในการเลือกคำนำหน้าคำนามเป็นปัญหาค่อนข้างใหญ่สำหรับการใช้ภาษาอังกฤษไม่เว้นแม้แต่เจ้าของภาษาหรือผู้เชี่ยวชาญทางภาษาก็ตาม เพราะเป็นเรื่องที่ลำบากมากที่จะเลือกคำนำหน้าคำนามมาใช้ให้เหมาะสมและถูกต้องที่สุด (Bishop, 2006) ดังนั้นจึงไม่แปลกที่นักเรียนไทยจะเกิดปัญหาการใช้ a an และ the ด้วยเช่นกัน

ซึ่งปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากสาเหตุที่หลากหลายเช่น a an และ the นั้นไม่มีคำหรือความหมายเทียบเคียงในการพูดและการเขียนที่ชัดเจนเมื่อนำมาเทียบเคียงในการพูด และการเขียนที่ชัดเจนเมื่อนำมาเทียบเคียงในระบบภาษาไทย อีกทั้งผู้สอนมักจะไม่ได้เน้นการเรียนการสอนการใช้ a an และ the เท่าที่ควร ดังนั้นเมื่อแปลประโยคหรือข้อความจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษจึงมักเกิดปัญหาคือสับสนคำนำหน้าคำนาม ซึ่งอาจทำให้ความหมายผิด และหากใส่คำนำหน้าคำนามผิดก็อาจทำให้ความหมายเปลี่ยนไปด้วย (อัจฉรา ไล่ศัตรูไกล, 2550) เมื่อพิจารณาแล้วจึงเห็นได้ว่าคำนำหน้าคำนามเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในขั้นพื้นฐานที่ผู้เรียนต้องศึกษาและฝึกใช้ให้ชำนาญเพื่อที่จะสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมั่นใจ สละสลวยและสื่อความหมายได้ ซึ่งครูผู้สอนควรหันมาให้ความสนใจในเรื่องการใช้คำนำหน้าคำนามมากขึ้น เพื่อเป็นการปูพื้นฐานที่ดีในการเลือกใช้คำนำหน้าคำนามที่ถูกต้องและเหมาะสมให้แก่ผู้เรียน

การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่อดีตเป็นต้นมาอาจจะพบว่าครูผู้สอนนั้นใช้วิธีการสอนที่หลากหลายก็จริงแต่วิธีที่พบมากคือ การสอนแบบบรรยาย ที่เน้นการท่องจำโดยมีครูเป็นศูนย์กลางการเรียน ซึ่งหมายความว่าผู้เรียนหมดโอกาสที่จะร่วมแสดงความคิดเห็นและทำกิจกรรมต่างๆ (แรมสมร อยู่สถาพร, 2541, หน้า 160) เป็นวิธีการสอนที่จะพบเห็นอยู่เสมอในห้องเรียนโดยทั่วไปว่าผู้เรียนจะคร่ำเคร่งในการเรียน เคร่งเครียด ดังนั้นจึงมีคำถามตามมาว่าวิธีสอนดังกล่าวนั้นครูผู้สอนคนที่สอน หรือเด็กกวดและชอบที่จะเรียนตามวิธีสอนนี้หรือไม่ (แรมสมร อยู่สถาพร, 2541, หน้า 141) คำถามที่ทราบกันคืออยู่แล้วว่าการเรียนภาษานั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างหนัก ที่ผู้เรียนนั้นต้องอาศัยความพยายามอย่างมากที่จะทำความเข้าใจ และนำภาษาไปใช้ได้ถูกต้อง (นิตยา สุวรรณศรี, 2536) ผู้สอนมุ่งเน้นการสอนที่จริงจังในกฎ กติกาของภาษามากเกินไปจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย และเป็นการเรียนที่ไม่มีเมื่อนำสนใจที่จะกระตุ้นหรือดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียน ทำให้ในหลายๆประเทศออกมาแสดงความเห็นที่สอดคล้องกันว่าการศึกษานั้นห่างไกลจากโลกของเด็กมากขึ้นทุกทีเพราะการเรียนเป็นเรื่องน่าเบื่อ และยุ่งยาก อีกทั้งไม่เป็นการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ

เกรกอรี (Gregory, 2006, pp.17-22) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ที่จะทำให้เกิดความทรงจำในระยะยาวไว้หลายประการด้วยกัน แต่มีอยู่ประการหนึ่งซึ่งอาจกล่าวได้ว่ามีความสำคัญที่สุดเรียกว่าความทรงจำอันเกี่ยวเนื่องกับอารมณ์ และความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หมายความว่าอารมณ์นั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่สามารถก่อให้เกิดความทรงจำระยะยาว เช่นความทรงจำอันเกิดจากความสุขเมื่อได้เล่นเกมประกอบการเรียนรู้ เช่น การเรียนการใช้ a, an, the โดยใช้เกมประกอบ เป็นต้น (พรพิไล เลิศวิชา, 2549) ซึ่งจะส่งผลทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและเกิดความทรงจำระยะยาว เพราะโดยธรรมชาติแล้วเด็กมักสนใจการเล่นเกมน่าสนใจกว่าหนังสือหรือห้องเรียน โดยสมองและจิตใจของเด็กในวันนี้ได้พัฒนาความสามารถในการสื่อสารและรับสารด้วยภาพ นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้พบว่าเกมนั้นเป็นวิธีการในการส่งข้อมูลภาพจำนวนมากเข้าสู่สมองของเด็ก ประสบการณ์จากการเล่นของเด็กนั้นทำให้เด็กรู้จักที่จะรับผิดชอบและอยู่ร่วมกับ

ผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ, 2532, หน้า 1) จึงอาจกล่าวได้ว่าการเล่นของเด็กนั้นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ อีกนัยหนึ่งคือการเล่นนั้นเป็นกระบวนการพื้นฐานทางความคิดที่จะช่วยพัฒนาด้านต่างๆของเด็กได้ดี (สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2543, หน้า 10) เกมนับได้ว่าเป็นสิ่งแวดล้อมทางการศึกษาที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการศึกษาได้อย่างเพียงพอ เพราะเด็กจะรู้สึกผ่อนคลายและเกิดความกระตือรือร้น และมีความสนใจที่จะเรียนมากขึ้น

ประโยชน์ของเกมนอกจากจะทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน สนุกสนานแล้วยังช่วยให้ครูผู้สอนสร้างบริบทในการเรียนการสอนเพื่อให้ภาษามีความหมายขึ้น (นิตยา สุวรรณศรี, 2536, หน้า 11) นอกจากเกมจะช่วยให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเต็มไปด้วยชีวิตชีวาแล้วยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ดี อีกทั้งเกมยังช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครูผู้สอนอีกด้วย เมื่อเกมมีประโยชน์ที่จะช่วยเปิดโอกาสที่จะฝึกภาษาและเป็นการฝึกที่มีความหมาย ทั้งผู้เรียนและผู้สอนดังนั้นแล้วเกมจึงเป็นเครื่องมือที่นำมาประกอบการเรียนการสอนให้น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ

ด้วยความสำคัญและเหตุผลดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน โดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน ตามแนวความคิดของเกรกอรี (Gregory, 2006) เรื่องการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำไปพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ดีขึ้น

ความมุ่งหมายการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาทักษะ การใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมโดยมีวัตถุประสงค์ย่อยดังนี้

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใช้เกมประกอบการสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองการสอนกับหลังการทดลองการสอน
3. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ

ความสำคัญของการวิจัย

1. สามารถนำเกมฝึกทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ มาใช้สอนเสริมและสอดแทรกในวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการทางการเรียนให้ดีขึ้น
2. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนผู้สนใจและผู้ที่เกี่ยวข้อง ในระดับประถมศึกษาในการพัฒนาทักษะกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตดังนี้

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2550 กลุ่มโรงเรียนประถมศึกษาในอำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี จำนวน 5 โรงเรียน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหนองม่วง อำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (purposive random sampling) และนำมาละกันโดยแบ่งเป็นเด็กเก่ง เด็กปานกลาง และเด็กอ่อน จากนั้นเฉลี่ยโดยเท่ากันทั้ง 2 ห้องคือ กลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คนที่สอนโดยใช้การสอนแบบปกติ

