

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะภาษาไม่ใช่เป็นเพียงเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่ต้องการ และเพื่อการประกอบอาชีพเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การเจรจาต่อรองเพื่อการแข่งขัน แสวงหาความร่วมมือทั้งทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้คน ให้มีความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละเชื้อชาติ ทำให้สามารถปฏิบัติตนต่อกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม การเรียนภาษาต่างประเทศแตกต่างจากการเรียนสาระการเรียนรู้อื่น เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน และการงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นการเรียนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดการกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติ และลักษณะเฉพาะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียน ให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วยอันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (learner-independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (lifelong learning) ทั้งด้านภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 2)

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไปรวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราววัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ, 2544, หน้า 3)

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2544 นั้น มุ่งที่จะให้ผู้เรียนภาษาต่างประเทศ มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ชีวิตของผู้เรียนได้ทุกโอกาสตามความมุ่งหมายของหลักสูตร แต่อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษ ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สระบุรี เขต 1 ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จ

เท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อประกันคุณภาพผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2549 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สระบุรี เขต 1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยร้อยละระดับประเทศทุกสาระการเรียนรู้ โดยเฉพาะสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) มีโรงเรียนผ่านน้อยที่สุด ร้อยละ 20.44 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรี เขต 1, 2550, ไม่ปรากฏเลขหน้า) และจากการจัดโครงการค่ายภาษาอังกฤษ (English camp) ซึ่งจัดโดยศูนย์อีริค (ERIC) ประจำอำเภอหนองแขง โดยการให้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษร่วมกันจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษของ นักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 โดยเฉพาะ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ปีการศึกษา 2551 ในเขตอำเภอหนองแขง ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมเกี่ยวกับการฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเลือกคำศัพท์ง่าย ๆ ที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงภายในบ้านของใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น จากการจัดกิจกรรมพบว่านักเรียนส่วนมากอ่านคำศัพท์ไม่ออกและไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ ด้วยเหตุนี้การเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเรื่องที่ยากสำหรับนักเรียน และนำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ ในการเรียนภาษาอังกฤษและส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาต่างประเทศของนักเรียนด้วย

จากการศึกษาของ วิลพร ธนสุวรรณ (2536, หน้า 5) พบว่านักเรียนไทยที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในระดับต่าง ๆ มีข้อบกพร่องในการเขียนหลายประการด้วยกัน และข้อบกพร่องที่เป็นปัญหาสำคัญ คือข้อบกพร่องด้านคำศัพท์ นักเรียนไทยมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในวงแคบ และไม่สามารถจะเลือกใช้คำที่เหมาะสมในการสื่อความหมายในข้อความที่เขียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ อรุมา หลิมศิริวงษ์ (2544, หน้า 6) ได้รวบรวมข้อผิดพลาดในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศพบว่ามีข้อผิดพลาดด้านคำศัพท์มากกว่าข้อผิดพลาดเกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ด้วยอัตราส่วน 3:1 หรือ 4:1

ในการเรียนภาษาอังกฤษให้ประสบความสำเร็จนั้นคำศัพท์นับว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมาก และเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่จะทำให้มนุษย์สามารถสื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ เพราะคำศัพท์ในทุกภาษานับเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ภาษา ผู้ที่รู้คำศัพท์และเข้าใจวิธีใช้คำศัพท์นั้น ๆ จะพูด ฟัง อ่าน และเขียนได้ดีกว่าผู้ที่ไม่รู้คำศัพท์ นอกจากนี้ แมคคาร์ธีย์ และ โอเดล (McCarthy, & O' Dell, 1997, p.2) กล่าวถึงอุปสรรคของการเรียนคำศัพท์ว่าการเรียนคำศัพท์สำหรับผู้เรียน ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศนั้นเป็นเรื่องยากผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศกับผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษา มีความแตกต่างกันอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับ ประมวล ดิฉินสัน (2529, หน้า 30) ที่กล่าวว่าสิ่งสำคัญประการหนึ่ง ที่ส่งผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษคือคำศัพท์ ถ้าสามารถรู้คำศัพท์อย่างเพียงพอในภาษาอังกฤษ เราจะสามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถ

เข้าใจเรื่องราว และวิชาการที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อได้ เช่นเดียวกับ สิริลักษณ์ เฟื่องกาญจน์ (2531, หน้า 3) กล่าวว่า สิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้ประสบความสำเร็จคือ ความสามารถด้านคำศัพท์ การรู้ความหมายของคำศัพท์และสามารถใช้คำศัพท์เป็นส่วนประกอบของข้อความ เพื่อสื่อความหมายให้ตรงกับความต้องการของผู้เขียนหรือผู้พูด นอกจากนี้จากคำกล่าวของ สิริลักษณ์ ยังสอดคล้องกับแนวความคิดของ ธรรมศาสตร์ และสว่างโรรส (Thammasat, & Sawangwarorose, 1981, p.2) ที่กล่าวว่า หัวใจสำคัญของการเรียนรู้ภาษาที่สองสำหรับผู้เรียนคือ การบรรจุคำศัพท์ที่ใช้ได้จริง ซึ่งประกอบด้วย ความหมาย โครงสร้างและรูปลักษณะของความหมายลงในสมองของพวกเขาให้มีความเท่าเทียมกับเจ้าของภาษาให้มากที่สุด

ด้วยเหตุที่คำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนภาษาต่างประเทศและเป็นปัจจัยพื้นฐานในทักษะการใช้ภาษาในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน นักการศึกษาจึงได้คิดค้นวิธีการสอนคำศัพท์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศเกิดประสิทธิผลสูงสุด และเป็นประโยชน์แก่ตัวผู้เรียน ซึ่งกลวิธีต่างๆ ที่นักศึกษาด้านภาษาต่างประเทศได้คิดค้นได้แก่ การใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การใช้วัสดุของจริง การสอนโดยใช้เจ้าของภาษาโดยตรง เป็นต้น และอีกวิธีการหนึ่งซึ่งเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมจากอดีตจนถึงปัจจุบันคือ การใช้เกมเข้ามาเป็นส่วนประกอบในการสอนคำศัพท์ ซึ่งการใช้เกมเป็นองค์ประกอบในการสอนคำศัพท์ จากการทดลองของ ดิกเคอร์สัน (Dickerson, 1976, p.6456-A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียน 2 กลุ่ม โดยใช้เกมแบบเคลื่อนไหว (active game) เกมนิ่ง (passive game) และการสอนตามปกติ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้เกมแบบเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมนิ่งและการสอนตามปกติ ซึ่งจากการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับการงานวิจัยของ วิชัย สายคำอิน (2541, หน้า 17) ได้ทดลองใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ซึ่งจากผลการทดลองสรุปได้ว่า ผู้เรียนจะเรียนได้ดี และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนก็ต่อเมื่อผู้เรียนมีความสนใจในวิชานั้น ๆ และถ้าต้องการให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียน ตลอดช่วงเวลาเรียนโดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย ผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน ตื่นเต้น เพลิดเพลิน ซึ่งการใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน จะเป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้ดีขึ้นอีกด้วย

การเรียนภาษาต่างประเทศนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่นักเรียนจะต้องรู้และเข้าใจความหมายของคำศัพท์อย่างลึกซึ้ง จึงจะสามารถนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้แล้วไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม การเรียนรู้คำศัพท์จะไม่เกิดประสิทธิภาพเลย หากผู้เรียนไม่สามารถที่จะจดจำคำศัพท์ได้ หรือไม่มีความคงทนในการจดจำสิ่งที่เรียนไปแล้วได้ ซึ่งการใช้เกมในการสอนคำศัพท์นั้น จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ ซึ่งคุณสมบัติของเกมนอกจากจะเป็นเครื่องมือในการสอนคำศัพท์ที่ติดงอแงมาแล้วยังช่วยให้ผู้เรียนจำคำศัพท์และมี