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการสอน แบ่งเป็น 2 แบบ

3.1.1 วิธีสอนโดยใช้เกม

3.1.2 วิธีสอนแบบปกติ

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ หมายถึง คำที่อยู่ข้างหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สามารถกำหนดให้คำนามนั้นมีความหมายที่แตกต่างกันออกไป ในที่นี้หมายถึง a, an, the

ทักษะในการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติ ฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญและนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งทักษะในการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษนั้นจะดูได้จากความถูกต้องและผลการประเมินจากการทำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

เกม หมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานมีการแข่งขัน ที่ผู้เล่นพยายามที่จะเล่นให้บรรลุซึ่งจุดหมายภายใต้กติกาและกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และนอกจากจะก่อให้เกิดความสนุกสนานแล้วยังช่วยพัฒนาผู้เล่นเกมในด้านต่างๆ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง การนำเกมเข้ามาเป็นแกนหลักในการจัดการเรียนการสอน(เพราะเกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย และไม่ตึงเครียด โดยครูผู้สอนนำเนื้อหาวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สอดแทรกในเกม รวมทั้งกำหนดกฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากและซับซ้อนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ 3 ขั้นตอนคือ

1. ชี้นำ

- 1.1 เลือกเกมที่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1.2 เตรียมอุปกรณ์และสถานที่ที่เหมาะสม
- 1.3 อธิบายและชี้แจงกฎและกติกาอย่างละเอียดก่อนการเล่น
- 1.4 สาธิตวิธีการเล่น

2. ชี้นำเล่นเกม

- 2.1 ให้ผู้เล่นดำเนินการกิจกรรมไปตามขั้นตอน
- 2.2 ผู้สอนทำหน้าที่แนะนำ ควบคุมและตรวจสอบความถูกต้องในระหว่างการเล่นเกม

3. ชี้นำสรุป

ผู้สอนกับผู้เล่นร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกมจนกระทั่งเสร็จสิ้นการเล่นเกม

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง การจัดกิจกรรมการสอนกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศที่จัดขึ้นในโรงเรียนวัดหนองม่วง ซึ่งเป็นการดำเนินการสอนตามเนื้อหาการสอนแบบปกติ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดแนวคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควบคู่ไปกับการบรรยายของครูผู้สอน

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง การออกแบบการเรียนการสอนการใช้คำนำหน้าคำนาม(a, an, the) ให้สอดคล้องและบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่หลักสูตรได้วางเอาไว้โดยสอดแทรกกิจกรรมฝึกทักษะการใช้คำที่ใช้หน้าคำนามในภาษาอังกฤษ เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมีการกำหนดขอบเขตของกิจกรรมคือ มีกฎกติกา จำนวนผู้เล่นตลอดจนวิธีการเล่นอย่างละเอียด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดเอาไว้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเรียน โดยครูกระตุ้น

ให้เกิดความสนใจด้วยการสนทนา ชักถาม และทบทวนความรู้เดิมที่ผ่านมา ฯ

2. **ขั้นสอน** เป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ โดยให้นักเรียนได้อ่านและศึกษาเนื้อหาก่อนที่จะเริ่มสอน เมื่อครูสอนแล้วก็จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดในใบความรู้เป็นการทบทวน

3. **ขั้นฝึกปฏิบัติ** เป็นการฝึกโดยใช้เกม ในการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้า คำนามในภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักเรียนเกิดความชำนาญในการใช้ มีความรวดเร็ว และสามารถ ใช้ได้อย่างถูกต้อง โดยการสอนเกมนั้นมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ

- 1.1 เลือกเกมที่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1.2 เตรียมอุปกรณ์และสถานที่ให้เหมาะสม
- 1.3 อธิบายและชี้แจงกฎและกติกาอย่างละเอียดก่อนการเล่น
- 1.4 สาธิตวิธีการเล่น

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1 ให้ผู้เล่นดำเนินกิจกรรมไปตามขั้นตอน
- 2.2 ผู้สอนทำหน้าที่แนะนำ ควบคุมและตรวจสอบความถูกต้องใน

ระหว่างการเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

ผู้สอนกับผู้เล่นร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกม จนกระทั่งเสร็จสิ้นการเล่นเกม

4. **ขั้นนำไปใช้** เป็นการให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเพื่อทบทวนบทเรียนอีกครั้ง หลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

5. **ขั้นสรุปผล** แนะนำ และประเมินผล เป็นการสรุปเนื้อหาหลักของเนื้อหาโดย ครูเลือกใช้กิจกรรมสรุปผลในลักษณะต่างๆ เช่น ให้นักเรียนจับกลุ่มขนาดเล็ก (2-3 คน) และ ออกมาอภิปรายสรุปเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ การสังเกตและการตอบคำถาม การให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเป็นการตรวจสอบพฤติกรรมที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์ของการเรียนการสอนในแต่ละ ครั้ง

แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ หมายถึง การออกแบบการเรียนการสอน ให้สอดคล้อง และบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่หลักสูตรได้วางเอาไว้ โดยมุ่งเน้นการบรรยายเป็นหลักซึ่ง แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน** เป็นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเรียน โดยครูกระตุ้นให้เกิดความสนใจด้วยการสนทนา ชักถาม และทบทวนความรู้เดิมที่ผ่านมา ฯ

2. **ขั้นสอน** เป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ โดยให้นักเรียนได้อ่านและศึกษาเนื้อหาก่อนที่จะเริ่มสอน เมื่อครูสอนแล้วก็จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัย จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดในใบความรู้เป็นการทบทวน

3. **ขั้นฝึกปฏิบัติ** เป็นการดำเนินการเรียนการสอนเพื่อมุ่งเน้นความเข้าใจในบทเรียนของนักเรียน โดยครูจะยกตัวอย่างบนกระดานและให้นักเรียนช่วยกันตอบ จากนั้นร่วมกันอภิปรายและซักถามความเข้าใจในบทเรียน

4. **ขั้นนำไปใช้** เป็นการให้นักเรียนทบทวนและใช้ความรู้จากบทเรียนมาฝึกปฏิบัติโดยการทำแบบฝึกหัด

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

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง ผลคะแนนของแบบทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ประกอบการสอน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แต่ละแผนทั้ง 8 แผน

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หลังเสร็จสิ้นการสอนทั้ง 8 แผน

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

ศึกษาการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน มีวิธีการตามลำดับดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เพื่อนำมาเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

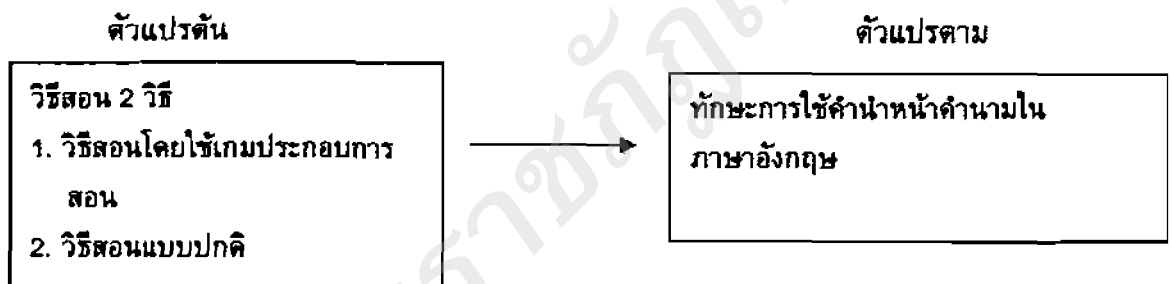
1.1 ศึกษาข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้สมองเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 2 ระดับประถมศึกษาปีที่ 4

2. การกำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษาการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน

ผู้วิจัยสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีที่ได้จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ของเกรกอรี (Gregory, 2006, pp.17-22) เรื่องการสอนโดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใช้เกมประกอบการสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าการจัดการเรียนรู้โดยการสอนปกติ