ความคงทนในการจำได้ดียิ่งขึ้นด้วยดังที่ ทอร์นเบรี (Thornbury, 2003, p.130) กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมที่เกิดประโยชน์ที่สุดในการเรียนคำศัพท์ เพราะยิ่งคำศัพท์ถูกดึงออกมาจากความจำ ได้อย่างถูกต้องบ่อยเท่าใด คำเหล่านั้นก็จะเป็นคำที่เราสามารถนึกออกได้ง่ายเท่านั้น และเกม ยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนนึกคำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว และความสนุกสนานของเกมยัง ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และไม่ว่าผู้เล่นจะชอบเกมหรือไม่ก็ตาม แต่องค์ประกอบที่ เป็นการแข่งขันก็มักจะทำให้เกิดความตื่นตัว มีชีวิตชีวา และความน่าสนใจต่อผู้เรียนที่เฉื่อยชา ซึ่ง โฮล์มส์ (Holmes, 1999, no paged) ได้ทดลองใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษกับชาวเอเชีย สรุปได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ใช้ได้ดี โดยเฉพาะคนเอเชียมักชอบเกม ซึ่งจากการ ทดลองใช้เกมรูปภาพเป็นเครื่องมือในการสอนปรากฏว่านักเรียนสามารถเรียนได้อย่าง สนุกสนาน และยังช่วยให้บรรยากาศในการเรียนดีขึ้นอีกด้วย ความสามารถในการจดจำสิ่ง ต่างๆ นั้นเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ เพราะการจดจำสิ่งต่าง ๆ และความคงทนในการ จำสิ่งนั้น ๆ มีผลอย่างมากต่อชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเรียนรู้ เหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่ง ถ้าบุคคลไม่สามารถจดจำได้นาน หรือลืมง่ายย่อมจะเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินชีวิต และเป็น อุปสรรคต่อการทำงานอีกด้วย ซึ่งการจะจดจำสิ่งใดได้นาน ๆ นอกจากจะเป็นลักษณะเฉพาะตัว ของผู้เรียนแล้ว แต่ความจำเป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนได้ เช่น การทบทวนซ้ำแล้วซ้ำอีก การจัด ระบบข้อมูลให้เป็นระเบียบ การสร้างสิ่งเร้าซ้ำ ๆ เป็นระยะเวลาสั้น ๆ เป็นต้น (กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ, 2544, หน้า 17; สุรางค์ โค้วตระกูล, 2544, หน้า 250)

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยมีความเห็นว่า การที่จะเรียนภาษาอังกฤษให้ ประสบความสำเร็จได้นั้น จะต้องเริ่มต้นที่การเรียนรู้คำศัพท์เสียก่อน เพราะการได้เรียนรู้ คำศัพท์และสามารถจดจำคำศัพท์ได้ ทั้งสามารถเลือกใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วในโอกาสต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม จึงจะเป็นการเรียนภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาอังกฤษให้ประสบ ความสำเร็จได้และการที่จะให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมีความเพลิดเพลินสนุกสนาน อีกทั้ง มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้นานโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับ ประถมศึกษา ควรจะใช้เกมประกอบในการสอนคำศัพท์ ซึ่งเกมจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนาน และจดจำคำศัพท์ได้ดังที่อรชума หลิมศิริวงษ์ (2544, หน้า 31) ได้รวบรวมคุณลักษณะของการ จำว่า เป็นลักษณะและความสามารถส่วนบุคคลแต่เป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนได้ซึ่งถ้าจำไม่ผิดก็ยาก ที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทดลองใช้เกมในการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เพราะเกมนอกจากจะสร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับ ผู้เรียนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือในการฝึกความจำของผู้เรียนในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งจะ เป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ทั้งยังจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นในระดับ ต่อไป

ความมุ่งหมายในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายในการวิจัยดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู

ความสำคัญของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์โดยใช้เกมและคู่มือครูที่มีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์และมีความคงทนในการจำคำศัพท์สูงขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษนำไปใช้ในการสอนคำศัพท์ระดับชั้นอื่นๆต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัยดังนี้

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรีเขต 1 จำนวน 163 แห่ง จำนวน 3,450 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรี เขต 1, 2552, หน้า 2)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 55 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง ได้โรงเรียนอนุบาลหนองแขงศีลวุฒาจารย์ ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 ห้องเรียนห้องเรียนละ 27 คน และ 28 คน รวม 55 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และการจัดห้องเรียนเป็นแบบคละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และเรียนอ่อน และ สุ่มวิธีสอนให้กับห้องเรียนโดยการจับสลาก

กลุ่มทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 27 คน ใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

กลุ่มควบคุม ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 28 คน ใช้วิธีสอนตามคู่มือครู

3. ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ คำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Food and Drink ตามที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้กำหนดให้นักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 ได้ศึกษาซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วยเรื่องดังต่อไปนี้

เรื่องหลัก (theme) Food and Drink

- หัวเรื่อง(topic) - Fruit
 - Vegetables
 - Drink
 - Food
 - Spices

ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมใช้เนื้อหาเดียวกันในการทดลอง โดยที่กลุ่มทดลองจะสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และกลุ่มควบคุมใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

4. ตัวแปรที่ศึกษา

4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการสอน 2 วิธี คือ

4.1.1 การสอนโดยใช้เกม

4.1.2 การสอนตามคู่มือครู

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

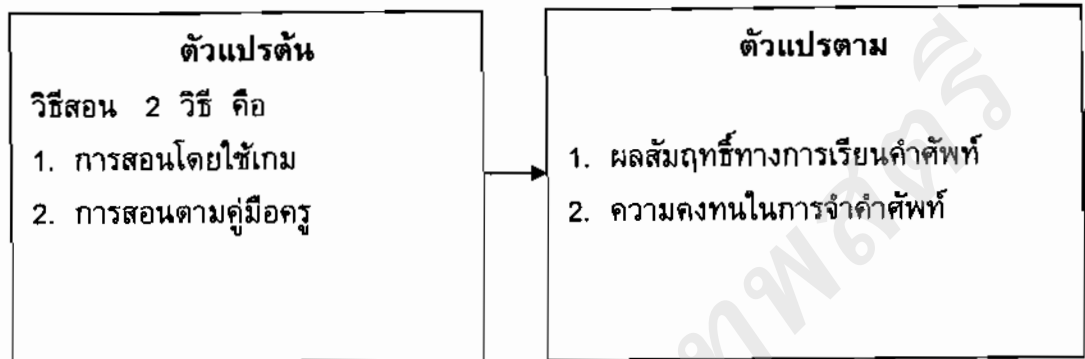
5. ระยะเวลาในการทดลอง

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการทดลอง กลุ่มละ 10 ชั่วโมง เป็นเวลาทั้งสิ้น 3 สัปดาห์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมและผู้เรียนให้ความสนใจซึ่งเกมมีประโยชน์ในการชักจูงให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนสามารถเข้าใจ และจดจำบทเรียนได้เป็นอย่างดี ดังที่ วิชัย สายคำอิน (2541, หน้า 17) โฮล์มส์ (Holmes, 1999, no paged), และทอร์นเบรี (Thornbury, 2003, p.130) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่า นอกจากเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของเด็กแล้ว ยังเป็นประโยชน์ในแง่ของกิจกรรมที่ช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ ลดแรงกดดันในการเรียนได้ดี และความสนุกสนานของเกมยังทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและจดจำ

คำศัพท์ได้ตีอีกด้วย ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแสดงในภาพดังต่อไปนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกม หมายถึง เกมคำศัพท์ (vocabulary games) ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ในการฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งได้แก่

1. เกมกระชิบ
2. เกมคนไป
3. เกมเกมจับคู่
4. เกมบิงโก
5. เกมลองทายดูสิ

แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการ หรือแนวทางการสอนที่ผู้สอนได้เตรียมการไว้ล่วงหน้าก่อนปฏิบัติการสอนโดยเขียนเป็นแบบแผน และเป็นลายลักษณ์อักษร

การสอนโดยใช้เกม หมายถึง การใช้เกมเป็นกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งได้เอาแนวความคิดในการใช้เกมมาประกอบกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ของรีส (Reese, 1977, p. 12) ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นเตรียม** เป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนจะเล่นเกมโดยการแสดงภาพ บัตรคำศัพท์เพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับคำศัพท์ก่อน
2. **ขั้นใช้เกม** ครูอธิบายขั้นตอน กติกา วิธีการเล่นเกม และให้นักเรียนเล่นเกม
3. **ขั้นสรุป** ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียน

4. ชั้นประเมินผล ครูประเมินผลการร่วมกิจกรรมของนักเรียน ซึ่งอาจใช้การสังเกต หรือการทำแบบฝึกต่าง ๆ

การสอนตามคู่มือครู หมายถึง วิธีการสอนตามขั้นตอนและกระบวนการที่กระทรวงศึกษาธิการได้เสนอแนะไว้ ซึ่งมีขั้นตอนในการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (warm up)

-เป็นการทบทวนความรู้เดิมและโยงเข้าสู่เนื้อหาใหม่ที่จะทำการสอน

ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้การสอน (present)

-ในขั้นนี้ครูจะอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาที่สอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหานั้น ๆ ซึ่งในขั้นนี้อาจต้องใช้สื่อต่าง ๆ ประกอบการอธิบาย เพื่อสร้างความเข้าใจมากขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (practice)

-ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นกิจกรรมเดี่ยว หรือกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะทางภาษา

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป (produce)

-ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด หรือใบงาน

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังจากการเรียนการสอนสิ้นสุดลงซึ่งวัดด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความคงทนในการจำคำศัพท์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการระลึกถึงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนรู้ไปแล้วได้ ซึ่งวัดจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อำนาจหลังการสอนสิ้นสุดลง เป็นเวลา 2 สัปดาห์

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลหนองแขง ตีลวุฒจารย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สระบุรี เขต 1 ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 55 คน

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจากบัญชีคำศัพท์ในหมวด อาหารและเครื่องดื่ม ที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดเป็นกรอบแนวคิดให้นักเรียนระดับประถมศึกษาได้เรียน ซึ่งเป็นคำศัพท์ประเภทที่มีความหมายในตัวเอง (content words)

สมมติฐานในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานในการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี