

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การศึกษาค้นคว้าอิสระ
ของ
จาริยา เจริญฤทธิ์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
พฤษภาคม 2556
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การศึกษาค้นคว้าอิสระ
ของ
จาริยา เจริญฤทธิ์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
พฤษภาคม 2556
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม



คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ ได้พิจารณาการศึกษาค้นคว้าอิสระของ
นางสาวจริยา เจริญฤทธิ์ แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ

.....
(อาจารย์ ดร.จิระพร ชะโน)

ประธานกรรมการ
(กรรมการบัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

.....
(ผศ.ดร. ปริญญา หนัชัยบุตร)

กรรมการ
(อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ)

.....
(อาจารย์ ดร.สุรเชต น้อยฤทธิ์)

กรรมการ
(อาจารย์บัณฑิตศึกษาภายนอกภาควิชา)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัย
มหาสารคาม

.....

(รศ.ดร. ประวิต เอราวรรณ์)
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....

(ศ.ดร.ปรีชา ประเทพา)
ผู้อำนวยการศูนย์บัณฑิตวิทยาลัย
วันที่ 29 เดือน พ.ค. พ.ศ. 2556

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญ์ หนันชัยบุตร อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผู้ให้คำแนะนำ คำปรึกษา ตลอดจนดูแลอย่างใกล้ชิด จนการศึกษาค้นคว้าอิสระเสร็จสมบูรณ์ อาจารย์ ดร.จิระพร ชะโน ประธานกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ และอาจารย์ ดร.สุรเชต น้อยฤทธิ์ กรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคามทุกท่าน ที่กรุณาให้คำแนะนำช่วยเหลือผู้ศึกษาค้นคว้าตลอดมา ผู้ศึกษาค้นคว้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คุณครูสุกัญญา ผาละ วิทย์ฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนยางตลาด วิทยาการ คุณครูสุกัญญา นารินทร์ วิทย์ฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนยางคำวิทยา คุณครูรัศมี ตีราชฎวิเศษ วิทย์ฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเทพศิรินทร์ขอนแก่น คุณครูอุเทน นันสมบัติ วิทย์ฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย และอาจารย์ ดร.ภมรพรรณ ยะยาตร์ อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและให้ข้อเสนอแนะในการจัดทำเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยน้ำคำจตุรศิลป์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาภานลีนธุ์ เขต 2 อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ คณะครูและบุคลากรทุกท่านที่กรุณา ให้ความอนุเคราะห์ในการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์จากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอมอบเป็นเครื่องบูชา พระคุณบิดา มารดาผู้ให้ชีวิต ตลอดจนบูรพาจารย์ทุกท่านที่มีส่วนสำคัญยิ่งในการสร้างพื้นฐานการศึกษาค้นคว้าให้แก่ผู้ศึกษาค้นคว้าจนประสบความสำเร็จ

จาริยา เจริญฤทธิ์

ชื่อเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้ศึกษาค้นคว้า นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญ์ ทนชัยบุตร

ปริญญา กศ.ม. สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่พิมพ์ 2556

บทคัดย่อ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักเรียนสนใจต่อการเรียน มีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน เอื้อต่อการแก้ปัญหาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้บรรลุผล การศึกษาค้นคว้ามุ่งหมายเพื่อ (1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม และ (3) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนห้วยคำจตุรยุศศิลป์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภาพสินธุ์ เขต 2 จำนวน 20 คน ปีการศึกษา 2555 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งประกอบด้วย 12 แผนการจัดการเรียนรู้ แต่ละแผนใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ มีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.47-0.77 มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.25-0.48 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 ตอนที่ 2 การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้ จำนวน 30 ข้อ แบบปรนัย จำนวน 4 ตัวเลือก มีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.27 – 0.77 มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.28 - 0.69 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 และ ตอนที่ 3 การสะกดคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ มีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ (0.27 – 0.77) มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.26 - 0.64 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 (3) แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.80 – 1.00 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมุติฐานโดยใช้ One Sample Z-test

ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.54/82.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.41 พิจารณาเป็นรายข้อ นักเรียนที่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเป็นคนฉลาด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่าย และเมื่อมีเวลาว่าง ข้าพเจ้ามักจะเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

TITLE	The study of English vocabulary achievement by using games of Prathomsuksa 5 students		
AUTHOR	Miss Jariya Charoenrit		
ADVISOR	Asst. Prof. Dr. Prin Tanunchaibutra		
DEGREE	M.Ed.	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	DATE	2013

ABSTRACT

The study of English vocabulary achievement by using game of Prathomsuksa 5 students is effective learning activities which are able to gain more attention from the students in the class; learn with happiness and amusement; contribute to solving problems, learning achievement results development; and improve the students' attitude towards learning English productively. The purposes of the study were: (1) to develop lesson plans of leaning English vocabulary by using game, the lesson plans used with a required efficiency of 70/70, (2) to compare the achievement results of learning English vocabulary between prior test and subsequent test of the students, and (3) to study the students' attitude towards learning English vocabulary by using game. The sample used in the study consisted of 20 students of Prathomsuksa 5 class 2 attending Huanakhamjaronsil School, under the Office of Kalasin Educational Service Area Zone 2 in the academic year 2012. The technique selected to be the cluster random sampling. For the instrument of the study composed of: (1) Lesson plans of leaning English vocabulary by using game of Prathomsuksa 5 students. There are 12 lesson plans for organization of learning English vocabulary, each prepared an hour for time spending, hence the total time spent twelve hours, (2) English vocabulary learning achievement test which divided in to 3 parts; First, 12-item of English vocabulary pronouncement part with difficulty ranging 0.47-0.77 discriminating power (B) ranging 0.13-0.51 and a reliability of 0.80. Second is 30-item of meaning specification and vocabulary application part with difficulty ranging 0.27-0.77 discriminating power (B) ranging 0.06-0.69 and a reliability of 0.94. This part used with an objective test type which composed of 4 alternatives. The last part is 12-item of word spelling with difficulty ranging 0.27-0.77 discriminating power (B) ranging 0.08-0.64 and a reliability of 0.89. (3) 5-level-scale for evaluating attitude towards English vocabulary learning by using game with discriminating power (B) ranging 0.80 – 1.00 and a reliability of 0.80. The statistics used for analyzing data were mean, standard deviation, and percentage; the one sample z-test applied for testing hypothesis.

The results of the study were as follows:

1. The lesson plans of learning English vocabulary by using game of Prathomsuksa 5 students had an efficiency of 80.54/82.22, which were higher than the established requirement.
2. The students took the prepared course by using game reached the achievement result, after learning is higher than before learning significantly in statistic of .01.
3. The students took the prepared course by using game show attitude towards learning English vocabulary by using game totally in the mean of 4.41. After considering in each point, the study are able to be concluded that the students who satisfied in learning English tend to be ingenious, shown by the highest mean. Followed by the result which specified that English is quite simple, and it tends to be appropriated for spending free time with English vocabulary game.

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
	สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้	
	ภาษาต่างประเทศ	6
	หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนห้วยน้ำคำจรรยาศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	
	(ภาษาอังกฤษ)	16
	การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน	19
	การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	49
	เกมทางภาษา	60
	ประสิทธิภาพของสื่อการสอนหรือนวัตกรรมทางการศึกษา	68
	เจตคติ	70
	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	74
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	75
	งานวิจัยในประเทศ	75
	งานวิจัยต่างประเทศ	77
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	84
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	84
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	84
	การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ	85
	ขั้นตอนการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	98
	การวิเคราะห์ข้อมูล	99
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	99

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	104
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	111
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	111
สรุปผล	111
อภิปรายผล	111
ข้อเสนอแนะ	114
บรรณานุกรม	116
ภาคผนวก	120
ภาคผนวก ก ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม	121
ภาคผนวก ข แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	151
ภาคผนวก ค แบบวัดเจตคติ	161
ภาคผนวก ง ตารางแสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบ	164
ภาคผนวก จ การหาคุณภาพเครื่องมือ	174
ภาคผนวก ฉ หนังสือขอความอนุเคราะห์	192
ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า	200

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 สารที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร	12
2 สารที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม	15
3 สารที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	15
4 สารที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก	16
5 หน่วยการเรียนรู้	17
6 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างชื่อเรื่องและจุดประสงค์การเรียนรู้	86
7 คะแนน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละจากการประเมินระหว่างเรียนรู้ ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	105
8 สรุปประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	107
9 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	108
10 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและ หลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	109
11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับเจตคติของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม	109
12 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบ ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงคำศัพท์	165
13 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบ ตอนที่ 2 การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้	168
14 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบ ตอนที่ 3 การสะกดคำศัพท์	170
15 แสดงการวิเคราะห์แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม	173
16 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	175
17 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	177
18 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตอนที่ 1	181
19 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตอนที่ 2	183
20 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตอนที่ 3	186
21 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญประเมินวัดเจตคติ	188

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	92
2 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	95
3 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	98

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ประเทศในเอเชียส่วนใหญ่ให้การยอมรับว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่จำเป็นสำหรับการสื่อสารในระดับนานาชาติหรือในระหว่างประเทศ ซึ่งชาวเอเชียมีความมุ่งมั่นมากขึ้นที่จะเสริมสร้างความเข้มแข็งและปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้ประสบความสำเร็จเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในระดับสื่อสารได้ (Languages in a Global World. 2012 : 247–256) ประเทศไทยจะมีการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจและการผลิตครั้งใหม่ที่จะเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 2015 อันเป็นผลจากฉันทามติร่วมของอาเซียนให้จัดตั้ง “ประชาคมอาเซียน” ซึ่งมีกำหนดแล้วเสร็จและจะมีผลบังคับใช้อย่างเป็นทางการภายในปี พ.ศ. 2558 ถือว่าเป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจครั้งใหญ่ของภูมิภาคอาเซียนทั้ง 10 ประเทศ แต่ความสำเร็จและประโยชน์เหล่านี้อาจจะมาไม่ถึงผู้ประกอบการไทยหากเราไม่เตรียมความพร้อมเพื่อจะรองรับการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางเศรษฐกิจโดยเฉพาะความพร้อมของทุนมนุษย์และการลงทุนทางปัญญา นั้นหมายถึงความจำเป็นที่ครูจะต้องเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนซึ่งกลายเป็นพลโลกภายในไม่ช้าครูต้องเร่งสร้างคุณภาพผู้เรียนในทุกๆด้าน และที่สำคัญคือความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษอันเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อทางธุรกิจ จากความจำเป็นดังกล่าวทำให้การเรียนภาษาอังกฤษในชั้นเรียนต้องทำให้เกิดผลใช้งานได้จริง (บัณฑิต หลิมสกุล. 2554 : 7)

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 221) การจัดการสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มุ่งให้ผู้เรียนภาษาต่างประเทศมีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ชีวิตของผู้เรียนได้ทุกโอกาสตามความมุ่งหมายของหลักสูตร แต่อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหัวนาคำจตุรศิลป์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากรายงานผลการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2554 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด คือ ร้อยละ 64.66 (โรงเรียนหัวนาคำจตุรศิลป์. 2555 : ไม่มีเลขหน้า) เพราะจากการสอบถามครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษา พบว่านักเรียนส่วนมากอ่านคำศัพท์ไม่ออกและไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ ด้วยเหตุนี้การเรียนภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นเรื่องที่ยากสำหรับนักเรียน และนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ในการเรียนภาษาอังกฤษและส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วย

ในการเรียนภาษาอังกฤษให้ประสบความสำเร็จนั้นคำศัพท์นับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างยิ่ง หากปราศจากความรู้ด้านคำศัพท์การสื่อสารจะไม่เกิดขึ้น และอุปสรรคยิ่งใหญ่ประการหนึ่งสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษจำนวนมากคือ การไม่รู้คำศัพท์ (Scott Thornbury : นิภาวรรณ ชูรัตนสิทธิ์, วิณา เกียรติอนุพงศ์, อมตา เวชพฤติ แพลและเรียบเรียง. 2546 : 19) ยิ่งไปกว่านั้น คำศัพท์เป็นหัวใจของการเรียนรู้ภาษา ผู้ที่ต้องการมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษต้องเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเอาไว้ให้มากเพื่อที่จะได้เข้าใจความหมายในการอ่าน ฟัง สนทนา กับผู้พูดภาษาอังกฤษ (Postgrad Team. 2545 : 1) ไม่เพียงเท่านั้น Wilkins ได้กล่าวว่า “ถ้าไม่มีความรู้ไวยากรณ์เราจะสื่อความหมายได้น้อยมาก แต่ถ้าไม่รู้คำศัพท์เราจะสื่อความหมายไม่ได้เลย” (Wilkins. 1972 : 12 อ้างใน พรสวรรค์ สิปอ. 2550 : 127) จากคำกล่าวนี้นี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของคำศัพท์ เพราะคำศัพท์มีประโยชน์ต่อทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ทักษะการเขียน และทักษะการใช้ภาษาด้านอื่นๆด้วย การสอนคำศัพท์โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปสื่อสารได้นั้น ผู้เรียนจะต้องมีความรู้คำศัพท์อย่างลึกซึ้งในเรื่องการออกเสียง การสะกดคำ การใช้คำศัพท์ร่วมกับคำอื่น สามารถนึกคำศัพท์ได้ทันทีที่ต้องการ ตลอดจนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้อย่างถูกต้องหลักไวยากรณ์และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ

ด้วยเหตุที่คำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนภาษาอังกฤษจึงมีผู้คิดค้นวิธีสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพด้วยวิธีการต่างๆมากมาย วิธีสอนคำศัพท์วิธีหนึ่งที่ได้รับการนิยมนิยมคือ การใช้เกมประกอบการสอน เพราะเกมจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และใช้ภาษาไว้ได้นาน เกมช่วยให้ครูสร้างบริบท (Context) ซึ่งทำให้ภาษามีความหมายมากยิ่งขึ้น เกมจะทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนและเป็นกิจกรรมในการออกกำลังเพื่อใช้บำบัดความเครียดทางกายและประสาท สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุก ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ กิจกรรมเกมจะช่วยให้การฝึกการใช้ภาษาปากเปล่า เพราะในชั้นเรียนจริงๆนักเรียนจะมีโอกาสพูดเพียงหนึ่งหรือสองประโยคเท่านั้นในบทเรียนหนึ่งบทหรือในหนึ่งสัปดาห์ ยิ่งไปกว่านั้นข้อผิดพลาดในเรื่องไวยากรณ์หรือการออกเสียง สำนวนอาจจะใช้การฝึกแบบคู่หรือกลุ่ม ผู้เล่นเกมแต่ละคนหรือสมาชิกในกลุ่มจะเกิดการเรียนรู้ทั้งในทางภาษาและทางพฤติกรรมศาสตร์ไปพร้อมๆกัน มีความเข้าใจพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่ม การให้ความร่วมมือ การเสียสละ การรักพวกร่วม ความสามัคคี ตลอดจนความกล้าที่จะแสดงออกอันจะเป็นผลนำไปสู่ความก้าวหน้าในการเรียนภาษานั้นเอง (เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2543 : 2-3)

การพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เจตคติมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถ้าหากผู้เรียนมีเจตคติต่อการเรียนต่ำจะส่งผลให้เกิดปัญหาในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแสวงหาความก้าวหน้าในอนาคตได้ ดังนั้นการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งสำคัญ (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. 2549 : 15)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงมีความสนใจที่จะใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพราะเกมนอกจากจะสร้างความสนุก ผ่อนคลายความเครียดให้กับผู้เรียนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือในการฝึกความสามารถของผู้เรียนในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ในระดับที่สูงขึ้น

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ตลอดจนเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากรในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนห้วยคำจตุรศิลป์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 37 คน

- 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนห้วยคำจตุรศิลป์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเนื้อหาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ดังต่อไปนี้

Unit 5: How healthy are you?

Topic: I like food. จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

Topic: How to make hamburger จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

Topic: What's the matter with you? จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

Unit 6: Important days Topic: Valentine's Day

จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

Topic: New Year's party	จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
Topic: Calendar	จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
Unit 7: Wonderful land Topic: field trip	จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
Topic: Favorite places	จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
Topic: The Seasons	จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
Unit 8: Summer holidays Topic: Summer plans	จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
Topic: Traveling	จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
Topic: What are you doing?	จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3. ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2555 – เดือนมีนาคม พ.ศ. 2556

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งวัดจากการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2. คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด คำที่มีความหมาย ลายลักษณ์อักษรที่เขียนขึ้นเพื่อแสดงความคิด เป็นคำ หรือคำยากที่ต้องแปล แบ่งออกเป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป มีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่งของภาษา

3. การสอนโดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการแข่งขัน ภายใต้กฎ กติกา ที่ผู้สอนกำหนดเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างสนุกสนานโดยจัดการแข่งขันเป็นกลุ่มในบางขั้นของการสอน

4. เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games) หมายถึง เกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ part of speech นอกจากนั้น ยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

5. เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และเกิดการเรียนรู้ทั้งในบุคคลและสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้เงื่อนไข (Condition) ที่กำหนด (เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2543 : 2)

6. ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คุณภาพของการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้นตามเกณฑ์ 70/70

70 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยการออกเสียงคำศัพท์ การฟัง การเขียน และการสนทนาถาม-ตอบ ของนักเรียนทุกคน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป

70 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนทุกคนได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป

7. เจตคติ หมายถึง ความรู้สึก ท่าที ของนักเรียนด้านบวกหรือลบ ความรู้สึกชื่นชอบหรือพอใจในกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนและมีความกระตือรือร้น มีความพยายาม และเอาใจใส่ต่อการเรียน ซึ่งวัดได้จากแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's Scale)

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้า การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นหัวข้อดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนห้วยน้ำคำจตุรศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
3. การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
4. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
5. เกมทางภาษา
6. ประสิทธิภาพของสื่อการสอนหรือนวัตกรรมทางการศึกษา
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
8. เจตคติ
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ความนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก พร้อมกันนี้ได้ปรับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกับเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้ท้องถิ่นและสถานศึกษาได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น (กระทรวงศึกษาธิการ. ม.ป.ป. : 1 ; อ้างอิงมาจาก สำนักนายกรัฐมนตรี. 2542 : ไม่มีเลขหน้า) หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มีปัญหาในระดับสถานศึกษาในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ประกอบกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้มีคุณธรรม มีความรอบรู้อย่างเท่าทันมีความพร้อมทางด้านร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์ เพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคงจึงมีการทบทวนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ ค่านิยม จิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐาน ของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้อันเป็นสากลและความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสำนึกที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

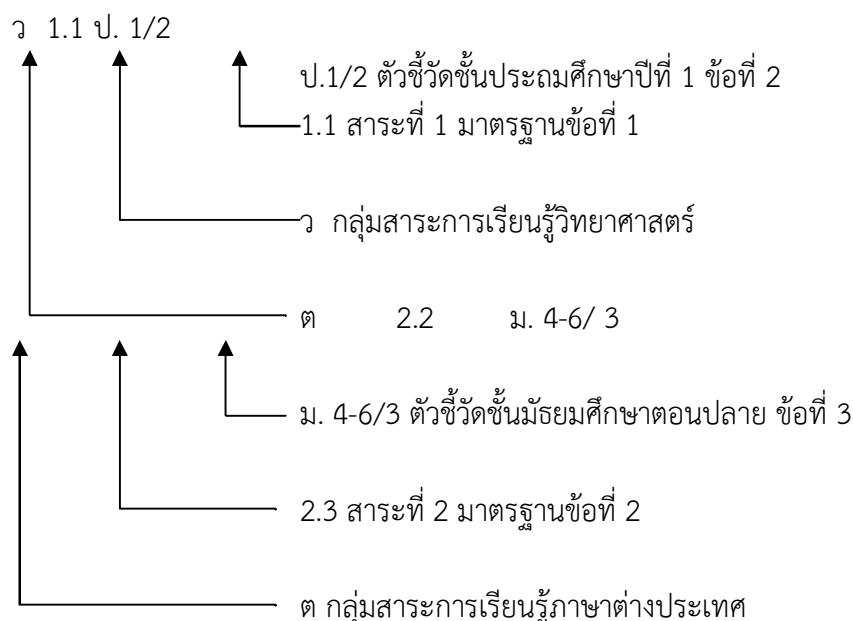
ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนั้นมาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่า ต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัด ประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

1. ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)
2. ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4- 6)

หลักสูตรได้มีการกำหนดรหัสกำกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อความเข้าใจและให้สื่อสารตรงกัน ดังตัวอย่าง



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษา ต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคม โลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

1. ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม
2. ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม
3. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการ เชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ ของตน
4. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และ แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 : ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 : ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

คุณภาพผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

2. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

3. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ที่ฟังและอ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

4. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

5. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษา กับของไทย

6. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

7. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

8. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,020-1,500 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

10. ใช้ประโยคเดียวและประโยคผสม (Compound Sentence) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะกล่าวถึงเฉพาะตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของชั้นที่ทำการศึกษาค้นคว้า คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีรายละเอียด ดังตาราง

ตาราง 1 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	
1.ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำ ที่ฟังและอ่าน	คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำในห้องเรียน - คำสั่ง เช่น Give me a/an.../Draw and color the picture.../Don't go near the stove. /Put a/an...in/on/under a/an.../Turn off the lights before going out. /Save water and electricity. /Don't eat in class.etc. - คำขอร้อง เช่น Please take a queue./ Take a queue, please./ Don't make a loud noise, please./ Please don't make a loud noise./ Can you help me, please? etc. - คำแนะนำ เช่น You should take exercise at least three times a week. / You should play with stray animals. etc.
2.อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	คำ กลุ่มคำ ประโยคเดียว และบทพูดเข้าจังหวะ และการสะกดคำ การใช้พจนานุกรม

ตาราง 1 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	หลักการอ่านออกเสียง เช่น - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค
3.ระบุ/วาดภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน	กลุ่มคำ ประโยคเดียว สัญลักษณ์ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,020-1,500 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)
4.บอกใจความสำคัญ และตอบคำถาม จากการฟังและอ่านบทสนทนา และนิทานง่ายๆ หรือเรื่องสั้นๆ	การบอกใจความสำคัญ และตอบคำถาม จากการฟังและอ่านบทสนทนา และนิทาน คือ สามารถเข้าใจ สรุปแกนหรือส่วนสำคัญที่สุดของเรื่องได้
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	
1.พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล	บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ และประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เช่น Hi/Hello/Good morning/Good afternoon/Good evening/I am sorry./How are you? I'm fine. Thank you. And you?/nice to see you./ Nice to see you too./Good bye./Bye./Thank you./ Thank you very much./
2.ใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และให้คำแนะนำง่ายๆ	คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน เช่น May I come in please./May I go out please./Clean the white board please./ Be quiet!
3.พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือสถานการณ์ง่ายๆ	สามารถใช้โครงสร้างประโยคในการออกคำสั่ง ขอความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ รับปากว่าจะช่วย และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลืออย่างสุภาพได้ เช่น Could you help me, please I'm sorry. I can't help you now.

ตาราง 1 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
4.พูด/เขียนเพื่อ ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว	คำศัพท์ จำนวน และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน เช่น What's your name? My name is... How are you? I am fine. What time is it? It is one o'clock. What is this? It is a/an... How many...are there? There is a/an.../There are... Who is...? He/She is... etc.
5.พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ	คำและประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึก เช่น ดีใจ เสียใจ ชอบ ไม่ชอบ เช่น Yeah!/Great!/Cool!/I'm happy./I like dogs./I don't like frog.
มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน	
1.พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว	คำและประโยคที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองบุคคลใกล้ตัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น บอกชื่อ อายุ รูปร่าง ส่วนสูง เรียกสิ่งต่างๆ จำนวน 1-100 สี ขนาด สถานที่อยู่ของสิ่งของ
2.เขียนภาพ แผนผัง และแผนภูมิแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน	คำ กลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวกับบุคคล สัตว์ และสิ่งของ เช่น การระบุ/เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภาพกับคำ หรือกลุ่มคำ โดยใช้ภาพ แผนภูมิ แผนภาพ แผนผัง
3.พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว	คำและประโยคที่ใช้ในการพูดแสดงความคิดเห็นให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว เช่น บอกชื่อ อายุ รูปร่าง ส่วนสูง เรียกสิ่งต่างๆ ขนาด สถานที่อยู่ของสิ่งของ

ตาราง 2 สารที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ	
1.ใช้ถ้อยคำน้ำเสียงและกิริยา ท่าทางอย่างสุภาพ ตามมารยาท สังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของ ภาษา	มารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอ โทษ การใช้สีหน้าท่าทางประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การ สัมผัสมือ การโบกมือ การแสดงอาการตอบรับหรือปฏิเสธ
2.ตอบคำถาม/บอกความสำคัญของ เทศกาล/ วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็น อยู่ต่างๆ ของเจ้าของภาษา	คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็น อยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย อาหาร เครื่องดื่ม
3.เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและ วัฒนธรรมตามความสนใจ	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การละเล่นพื้นบ้านประกอบทำทาง วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวา เลนไทน์

ตาราง 3 สารที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน	
1. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูด/การ เขียน	คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ตาราง 4 สารที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม	
1. ฟัง พูด และอ่าน/เขียน ในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก	
1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวม ข้อมูลต่างๆ	การใช้ภาษาต่างประเทศในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว จากสื่อต่างๆ

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนห้วยน้ำคำเจริญศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

รายละเอียดมีดังนี้

1. คำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัส อ15101

ศึกษา เข้าใจและปฏิบัติตาม คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำง่ายๆ จากการฟังและการอ่าน การอ่านออกเสียงประโยค ข้อความและบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน การระบุวาดภาพสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ การบอกใจความสำคัญและคำตอบจากการฟังและการอ่านบทสนทนาและนิทานง่ายๆ หรือเรื่องสั้นๆ การพูดเขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล การใช้คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาตและให้คำแนะนำง่ายๆ การแสดงความต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ การแสดงความต้องการการขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ การพูด เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว การแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ การเขียนภาพ แผนผัง และแผนภูมิ แสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงและกิริยาท่าทางอย่างสุภาพตามมารยาทสังคม การตอบคำถาม การบอกความสำคัญของเทศกาล วันสำคัญ งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา การเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ การบอกความเหมือน ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมาย วรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างของภาษาต่างประเทศและภาษาไทยโดยใช้กระบวนการสื่อสาร การฝึกปฏิบัติกิจกรรมทางภาษา กระบวนการกลุ่ม การถ่ายโอนข้อมูลจากภาพ หรือสัญลักษณ์เป็นประโยคหรือข้อความสั้นๆ การค้นหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในแหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะในการสื่อสารทางภาษา มีนิสัยรักการอ่าน มีความมุ่งมั่น มุ่งมั่น ใฝ่รู้ใฝ่เรียนในการใช้ภาษา มีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาอังกฤษ มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ มีวินัย ใฝ่รู้ใฝ่เรียน

รหัสตัวชี้วัด

ต.1.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ป.5/4

ต.1.2 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ป.5/4 ป.5/5

ต.1.3 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3

ต.2.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3

ต.2.2 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3

ต.3.1 ป.5/1

ต.4.1 ป.5/1

รวม 20 ตัวชี้วัด

2. ตารางการจัดทำหน่วยการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เวลารวม 80 ชั่วโมง

ตาราง 5 หน่วยการเรียนรู้

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน (100 คะแนน)
1	Our favorite dishes	ต.1.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/4 ต.1.2 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/4 ต.1.3 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ต.2.1 ป.5/1 ต.2.2 ป.5/1 ต.3.1 ป.5/1 ต.4.1 ป.5/1	8	10
2	It's more interesting	ต.1.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/4 ต.1.2 ป.5/1 ป.5/4 ต.1.3 ป.5/1 ป.5/3 ต.2.1 ป.5/1 ต.3.1 ป.5/1 ต.4.1 ป.5/1	12	15
3	Safety first	ต.1.1 ป.5/1 ป.5/3 ป.5/4 ต.1.2 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ป.5/4 ต.1.3 ป.5/1 ป.5/2 ต.2.1 ป.5/1 ป.5/3 ต.2.2 ป.5/1 ต.3.1 ป.5/1 ต.4.1 ป.5/1	10	10

ตาราง 5 (ต่อ)

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน (100 คะแนน)
4	Having fun with activities	ต.1.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/4 ต.1.2 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/4 ป.5/5 ต.1.3 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ต.2.1 ป.5/1 ป.5/3 ต.2.2 ป.5/2 ต.4.1 ป.5/1	10	10
5	How healthy are you?	ต.1.1 ป.5/3 ต.1.2 ป.5/1 ป.5/5 ต.1.3 ป.5/1 ต.2.1 ป.5/1 ต.2.2 ป.5/2 ต.3.1 ป.5/1 ต.4.1 ป.5/1	10	15
6	Important days	ต.1.1 ป.5/1 ป.5/4 ต.1.2 ป.5/1 ป.5/4 ป.5/5 ต.1.3 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ต.2.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ต.2.2 ป.5/2 ต.3.1 ป.5/1 ต.4.1 ป.5/1 ต.4.2 ป.5/1	12	15
7	Wonderful land	ต.1.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/4 ต.1.2 ป.5/1 ป.5/4 ต.1.3 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ต.2.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/3 ต.3.1 ป.5/1 ต.4.1 ป.5/1 ต.4.2 ป.5/1	8	10
8	Summer holidays	ต.1.1 ป.5/1 ป.5/2 ป.5/4 ต.1.2 ป.5/1 ป.5/4 ป.5/5 ต.1.3 ป.5/1 ป.5/3 ต.2.1 ป.5/1 ต.4.1 ป.5/1	10	15
		รวม	80	100

การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ

การเรียนรู้ทางภาษาประกอบด้วยทักษะทั้งสี่ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทักษะทั้งสี่เป็นสิ่งที่จำเป็นจะต้องฝึกฝนแก่ผู้เรียนโดยเท่าเทียมกัน การสอนทักษะทั้งสี่ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน จึงเป็นการสอนในเชิงทักษะสัมพันธ์ ซึ่งจะเชื่อมโยงทักษะทั้งสี่เข้าด้วยกัน อย่างมีระบบ มีขั้นตอน มีวิธีการมิใช่เป็นการแยกการสอนแต่ละทักษะออกจากกัน

1. ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของทักษะการฟัง

จิตตรี จิตต์ปรีชญา (2536 : 40) ได้ให้ความหมายว่า การฟังเป็นการเรียนรู้และทำความเข้าใจในสิ่งรอบตัว ทักษะการฟังเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดที่จะพัฒนาไปสู่การพูด การอ่าน และการเขียน

อรพิน พจนานนท์ (2537 : 34) ได้ให้ความหมายว่า การฟังเป็นการแยกแยะ หน่วยเสียงและโครงสร้างย่อยของภาษา เพื่อจับเสียง คำ หรือความคิดใหม่ ในการตีความ ได้ตอบ และการตอบคำถาม

ทิพพดี อ่อนแสงคุณ (2539 : 31-32) ได้ให้ความหมายว่า การฟังเป็น กระบวนการในการฝึกฟังเสียงและสำเนียงที่ต้องตามหลักของภาษา โดยการฟังจากครูผู้สอนภาษาซึ่งมีความรู้ในเรื่อง การออกเสียงอย่างถูกต้องหรือถ้าสามารถจัดหาเทปทเรียนที่พูดโดยเจ้าของภาษาได้ ก็ควรนำมาใช้เป็นต้นแบบในการเลียนการออกเสียงหรือถ้าสามารถเชิญเจ้าของภาษามาเป็นผู้ออกเสียง ให้นักเรียนฟังได้ จะเป็นการเรียนรู้เสียงที่ดีที่สุด

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545 : 31) ได้ให้ความหมายว่า การฟังเป็นการรับข้อมูลทาง ภาษาที่หลากหลาย และเป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดข้อคิดเห็น ครูผู้สอนเป็นแหล่งสื่อด้านการฟังที่สำคัญมาก เพราะนักเรียนสามารถเห็นหน้า ท่าทาง และภาษากาย ทำให้เกิดความเข้าใจสิ่งที่ฟังได้ดี และสามารถมี ปฏิสัมพันธ์กับเด็กซึ่งจะทำให้ทักษะการฟังมีประสิทธิภาพ

กุศยา แสงเดช (2548 : 132) ได้ให้ความหมายว่า การฟังเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด ที่จะนำไปสู่ทักษะต่อ ๆ ไป ได้แก่ การพูด การอ่าน และการเขียน การฟังแยกออกได้เป็น 2 ระดับ คือ ระดับเริ่มต้น เน้นการฟังเสียง คำ วลี แล้วสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง รู้จักสังเกต และจับได้ว่าเสียง ต่างๆ มีความแตกต่างกันอย่างไร และระดับที่สองเป็นการฟังประโยคและเรื่องราวเพื่อความเข้าใจ ดังนั้น การฝึกทักษะการฟังจึงประกอบไปด้วย การฟังเสียง พยางค์ คำศัพท์ ประโยค การสนทนา และ ฟังเรื่องแล้วเข้าใจได้

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 151) ได้ให้ความหมายว่า การฟังเป็นทักษะการรับ (receptive skill) ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร สาร และผู้รับสาร ผู้รับสารต้องประมวลข้อมูลที่ได้รับโดยใช้ ความรู้เดิมและความรู้ด้านภาษา ต้องมีความสามารถในการแยกแยะ และเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูด ซึ่งจะต้อง เข้าใจสำเนียงหรือการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ของผู้พูด

สรุปได้ว่า การฟังคือ ปัจจัยป้อนเข้า (Input) เมื่อผู้ฟังเข้าใจก็สามารถแสดงออกทางคำพูด ได้และประสิทธิภาพของการฟัง ขึ้นอยู่กับความสนใจและความตั้งใจของผู้ฟัง เพื่อให้เข้าใจความหมาย ของผู้พูดอย่างชัดเจน การฟังยังเป็นกระบวนการที่ผู้ฟังจะต้องใช้ความสามารถในการเรียบเรียง ตีความ

เพื่อที่จะได้เข้าใจสิ่งที่ผู้พูดพูดออกมา มีความหมายอย่างไร โดยใช้ประสบการณ์เดิมของผู้ฟังผสมผสาน จึงจะเป็นการฟังที่สมบูรณ์

1.2 ความสำคัญในการสอนทักษะการฟัง

กุศยา แสงเดช (2548 : 132) ได้กล่าวถึงความสำคัญในการสอนทักษะการฟังว่าเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดที่จะนำไปสู่ทักษะต่อ ๆ ไป ได้แก่ การพูด การอ่าน และการเขียน การฟัง แยกออกได้เป็น 2 ระดับ คือ ระดับเริ่มต้น เน้นการฟังเสียง คำ วลี แล้วสามารถออกเสียงได้ถูกต้องรู้จักสังเกต และจับได้ว่าเสียงต่าง ๆ มีความแตกต่างกันอย่างไร และระดับที่สองเป็นการฟังประโยคและเรื่องราวเพื่อความเข้าใจ ดังนั้นการฝึกทักษะการฟังจึงประกอบไปด้วยการฟังเสียง พยางค์ คำศัพท์ ประโยค การสนทนา และฟังเรื่องแล้วเข้าใจได้

1.3 ขั้นตอนและกิจกรรมการสอนทักษะการฟัง

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 159-160) ได้เสนอแนะขั้นตอนในการฝึกทักษะการฟัง ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและให้ผู้เรียนได้รู้จุดมุ่งหมายของการฝึกทักษะการฟัง ผู้สอนจะต้องแจ้งให้ผู้เรียนได้รู้จุดมุ่งหมายเฉพาะหรืองานที่จุทำหลังจากที่ฟังแล้ว เช่น ผู้เรียนต้องรู้ว่าเมื่อฟังจบแล้ว จะต้องตอบคำถาม หรือทำแผนภูมิเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง เป็นต้น
2. ให้ผู้เรียนฟังข้อความหรือเรื่องราวที่เตรียมไว้ ข้อความที่ฟังควรเป็นข้อความที่ใช้อัตราความเร็วปกติ และควรเปิดโอกาสให้ผู้ฟังได้ฟังซ้ำ ซึ่งจะฟังก็ครั้งนั้นขึ้นอยู่กับความยาวและความยากง่ายของเรื่องที่ฟัง ลักษณะงานที่ให้ทำและความสามารถของผู้เรียน
3. ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรืองานที่ให้หลังจากการฟังแล้ว
4. ผู้สอนให้คำติชมในงานของผู้เรียน เช่น เฉลยคำตอบ หรือให้ผู้เรียนได้แก้ไขคำตอบที่ผิดด้วยตนเอง

กุศยา แสงเดช (2548 : 133-136) ได้เสนอกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการฟัง ทั้งการฟังทั่วไป (Casual Listening) และการฟังอย่างมีจุดหมาย (Focused Listening) ดังนี้

1. กิจกรรมที่นำไปสู่การฟัง

การฟังสิ่งใด ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลครบถ้วนและตรงกับสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อ ผู้ฟังจะต้องมีความรู้พื้นฐาน ภูมิหลัง และความคาดหวังล่วงหน้าก่อนแล้ว ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนฟังนั้นครูผู้สอนมีความจำเป็นจะต้องให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาสิ่งคาดหวัง จะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นแนวทางหรือสถานการณ์ได้ชัดเจน สามารถคาดการณ์ได้ก่อนที่จะฟัง การฟังของผู้สอนให้พร้อม เสนอคำศัพท์ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สอนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ ทบทวน คำศัพท์ประจำบทเรียนที่ผ่านมาแล้ว โดยการจัดทำรายการคำศัพท์หรือวลี ให้ผู้เรียนอ่านคำถามที่เตรียมไว้เพื่อให้ผู้เรียนเห็นแนวทางในการฟังเรื่องราว

2. กิจกรรมระหว่างการสอนทักษะฟัง

การจัดกิจกรรมการสอนฟัง มีจุดประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่ได้ฟัง กิจกรรมระหว่างการสอนฟังเป็นสิ่งที่ผู้สอนมุ่งหวังจะให้ผู้เรียนปฏิบัติขณะกำลังฟังเรื่องนั้น ๆ เป็นการฝึกทักษะผู้เรียนให้เข้าใจยิ่งขึ้น กิจกรรมนี้ไม่ใช่การทดสอบเกี่ยวกับความเข้าใจของผู้เรียนแต่อย่างใด การจัดกิจกรรมระหว่างการสอนฟังนั้น สิ่งที่สำคัญคืออย่าให้ผู้เรียนต้องเขียนมากนัก แม้แต่การให้ผู้เรียนฟังเพื่อตอบคำถาม “True/False” หรือตอบคำถามแบบเลือกตอบก็ตาม

เพราะจะทำให้การฟังของผู้เรียนขาดความเข้าใจที่สมบูรณ์ ผู้เรียนจะไปสนใจในสิ่งอื่นๆ กิจกรรมที่น่าจะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมระหว่างการสอนทักษะการฟัง ได้แก่

2.1 Checking things in a picture ผู้เรียนมีรูปภาพคนละ 1 ภาพ และจะดูภาพของตนเอง ในขณะที่ผู้สอนกำลังอ่านข้อความอยู่นั้น แล้วกาเครื่องหมาย X ลงบนบริเวณภาพที่กำหนด

2.2 Putting pictures in order ผู้เรียนมีรูปภาพคนละ 1 ชุด ผู้สอนอ่านข้อความผู้เรียนเรียงภาพที่กล่าวถึงโดยเขียนหมายเลขกำกับกับภาพ

2.3 Choosing a picture การเลือกรูปภาพที่ตรงกับคำบรรยายที่ผู้สอนกำลังกล่าวถึง อาจทำเครื่องหมายใต้ภาพหรือเขียนชื่อให้ตรงกับภาพ เป็นต้น

2.4 Completing Grids and Charts ให้ผู้เรียนเติมข้อความให้สมบูรณ์ เช่น การเติมชื่อคน ชื่อสัตว์ สิ่งของ ซึ่งเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา แต่ต้องระวังการล้อเลียนชื่อพ่อแม่กัน การยกตัวอย่างควรจะมีชื่อของบุคคลอื่น ๆ ไม่ใช่ชื่อบุคคลที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเป็นห้องเรียน

2.5 Guessing and Predicting (การเดาและคาดการณ์) ขณะที่ผู้เรียนกำลังฟังเรื่องราวจากครูอยู่นั้น ผู้เรียนจะตั้งสมมติฐานและเดาเรื่องราวอยู่ตลอดเวลา กิจกรรมที่สามารถช่วยในการเดาเรื่องราว ได้แก่ การใช้คำถาม ดังนี้

What will happen next?

What is going on?

What do you think will happen next?

2.6 Correcting mistake (การแก้ไขคำผิด) วิธีการนี้อาจใช้เรื่องจริงโดยผู้สอนให้ข้อมูลที่เป็นจริง เช่น ตัวเลข ผู้สอนอ่านเรื่องและผู้เรียนแก้สิ่งที่ต่างกับความเป็นจริง

2.7 Completing the picture (การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์) ให้ผู้เรียนเลือกรูปภาพและอธิบายภาพของตนเอง โดยไม่ให้คนอื่นเห็น ผู้เรียนคนอื่น ๆ เขียนภาพตามที่ได้ฟังอธิบาย โดยสามารถสอบถามเพิ่มเติมเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้อง

2.8 Following a route (การเขียนเส้นทาง/ทิศทาง) กิจกรรมนี้สามารถดำเนินการได้โดยให้ผู้เรียนฟังเกี่ยวกับการบอกทิศทาง แล้วลากเส้นบนแผนที่

2.9 Total Physical Response (TPR) เป็นกิจกรรมการสอนภาษาที่มุ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบสนอง (แสดงท่าทาง) เมื่อได้ยินได้ฟังภาษาหรือผู้สอนเป็นผู้พูด แล้วให้ผู้เรียนแสดงท่าทางประกอบกิจกรรมที่ผู้สอนเสนอแนะให้

กิจกรรมขณะสอนฟังที่ผู้สอนสามารถจัดเพิ่มเติม ได้แก่

1. Listen and Repeat
2. Listen and Follow Instructions
3. Listen and Compare
4. Listen and Fill in Gaps
5. Listen and find Mistakes
6. Listen and Tick
7. Listen and Draw

8. Listen and Match

9. Listen and Find Difference

10. Listen and Act out

3. กิจกรรมหลังการฟัง

กิจกรรมภายหลังการฟัง เป็นกิจกรรมที่มุ่งหวังที่จะทำอะไรบางอย่าง ภายหลัง การฟังเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จุดประสงค์ของการทำกิจกรรมเหล่านี้ ก็เพื่อการฝึกการใช้ภาษา นั้นเอง กิจกรรมที่นิยมปฏิบัติภายหลังการฟัง ได้แก่ การตอบคำถามอาจจะเป็นปลายเปิด หรือ แบบตัวเลือก

กิจกรรมหลังการฟัง ได้แก่

3.1 การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ผู้เรียนแสดงบทบาทตามที่ได้อ่านหรือสร้างสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน

3.2 กิจกรรมการแก้ปัญหาและกิจกรรมการตัดสินใจ ผู้เรียนอาศัยข้อมูลจากเรื่องที่ฟัง แก้ปัญหาที่กำหนดให้

3.3 Jigsaw เป็นการนำข้อมูลจากการฟังของหลาย ๆ กลุ่มมาใช้ตัดสินใจร่วมกัน ผู้สอนต้องมั่นใจว่าผู้เรียนเคยทำกิจกรรมนี้ในลักษณะอื่น ๆ มาก่อนจึงจะได้ผล

3.4 การอภิปรายเกี่ยวกับอารมณ์และเจตคติของผู้พูด (Discussing Mood and Attitude of Speakers) หากผู้สอนได้จัดให้มีกิจกรรมนี้ในช่วงระหว่างกิจกรรมการฟัง (While listen Activities) ไปบ้างแล้วบางส่วน จะเป็นการดีขึ้น หากผู้เรียนได้มีโอกาสอภิปรายเพิ่มเติมในแง่อื่นเกี่ยวกับคำถาม เช่น How do you think the speakers in this dialogue are feeling? Why? What gives you clues to this? How do you know? คำตอบอาจจะเป็นคำหรือประโยคสั้น ๆ เช่น afraid alone hungry happy sad etc.

3.5 Dictation (การเขียนตามคำบอก) กิจกรรมนี้หากผู้สอนเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเองโดยตลอด จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ในทางตรงกันข้าม หากกิจกรรมส่วนใหญ่ผู้เรียนมีส่วนในการดำเนินการ ไม่ว่าจะโดยกลุ่มหรือเดี่ยว จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนุกสนานและท้าทาย เช่น ผู้เรียนเป็นผู้อ่านเรื่อง ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมความเร็ว/ช้า ผู้เรียนเป็นผู้ผลิตเองผู้เรียนเป็นผู้ตรวจสอบ/แก้ไขเรื่องที่เพื่อนผลิตขึ้น เป็นต้น

พรสวรรค์ ศรีป้อ (2550 : 155) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟัง ซึ่ง ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นก่อนฟัง กิจกรรมก่อนการฟังมีประโยชน์ต่อทั้งผู้สอนและผู้เรียน สำหรับผู้สอน กิจกรรมก่อนการฟัง ทำให้ผู้สอนได้ประเมินความรู้เดิมของผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องที่จะให้ฟัง รวมทั้งประเมินความรู้ทางภาษา นอกจากนี้ยังสามารถให้ความรู้ภูมิหลังที่จำเป็นต่อความเข้าใจในการฟังแก่ผู้เรียน เช่น ข้อมูลด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับข้อความที่จะได้ฟัง เป็นต้น

สำหรับผู้เรียน กิจกรรมก่อนการฟังมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความมั่นใจ และทำให้การฟังของผู้เรียนง่ายขึ้น

กิจกรรมก่อนการฟังสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ การเตรียมคำศัพท์ ทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับเรื่องที่จะฟัง และให้เดาเรื่องที่จะฟัง

1.1 การเตรียมคำศัพท์ ได้แก่ สอนคำศัพท์และสำนวนที่จำเป็นในการฟัง จุดประสงค์ของการสอนศัพท์ในการฟังนี้ ไม่ใช่ต้องการให้ผู้เรียนท่องจำคำศัพท์ได้ แต่ต้องการให้ผู้เรียนรู้ ความหมายเพื่อฟังได้เข้าใจ

1.2 ทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับเรื่องที่จะฟัง ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรม ต่อไปนี้ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้เดิม

1.2.1 ให้ทำแบบทดสอบสั้นๆ ซึ่งอาจจะเป็นแบบถูก-ผิด (true-false) แบบเลือกตอบ (Multiple Choice) หรือการตอบคำถามสั้น ๆ (Short Answer) เช่น จะให้ผู้เรียนฟัง เรื่องเกี่ยวกับอาหารที่มีคุณค่า ผู้สอนอาจจะตั้งคำถามให้ตอบถูก-ผิด ดังนี้

Instant noodles are junk food.

Oranges contain a lot of vitamin A.

1.2.2 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย เช่น จะให้ผู้เรียนฟังเรื่อง เกี่ยวกับอาหารที่มีคุณค่า ผู้สอนอาจจะถามว่า

What is your favorite food?

Can you make it?

Do you know what junk food is?

นอกจากนั้นผู้สอนอาจให้ผู้เรียนดูภาพ เช่น ถ้าจะให้ผู้เรียนฟัง เรื่องเกี่ยวกับกีฬา อาจให้ดูภาพเกี่ยวกับนักกีฬา หรือภาพการแข่งขันกีฬา พูดถึงกีฬาที่ผู้เรียนชอบ เป็นต้น

1.2.3 ให้ผู้เรียนอ่านข้อความสั้น ๆ ที่สัมพันธ์กับเรื่องที่จะอ่านแล้ว ตอบคำถามและอภิปราย

1.2.4 ให้ผู้เรียนระดมความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะฟัง ซึ่งอาจจะเกี่ยวกับ คำศัพท์ ประสพการณ์ ความเข้าใจ การทำผังความคิด เป็นต้น

1.3 ให้ผู้เรียนทายว่าเนื้อหาที่นักเรียนจะได้ฟังเกี่ยวกับอะไร เช่น จะให้ นักเรียนฟังเรื่องเกี่ยวกับอาหารที่มีคุณค่า ผู้เรียนบางคนอาจจะเดาว่าจะได้ฟังเกี่ยวกับอาหารหลัก 5 หมู่ บางคนอาจจะเดาว่าจะได้ฟังเรื่องเกี่ยวกับประโยชน์ของอาหารชนิดต่าง ๆ เป็นต้น กิจกรรมที่จัดในขั้นนี้ จะเหมือนกับในขั้นทบทวนความรู้ คือ ให้ทำแบบทดสอบสั้น ๆ ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปราย ระดมสมอง

2. ขั้นระหว่างฟัง กิจกรรมระหว่างฟังเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนทำระหว่างฟัง หรือทันทีที่ฟังจบในการจัดกิจกรรมระหว่างฟังผู้สอนต้องระลึกถึงสิ่งต่อไปนี้

2.1 ควรให้ผู้เรียนฟัง 3 เทียบ เทียบแรกฟังเพื่อให้ผู้เรียนปรับตัวกับสำเนียง และความเร็วของผู้พูด ถ้าผู้สอนจะตั้งคำถาม ควรจะเป็นคำถามความเข้าใจกว้าง ๆ การฟังครั้งที่สอง เป็นการฟังเพื่อหารายละเอียดเพิ่มขึ้น การฟังครั้งที่สามควรเป็นการฟังเพื่อให้ผู้เรียนตรวจคำตอบ

2.2 แบ่งการฟังออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นแรกฟังแบบคร่าว ๆ (Extensive Listening) เพื่อจับใจความสำคัญ หลังจากนั้นให้ฟังเพื่อหารายละเอียด (Intensive Listening)

2.3 ถ้าข้อความที่ผู้เรียนฟังเป็นข้อความที่ยาว ควรแบ่งออกเป็นตอนสั้น ๆ และตรวจสอบความเข้าใจทีละขั้นตอน

2.4 ถ้านักเรียนต้องเขียนคำตอบในระหว่างฟัง หรือเมื่อฟังจบ ครูต้องให้นักเรียนอ่านข้อความที่จะฟังก่อนการฟัง และต้องแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจคำสั่ง ดังนั้น ผู้สอนจึงควรอธิบายคำสั่ง

2.5 แบบฝึกหัดที่ให้ผู้ทำ ควรฝึกงานเขียนให้น้อยที่สุด

2.6 ให้นักเรียนฟังหรืออ่านคำถามก่อนการฟัง

2.7 ให้ผลป้อนกลับทันที

3. ขั้นหลังฟัง กิจกรรมหลังการฟังมี 2 แบบ คือ กิจกรรมที่เกี่ยวกับปฏิกิริยาตอบสนองต่อข้อความที่ฟัง และการวิเคราะห์ลักษณะทางภาษาที่ปรากฏในข้อความ สำหรับกิจกรรมเกี่ยวกับปฏิกิริยาตอบสนองต่อข้อความที่ได้ฟังนั้น อาจให้ผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ฟัง ทำผังความรู้เขียนสรุป ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ได้อ่าน แสดงบทบาทสมมติ แสดงละคร เป็นต้น ในด้านภาษาครูอาจจะให้ผู้ทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ได้ฟัง เช่น นำคำมาแต่งประโยค แต่งเป็นเรื่อง เป็นต้น

1.4 การทดสอบทักษะการฟัง

รูปทอง กว้างสวัสดิ์ (2549 : 80) ได้กล่าวถึงทักษะการฟังในขั้นก่อนพูดและขั้นเริ่มต้นใช้ภาษา เน้นให้ผู้เรียนฟังคำศัพท์และข้อความสั้น ๆ ที่สำคัญ เพื่อนำไปสู่การเดาความหมาย ผู้สอนอาจใช้รูปภาพคน สิ่งของ และสถานการณ์ที่หลากหลาย เทคนิคง่ายที่สุดคือการใช้ภาพประกอบ ในขณะที่พูด หลังจากนั้นผู้เรียนตอบคำถามง่าย ๆ ในขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production) ผู้สอนทดสอบความเข้าใจในการฟังที่ซับซ้อนกว่าขั้นแรก โดยใช้ข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งและหลาย ๆ สถานการณ์ เช่น ฟังบทสนทนา การมีส่วนร่วมในการสนทนา การรับข้อมูล การพูดโทรศัพท์ การฟังขั้นตอนและวิธีปฏิบัติต่าง ๆ (How to) การฟังวิทยุ (ข่าวและรายการต่าง ๆ) การฟังเพลง การดูโทรทัศน์รายการต่าง ๆ รวมทั้งโฆษณา การฟังบรรยาย การดูหนัง เป็นต้น

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 130-133) ได้กำหนดตัวอย่างลักษณะของการทดสอบการฟัง ดังนี้

1. การฟังอย่างคร่าว ๆ เพื่อจับคำศัพท์ที่รู้ความหมาย
2. การแบ่งกระแสเสียงที่ต่อเนื่องกันออกเป็นคำ ๆ ได้ เช่น ฟังออกได้ว่าเสียงที่ต่อเนื่องกัน “abookofmine” ประกอบด้วยคำ 4 คำ
3. ใช้ตัวชี้แนะเสียงเพื่อหาจุดเน้นของสาร
4. ใช้ตัวชี้แนะทางไวยากรณ์เพื่อเรียบเรียงเสียงออกเป็นหน่วยของสารที่ได้ความหมาย เช่น ระบุได้ว่าข้อความ the book which I lent you แยกเป็น (the book) และ (which I lent you) ไม่ใช่แยกเป็น (the book which I) กับ (lent you)

สำหรับกระบวนการนำความรู้และประสบการณ์โดยรวมมาใช้ในการฟังนั้น ได้ยกตัวอย่างไว้ดังนี้

1. การกำหนดได้ว่าสารที่รับเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ใด เช่น เป็นการเล่านิทาน การพูดตลก การพูดเล่น การสวดมนต์ การพรวนน้ำ ฯลฯ
2. การจัดประเภทสถานที่ บุคคลหรือสิ่งของ
3. การคาดพิงถึงสาเหตุและผลลัพธ์
4. การคาดหมายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น
5. การตีหัวเรื่อง

6. การตีความเกี่ยวกับลำดับเหตุการณ์ที่เกิดก่อนหลัง

7. การตีความถึงรายละเอียดหรือข้อมูลที่ขาดหายไป

ถ้าผู้ฟังไม่สามารถใช้กระบวนการหน่วยย่อยได้ ก็จะไม่เข้าใจสารได้อย่างสมบูรณ์และถ้าไม่สามารถใช้กระบวนการรวมที่ใช้ประสบการณ์ก็จะไม่เข้าใจสารนั้น ๆ ได้เลย ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทั้งสองเป็นสิ่งจำเป็นในการทำความเข้าใจสารได้อย่างสมบูรณ์ และการทดสอบทักษะการฟัง อาจเป็นไปตามขั้นตอนการกำหนดระดับทักษะภาษา ซึ่งมีระดับที่เป็นขั้นตอนต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ดังนี้

1. ระดับกลไก การทดสอบหน่วยเสียง เช่น การฟังและแยกเสียงได้ว่าเป็นเสียงเดียวกัน หรือต่างกัน เช่น name maim หรือ mail male mane

2. ระดับความจำ การฟังข้อความสั้น ๆ แล้วรู้ความหมายตามที่ได้เรียนมา เช่น ดูภาพเด็กชายเตะกระดุกให้สุนัข แล้วได้ยินประโยคว่า Sutee is kicking a ball toward his dog. และให้ผู้เรียนเลือกตอบว่า Yes/No หรือ True/False หรือ Right/Wrong

3. ระดับถ่ายโอน การฟังข้อความที่ยาวขึ้นกว่าระดับความจำ และเป็นข้อความที่ผู้เรียนไม่เคยได้ยินมาก่อน แต่คำศัพท์และโครงสร้างทั้งหมดเป็นสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว สิ่งใหม่คือ บริบทเท่านั้น เช่น ในภาษาพูดมีการใช้คำกว้าง ๆ ที่ไม่เฉพาะเจาะจง เหมือนภาษาเขียนและมีคำบุรุษสรรพนามมาก อาจถาม คำว่า thing, that, it, we, him, do หมายถึงใคร สิ่งใด หรือทำอะไร เป็นต้น

4. ระดับสื่อสาร ภาษาที่ใช้และบริบทเป็นของใหม่ทั้งสิ้น ผู้เรียนตอบจากความเข้าใจ โดยรวมทั้งทางภาษา บริบทการใช้ที่อยู่ในโครงสร้างความรู้ของตน

5. ระดับวิพากษ์วิจารณ์ นอกจากบทฟังจะเป็นสิ่งใหม่แล้ว ในการตอบคำถาม ผู้เรียนจะต้องใช้ความสามารถในการตีความ ความคิดเชิงเหตุผลในการตอบคำถาม

นอกจากนี้การทดสอบทักษะฟังอาจเน้นไปในด้านต่าง ๆ กัน คือ เน้นผู้ส่งสาร เน้นผู้รับสาร และเน้นตัวสาร

1. การทดสอบที่เน้นผู้ส่งสาร ซึ่งได้แก่ ผู้พูดที่อาจเป็นคู่สนทนา ผู้บรรยาย ผู้กล่าวรายงาน ผู้กล่าวสุนทรพจน์ ผู้เล่าเรื่อง ฯลฯ ที่ส่งสารของตนให้ผู้ฟัง คำถามจะถามเกี่ยวกับตัวผู้ส่งสาร เช่น ถามว่าเป็นใคร ทำหน้าที่อะไร มีวัตถุประสงค์อย่างไรในการสื่อสาร ได้ส่งสารอย่างจริงจัง หรือไม่จริงใจ ส่งสารอย่างประซัดแดกดัน แฝงความเยาะเย้ยหรือเหยียดหยามหรือไม่ เจตนาทั้งทางตรงและแอบแฝงของผู้ส่งสาร ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ทศนคติ ฯลฯ ที่เป็นของผู้ส่งสาร การถามอาจเป็นในระดับวัดความรู้ความเข้าใจหรือการตีความ

2. การทดสอบที่เน้นผู้รับสาร จะถามเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ในการฟัง ผลลัพธ์หรือผลกระทบของการสื่อสารที่มีต่อผู้ฟัง ความคิดเห็น ทศนคติของผู้ฟังที่อาจจะมีหรือควรจะมีต่อผู้ส่งสารหรือต่อตัวสาร รวมทั้งความรู้และประสบการณ์ของผู้ฟัง

3. การทดสอบที่เน้นตัวสาร จะถามเกี่ยวกับภาษาที่ใช้ศัพท์ สำนวน โครงสร้างความสัมพันธ์ของเนื้อความ สุนทรียศาสตร์ ทางการใช้ภาษา ความต่อเนื่องด้านเหตุและผล ความแย้งกันด้านความคิดที่ใช้สำนวนภาษาแสดงออก ตลอดจนจนประสิทธิภาพของการสื่อสารมากน้อยหรือไม่ประการใด นอกจากนี้อาจถามเกี่ยวกับลักษณะวิธีส่งสารมีความสละสลวย ความคล่องของการพูด หรือที่ติดตะกุกตะกัก มีการกล่าวซ้ำ ๆ หรือกล่าวใหม่อีกครั้งว่า

เป็นสารประเภทใด เป็นสารที่เป็นการเล่าเรื่องให้ผู้ที่สนิทสนมฟัง เป็นการบรรยายในห้องประชุม การประกอบอาหาร เป็นการให้เหตุผล เป็นการโฆษณาชวนเชื่อ การโฆษณาสินค้า หรือเป็นการหาเสียง ฯลฯ สรุปได้ว่าเป็นการทดสอบในด้านรายละเอียด เช่น วัน เวลา สถานที่ และการถามประเภทของสาร หรือลักษณะการใช้ภาษาของสิ่งที่ได้ฟัง

การทดสอบทั้ง 3 ด้านนี้ส่วนใหญ่แล้วจะปรากฏด้วยกันในแบบทดสอบการฟังไม่แยกออกจากกัน เป็นการเน้นด้านใดด้านหนึ่งแต่เพียงด้านเดียว ข้อทดสอบที่ถามเน้นเกี่ยวกับตัวผู้ส่งสาร และตัวผู้รับสาร จะเป็นการวัดในระดับสื่อสารและระดับวิพากษ์วิจารณ์ตามนิยามของ Valette & Disick ที่ได้ให้ไว้เกี่ยวกับระดับทักษะภาษา ส่วนการทดสอบที่เน้นตัวสารมีได้ในทุกระดับ เช่น ในระดับความรู้ความจำ จะถามเกี่ยวกับศัพท์ โครงสร้างภาษา สำนวน การเชื่อมโยงของเนื้อความในประโยคเดียวกัน ระหว่างประโยคที่อยู่ในอนุเฉตเดียวกันหรือต่างอนุเฉตกัน คำถามในระดับสื่อสารจะเป็นการถามเกี่ยวกับหน้าที่ของสารว่าเป็นการรายงาน การบรรยาย การจูงใจ ฯลฯถามเกี่ยวกับลีลา ภาษาที่ใช้ ว่าเป็นภาษาสุภาพเป็นกันเอง ไม่สุภาพ หรือถามเกี่ยวกับความสละสลวยความเหมาะสมของการเลือกใช้ ศัพท์ สำนวน คำเชื่อมระหว่างคำ ระหว่างประโยค หรือระหว่างอนุเฉต ถ้าเป็นการทดสอบในระดับ วิพากษ์วิจารณ์ คำถามจะเกี่ยวกับการตีความหรือคาดคะเนเกี่ยวกับช่องทางการสื่อสาร ว่าปรากฏในที่ใด ในห้องบรรยาย ในสถานที่ทำงาน ในบ้าน ฯลฯการถามนี้มักจะเป็นเรื่องที่ต้องใช้ความรู้ความเข้าใจ ด้านบริบททางภาษาและบริบททางสังคม หรือทางสถานการณ์ที่อาศัยความสามารถด้านปฏิบัตินิยมของผู้เรียนเป็นพื้นฐานของการตีความได้ถูกต้อง

1.5 เกณฑ์การประเมินทักษะการฟัง

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 133-135) ได้กล่าวถึงเกณฑ์การประเมินทักษะการฟัง ควรเป็นไปตามรูปแบบการฟัง เช่น ถ้าเป็นการฟังแบบตัวต่อตัวในการสนทนา ควรใช้เกณฑ์ที่กำหนดความสามารถในการจับใจความ การตีความ การสังเกตเกี่ยวกับกริยาอาการ สีหน้าท่าทางของผู้พูด วัตถุประสงค์ของการพูด บริบทของการพูด สัมพันธภาพระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง สถานภาพของผู้พูดลีลา ภาษาที่ใช้ ถ้าเป็นการฟังที่ไม่ใช่แบบตัวต่อตัว เช่น การฟังวิทยุ โทรทัศน์ การบรรยาย ฯลฯก็ควรเพิ่ม เกณฑ์การกำหนดความสามารถในการระบุประเภทของเนื้อความของการพูดว่าเป็นโวหารใด มีหน้าที่ ภาษาและความสัมพันธ์ของเนื้อความทางด้านภาษาและความสัมพันธ์ของเนื้อความด้านประสบการณ์ ของผู้พูดและผู้ฟังอย่างไร นอกจากนี้เกณฑ์การประเมินอาจเป็นไปตามเนื้อหาว่าเป็นภาษาอังกฤษทั่วไป หรือภาษาอังกฤษเฉพาะกิจ เช่น การฟังบรรยายทางสาขาวิชาการหรือการฟังด้านอาชีพ ในที่นี้จะมุ่งเน้น แต่การฟังภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่มีการใช้ทักษะเฉพาะด้านในวงจำกัดเฉพาะแหล่งเท่านั้น เกณฑ์ การประเมินทักษะการฟังสามารถใช้ได้กับการฟังในการสนทนาและการฟังที่ไม่ใช่การฟังแบบตัวต่อตัว แล้วแต่จะเลือกใช้ตามความเหมาะสมของสถานการณ์การฟัง

1. ความเข้าใจสาร

ระดับ 6 ผู้ฟังสามารถฟังด้วยความเข้าใจ ทั้งใจความสำคัญหรือประเด็นที่ กล่าวถึงรายละเอียดต่าง ๆ อีกทั้งสามารถตีความเกี่ยวกับเหตุและผล และสิ่ง / เหตุการณ์ที่ไม่ได้ กล่าวถึงที่มาก่อนหน้า หรืออาจจะเกิดขึ้นได้ต่อไป นอกจากนี้ผู้ฟังสามารถระบุได้อย่างถูกต้องถึง แหล่งที่มาของสาร ประเภทและบริบทของสาร เช่น เป็นรายงานข่าวทางวิทยุ เป็นบทภาพยนตร์ทาง โทรทัศน์ เป็นการบรรยายในชั้นเรียน หรือเป็นการสนทนาในสถานที่ทำงาน ฯลฯ ได้และสามารถ วิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับสารได้ดี

ระดับ 5 ผู้ฟังสามารถฟังด้วยความเข้าใจ ทั้งใจความสำคัญหรือประเด็นที่กล่าวถึงรายละเอียดต่าง ๆ สามารถตีความเกี่ยวกับสารที่ฟังในเรื่องที่สำคัญ ๆ ได้เช่น ตีความด้านเหตุและผล เหตุการณ์ที่มาก่อนหรืออาจเกิดขึ้นต่อไป แต่ยังไม่สามารถตีความได้อย่างถูกต้องทั้งหมดเกี่ยวกับแหล่งที่มา ประเภทและบริบทของสาร และสามารถวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับสารได้ดีพอควร

ระดับ 4 ผู้ฟังสามารถจับใจความสำคัญและรายละเอียดได้ แต่ยังไม่สามารถตีความหรือระบุประเภทแหล่งที่มาหรือบริบทของสารได้อย่างแม่นยำนัก สามารถวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับสารได้บ้าง

ระดับ 3 ผู้ฟังสามารถจับใจความสำคัญและรายละเอียดได้ในบางเรื่องความสามารถในการตีความและวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับสารอยู่ในขั้นอ่อน

ระดับ 2 ผู้ฟังสามารถจับใจความได้ในบางตอนแต่ไม่สามารถระบุได้อย่างถูกต้อง ว่าอะไรเป็นใจความสำคัญของเรื่อง ไม่สามารถฟังในระดับตีความและไม่สามารถวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับสารได้

ระดับ 1 ผู้ฟังไม่สามารถฟังด้วยความเข้าใจได้

2. ความเข้าใจเกี่ยวกับผู้พูด

ระดับ 6 ผู้ฟังสามารถระบุว่าคุณส่งสารเป็นใครหรืออยู่ในกลุ่มอาชีพใด มีวัตถุประสงค์หรือเจตนาใดทั้งโดยตรงและทางอ้อม สารที่ส่งเป็นของผู้พูดเอง หรือเป็นการถ่ายทอดสารของผู้อื่นอีกทอดหนึ่ง ผู้พูดมีความเป็นมิตรหรือความเป็นศัตรูใช้ภาษาอย่างสุภาพ หรือไม่สุภาพจริงใจ หรือไม่จริงใจ ตรงไปตรงมาหรืออ้อมค้อม สอดแทรกอารมณ์ขันหรือไม่ พูดอย่างแตกดันหรืออย่างสมเพช ฯลฯ สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ ใช้ภาษาและ/หรืออากัปกิริยาที่เสริมความเข้าใจในการฟัง และทำให้ผู้ฟังเกิดความสนใจติดตามฟัง หรือทำให้ผู้ฟังรู้สึกเบื่อหน่าย สับสน

ระดับ 5 ผู้ฟังสามารถระบุว่าคุณส่งสารเป็นใครหรืออยู่ในกลุ่มอาชีพใด มีวัตถุประสงค์หรือเจตนาใดทั้งโดยตรงและทางอ้อมของการสื่อสาร สามารถประเมินประสิทธิภาพและวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับการสื่อสารได้ดีพอสมควร

ระดับ 4 ผู้ฟังสามารถระบุว่าคุณส่งสารเป็นใครหรืออยู่ในกลุ่มอาชีพใด มีวัตถุประสงค์หรือเจตนาโดยตรงในการสื่อสารอย่างไร สามารถตีความและวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับผู้ส่งสารได้ในบางเรื่อง

ระดับ 3 ผู้ฟังสามารถระบุเกี่ยวกับตัวผู้พูด เจตนาหรือวัตถุประสงค์โดยตรงของการสื่อสาร แต่การตีความและวิพากษ์วิจารณ์อยู่ในขั้นอ่อน

ระดับ 2 ผู้ฟังสามารถระบุเกี่ยวกับตัวผู้พูด เจตนาหรือวัตถุประสงค์โดยตรงของการสื่อสารได้บ้างเล็กน้อย แต่ไม่สามารถตีความและวิพากษ์วิจารณ์ได้เลย

ระดับ 1 ผู้ฟังไม่สามารถระบุเกี่ยวกับผู้ส่งสารได้เลย

3. ความเข้าใจเกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ระดับ 6 ผู้ฟังสามารถระบุได้อย่างถูกต้องว่าการสื่อสารเกิดขึ้นในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมใด เช่น เป็นการสนทนาในงานเลี้ยง เป็นการสนทนาในสถานที่ทำงานระหว่างเลขาฯกับการกับแขกของผู้จัดการ เป็นการสนทนาระหว่างแพทย์และพยาบาลในสถานพยาบาล

เป็นการสนทนาในชั้นเรียนที่มีนักศึกษาได้ถามอาจารย์อย่างสุภาพเกี่ยวกับเนื้อหาของการบรรยาย
เป็นการอภิปรายในการประชุมสัมมนา เป็นการรณรงค์หาเสียงต่อสาธารณชนหรือเป็นการรายงานการสรุ
บจากสนามรบ ฯลฯ

ระดับ 5 ผู้ฟังสามารถระบุบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของการสื่อสารได้
แทบทุกสถานการณ์

ระดับ 4 ผู้ฟังสามารถระบุบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของการสื่อสารได้
บางสถานการณ์

ระดับ 3 ผู้ฟังสามารถระบุบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของการสื่อสารได้
เล็กน้อย

ระดับ 2 ผู้ฟังแทบจะไม่สามารถระบุบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของการ
สื่อสารคืออะไร ส่วนใหญ่จะระบุผิด

ระดับ 1 ผู้ฟังไม่สามารถระบุบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของการสื่อสาร
ได้เลย

1.6 กิจกรรมในการทดสอบทักษะการฟัง

อัญญา วงศ์โสธร (2538 : 136) ได้เสนอกิจกรรมที่เป็นตัวกระตุ้นในการทดสอบ
ทักษะการฟัง ซึ่งจำแนกออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. ตัวกระตุ้นเป็นบทสนทนา ซึ่งอาจเป็นการสนทนาเกี่ยวกับเรื่องทั่วไป ใน
ชีวิตประจำวัน เรื่องกิจธุระ เรื่องการศึกษา เรื่องการเมือง ฯลฯ ในการสอบ ตัวกระตุ้นนี้มักจะบันทึกเทป
ไว้แทนการพูดปากเปล่าจริง ๆ ยกเว้น การสอบสัมภาษณ์จะสนทนากับผู้เข้าสอบ เพื่อวัดความเข้าใจ
สาร พร้อมกันกับความสามารถด้านการพูดของผู้เข้าสอบ ซึ่งการวัดความสามารถทางทักษะการรับสาร
พร้อม ๆ กับทักษะการส่งสารนี้ เป็นการวัดแบบทักษะสัมพันธ์

2. ตัวกระตุ้นเป็นข้อความสั้น ๆ ในระดับประโยคหรือ 2-3 ประโยคที่บันทึก
เทปไว้ให้ผู้เข้าสอบฟังแล้วตอบคำถามวัดความรู้ศัพท์ ความเข้าใจเนื้อหา ซึ่งวัดโดยการให้เรียบเรียง
สารใหม่ให้ได้ใจความเดิม โดยการตอบคำถามด้านเนื้อหา ด้านวิธีการใช้ภาษาและด้านการเสนอความ
คิดเห็นว่าเป็นเหตุเป็นผลกันหรือแย้งกัน

3. ตัวกระตุ้นเป็นวีดิทัศน์ที่บันทึกภาพและเสียงของการแสดง การรายงาน
สารคดี การอภิปราย การสัมภาษณ์ รายการบันเทิง และรายการที่ให้ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น
การวิเคราะห์ข่าว ฯลฯ และถามความเข้าใจทางด้านเนื้อหา ด้านสุนทรียศาสตร์ รูปแบบการใช้ภาษา
และถามแบบตีความ วิพากษ์วิจารณ์ หรือถามให้ผู้เข้าสอบต้องใช้จินตนาการ ตัวกระตุ้นนี้ส่วนใหญ่
บันทึกการถ่ายทอดวีดิทัศน์ไว้เป็นการถ่ายทำใหม่ หรือตัดตอนจากภาพยนตร์ที่ใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อ

4. ตัวกระตุ้นที่เป็นบทฟังที่มีความยาวต่อเนื่องกัน เช่น การบรรยาย สุนทรพจน์
เพลง เรื่องเล่า สารคดี รายงาน สรุปรายการประจำวัน วิเคราะห์ข่าวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ บทวิจารณ์
ประกาศ ซึ่งส่วนใหญ่บันทึกจากวิทยุไว้ หรืออาจบันทึกเฉพาะเสียงจากรายการทางโทรทัศน์ไว้
นอกจากนี้อาจเป็นสไลด์ประกอบเสียง

5. ตัวกระตุ้นที่เป็นบทอ่านประกอบกับบทฟังผสมกัน เช่น ก่อนการฟังข่าวผู้เข้าสอบได้อ่านรายงานข่าวที่เกี่ยวข้อง บทวิจารณ์ทางหน้าหนังสือพิมพ์เป็นการปูพื้นก่อนการฟัง แล้วจึงตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ได้อ่าน หรือมีการใช้ตาราง แผนภูมิ กราฟ ภาพเดี่ยวหรือภาพชุดที่ใช้ประกอบการฟัง เทคนิควิธีนี้เป็นการใช้ตัวกระตุ้นแบบทักษะสัมพันธ์

กิจกรรมที่ใช้ในการทดสอบทักษะการฟัง ประกอบด้วย การฟังข้อความสั้นๆ ที่บันทึกไว้ ข้อความที่มีความยาวต่อเนื่องกัน บทสนทนาในเรื่องต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเรื่องส่วนตัวและกิจธุระ การบันเทิง เหตุการณ์ต่าง ๆ ฯลฯ บทฟังประกอบด้วยบทอ่านที่เกี่ยวข้อง การชมวีดิทัศน์ สไลด์ ประกอบการบรรยาย ตัวกระตุ้นที่ใช้ในการทดสอบเป็นทักษะเดียว หรือทักษะสัมพันธ์ระหว่างทักษะภาษาทางเสียงและทางภาพหรือตัวอักษร การทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับตัวภาษา เช่น การใช้เสียงเน้น การใช้เสียงสูงต่ำ การใช้จังหวะจะโคน หรือวัดความเข้าใจด้านศัพท์ สำนวน โครงสร้าง การใช้คำเชื่อม เพื่อแสดงความคิดโต้แย้ง คล้อยตาม การทดสอบความสามารถเรียบเรียงภาษาใหม่ เพื่อสื่อความเดิม การใช้คำสรรพนาม ความเข้าใจในด้านใจความสำคัญ ประเด็นรายละเอียดหรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ รวมทั้งความสามารถในการฟัง เพื่อตีความ วิเคราะห์ ประเมิน วิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับตัวสาร และผู้ส่งสาร

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการสื่อสาร ถ้าฟังคำศัพท์ วลี และประโยคเข้าใจแล้วจะสามารถถ่ายทอดจากสิ่งที่ฟังได้นอกจากนี้ยังเป็นทักษะพื้นฐานในการพัฒนาและส่งเสริมทักษะอื่นเช่น ทักษะการพูด การอ่าน และการเขียนอีกทั้งยังเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยในการเก็บรวบรวมความรู้ ความคิด และประสบการณ์ต่างๆ เพื่อใช้ในการตัดสินใจ และแสดงพฤติกรรมได้ถูกต้อง

2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของทักษะการพูด

จิตตรี จิตต์ปรีชญา (2536 : 53) ได้ให้ความหมายว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อน และเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจและจดจำ ต้องอาศัยความรู้เกี่ยวกับเสียง คำศัพท์ โครงสร้าง และวัฒนธรรมที่เป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาด้วย

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539 : 167) ได้ให้ความหมายว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้น ทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการประกอบอาชีพธุรกิจต่างๆ ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ทักษะการพูดจึงนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมาก เพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นได้เข้าใจ และจะช่วยให้การอ่านและเขียนง่ายขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม ทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจและจดจำ

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 316) ได้ให้ความหมายว่า ทักษะพูดเป็นทักษะทางสังคม (Social Skill) การพูดอย่างมีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับความรู้องค์ประกอบทางภาษา และความตระหนักถึงลีลาภาษา ตลอดจนการสื่อความหมายโดยสื่อที่ไม่ได้เป็นตัวภาษา (Non-verbal Medium) ภาษาพูดมีลักษณะเฉพาะของตัวเอง ซึ่งประกอบด้วยการใช้ลักษณะภาษาต่อไปนี้บ่อยครั้งกว่าภาษาเขียน คือ การรวมคำให้สั้น (Contractions) บุรุษสรรพนาม (Personal pronoun) คำถาม (Questions) คำที่เป็นรูปธรรม (Concrete words) คำที่มีพยางค์สั้นๆ (Fewer syllables) การทวนคำ ทวนความ (Restatement) การซ้ำคำ ซ้ำความ (Repetition) การออกอุทาน (Interjection)

นอกจากนี้ โครงสร้างทางภาษามักไม่เป็นระเบียบแบบแผนเหมือนภาษาพูด เพราะมีการกล่าวด้วยความลังเล การพูดกลับไปกลับมา การเปลี่ยนตัวประธานในข้อความ

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545 : 57) ได้ให้ความหมายว่า การพูดเป็นทักษะที่สอนยาก เพราะผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบต่างๆ ของภาษาเป็นอย่างดี เพื่อที่จะพูดในสิ่งที่ต้องการสื่อได้ เช่น คำศัพท์ การออกเสียง โครงสร้างทางไวยากรณ์ หัวข้อทางภาษาเป็นต้น

นพเก้า ณ พัทลุง (2548 : 23) ได้ให้ความหมายว่า การพูดเป็นความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยการพูดที่มีความชัดเจน ตรงประเด็น ครบถ้วน ฟังแล้วเข้าใจ และใช้คำพูดได้เหมาะสมกับกาลเทศะ โดยเป็นทักษะที่จะค่อยๆ พัฒนาตามหลังทักษะการฟัง

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 163) ได้ให้ความหมายว่า การพูดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม เป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต่างฝ่ายต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อความหมายของตัวเอง และต่างฝ่ายก็ต้องตีความสิ่งที่ตนเองได้ฟัง ดังนั้น จุดประสงค์ของทักษะการพูดคือ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ หลีกเลี่ยงการทำให้ผู้ฟังสับสน เนื่องจากการออกเสียงผิด ไวยากรณ์ผิด ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม นอกจากนั้นยังต้องพูดให้เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมด้วย

2.2 การสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 169) ได้เสนอกิจกรรมต่างๆ ในการสอนทักษะการพูด ซึ่งผู้สอนอาจเลือกใช้ให้เหมาะกับนักเรียนแต่ละระดับได้ดังนี้

1. ให้ตอบคำถาม ซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถาม
2. บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง
3. ให้นักเรียนถามหรือตอบคำถามของเพื่อนในชั้น เกี่ยวกับชั้นเรียนหรือประสบการณ์ต่างๆ นอกชั้นเรียน
4. ให้บอกลักษณะวัตถุ สิ่งของต่างๆ จากภาพ
5. ให้เล่าประสบการณ์ต่างๆ ของนักเรียน โดยครูอาจให้คำสำคัญต่างๆ
6. ให้รายงานเรื่องราวต่างๆ ตามที่กำหนดหัวข้อ
7. จัดสถานการณ์ต่างๆ ในชั้นเรียน ให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่างๆ กันไป เช่น ร้านขายของ ร้านอาหาร ธนาคาร เป็นต้น
8. ให้เล่นเกมต่างๆ ทางภาษา
9. ให้ได้วาที อภิปราย แสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่างๆ
10. ให้ฝึกการสนทนาทางโทรศัพท์
11. ให้อ่านหนังสือพิมพ์ไทย แล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ
12. ให้แสดงบทบาทสมมติ

กุศยา แสงเดช (2548 : 136) ได้กล่าวว่า ในการสอนทักษะการพูดเบื้องต้น มุ่งเน้นให้ใช้ทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง สิ่งสำคัญ คือ ตัวครูผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญ รูปแบบ เสียง ดังนั้น กิจกรรมต่างๆ จึงเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามแบบหรือตัวอย่างที่กำหนดเพื่อนำไปสู่ขั้นการสอนพูดให้มีประสิทธิภาพและได้ผลสัมฤทธิ์สูงสุด การเตรียมกิจกรรมที่จะนำไปสู่กิจกรรมการสอนพูด ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงความถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์ และระดับภาษาที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งมีแนวทางการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูดดังนี้

1. จัดบรรยากาศของห้องให้เอื้อต่อการเรียนภาษา และครูผู้สอนใช้ Classroom English Expression ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยและเป็นตัวอย่างสำหรับ การฝึก
2. ใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย ปัจจุบันนี้นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ในการฝึกการพูด ไม่ควรอย่างยิ่งที่จะแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนทุกจุด ควรแก้ไขเฉพาะในขั้น Presentation ที่ต้องการความถูกต้องของการใช้ภาษา (Accuracy) แต่ถ้าเป็นขั้น Practice ที่ต้องการฝึกความคล่องของการใช้ภาษา (Fluency) และข้อผิดพลาดนั้นไม่ได้มีผลต่อความเข้าใจภาษาก็คงไม่ต้องแก้ทันที ควรรอโอกาสที่เหมาะสมเพื่อมิให้ผู้เรียนเกิดความท้อถอยและขาดความเชื่อมั่น
4. ครูสอนภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องฝึกทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาให้พัฒนาก้าวหน้าอยู่เสมอ
5. การจัดกิจกรรมการฝึก ควรมีรูปแบบหลากหลาย มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา
6. การสอนภาษาควรสอนทักษะสัมพันธ์ หรืออย่างน้อยต้องสอนคู่กัน เช่น สอนทักษะการพูดคู่กับทักษะการฟัง เป็นต้น
7. การสอนทักษะการพูด ควรจัดกิจกรรมคู่ (Pair Work) ให้มาก เพราะการทำกิจกรรมคู่จะช่วยฝึกให้ผู้เรียนใช้ภาษาในการสื่อสารและแสวงหาข้อมูลได้ดี เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่ขาดความเชื่อมั่นมีโอกาสแสดงออก
8. ควรชมเชยผู้เรียนให้กำลังใจบ่อยๆ เพราะเป็นแรงกระตุ้นที่สร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้เรียน
9. การฝึกพูดเริ่มจากง่ายไปหายาก

2.3 ขั้นตอนและกิจกรรมการสอนทักษะการพูด

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 167-168) ได้เสนอขั้นตอนและแนวทางในการใช้กิจกรรมในการสอนทักษะการพูด ไว้ดังนี้

1. ขั้นบอกวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรบอกผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่เรียน
2. ขั้นเสนอเนื้อหา การเสนอเนื้อหาควรอยู่ในรูปปริบท ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะต้องขึ้นกับปริบท เช่น ผู้พูดเป็นใคร มีความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่พูด สถานที่พูด และเนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง
3. ขั้นการฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อมๆ กัน หรือเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยินได้ฟังสำนวนภาษาหลายๆ แบบ และเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริง และควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 168-172) ได้เสนอขั้นตอนและแนวทางในการใช้กิจกรรมในการสอนทักษะการพูด ไว้ดังนี้

1. ขั้นก่อนพูด กิจกรรมในขั้นนี้เป็นการสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียนเตรียมผู้เรียนก่อนการพูด ตัวอย่างกิจกรรมในขั้นนี้ มีดังนี้
 - 1.1 ให้ความรู้คำศัพท์และโครงสร้างใหม่ที่ต้องนำมาใช้ในการพูด ในบริบทที่คล้ายกับบทสนทนาที่จะต้องพูด
 - 1.2 ให้ความรู้ด้านสังคมวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทสนทนา เช่น ระดับความเป็นทางการของบทสนทนา
 - 1.3 ฝึกออกเสียงคำ ระดับเสียงสูงต่ำ และการเชื่อมเสียง
 - 1.4 ให้ฟังบทสนทนาที่เป็นตัวอย่าง
 2. ขั้นการพูดโดยกำหนดโครงสร้าง กิจกรรมการสอนพูดที่กำหนดโครงสร้างที่ใช้อยู่ประจำมี 2 แบบ คือ กิจกรรมเติมข้อมูลที่หายไป (information gap) และกิจกรรมจิ๊กซอว์ (jigsaw) กิจกรรมทั้ง 2 แบบนี้ ผู้เรียนจะพูดได้ตอบเพื่อหาข้อมูลที่ตนเองไม่มี ลักษณะของกิจกรรมจะเหมือนการสื่อสารจริง แต่ผู้สอนจะกำหนดภาษาที่จะฝึกไว้แล้ว ดังนี้ การฝึกพูดแบบนี้จึงเหมือนการสื่อสารจริง แต่ผู้สอนจะกำหนดภาษาที่จะฝึกไว้แล้ว ดังนั้น การฝึกพูดแบบนี้จึงเหมือนการฝึกมากกว่าการสื่อสาร
 3. ขั้นการพูดเสรี ขั้นการพูดเสรีเป็นการฝึกแบบสื่อสารอย่างแท้จริงโดยให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาที่เรียนในสถานการณ์ที่เหมือนจริงในการทำกิจกรรมผู้เรียนต้องทำงานร่วมกันเพื่อวางแผน แก้ปัญหาหรือทำกิจกรรมให้สำเร็จ
- 2.4 การทดสอบทักษะการพูด
- อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 79-81) ได้สรุปรูปแบบการทดสอบทักษะการพูดไว้ 3 ประเภท ดังนี้
1. การพูดเดี่ยวเพียงคนเดียว เช่น การกล่าวรายงาน การอธิบาย การเล่าเรื่อง การให้คำแนะนำในการทำอย่างใดอย่างหนึ่ง การกล่าวแสดงความคิดเห็นหรือการกล่าววิพากษ์วิจารณ์ เทคนิควิธีการวัดความสามารถทางการพูดประเภทนี้มักเป็นวิธีทดสอบแบบตรง เพราะผู้พูดได้แสดงทักษะพูดจริงในเนื้อหาที่ได้เตรียมมา
 2. การสัมภาษณ์หรือการสนทนาซึ่งมักเป็นการพูดระหว่างบุคคล 2 คน โดยฝ่ายหนึ่งเป็นครูหรือผู้ที่ดำเนินการสอบเป็นผู้ป้อนตัวกระตุ้น ซึ่งมักเป็นคำถามให้ผู้เรียนได้แสดงทักษะพูดของตน การให้คะแนนอาจทำโดยครูผู้สอนและ/หรือกรรมการให้คะแนนที่เข้าร่วมฟังการสนทนาด้วยการสนทนามักเริ่มต้นด้วยการทักทายเพื่อให้ผู้เรียนคลายความเครียดหรือความหวັนวิตกที่เกิดขึ้นและช่วยให้คุ้นกับสถานการณ์ของการสอบได้ดีขึ้น ต่อจากนั้นเป็นการเข้าสู่เรื่องที่มุ่งทดสอบซึ่งอาจเป็นเรื่องทั่วไปตามบทบาทสมมติที่กำหนดให้ผู้เรียน เช่น การถามทิศทาง การจองบัตรชมการแสดงดนตรี การสั่งอาหารในภัตตาคาร ฯลฯ หรือเป็นการพูดออกความคิดเห็นเรื่องการเมือง การศึกษา เหตุการณ์ปัจจุบัน การพูดเกี่ยวกับแผนการในอนาคตของตนเอง เช่น การศึกษาต่อ การทำงาน ฯลฯ
 3. การอภิปรายหรือการโต้เถียงที่มีการแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่มโดยมีกรรมการให้คะแนนเป็นผู้ให้คะแนนผู้เรียนเป็นรายบุคคล แต่เนื่องจากการพูดเป็นกลุ่มแบบนี้มีการพูดของผู้อื่นเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการพูดของแต่ละคน เช่น การกล่าวแก้ประเด็นของฝ่ายตรงข้ามในการโต้เถียง การสนับสนุนความคิดเห็นของผู้อภิปรายอื่นหรือผู้โต้เถียงที่อยู่อีกฝ่ายเดียวกันซึ่งผู้เรียนจะต้องแสดงความสามารถในการพูดทั้งที่ได้เตรียมมาล่วงหน้าและที่คิดขึ้นในสถานการณ์อย่างฉับไวโดยไม่ได้เตรียมมาล่วงหน้า ความสามารถที่วัดได้จึงเป็นทั้งทางด้าน

แสดงความคิดเห็นการให้ข้อมูลข่าวสารของตนเอง และการแก้ข้อกล่าวหาโต้แย้งประเด็น หรือการสนับสนุนข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอของผู้อื่น นอกจากนี้การรักษาปฏิสัมพันธ์ในการพูดซึ่งเป็นมารยาททางสังคมที่ช่วยให้การพูดเป็นไปอย่างราบรื่นตามระเบียบวิธีการทางสังคมก็เป็นส่วนหนึ่งของเกณฑ์การให้คะแนน

2.5 เกณฑ์การประเมินทักษะการพูด

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 80-81) ได้กำหนดเกณฑ์ประเมินการพูด ไว้ดังนี้

1. ไวยากรณ์
 - 1.1 ขอบเขต
 - 1.2 ความถูกต้อง
2. คำศัพท์
 - 2.1 ขอบเขต
 - 2.2 ความถูกต้อง
3. การออกเสียง
 - 3.1 เสียงคำเดี่ยวๆ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อแตกต่างของหน่วยเสียง)
 - 3.2 การลงเสียงหนักเบาและจังหวะการพูด
 - 3.2 การใช้เสียงสูงต่ำในประโยค
 - 3.3 การเชื่อมเสียง/การละเสียง/การผสมเสียง
4. ความคล่อง
 - 4.1 ความเร็วของการพูด
 - 4.2 การติดขัดแล่งระหว่างพูด
 - 4.3 การติดขัดแล่งก่อนพูด
5. ทักษะในการสนทนา
 - 5.1 การสานเรื่องตามหัวข้อที่พูด
 - 5.2 การให้ผู้อื่นได้เริ่มพูด หรือการให้ตนเองได้มีโอกาสดูแลและการพูดนอก

ประเด็น

- 5.3 ความสอดคล้องสัมพันธ์กันของคำพูดของตน และกับผู้สัมภาษณ์
- 5.4 การดำเนินการสนทนาให้ต่อเนื่อง การขยายความให้ชัดเจน

การปรับปรุง แก้ไข การทบทวนตรวจสอบ การหยุด การใช้คำเสริม ฯลฯ

6. ทักษะการใช้ภาษาทางสังคม
 - 6.1 จำแนกทำเนียบและลีลาภาษา เช่น แบบเป็นทางการออกจากแบบ
กันเอง แบบชักจูงใจ หรือแบบรอมชอมได้
 - 6.2 ท่าทางและสีหน้า
7. อวัจนภาษา
 - 7.1 การสบตาและการใช้ท่วงที
 - 7.2 ท่าทางและสีหน้า

8. เนื้อหาการพูด

8.2 ความสอดคล้องเชื่อมโยงของข้อคิดเห็น

8.3 ความเกี่ยวข้องกับประเด็น

2.6 กิจกรรมที่ใช้ในการทดสอบการพูด

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 81-82) กล่าวว่า กิจกรรมที่ใช้วัดความสามารถทางการพูดสามารถจำแนกได้ตามสัมพันธภาพที่ผู้พูดมีกับตัวกระตุ้น ซึ่งอาจเป็นคำสั่งในการสอบหรือตัวกระตุ้นที่เป็นข้อความและข้อความที่เป็นประเด็นการสอบ แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. แบบสัมพันธภาพคงที่ ได้แก่

- 1.1 การบรรยายสิ่งของหรือภาพ
- 1.2 บอกให้คู่สอบวาดภาพ หรือแผนภูมิ
- 1.3 บอกให้คู่ประกอบชิ้นส่วน เครื่องมือหรือกลไกอย่างใดอย่างหนึ่ง
- 1.4 อธิบายหรือบอกคู่สอบวิธีการจัดเรียงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
- 1.5 บอกทางไปยังสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง

2. แบบสัมพันธภาพที่เป็นพลวัต ได้แก่

- 2.1 การเล่าเรื่อง ซึ่งมีการเปลี่ยนบทตัวละคร เวลา สถานที่ตามท้องเรื่อง
- 2.2 การให้ปากคำในฐานะพยานรู้เห็นที่อยู่ในเหตุการณ์ เช่น อุบัติเหตุทาง

ท้องถนน การลักทรัพย์ การฆาตกรรม ฯลฯ

3. แบบสัมพันธภาพที่เป็นนามธรรม ได้แก่

- 3.1 การแสดงความคิดเห็น
- 3.2 การให้เหตุผลในการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง

2.7 ตัวกระตุ้นในการทดสอบทักษะการพูด

ตัวกระตุ้นที่ใช้สอดคล้องกับกิจกรรมที่กำหนด ตามวิธีนัยการเรียนรู้การสอนภาษาเพื่อการสื่อความหมายจะใช้การกำหนดที่มีความสมจริงเป็นตามธรรมชาติของการสื่อสาร มีการใช้ข้อความต่อเนื่องที่มีการใช้จริงแทนการกำหนดให้เป็นคำเดี่ยวๆ และโครงสร้างไวยากรณ์ที่จะต้องให้ตัวกระตุ้นหรือข้อกำหนดในการพูดจะเป็นสิ่งที่ไม่ห่างไกลตัวผู้เรียนหรือยากเกินกว่าระดับ อีกทั้งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้และตัวกระตุ้นจะอยู่ในโครงสร้างความรู้และผู้เรียนพร้อมที่จะใช้กลวิธีเจรจาความหมายเพื่อให้เข้าใจสารได้ดีขึ้น ตัวกระตุ้นในการทดสอบทักษะการพูดแบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. ตัวกระตุ้นที่เป็นข้อความหรือคำพูดที่ให้ผู้เรียนได้อ่านหรือฟัง ซึ่งอาจใช้วิธีส่งสารผ่านเทปหรือมีผู้ดำเนินการสอบมากล่าวให้ฟัง

2. ตัวกระตุ้นที่เป็นภาพ ตาราง แผนผัง แผนภูมิที่แนะนำให้ผู้เรียนได้พูดเล่าเหตุการณ์ บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ ให้เหตุผล ทำนายเหตุการณ์หรือได้ใช้จินตนาการ

3. ตัวกระตุ้นที่เป็นสถานการณ์หรือกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เห็นหรือมีส่วนร่วม เช่น การเล่นเกม การอภิปราย การโต้เถียง หรือกิจกรรมที่ต้องมีการแก้ปัญหา แล้วผู้เรียนต้องนำเสนอสถานการณ์นั้นๆ มากล่าวถึงโดยการกล่าวบรรยาย กล่าวสรุปหรือแสดงความคิดเห็น

4. ตัวกระตุ้นที่เป็นสื่อ เช่น วิดีทัศน์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ภาพนิ่ง วิทยู ฯลฯ ที่นำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงที่ให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมในสถานการณ์อย่างสมจริงโดยอาจเป็นผู้สังเกตการณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นการแสดงความสามารถในการพูดคำศัพท์ วลี และประโยคสั้นๆ และการประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสามารถทำได้หลายวิธี ซึ่งผู้ประเมินสามารถเลือก ปรับใช้กับการวัดและประเมินผลการพูดภาษาอังกฤษได้ตามเหมาะสม

3. ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

3.1 ความหมายของทักษะการอ่าน

ศรียัย สุวรรณกิติ (2522 : 149) ได้ให้ความหมายว่า การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่งโดยเฉพาะในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ เพราะจุดมุ่งหมายหนึ่งของการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับประเทศไทยก็เพื่อศึกษาหนังสือต่างๆ เช่นตำรา บทความ ประกาศต่างๆ ให้เข้าใจ อันจะทำให้เกิดความรู้และประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น ให้ทันต่อความก้าวหน้าทางวิชาการและด้านอื่นๆ ด้วย

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 281) พบว่าทักษะที่จำเป็นต้องใช้มากที่สุดในหน่วยราชการรัฐวิสาหกิจ และบริษัทห้างร้านในประเทศไทยคือทักษะการอ่าน ทั้งนี้ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในการศึกษาหาความรู้เช่น การอ่านตำราเรียน บทความทางวิชาการ ผลงานวิจัย ในการอ่านเพื่อความจำเป็นในการดำรงชีวิตนั้น ต้องอ่านประกาศแจ้งความ ฉลากยา คำชี้แจงในการใช้เครื่องอุปโภคบริโภค เป็นต้น

นพเก้า ณ พัทลุง (2548 : 25) ได้ให้ความหมายว่า การอ่าน หมายถึงความสามารถในการรับสารด้วยการอ่านจากสื่อต่างๆ ได้โดยสามารถจับใจความได้ถูกต้อง ครบถ้วน รวมถึงการอ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 179) ได้ให้ความหมายว่า การอ่านคือกระบวนการเข้าใจความหมายภาษา การแปลความหมาย และการใช้วิจารณ์ญาณในการตัดสินใจประเมินค่าเกี่ยวกับคุณภาพ ค่านิยม ความเที่ยงตรง และความถูกต้องของเรื่องราวที่อ่าน ในการอ่านผู้อ่านรับรู้ด้วยตา จากนั้นจึงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคำ และความหมาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้อ่านต้องใช้ความคิด และต้องมีความสามารถเพื่อที่จะทำความเข้าใจ และตีความข้อความที่ผู้เขียนสื่อออกมาในรูปของการเขียน

สรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการในการแปลความหมายของตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ด้วยความเข้าใจโดยอาศัยประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐาน เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาษากับความคิด ผู้อ่านต้องแปลความหมายที่ผู้เขียนถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาษาผ่านตัวอักษร

3.2 จุดประสงค์ของการสอนทักษะอ่าน

จุดประสงค์ของการสอนทักษะอ่าน คือ การให้นักเรียนมีสมรรถวิสัยในการอ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง การสอนอ่านควรให้นักเรียนมีจุดประสงค์ทุกครั้งมุ่งเน้นให้นักเรียนค้นหาเนื้อหาหรือความหมายของสิ่งที่อ่าน ไม่ใช่อ่านเพื่อเรียนรู้ต่อภาษาที่ใช้ในการเขียน และการเรียนการสอนอ่านไม่ควรแยกทักษะการอ่านออกจากทักษะอื่นๆ ควรจะมีการผสมผสานกันระหว่างทักษะตามลักษณะที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เช่น อ่านแล้วจดโน้ตย่อ อ่านแล้ววิจารณ์ หรือพูดถึงเรื่องราวก่อนการอ่าน เป็นต้น ทักษะที่นำมาเสริมกับทักษะการอ่านนี้อาจเกิดขึ้นก่อนการอ่านขณะอ่านหรือหลังการอ่านก็ได้ (จิตตรี จิตต์ปรีชญา. 2536 : 64)

3.3 ขั้นตอนและกิจกรรมการสอนทักษะการอ่าน

สมิตรา อังวัฒนกุล (2535 : 178-179) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการสอนอ่านไว้ดังนี้

1. กิจกรรมก่อนการอ่าน (Pre-Reading Activity) เป็นกิจกรรมสร้างความสนใจและปูพื้นความรู้ในเรื่องที่จะอ่าน ตัวอย่างกิจกรรมในขั้นนี้ ได้แก่
 - 1.1 คาคคเนเรื่องที่จะอ่าน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดถึงความรู้เดิมแล้วนำมาสัมพันธ์กับเรื่องที่จะอ่าน การคาคคเนอาจจะถูกหรือผิดก็ได้
 - 1.2 เคาความหมายของคำศัพท์จากบริบท โดยดูจากประโยคข้างเคียงและรูปภาพ และการแสดงท่าทาง
2. กิจกรรมระหว่างการอ่าน (While - Reading Activity) เป็นการสร้างความเข้าใจในโครงสร้างและเนื้อความในเรื่องที่จะอ่าน กิจกรรมในขั้นนี้ ได้แก่
 - 2.1 ให้ลำดับเรื่องโดยตัดแบ่งเรื่องออกเป็นส่วน ๆ (Strip Story) อาจจะย่อเป็นหน้าหรือเป็นประโยคก็ได้ แล้วให้กลุ่มผู้เรียนลำดับข้อความกันเอง
 - 2.2 เขียนแผนผังโยงความสัมพันธ์ของเนื้อเรื่อง (Semantic Mapping)
 - 2.3 เติมข้อความลงในแผนผังของเรื่อง (Graphic Organizer)
 - 2.4 เล่าเรื่องโดยสรุป
3. กิจกรรมหลังการอ่าน (Post Reading) เป็นการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน กิจกรรมที่อาจเป็นการถ่ายโยงไปสู่ทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการพูด ทักษะการเขียนก็ได้โดย
 - 3.1 ให้แสดงบทบาทสมมติ
 - 3.2 ให้เขียนเรื่องหรือเขียนโต้ตอบ เขียนบทสนทนา เขียนจดหมายเขียนแบบฟอร์ม วาดรูป เป็นต้น

3.3 การพูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่าน

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 180-182) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นก่อนอ่าน (Pre-reading) ขั้นระหว่างอ่าน (While-reading) และขั้นหลังอ่าน (Post-reading) ดังนี้

1. ขั้นก่อนอ่าน กิจกรรมก่อนอ่านเป็นกิจกรรมเตรียมผู้เรียน กิจกรรมนี้มีประโยชน์ คือ เป็นการประเมินและให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่าน ให้ความรู้ทางภาษา เช่น คำศัพท์ โครงสร้าง หรือความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่จำเป็นเพื่อทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทอ่านได้ง่ายขึ้น กิจกรรมหรือเทคนิคก่อนการอ่านมีดังนี้
 - 1.1 ให้นักเรียนระดมสมอง การระดมสมองมีขั้นตอน ดังนี้
 - 1.1.1 ก่อนที่จะแจกบทอ่านให้ผู้เรียน ผู้สอนถามว่าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่านอย่างไรบ้าง ผู้สอนเขียนคำตอบบนกระดาน คำตอบนั้นอาจจะเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะอ่านก็ได้ กิจกรรมนี้อาจทำทั้งชั้น เป็นคู่ หรือกลุ่มย่อยก็ได้ ถ้าเป็นคู่หรือกลุ่มย่อย ผู้สอนควรกำหนดเวลาด้วย เช่น ให้ใช้เวลา 5 นาที คิดคำตอบ 4-5 คำตอบ เป็นต้น
 - 1.1.2 เมื่อผู้ระดมสมองได้ข้อมูลแล้ว ต้องมีกิจกรรมติดตามผลว่าสิ่งที่ผู้เรียนได้ระดมสมองนั้นสัมพันธ์กับเรื่องที่จะอ่านหรือไม่ ในขั้นนี้ผู้สอนแจกบทอ่าน ให้เวลา 5 นาที ผู้เรียนอ่านเร็วๆ เพื่อดูว่าสิ่งที่ผู้เรียนคิดไว้นั้นมีบทอ่านหรือไม่

1.1.3 จากนั้นลบข้อความที่ไม่ปรากฏในบทอ่านออก

1.2 ดูชื่อเรื่อง หัวข้อเรื่อง และภาพประกอบ ข้อความบางข้อความมีชื่อเรื่อง หัวข้อเรื่อง และภาพประกอบ ที่ทำให้ผู้อ่านอาจเดาได้ว่าเกี่ยวกับอะไร กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชื่อเรื่อง และหัวข้อเรื่อง มีดังนี้

1.2.1 ให้ผู้เรียนแต่ละคนอ่านชื่อเรื่อง และเขียนสิ่งที่คิดว่าน่าจะปรากฏในเรื่อง 3 ข้อ จากนั้นนำมาคุยกับเพื่อนว่ามีอะไรที่เหมือนกัน หรือแตกต่างกัน ตนเองต้องการเติมข้อมูลที่เหมือนเพื่อนหรือไม่

1.2.2 อ่านหัวข้อ และคิดว่าหัวข้อใดจะมีข้อมูลที่ตนเขียนไว้

1.2.3 อ่านหัวข้อสั้นๆ เพื่อดูว่ามีข้อมูลของตนหรือไม่ และรายงานให้เพื่อนในห้องฟัง

1.2.4 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับภาพประกอบและรูปภาพ มีดังนี้ ให้ผู้เรียนจับคู่ดูภาพประกอบ บรรยายภาพ จากนั้นแต่ละคนเขียนข้อมูล 3 ข้อ ที่คิดว่าน่าจะมีในบทอ่านและรายงานให้เพื่อนในห้องฟัง ขั้นสุดท้ายอ่านบทอ่านเร็วๆ เพื่อดูว่ามีข้อมูลของตนหรือไม่ และรายงานให้เพื่อนในห้องฟัง

1.3 ใช้ความรู้ทั่วไป ความรู้ทั่วไปเป็นผังความรู้หนึ่งที่ทำให้การอ่านของผู้เรียนง่ายขึ้นถ้าผู้เรียนรู้ว่าแหล่งข้อมูลของบทอ่านนั้นมาจากที่ใด ก็จะทำให้สามารถเดาได้ว่า เนื้อหาจะเป็นไปในทิศทางใด จุดประสงค์คืออะไร เพราะหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือหนังสือแต่ละชนิดมีผู้อ่านที่แตกต่างกัน เช่น บทอ่านเรื่องโภชนาการ ถ้าแหล่งที่มาคือวารสารการแพทย์ ย่อมแตกต่างจากแหล่งที่มาที่เป็นวารสารเกี่ยวกับความงาม เป็นต้น กิจกรรมในข้อนี้ครูอาจให้ผู้เรียนดูชื่อเรื่อง หัวข้อเรื่อง ภาพประกอบ และคำอธิบายภาพ และถามว่าบทอ่านนี้น่าจะมาจากแหล่งข้อมูลใด เช่น National Geographic, The Bangkok Post หรือ House and Keeping เป็นต้น สำหรับนิตยสาร หรือหนังสือพิมพ์ที่เป็นของต่างประเทศผู้สอนควรเทียบว่าคล้ายกับของไทยฉบับใด

1.4ให้อ่านเร็วๆ เพื่อหาข้อมูลที่ต้องการ บางครั้งในบทอ่านอาจมีข้อมูลหรือคำศัพท์ที่สำคัญตอบอ่านทั้งเรื่อง ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนหาข้อความหรือความหมายของคำเหล่านี้ไว้ก่อนซึ่งกิจกรรม มีดังนี้

1.4.1 ผู้สอนกำหนดคำ ให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้คำเหล่านั้น

1.4.2 แบ่งกลุ่ม 2-3 คน หาความหมายของคำหรือข้อมูลที่คิดว่าน่าจะเกี่ยวข้องกับคำนั้นๆ

1.4.3 รายงานให้เพื่อนในห้องทราบ

2. ขั้นระหว่างอ่าน กิจกรรมระหว่างอ่านเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนนำมาใช้ในการฝึกทักษะขณะที่ยังอ่านตัวอย่างกิจกรรมระหว่างอ่าน มีดังนี้

- 1.ให้อ่านเร็วเพื่อหาประโยคระบุเรื่อง
- 2.ให้อ่านเร็วเพื่อหาข้อมูลเฉพาะ
- 3.ให้อ่านเพื่อหารายละเอียด
- 4.ให้หาใจความสำคัญ
- 5.ให้อ่านเพื่อทำนายเรื่อง
- 6.ให้เรียงลำดับเหตุการณ์

7. ให้สรุปใจความสำคัญ
8. ให้หาความสัมพันธ์ระหว่างประโยค
9. ให้หาความสัมพันธ์ระหว่างประโยค
10. ให้หาจุดประสงค์และทัศนคติของผู้เขียน

3. ขั้นหลังอ่าน กิจกรรมหลังการอ่านเป็นกิจกรรมเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ และให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์บทอ่านที่ลึกซึ้งมากขึ้น อาจให้ผู้เรียนตอบคำถามเพื่อแสดงความเข้าใจ แสดงความรู้สึกลดข้อบทอ่าน ต่อผู้เขียน กิจกรรมขั้นหลังอ่านที่ผู้เรียนสามารถจัดให้ผู้เรียน คือ การได้วาที่ การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การทำผังความคิด เป็นต้น

จากขั้นตอนการสอนอ่านและกิจกรรมการอ่านที่กล่าวมาสรุปได้ว่า มี 3 ขั้นตอน คือ ขั้นก่อนการอ่าน ขั้นระหว่างการอ่าน และขั้นหลังการอ่าน ในการสอนอ่านแต่ละขั้น จะมีประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้นเมื่อครู ใช้สื่อที่พบในชีวิตประจำวันและสื่ออื่น ๆ จะช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านยิ่งขึ้น เช่นข่าวจากหนังสือพิมพ์ โฆษณา รายการอาหาร ตลอดจนการลงมือปฏิบัติจริง เพราะในการสอนอ่าน ภาษาอังกฤษนั้นจะเน้นความเข้าใจเป็นพื้นฐานและนำไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ กันตามวัตถุประสงค์ของการอ่าน ครูควรมีการวางแผนการสอน การจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดข้างต้นในการเตรียมการสอน ควรจะเป็นลำดับขั้นตอนเป็นระบบชัดเจน และในการดำเนินการสอน ควรใช้รูปแบบวิธีสอน และหลักการสอนต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน และวัตถุประสงค์ของการอ่าน

3.4 ระดับความเข้าใจในการอ่าน

วิสาข์ จิตวิตร (2541 : 211 – 212) ได้แบ่งระดับของความเข้าใจ ในการอ่าน ออกเป็น 3 ระดับ คือ

1. ระดับความเข้าใจตามตัวอักษร (Literal Statements) เป็นการอ่านที่มีความเข้าใจข้อมูลตามตัวอักษรที่ปรากฏ
2. ระดับขั้นตีความ (Interpretive Statements) เป็นการอ่านที่ต้องตีความหมายที่แฝงอยู่ โดยผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้โดยตรง ผู้อ่านจะต้องอาศัยประสบการณ์พื้นฐานของตน เข้ามาช่วยตัดสินใจทำความเข้าใจ
3. ระดับขั้นนำไปประยุกต์ (Applied Statements) เป็นการอ่านที่นำเอาแนวคิดที่ได้จากบทอ่านไปประยุกต์ โดยโยงความรู้จากประสบการณ์เดิมกับความรู้ที่ได้จากบทอ่านมาสรุปว่าจะนำไปใช้อย่างไร

จะเห็นว่าระดับความเข้าใจในการอ่านนั้นมีหลายระดับ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึง คือ เพราะเป็นส่วนในการกำหนดเนื้อหาจุดประสงค์ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในการอ่านในระดับต่าง ๆ ที่ต้องการได้ในการอ่านแต่ละอย่างผู้อ่านแต่ละคนก็มีความต้องการในการอ่านที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ ยังต้องพิจารณาถึงความพร้อมของผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.5 การประเมินผลทักษะการอ่าน

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532 : 92) ได้กล่าวถึงการวัดและการประเมินผล ทักษะการอ่าน ไว้ดังนี้

เนื่องจากทักษะการอ่านเป็นทักษะที่เสริมการพัฒนาการสอนทักษะอื่น ๆ คือ ฟัง พูด และเขียน ฉะนั้นการประเมินผลอาจทำได้โดยให้ผู้เรียนอ่านแล้วแสดงความเข้าใจเรื่องที่อ่านโดยแสดงออกมาโดยใช้ทักษะฟัง – พูด หรือเขียนได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. ให้หาความหมายของศัพท์ เช่น

“Floating” (line 16) means _____.

(a) swimming (b) moving on water (c) flying

2. ให้บอกเกี่ยวกับเรื่องสัมพันธ์ความระหว่างประโยค (Discourse

Features) เช่น

“They” (line 5) refers to _____.

(a) ducks (b) geese and hens (c) ducks and geese and hens

3. ให้หาความหมายของประโยคที่กำหนดให้ เช่น

But my brother and sisters also were cruel (line 8)

(a) children are unkind

(b) ducking are unkind

(c) swans are unkind

4. ให้ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านโดยใช้คำถามแบบมีคำตอบให้เลือก

(Multiple Choice) เช่น

4.1 The ugly duckling was

(a) unhappy (b) angry (c) cruel

4.2 The swans ... the duckling.

(a) hurt (b) did not want (c) welcomed

5. ให้เรียงลำดับเรื่องที่อ่านให้ถูกต้อง เช่น

Put the following sentences in the right order.

5.1 It was spring, but ugly duckling was unhappy.

5.2 The ugly duckling met some ducks and geese

5.3 The ugly duckling ran away from home

5.4 The brother and sisters were unkind to the ugly duckling

5.5 The ugly duckling ran away from the ducks and geese

5.6 The ugly duckling's mother looked at him with no love

5.7 The ugly duckling knows that he was a swan.

5.8 The ugly duckling met some swans.

6. ให้เติมคำในช่องว่างโดยใช้วิธีโคลซ (Cloze Test) เช่น

Now winter has ended, and spring is here, and I am still alive. I am swimming in __1__. I keep my head __2__. I do not want to __3__ myself, my ugliness, in the __4__. Then I see something in __5__ of me, something white and __6__ beautiful. It is a group __7__ swans. They are floating gracefully __8__ the river.

Quickly I Swim __9__ them. Now they will laugh __10__ me, they will hate me, and I will let them kill me. My unhappy life will end

คำศัพท์ที่ถูกต้องที่ผู้เรียนต้องเติม คือ (1) river (2) because (3) see (4) water (5) front (6) very (7) of (8) in (9) toward (10) at

7. ให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

7.1 I like the ugly duckling because _____.

7.2 I don't like other duckling because _____.

8. ให้ตั้งชื่อเรื่อง เช่น The title of the story is _____.

การตรวจให้คะแนนแบบปรนัย ซึ่งได้แก่ ข้อทดสอบทักษะการอ่านมีลักษณะเหมือนข้อทดสอบทักษะฟัง ซึ่งลักษณะของข้อสอบก็มี 4 ประเภท คือ

1. ข้อสอบแบบปรนัย ซึ่งได้แก่ ผิดถูก แบบเลือกตอบ แบบเติมคำ และถามตอบ ให้คะแนน 0 เมื่อตอบผิด และ 1 เมื่อตอบถูก

2. การทดสอบที่แสดงออกทางกิริยาท่าทาง การให้คะแนนพิจารณา ดังนี้ คือ

4 อ่านครั้งเดียวแล้วทำตามคำสั่งได้ถูกต้อง

3 ทำตามคำสั่งได้ถูกต้องหลังการอ่าน 2 ครั้ง

2 อ่านแล้วทำตามคำสั่งไม่ถูกต้องแต่แก้ไขเองโดยต้องอ่านใหม่ 2 ครั้ง

1 อ่านแล้วทำตามคำสั่งไม่ถูกต้องแต่แก้ไขเองโดยต้องอ่านครั้งที่ 2

0 อ่านแล้วทำตามคำสั่งไม่ถูกต้อง 2 ครั้ง

3. การตรวจให้คะแนนข้อสอบโคลซ มี 2 วิธี เหมือนการตรวจให้คะแนนทักษะฟังดังนี้

3.1 ให้คะแนนคำตอบที่ตรงตามคำที่ถูกตัดออกไป (Exact Word)

3.2 ให้คะแนนคำที่ใกล้เคียง คือคำที่เป็นที่ยอมรับว่าไปด้วยกันได้

(Acceptable Answer) คือเป็นคำที่เหมาะสม และไม่ทำให้ความหมายเปลี่ยนไป การพิจารณาคะแนนขึ้นอยู่กับผู้ตรวจว่าจะมีเกณฑ์อย่างไร โดยปกติจะไม่หักคะแนนที่สะกดผิด ถ้าคำ ๆ นั้นพอจะอ่านได้

อังฉรา วงศ์โสธร (2538 : 150- 151) ได้กล่าวถึงการประเมินผลการอ่านว่าการประเมินผลการอ่านประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้

1. ขั้น กลไก คือ การออกเสียง

2. ขั้น ความจำ คือ อ่านข้อความและเข้าใจความหมายจากที่ได้เรียน และท่องจำไว้

3. ขั้น ถ่ายโอน คือ การนำความรู้ ความจำมาใช้ในการอ่านข้อความใหม่ ๆ ได้เข้าใจ

4. ขั้น สื่อสาร คือ การอ่านโดยเสรี เพื่อจับใจความสำคัญและรายละเอียดต่าง ๆ

5. ขั้น วิพากษ์วิจารณ์ คือ ผู้เรียนต้องสามารถตีความ เพื่อให้เข้าใจสิ่งที่ผู้เขียนมีได้กล่าวถึงตรง ๆ ผู้อ่านต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินสารที่อ่านได้

นอกจากนี้ อังฉรา วงศ์โสธร (2538 : 154 – 155) กล่าวว่า การประเมินทักษะการอ่านสามารถใช้เกณฑ์กำหนดตามส่วนประกอบของภาษาแบบแยกย่อย และเกณฑ์กำหนด

ความสามารถแบบรวมในการรับสาร หรืออาจใช้เกณฑ์ทั้งสองแบบประยุกต์เข้าด้วยกันโดยให้น้ำหนักเกณฑ์แบบรวมมากกว่าเกณฑ์แบบย่อย ดังนี้

1. ความรู้ด้านคำศัพท์ สามารถเข้าใจศัพท์และสำนวนที่ใช้
2. ความรู้ด้านไวยากรณ์ สามารถใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์ในการทำ ความเข้าใจเกี่ยวกับสรรพนามคำเชื่อมโยงของเนื้อความ เช่น การใช้คำสันธาน คำบุพบท ที่กำหนดหน้าที่ของภาษาว่า เป็นการขอร้อง เชื้อเชิญ ขออนุญาต เป็นต้น

เกณฑ์กำหนดความสามารถทางการอ่าน

1. ความสามารถเรียบเรียงความ ได้แก่ การอ่านแล้วเข้าใจความสามารถ แสดงความเข้าใจโดยการตอบคำถามด้วยถ้อยคำที่เรียบเรียงใหม่โดยได้ใจความเดิมหรือเลือกตอบและเรียงลำดับข้อความเป็น 1, 2, 3 ... ได้
2. ความสามารถอ่านข้อมูลที่เป็นรายละเอียด สามารถโยงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับใจความสำคัญของเรื่องได้ว่าเป็นรายละเอียดสนับสนุน หรือเป็นรายละเอียดที่แย้งกัน เพื่อให้ข้อมูลตรงกันข้ามตลอดทั้ง เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดด้วยกัน
3. ความสามารถอ่านจับใจความสำคัญ คือ สามารถระบุแก่นเรื่อง หัวเรื่อง และใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้
4. ความสามารถวิเคราะห์และประเมินความสัมพันธ์ของเนื้อความ และสุนทรียศาสตร์ของการใช้ภาษา คือ สามารถใช้ความรู้ด้านคำศัพท์ ไวยากรณ์ ความเข้าใจสิ่งที่อ่านและ ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบ สัทภาษาที่ใช้ในบทอ่านที่เป็นตัวกระตุ้น วิเคราะห์ ประเมินและสรุปได้ว่าสารที่อ่านนั้นว่าเป็นสารประเภทใด สัทภาษาที่ใช้เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ เจตนา ทศนคติของผู้เขียนที่แฝงอยู่ สามารถวิพากษ์วิจารณ์ถึงเหตุผลที่เกิดขึ้นต่อความมั่นคงน่าเชื่อถือของสมมุติฐานที่ผู้เขียนตั้งไว้ ความเป็นไปได้ของข้อสรุป ตลอดจนสามารถประเมินประสิทธิผลของบทอ่านนั้นได้ว่ามีความชัดเจนเข้าสู่ประเด็นอย่างไม่อ้อมค้อม และใช้ภาษาได้อย่างกระชับหรือไม่ ความสามารถระดับนี้เป็นระดับสูง ซึ่งต้องอาศัยความรู้ระดับต้นๆ เป็นพื้นฐานการกำหนดระดับความสามารถข้างต้นเป็นลำดับขั้นตอนที่ขึ้นต่อกัน และสามารถกำหนดความสามารถตามเกณฑ์ โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่าเป็นระดับ ดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง ไม่มีความสามารถ

ระดับ 2 หมายถึง มีความสามารถน้อย

ระดับ 3 หมายถึง มีความสามารถพอประมาณ

ระดับ 4 หมายถึง มีความสามารถมาก

ระดับ 5 หมายถึง มีความสามารถยอดเยี่ยม เป็นต้น

ความสามารถแบบรวมในการรับสาร หรืออาจใช้เกณฑ์ทั้งสองแบบประยุกต์เข้าด้วยกันโดยให้น้ำหนักเกณฑ์แบบรวมมากกว่าเกณฑ์แบบย่อย ดังนี้

1. ความรู้ด้านคำศัพท์ สามารถเข้าใจศัพท์และสำนวนที่ใช้
2. ความรู้ด้านไวยากรณ์ สามารถใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์ในการทำ ความเข้าใจเกี่ยวกับสรรพนามคำเชื่อมโยงของเนื้อความ เช่น การใช้คำสันธาน คำบุพบท ที่กำหนดหน้าที่ของภาษาว่า เป็นการขอร้อง เชื้อเชิญ ขออนุญาต เป็นต้น

4. ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

4.1 ความหมายของทักษะการเขียน

ในการเขียนเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความรู้ และข้อมูลจากทักษะอื่นๆ ในการรวบรวมความคิดและการลำดับเหตุการณ์ โดยผู้เขียนต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถที่จะถ่ายทอดความคิดของตนได้ตรงกับความต้องการของตนเองมากที่สุด ดังนั้น นักการศึกษาได้ให้ความหมายของการเขียนหลายท่าน ดังนี้

อรพิน พจนานนท์ (2537 : 56) ได้ให้ความหมายว่า ทักษะการเขียนเป็นการเสริมแรงสิ่งที่เรียนมาแล้ว กล่าวคือ หลังจากที่ได้ฟัง พูด อ่าน แล้วก็ให้เด็กเขียนในเนื้อหาภาษาที่เขาได้ ฟัง พูด และอ่าน เพื่อแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกของผู้ส่งสารออกมาเป็นตัวอักษร

พิตรวัลย์ โกวิทวาทิ (2539 : 66) ได้ให้ความหมายว่า ทักษะการเขียนเป็นทักษะขั้นสุดท้ายและเป็นทักษะที่ยากที่สุด เพราะเน้นการแสดงออกทางการเขียน การเขียนในปัจจุบันเป็นการฝึกเขียนเพื่อให้นำไปใช้ในชีวิตจริงได้มีการฝึกเขียนตามสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดไว้ ล้วนแต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันทั้งสิ้น

รัตนา มหากุล (2540 : 163) ได้ให้ความหมายว่า การเขียนถูกจัดวางไว้ในลำดับสุดท้ายของทักษะทั้งสี่ เพราะการเขียนจัดเป็นทักษะที่ยากที่สุด ต้องผ่านกระบวนการทางความคิดหลายขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการรวบรวมความคิด การลำดับเรียบเรียงความคิดหรือการเลือกสรรถ้อยคำ ถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรหรือข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับความต้องการ

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545 : 88) ได้ให้ความหมายว่า การเขียนมิใช่ระบบการทำงานง่ายๆ เพียงแค่เขียนคำใดๆ ลงไปก็ได้ แต่การเขียนรวมถึงความคิดสร้างสรรค์ การสะกดคำ ไวยากรณ์ การออกเสียง การเลือกคำที่เหมาะสม การเชื่อมโยงประโยค และการเรียบเรียงเรื่อง

กุศยา แสงเดช (2548 : 145) ได้ให้ความหมายว่า การเขียน คือ การรวบรวมความคิด ความรู้สึกและความต้องการของผู้ส่งข่าวออกมาเป็นภาษาเขียนในลักษณะต่างๆ กัน เพื่อให้ผู้ได้รับข่าวเข้าใจจุดประสงค์ของตน

พรสวรรค์ สืบป้อ (2550 : 195) ได้ให้ความหมายว่า การเขียน คือ การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก และเจตคติ ออกมาเป็นข้อความที่มีความต่อเนื่องกัน เพื่อให้ผู้อื่นรับรู้ และเข้าใจตรงกับเจตนาของผู้เขียน การเขียนมิใช่เป็นการเรียบเรียงประโยคให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เท่านั้น แต่เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์อย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยเลือกใช้คำที่เหมาะสมเพื่อทำหน้าที่แทนมโนภาพ และเป็นกระบวนการที่เกี่ยวกับกิจกรรมหลายขั้นตอน เช่น การตั้งจุดประสงค์ การคิด การเรียบเรียง การเลือกภาษาให้เหมาะสมกับข้อความ การร่าง การอ่าน การทบทวน เป็นต้น

จากความหมายของการเขียนสรุปได้ว่า ทักษะการเขียน หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ที่ได้รับถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษร โดยอาศัยความรู้ถูกต้องของรูปแบบภาษาความเหมาะสมของลีลาภาษา แก่นของเรื่องและหัวข้อเรื่อง และการเขียนที่ดีต้องสื่อเป้าหมายของการเขียนให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้อ่านได้รับข้อมูลตามความต้องการของผู้เขียนอย่างแท้จริง

4.2 ความสำคัญของทักษะการเขียน

ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่มีความสำคัญทักษะหนึ่ง เพราะผู้เรียนภาษาที่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้ทักษะนี้เพื่อ (ศรีชัย สุวรรณกิติ. 2522 : 157-158)

- 1) ติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นโดยทางตัวอักษร
 - 2) จัดบันทึกสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนหรือรับทราบมา
 - 3) ถ่ายทอดความรู้ของตนให้ผู้อื่นได้ทราบโดยการเขียนต่างๆ เช่น เขียนคำตอบเป็นประโยค เป็นคำ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบความรู้ของผู้เรียน
- สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการสอนทักษะในการเขียน คือ

- 1) การเขียนส่วนใหญ่เป็นการฝึกนอกห้องเรียนมากกว่า เพราะเวลาส่วนใหญ่ในห้องเรียนควรใช้ในการฝึกทักษะ การฟัง และการพูด ซึ่งเป็นทักษะที่ผู้เรียนไม่สามารถมีโอกาสดูฝึกด้วยตนเองได้นอกห้องเรียน
- 2) การเขียนอังกฤษ (dictation) และแบบฝึกปากเปล่าที่ง่าย ๆ ควรนำมาเป็นแบบฝึกเขียนในห้องเรียนบ้าง
- 3) สิ่งที่ทำให้ผู้เรียนฝึกเขียนนั้น ควรจะเป็นสิ่งที่เขาได้ฝึกด้วยปากเปล่ามาแล้ว การเขียนเป็นการเสริมสิ่งที่ได้ฝึกปากเปล่ามานั้น
- 4) งานทุกครั้งที่ทำให้ผู้เรียนเขียน ไม่ว่าจะเป็นการเขียนในห้องหรือการบ้านก็ตาม ครูต้องตรวจอย่างละเอียดและส่งเสริมผู้เรียนโดยเร็วที่สุด

4.3 องค์ประกอบในการเขียน

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 195) กล่าวว่า ในการเขียนแต่ละครั้ง ผู้เขียนจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. เนื้อหา (Content) ได้แก่ เรื่องราวหรือประเด็นที่ผู้เขียนต้องการสื่อแก่ผู้อ่าน ซึ่งอาจจะเป็นเหตุการณ์ ความประทับใจ ความคิดเห็น หรืออื่นๆ สิ่งสำคัญที่เกี่ยวกับเนื้อหา คือ ผู้เรียนต้องรู้คำศัพท์ และสำนวนต่างๆ ที่ต้องใช้ในการเขียนเนื้อหานั้นๆ
2. การเรียบเรียง (Organization) ได้แก่ การวางรูปแบบในการจัดเนื้อหา เช่น การเล่าเรื่อง การเปรียบเทียบ การยกตัวอย่าง การแสดงเหตุและผล เป็นต้น เรื่องราวหรือเนื้อหาที่ผู้เขียนต้องการเขียนจะเป็นตัวกำหนดว่า ผู้เขียนมักจะใช้วิธีการเรียบเรียงหลายๆ วิธี ตามความเหมาะสม
3. ไวยากรณ์ (Grammar) ได้แก่ ความสามารถในการใช้ภาษาตามกฎเกณฑ์ไวยากรณ์และตามโครงสร้างของประโยค เช่น ต้องใช้ tense ให้เหมาะสมกับเรื่องที่เขียน ต้องรู้ชนิดของคำ การเรียงลำดับคำให้ถูกต้อง เป็นต้น

4.4 ขั้นตอนและกิจกรรมการสอนทักษะการเขียน

การจัดกิจกรรมการสอนเขียนมีเป้าหมายสำคัญอย่างหนึ่ง คือ มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาการเขียนอย่างเป็นระบบ มีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องอาศัยการวางขั้นตอนการสอนที่เหมาะสม ดังนั้น รัตนา มหาจุศล (2540 : 164) เสนอหลักการในการจัดกิจกรรมการสอนเพื่อฝึกการเขียน สามารถจัดได้เป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. กิจกรรมก่อนการเขียน เป็นการให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกลไกทางการเขียนมนเรื่องต่างๆ เช่น การสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้กาล (Tense) และศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่จะเขียน ครูผู้สอนอาจจะหากิจกรรมช่วยแนะแนวทางให้ เช่น การระดมความคิด (Brainstorming) เกี่ยวกับศัพท์ที่จะใช้เขียนในหัวข้อต่างๆ

2. กิจกรรมระหว่างการเขียน เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนนำมาใช้ในการฝึกทักษะการเขียน เช่น นำภาพประกอบมาให้ให้นักเรียนเขียนเรื่องจากภาพ นำเทปบทสนทนา มาเปิดให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเขียนเป็นเรื่องเล่า หรือสรุปเรื่องที่ได้อ่าน

3. กิจกรรมหลังการเขียน เมื่อผู้เรียนเขียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว อาจให้นำมาอ่านในชั้นเรียนให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง ตลอดจนนำมาแสดงความคิดเห็นและวิจารณ์ว่าข้อเขียนนั้นดี ถูกต้อง ในการสื่อความหมายน้อยเพียงไร และการใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ มีข้อที่ต้องปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอย่างไรบ้าง

การจัดกิจกรรมการเขียนนั้นอาจจัดในลักษณะกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมคู่หรือ กิจกรรมเดี่ยวก็ได้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในห้องเรียนและความเหมาะสมต่างๆ การจัดกิจกรรมการเขียน ควรเริ่มจากระดับง่ายไปหายาก และเริ่มจากหน่วยเล็กไปหาหน่วยใหญ่ เช่น จากระดับ ประโยคเดียว ประโยคซับซ้อน ข้อความย่อหน้าสั้นๆ จนกระทั่งการเขียนเรียงความ

รัตนมา มหาคุศล (2540 : 165) กล่าวว่า กิจกรรมการสอนทักษะการเขียน อาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การกำหนดขอบข่ายการเขียน (Controlled Writing) เป็นกิจกรรมการเขียนที่ผู้สอนคัดเลือกรูปแบบและเนื้อหาการเขียนสำหรับผู้เรียน เช่น การเขียนลอกเลียนข้อความ การเขียนโดยให้ผู้เรียนคัดลอกข้อความและเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบบางอย่าง เช่น เปลี่ยนกาลของกริยา (Verb's Tense) เปลี่ยนคำเอกพจน์เป็นพหูพจน์ การเติมข้อความในช่องว่างให้สมบูรณ์ การเรียงประโยคตามลำดับเหตุการณ์ กิจกรรม แบบควบคุมนี้จะใช้เพื่อเสริมการใช้ศัพท์ และโครงสร้างประโยคให้แก่ผู้เรียน

2. การชี้แนะแนวทางให้เขียน (Guided Writing) ครูอาจจะให้คำแนะนำในการเขียนข้อความหรือเรื่องสั้นๆ โดยให้อิสระผู้เขียนมากกว่าการกำหนดขอบข่ายการเขียน ผู้สอนอาจจะให้เฉพาะประโยคเริ่มต้น หรือประโยคสุดท้าย และข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการเขียน การเขียนแบบนี้อาจใช้ข้อความจากสื่อต่างๆ เช่น รูปภาพ ตาราง แผนที่ แผนภูมิ

3. การเขียนแบบอิสระ (Free Writing) การเขียนแบบนี้จะมีการแนะนำน้อยที่สุด นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิด และในการเขียนอย่างเต็มที่ นักเรียนจะใช้ลีลาการเขียนของตนเองโดยครูอาจจะเป็นผู้กำกับหัวข้อเรื่อง หรือให้นักเรียนนึกหัวข้อเรื่องเอง และครูผู้สอนคอยดูว่านักเรียนแต่ละคนมีปัญหาในการเขียนอย่างไรและคอยช่วยแก้ไข

พรสวรรค์ สืบป้อ (2550 : 204) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียน ผู้สอนควรแบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นก่อนเรียน ผู้สอนต้องสร้างความสนใจในเรื่องที่ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนเขียนตั้งจุดประสงค์ในการเขียน บำบัดความรู้ในเรื่องที่เขียนในด้านภาษาและด้านสังคมวัฒนธรรมที่อาจจะเกี่ยวข้อง เช่น ให้ผู้เรียนระดมความคิดเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์ และโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะเขียน ถ้าเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่รู้ หรือไวยากรณ์และโครงสร้างที่ยังไม่เคยเรียนจะต้องสอนก่อน เช่น ถ้าจะให้ผู้เรียนเขียนขั้นตอนการใช้โทรศัพท์สาธารณะ ผู้สอนควรทบทวนหรือสอนคำศัพท์เกี่ยวกับการโทรศัพท์ และคำที่แสดงขั้นตอน เช่น dial, hang up (the telephone), first, then, next เป็นต้น

2. ขั้นระหว่างเขียน ผู้เขียนจะทำงานตามที่ผู้กำหนด ซึ่งอาจเป็นการเขียนแบบควบคุม แบบชี้นำ หรือแบบอิสระ ในขั้นระหว่างการเขียนนี้ ผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตคอยให้ความช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนต้องการ สิ่งที่สำคัญในขั้นนี้ ต้องให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดสิ่งที่ตนเองต้องการสื่อสารแก่ผู้อ่านออกมาให้ได้

3. ขั้นหลังเขียน ผู้สอนอาจจัดกิจกรรมที่สัมพันธ์กับทักษะอื่นๆ เช่น ให้นำเรื่องที่เขียนมาอ่านให้เพื่อนฟังแสดงบทบาทสมมติ แสดงละคร นำเรื่องที่เขียนลงหนังสือพิมพ์ของห้องหรือของโรงเรียน เป็นต้น

จากการจัดกิจกรรมการสอนเขียนและเทคนิคการเขียนข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า กิจกรรมการสอนเขียนถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการฝึกเขียน แต่ละกิจกรรมผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติได้โดยตรง ลักษณะของกิจกรรมที่หลากหลายนั้น ช่วยให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากที่เคยฝึกการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อร่วมกันหาทางฝึกฝนการใช้ภาษา อีกทั้งผู้เรียนได้แสวงหาความสามารถในการใช้ภาษาจากง่ายไปสู่ยากได้ดีตามลำดับอีกด้วย

4.5 การวัดและประเมินผลทักษะการเขียน

การวัดความรู้ความสามารถในการเขียนของผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากผู้เรียนจะได้ทบทวนสิ่งที่เรียนมาแล้ว พร้อมทั้งรับทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของตนว่าบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด ดังนั้นนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอวิธีการวัดและประเมินผลทักษะการเขียนดังต่อไปนี้

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 172-174) ได้แนะนำการตรวจงานเขียนของครูผู้สอนไว้ดังนี้

1. การให้ระดับคะแนน A, B, C หรือ 7/10, 8/10, 9/10 การให้คะแนนแบบนี้เป็นการประเมินการเขียนโดยรวม ควรพิจารณาดูความถูกต้องทางไวยากรณ์ ความสามารถในการใช้ภาษาสื่อความคิด การจัดเรียบเรียง และพัฒนาความคิด เรื่องราวที่เขียนดีและเหมาะสมเป็นเกณฑ์ด้วย โดยอาจแบ่งคะแนนในด้านต่าง ดังนี้

1.1 กลไกการใช้ภาษา	20%
1.2 การใช้ศัพท์	20%
1.3 ไวยากรณ์	30%
1.4 การจัดองค์ประกอบงานเขียน	30%
รวม	100%

2. การแสดงความคิดเห็นต่องานเขียน Good, Fair, Need Improvement, Careless เป็นการแสดงความคิดเห็นต่องานเขียนของนักเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเห็นทั้งจุดเด่นและข้อด้อยของงานเขียน กล่าวชมสิ่งที่นักเรียนเขียนดีแล้ว แล้วชี้ประเด็นให้นักเรียนเห็นจุดที่ยังบกพร่องและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไข

3. การตรวจแก้ไขที่ผิด ซึ่งที่ผิดนักเรียนเขียนมานั้น ครูควรวิเคราะห์ว่าเกิดจากสาเหตุใด ผิดเพราะนักเรียนไม่รู้ หรือผิดเพราะความสะเพร่าเลินเล่อ

กรมวิชาการ (2546 : 252) และกิ่งแก้ว อาริรักษ์ (2546 : 90-97) ได้เสนอรูปแบบเกณฑ์การวัดและการประเมินผลในทำนองเดียวกัน ซึ่งสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ

1. เกณฑ์การประเมินแบบภาพรวม (Holistic Rating Scales) เป็นแนวทางการให้คะแนนแบบภาพรวม โดยนำองค์ประกอบสำคัญที่บ่งบอกถึงผลงานที่คาดหวังมาจัดทำเป็นรายการ ระบุคำอธิบายที่บรรยายลักษณะของเกณฑ์ในแต่ละรายการเรียงต่อกัน มีระดับคะแนนที่ชัดเจนซึ่งกำหนดเพียงคะแนนเดียวและมีความสะดวกในการตรวจคะแนน

ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินแบบภาพรวม คือ เกณฑ์การประเมินการสอบการเขียนมีรายละเอียดของแต่ละระดับ ดังนี้

ระดับที่ 6 คือ มีความสามารถในการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ เรียบเรียง และพัฒนาเนื้อหาได้ดี รายละเอียดของเนื้อหาเหมาะสมชัดเจนสนับสนุนประเด็นหลักและมีข้อผิดพลาดการแสดงออกทางความคิด ใช้ภาษาอย่างมั่นใจ และมีรูปแบบประโยคหลากหลายและเลือกคำได้เหมาะสม

ระดับที่ 5 คือ มีความสามารถในการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ เรียบเรียง เนื้อหาโดยทั่วไปดี รายละเอียดของเนื้อหาเหมาะสมสนับสนุนประเด็นหลักและมีแสดงความคิดเห็นแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของรูปแบบประโยคและลักษณะของคำศัพท์ แม้ยังมีข้อผิดพลาดในบางครั้ง

ระดับที่ 4 คือ มีความสามารถในการเขียนเกี่ยวกับหัวข้อมากในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่ครบถ้วน การเรียบเรียงเนื้อหาในระดับหนึ่ง มีรายละเอียดบางส่วนมีเนื้อหาเหมาะสมสนับสนุนประเด็นหลักและมีแสดงความคิดเห็นบ้าง การใช้โครงสร้างไวยากรณ์ ในประโยคดี ปานกลาง ยังมีข้อผิดพลาดอยู่

ระดับที่ 3 คือ การเขียนที่ยังมีข้อบกพร่องหรือจุดอ่อน 1 ข้อ หรือมากกว่า เช่น การเรียบเรียงและการพัฒนาเนื้อหาไม่เหมาะสมเพียงพอ หรือมีรายละเอียดที่ดีเพียงพอที่สนับสนุนใจความรวม มีการเลือกใส่คำหรือรูปแบบคำไม่เหมาะสมเห็นได้ชัดเจน อีกทั้งโครงสร้างประโยคและการใช้ภาษาไม่ถูกต้องมาก

ระดับที่ 2 คือ การเขียนระดับที่มีข้อบกพร่องหรือจุดอ่อน 1 ข้อ หรือมากกว่า เช่น การเรียบเรียงเนื้อหาที่ไม่เป็นระบบ มีรายละเอียดน้อยไม่มีข้อมูลเฉพาะเจาะจง และโครงสร้างและการใช้ประโยคผิดพลาดมากและผิดซ้ำ ๆ

ระดับที่ 1 คือ การเขียนที่เนื้อหา มีข้อผิดพลาดในการเขียนที่รุนแรง การเขียนไม่ตรงประเด็น ไม่สามารถสื่อความได้

ระดับที่ 0 คือ งานเขียนที่ได้ค่า 0 เนื่องจากการเขียนที่ไม่มีการแสดงความรู้ มีเพียงการคัดลอกหัวข้อหรือการประกอบตัวอักษรเข้าด้วยกันเท่านั้น

2. เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rating Scales) เป็นแนวทางการให้คะแนนแบบแยกส่วน กล่าวคือพิจารณาแนวทางการให้คะแนน โดยพิจารณาเป็นประเด็นแต่ละส่วนของงานที่ลักษณะการตอบจำกัด ซึ่งแต่ละส่วนจะต้องกำหนดแนวทางการให้คะแนนโดยมีนิยามศัพท์หรืออธิบายลักษณะของงานในส่วนนั้น ๆ ในแต่ละระดับให้ชัดเจน และการกำหนดเกณฑ์ส่วนใหญ่จะไม่เกิน 4 ด้าน เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วนนี้ง่ายต่อการประเมินค่า และมีความน่าเชื่อถือในการประเมิน

Hughes (2000 : 91-93) ได้จำแนกเกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Scoring) โดย พิจารณาเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

1. การใช้ไวยากรณ์ (Grammar)

- 6 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเกือบทั้งหมด
- 5 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
- 4 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำ ถูกต้องเพียง 50% มีบางครั้งที่จะต้องอ่านซ้ำเพื่อเพิ่มความเข้าใจยิ่งขึ้น
- 3 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเพียงบางส่วน ซึ่งบางครั้งไม่เข้าใจชัดเจนเพียงพอ
- 2 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำถูกต้องเพียงเล็กน้อย ผู้ประเมินต้องอาศัยการตีความด้วยตนเอง
- 1 การใช้ไวยากรณ์ หรือการลำดับคำไม่ถูกต้อง ยากต่อความเข้าใจ

2. การใช้คำศัพท์ (Vocabulary)

- 6 คำศัพท์และสำนวนที่ใช้เหมาะสมคล้ายกับเป็นผู้เขียนเจ้าของภาษา
- 5 บางครั้งคำศัพท์และสำนวนที่ใช้ไม่เหมาะสม อาศัยคำศัพท์อื่นมาสื่อความหมายแทนได้
- 4 ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม การสื่อความหมายจำกัดเล็กน้อยเนื่องจากคำศัพท์ไม่เพียงพอ
- 3 คำศัพท์ที่ใช้ค่อนข้างจำกัดบางส่วนและการสื่อความหมายคลุมเครือ
- 2 คำศัพท์ที่ใช้ค่อนข้างจำกัดและผิดวัตถุประสงค์ ผู้ประเมินต้องตีความหมายด้วยตนเอง
- 1 คำศัพท์ที่ใช้จำกัดมาก ยากต่อความเข้าใจ

3. กลไกการเขียน (Mechanics)

- 6 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเกือบทั้งหมด
- 5 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
- 4 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเพียง 50% ต้องอ่านซ้ำเพื่อความเข้าใจ
- 3 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเพียงบางส่วน ซึ่งบางครั้งไม่เข้าใจชัดเจนเพียงพอ
- 2 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้องเพียงเล็กน้อย ผู้ตรวจต้องอาศัยการตีความด้วยตนเอง
- 1 ตัวสะกดและ/หรือเครื่องหมายวรรคตอนไม่ถูกต้องเกือบ ยากต่อการเข้าใจ

4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)

- 6 ตัวเลือกของโครงสร้างและศัพท์ไม่เปลี่ยนแปลงเหมาะสมคล้ายกับเป็นผู้เขียนเจ้าของภาษา

- 5 ตัวเลือกของโครงสร้างและศัพท์บางครั้งไม่เปลี่ยนแปลง การสื่อสารติดขัดบางส่วน
 - 4 การใช้ไวยากรณ์ หรือ คำศัพท์โดยทั่วไปไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม
 - 3 การใช้ไวยากรณ์ หรือ คำศัพท์ไม่ถูกต้อง ติดขัดบางส่วน ทำให้การสื่อสารติดขัดบางครั้ง
 - 2 การใช้ไวยากรณ์ หรือ คำศัพท์ไม่ถูกต้อง ทำให้การสื่อสารติดขัดไม่ใส่ใจความ
 - 1 สื่อสารไม่ได้เนื่องจากการใช้ไวยากรณ์ หรือ คำศัพท์ไม่ถูกต้อง ทำให้สับสน
5. รูปแบบและการเรียบเรียง (Form and organization)
- 6 การเรียบเรียงดี ซึ่งสามารถสื่อความหมายเชื่อมโยงเนื้อหาดี ลักษณะคล้ายกับผู้เขียนเจ้าของภาษา
 - 5 สื่อต่างๆ เรียบเรียงได้ดี สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นบางครั้งแต่ยังสื่อสารยังมีข้อบกพร่องอยู่
 - 4 การเรียบเรียงยังไม่เพียงพอในบางส่วน มีการตรวจซ้ำอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้เห็นความชัดเจน
 - 3 เนื้อหาสามารถเชื่อมโยงเรียบเรียงกันได้เล็กน้อย แต่ผู้ประเมินสามารถพิจารณาเหตุผลการเรียบเรียงได้บ้าง
 - 2 การนำเสนอความคิดเห็นหลายๆ ความคิด ขาดความเชื่อมโยงกัน
 - 1 การเรียบเรียงเนื้อหาการสื่อสารไม่ต่อเนื่อง

จากข้อความที่กล่าวถึงการวัดและประเมินผลการเขียนสรุปว่า เกณฑ์การประเมินจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ เกณฑ์การประเมินแบบภาพรวมและเกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วนซึ่งในการตรวจให้คะแนนนั้น ไม่มีเกณฑ์การประเมินใดดีที่สุด เป็นหน้าที่ที่จะต้องเลือกเกณฑ์การประเมินในการตรวจให้คะแนนเหมาะสมกับวิธีการสอนของตนมากที่สุดในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ใช้เกณฑ์การประเมินผลแบบแยกส่วน (Analytic Scoring) ได้ปรับจากเกณฑ์การวัดและประเมินผลของ สุมิตรา อังวัฒนกุล และ อาเธอร์ ฮิวจ์ส (Hughes. 2000 : 91-93)

4.6 ปัญหาของการเขียน

ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ซับซ้อน ปัญหาสำคัญหลายประการที่ทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษไม่ประสบผลสำเร็จ ซึ่งมีนักการศึกษาได้วิเคราะห์ปัญหาการเขียนเกิดจากสาเหตุดังนี้

มนตรา พิพัฒน์ศรีสวัสดิ์ (2536 : 85-87) ได้ศึกษาข้อบกพร่องการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีข้อบกพร่องด้านการใช้โครงสร้างไวยากรณ์มากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ข้อบกพร่องด้านการใช้เครื่องหมายวรรคตอน การเลือกใช้คำและสำนวน ความเข้าใจในการสื่อความหมาย และการเรียบเรียงคำในประโยค

พิตรวัลย์ โกวิทวาทิ (2540 : 31) กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะทางภาษาที่ยากและซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่นๆ เพราะต้องอาศัยความรู้และข้อมูลจากทักษะ ฟัง พูด และอ่าน

ความสามารถในการรวบรวมความคิด การลำดับเหตุการณ์ และถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาเขียนที่ตรงกับความต้องการของตน

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 163) กล่าวว่า การเขียนจัดเป็นทักษะที่ยากที่สุด ต้องผ่านกระบวนการทางความคิดหลายขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการรวบรวมความคิด การลำดับเรียบเรียงความคิดหรือการเลือกสรรถ้อยคำถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรหรือข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับความต้องการ

สรุปปัญหาการเขียนข้างต้นได้ว่า เกิดจากการขาดความรู้และประสบการณ์ในด้านทักษะการเขียน ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างไวยากรณ์ที่ถูกต้อง ความสามารถในการเรียบเรียงความคิด ลำดับเหตุการณ์ การถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาเขียนที่ตรงกับความต้องการของตน รวมทั้งวิธีการสอน การเขียนของครู สำหรับปัญหาในการเขียนของผู้เรียนนั้น สามารถที่จะแก้ไขปรับปรุงได้หากผู้เรียนได้รับการฝึกการเขียนอย่างถูกวิธี พร้อมทั้งตอบสนองความต้องการของผู้เรียนซึ่งจะนำไปสู่การเกิดทักษะในการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1. ความหมายของคำศัพท์

ภาษาทุกภาษามีองค์ประกอบเหมือนกัน คือเสียง คำศัพท์ และโครงสร้าง โดยเฉพาะคำศัพท์นั้นนับว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ภาษา และการนำภาษาไปใช้เพื่อการสื่อความหมายให้ถูกต้องเหมาะสม ดังที่มีผู้กล่าวถึงความหมายของคำศัพท์ ไว้ดังนี้

ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต (2521 : 35) ได้ให้ความหมายว่า คำศัพท์คือกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่งของภาษา

จิตตรี จิตต์ปรัชญา (2536 : 68) ได้ให้ความหมายว่า คำศัพท์ หมายถึง คำที่ประสมเสียงให้เป็นรูปคำเพื่อใช้ในการสื่อความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือลักษณะอาการ ซึ่งคำหนึ่งคำอาจจะมีหลายความหมาย เช่น ความหมายตามไวยากรณ์ ความหมายตามพจนานุกรม ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการเรียงลำดับคำ

พจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน. 2542 : 248) ได้ให้ความหมายว่า คำศัพท์ คือ เสียงพูด เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นมาเพื่อแสดงความคิด โดยปกติถือว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดซึ่งมีความหมายในตัวใช้ประกอบหน้าคำอื่น มีความหมายเช่นนั้น เช่น คำนาม คำกริยา และคำบุพบท

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 128) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ ว่าคำศัพท์คือ หน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยเสียงมารวมกันเป็นข้อมูลที่รวบรวมความหมายและการออกเสียงของคำที่ใช้ในการสื่อสาร คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning)

สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด คำที่มีความหมาย ลายลักษณ์อักษรที่เขียนขึ้นเพื่อแสดงความคิด เป็นคำ หรือคำยากที่ต้องแปล แบ่งออกเป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป มีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่งของภาษา

2. จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์

การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาอังกฤษและผู้ที่ต้องการเรียนรู้ประโยค ข้อความ หรือเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษเพราะทำให้สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในโครงสร้างพื้นฐานตามหลักไวยากรณ์ รวมทั้งใช้เป็นพื้นฐานของทั้ง 4 ทักษะคือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ได้มีผู้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ ไว้ดังนี้

ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต (2521 : 39) กล่าวว่า ในการสอนศัพท์ ครูควรวางจุดมุ่งหมายใหญ่ๆ ไว้ 3 ประการ คือ

1. ต้องให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้อง เพราะคำในภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ไม่ได้ออกเสียงตามการตัวสะกดเสมอไป เช่น -ough ใน cough และคำ though, thought, through, bough ล้วนแต่ออกเสียงต่างกันทั้งสิ้น ประเด็นนี้มีอยู่มากมายในภาษาอังกฤษ

2. ต้องให้นักเรียนรู้ความหมาย ซึ่งต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษด้วย ในการสอนให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ มีวิธีหลายประการ ได้แก่

2.1 ใช้ของจริงหรือจำลองแสดงความหมาย เช่น สอน book, pencil โดยใช้หนังสือและดินสอให้เด็กดู

2.2 ใช้รูปภาพ ในกรณีที่หาของจริงไม่ได้ หรือใช้ของจริงไม่สะดวก รูปภาพจะช่วยแสดงความหมายแทนของจริงได้ดี

2.3 ใช้ท่าประกอบ เช่น จะสอนคำว่า slowly กับ quickly ครูก็แสดงท่าทางประกอบคำพูด เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมาย

2.4 การใช้ข้อความเข้าช่วยแสดงความหมาย เช่น ครูจะสอนคำว่า late อาจใช้ข้อความว่า

The class begins at 8.00.

Porn comes at 8.30.

He is late.

การใช้บริบทเข้าช่วยแบบนี้ ครูต้องแน่ใจว่านักเรียนสามารถเข้าใจได้ถูกต้องตามที่ต้องการ อาจใช้วิธีถามความหมายเป็นภาษาไทยอีกครั้งก็ได้

2.5 การให้คำจำกัดความเป็นภาษาอังกฤษ ต้องใช้คำง่ายๆ เป็นคำอธิบาย และอย่าให้เสียเวลามาก

2.6 การให้ความหมาย โดยใช้คำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือตรงกันข้าม ต้องเลือกใช้คำที่นักเรียนรู้แล้ว เช่น hard เหมือนกับ difficult และ small ตรงข้ามกับ big

2.7 ใช้วิธีบอกรากคำ หรือให้คำที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน เช่น คำว่า kindness ก็อาจจะสอนว่ามาจากรากคำ “kind” การสอนคำ unkind และ kindly ก็ทำนองเดียวกัน หรือจะสอนคำ hospital หรือ ambulance ก็อาจนำคำพวก nurse, patient, doctor เป็นเครื่องช่วยแนะประกอบก็ได้แล้วแต่ว่าจะเรียนคำไหนก่อน

2.8 คำที่ยืมมาใช้ในภาษาไทย เช่น คำพวก basketball, football, taxi, hotel ต้องระวังในการออกเสียงมากกว่าการให้ความหมาย เพราะนักเรียนมักจะออกเสียงแบบเสียงภาษาไทยด้วยความเคยชิน สำหรับศัพท์ทางวิชาการในชั้นสูงขึ้นไปต้องให้แน่ใจว่า นักเรียนเข้าใจความหมาย

ที่ถูกต้องตรงตามที่เจ้าของภาษาใช้ ข้อควรระวังอีกประการหนึ่ง ได้แก่คำประเภทที่ใช้ในภาษาไทย เปลี่ยนไปจากความหมายเดิมในภาษาอังกฤษ เช่น partner, fit, smart เป็นต้น

2.9 ให้ความหมายเป็นภาษาไทย เป็นวิธีสุดท้าย และไม่ควรเสียเวลาอธิบาย เกี่ยวกับคำในภาษาไทยอีก เพียงแต่บอกความหมายภาษาไทยแล้วฝึกการใช้ในประโยค อย่างไรก็ตาม ควรให้นักเรียนเข้าใจว่า คำนั้นๆ อาจมีความหมายเป็นอย่างอื่น ถ้าอยู่ในโครงสร้างอื่น ข้อควรระวังก็คือ ในการสอนครั้งหนึ่งๆ ควรสอนเพียงความหมายเดียว

3. ต้องให้นักเรียนได้ใช้ศัพท์นั้นๆ ในโครงสร้างนั้นๆ ได้คล่องแคล่ว ทั้งภาษาพูดและ ภาษาเขียน ถูกต้องทั้งด้านไวยากรณ์ สถานการณ์ วัฒนธรรม และตามความนิยมของเจ้าของภาษา พรสวรรค์ สิปอ (2550 : 130) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ไว้ว่าคำศัพท์ที่ ผู้สอนจะนำไปสอนนั้น แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนรู้เฉพาะความหมาย (Passive Vocabulary) และคำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องสามารถนำไปใช้ได้ (Active Vocabulary) ในการสอน passive vocabulary สอนให้ผู้เรียนรู้ความหมายก็เพียงพอ ส่วน active vocabulary นั้นผู้สอนต้องจัดกิจกรรม ให้บรรลุเป้าหมายต่อไปนี้

1. ให้ผู้เรียนออกเสียงและเขียนคำนั้น ๆ ให้ถูกต้องเนื่องจากคำในภาษาอังกฤษไม่ได้ ออกเสียงตามการสะกดตัวเสมอไป ซึ่งคำประเภทนี้มีอยู่มากในภาษาอังกฤษ

2. ให้ผู้เรียนรู้ความหมาย ซึ่งต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างภาษาไทย และภาษาอังกฤษด้วย

3. ให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในโครงสร้างแบบต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว ทั้งในภาษาพูด และภาษาเขียน ซึ่งต้องถูกต้องทั้งด้านไวยากรณ์ สถานการณ์ วัฒนธรรมและตามความ นิยมของเจ้าของภาษา

4. ให้ผู้เรียนรู้ว่าคำ ๆ นั้นเป็นคำประเภทใด เช่น เป็นคำนาม คำคุณศัพท์ คำกริยา หรือคำกริยาวิเศษณ์ เพื่อผู้เรียนจะสามารถนำคำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง

จากข้อความที่กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนศัพท์สรุปว่า ในการสอนคำศัพท์แต่ละครั้งควร ให้ศัพท์ที่จัดเข้าอยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน จะช่วยในการจำได้ดีขึ้น และผู้สอนต้องคำนึงความเหมาะสมใน ด้านเวลา ความยากง่ายของศัพท์ ระดับชั้น วัย และความสนใจของผู้เรียน และไม่ควรสอนมากอย่าง เกินไปในการสอนครั้งหนึ่งๆ

3. ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์ไม่ว่าคำศัพท์ที่จะสอนนั้นจะดึงมาจากข้อความที่จะให้ผู้เรียนอ่านหรือ เป็นคำศัพท์ทั่วไปที่ผู้สอนต้องการสอนผู้เรียนก็ตาม ผู้สอนควรจะคำนึงถึงระดับของผู้เรียนเป็นสำคัญ ว่า ผู้เรียนอยู่ในระดับใด จะต้องใช้ศัพท์ประเภทไหน มากน้อยเพียงใด ดังนั้นได้มีผู้แบ่งประเภทของคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ดังต่อไปนี้

ศิริธ แสงธนู และคิด พงศทัต (2521 : 39) กล่าวว่า คำศัพท์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. คำที่มีความหมายในตัวเอง (Content words) คือ คำประเภทที่เราอาจบอก ความหมายได้โดยไม่ต้องขึ้นกับโครงสร้าง อาจจะพูดได้ว่า เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น daughter, box, pen เป็นต้น อย่างไรก็ตามคำประเภทนี้อาจเปลี่ยนความหมายไปได้ เมื่ออยู่ใน ตำแหน่งที่ต่างกันประโยค เช่น He drink water. คำ water ทำหน้าที่เป็นนาม “น้ำ”

แต่ในประโยค He waters the plants. คำ water ทำหน้าที่เป็นกริยา คือ “รดน้ำ” ความหมายที่เปลี่ยนไปแล้วแต่ตำแหน่งในประโยคนี้ เป็น ความหมายตามโครงสร้าง

Content words ในภาษาอังกฤษได้แก่คำประเภทต่อไปนี้

1.1 Nouns

1.2 Verbs (ยกเว้นคำที่เป็น Auxiliary verbs)

1.3 Adjectives

1.4 Adverbs

2. คำกริยา (Function words) คำที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง ส่วนมากจะเปลี่ยนความหมายไปตามโครงสร้าง คำประเภทยี้มีที่ใช้มากกว่าคำประเภท content words คือ ใน 100 คำ ที่คัดเลือกว่ามีประโยชน์ ควรนำมาสอนก่อนนั้น จะมีอยู่ประมาณ 95 คำ ที่เป็น Function words คำประเภทยี้สอนให้เข้าใจยาก การสอนเพียงให้รู้ความหมายหรือคำแปลไม่ได้ผล ต้องให้นักเรียนได้สังเกตเห็นตัวอย่างการใช้ และฝึกการใช้ในโครงสร้างต่างๆ โดยตรง จึงจะเกิดประโยชน์

นนทียา แสงสิน (2527 : 92) ได้แบ่งประเภทคำศัพท์ตามโอกาสที่ใช้หรือพบเห็นในแต่ละทักษะภาษา เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์เพื่อการฟัง เป็นคำศัพท์ที่ใช้มากในเด็กเล็ก เพราะไม่เคยเรียนรู้ภาษามาก่อนเป็นคำศัพท์ที่ค่อนข้างง่าย และการเรียนรู้เกิดจากการฟังก่อน
2. คำศัพท์เพื่อการพูด เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการพูดซึ่งต้องสัมพันธ์การฟัง คำศัพท์ที่ใช้ในการพูดนั้นต้องสามารถสื่อความหมายได้
3. คำศัพท์เพื่อการอ่าน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านและเป็นปัญหามากสำหรับเด็กที่เรียนภาษา คือ ต้องรู้ความหมายเพื่อที่จะนำไปตีความเนื้อหาและข้อความที่อ่านได้
4. คำศัพท์เพื่อการเขียน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่สูงและยาก เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องได้รับการสอนที่ถูกต้องและเป็นทางการ

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 149) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่าน และเขียน เช่นคำว่า important, necessary, consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง
2. Passive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ควรจะให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่น คำว่า elaborate, fascination, contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active Vocabulary

สรุปได้ว่า คำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในแน่นอน และคำที่ไม่มีความหมายในแน่นอนต้องอาศัยบริบทที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำไปใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็น และใช้ได้อย่างถูกต้องและคำศัพท์ที่ควรจะให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

4. องค์ประกอบของคำศัพท์

ได้มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ไว้ดังต่อไปนี้

พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 128) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ รูปคำ (Form) และความหมาย (Meaning) ทั้งรูปคำและความหมายต่างมีองค์ประกอบย่อย ๆ ดังนี้

1. รูปคำ (Form) ประกอบด้วย การออกเสียง (Pronunciation) การสะกดคำ (Spelling) ผันคำ (Inflections) และการแปลงคำ (Derivations)

1.1 การออกเสียง (Pronunciation) ในการเรียนรู้คำศัพท์ผู้สอนต้องฝึกให้เรียนออกเสียงถูกต้องโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษในชั้นเริ่มต้น ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงให้มาก หน่วยเสียงภาษาที่ควรฝึกเป็นพิเศษ คือ หน่วยเสียงที่ไม่มีในภาษาไทย เช่น เสียง / θ / ในคำ thin เสียง / ð / ในคำ then หรือ / / ในคำ ship เป็นต้น

นอกจากหน่วยเสียงภาษาอังกฤษที่ไม่มีในภาษาไทยแล้ว สิ่งที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทยอีกประการหนึ่งก็คือ บางครั้งคำภาษาอังกฤษไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนในความสัมพันธ์ระหว่างการออกเสียงและการเขียน เช่น through กับ though two กับ twin row กับ now ดังนั้นจึงควรให้ผู้เรียนรู้สัญลักษณ์การออกเสียง (Phonetic Symbols) ด้วยเพื่อให้เกิดความเข้าใจและออกเสียงได้ถูกต้อง

เมื่อหน่วยเสียงรวมกันเป็นคำ การออกเสียงคำภาษาอังกฤษก็มีลักษณะที่แตกต่างจากคำไทย คือ เสียงเน้น (Stress) ซึ่งเป็นปัญหาต่อผู้เรียนไทย ผู้สอนจึงต้องตระหนักถึงเรื่องนี้ด้วย ผู้เรียนไทยที่ฟังเจ้าของภาษาพูดไม่รู้เรื่อง สาเหตุหนึ่งก็เนื่องมาจากไม่เคยชินกับเสียงเน้น

1.2 การสะกดคำ (Spelling) นอกจากหน่วยเสียง รูปคำยังประกอบด้วย การสะกดคำ ก่อนสอนคำควรควรให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้อง เพราะในบางครั้งไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนในความสัมพันธ์ระหว่างการออกเสียงและการเขียน เช่น เช่น through กับ though two กับ twin row กับ now

1.3 การผันคำ (Inflections) การผันคำเกิดขึ้นเมื่อคำเปลี่ยนรูป แต่ความหมายยังคงเดิม สิ่งที่แตกต่างกันไป คือ ไวยากรณ์ เช่น man – men, make – makes, walk – walked เป็นต้น

1.4 การแปลงคำ (Derivations) คำในภาษาอังกฤษเป็นจำนวนมากเกิดจากการเติมวิภัติ และปัจจัย (Prefixes and Suffixes) เช่น unbreakable เกิดจากการเติมปัจจัย -able และวิภัติ un ในคำ break จะเห็นว่าจากคำ break เกิดคำใหม่อีก 2 คำ หรือ beautiful เกิดจากการเติมปัจจัย -ful ในคำ beauty เป็นต้น วิภัติ คือหน่วยคำที่เติมหน้าคำ และปัจจัย เป็นหน่วยคำที่เติมท้ายคำ การรู้วิภัติและปัจจัยทำให้ผู้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น

2. ความหมาย (Meaning) ประกอบด้วย ความหมายตรงตัว (Basic and Literal Meanings) ความหมายแฝง (Connotation) ความหมายเชิงภาพพจน์ (Figurative Meanings) และความสัมพันธ์ทางความหมาย (Semantic Relation)

2.1 ความหมายตรงตัว (Basic and Literal Meanings) ความหมายตรงตัว คือ ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) เป็นความหมายที่ติดมากับคำนั้น เช่น เมื่อพูดถึง type-writer ก็หมายถึงพิมพ์ดีด เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามคำภาษาอังกฤษคำหนึ่งอาจมีความหมายมากกว่าหนึ่งความหมายก็ได้

เช่น She sets the tray down on the table. กับ Have you set a date for the wedding?

set ที่ปรากฏอยู่ใน 2 ประโยคนี้มีความหมายแตกต่างกัน ในประโยคแรก set ความหมายตรงกับ put down และในประโยคหลัง หมายถึง decide การที่คำ ๆ หนึ่งมีความหมายมากกว่าหนึ่งความหมายนี้ มักเป็นปัญหาต่อผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศ ดังนั้น สิ่งสำคัญในการเรียนรู้คำศัพท์ก็คือ การสอนคำศัพท์ในบริบท (Context)

2.2 ความหมายแฝง (Connotation) นอกจากความหมายตรงตัวแล้ว คำภาษาอังกฤษยังมีคำที่มีความหมายแฝง ซึ่งเป็นคำที่มีความสัมพันธ์กับเจตคติและอารมณ์ของผู้เขียนในการเลือกใช้คำ เพื่อให้มีอิทธิพลต่อผู้อ่าน หรือผู้ฟัง เช่นคำ childlike และ childish ทั้งสองคำนี้มีความหมายใกล้เคียงกันแต่ childish มีความหมายแฝงที่เป็นลบ เป็นต้น ในการสอนศัพท์ครูควรช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายแฝงของภาษาอังกฤษด้วย

2.3 ความหมายเชิงภาพพจน์ (Figurative Meanings) เป็นความหมายเชิงเปรียบเทียบ เช่น

John worked like a bee.

Winter undressed the tree.

He has a stone face.

ความหมายเชิงเปรียบเทียบนี้ผู้ฟังหรือผู้อ่านต้องตีความ เพราะไม่ได้มีความหมายที่ตรงไปตรงมา

2.4 ความสัมพันธ์ทางความหมาย (Semantic Relation) ประกอบด้วยคำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonym) คำที่มีความหมายตรงข้ามกัน (Antonym) คำปรากฏร่วมจำเพาะ (Collocation) และคำลูกกลุ่ม (Hyponym)

2.4.1 คำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonym) คือคำที่สามารถนำไปแทนที่กันได้ข้อความโดยข้อความเดิมความหมายไม่เปลี่ยนแปลง เช่น เราสามารถนำคำ politely ไปแทนที่ courteously ในประโยค He answered courteously. ได้โดยความหมายของประโยคยังคงเดิม

2.4.2 คำที่มีความหมายตรงข้าม (Antonym) ตัวอย่างของคำที่มีความหมายตรงข้าม เช่น dead และ alive male และ female เป็นต้น

2.4.3 คำปรากฏร่วมจำเพาะ (Collocation) คือ คำที่ต้องใช้ร่วมกัน เช่น เราใช้ a high building ไม่ใช่ a tall building หรือใช้ do homework ไม่ใช่ make homework เป็นต้น

2.4.4 คำลูกกลุ่ม (Hyponym) หมายถึง คำประเภทเดียวกัน เช่น marigold, rose, carnation, sunflower เป็นคำที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน คือ flowers และ sweater, shirt, pants, blouse, vest อยู่ในกลุ่มเดียวกัน คือ clothes เป็นต้น

5. วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้มีผู้กล่าวถึงวิธีสอนไว้ดังนี้

วิสาข์ จิตวิตร (2541 : 74) ได้แบ่งวิธีการสอนคำศัพท์ออกไว้ดังนี้

1. การให้คำจำกัดความเป็นวิธีการสอนที่ใช้กันมานานเป็นที่แพร่หลาย กล่าวคือ ครูให้คำแปลหรือคำจำกัดความคำศัพท์ที่ต้องการสอน

2. การเดาความหมายจากบริบทข้างเคียง การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทข้างเคียง เป็นวิธีที่นิยมใช้เพื่อพัฒนาคำศัพท์ โดยนักเรียนเดาความหมายของคำศัพท์ที่อยู่รอบ ๆ ในเนื้อเรื่องสิ่งที่นักเรียนอ่าน

3. การใช้ประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงเข้ากับความหมายของคำศัพท์ใหม่ ในบางครั้งนักเรียนไม่สามารถหาความหมายจากบริบท หรือไม่สามารถหาคำจำกัดความของคำศัพท์นั้นจากพจนานุกรมได้ เนื่องจากคำจำกัดความในพจนานุกรมประกอบด้วยคำศัพท์ยาก ๆ ที่นักเรียนไม่คุ้นเคยมาก่อน ครูอาจจะกระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์ และเกี่ยวข้องกับความหมายของคำศัพท์ใหม่

4. การเสริมความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มเติม เมื่อครูสอนให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์แล้ว อาจเสริมความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เป็นกิจกรรมหลังการอ่าน โดยนำคำศัพท์ที่คล้ายๆ กันมาเปรียบเทียบ แยกแยะ หรือรวมเป็นหมวดหมู่

5. การสอนคำศัพท์พิเศษ คำศัพท์หรือความคิดรวบยอดบางคำอาจก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียน ซึ่งครูควรจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์เหล่านี้ เช่น คำที่สะกดต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกัน (Homophones) โดยให้นักเรียนหาความหมายของคำเหล่านั้นจากประโยคตัวอย่าง

I ate all of my supper. (1. ate)

We have eight dollars to spend. (2. eight)

คำที่สะกดเหมือนกันแต่มีความหมายต่างกัน (Homograph) นักเรียนต้องเรียนรู้วิธีใช้บริบทเพื่อหาความหมายหรือวิธีการออกเสียงคำนั้น ๆ ให้ถูกต้อง เช่น

I will read my newspaper.

I have read my newspaper.

6. การหาที่มาหรือกำเนิดของคำศัพท์อาจทำให้การเรียนรู้คำศัพท์สนุกสนาน และทำให้จดจำคำศัพท์นั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น เช่น

คำศัพท์บางคำอาจเป็นคำศัพท์มาจากการผสมคำ เช่น smog มาจาก smoke -fog

คำศัพท์บางคำมาจากตัวย่อ เช่น NASA ย่อมาจาก National Aeronautics and Space Administration

คำศัพท์บางคำถูกตัดให้สั้นลง เช่น math (emetics), lab (oratory), dorm (itory) เป็นต้น

7. การสะสมคำศัพท์ด้วยตนเอง โดยนักเรียนสะสมคำศัพท์ด้วยตนเองตามความสนใจและประสบการณ์โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

7.1 ให้นักเรียนหาคำศัพท์ที่คิดว่านักเรียนทั้งชั้นควรจะรู้ ให้นักเรียนแต่ละคนหาความหมายของคำศัพท์นั้นจากบริบท โดยไม่ต้องไปหาความหมายจากพจนานุกรม

7.2 ให้นักเรียนแต่ละคนผลัดกันเขียนคำศัพท์ของตนเองลงบนกระดานพร้อมทั้งอธิบายว่าได้คำศัพท์นั้นมาจากไหน ความหมายตามบริบทของคำศัพท์นั้นคืออะไร และทำไมเขาถึงคิดว่าคำศัพท์นั้นสำคัญควรที่เพื่อนในชั้นควรทราบ หลังจากนั้นครูนำอภิปรายเกี่ยวกับคำจำกัดความของคำศัพท์ นักเรียนในชั้นให้ข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์แล้วช่วยกันสรุปคำจำกัดความของคำศัพท์แต่ละคำอาจนำคำจำกัดความที่ได้มาเปรียบเทียบกับคำจำกัดความในพจนานุกรม

7.3 คัดเลือกคำศัพท์และให้นักเรียนบันทึกบัญชีรายการคำศัพท์ไว้ในสมุดบันทึก

7.4 ให้แบบฝึกหัดหรือกิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์ในบัญชี

7.5 ทดสอบนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ในบัญชีในตอนปลายสัปดาห์

กรมวิชาการ (2542 : 6) เสนอวิธีการสอนคำศัพท์ว่า คำศัพท์ในทุกภาษาเป็นหัวใจสำคัญประการหนึ่งของการเรียนรู้ภาษาผู้ที่รู้คำศัพท์และวิธีใช้คำศัพท์นั้นๆ จะพูด ฟัง อ่าน และเขียนได้ดีกว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นต้องคำนึงถึงนักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีเมื่อความหมายของคำศัพท์นั้นๆ ได้รับการนำเสนออย่างชัดเจน การสอนคำศัพท์ใหม่ควรนำเสนอในบริบทไม่ใช่คำโดดควรสอนเป็นประโยค ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้ความหมายของคำไปพร้อมๆ กับวิธีใช้คำนั้นๆ

6. หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ได้มีผู้กล่าวถึงหลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นำมาสอน ไว้ดังต่อไปนี้

ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต (2521 : 13) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอน เพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆ จะมีมากก็ตาม
3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวข้องกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยก็ตาม
4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Converage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่าง หรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้
5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learnability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

สรุปว่า หลักการเลือกคำศัพท์มาสอนต้องพิจารณาจากคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนมีประโยชน์ในการนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นคำศัพท์ที่มีความถี่ในการใช้ทั่วไปสูง ปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุและสติปัญญาของผู้เรียน และในบทเรียนหนึ่งๆ ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไป ครูจึงเป็นบุคคลสำคัญที่ช่วยนักเรียนเลือกคำศัพท์

7. ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์

พรสวรรค์ สิปโป (2550 : 131) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้คำศัพท์แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้นำเสนอ

สิ่งที่สำคัญในการนำเสนอคำศัพท์ คือ ผู้สอนควรนำเสนอในบริบท ไม่ควรนำเสนอคำศัพท์เดี่ยวๆ เพราะการสอนคำศัพท์เดี่ยวๆ นั้น ไม่เป็นจริงในแง่ของภาษาศาสตร์ เนื่องจากความหมายของคำส่วนใหญ่จะถูกกำหนดโดยบริบท

เทคนิคการนำเสนอความหมายของคำศัพท์มีหลายวิธี เทคนิคดังกล่าวประกอบด้วย

1.1 การให้ตัวอย่าง เช่น การให้รูปภาพหรือของจริง วิธีนี้เหมาะกับการสอนคำที่เป็นรูปธรรม

1.2 การสอนด้วยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response) หรือ TPR

1.3 การแสดงละครใบ้และการใช้ท่าทาง วิธีนี้ เหมาะกับการสอนคำศัพท์ที่แสดงท่าทาง (action verbs) ทำให้นักเรียนสนุกและจำคำศัพท์ได้ดี

1.4 การให้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือคำที่มีความหมายตรงข้าม เช่น hard มีความหมายเหมือนกับ difficult และ good มีความหมายตรงข้ามกับ bad เป็นต้น คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือตรงข้ามกันที่นำมาใช้ ควรเป็นคำที่นักเรียนรู้จะได้ผลดี

1.5 การให้คำจำกัดความ เช่น A pedestrian is a person who walks in the street. ในประโยคนี้ ความหมายของ pedestrian ก็คือ a person who walks in the street ถ้าผู้สอนใช้วิธีการนี้คำจำกัดความต้องชัดเจน และต้องตรวจสอบดูว่านักเรียนเข้าใจความหมายถูกต้องหรือไม่

1.6 การให้ผู้เรียนเดาความหมายจากบริบท ซึ่งบริบทนั้นจะต้องชัดเจน เช่น ถ้าจะสอนคำ affluent ที่มีความหมายว่า มั่งคั่ง ร่ำรวย ผู้สอนอาจจะใช้บริบท ดังนี้

Sarah never wears the same clothes. She always wears expensive jewelry and drives a Mercedes. She must be affluent. เป็นต้น

1.7 การแปล ในกรณีที่ถ้าใช้วิธีการอื่นแล้วจะทำให้เสียเวลามากผู้สอนอาจจะใช้วิธีการแปล นอกจากนั้นการสอนคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมผู้สอนก็อาจจะใช้การแปล สิ่งที่ต้องระวังในการแปล คือ คำบางคำไม่สามารถแปลตรงตัวได้

2. ขั้นฝึก

การฝึกคำศัพท์ควรเริ่มฝึกจากคำเดี่ยว ต่อจากนั้นฝึกเป็นประโยค และขั้นสุดท้ายฝึกเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกัน (connected discourse) ดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง การฝึกคำศัพท์ในการบรรยายห้อง

ขั้นที่ 1 ให้ผู้เรียนดูภาพห้องของ Mike และให้บรรยาย โดยตอบคำถาม Describe Mike's room. What is there...

1. on Mike's desk?

2. on Mike's bed?

3. next to Mike's bed?

ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนตอบคำถาม

Name the items that are on the floor in Mike's room.

Name the items that are on the chair.

Do you think Mike's room is neat?

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนบรรยายห้องเรียนของ Mike ดังนี้

What is the room?

What adjectives and words describe the room the best?

Give as many details as you can.

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบห้องของตนเองกับของ Mike และพุดรายงานหน้าชั้น เช่น “I never leave _____” หรือ “I always put _____ away.” เป็นต้น
กิจกรรมการฝึกคำศัพท์อื่นๆ ที่ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้ มีดังนี้

4.1 การทำแบบฝึกหัด

4.2 การร้องเพลงและเล่นเกม

4.3 การนำศัพท์ไปใช้ในบทสนทนา

3. ขั้นนำไปใช้

การนำคำศัพท์ไปใช้นั้นมักจะสัมพันธ์กับทักษะอื่น และควรเป็นลักษณะของการสื่อสาร เช่น ให้นำคำศัพท์ไปแต่งเป็นเรื่องสั้นๆ นำไปใช้ในการสนทนา การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร เป็นต้น

8. การทดสอบคำศัพท์

สก็อต , ทอร์นบอรี (แปลโดย อมตา เวชพุทธิ และคณะ. 2546 : 97-143) ได้กล่าวถึง การทดสอบคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. ทำไมต้องทดสอบคำศัพท์ (Why Test Vocabulary) คำตอบที่ชัดเจนคือ ถ้าไม่มีการทดสอบ ก็ไม่มีวิธีที่เชื่อถือได้ในการที่จะทำให้รู้ว่ากระบวนการสอนมีประสิทธิภาพเพียงใด การทดสอบเป็นรูปแบบหนึ่งของการให้ข้อมูลป้อนกลับทั้งแก่ผู้เรียนและครู ยิ่งกว่านั้น ผลกระทบของการทดสอบ (Backwash Effect) มีประโยชน์มาก นั่นคือถ้าผู้เรียนรู้ว่าจะถูกทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ เขาก็อาจเอาใจใส่ในการเรียนอย่างจริงจังมากขึ้น การทดสอบเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้ทบทวนศัพท์เพื่อเตรียมตัวสอบ นอกจากนี้มันยังเป็นข้ออ้างในการทดสอบหลังเรียนและทบทวนเพิ่มเติมหลังการสอบด้วย สิ่งที่คุณพึงกระทำก็คือทำการทดสอบคำศัพท์ที่เรียนในบทที่ผ่านมาก่อนที่จะเริ่มเรียนบทถัดไป ถ้าไม่เช่นนั้นโอกาสที่จะจำศัพท์ใหม่ได้จะน้อยลงอย่างมาก

2. ทดสอบอะไร (What to Test) การรู้คำหนึ่งคำ หมายถึงการรู้จักในสิ่งต่อไปนี้

2.1 รูปของคำทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน

2.2 ความหมายหนึ่งของคำ (หรือหลายความหมาย)

2.3 ความหมายแฝงใด ๆ ที่คำ ๆ นั้นอาจมี

2.4 คำ ๆ นั้นใช้เฉพาะกับภาษา เฉพาะระดับ หรือในลีลาหนึ่ง ๆ

2.5 ลักษณะไวยากรณ์ของคำนั้น เช่น ชนิดของคำ

2.6 คำที่มักปรากฏร่วมกับคำ ๆ นั้น ที่พบบ่อย ๆ

2.7 รูปแบบของคำ ๆ นั้น

2.8 ความถี่สัมพัทธ์ต่าง ๆ ของคำ ๆ นั้น

นอกจากนี้ความรู้เกี่ยวกับคำในแง่ต่าง ๆ ดังกล่าวนี้ อาจเป็นการรู้ในระดับการรับ (ในการฟังและการอ่าน) หรือระดับการนำมาใช้ (ในการพูดและการเขียน) ดังนั้นแบบทดสอบศัพท์ไม่ว่าชนิดใดก็ตาม จำเป็นต้องคำนึงถึงความรู้เกี่ยวกับคำในลักษณะหลาย ๆ มิติเหล่านี้แบบทดสอบศัพท์ส่วนใหญ่ ตั้งเป้าในการทดสอบความรู้เกี่ยวกับคำเพียงหนึ่งหรือสองด้านเท่านั้น เช่น เน้นการสะกดคำ ความหมาย และการปรากฏร่วมคำ ตามลำดับ ในการทดสอบคำศัพท์ ไม่ว่าจะทดสอบโดยให้บริบทหรือไม่ให้บริบท หรือจะทดสอบความจำหรือการใช้ เป็นประเด็นที่สามารถยุติได้เป็นอย่างดี

โดยการคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของแบบทดสอบ และผลกระทบของแบบทดสอบนั้นที่อาจเกิดขึ้นต่อการสอน นอกจากนั้นจะต้องใช้ดุลยพินิจพิจารณาเลือกระหว่างประเด็นของความเที่ยง (Validity) แบบทดสอบวัดสิ่งที่ต้องการประเมินหรือไม่ ประเด็นของการนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง (Practicality) ง่ายต่อการบริหารจัดการหรือไม่ ผลประโยชน์ของผลกระทบ (Backwash) แบบทดสอบนั้นมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้หรือไม่ นอกจากนั้นยังมีอีกประเด็นหนึ่งคือความเชื่อถือได้ (Reliability) ของ แบบทดสอบ อย่างไรก็ตามสิ่งที่สำคัญกว่านั้นคือการที่ผู้เรียนยอมรับว่าเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยง คือมีสิ่งที่เรียกว่าความตรงภาพนอก (Face Validity)

3. ประเภทของแบบทดสอบ (Types of Test) สามารถใช้ได้ลักษณะต่อไปนี้

3.1 ประเภทเลือกคำตอบ (Multiple Choice Test) เป็นวิธีการทดสอบที่เป็นที่นิยมในแง่ที่ว่าตรวจง่าย และสร้างง่าย หรือดูเหมือนง่าย ยิ่งกว่านั้นรูปแบบของแบบทดสอบประเภทเลือกคำตอบยังนำมาใช้ได้ทั้งกับคำเดียว คำในบริบทประโยคเดียว หรือคำในเนื้อเรื่องทั้งเรื่อง ในแง่ลบแบบทดสอบประเภทเลือกคำตอบจะถูกวิจารณ์ว่าไม่ดี เนื่องจากสิ่งต่อไปนี้

3.1.1 ผู้เรียนอาจเลือกคำตอบโดยใช้กระบวนการตัดข้อผิดออกไป ซึ่งแทบจะไม่ถือว่าเป็นการรู้ (Knowing) คำตอบที่ถูกต้อง

3.1.2 มีโอกาสหนึ่งในสาม หรือหนึ่งในสี่ ในการที่จะเลือกคำตอบได้ถูกต้องโดยขึ้นอยู่กับจำนวนคำตอบที่อาจเป็นไปได้

3.1.3 เป็นการทดสอบจากการจำเท่านั้น ไม่ใช่ความสามารถในการใช้คำ

3.1.4 ดูเหมือนว่าเป็นเรื่องง่ายที่จะสร้างข้อสอบ แต่อันที่จริงมิได้เป็นเช่นนั้น เนื่องจากต้องพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เช่น จะเลือกตัวลวงโดยใช้เกณฑ์อะไร

3.2 การเติมคำตอบ (Gap -Fill) แบบทดสอบประเภทนี้ต้องการให้ผู้เรียนฟื้นคำจากความทรงจำ เพื่อนำมาเติมลงในประโยคหรือเนื้อเรื่อง ดังนั้นจึงเป็นการทดสอบโดยใช้คำมากกว่าเพียงจำคำได้เท่านั้น ตัวอย่างของแบบทดสอบประเภทนี้ที่เป็นที่รู้จักกันดีที่สุดก็คือ Cloze Test ในแบบทดสอบประเภทนี้จะเว้นช่องว่างไว้อย่างสม่ำเสมอ เป็นต้นว่า ทุกคำที่เจ็ด แปด หรือหน้าที่ทางไวยากรณ์ และคำที่ให้เนื้อหา รูปแบบหนึ่งของ Cloze Test คือประเภทที่แทนที่เจาะเลือกออกทุก ๆ คำที่เท่าใด ก็ใช้เจาะจงเลือกออก ด้วยวิธีนี้แบบทดสอบดังกล่าวอาจถูกควบคุมให้

4. การวัดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ (Measuring Word Knowledge) สรุปได้ ดังนี้

4.1 ประเมินข้อมูลในเชิงคุณภาพ (Qualitatively) คือ การประเมินจากความประทับใจโดยทั่วไปของผู้ประเมินที่มีต่อความรู้ศัพท์ของผู้เรียน อย่างไรก็ตามถ้าไม่มีการกำหนดมาตรฐานไว้สูง การนำเกณฑ์ดังกล่าวไปใช้มักจะยาก เป็นต้นว่าผู้ตรวจแต่ละคนจะมีความเห็นแตกต่างกันในประเด็นว่าอะไรคือองค์ประกอบของการใช้คำได้หลากหลายพอสมควร (Adequate Range of Words) เป็นต้น

4.2 การประเมินข้อมูลในเชิงปริมาณ (Quantitatively) คือ การใช้เกณฑ์ที่เป็นปรนัยและสามารถวัดได้ ความรู้ศัพท์ที่วัดได้ในเชิงปริมาณมี 3 ด้าน คือ

4.2.1 ความหนาแน่นของศัพท์ (Lexical Density) เป็นการวัดสัดส่วนของคำที่ให้เนื้อหา (Content Word) ในเรื่องหนึ่ง คำที่ให้เนื้อหา ซึ่งตรงข้ามกับคำที่แสดงหน้าที่ไวยากรณ์คือคำที่มีเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ มาก เช่น คำนาม คำคุณศัพท์ และคำกริยา

4.2.2 ความหลากหลายของศัพท์ (Lexical Variety) คือการวัดคำที่แตกต่างกันในเรื่อง และก็เช่นกันที่สัดส่วนที่สูงของการใช้คำที่แตกต่างกัน เป็นเครื่องชี้ความรู้ศัพท์อย่างครอบคลุมที่มักเรียกกันว่าความหลากหลาย (Range)

4.2.3 ความยากของศัพท์ (Lexical Sophistication) ซึ่งประเมินได้โดยการนับจำนวนคำที่ไม่ปรากฏบ่อยนักในเรื่อง เช่น คำพวกที่ไม่อยู่ในรายการของคำที่ปรากฏบ่อยที่สุด 2,000 คำแรก

สรุปได้ว่า การทดสอบคำศัพท์เป็นวิธีที่เชื่อถือได้ในการที่จะทำให้รู้ว่ากระบวนการสอนมีประสิทธิภาพเพียงใด การทดสอบคำศัพท์ส่วนใหญ่ตั้งเป้าในการทดสอบความรู้เกี่ยวกับคำเพียงหนึ่งหรือสองด้านเท่านั้น เช่น การสะกดคำ ความหมาย และการปรากฏร่วมของคำ ซึ่งการทดสอบต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ความเที่ยง (Validity)
2. ความเชื่อมั่น (Reliability)
3. การนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง (Practicality)
4. ผลกระทบจากการนำแบบทดสอบไปใช้ (Backwash) แบบทดสอบที่ดีจะมี

ผลกระทบในด้านบวก

นอกจากนี้แบบทดสอบคำศัพท์ยังทดสอบทั้งด้านความจำและการนำไปใช้ ซึ่งแบบทดสอบจะแบ่งได้เป็นประเภทเลือกคำตอบ (Multiple Choice Test) และประเภทเติมคำตอบ (Gap-Fill) ส่วนการประเมินผลนั้นจะประเมินข้อมูลทั้งในเชิงคุณภาพ (Qualitatively) และประเมินข้อมูลในเชิงปริมาณ (Quantitatively)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อเป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียน ด้านพุทธิพิสัย โดยสามารถวัดได้หลายรูปแบบ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เลือกใช้แบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมาจากหนังสือเรียนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นคำเดี่ยวและประกอบประโยคในรูปแบบของการเลือกตอบ การจับคู่ และการเติมคำศัพท์ที่หายไปประโยค

เกมทางภาษา

1. ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

การเล่นเกมสามารถช่วยในการสอนภาษา นั่นคือการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างหนึ่งโดยเฉพาะหรืออาจจะเพื่อการฝึกสะกดคำศัพท์ เกมเหล่านี้มีวิธีเล่นแตกต่างกันออกไป และให้ความสนุกสนานทั้งสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ สถานการณ์และวัตถุประสงค์นั้นแม้จะเป็นการสมมุติหรือสร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ที่เกมกำหนด แต่ทักษะทางภาษาต่างๆ ที่นำมาใช้ในการเล่นเกมนี้ นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน เกมต่างๆ แม้แต่เกมกีฬา ก็เป็นการฝึกประสาทและกล้ามเนื้อเพื่อให้ใช้การได้ดีขึ้นในชีวิตจากการทำซ้ำๆ ซึ่งเกมเหล่านี้รวมถึงเกมที่ใช้ในการฝึกภาษาด้วย เกมเพื่อการเรียนการสอนมักจะใช้ทักษะต่างๆ ของภาษาเป็นส่วนประกอบในการเล่น (สุภาภรณ์ ทองใบ. 2538 : 1)

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 3-4) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมทางภาษาว่า เกมนี้ มีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียนและเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งสรุปได้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้นเนื้อหากระจำง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกม
4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้
6. ใช้ได้กับทุกเพศและวัย
7. ใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน
8. ช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในการลำดับขั้นตอนการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน
9. ช่วยลดความเข้มข้นของเนื้อหาลงได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานอย่างร่วมและกล้าแสดงออก
10. ใช้ได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน ชมรมภาษาอังกฤษ งานสังสรรค์ ทัศนจร การบ้าน กิจกรรมเสริมหลักสูตรอื่น ๆ

คณะนักวิชาการนามมีบุ๊คส์ (2538 : 12) ได้กล่าวว่าการเรียนภาษาเป็นสิ่งที่น่าเบื่ออย่างยิ่ง ถ้าหากครูผู้สอนดำเนินการสอนไปตามทฤษฎีหรือขั้นตอนการสอนที่กำหนดไว้โดยมิได้สอดแทรกกิจกรรมอื่นๆ เพื่อทำให้บทเรียนมีชีวิตชีวาขึ้นโดยทั่วไปแล้ว จะเห็นว่านักเรียนมีความสนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงชั่วระยะหนึ่ง นักเรียนจะเบนความสนใจไปสู่สิ่งอื่นๆ เมื่อไม่มีสิ่งใหม่มาทดแทน นักเรียนจะเกิดความเบื่อหน่ายอันจะเป็นผลเสียต่อการเรียนรู้ เป็นการสร้างเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชานั้นๆ การฝึกทักษะต่างๆ ในการเรียนภาษา จะเป็นการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนที่ดี ล้วนแต่เป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการเรียนภาษา แม้ครูจะมีความรู้ดี มีประสบการณ์และอุปกรณ์ช่วยในการสอนมากสักเพียงใดก็ตาม ถ้าหากนักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายเสียแล้ว การเรียนภาษาก็จะไม่บรรลุจุดมุ่งหมายที่วางไว้ การจัดกิจกรรมภาษาจะเป็นสิ่งที่ช่วยขจัดปัญหาความรู้สึกละเลยต่อการเรียนได้เป็นอย่างดี กิจกรรมภาษานั้นอาจจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ กิจกรรมที่จัดไว้ในชั่วโมงเรียนที่ควบคู่ไปกับการเรียนบทเรียน เช่น เกม เพลง และกิจกรรมที่จัดนอกห้องเรียน เช่น ชุมนุมภาษาอังกฤษ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่น่ามาใช้นสอนได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ฝึกการสังเกต การตัดสินใจทักษะทางการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างพื้นฐานทักษะทางด้านกีฬาในอนาคต เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งเกมยังช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และสามารถนำไปใช้ได้ทุกขั้นตอนในด้านการเรียนการสอน และได้ในหลายสถานการณ์

2. ความหมายของเกม

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 2) ให้ความหมายของเกมทางภาษา (Language Games) ว่า หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และเกิดการเรียนรู้ทั้งในบุคคลและสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้เงื่อนไข (Condition) ที่กำหนด

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2546 : 90-91) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมว่า คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเสนอหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ทศนา แคมมณี (2552 : 365) ได้ให้ความหมายวิธีการสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเสนอหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

ซาร่า ฟิลลิป (แปลโดย เตือนใจ เฉลิมกิจ. 2545 : 15) ให้ความหมายเกมภาษา คือ กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่เป้าหมายกติกาของเกมจะเป็นตัวกำหนดกระบวนการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียน

3. จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

ในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง ควรกำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้เกมนั้น เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด ดังนี้

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมไว้ ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อใช้ในการบำบัดความเครียดทางกายและประสาท
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุกสนาน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรก กระบวนการวัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

กุศยา แสงเดช (2545 : 181) เสนอแนวคิดจุดมุ่งหมายของเกมฝึกภาษามี ดังนี้

1. เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น
2. เพื่อช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ทั้งในด้านคำศัพท์รูปแบบประโยคและการออกเสียง
3. เพื่อช่วยขจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของผู้เรียน ด้วยการนำสิ่งที่ปัญหาของผู้เรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น
4. เพื่อช่วยความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตนตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ
5. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นวิชาที่สนุก น่าสนใจและมีชีวิตชีวา

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2546 : 90-91) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนาน และท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง
2. เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

4. ประเภทของเกมประกอบการสอน

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 11) ได้จัดประเภทของเกมออกเป็น 7 กลุ่ม คือ

1. Number Games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิกิริยาและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น
2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย
3. Structure Games โดยปกติการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษาเป็นเรื่องที่หนัก น่าเบื่อ มีการฝึกซ้ำบ่อย ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดขึ้นได้ การจัดเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวของผู้เรียนได้
4. Spelling Games เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้การเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องเพราะคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีเป็นจำนวนมาก เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ได้ถูกต้องยิ่งขึ้น
5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง
6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอาเกมในกิจกรรมอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ดียิ่งขึ้น
7. Miscellaneous Games เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียน เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การโต้ว่าทิ่ม เป็นต้น

ฟิลลิป (แปลโดย เตือนใจ เฉลิมกิจ. 2545 : 32-34) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมที่มีการเคลื่อนไหว (Movement Games)
2. เกมที่ใช้บัตร (Card Games)
3. เกมที่ใช้กระดาน (Board Games)
4. เกมลูกเต๋า
5. เกมวาดภาพ
6. เกมการเดา
7. เกมบทบาทสมมติ
8. เกมเกี่ยวกับการร้องเพลงการพูดให้จังหวะ
9. เกมที่เล่นเป็นทีม
10. เกมคำศัพท์

บาร์ง โตรัตน์ (2525 : 148) ได้แบ่งเกมในการสอน ภาษาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกาย มากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วผู้เล่นไม่ต้องส่งเสียงดัง
2. Active Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่าผู้เล่น อาจจะ ต้องเคลื่อนที่ไปรอบๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดังมาก

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 7-121) ได้แบ่งประเภทของเกมในการฝึกภาษา ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการออกเสียงและพูด
2. เกมฝึกการสะกดคำ
3. เกมฝึกทักษะการอ่านและการเขียน
5. ลักษณะของเกมที่ดี

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 2) ได้เสนอถึงลักษณะที่ดีของเกมไว้ ดังนี้

1. ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก
2. ไม่ควรใช้เวลามาก ถ้าเด็กเล็กควรไม่เกิน 10- 15 นาที ควรคำนึงว่า การเล่น เพื่อเรียนการฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น
3. นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนัก
4. เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง
5. มีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจน
6. เป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้
7. เกมนี้ใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 19) ได้กล่าวถึงเกมที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้เวลาน้อย และไม่ต้องเตรียมการล่วงหน้ามาก
2. เล่นง่าย และท้าทายความสามารถของผู้เล่น
3. สั้น และสะดวกในการเล่นในเวลาเรียน
4. ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่ทำให้นักเรียนเสียวินัยในห้องเรียน
5. ไม่เสียเวลาในการตรวจผลงาน

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539 : 116-117) ได้ให้ข้อเสนอแนะถึงเกมทางภาษาที่จะใช้ได้ดีนั้น ควรมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. การหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information Gap) เช่น ผู้พูดไม่ทราบว่าเพื่อนในชั้นจะทำอะไรในสุดสัปดาห์นี้
2. ตัวเลือก (Choice) ผู้พูดมีตัวเลือกว่าจะคาดการณ์ว่าเพื่อนน่าจะทำอะไรและจะใช้คำพูดว่าอย่างไร
3. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ผู้พูดจะได้รับข้อมูลป้อนกลับจากสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม ถ้าประโยคที่เขาใช้ไม่เป็นที่เข้าใจก็จะไม่ได้รับคำตอบจากคนอื่น แต่ถ้าได้รับคำตอบกลับมาก็แสดงว่าสิ่งที่เขาพูดนั้นผู้อื่นเข้าใจ

สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดี ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอนควรใช้เวลาไม่มากนัก เล่นง่ายๆ เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความสามารถของผู้เรียนอีกทั้งให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็ก ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา สิ่งสำคัญเกมนั้นควรมีผลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

6. การคัดเลือกเกม

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 84) ซึ่งมีข้อเสนอแนะในการพิจารณาต่อการเลือกเกม ดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น และต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลง หรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นจะต้องควบคุมการเล่น ให้ดี โดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง
3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมประกอบการสอนว่าจะต้องคิดให้รอบคอบในการคิดล่วงหน้า เพื่อให้การสอนประสบผลสำเร็จ ควรมีหลักในการเลือก ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นเกมนั้นๆ
4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีม หรือบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัสดุของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องการออกกำลังหรือแสดงท่าทางอาจใช้ท้ายชั่วโมงถ้าจำเป็นใช้ท้ายชั่วโมงหรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เสียงที่ไม่ใช่เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่นเกมนั้น เพื่อความสะดวก และแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่า จะมีการให้รางวัล หรือไม่
10. ควรมีเอกสาร หรือหนังสือประกอบการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทาง และความคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียนของเรา

7. ชนิดของเกม

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และลออ ชูติกร (2525 : 226-232) ได้แบ่งชนิดของเกมตามประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ ดังนี้

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบเหมือนเกมประเภทอื่นแต่เน้นความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่
2. เกมเสริมทักษะความเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่นวิธีการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นการเสริมทักษะ การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกการเล่นง่าย ๆ เกมการเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนมากมีดนตรี เพลง คำคล้องจอง และคำถาม คำตอบ ประกอบในวิธีเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมายจำนวนผู้เล่นมีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เกมเสริมบทเรียนส่วนมากจะเป็นเกมในร่ม และมีจุดมุ่งหมาย เน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

บาร์ง โตรัตน์ (2525 : 148) ได้แบ่งเกมในการสอนภาษาออกเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ คือ เกมเฉื่อย (Passive Games) และเกมเคลื่อนไหว (Active Games)

1. เกมเฉื่อย (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวร่างกายมากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดังมาก

2. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องใช้ความเคลื่อนไหวร่างกายมาก นักเรียนอาจเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งและบางครั้งนักเรียนอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดัง

สรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนรักและสนุกสนานกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนได้ความรู้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัวทั้งในทางภาษาและทางพฤติกรรมศาสตร์ไปพร้อม ๆ กันมีความเข้าใจพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่ม การให้ความร่วมมือ การเสียสละ การรักพวกพ้อง ความสามัคคี ตลอดจนความกล้าที่จะแสดงออกอันจะเป็นผลที่จะนำไปสู่ความก้าวหน้าในการเรียนภาษา

8. เกมฝึกคำศัพท์

เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ part of speech นอกจากนั้น ยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย ซึ่งแบ่งออกเป็น 21 เกม ดังนี้ (เรียงศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2543 : 12)

1. Air-Earth-water จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกคิดหาคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อของคน สัตว์ พืช และสิ่งของ โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม แข่งขันหาผู้ชนะ ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15-20 นาที

2. Cat and Rat จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทดสอบความรู้เกี่ยวกับศัพท์ความหมายตรงข้ามกัน ฝึกเขาวงกตและความเร็วในการคิด โดยเล่นเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 10-20 นาที

3. Department Store จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกการคิดหาคำศัพท์ที่เกี่ยวกับสิ่งของหรือสินค้าในห้างสรรพสินค้า สามารถเล่นเกมรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย 3-4 คน ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 10-15 นาที

4. E-T จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทดสอบความรู้ ความจำ เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ฝึกเขาวงกตในการคิดหาคำศัพท์ที่มีเสียงคล้องจองกัน สามารถเล่นเกมรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย 2-3 คน

5. Feel It จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกทักษะในการวิเคราะห์และแยกแยะสิ่งของ ทดสอบความสามารถและความจำเกี่ยวกับคำศัพท์เพื่อความสนุกสนาน สามารถเล่นเกมรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย 5-7 คน ใช้เวลาประมาณ 20-30 นาที

6. Head or Tail จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกคิดหาคำศัพท์ที่ต้องเติมคำอุปสรรค (prefix) และปัจจัย (suffix) สามารถเล่นเกมรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย 5-7 คน ใช้เวลาประมาณ 10-15 นาทีหรือให้เป็นการบ้าน

7. I am a Superman จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกใช้คำศัพท์ที่เป็นคำคุณศัพท์ สามารถเล่นเกมรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย 3-5 คน ใช้เวลาประมาณ 15-20 นาที

8. I.Q. Test จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทดสอบความสามารถในการคิดเร็วเกี่ยวกับ คำศัพท์ ฝึกใช้โครงสร้าง สามารถเล่นเกมเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5-6 คน ประมาณ 4-5 กลุ่ม ใช้เวลา ประมาณ 15-20 นาที

9. Irregular Verb Review จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทบทวนคำกริยาเปลี่ยนรูป (Irregular Verb) ทั้ง 3 ช่อง (present, past, past participle) สามารถเล่นเกมรายบุคคลและทั้งชั้นเรียน ใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที

10. I Packed My Bag For Bangkok จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทบทวนคำศัพท์และ เรียนรู้ศัพท์ใหม่ ฝึกการใช้ a/an กับคำนาม สามารถเล่นเกมรายบุคคล 1-26 หรือกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ไม่เกิน 26 กลุ่ม

11. Look and White จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทบทวนความจำคำศัพท์ที่ได้เรียนมา เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ สามารถเล่นเกมรายบุคคล จัดเป็นกลุ่ม ส่งตัวแทนออกไปร่วมเล่นเกม ใช้เวลาประมาณ 10-20 นาที

12. Only One Minute จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกความเร็วในการคิดคำศัพท์ให้ได้ จำนวนมากใน 1 นาที แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม ใช้เวลาในการเล่น 10-15 นาที

13. Paa and Poo จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทดสอบความสามารถในการคิดหาคำศัพท์ ที่บอกถึงลักษณะคน สัตว์ สิ่งของ ตลอดจนความหมายและการใช้ที่ไปด้วยกันอยู่เป็นประจำ สามารถ เล่นเกมรายบุคคล รายกลุ่ม 3-5 คน ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15-20 นาที

14. Read Your Mind จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกทายความคิดของผู้เล่นเกมจากกลุ่ม ของคำศัพท์ที่กำหนดให้ สามารถเล่นเกมเป็นกลุ่มย่อย 4-5 ตั้งชื่อประจำกลุ่ม ใช้เวลาในการเล่น ประมาณ 10-15 นาที

15. Shopping Around จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทบทวนและเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ สามารถเล่นเกมรายบุคคล ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 20-25 นาที

16. The Outsider จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกทักษะการฟังและการจัดหมวดหมู่ของ คำศัพท์ โดยแยกคำที่ไม่อยู่ในกลุ่มออกไป สามารถเล่นเกมเฉพาะรายบุคคล ใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที

17. This Is My Nose จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกโครงสร้างและคำศัพท์เกี่ยวกับ อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย สามารถเล่นเกมโดยจัดผู้เล่นเป็นคู่ๆ เป็นตัวแทนจาก 2 กลุ่มใหญ่ ใช้เวลา 5-10 นาที

18. Warm up จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกคำศัพท์ที่ใช้ในประโยคคำสั่ง ฝึกทักษะการ ฟังเพื่อเตรียมผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 3-5 นาที

19. What am I? จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อทดสอบความสามารถเกี่ยวกับตัวย่อของ คำศัพท์ต่างๆ ฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ผู้เล่นเกมสามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย 5-7 คน ประมาณ 4-6 กลุ่ม ตั้งชื่อกลุ่มเพื่อใช้ในการแข่งขัน ใช้เวลาในการเล่น 10-15 นาที แล้วแต่จำนวนของคำศัพท์ที่ใช้

20. Why, When, Where, What? จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกการใช้ Question words ในการทายคำศัพท์ ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 10-15 นาที

21. Word Squares จุดมุ่งหมายของเกมเพื่อฝึกหาคำศัพท์ที่จัดเป็นหมวดหมู่ให้ได้มากที่สุด สามารถแบ่งผู้เล่นออกเป็นรายบุคคล รายกลุ่มประมาณกลุ่มละ 2-3 คน เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนาน 10-15 นาที

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) เป็นขั้นตอนทำการทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้แล้ว เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมามีคุณภาพ และสามารถทำให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างแท้จริง เพื่อเป็นหลักประกันได้ว่า เมื่อผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ๆ แล้ว สามารถใช้ได้เป็นอย่างดี คำนวณค่ากับการลงทุน สามารถสรุปได้ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี. 2553 : 113-117)

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นมาและผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพ จะต้องให้ได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้จึงจะถือว่าชุดการสอนนั้นมีคุณภาพ ซึ่งเราสามารถกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ได้เอง

เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อยู่ในระดับที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพึงพอใจ หากแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพถึงระดับแล้วก็มีคุณค่าที่จะนำไปเสนอผู้เรียนได้ และให้ผลคุ้มค่าแก่การลงทุนในการผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพสามารถกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ลักษณะ คือ

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) หมายถึง ค่าที่บ่งบอกว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหรือไม่ภายใต้สถานการณ์และกิจกรรมที่กำหนดให้ โดยการเก็บข้อมูลของผลการเรียนรู้ ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการและความงอกงามของผู้เรียนได้ โดยทั่วไปมักจะคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบย่อย หรือคะแนนจากพฤติกรรมการเรียนหรือคะแนนจากกิจกรรมการเข้ากลุ่ม เป็นต้น (ไม่ใช่คะแนนการทำแบบฝึกหัดหรือแบบฝึกทักษะ) ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งคำนวณได้จากสูตร

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทุกส่วน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของทั้งหมด

2. ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) หมายถึง ค่าที่บ่งบอกว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลได้หรือไม่ บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้มากน้อยเพียงใดซึ่งคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ทดสอบหลังเรียน) ของผู้เรียนทุกคน ซึ่งคำนวณได้จากสูตร

$$E_2 = \frac{\sum Y}{N} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum Y$	แทน	ผลรวมของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ค่าของ $\frac{N}{A}$ หรือ $\frac{N}{B}$ คือคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เมื่อคูณด้วย 100 คือ คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ หรือเรียกสั้นๆ ว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย

4. สูตรการหาค่า E_1 และ E_2 เป็นการหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน หรือประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ไม่ใช่การหาค่าสถิติ

5. สูตรการหาค่า E_1 และ E_2 สามารถคำนวณได้ค่าตัวเลขที่บอกถึงประสิทธิภาพของสื่อหรือแผนการจัดการเรียนรู้ แต่การที่จะสรุปว่าสื่อหรือแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพหรือไม่ จะต้องมีการกำหนดเกณฑ์เพื่อใช้ในการพิจารณา โดยเกณฑ์ดังกล่าวนิยมใช้หลักการเรียนรู้แบบรอบรู้ (Mastering Learning) คือตั้งเกณฑ์ไว้ที่ ร้อยละ 80 และยอมรับความผิดพลาดได้ไม่เกินร้อยละ 2.5 ดังนั้นต้องมีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่า $80 - 2.5 = 77.5$ ส่วนการกำหนดเกณฑ์ความผิดพลาดที่ยอมรับได้ คือไม่ควรเกินร้อยละ 5

6. การเลือกเกณฑ์เพื่อกำหนดค่าประสิทธิภาพของสื่อการสอนหรือนวัตกรรม ควรพิจารณาจากหลายปัจจัย เช่น ประเภทของสื่อ นวัตกรรม สถิติปัญหาของกลุ่มผู้เรียน ภาวะของผู้เรียน และวัตถุประสงค์ของการเรียน เป็นต้น โดยทั่วไปนวัตกรรมหรือสื่อการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะมักจะกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพต่ำกว่าการพัฒนาความรู้ ทั้งนี้เนื่องจากการพัฒนาทักษะต้องใช้เวลามากกว่า

สรุปจากข้อมูลข้างต้นได้ว่า การหาประสิทธิภาพชุดการสอนเป็นการยืนยันว่า ชุดการสอนที่ผลิตขึ้น เมื่อนำไปใช้สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาองค์ประกอบชุดการสอน

เจตคติ

เจตคติเป็นเรื่องของความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึก ความเชื่อ ฝงใจของเราต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด มักจะเกิดขึ้นเมื่อเรารับรู้หรือประเมินผู้คน เหตุการณ์ในสังคม เราจะเกิดอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างควบคู่ไปกับการรับรู้ และส่งผลต่อความคิดและปฏิกิริยาในใจของเรา ดังนั้น เจตคติจึงเป็นทั้งพฤติกรรมภายนอกที่อาจสังเกตได้ หรือพฤติกรรมภายในที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยง่าย แต่มีความโน้มเอียงที่จะเป็นพฤติกรรมภายในมากกว่าพฤติกรรมภายนอก ได้มีผู้กล่าวความหมายของเจตคติดังต่อไปนี้

1. ความหมายของเจตคติ

สเถติ วงศ์สุวรรณ (วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี และศิรินันท์ ดำรงผล. 2545 : 218 ; อ้างอิงมาจาก สเถติ วงศ์สุวรรณ. 2525 : ไม่มีเลขหน้า) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง การลงความเห็นของความรู้สึกจากการที่ได้รับรู้มาว่าปรีศนใด (สิ่งใด คนใด สถานการณ์ใด สถาบันใด ตัวใด) ดีหรือไม่ดี (disapproval) เพียงใด

สมจิต ธนสุกาญจน์ และคณะ (วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี และศิรินันท์ ดำรงผล. 2545 : 218 ; อ้างอิงมาจาก สมจิต ธนสุกาญจน์ และคณะ. 2514 : ไม่มีเลขหน้า) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง สภาพทางจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์อันทำให้บุคคลมีท่าทีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

ครองนบรีค (วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี และศิรินันท์ ดำรงผล. 2545 : 218 ; อ้างอิงมาจาก Cronbach. 1977 : unpagged) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง การที่บุคคลยอมรับหรือไม่ยอมรับสิ่งใด บุคคลใดๆ ที่เป็นรูปธรรม (concretion) หรือนามธรรม (abstraction) ทั้งนี้เป็นผลจากการที่บุคคลได้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน

เชอร์ฟ และ เชอร์ฟ (วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี และศิรินันท์ ดำรงผล. 2545 : 218 ; อ้างอิงมาจาก Sherif and Sherif. 1969 : unpagged) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง รูปแบบของพฤติกรรมที่มีลักษณะเฉพาะรวมทั้งเป็นพฤติกรรมที่ค่อนข้างคงที่ และมีการเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมที่มีทิศทางเข้าหรือต่อต้านต่อวัตถุ บุคคลและเหตุการณ์ต่างๆ

อิงลิช และ อิงลิช (วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี และศิรินันท์ ดำรงผล. 2545 : 218 ; อ้างอิงมาจาก English and English. 1985 : unpagged) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง ความคงทนของการตอบสนองหรือเป็นความพร้อมที่จะตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง นอกจากนี้ยังกล่าวว่า เจตคติ เป็นความคิดซึ่งเป็นภาวะสมมติ ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรงแต่อนุมานได้จากพฤติกรรมภายนอก

ฮิลการ์ด (วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี และศิรินันท์ ดำรงผล. 2545 : 218 ; อ้างอิงมาจาก Hilgard. 1962 : unpagged) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง แนวโน้มของการกระทำที่หันเหเข้าหาหรือถอยหนีจากวัตถุ สังกัหรือสถานการณ์ต่างๆ และเป็นความพร้อมก่อนที่จะตัดสินใจให้ตอบสนองต่อลักษณะของวัตถุ สังกัหรือสถานการณ์ที่ตัวเขาเข้าไปเกี่ยวข้อง

เธอร์สโตน (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2551 : 243 ; อ้างอิงมาจาก Thurstone. 1978 : unpagged) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง ระดับความมากน้อยของความรู้สึกในด้านบวกและลบที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถบอกความรู้สึกเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย

อัลพอร์ท (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2551 :2 43 ; อ้างอิงมาจาก Allport. 1960 : unpagel) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง สภาวะความพร้อมของจิตใจ ซึ่งเกิดขึ้นจากประสบการณ์ สภาวะความพร้อมนี้จะเป็แรงที่กำหนดทิศทางของปฏิกิริยาของบุคคลที่มี ต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง

เบลกิน และสกายเดล (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2551 : 243 ; อ้างอิงมาจาก Belkin and Skydell. 1979 : unpagel) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติ หมายถึง แนวโน้มที่บุคคลจะตอบสนองในทางที่เป็นความพอใจ ไม่พอใจต่อผู้อื่น เหตุการณ์ สิ่งของต่างๆ อย่างสม่ำเสมอและคงที่

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า เจตคติ หมายถึง การแสดงออกถึงความรู้สึก ความ คิดเห็นและพฤติกรรมของบุคคล ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งทั้งในทางบวกหรือทางลบ ชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย และเจตคติสามารถสร้างได้และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ จากการเรียนรู้ทางสังคม สภาพแวดล้อมรอบตัวและสิ่งเร้าให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

2. องค์ประกอบของเจตคติ

โดยทั่วไปเจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการคือ (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2551 : 247)

2.1 องค์ประกอบด้านความรู้สึกรู้สึกความเข้าใจ (Cognitive Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้นๆ เพื่อเป็นเหตุผลที่จะสรุปความ และ รวมเป็นความเชื่อหรือช่วยในการประเมินสิ่งเร้านั้นๆ

2.2 องค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ (Affective Component) เป็น องค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคล ที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้า เป็นผลเนื่องมาจากการที่ บุคคลประเมินผลสิ่งเร้านั้นแล้วว่า พอใจหรือไม่พอใจ ต้องการหรือไม่ต้องการ ดีหรือเลว

2.3 องค์ประกอบพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นองค์ประกอบทางด้าน ความพร้อมหรือความโน้มเอียง ที่บุคคลจะประพฤติ ปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะ สนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อหรือความรู้สึกของบุคคล ที่ได้จากการประเมินผล พฤติกรรมที่คิดจะแสดงออกมา จะสอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่ เช่น คนที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อศาสนา ก็จะไม่สนใจเข้าร่วมวัดฟังธรรม หรือผู้ที่มีเจตคติต่อการเรียนดีก็จะมานะพยายามที่จะเรียนให้ดี และเรียนต่อ ในระดับสูงขึ้นไป

จากข้อมูลทำให้ทราบว่า เจตคติดีมีองค์ประกอบทั้งด้านความคิด อารมณ์ และการปฏิบัติซึ่ง ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และสิ่งเร้าต่างๆ

3. หลักการสร้างเจตคติที่ดีแก่ผู้เรียน

การจัดการเรียนการสอนวิชาต่างๆ นั้น นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถในวิชาที่เรียนแล้ว ยังต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนด้วยเพราะเจตคติมี ความสำคัญเป็นสิ่งที่ทำให้ทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจเรียน สนใจเรียน และแสวงหาความรู้ได้เป็นอย่างดี ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนในวิชาที่เรียนก็จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สูงขึ้นด้วย (สุโท เจริญสุข. 2524 : 62-67) ครูผู้สอนจะเป็นบุคคลสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอน ดังนี้

3.1 ให้ข้อเท็จจริงที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน โดยวิธีการอธิบายหรือจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนนำไปพิจารณาไตร่ตรอง จนเกิดการยอมรับเจตคตินั้น

3.2 ชักจูงให้ผู้เรียนเกิดการยอมรับโดยการให้คำแนะนำ บอกเล่าหรือให้ความรู้เพิ่มเติมจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มา

3.3 จัดกิจกรรมให้เข้าใจ ให้เกิดการยอมรับ เช่น การให้ชมภาพยนตร์ดูละครหรือดูรูปภาพ

3.4 ให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง ผู้เรียนได้พบแล้วได้สัมผัสด้วยตนเองยอมเปลี่ยนเจตคติหรือยอมรับเจตคติใหม่ได้

3.5 สร้างความประทับใจให้แก่ผู้เรียน

3.6 การอ่านหนังสือจะช่วยเปลี่ยนเจตคติได้บ้าง เพราะผู้อ่านมักจะนำตัวเองเข้าไปสวมบทบาทตัวเองในเรื่อง ทำให้คล้อยตามแนวคิดต่างๆ ถ้าผู้สอนจัดหนังสือที่ดีให้อ่านผู้เรียนย่อมได้เจตคติที่ต้องการ

3.7 จัดสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ใหม่

สรุปจากหัวข้อดังกล่าวการสร้างเจตคติ คือ การปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกในเชิงบวก การยอมรับ และการสร้างความประทับใจที่จะช่วยให้ผู้เรียนคล้อยตามแนวคิดที่ครูจัดการเรียนการสอน

4. การปลูกฝังเจตคติ

เจตคติที่ดี เป็นสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ครูจะต้องปลูกฝังเจตคติที่ดีแก่ผู้เรียน (กมลรัตน์ หล้าสงฆ์. 2524 : 184-187) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการเกิดเจตคติไว้ดังนี้

4.1 การได้รับประสบการณ์เฉพาะด้าน บุคคลจะเกิดเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นเมื่อได้รับประสบการณ์นั้นด้วยตนเองถ้าเป็นเจตคติทางบวกจะทำให้ประทับใจซ้ำกับประสบการณ์ที่ผ่านมาแต่ถ้าเป็นเจตคติทางลบก็ยากที่จะลบความรู้สึกไม่พอใจออกไปง่าย ๆ

4.2 การติดต่อสื่อสารความหมายกับผู้อื่น ถ้าบุคคลมีการติดต่อสื่อสารความหมายกับผู้อื่นแล้วได้รับการตอบสนองในทางที่ดี เป็นที่พึงพอใจ ย่อมเกิดเป็นเจตคติทางบวก ถ้าบุคคลมีการติดต่อสื่อสารความหมายกับผู้อื่นแล้ว ได้รับการตอบสนองในทางที่ไม่ดีไม่เป็นที่พอใจย่อมเกิดเจตคติทางลบ

4.3 การเลียนแบบตัวอย่าง บุคคลจะเกิดเจตคติได้จากตัวแบบที่ปรากฏให้เห็นและถ้าเกิดเจตคติทางบวกแล้วก็จะเลียนแบบพฤติกรรมตัวอย่างนั้น ถ้าเป็นเจตคติทางลบก็จะเลียนแบบหรืออาจมีพฤติกรรมตรงกันข้ามกับตัวแบบได้

4.4 องค์ประกอบของสถาบัน บุคคลจะเกิดเจตคติเนื่องมาจากอิทธิพลของสถาบันต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยสถาบันทุกสถาบันย่อมมีกฎข้อบังคับระเบียบแบบแผน แนวทางปฏิบัติกำหนดไว้ให้บุคคลในสถาบันนั้นยึดถือและปฏิบัติตาม

ดังนั้นแนวทางในการปลูกฝังเจตคติที่ดีให้แก่ผู้เรียน จะต้องเริ่มต้นจากสิ่งที่ใกล้ตัวโดยครูอาจมีตัวอย่างในการแสดงออกที่ดี มีความจริงใจที่จะสร้างสิ่งประทับใจให้เกิดแก่ผู้เรียน

5. การวัดเจตคติ

การวัดเจตคตินั้นถือว่าเป็นเรื่องที่ยากมาก เพราะเท่ากับวัดสิ่งที่วัดไม่ได้ นักวิชาการจึงหาวิธีวัดโดยการสร้างเครื่องวัดขึ้นมาเรียกว่า สเกล (Scale) ซึ่งหมายความว่า เป็นวิธีการสร้างเครื่องมือโดยใช้ประเด็นต่างๆ ของแต่ละเรื่องที่วัดมาชั่งน้ำหนัก และคะแนนว่าข้อไหนควรจะให้มีคะแนน

มาน้อยกว่ากันอย่างไร พอสร้างวิธีวัดเสร็จแล้วก็ตรวจพิจารณาความเชื่อถือได้แล้วก็ใช้วัดเจตคติอื่นๆ กับกลุ่มคนที่ต้องการศึกษา เจตคติในเรื่องอื่นๆ ของบุคคลแต่ละบุคคลจะเป็นอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับคะแนนที่ได้รับ จากรูปแบบการสร้างแบบวัดเจตคติมีผู้นำเข้ามาใช้ในการพัฒนาแบบวัดเจตคติต่อสิ่งต่างๆ มากมาย แต่ในทางการศึกษานิยมนำมาใช้มาก คือ วิธีของลิเคิร์ท การวัดเจตคติตามวิธีนี้จะกำหนดช่วงความรู้สึกรู้สึกของคนเป็น 5 ช่วง หรือ 5 ระดับ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ใช้วิธีการของลิเคิร์ทวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม ซึ่งการวัดเจตคติของบุคคลอาจทำได้หลายวิธีดังนี้ (ธีรวุฒิ เอกะกุล. 2549 : 19)

5.1 การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมของบุคคล เช่น สังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่ไม่ส่งงานเมื่อครูสั่ง เมื่อถึงเวลาเรียนก็จะนั่งคุยกับเพื่อน อาจสรุปได้ว่ามีเจตคติที่ไม่ดีต่อภาษาอังกฤษ

5.2 การตอบแบบสอบถาม การวัดเจตคตินอกจากใช้วิธีการสังเกตแล้ว อาจใช้วิธีให้ตอบแบบสอบถามก็ได้ ซึ่งมีหลายแบบ เช่น แบบสอบถามของ Likert แบบสอบถามของ Gutman แบบสอบถามของ Thurstone

5.3 การสัมภาษณ์ การวัดเจตคติวิธีเป็นการสัมภาษณ์และสนทนากันการสัมภาษณ์และสนทนาที่ดี ย่อมจะช่วยให้มองเห็นเจตคติของผู้สัมภาษณ์ หรือคู่สนทนาได้

6. การสร้างมาตรวัดเจตคติของลิเคิร์ท มีขั้นตอนดังนี้ (ธีรวุฒิ เอกะกุล. 2549 : 55)

6.1 ตั้งจุดมุ่งหมายของการศึกษาว่าต้องการศึกษาเจตคติของใครที่มีต่อสิ่งใด

6.2 ให้ความหมายของเจตคติต่อสิ่งที่จะศึกษานั้นให้แจ่มใสชัดเพื่อให้ทราบว่าเป็นประเด็นที่จะสร้างแบบวัดนั้นประกอบด้วยคุณลักษณะใดบ้าง

6.3 สร้างข้อความให้ครอบคลุมกับลักษณะที่สำคัญๆ ของสิ่งที่จะศึกษาให้ครบถ้วนและต้องมีข้อความที่เป็นไปในทางบวกและทางลบ มากพอต่อการที่เมื่อนำไปวิเคราะห์

6.4 ตรวจสอบข้อความที่สร้างขึ้น ซึ่งทำได้โดยผู้สร้างข้อความขึ้นเองและนำไปให้ผู้มีความรู้ในเรื่องนั้นๆ ตรวจสอบ โดยพิจารณาในเรื่องของความครบถ้วนของคุณลักษณะของสิ่งที่ศึกษา และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ ตลอดจนลักษณะการตอบข้อความที่สร้างว่าสอดคล้องกันหรือไม่เพียงใด เช่น พิจารณาว่าควรจะให้ตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย เฉยๆ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หรือชอบมากที่สุด ชอบมาก ปานกลาง ชอบน้อย ชอบน้อยที่สุด เป็นต้น

6.5 ทำการทดลองขั้นต้นก่อนที่จะนำไปใช้จริง แล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งเพื่อตรวจสอบความชัดเจนของข้อความและภาษาที่ใช้อีกครั้งหนึ่ง และเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านอื่นๆ ได้แก่ ความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของมาตรวัดเจตคติทั้งหมดด้วย

6.6 กำหนดการให้คะแนนการตอบของแต่ละตัวเลือก โดยทั่วไปนิยมใช้คือ กำหนดคะแนนเป็น 5 4 3 2 1 หรือ 4 3 2 1 0 สำหรับข้อความทางบวกและ 1 2 3 4 5 หรือ 1 2 3 4 5 หรือ 0 1 2 3 4 สำหรับข้อความทางลบ

จากการศึกษาเรื่องการวัดเจตคติสรุปได้ว่า ควรมีการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่เรียนสังเกตเวลาเรียนในห้อง การตอบแบบสอบถาม โดยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามที่เราเตรียมไว้ให้การสัมภาษณ์ โดยการสนทนากับนักเรียนในเรื่องต่างๆ ถ้าเรามีการสนทนาที่ดีย่อมจะให้ได้มองเห็นเจตคติของผู้สัมภาษณ์ให้มีการไว้วางใจที่จะเปิดเผยในเรื่องต่างๆ ได้ง่าย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมาย

กรมวิชาการ (2521 : 11) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง "ความสำเร็จหรือความสามารถในการกระทำใด ๆ ที่ต้องอาศัยทักษะหรือมีคุณะนั้นก็ต้องอาศัยความรู้ในวิชาหนึ่งวิชาใดโดยเฉพาะ

บุชิตา รัตนไธสง และอังคณา นันท์ธิพาวรรณ (2544 : 15) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ความสำเร็จที่ได้รับจากความรู้ความสามารถหรือทักษะ หมายถึง ผลงานการเรียนการสอนหรือผลงานที่เด็กได้จากการประกอบกิจกรรมส่วนนั้น ๆ ก็ได้

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การพัฒนาทักษะทางการเรียน จะประกอบด้วยสิ่งสำคัญอย่างน้อยสามสิ่ง คือ ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพสมองในด้านต่าง ๆ ซึ่งโดยปกติพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้หรือคะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้หรือทั้งสองอย่าง ความสำเร็จที่ได้รับจากความรู้ความสามารถ

2. การวัดผลสัมฤทธิ์

การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการวัดความสำเร็จทางการเรียน วัดประสบการณ์ทางการเรียนที่นักเรียนได้รับการเรียนการสอนในโรงเรียน วัดตามจุดมุ่งหมายของการสอน ได้แก่ วัดความรู้พื้นฐานหรือความพร้อมของนักเรียนก่อนที่จะเรียนเนื้อหาวิชา วัดความก้าวหน้าในการเรียน วัดเพื่อวินิจฉัยการเรียน วัดเพื่อประเมินผลรวมเมื่อการเรียนการสอนสิ้นสุดลง จึงอาจสรุปได้ว่าการวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการวัดเพื่อบอกปรากฏการณ์หรือพฤติกรรมของนักเรียนในปัจจุบันกาล การวัดผลสัมฤทธิ์แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ ดังนี้ (บุชิตา รัตนไธสง และอังคณา นันท์ธิพาวรรณ. 2544 : 141)

2.1 การวัดผลภาคเนื้อหาทฤษฎี เป็นการวัดความรู้ในเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนมา ประสบการณ์ในการเรียนรู้ รวมทั้งพฤติกรรมความสามารถด้านต่างๆ ส่วนใหญ่มักจะใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์เป็นเครื่องมือ ถ้าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์สร้างได้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของวิชา ผลการสอบก็จะบ่งชี้ผลการสอนของครูและผลการเรียนของนักเรียน อีกทั้งทำให้ครูและนักเรียนมองเห็นจุดเด่นและจุดด้อยที่ควรปรับปรุงร่วมกัน

2.2 การวัดผลภาคปฏิบัติ เป็นการวัดความสามารถในการฝึกปฏิบัติงานหรือทักษะการของผู้เรียน ได้แก่ ความสามารถในการด้านศิลปะ ดนตรี พลศึกษา การช่างฝีมือต่างๆ การวัดทักษะต่างๆ เหล่านี้ จะใช้แบบทดสอบภาคปฏิบัติเป็นเครื่องมือ

3. ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์สามารถจำแนกได้หลายอย่างตามเกณฑ์ในการจำแนก ดังนี้ (บุชิตา รัตนไธสง และอังคณา นันท์ธิพาวรรณ. 2544 : 141)

3.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จำแนกตามจุดมุ่งหมายการประเมิน ได้แก่

3.1.1 แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เนื่องจากการประเมินแบบอิงเกณฑ์นั้นขึ้นอยู่กับเกณฑ์สัมบูรณ์ หรือเกณฑ์ที่กำหนดขึ้นโดยไม่เกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้เรียน มุ่งประเมินว่าผู้เรียนสามารถหรือไม่สามารถทำอะไรได้บ้าง โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า มิได้เปรียบเทียบกับคะแนนของเพื่อน ดังนั้นการวัดแบบอิงเกณฑ์จะก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบเกื้อกูลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ข้อสอบอิงเกณฑ์จะต้องมีความตรงตามเนื้อหา ข้อสอบแต่ละข้อต้องวัดพฤติกรรมที่บ่งบอกการเรียนรู้จริงๆ

ยี่สิบวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นหลัก ข้อสอบอิงเกณฑ์ก็จะมีทั้งความตรงตามเนื้อหา ตามพฤติกรรมที่จะวัด หรือตรงตามโครงสร้าง และจะต้องตรงตามสภาพด้วย จากลักษณะความสำคัญดังกล่าวนี้ แบบทดสอบอิงเกณฑ์จึงไม่เน้นด้านความยากหรืออำนาจจำแนก การแปลคะแนนแบบอิงเกณฑ์ยึดหลักที่ว่าความสามารถของผู้เรียนจะถูกนำไปเทียบกับเกณฑ์ที่ได้ตั้งไว้ ความหมายของคะแนนก็ขึ้นอยู่กับระยะความแตกต่างระหว่างคะแนนของผู้เรียนกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตั้งแต่ต้น ผู้ใดมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ก็แสดงว่าได้เรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ หรือมีความสามารถในเรื่องนั้นแล้ว แต่ถ้าคะแนนของผู้เรียนยังต่ำกว่าเกณฑ์อยู่ ก็แสดงว่าผู้เรียนยังไม่บรรลุจุดประสงค์ของการเรียน

3.1.2 แบบทดสอบอิงกลุ่ม เนื่องจากการประเมินแบบอิงกลุ่มเป็นการประเมินที่ขึ้นกับเกณฑ์สัมพัทธ์ หรือเกณฑ์ที่ได้จากพฤติกรรมของกลุ่ม การประเมินลักษณะนี้มุ่งหาความแตกต่างระหว่างผู้เรียนเป็นสำคัญและเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้แบบแข่งขันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ไม่สามารถระบุได้ว่าผู้เรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมายของการสอนที่ระบุไว้แต่แรกแล้วหรือไม่ คุณสมบัติที่ดีของแบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม จะต้องมีความอำนาจจำแนกสามารถจำแนกกลุ่มนักเรียนได้อย่างชัดเจน ดังนั้น ข้อสอบแต่ละข้อจึงควรมีอำนาจจำแนกสูงมากๆ และโดยทั่วไปข้อสอบจะมีอำนาจจำแนกสูงได้ก็ต่อเมื่อข้อสอบนั้นมีค่าความยากประมาณ .50 ดังนั้น ข้อกำหนดที่ตามมาคือต้องมีความยากง่ายพอเหมาะ การแปลความหมายของคะแนนแบบอิงกลุ่มจะเป็นลักษณะของการนำเอาคะแนนของนักเรียนไปเปรียบเทียบกับคะแนนของคนอื่นๆ ในกลุ่มเดียวกันโดยคะแนนของทุกคนที่นำไปเปรียบเทียบกับนั้น ต้องได้มาจากแบบทดสอบชุดเดียวกัน การแปลความหมายมักจะใช้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเป็นจุดหลักในการเปรียบเทียบ

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำแนกตามลักษณะการสร้างสามารถจำแนกได้ 2 ประเภท ดังนี้

3.2.1 แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มีคุณภาพได้ผ่านการวิเคราะห์เป็นอย่างดีตามหลักการและกระบวนการสร้าง อีกทั้งมีการหาเกณฑ์ปกติเพื่อการเปรียบเทียบ และตีความหมายของคะแนนอีกด้วย

3.2.2 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง เป็นแบบทดสอบที่ครูผู้สอนเป็นผู้สร้างขึ้นเอง เพื่อใช้ประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งปกติใช้ในโรงเรียน

จากการศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรต่างๆ เป็นเครื่องชี้ความสำเร็จในการจัดการศึกษาของหลักสูตรนั้นๆ การจัดการศึกษาตามหลักสูตรต่างๆ เกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหา การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผล ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงเป็นตัวชี้ความสำเร็จของการจัดการศึกษาตามจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ยุทธพงษ์ บุญญา (2550 : 55-58) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5พบว่าเกมทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน บรรยากาศไม่ตึงเครียด นักเรียนส่วนมากตั้งใจร่วมกิจกรรมด้วยดีทำให้นักเรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

มีความกล้าและ มีความเชื่อมั่นในการพูด สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างมั่นใจ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผลการศึกษาคือ นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนร้อยละ 39.00 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังนั้นเกมสื่อสาร จึงเป็นเกมที่เหมาะกับการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

สมบุรณ์ พงศาเทศ (2550 : 86-87) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมพบว่านักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในทักษะการอ่านและการเขียนทำให้นักเรียนมีหลักเกณฑ์ในการอ่านคำสามารถอ่านคำได้คล่องและรวดเร็วขึ้น ทักษะการเขียนนักเรียนสามารถใช้คำและเขียนคำได้ถูกต้องและเหมาะสม คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก พบว่า นักเรียนมีคะแนนการอ่านร้อยละ 76.63 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ 23 คน คิดร้อยละ 79.31 ของนักเรียนทั้งหมด และทักษะการเขียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ 23 คน คิดเป็นร้อยละ 79.31 ของนักเรียนทั้งหมด

สมจิต จันจุฬา (2551 : 50-53) ได้ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 79.88 / 81.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 0.6943 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 69.43 นักเรียนมีความสนใจเรียนดีขึ้น กระตือรือร้นในการเรียน เรียนอย่างมีความสุขและสนุกสนาน สามารถโต้ตอบเป็นภาษาอังกฤษได้เหมาะสมกับวัย มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ได้รับมอบหมายเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความสนใจของนักเรียน ผลงานที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดอยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจมากคะแนนผ่านเกณฑ์ทุกคน

นนทิพา สันทัดการ (2551 : 56) ได้ศึกษาการใช้เกมในการสอนภาษาพบว่าการสอนภาษาในปัจจุบันการใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่เข้าถึงนักเรียนได้ดีกว่านวัตกรรมอื่นๆ เพราะกิจกรรมเกมทำให้กระตือรือร้นในการเรียนภาษา สนุกสนาน และเกมทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและนักเรียนสามารถฝึกพูดสนทนาระหว่างกิจกรรมเกม ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

นริสา กัลยา (2552 : 71-73) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกมพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้ ร้อยละของคะแนนเต็มคือ คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 73.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70

พรรัชพล ดิดพิณ (2551 : 72) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เพราะการสอนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและมีความสุข เพราะเกมเป็นเครื่องมือในการสอนที่มีคุณค่าทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนภาษาไทย และความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนที่เรียนที่เรียนด้วยเกมมีความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนรู้นสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การสอนด้วยเกมเป็นการเรียนรู้ที่มีความสุข จึงทำให้นักเรียนมีความเอาใจใส่ ความตั้งใจ ความชอบ ความมุ่งมั่นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จ และเข้าร่วมกิจกรรมนั้นด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น ซึ่งมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

พระสุทธิพงษ์ สนสุวรรณ์ (2552 : 69-72) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความคงทนในการจำคำศัพท์ที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเกมมีประโยชน์ในการสอนภาษา โดยเฉพาะการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนได้ดีทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกกดดันในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระจึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ทั้งนี้เป็นเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริง

นุชจรี วงศ์ไผ่ (2553 : 40-45) ได้ศึกษาเรื่องเจตคติกับผลการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทพดินทร์วิทยาเชียงใหม่ อำเภอเมืองเชียงใหม่ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี โดยเจตคติที่ดีด้านครูผู้สอนมากที่สุด รองลงมาได้แก่ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เพราะกิจกรรมการสอนในวิชาภาษาอังกฤษน่าสนใจ มีกิจกรรมหลากหลายให้นักเรียนปฏิบัติทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและเป็นกิจกรรมที่ไม่ยากเกินไป กิจกรรมภาษาอังกฤษมีเกมให้เล่นสนุกสนานและเทคนิควิธีสอนใหม่ๆ กิจกรรมภาษาอังกฤษส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้นักเรียนคิดเอง วิชาภาษาอังกฤษมีอุปกรณ์มีอุปกรณ์ประกอบการเรียนการสอนที่น่าสนใจทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนเพิ่มมากขึ้น

บุญญา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา (2553 : 64-70) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ ผลวิจัยพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 82.33/80.03 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อาริสา ใจห้าว (2554 : 36-39) ได้ศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์ได้และสามารถทำประโยคให้สมบูรณ์โดยใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Keith S. Folse (2008 : 12-21) ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมเพื่อการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร เชื่อกันว่าการสอนภาษาในการสื่อสารนั้นเป็นหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการออกทางจุดอ่อนของการสอนภาษาอังกฤษแบบเดิมๆ โดยวิธีการดังกล่าวใช้ในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียน การใช้เกมที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการสื่อสารนั้นค่อนข้างมีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาในด้านนั้นๆ เป็นการช่วยให้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษนำการสอนภาษาในการสื่อสารไปใช้ในการฝึกฝนนักเรียนได้ โดยในรายงานนี้จะกล่าวถึงพื้นฐานของการบ่งชี้จุดอ่อนของวิธีการสอน

ภาษาอังกฤษแบบเก่า วิธีการสอนภาษาในการสื่อสารคืออะไร ค่านิยมและความสำคัญของการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียน แนะนำเกมแปดแบบที่สามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้ และข้อเสนอแนะในการใช้เกมเหล่านั้น

Mohammad Agus Salim El Bahri (2008 : Website) ได้ศึกษาเรื่องการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมกล่าวว่าการเรียนรู้เป็นหนึ่งในกิจกรรมหลักของนักเรียนในชั้นเรียน ซึ่งการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จนั้นเป็นเพียงวิธีการที่เหมาะสมที่จะนำเข้าสู่กระบวนการ บรรยายการการเรียนรู้และกรรมวิธีที่ดีสามารถนำทางให้นักเรียนมีการเรียนรู้เพิ่มเติมและมีความหมาย เพื่อให้บรรลุเงื่อนไขดังกล่าว ผู้สอนต้องสร้างวิธีการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่หลากหลายและดึงดูดใจสิ่งที่ผู้สอนควรทำเมื่อนักเรียนรู้สึกเบื่อคือสิ่งที่สำคัญ ซึ่งการใช้เกมหลากหลายประเภทสามารถเป็นทางเลือกในการแก้ปัญหานี้ได้ ความจริงแล้ว เกมสามารถช่วย และส่งเสริมให้นักเรียนจำนวนมากคงความสนใจที่จะเรียนรู้และทำงานได้โดยในรายงานนี้ ผู้เขียนต้องการแบ่งปันประสบการณ์เกี่ยวกับวิธีการการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีความเข้าใจตรงกันประการหนึ่งว่าทุกๆ กระบวนการเรียนรู้โดยทั่วไปแล้วควรดำเนินไปอย่างเคร่งเครียดจริงจัง หากมีใครที่หัวเราะ หรือเกิดความสนุกสนานขึ้น ก็ถือว่าไม่เกิดการเรียนรู้ขึ้นจริง ความเข้าใจดังกล่าวนี้เป็นความเข้าใจผิด เพราะการเรียนรู้ภาษาและความสนุกสนานสามารถเกิดควบคู่กันได้ วิธีการที่ดีที่สุดวิธีหนึ่งก็คือการเรียนรู้โดยใช้เกมซึ่งเกมสามารถช่วยให้ผู้สอนสร้างเนื้อหาการสอนภาษาที่มีประโยชน์และมีความหมาย ในกระบวนการเรียนการสอนทั้งหมดโดยใช้เกมนั้น นักเรียนสามารถเข้าร่วมได้อย่างกว้างขวางและเปิดใจ ในการเอาชนะเกมของนักเรียนแต่ละคนหรือกลุ่มแต่ละกลุ่มนั้น ควรตอบคำถามที่ถูกถามโดยผู้สอนหรือนักเรียนคนอื่นอย่างกระตือรือร้นที่จะแข่งขัน ซึ่งการทำเช่นนั้นได้นักเรียนต้องเข้าใจในสิ่งที่ผู้สอนหรือคนอื่นๆ กำลังพูดหรือที่ได้เขียนลงไป และนักเรียนต้องสามารถพูดและเขียนอธิบายความเข้าใจของตนเองหรืออธิบายข้อมูลได้ การสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมมีจุดมุ่งหมายเพื่อการรับรองการเรียนรู้และพัฒนาการทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นความสามารถของการใช้ภาษาที่นักเรียนสามารถแสดงความเข้าใจหรือความสามารถทางภาษาขั้นต้นโดยเน้นการเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ที่ผิดและสามารถบรรลุเป้าหมายได้ดีกว่า ฉะนั้นผู้สอนควรเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับหัวข้อในกระบวนการเรียนการสอน

Adriana (2010 : Website) ได้ศึกษาเรื่องการสอนศัพท์โดยการเล่นเกมนั้นกล่าวว่า ครูสอนภาษาอังกฤษมักรู้ถึงความสำคัญของคำศัพท์ และรู้ว่าผู้เรียนต้องเรียนรู้มันเพื่อใช้ในการสื่อสารแน่นอน ทุกคนต่างเห็นความสำคัญของคำศัพท์ และยังเป็นที่ยอมรับว่า การสอนคำศัพท์และเทคนิคต่างๆ ก่อนหน้านี้นั้นค่อนข้างถูกละเลยพอสมควร หรืออาจเป็นเพียงที่รู้จักกันทั่วไปว่าเป็นรายการภาษาของคำศัพท์ ซึ่งในชั้นเรียนแบบเก่านั้น ศัพท์ต่างๆ ที่สำคัญกับผู้เรียนจะแปรผันตามความสนใจ บุคลิก และภูมิความรู้เก่าของพวกเขาเอง นั่นหมายความว่า แนวทางที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนั้นจะมีการเรียนรู้กับคำศัพท์ หรือ “ชิ้นส่วน” ของศัพท์ที่จำเป็นมากกว่าอีกทางหนึ่งที่ผู้สอนให้เขียนตามคำบอก โดยเลือกเฉพาะศัพท์ที่สำคัญและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ นอกจากนั้น ผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือในกระบวนการเรียนรู้ จดจำภาษา และเพิ่มคลังคำศัพท์ของตนเอง ซึ่งพวกเขามักจะมุ่งเรียนรู้ไปอย่างไม่เป็นระบบ ยกตัวอย่างเช่น ผู้เรียนหลายๆ คนมักเขียนคำศัพท์ใหม่ๆ แต่ขาดระบบในการจัดเก็บเข้าคลังศัพท์ มากไปกว่านั้น ปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้คำศัพท์คือมีการเสริมกำลังการเรียนรู้ในห้องเรียนของผู้เรียนจนกว่าจะสามารถจำได้ในระยะยาว และสามารถนำศัพท์นั้นๆ ไปใช้ในการสื่อสารได้จริง

ซึ่งการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในปัจจุบันมักมุ่งเน้นไปที่การสอน และการเสริมคำศัพท์ ไม่เพียงแต่เพื่อการฝึกฝนของผู้เรียน แต่ยังรวมไปถึงทางปฏิบัติด้วย โดยในทางปฏิบัติดังกล่าวนี้ การศึกษาครั้งนี้จะเชื่อมโยงไปถึงวิธีการที่ใกล้เคียงกับสิ่งรอบตัวของผู้เรียนมากที่สุด นั่นคือ เกม นั่นเองแนวคิดเพิ่มเติมในเรื่องของกิจกรรมที่เกี่ยวกับคำศัพท์ ซึ่งจุดแรกที่ผู้สอนควรจดจำคือความจริงที่ว่า ผู้เรียนต้องได้รับความสนุกสนานในขณะที่เรียนภาษาต่างประเทศ สองก็คือ ควรตระหนักไว้เสมอว่า สิ่งใดที่เราชอบทำ เรามักทำมันได้ดี กิจกรรมที่สนุกสนานและมีความสำคัญนั้นสามารถสร้างขึ้นได้ด้วยทุกๆ องค์ประกอบเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ อาทิเช่น นักเรียนมัธยมต้นกลุ่มหนึ่งประสบกับความยากในเรื่องของอดีตกาล (Past tense) และความต่อเนื่อง (Progressive) แต่หากโจทย์ที่พวกเขาแก้มีเรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบ เช่น นักฟุตบอล นักร้อง หรือนักแสดง ผลลัพธ์ที่ออกมาก็มีมากขึ้น แม้ว่าการใช้เกมอาจเป็นการเพิ่มภาระให้กับผู้สอน แต่ผลที่ตามมานั้นคุ้มค่ากับการลงทุน ฉะนั้น ครูภาษาอังกฤษไม่ควรกลัวที่จะค้นพบสิ่งใหม่ๆ ต่อไป

Alemi, M (2010 : 425-438) ได้ศึกษาเรื่องเกมการศึกษาในแง่ของการเป็นสื่อกลางเพื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ ด้านหนึ่งที่ยากที่สุดของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา) คือการเก็บข้อมูลของคำศัพท์ โดยการเรียนรู้คำศัพท์นั้นมีบทบาทสำคัญในการประสบความสำเร็จของผู้เรียนภาษาอังกฤษ วิธีการมาตรฐานในการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ถึง 20 คำ หรือมากกว่านั้น ซึ่งนักเรียนจะถูกคาดหวังให้สามารถเรียนรู้ได้ในเวลาที่กำหนด ไม่ได้เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควรที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาคำศัพท์ได้ (Gresten และ Baker, 2000) ด้วยเหตุนี้ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ มักจะประเมินความเหมาะสมของการใช้เกมที่มีการอ้างอิงถึงแรงจูงใจที่ผู้สอนสามารถเตรียมไว้สำหรับนักเรียนได้ นักวิชาการแนะนำเทคนิคมากมายสำหรับการเรียนรู้ และแน่นอนว่าเกมคำศัพท์เป็นหนึ่งในนั้น เกมการศึกษาโดยทั่วไปและโดยเฉพาะเกมคำเป็นอุปกรณ์เสริมในการปรับปรุงความรู้คำศัพท์ของนักเรียนคือหัวข้อที่จะต้องพิจารณาต่อไป การศึกษานี้พยายามที่จะศึกษาบทบาทของการใช้เกมคำศัพท์ในการขยายการเรียนการสอนให้กว้างขึ้น ดังนั้นในการทำการทดสอบโดยใช้เกมคำศัพท์จะใช้เกมศัพท์ห้าคำ ที่ชื่อว่า Twenty Questions, เกมทายความหมาย, รหัสผ่าน, และปริศนาอักษรไขว้ตามลำดับ โดยผู้เข้าร่วมถูกเลือกโดยการสุ่มจากกลุ่มชาย / หญิงชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ในโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง ซึ่งชั้นแรกให้แบบทดสอบมาตรฐานแก่นักเรียน 100 คนซึ่ง 60 คนนั้นที่เป็นนักเรียนที่มีคุณสมบัติเดียวกันจะถูกเลือก และสุ่มให้แบ่งออกเป็นสองกลุ่ม ได้แก่กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ทั้งสองกลุ่มจะได้รับการสอนคำศัพท์โดยใช้วิธีการแบบดั้งเดิม แต่กลุ่มทดลองจะได้รับการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ จากนั้นการทดสอบจะถูกพิจารณาความแตกต่าง โดยการนำคะแนนที่ได้รับจากทั้งสองกลุ่มมาเปรียบเทียบ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนได้ดีทำให้นักเรียนไม่รู้สึกกดดันในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ

Karlee Demierre (2011 : Website) ได้ศึกษาเรื่องเกมทางภาษาอังกฤษทำให้การสอนศัพท์ง่าย และสนุกด้วย กล่าวว่าการเรียนคำศัพท์ใหม่ๆ นั้นถือเป็นการนำไปสู่การเรียนรู้ภาษาใหม่ๆ ซึ่งใครที่เคยสอนนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองจะรู้จุดนี้ดี แต่เคยรู้ไหมว่าเกมภาษาอังกฤษนั้นมีผลต่อการเรียนในห้องเรียน และในฐานะที่เป็นครู ที่จะสอนศัพท์ใหม่ๆ ให้เด็กๆ เข้าใจโดยที่ง่าย และสนุกต่อพวกเขา และการท่องเป็นหัวใจสำคัญ เพราะแน่นอน ทุกคนต่างรู้ว่า ยิ่งได้ยิน ได้พูด ได้ทำ อะไรก็ตาม มันยิ่งซึมเข้าสมองได้เท่านั้น อย่างไรก็ตาม การท่องในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการท่องแบบเก่าๆ

ที่นั่งอยู่ที่เดิมแล้วก็พูดแบบเดิมซ้ำๆ แต่หมายถึงบางสิ่งที่สนุกมากกว่านั้น ในครั้งแรกที่เริ่มสอนศัพท์ใหม่ๆ กับนักเรียน ลองเอาการ์ดคำศัพท์ ขึ้น หรือเคลื่อนไหววัตถุที่เกี่ยวกับคำศัพท์นั้นๆ ไปมา ลองถามเขาและให้พูดศัพท์นั้นซ้ำ มันจะทำให้เขาจำได้ ต่อมาลองใช้แบบฝึกใหม่ โดยใช้ศัพท์คำเดิม อาจเป็นการร้องเพลงหรือทำกิจกรรมอื่นๆ ที่ต่างไป วิธีการที่กล่าวมานี้ ไม่เพียงแต่จะช่วยให้นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ฟัง ได้พูด คำศัพท์เดิมซ้ำๆ แต่ยังช่วยให้พวกเขาสนใจเรียน และมีสมาธิมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนไม่น่าเบื่ออีกด้วย ฉะนั้น การเพิ่มสีสันความหลากหลายในการสอนคำศัพท์แบบท่องนั้นจะสามารถเพิ่มความเร็วในการเรียนรู้และจดจำของเด็กๆ ได้

Romana Dolati and Peyman Mikaili (2011 : Website) ได้ศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมในการเรียนการสอนที่มีต่อผู้เรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ กล่าวว่า การสอนภาษาใหม่ๆ ให้กับผู้เรียนที่อายุน้อยซึ่งไม่ใช่เจ้าของภาษานั้นถือเป็นงานที่ท้าทาย แต่ก็สามารถทำได้ง่ายขึ้นโดยการประยุกต์เกมบางเกมเข้ามาใช้ โดยมีกรณีศึกษาเล็กๆ กรณีหนึ่งถูกนำไปใช้กำหนดบทบาทของเกม และระดับในการเรียนรู้คำศัพท์ในเด็กหญิงอายุ 12-13 ปี จำนวนเจ็ดสิบคน ซึ่งมาจากโรงเรียนระดับประถมศึกษาบาลี ประเทศอิหร่าน การจัดการเรื่องการทดสอบก่อนหลังนั้นเป็นโอกาสเดียวที่จะช่วยให้ผู้สอนได้สังเกตประสิทธิภาพการสอนของตนเอง และการประเมินเนื้อหาหลักสูตรโดยนักเรียนที่ผ่านการประเมินสารบัญชานั้นแล้ว หลังจากที่ทำกรวิเคราะห์การทดสอบทั้งก่อนและหลัง พบว่า การประยุกต์ใช้เกมเหล่านั้นมีความสำคัญ และบทบาทที่แน่นอนในการสอนคำศัพท์แก่ผู้เรียนภาษา ซึ่งการเรียนแบบเดิมโดยการท่องจำหรือเอยซ้ำไม่มีประสิทธิภาพเท่า มากไปกว่านั้น เกมยังมีสมรรถภาพในการพัฒนาให้เป็นเครื่องมือด้านการศึกษาสำหรับการฝึกฝนทางการเขียน อีกทั้งยังสามารถกระตุ้น และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อยู่เสมอ เกมนั้นมีประโยชน์อย่างมากในแง่ของความบันเทิง ทำให้ผู้เรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาสามารถสนุกกับการเรียนได้ ผู้สอนจำเป็นต้องหลีกเลี่ยงการสอนที่ค่อนข้างเป็นทางการรวมถึงการสอนในบรรยากาศที่ตึงเครียด ซึ่งหากผู้เรียนได้เล่น และเรียนรู้โดยการเล่นเกมแล้วนั้น ผู้สอนสามารถรู้ได้ทันทีเลยว่า บางครั้งการเรียนการสอนก็อาจต้องการความกระฉับกระเฉงและมีการส่งเสียงดังกันบ้าง การศึกษาเบื้องต้นครั้งนี้ทำให้เห็นถึงศักยภาพของเกมในการเรียนการสอนสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ศัพท์ ภายใต้องค์ประกอบนี้เอง เกมจึงมีประโยชน์และประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีหลากหลายทางให้เลือก ประการแรก เกมช่วยให้ผู้เรียนผ่อนคลาย และสนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยให้พวกเขาได้เรียนรู้ และจดจำศัพท์ใหม่ๆ ได้ง่ายขึ้น ประการที่สอง เกมถือเป็นการแข่งขันอย่างเป็นมิตร และสามารถดึงความสนใจจากผู้เรียนได้ เกมสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้แก่ผู้เรียนภาษาอังกฤษในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ประการที่สามก็คือ เกมคำศัพท์สามารถนำเนื้อหาสาระในโลกจริงๆ มาไว้ในห้องเรียนได้ และยังทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในแบบที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ในรูปแบบของภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ดังนั้น บทบาทของเกมในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้นจึงเป็นที่ยอมรับเสมอ แต่อย่างไรก็ตาม เพื่อบรรลุผลในการใช้เกมคำศัพท์มากที่สุด ผู้สอนจำเป็นต้องเลือก และนำเกมมาใช้ได้อย่างเหมาะสม เมื่อใดก็ตามที่เกมถูกนำมาใช้ จำนวนของผู้เรียน ระดับความสามารถ ความรู้ภูมิหลัง การจับเวลา หัวข้อการเรียนรู้ และการจัดการภายในห้องเรียนนั้นเป็นปัจจัยที่ควรพิจารณาอยู่เสมอ

Ying-Jian Wang (2011 : 127-141) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะทางภาษาโดยการใช้เกมโดยงานวิจัยนี้ได้ศึกษาผลกระทบโดยรวมของการใช้เกมในการปรับปรุงความสามารถทางภาษาอังกฤษของเด็กเล็กในแง่ของความสัมพันธ์กับเกณฑ์ต่อไปนี้ ได้แก่ แรงจูงใจ เช่น

การพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ และความวิตกกังวลเนื่องจากความกดดันจากเพื่อนจุดมุ่งหมายที่ครอบคลุมของการวิจัย คือ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้งานเกม และความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งในการศึกษานี้มีกลุ่มการวิจัยเป็นนักเรียนระดับเกรดหกที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาจำนวน 50 คนจากโรงเรียนประถมแห่งหนึ่ง โดยจะใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ ซึ่งผลการวิจัยหลัก แสดงให้เห็นในแง่ของการพัฒนาที่สำคัญด้านแรงจูงใจในการเรียน และการพัฒนาทางด้านคำศัพท์ รวมถึงระดับความวิตกกังวลเนื่องจากแรงกดดันจากเพื่อนนั้นลดลงเมื่อได้เรียนรู้โดยใช้เกมผลการวิจัยอื่น ๆ พบว่ามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญ / ความแตกต่างในการใช้ประโยชน์ของเกมและประสิทธิภาพการทำงานภาษาอังกฤษของนักเรียนที่สามารถสังเกตได้มากที่สุด โดยการสื่อความหมายที่หลากหลายสำหรับการประยุกต์ใช้ในแง่ของการนำเกมไปสอนเด็กเล็ก และมุมมองต่างๆ ที่แสดงออกมาก็เช่นกัน

Elham Dehbozorgi (2012 : 41) ได้ศึกษาเรื่องผลของการวัดทัศนคติต่อการเรียนรู้ภาษา และความเสี่ยงเมื่อวัดระดับความรู้ของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองกล่าวว่า การศึกษานี้มีความมุ่งมั่นอย่างยิ่งที่จะวัดทัศนคติที่มีต่อการเรียนรู้ภาษา และความเสี่ยงเมื่อวัดศักยภาพของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สอง ในการบรรลุดังกล่าวประสงค์ต่างๆ ที่ตั้งไว้นั้นจะใช้เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลสามชนิด ได้แก่ เครื่องวัดระดับทัศนคติที่มีต่อการเรียนรู้ภาษา แบบสอบถามตัววัดความเสี่ยงของไอแซคส์ โอวีวี และแบบทดสอบวัดระดับแบบเร่งด่วนของอ็อกฟอร์ด (2549) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนหญิงและชายจำนวน 120 คน เอกการแปลภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมาร์พัตซ์ ผลลัพธ์ที่ปรากฏนั้นแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับศักยภาพสูง กลาง และต่ำ อีกทั้งยังแสดงถึงทัศนคติที่มีต่อการเรียนภาษาว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีความสำคัญ และกลุ่มตัวอย่างที่เชี่ยวชาญในระดับกลางนั้นถือเป็นผู้ที่มีความเสี่ยงสูงกว่า และผลลัพธ์ดังกล่าวนี้เอง ยังแสดงถึงความแตกต่างของความเสียงระหว่างระดับสูงและระดับกลาง มากไปกว่านั้น ยังไม่มีความแตกต่างที่มีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มที่อยู่ระดับสูงกับต่ำ และกลุ่มระดับต่ำกับกลาง การวิเคราะห์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ร่วมยังเผยถึงความสัมพันธ์ที่มีนัยเชิงลบระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเรียนภาษากับความเสี่ยง นอกจากนี้ ศักยภาพด้านภาษาและทัศนคติที่มีต่อการเรียนภาษาไม่ได้มีสหสัมพันธ์ที่เป็นนัยสำคัญต่อกัน

Luu Trong Tuan (2012 : 257-264) ได้ศึกษาเรื่องการจัดจำคำศัพท์โดยใช้เกม กล่าวว่า การวิจัยครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อทดสอบว่าเกมมีผลต่อการจำคำศัพท์ของนักเรียนโรงเรียนประถมแห่งหนึ่งในเวียดนามหรือไม่ โดยมีการสุ่มเลือกชั้นเรียนสองชั้นเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองจะได้เล่นเกมเพื่อจำคำศัพท์ ในขณะที่กลุ่มควบคุมจะได้ทำแบบทดสอบโดยที่ไม่ได้เล่นเกม กลุ่มตัวอย่างอิสระ t-test ถูกจัดเตรียมขึ้นเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนหลัง ผลของแบบทดสอบทั้งสองนั้นสามารถแสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองนั้นสามารถนึกคำศัพท์ออก หรือจำคำศัพท์ได้มากกว่าอีกกลุ่มในช่วงภาวะที่ต้องจดจำคำศัพท์ในทันที หรือแม้กระทั่งในช่วงภาวะที่ช้ากว่านั้นจากการทดสอบก่อนและหลังของนักเรียนทั้งสองกลุ่มนั้น พบว่า ผลลัพธ์จากกลุ่มทดลองนั้นเป็นที่น่าพอใจกว่ากลุ่มควบคุม เพราะพวกเขาสามารถจดจำคำศัพท์ สามารถเรียกใช้คำศัพท์นั้นๆ ได้ทันที หรือในระยะหลังจากนั้น ผลดังกล่าวนี้ อาจส่งผลโดยนัยกับการเรียนการสอนคำศัพท์ในโรงเรียนประถมได้โดยทั่วไป ประการแรก คือ การทำแบบฝึกหัดในหนังสือสามารถช่วยผู้เรียนที่อายุยังน้อยจดจำ และเรียกใช้คำศัพท์ได้ในบางบริบทเนื้อหา แต่การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นถ้าผู้สอนเพิ่มเกมเข้าไปเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน และแน่นอนว่า เกมสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และยังสามารถกระตุ้นความต้องการ

การเรียนการสอนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายนั้นต้องใช้สื่อและแบบฝึกทักษะที่สอดคล้องเหมาะสมกับความสนใจ และวัยของผู้เรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงทำให้ผู้ศึกษาค้นคว้าสนใจที่จะศึกษาและพัฒนา กิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. ขั้นตอนดำเนินการศึกษาค้นคว้า
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนห้วยน้ำคำจตุรศิลป์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 37 คน โดยมีบริบทดังนี้ เป็นนักเรียนชั้นเดียวกัน มีความสามารถใกล้เคียงกันเรียนหลักสูตรเดียวกัน มีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนเหมือนกัน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยในวิชาภาษาอังกฤษจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2554ใกล้เคียงกัน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนห้วยน้ำคำจตุรศิลป์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 20 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มี 3 ชนิด ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งประกอบด้วย 12 แผนการจัดการเรียนรู้ แต่ละแผนใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เนื้อหา คำศัพท์ ประโยค จากจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 12 แผน จำนวน 54 ข้อ (การอ่านออกเสียงคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ การบอกความหมายและการนำศัพท์ไปใช้ แบบปรนัย จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และการสะกดคำศัพท์ 12 ข้อ)
3. แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม ที่ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert's Scale)

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สร้างขึ้นโดยยึดสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีลำดับขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาวิธีสอนคำศัพท์โดยใช้เกมเพื่อใช้ในการสอนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์

1.2 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อให้ทราบความมุ่งหวังของหลักสูตร ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ แกนกลาง มาตรฐานการเรียนรู้ และคุณภาพผู้เรียน แบ่งเนื้อหาสาระทั้งหมดเป็น 8 บท ดังนี้

Unit 1 Our favorite dishes

Unit 2 It's more interesting

Unit 3 Safety first

Unit 4 Having fun with activities

Unit 5 How healthy are you?

Unit 6 Important days

Unit 7 Wonderful land

Unit 8 Summer holidays

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ใช้บทที่ 5-8 นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้

1.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ประจำบทที่ 5-8 โดยแบ่งเป็นชื่อเรื่องย่อยประจำบท ดังตารางที่ 6

ตาราง 6 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างชื่อเรื่องและจุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้
Unit 5 How healthy are you?	1. I like food.	การฝึกออกเสียงคำศัพท์ การพูดสื่อสารโดยใช้ประโยค ถ้อยคำสำนวนหรือให้ข้อมูล เกี่ยวกับความต้องการอาหาร และเครื่องดื่มช่วยให้นักเรียน สามารถใช้ภาษาสื่อ ความหมายสร้างความ ปฏิสัมพันธ์ตามสถานการณ์ ต่างๆในชีวิตประจำวันได้อย่าง มีประสิทธิภาพ	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและ สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร และเครื่องดื่มได้ 2. นักเรียนฟังคำศัพท์เกี่ยวกับ อาหารและเครื่องดื่มแล้วบอก ความหมายได้ 3. นักเรียนจับคู่ระหว่าง คำศัพท์กับรูปภาพได้ 4. นักเรียนเขียนเติมตัวอักษร ในช่องว่างเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับ อาหารและเครื่องดื่มได้
Unit 5 How healthy are you?	2. How to make hamburger	การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับ อาหาร โครงสร้างประโยค Do you like..... ? Yes, I do. / No, I don't. I like ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ ภาษาอังกฤษในการพูดให้ ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารที่ชอบ และไม่ชอบได้ ซึ่งเป็นการ เรียนภาษาอังกฤษเพื่อ นำไปใช้ในการสื่อสารใน ชีวิตประจำวัน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และ อธิบายความหมายได้ ถูกต้อง 2. อ่านและเขียนคำศัพท์และ ประโยค ได้ถูกต้อง 3. บอกเครื่องปรุงและขั้นตอน การทำ hamburger ได้ 4. ฟัง / พูดออกเสียง อ่าน คำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับ อาหาร 5. เขียนคำศัพท์ ประโยค เกี่ยวกับอาหาร ตามหลักการ เขียน 6. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูล เกี่ยวกับอาหารได้
	3. What's the matter with you?	นักเรียนสามารถถามคำถาม เพื่อนไม่สบายเป็นอะไร และ ตอบคำถามบอกความเจ็บไข้ ของตนเองและเพื่อนได้ สามารถอ่านออกเสียงสะกด คำศัพท์ รู้จักความหมาย	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และ อธิบายความหมายได้ ถูกต้อง 2. ฟัง / พูดออกเสียง อ่าน คำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับ อาการเจ็บป่วยได้

ตาราง 6 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้
		คำศัพท์ อาการเจ็บไข้ ไม่สบาย ได้ถูกต้อง	3.เขียนคำศัพท์ ประโยค เกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้ ตาม หลักการเขียน 4.สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูล เกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้
Unit 6 Important days	Valentine's Day New Year's party	การเรียนรู้วันสำคัญและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา นักเรียนจึงควรได้รับการฝึก การใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำ รวมทั้ง เรียนรู้โครงสร้างประโยคที่ จำเป็นต้องใช้ในการเขียน กิจกรรมนั้นๆ การเรียนรู้วันสำคัญและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา นักเรียนจึงควรได้รับการฝึก การใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำ รวมทั้ง เรียนรู้โครงสร้างประโยคที่ จำเป็นต้องใช้ในการเขียน กิจกรรมนั้นๆ บรรยายกาตงาน เฉลิมฉลองในวันสำคัญของชาติ ใดชาติหนึ่ง ตลอดจนการ เปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่างกับวัฒนธรรม ของไทย	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและ สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับวันวาเลน ไทน์ได้ 2.สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูล เกี่ยวกับวันวาเลนไทน์ได้ 3. นักเรียนรู้จักสัญลักษณ์และ เข้าใจความหมายของวันวาเลน ไทน์ 1. นักเรียนอ่านออกเสียงและ สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล ปีใหม่ได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูล เกี่ยวกับเทศกาลปีใหม่ได้ 3.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์ กับรูปภาพได้

ตาราง 6 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้
Unit 7 Wonderful land	Calendar	ปฏิทิน เป็นเครื่องมือที่บอกวัน เดือน ปี และวันสำคัญต่างๆ ในช่วงเวลา 1 ปี ดังนั้น หากเราต้องการรู้วัน เดือน ปี และวันสำคัญต่างๆ ที่ถูกต้อง จึงควรดูปฏิทิน	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อเดือนและวันสำคัญต่างๆ ในแต่ละเดือน 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับวันสำคัญต่างๆ ในแต่ละเดือน 3. เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับวันสำคัญต่างๆ ในแต่ละเดือน ตามหลักการเขียน
	field trip	การใช้โครงสร้างทางภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสม ถาม-ตอบเพื่อความมั่นใจในกิจกรรม ข้อมูลที่ตนให้ความสนใจหรือค้นคว้า และการบอกถึงความสามารถในการทำกิจกรรมต่างๆ ไป ซึ่งสามารถนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้	1.นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้ 2.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้ 3.พูดถามและตอบประโยคเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้
	Favorite places	ในการเรียนรู้สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของประเทศนักเรียนได้รับการเรียนรู้และฝึกการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในการบรรยายหรือถามตอบที่จำเป็นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	1.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ 2.นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ 3.นักเรียนสามารถเขียนบรรยายสถานที่ท่องเที่ยวได้
	The Seasons	การเรียนรู้เรื่องทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ข้อความเรื่อง ลมฟ้าอากาศ เพื่อการขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับลมฟ้าอากาศ ใช้ประโยชน์ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	1.นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆ ได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆ ได้ 3.นักเรียนฟังคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆ แล้วบอกความหมายได้

1.4 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเป็น 12 ชั่วโมง โดยยึดขั้นตอนให้สอดคล้องกับวิธีการดำเนินการทดลอง ยึดสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เนื้อหาสื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ Warm Up, Presentation, Practice, Production, Wrap Up และการวัดและประเมินผล

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษา ค้นคว้าอิสระ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษาและความถูกต้องของแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความสอดคล้อง ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน และการประเมินผล

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษา ค้นคว้าอิสระมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ โดยได้ปรับแก้ลักษณะของคำศัพท์การประเมินผลให้มีจำนวนคำถามให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน การลำดับกิจกรรมการเรียนรู้

1.8 จัดทำแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีเกณฑ์และการแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 72)

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปรับปรุง

เกณฑ์ความเหมาะสมที่ยอมรับได้ ต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.9.1 นางสุกัญญา ฝาลา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 24 วุฒิการศึกษา กศ.ม.หลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.9.2 นางสาวณัฏฐา นารินทร์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนยางคำวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 2 วุฒิการศึกษา ค.บ. ภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

1.9.3 นางรัศมี ติราชภูมิวิเศษ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเทพศิรินทร์ขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ขอนแก่น เขต 25 วุฒิการศึกษา ค.บ. ภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ

1.9.4 นายอุเทน นันสมบัติ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ขอนแก่น เขต 25 วุฒิการศึกษา กศ.ม.วัดผลการศึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

1.9.5 อาจารย์ ดร.ภมรพรรณ ยุระยาตร์ อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วุฒิการศึกษา กศ.ด.จิตวิทยาการให้ คำปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 484.85 คิดเป็นร้อยละ 80.54 มีความเหมาะสมในระดับดีมาก

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนห้วยนาคำจุฑาธุชศิลป ภาควิชาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 17 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ มาปรับปรุง เกี่ยวกับเวลาในการทำกิจกรรม

1.12 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป



ภาพประกอบ 1 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

2. แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

2.1 ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ทราบจุดประสงค์และเนื้อหาในแผน

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบจากหนังสือการประเมินการเรียนรู้

2.3 สร้างแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เนื้อหา คำศัพท์ ประโยค จากจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 12 แผน จำนวน 110 ข้อ เพื่อจะเลือกไว้ใช้จริง จำนวน 54 ข้อ (การอ่านออกเสียงคำศัพท์ 12 ข้อ การบอกความหมายและการนำศัพท์ไปใช้ 30 ข้อ และการสะกดคำศัพท์ 12 ข้อ)

2.3.1 การอ่านออกเสียงคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ครูกำหนดให้

2.3.2 การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้ จำนวน 30 ข้อ แบบปรนัย จำนวน 4 ตัวเลือก โดยให้นักเรียนอ่านประโยคในแต่ละข้อและเลือกภาพที่ตรงกับคำศัพท์ที่กำหนดไว้หรือเติมคำในช่องว่างให้ถูกต้อง

2.3.3 การสะกดคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ โดยครูออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนฟัง จากนั้นให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ที่ได้ยิน

2.4 จัดทำตาราง IOC ซึ่งเป็นตารางที่จะเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการประเมินค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

2.5 นำแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการประเมินค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ และภาษาและเนื้อหา

2.6 นำแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาปรับปรุงด้านคำถามไม่ชัดเจน ใช้คำศัพท์ยากเกินวัยของผู้เรียน พิมพ์ไม่ถูกต้อง และการเฉลยคำตอบผิด คำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.7 นำแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและตาราง IOC เสนอผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

1) นางสาวกัญญา ฆาลา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 24 วุฒิการศึกษา กศ.ม. หลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

2) นางสุกัญญา นารินทร์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนยางคำวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 2 วุฒิการศึกษา ค.บ. ภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

3) นางรัศมี ติราชภู่วิเศษ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเทพศิรินทร์ขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ขอนแก่น เขต 25 วุฒิการศึกษา ค.บ. ภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ

4) นายอุเทน นันสมบัติ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ขอนแก่น เขต 25 วุฒิการศึกษา กศ.ม. วัฒนการศึกษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

5) อาจารย์ ดร.ภมรพรรณ ยุธะยาตร์ อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วุฒิการศึกษา กศ.ด.จิตวิทยาการให้ คำปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2.8 ประเมินค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์และภาษาที่ใช้แล้ว นำคะแนนไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 – 1.00 โดยให้ท่านพิจารณาว่าจุดประสงค์ที่จะวัดเหล่านี้สอดคล้องกับข้อสอบที่กำหนดให้หรือไม่ โดยกาเครื่องหมาย $\checkmark$ ลงในช่อง +1 0 หรือ -1 ที่ตรงกับความเห็นของท่าน ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าตัวชี้วัดนั้นสอดคล้องกับข้อสอบ

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าตัวชี้วัดนั้นสอดคล้องกับข้อสอบ

-1 เมื่อแน่ใจว่าตัวชี้วัดนั้นไม่สอดคล้องกับข้อสอบ

ผลการประเมิน IOC แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าข้อสอบมีค่า IOC ระหว่างเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

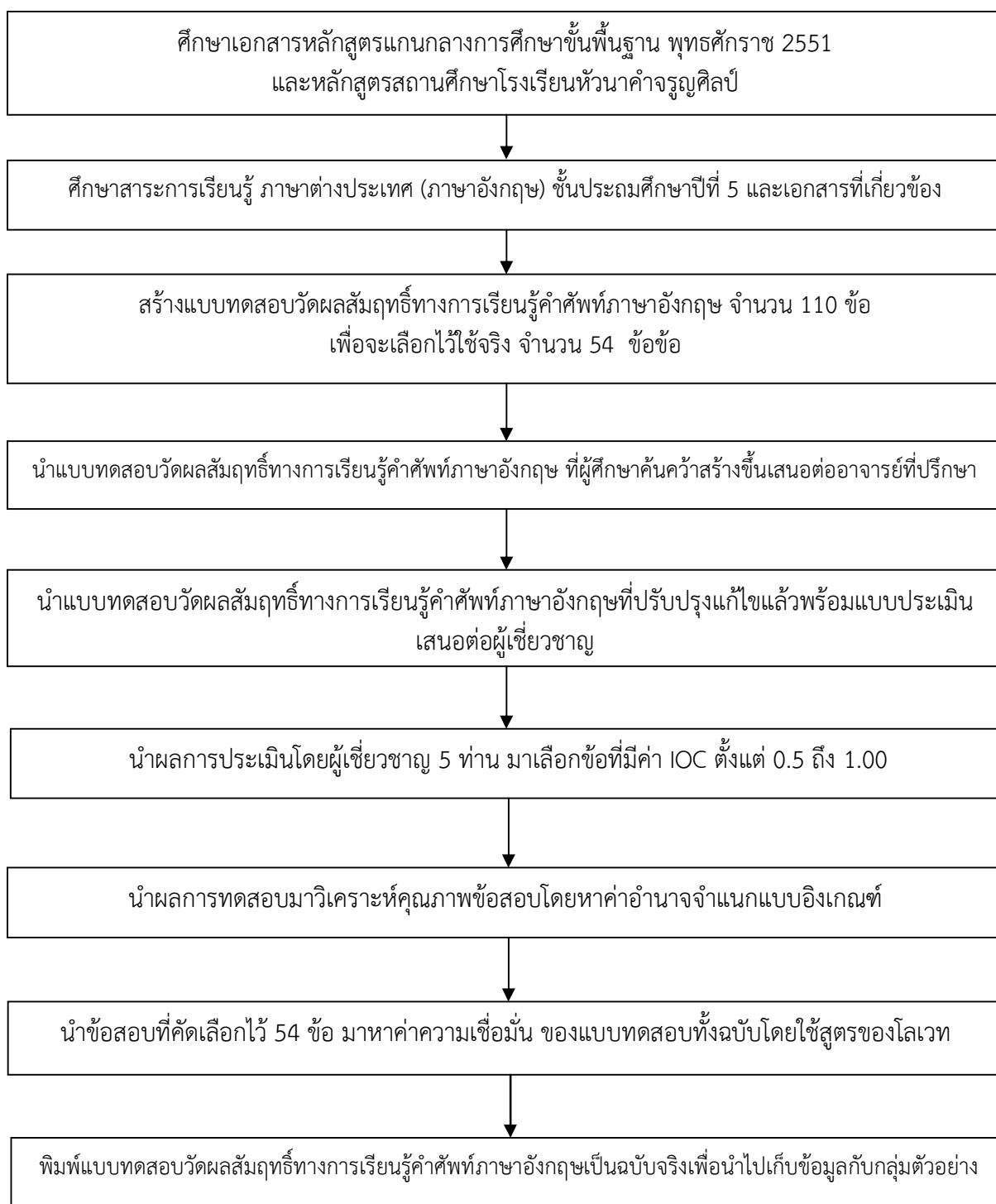
2.9 นำแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนห้วยน้ำคำจตุรศิลป์ อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ผ่านการทดลองด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาแล้ว

2.10 หาคุณภาพของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) เป็นรายข้อแบบอิงเกณฑ์ ของเบรนนัน (Brennan) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 ได้ข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกผ่านเกณฑ์จำนวน 100 ข้อ คัดเลือกไว้ใช้จริงจำนวน 54 ข้อ ตามต้องการ

ผลการหาคุณภาพของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) เป็นรายข้อแบบอิงเกณฑ์ ของเบรนนัน (Brennan) พบว่า ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.25-0.48 ตอนที่ 2 การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้ จำนวน 30 ข้อ แบบปรนัย จำนวน 4 ตัวเลือก มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.28-0.69 และตอนที่ 3 การสะกดคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.26-0.64

2.11 นำข้อสอบที่คัดเลือกไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับ โดยวิธีของ Lovett ผลการหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทั้งฉบับ โดยวิธีของ Lovett พบว่า ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 ตอนที่ 2 การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้ จำนวน 30 ข้อ แบบปรนัย จำนวน 4 ตัวเลือก มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 และตอนที่ 3 การสะกดคำศัพท์ จำนวน 12 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

2.12 จัดพิมพ์ข้อสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วเป็นแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม

3.1 แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

3.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม จากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างแบบวัดเจตคติจำนวน 30 ข้อ

3.3.2 สร้างแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ ประกอบด้วยข้อคำถามเชิงนิมิต (Positive) และข้อคำถามเชิงนิเสธ (Negative)

ข้อคำถามเชิงนิมิต

5 คะแนน หมายถึงตอบ	มากที่สุด
4 คะแนน หมายถึงตอบ	มาก
3 คะแนน หมายถึงตอบ	ปานกลาง
2 คะแนน หมายถึงตอบ	น้อย
1 คะแนน หมายถึงตอบ	น้อยที่สุด

ข้อคำถามเชิงนิเสธ

5 คะแนน หมายถึงตอบ	น้อยที่สุด
4 คะแนน หมายถึงตอบ	น้อย
3 คะแนน หมายถึงตอบ	ปานกลาง
2 คะแนน หมายถึงตอบ	มาก
1 คะแนน หมายถึงตอบ	มากที่สุด

โดยมีเนื้อหาครอบคลุมองค์ประกอบของเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม

3.2 การตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดเจตคติต่อการเรียน

3.2.1 นำแบบวัดเจตคติเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อให้คำปรึกษาและแนะนำสิ่งที่บกพร่อง

3.2.2 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรมและความเหมาะสมของการใช้ภาษาเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้เท่ากับ 0.80 – 1.00 และเลือกใช้จำนวน 20 ข้อ จาก 30 ข้อ ซึ่งรายชื่อผู้เชี่ยวชาญมีดังต่อไปนี้

1) นางสุกัญญา ฝาตา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 24 วุฒิการศึกษา กศ.ม.หลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

2) นางสุกัญญา นารินทร์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนยางคำวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 2 วุฒิการศึกษา ค.บ. ภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

3) นางรัศมี ติราชภูมิวิเศษ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเทพศิรินทร์ขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ขอนแก่น เขต 25 วุฒิการศึกษา ค.บ. ภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ

4) นายอุเทน นันสมบัติ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ขอนแก่น เขต 25 วุฒิการศึกษา กศ.ม.วัดผลการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

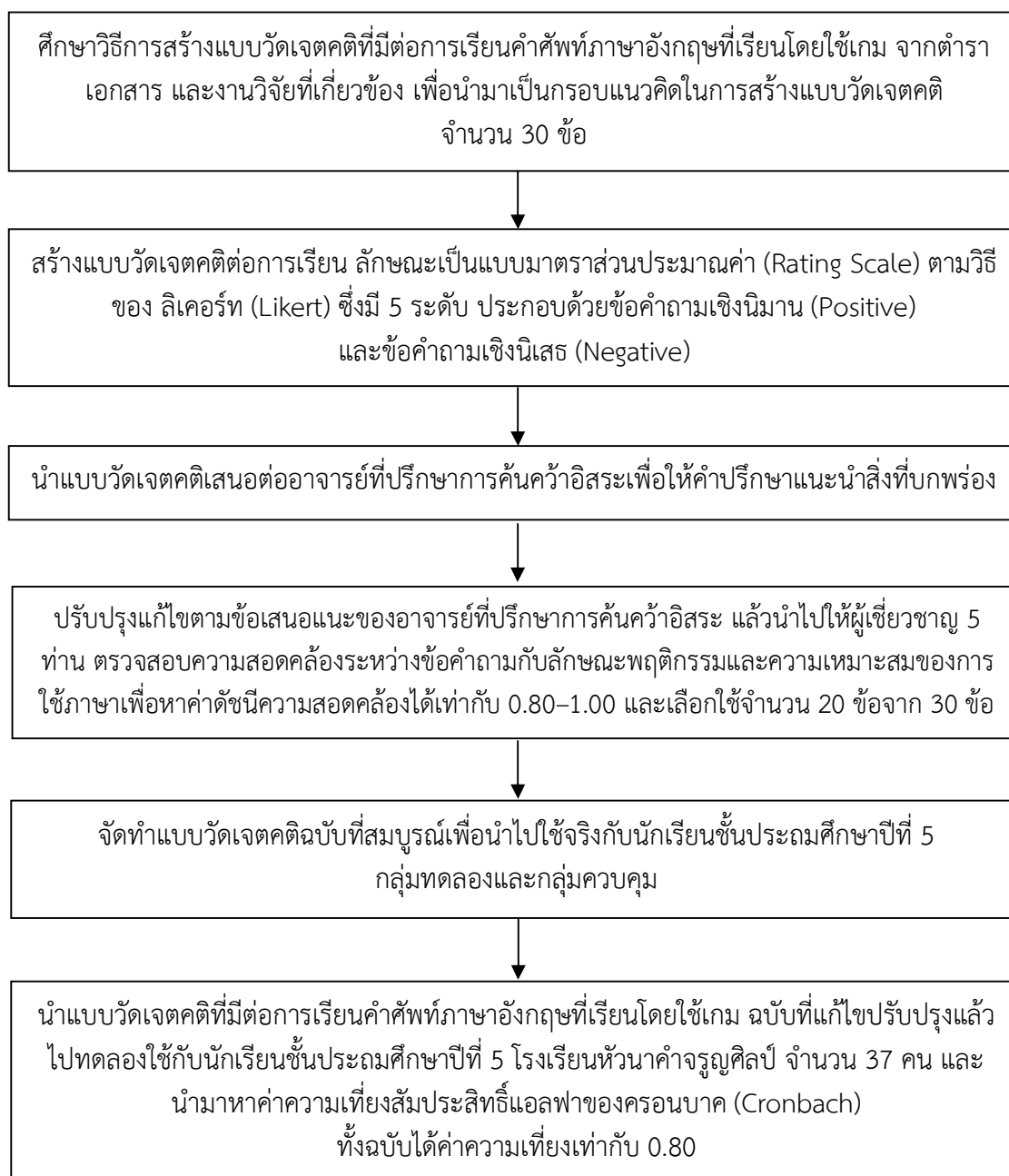
5) อาจารย์ ดร.ภมรพรรณ ยุธยาตร์ อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วุฒิการศึกษา กศ.ด.จิตวิทยาการให้ คำปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ผลการประเมินแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.80-1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.80 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบมีเจตคติ ต่อวิชาภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.41 พิจารณาเป็นรายข้อนักเรียนที่ชอบเรียน ภาษาอังกฤษเป็นคนฉลาด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่าย และเมื่อมีเวลาว่างข้าพเจ้ามักจะเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.3 จัดทำแบบวัดเจตคติฉบับที่สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 75)

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง	มาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.50	หมายถึง	น้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

3.4 นำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกมฉบับที่แก้ไข ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนห้วยน้ำคำเจริญศิลป์ จำนวน 37 คน และนำมาหาค่าความเที่ยงสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) ทั้งฉบับได้ค่าความเที่ยง เท่ากับ 0.80



ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. รูปแบบการทดลอง
การศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าใช้กระบวนการวิจัยกึ่งทดลองโดยใช้สถิติแบบ The Wilcoxon Signed Ranks Test
2. ระยะเวลาในการทดลอง
การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 12 ชั่วโมง

3. วิธีดำเนินการทดลอง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ผู้ศึกษาค้นคว้าดำเนินการทดลองโดยใช้สถิติแบบ The Wilcoxon Signed Ranks Test

3.1 ชี้แจงรายละเอียดขั้นตอน และวิธีปฏิบัติในการเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ เป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ แล้วตรวจคะแนน เก็บบันทึกคะแนนไว้

3.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เก็บคะแนนระหว่างเรียน ได้แก่ การประเมินพฤติกรรมการเรียน และคะแนนการจัดกิจกรรม เก็บบันทึกคะแนนจนครบทุกแผน

3.4 ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ ชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน ตรวจให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนไว้

3.5 นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อสรุปผลการทดลองตามความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้าต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

2. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. การวิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ

1.1 การหาความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรียกว่า ดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี. 2545 : 166- 167)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา หรือระหว่างข้อทดสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมระหว่างคะแนนความคิดเห็นของเชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

1.2 การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Power) ของแบบทดสอบการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบอิงเกณฑ์ด้วยวิธีของเบรนนาน (Brennan) เรียกว่าดัชนีบี (B-Index) โดยใช้สูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2547 : 76-77)

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

เมื่อ	B	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	U	แทน	จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
	L	แทน	จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
	n_1	แทน	จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์
	n_2	แทน	จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

1.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้สูตรของ Lovett ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2547 : 84)

$$r_{cc} = 1 - \frac{K \sum X_i - \sum X_i^2}{(K-1)(\sum X_i - C)^2}$$

เมื่อ	r_{cc}	แทน	ความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ
	K	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	X_i	แทน	คะแนนสอบของแต่ละคน
	C	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

2. สถิติพื้นฐาน

2.1 ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2547 : 104)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลง
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

2.2 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) โดยใช้สูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2547 : 105)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

2.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2547 : 106)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	n	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	$\sum$	แทน	ผลรวม

2.4 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยใช้สูตร One Sample Z-test (สุนทรพจน์ ดำรงพานิช. 2553 : 130)

$$Z = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ	Z	คือ	การทดสอบค่า Z-test
	$\bar{X}$	คือ	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	σ	คือ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของประชากร
	n	คือ	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3. การหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมใช้สูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2547 : 98-99)

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน

A แทน คะแนนเต็มของแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน
 N แทน จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\frac{\sum Y}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
 $\sum Y$ แทน คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน
 B แทน คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนนักเรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมาย และเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้ถูกต้อง ตลอดจนการสื่อความหมายข้อมูลที่ตรงกัน ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการร้อยละของคะแนนระหว่างเรียน
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ร้อยละของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
ΣD	แทน	ผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
ΣD^2	แทน	ผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแต่ละคน ยกกำลังสอง
Z	แทน	ค่าสถิติทดสอบที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

ลำดับขั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตอนที่ 3 วิเคราะห์เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน โดยให้นักเรียนเรียน
ตามแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 แผน
ระหว่างใช้แผนประเมินผลจากใบงาน พฤติกรรมการทำงานรายบุคคล พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และ
คะแนนจากการเล่นเกม พร้อมทั้งนำผลการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังตาราง 7 – 8

ตาราง 7 คะแนน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละจากการประเมินระหว่างเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เลขที่	Pretest (54)	แผนที่ 1 (49)	แผนที่ 2 (49)	แผนที่ 3 (49)	แผนที่ 4 (49)	แผนที่ 5 (52)	แผนที่ 6 (52)	แผนที่ 7 (51)	แผนที่ 8 (55)	แผนที่ 9 (49)	แผนที่ 10 (49)	แผนที่ 11 (49)	แผนที่ 12 (49)	รวม (602)	Protest (54)
1	19	41	41	39	38	43	45	37	40	41	41	38	42	486	43
2	14	40	39	34	38	43	39	36	39	39	40	38	42	467	41
3	22	43	43	45	46	48	46	42	42	43	43	46	41	528	48
4	10	41	38	37	39	30	32	37	37	38	41	39	38	447	41
5	20	40	39	36	37	45	42	32	37	39	40	37	39	463	45
6	12	37	34	34	37	39	44	35	37	34	37	37	40	445	44
7	15	33	34	28	39	43	39	49	52	34	33	39	43	466	43
8	16	46	46	44	45	42	44	43	43	46	46	45	40	530	46
9	14	39	40	38	39	39	38	47	48	40	39	39	38	484	41
10	20	42	39	38	38	47	44	40	42	39	42	38	40	489	37
11	13	42	41	43	40	42	45	47	50	41	42	40	44	517	49
12	20	30	42	39	40	46	42	46	48	42	30	40	44	489	51
13	17	43	44	44	44	42	44	42	43	44	43	44	39	516	45
14	8	42	38	39	40	40	40	46	47	38	42	40	39	491	50

ตาราง 7 (ต่อ)

เลขที่	Pretest (54)	แผนที่ 1 (49)	แผนที่ 2 (49)	แผนที่ 3 (49)	แผนที่ 4 (49)	แผนที่ 5 (52)	แผนที่ 6 (52)	แผนที่ 7 (51)	แผนที่ 8 (55)	แผนที่ 9 (49)	แผนที่ 10 (49)	แผนที่ 11 (49)	แผนที่ 12 (49)	รวม (602)	Protest (54)
15	13	38	38	37	37	43	40	40	42	38	38	37	39	467	43
16	18	45	44	43	39	44	47	39	43	44	45	39	43	515	45
17	16	37	35	32	35	41	37	43	40	35	37	35	39	446	39
18	23	43	38	42	43	42	44	43	43	38	43	43	38	500	45
19	17	36	36	35	37	37	38	32	44	36	36	37	36	440	48
20	19	45	41	40	40	46	43	40	45	41	45	40	45	511	44
รวม	326	803	790	767	791	842	833	816	862	790	803	791	809	9697	888
$\bar{X}$	16.30	40.15	39.50	38.35	39.55	42.10	41.65	40.80	43.10	39.50	40.15	39.55	40.45	484.85	44.40
S.D.	3.96	4.07	3.33	4.44	2.89	3.99	3.70	4.93	4.27	3.33	4.07	2.89	2.44	28.85	3.63
ร้อยละ	30.19	81.94	80.61	78.27	80.71	80.96	80.10	80.00	78.36	80.61	81.94	80.71	82.55	80.54	82.22

จากตาราง 7 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการประเมินผลระหว่างเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 12 แผน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 484.85 จากคะแนนเต็ม 602 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.54 ดังนั้นประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) มีค่าเท่ากับ 80.54 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 44.40 จากคะแนนเต็ม 54 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.22 ดังนั้นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) มีค่าเท่ากับ 82.22

ตาราง 8 สรุปประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	จำนวน นักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	20	602	484.85	28.85	80.54
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	54	44.40	3.63	82.22
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม (E_1/E_2) เท่ากับ 80.54/82.22					

จากตาราง 8 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) จากการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีค่าเท่ากับ 80.54 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 82.22 ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.54/82.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ 70/70 ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังตาราง 9 – 10

ตาราง 9 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้
เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จำนวนนักเรียน N	คะแนนก่อนเรียน คะแนนเต็ม 54	คะแนนหลังเรียน คะแนนเต็ม 54	ผลต่าง D	ผลต่าง ยกกำลังสอง D^2
1	19	43	24	576
2	14	41	27	729
3	22	48	26	676
4	10	41	31	961
5	20	45	25	625
6	12	44	32	1024
7	15	43	28	784
8	16	46	30	900
9	14	41	27	729
10	20	37	17	289
11	13	49	36	1296
12	20	51	31	961
13	17	45	28	784
14	8	50	42	1764
15	13	43	30	900
16	18	45	27	729
17	16	39	23	529
18	23	45	22	484
19	17	48	31	961
20	19	44	25	625
รวม	326	888	562	16326
$\bar{X}$	16.30	44.40		
S.D.	3.96	3.63		
ร้อยละ	30.19	82.22		

จากตาราง 9 พบว่า โดยภาพรวมคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 16.30 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 44.40 แสดงว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าทดสอบก่อนเรียน

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน	N	$\bar{X}$	S.D.	Z	p
ก่อนเรียน	20	16.30	3.96	3.924**	0.00
หลังเรียน	20	44.40	3.63		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 10 แสดงว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 วิเคราะห์เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม ดังตาราง 11

ตาราง 11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับเจตคติของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม

เจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับเจตคติ
1. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ชอบเรียนมากที่สุด	4.45	0.51	มาก
2. *วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่น่าเบื่อ	4.55	0.51	น้อยที่สุด
3. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่าย	4.60	0.50	มากที่สุด
4. *ข้าพเจ้ากลัวที่จะต้องเรียนภาษาอังกฤษ	4.45	0.51	น้อย
5. ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างกว้างขวาง	4.45	0.51	มาก
6. *เมื่อเปรียบเทียบวิชาภาษาอังกฤษกับวิชาอื่นๆแล้ว ข้าพเจ้าคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก	4.05	0.51	น้อย
7. นักเรียนที่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเป็นคนฉลาด	4.65	0.49	มากที่สุด
8. *เวลาที่จัดให้เรียนภาษาอังกฤษน่าจะใช้ทำอย่างอื่นดีกว่า	4.45	0.51	น้อย
9. *ข้าพเจ้าไม่อยากพูดภาษาอังกฤษเพราะกลัวพูดผิด	4.20	0.62	น้อย
10. ข้าพเจ้าชอบพูดภาษาอังกฤษกับเพื่อนๆในชั้นเรียน	4.45	0.51	มาก

ตาราง 11 (ต่อ)

เจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ เจตคติ
11. *การเรียนภาษาอังกฤษเหมือนการถูกทำโทษ	4.45	0.51	น้อย
12. เมื่อมีเวลาว่าง ข้าพเจ้ามักจะเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.55	0.51	มากที่สุด
13. ภาษาอังกฤษมีวิธีสอนที่วิเศษจริงๆ	4.50	0.51	มาก
14. ข้าพเจ้ามักตั้งใจเรียนในชั่วโมงภาษาอังกฤษ	4.45	0.51	มาก
15. *การเรียนภาษาอังกฤษทำให้การเรียนวิชาอื่นน่าเบื่อไปด้วย	4.40	0.50	น้อย
16. *ฉันรู้สึกโล่งอกเมื่อหมดเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.30	0.47	น้อย
17. กิจกรรมภาษาอังกฤษมีเกมให้เล่นสนุกสนาน	4.20	0.41	มาก
18. *วิชาภาษาอังกฤษไม่มีอุปกรณ์ประกอบการเรียนการสอนที่น่าสนใจ	4.45	0.51	น้อย
19. *ภาษาอังกฤษมีกิจกรรมการเรียนที่จัดขีด	4.40	0.50	น้อย
20. กิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม	4.20	0.41	มาก
โดยเฉลี่ยรวม	4.41	0.21	มาก

หมายเหตุ เครื่องหมาย * หมายถึงข้อคำถามเชิงนิเสธ

จากตาราง 11 พบว่า เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.41 พิจารณาเป็นรายข้อ นักเรียนที่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเป็นคนฉลาด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่าย และเมื่อมีเวลาว่าง ข้าพเจ้ามักจะเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม

สรุปผล

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.54/82.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.41 พิจารณาเป็นรายข้อ นักเรียนที่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเป็นคนฉลาด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่าย และเมื่อมีเวลาว่าง ข้าพเจ้ามักจะเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

อภิปรายผล

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 80.54/82.22 หมายความว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการสะกดคำศัพท์ ออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ 80.54 และนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษคิดเป็นร้อยละ 82.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก

แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นการจัดการกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง มีกิจกรรมที่หลากหลาย ทำท่าย นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน กล้าแสดงออก ดังที่ สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 1) กล่าวว่าการเล่นเกมนสามารถช่วยในการสอนภาษา เกมส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่ครูสร้างขึ้นและให้ความสุขสนุกสนาน สถานการณ์และวัตถุประสงค์นั้นแม้จะเป็นการสมมุติหรือสร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ที่เกมกำหนด แต่ทักษะทางภาษาต่างๆที่นำมาใช้ในการเล่นเกมนี้ นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน และเรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 3-4) ได้กล่าวว่าเกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียนส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน เกมช่วยลดความเข้มข้นของเนื้อหาจนได้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานอยากร่วมและกล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของคารี เดอเมียร์ (Karlee Demierre. 2011 : Website) พบว่าเกมทางภาษาอังกฤษทำให้การสอนศัพท์ง่ายและสนุกด้วย เกมไม่เพียงแต่จะช่วยให้ให้นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ฟัง ได้พูด คำศัพท์เดิมซ้ำๆ แต่ยังช่วยให้นักเรียนสนใจเรียน และมีสมาธิมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนไม่น่าเบื่ออีกด้วย และสอดคล้องกับผลการศึกษาของโรมานา โดลาตี และ เพย์แมน มิโคลี (Romana Dolati and Peyman Mikaili. 2011 : Website) พบว่าเกมมีสมรรถภาพในการพัฒนาการเขียนสามารถกระตุ้น และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อยู่เสมอ เกมนี้มีประโยชน์อย่างมากในแง่ของความบันเทิง ทำให้ผู้เรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาสามารถสนุกกับการเรียนได้ เกมในการเรียนการสอนสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ศัพท์ภายใต้องค์ประกอบนี้เอง เกมช่วยให้ผู้เรียนจดจำศัพท์ใหม่ๆได้ง่ายขึ้น เกมสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้แก่ผู้เรียนภาษาอังกฤษในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น เกมคำศัพท์สามารถนำเนื้อหาสาระในชีวิตประจำวันมาไว้ในห้องเรียนได้ และยังทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและสอดคล้องกับผลการศึกษาของยุทธพงษ์ บุญภา (2550 : 55-58) พบว่าเกมทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน บรรยากาศไม่ตึงเครียด นักเรียนส่วนมากตั้งใจร่วมกิจกรรมด้วยดีทำให้นักเรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น มีความกล้าและ มีความเชื่อมั่นในการพูด สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างมั่นใจ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผลการศึกษาคือ นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนร้อยละ 39.00 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พระสุทธิพงษ์ สนสุวรรณ์ (2552 : 69-72) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกมมีประโยชน์ในการสอนภาษา โดยเฉพาะการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนได้ดีทำให้นักเรียนไม่รู้สึกกดดันในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระจึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ทั้งนี้เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริง

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อาจเป็นเพราะการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำศัพท์ ออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสาร

ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่ผู้สอนนำมาประกอบการสอนเพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาต่างๆอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการทำกิจกรรมในลักษณะของการเรียนปนเล่นภายใต้กฎ กติกา ข้อตกลงร่วมกัน ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมพบว่านักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนๆสมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ระดับปานกลางและอ่อนกว่าทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจมากขึ้น จากห้องเรียนที่มีแต่ความเจียบเหวกลายเป็นห้องเรียนที่ครึกครื้น มีชีวิตชีวา สนุกสนาน ดังที่ซาร่า ฟิลลิป (แปลโดย เตือนใจ เฉลิมกิจ. 2545 : 15) กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่เป้าหมายกติกากฎของเกมที่กำหนด กระบวนการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียน และทิสนา แคมมณี (2552 : 365) กล่าวว่าเกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมูฮัมหมัด เอกัส ซาลิม เอล บาห์ลี (Mohammad Agus Salim El Bahri. 2008 : Website) พบว่าเกมสามารถช่วยและส่งเสริมให้นักเรียนจำนวนมากคงความสนใจที่จะเรียนรู้และร่วมกิจกรรม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถช่วยให้ผู้สอนสร้างเนื้อหาการสอนภาษาที่มีประโยชน์และสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกคนและมีความกระตือรือร้นที่จะแข่งขันเกม และสอดคล้องกับงานวิจัยของลู ตรอง ตวน (Luu Trong Tuan. 2012 : Website) พบว่า เกมสามารถช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ และ เกมสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และยังสามารถกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของนักเรียนได้ มากไปกว่านั้น เกมยังเป็นสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และทักษะการทำงานกลุ่ม เสริมสร้างความสนุกสนาน คลายเครียดทำให้ผู้เรียนมีความเต็มใจที่จะเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของสมจิต จันจุฬา (2551 : 50-53) พบว่าเกมทำให้นักเรียนมีความสนใจเรียนดีขึ้น กระตือรือร้นในการเรียน เรียนอย่างมีความสุขและสนุกสนาน สามารถโต้ตอบเป็นภาษาอังกฤษได้เหมาะสมกับวัย มีความรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 79.88 / 81.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 0.6943 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 69.43 และสอดคล้องกับงานวิจัยของนริสา กัลยา (2552 : 71-73) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละคะแนนเต็มคือ คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 73.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญญา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา (2553 : 64-70) พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ มีประสิทธิภาพ 82.33/80.03 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ มีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.41 พิจารณาเป็นรายข้อ นักเรียนที่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเป็นคนฉลาด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่าย และเมื่อมีเวลาว่าง ข้าพเจ้ามักจะเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อาจเป็นเพราะว่าเกมที่ใช้ในการสอนแต่ละครั้งมีรูปแบบและอุปกรณ์การเล่นแตกต่างกันไป แม้ว่าลักษณะลักษณะของเกมจะมีข้อตกลงเบื้องต้นและเป็นเกมที่นักเรียนยังไม่คุ้นเคยก็ตามเมื่อสอนผ่านไป 2-3 ครั้ง นักเรียนเริ่มปรับตัวได้และสามารถเรียนรู้

ด้วยความพอใจ สนุกสนาน ดังที่ นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) กล่าวว่าเกม เป็นกิจกรรมในการออกกำลังเพื่อใช้ในการบำบัดความเครียดทางกายและประสาท สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุกสนาน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ และกุศยา แสงเดช (2545 : 181) กล่าวว่าเกม เป็นการสร้างความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เกมช่วยจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของผู้เรียน ด้วยการนำสิ่งที่ปัญหาของผู้เรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น และเกมยังส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นวิชาที่สนุก น่าสนใจและมีชีวิตชีวา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Romana Dolati และ Peyman Mikaili (2011 : Website) พบว่าการสอนภาษาใหม่ๆให้กับผู้เรียนที่อายุน้อยซึ่งไม่ใช่เจ้าของภาษานั้นถือเป็นงานที่ท้าทาย แต่ก็สามารถทำให้ง่ายขึ้นโดยการประยุกต์เกมบางเกมเข้ามา เกมยังมีสมรรถภาพในการพัฒนาให้เป็นเครื่องมือด้านการศึกษาสำหรับการฝึกฝนทางการเขียน อีกทั้งยังสามารถกระตุ้น และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อยู่เสมอ เกมนั้นมีประโยชน์อย่างมากในแง่ของความบันเทิง ทำให้นักเรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาสามารถสนุกกับการเรียนได้ เกมช่วยให้ผู้เรียนผ่อนคลาย และสนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยให้พวกเขาได้เรียนรู้ และจดจำศัพท์ใหม่ๆได้ง่ายขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทิพา สันต์การ (2551 : 56) พบว่ากิจกรรมเกมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษา สนุกสนาน และเกมทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและนักเรียนสามารถฝึกพูดสนทนาระหว่างกิจกรรมเกม ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรระพล ดิตพิณ (2551 : 72) พบว่าเกมเป็นเครื่องมือในการสอนที่มีคุณค่าทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ และความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การสอนด้วยเกมเป็นการเรียนรู้ที่มีความสุข จึงทำให้นักเรียนมีความเอาใจใส่ ความตั้งใจ ความชอบ ความมุ่งมั่นที่จะทำกิจกรรมต่างๆให้สำเร็จ และเข้าร่วมกิจกรรมนั้นด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น ซึ่งมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูควรศึกษาเกมที่จะนำไปใช้ให้เหมาะสม และสอดคล้องกับจุดประสงค์ พร้อมทั้งให้นักเรียนทราบถึงจุดประสงค์ในการเล่นเกมนั้นๆว่าต้องการให้นักเรียนทราบอะไรจากการเล่นเกมในครั้งนี้

1.2 การสอนโดยใช้เกม สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับทุกขั้นตอน ของแผนการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม ซึ่งบางครั้งอาจจะนำไปใช้ในการทำแบบฝึกหัด หรือกิจกรรมอื่นๆก็ได้

1.3 จากการสังเกตการณ์สอน พบว่ากิจกรรมที่จัดเป็นกลุ่มจะมีความสนุกสนานมากกว่ากิจกรรมที่จัดแข่งขันเป็นรายบุคคล ทั้งนี้เพราะนักเรียนได้ร่วมกันคิด ปฏิบัติตามความสามารถของแต่ละบุคคล และสร้างความตระหนักในความภาคภูมิใจของกลุ่มร่วมกัน

1.4 ในการเลือกใช้คำศัพท์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาครูควรสอนคำศัพท์ไม่เกิน 10 คำ ต่อ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ และควรคำนึงถึงความรู้หรือประสบการณ์เดิม ความสนใจ ตลอดจนความสามารถในการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนเป็นหลัก เพราะปัจจัยดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจ ตั้งใจ ที่จะทำกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น

1.5 ครูควรให้อิสระนักเรียนอย่างเต็มที่ในการทำกิจกรรม แต่อยู่ภายในระยะเวลาที่กำหนด ไม่ควรเข้มงวดกับนักเรียนมากนักและไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดเล็กน้อยๆในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม เช่น การใช้ภาษาแม่ในบางครั้ง การใช้ภาษาผิดหลักไวยากรณ์ เป็นต้น เพราะจะทำให้เกิดความมั่นใจในการใช้ภาษา และไม่กล้าแสดงออก หากมีข้อผิดพลาดที่จำเป็นต้องแก้ไข อาจทำหลังจากที่นักเรียนทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน

1.6 เกม นอกจากจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้แล้ว ยังส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนได้อีกด้วย

1.7 กิจกรรมการเล่นเกมนประกอบการสอนคำศัพท์ควรจัดกลุ่มนักเรียนไม่เกินกลุ่มละ 6 คน เพราะจะทำให้เกิดความสับสน และการทำกิจกรรมอาจจะไม่ทั่วถึง

1.8 ในการแบ่งกลุ่มกิจกรรมเกมแต่ละครั้ง ควรให้นักเรียนย้ายสลับไปอยู่กับกลุ่มอื่นบ้าง เพื่อให้ให้นักเรียนรู้จักปรับตัวเข้ากับทุกสถานการณ์

1.9 การสาธิตการเล่นเกมน นักเรียนจะมีความเข้าใจดีกว่าการที่ครูผู้สอนอธิบายการเล่นหลายๆครั้ง

1.10 การสอนที่ดีควรให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม และค้นพบด้วยตนเอง เด็กไม่ชอบกิจกรรมที่ซ้ำซาก กฎเกณฑ์ที่ยุ่งเหยิง และไม่ควรรู้เวลาในการเล่นมากนัก และครูควรสนุกสนานไปกับนักเรียนด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรทดลองใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนอื่นๆของการสอน เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน หรือขั้นสรุป เพราะจากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกมในขั้นการฝึก ซึ่งหากทดลองใช้ขั้นตอนอื่นๆอาจจะทำให้ผลการทดลองมีความแตกต่างกัน

2.2 ควรมีการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมกับวิธีสอนแบบต่างๆเพื่อศึกษาและคัดเลือกวิธีสอนที่เหมาะสมในการสอนคำศัพท์

2.3 ควรวิจัยการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนที่มีระดับสติปัญญาแตกต่างกัน เช่น กลุ่มเก่งกับกลุ่มปานกลาง หรือกลุ่มปานกลางกับกลุ่มอ่อน เพื่อศึกษาว่าการสอนนี้เหมาะกับนักเรียนกลุ่มใดมากที่สุด

2.4 ควรทดลองใช้เกมระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิง เพื่อศึกษาว่าเกมประเภทใดเหมาะกับนักเรียนในแต่ละเพศ ทั้งนี้จากการวิจัยสังเกตรู้ว่านักเรียนแต่ละคนชอบเกมที่แตกต่างกันออกไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา เล่ม 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2542.
- _____. การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : องค์การการค้าสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2546.
- กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ, 2551.
- กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. เจตคติกับพฤติกรรมทางการเรียน. กรุงเทพฯ, 2549.
- กมลรัตน์ หล้าสุขวงษ์. สุขภาพจิตในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.
- กุศยา แสงเดช. ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติสำหรับครูประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : วิเจ. พรินติ้ง, 2545.
- คณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์. เกมสนุก ฝึกภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์, 2538.
- เตือนใจ เฉลิมกิจ. กิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็ก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลก กว้าง, 2545.
- ทอร์นบอรี และสก็อต. วิธีสอนศัพท์. แปลโดย อมตา เวชพฤติ และคณะ. กรุงเทพฯ : เพียร์สันเอดดูเคชั่น อินโดไชน่า, 2546.
- ทิตนา แชนนี. ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.
- ธีรภูมิ เอกะกุล. การวัดเจตคติ. อุบลราชธานี : วิทยาออฟเซตการพิมพ์, 2549.
- นริสา กัลยา. การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2552.
- นันทิยา แสงสิน. การสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2527.
- นิตยา สุวรรณศรี. เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พรีนท์, 2540.
- บำรุง ไตรรัตน์. วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2525.
- บุญชม ศรีสะอาด. วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2547.
- บุญภา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา, 2553.
- บัณฑิต หลิมสกุล. มติชนรายวัน. นนทบุรี : โรงพิมพ์มติชน, 2554.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ, 2551.

- พรสวรรค์ สี่ป้อ. สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2550.
- พระสุทธิพงษ์ สนสุวรรณ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, 2552.
- พระพงศ์ สุขแก้ว. การจัดการความรู้สู่ความเป็นเลิศทางภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : ประชาอุษยาม, 2548.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. 100 Language Games. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2543.
- โรงเรียนหัวนาคำจัญญศิลป์. รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อประกันคุณภาพ ผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. กาฬสินธุ์ : ม.ป.พ., 2554.
- วัลภาภรณ์ คงถาวร. กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- วิสาข์ จิตวิตร. การสอนอ่านภาษาอังกฤษ. นครปฐม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2541.
- วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี และศิรินันท์ ดำรงผล. จิตวิทยาพัฒนาการประยุกต์ทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2545.
- ศิธร แสงชน และคิด พงศทัต. คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2521.
- สมจิต จันจุฬา. การใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2551.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และลออ ชุติกร. สื่อการเรียนรู้ระดับปฐมวัยศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2525.
- สมนึก ภัททิยธนี. การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549.
- สุโท เจริญสุข. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : แพรววิทยา, 2524.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์, 2538.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. แนวคิดและเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ : ประมวลศิลป์, 2526.
- สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. 19 วิธีการจัดการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2546.

- อาริสาใจห้าว. ผลของการใช้เกมเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศศ.ม. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2554.
- Agnieszka Uberman. "The Use of Games For Vocabulary Presentation and Revision," in. Forum. 36(1) : 20 ; January – March, 1998.
- Alemi, M. "Educational game as a vehicle to teaching vocabulary," Modern Journal of Applied Linguistics. 2(5) : 425-438 ; October, 2010.
- Ali Sorayaie Azar. "The Effect of Games on EFL Learners' Vocabulary Learning Strategies" International Journal of Basic and Applied Science. 1(2) : 252-256 ; October, 2012.
- Elham Dehbozorgi. "Effects of Attitude towards Language Learning and Risk-taking on EFL Student's Proficiency," International Journal of English Linguistics. 2(2) : 41 ; April, 2012.
- Karlee Demierre. "English Language Games Make Teaching Vocabulary Fun and Easy!" 13 January, 2011 <<http://ezinearticles.com/?English-Language-Games-Make-Teaching-Vocabulary-Fun-and-Easy!&id=5712953>> 2013.
- Keith S. Folse. "Six Vocabulary Activities for the English Language Classroom," English Teaching Forum Number. 46(3) : 12-21, 2008.
- Luu Trong Tuan. "Vocabulary Recollection through Games," Theory and Practice in Language Studies. 2(2) : 257-264 ; February, 2012.
- Mohammad Agus Salim El Bahri. "Teaching English Vocabulary Using Games" Desember, 2008. <<http://maselbahri.blogspot.com/2008/12/teaching-english-vocabulary-using-games.html>> 2013.
- Pinti Adriana. teaching vocabulary through games. November, 2010. <<http://www.scribd.com/doc/53080505/teaching-vocabulary-through-games>> 2013.
- Postgrand Team. ที่ได้ดีพิชิต Vocabulary. กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง, 2545.
- Reese, M.D. Using games in learning activities. New York : Oxford University Press, 1977.
- Romana Iran Dolati and Peyman Mikaili. "Effects of Instructional Games on Facilitating of Students' Vocabulary Learning" Australian Journal of Basic and Applied Sciences. 5(11) : 1218-1224, 2011.
- Ying- Jian Wang, Hui-Fang Shang and Paul Briody. "Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English," International Journal of Learning and Development. 1(1) : 127-141 ; November, 2011.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8
เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
Unit: Wonderful land Topic: Favorite places เวลา 1 ชั่วโมง
วันที่ เดือน พ.ศ. 2556

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.1 ป.5/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา และนิทานง่ายๆหรือเรื่องสั้น

มาตรฐาน ต 1.2 ป.5/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

สาระสำคัญ

ในการเรียนรู้สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของประเทศนักเรียนได้รับการเรียนรู้และฝึกการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในการบรรยายหรือถามตอบที่จำเป็นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.1 นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้
- 1.2 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้
- 1.3 นักเรียนสามารถเขียนบรรยายสถานที่ท่องเที่ยวได้

2. เนื้อหาทางภาษา

2.1 Vocabulary: Phrathat Doi Suthep temple, The ancient city of Ayutthaya, Pho Kradueng National Park, Phuket Island, Elephant Village, Damnoen Saduak Floating Market, Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum

2.2 Structure: Subject + Verb to be + Noun

Example: Phrathat Doi Suthep temple is in Chiang Mai.

Subject + would + like to + V.1 + to + (place)

Example: I would like to go to Phrathat Doi Suthep temple.

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. รูปภาพ
2. บัตรคำศัพท์
3. chart ประโยค
4. เกม I.Q. Test
5. ใบงาน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

Teacher	Student
Warm Up 1. ครูและนักเรียนทักทายตามมารยาท 2. ครูชูภาพให้นักเรียนดู และให้นักเรียนช่วยกันบอกว่าคือภาพอะไร สำคัญอย่างไร อยู่ที่จังหวัดอะไร 3. ครูและนักเรียนสนทนาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศ 4. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ ว่าเมื่อนักเรียนเรียนจบชั่วโมงนี้แล้ว นักเรียนสามารถเขียนชื่อและบอกสถานที่ท่องเที่ยวเป็นภาษาอังกฤษได้ Presentation 1. ครูชูคำศัพท์ทีละคำ พร้อมออกเสียงคำศัพท์ 2-3 ครั้ง ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามครู และติดคำศัพท์ไว้บนกระดาน 2. ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์พร้อมทั้งสะกดคำศัพท์ทีละคำเป็นกลุ่มและรายบุคคลตามลำดับ ครูคอยแก้ไขข้อบกพร่อง	Warm Up 1. นักเรียนทักทายครูตามมารยาท 2. นักเรียนดูภาพและช่วยกันบอกว่าคือภาพอะไร มีความสำคัญอย่างไร ตั้งอยู่ที่จังหวัดอะไร 3. นักเรียนสนทนาร่วมกับครูเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศ 4. นักเรียนฟังคำชี้แจงเกี่ยวกับการเรียนเรื่องสถานที่ท่องเที่ยว Presentation 1. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามครู 2-3 ครั้ง 2. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์พร้อมทั้งสะกดคำศัพท์เป็นกลุ่มและรายบุคคลตามลำดับ

Teacher	Student
3.ครูชูภาพขึ้นที่ละภาพให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามภาพที่ครูชูให้ดูครูติดภาพคู่กับคำศัพท์บนกระดาน Practice 1.ครูชูภาพบนกระดานที่ละภาพ พร้อมทั้งพูดประโยคให้นักเรียนพูดตามดังนี้ (ภาพวัดพระธาตุดอยสุเทพ) T: Phrathat Doi Suthep temple is in Chaing Mai. S: Phrathat Doi Suthep temple is in Chaing Mai. T: I would like to go to Phrathat Doi Suthep temple. S: I would like to go to Phrathat Doi Suthep temple. (ภาพอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา) T: The ancient city of Ayutthaya is in Phra Nakhon Si Ayutthaya. S: The ancient city of Ayutthaya is in Phra Nakhon Si Ayutthaya. T: I would like to go to The ancient city of Ayutthaya. S: I would like to go to The ancient city of Ayutthaya. (ภาพอุทยานแห่งชาติภูกระดึง) T:Pho Kradueng National Park is in Loei. S: Pho Kradueng National Park is in Loei. T: I would like to go to Pho Kradueng National Park. S: I would like to go to Pho Kradueng National Park.	3.นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ให้ตรงกับภาพที่ครูชูให้ดู Practice 1.นักเรียนดูภาพที่ครูชูบนกระดาน พร้อมกับพูดตามครู (ภาพวัดพระธาตุดอยสุเทพ) T: Phrathat Doi Suthep temple is in Chaing Mai. S: Phrathat Doi Suthep temple is in Chaing Mai. T: I would like to go to Phrathat Doi Suthep temple. S: I would like to go to Phrathat Doi Suthep temple. (ภาพอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา) T: The ancient city of Ayutthaya is in Phra Nakhon Si Ayutthaya. S: The ancient city of Ayutthaya is in Phra Nakhon Si Ayutthaya. T: I would like to go to The ancient city of Ayutthaya. S: I would like to go to The ancient city of Ayutthaya. (ภาพอุทยานแห่งชาติภูกระดึง) T:Pho Kradueng National Park is in Loei. S: Pho Kradueng National Park is in Loei. T: I would like to go to Pho Kradueng National Park. S: I would like to go to Pho Kradueng National Park.

Teacher	Student
(ภาพเกาะภูเก็ต) T: Phuket island is in Phuket. S: Phuket island is in Phuket. T: I would like to go to Phuket Island. S: I would like to go to Phuket Island.	(ภาพเกาะภูเก็ต) T: Phuket island is in Phuket. S: Phuket island is in Phuket. T: I would like to go to Phuket Island. S: I would like to go to Phuket Island.
(ภาพหมู่บ้านช้าง จ.สุรินทร์) T: Elephant Village is in Surin. S: Elephant Village is in Surin. T: I would like to go to Elephant Village. S: I would like to go to Elephant Village. (ภาพตลาดน้ำดำเนินสะดวก) T: Damnoen Saduak Floating Market is in Ratchaburi. S: Damnoen Saduak Floating Market is in Ratchaburi. T: I would like to go to Damnoen Saduak Floating Market. S: I would like to go to Damnoen Saduak Floating Market. (ภาพพิพิธภัณฑ์สิรินธร) T: Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum is in Kalasin.	(ภาพหมู่บ้านช้าง จ.สุรินทร์) T: Elephant Village is in Surin. S: Elephant Village is in Surin. T: I would like to go to Elephant Village. S: I would like to go to Elephant Village. (ภาพตลาดน้ำดำเนินสะดวก) T: Damnoen Saduak Floating Market is in Ratchaburi. S: Damnoen Saduak Floating Market is in Ratchaburi. T: I would like to go to Damnoen Saduak Floating Market. S: I would like to go to Damnoen Saduak Floating Market. (ภาพพิพิธภัณฑ์สิรินธร) T: Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum is in Kalasin.
S: Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum is in Kalasin. T: I would like to go to Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum. 2.ครูติด chart ประโยคบนกระดานให้นักเรียนอ่านประโยคพร้อมกันทั้งชั้นเรียน ครูคอยแก้ไขข้อบกพร่อง	S: Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum is in Kalasin. T: I would like to go to Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum. 2.ครูติด chart ประโยคบนกระดานให้นักเรียนอ่านประโยคพร้อมกันทั้งชั้นเรียน ครูคอยแก้ไขข้อบกพร่อง

Teacher	Student
เกมฝึกคำศัพท์ I.Q. Test เพื่อทดสอบ ความสามารถในการคิดคำศัพท์ 3.ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม 4.ครูอธิบายขั้นตอนและกติกาการเล่นเกม ให้นักเรียนฟัง โดยครูอธิบายโครงสร้างของการ ตอบคำถามตามรูปแบบที่กำหนด เช่น ทีม A ชูภาพสถานที่ท่องเที่ยว ชื่อจังหวัดขึ้น แล้ว ถามว่า Team A: Where are you now? ทีม B เมื่อได้ยินคำถามให้ตอบภายใน 2-3 วินาที Team B: I am in Phuket Island.	เกมฝึกคำศัพท์ I.Q. Test เพื่อทดสอบ ความสามารถในการคิดคำศัพท์ 3.ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม 4.ครูอธิบายขั้นตอนและกติกาการเล่นเกม ให้นักเรียนฟัง โดยครูอธิบายโครงสร้างของการ ตอบคำถามตามรูปแบบที่กำหนด เช่น ทีม A ชูภาพสถานที่ท่องเที่ยว ชื่อจังหวัดขึ้น แล้ว ถามว่า Team A: Where are you now? ทีม B เมื่อได้ยินคำถามให้ตอบภายใน 2-3 วินาที Team B: I am in Phuket Island.
5.ผู้เล่นทั้ง 2 ทีม สลับกันถาม – ตอบ ผู้เล่นคนใด ที่ตอบผิดให้ออกไปจากแถว ทีมไหนที่เหลือผู้เล่น มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ Production 1.ครูแจก Task 1 ให้นักเรียนทำ 2.ครูแจก Task 2 ให้นักเรียนทำ 3.ครูแจก Task 3 ให้นักเรียนทำ Wrap Up 1.ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานที่ ท่องเที่ยวต่างๆ และประโยค would like to go to 2. ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกคะแนน	5.ผู้เล่นทั้ง 2 ทีม สลับกันถาม – ตอบ ผู้เล่นคนใด ที่ตอบผิดให้ออกไปจากแถว ทีมไหนที่เหลือผู้เล่น มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ Production 1.นักเรียนทำ Task 1 ที่ครูแจกให้ 2. นักเรียนทำ Task 2 ที่ครูแจกให้ 3. นักเรียนทำ Task 3 ที่ครูแจกให้ Wrap Up 1.ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานที่ ท่องเที่ยวต่างๆ และประโยค would like to go to 2. ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกคะแนน

6. การวัดผลประเมินผล

6.1 วิธีวัดและประเมินผล

- 6.1.1 ประเมินการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 6.1.2 ประเมินการสนทนาถาม-ตอบ
- 6.1.3 ประเมินทักษะการฟัง โดยการตรวจผลงาน Task 2
- 6.1.4 ประเมินทักษะการเขียน โดยการตรวจผลงาน Task 1, 3

6.2 เครื่องมือวัดประเมินผล

- 6.2.1 แบบประเมินการอ่านออกเสียง
- 6.2.2 แบบประเมินการสนทนาถาม-ตอบ

6.2.3 แบบประเมินทักษะการฟัง

6.2.4 แบบประเมินทักษะการเขียน

6.3 เกณฑ์การวัดผลประเมินผล

6.3.1 แบบสังเกตการณ์ออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษและการถาม-ตอบ

- ได้คะแนน 10 - 12	คะแนน	หมายถึง ดีมาก
- ได้คะแนน 7 - 10	คะแนน	หมายถึง ดี
- ได้คะแนน 4 - 6	คะแนน	หมายถึง พอใช้
- ได้คะแนน 0 - 3	คะแนน	หมายถึง ปรับปรุง

6.3.2 ทำกิจกรรม Task 1,2,3 ได้ 3 ข้อขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

7. บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7.1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน พบว่า นักเรียนที่มีความตั้งใจและร่วมกิจกรรมการเรียนในระดับดีขึ้นไป มีทั้งหมด 16 คน นักเรียนที่ไม่สนใจเรียนและไม่ร่วมกิจกรรม มีทั้งหมด 4 คน ได้แก่ เลขที่ 3, 5, 11 และ 19

7.2 ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนที่อ่านออกเสียงไม่ได้เป็นเพราะนักเรียนไม่ฝึกอ่านออกเสียงตามครู ไม่ชี้ตามคำศัพท์หรือข้อความที่ให้อ่านเพียงแต่ทำปากเหมือนว่าอ่านตาม และบางครั้งก็หันไปชวนเพื่อนคุย ไม่มีความพยายามที่จะฝึกอ่าน

- นักเรียนที่ทำแบบฝึกหัดไม่ผ่านเกณฑ์ เป็นเพราะไม่สนใจศึกษาเนื้อหา ไม่พยายามทำความเข้าใจ ไม่สนใจเรียนหรือร่วมกิจกรรม

- นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินพฤติกรรม เป็นเพราะนักเรียนไม่สนใจเรียน ไม่สนใจร่วมกิจกรรม และบางคนไม่เห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ

7.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

- นักเรียนที่อ่านออกเสียงไม่ได้ ครูใช้วิธีการให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามครูหลายๆ ครั้ง และใช้เพื่อนช่วยเพื่อน โดยให้นักเรียนที่อ่านออกเสียงได้คล้องเป็นผู้ฝึกให้

- นักเรียนที่ทำแบบฝึกหัดไม่ผ่านเกณฑ์ ครูให้นักเรียนทำความเข้าใจเนื้อหาอีกครั้ง โดยการใช้เพื่อนช่วยเพื่อน และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดใหม่อีกครั้ง

- นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินพฤติกรรม ครูเรียกมาตักเตือน และอธิบายถึงผลดีของการตั้งใจเรียน

ลงชื่อ..... ผู้สอน

(นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

Task 1

Listen to the teacher and circle the correct in each picture.

1.



2.



3.



4.



5.



Name.....No. Class

Key

Task 1

Listen to the teacher and circle the correct in each picture.

- 1.Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum
- 2.The ancient city of Ayutthaya
- 3.Elephant Village
- 4.Damnoen Saduak Floating Market
- 5.Phuket Island

Task 2

See the words! Then write the correct word under the picture.

Pho Kradueng National Park

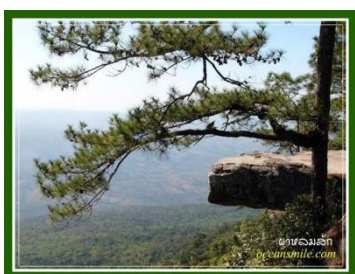
Phrathat Doi Suthep temple

Elephant Village

The ancient city of Ayutthaya

Phuket Island

1.



.....

2.



.....

3.



.....

4.



.....

5.



Name.....No. Class

Task 3

Look at the pictures and then write the correct sentence.

Example: Jane/Phuket Island

Jane would like to go to Phuket Island.

1.



Rokky/ Damnoen Saduak Floating Market

2.



Jennie/ Elephant Village

3.



Jame/ Pho Kradueng National Park

4.



Ludy/ The ancient city of Ayutthaya

5.



Alex/ Sirindhorn Dinosaur Fossil Museum

Name.....No. Class

แบบประเมินการสนทนากลุ่ม-ตอบ
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประเด็น เลขที่	รายการประเมิน/ระดับคุณภาพ														
	การออกเสียง				การแสดงกิริยา ท่าทางประกอบ				ความคล่องแคล่ว				คะแนน	ผลการประเมิน	
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	12	ผ	มผ
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

10 – 12	คะแนน	อยู่ในระดับสูงมาก
7 – 9	คะแนน	อยู่ในระดับสูง
4 – 6	คะแนน	อยู่ในระดับปานกลาง
0 – 3	คะแนน	อยู่ในระดับปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนประเมินการสนทนากลุ่ม-ตอบ

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1.การออกเสียง	ออกเสียงคำศัพท์และประโยคถูกต้องตามหลักการ ออกเสียงมีเสียงเน้นหนักในคำ/ประโยคอย่างสมบูรณ์	การออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการ ออกเสียงมีเสียงเน้นหนักในคำ/ประโยคเป็นส่วนใหญ่	การออกเสียงคำศัพท์และประโยคถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ไม่มีเสียงเน้นหนักในคำ/ประโยค	การออกเสียงคำศัพท์และประโยคไม่ถูกต้องและสื่อสารไม่ได้
2.การแสดงกิริยาท่าทางประกอบ	แสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทบรรยาย	พูดด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสมกับบทบรรยายแต่มีท่าทางประกอบไม่เหมาะสม	พูดเหมือนอ่านไม่เป็นธรรมชาติไม่มีท่าทางประกอบ	พูดได้น้อยมาก
3.ความคล่องแคล่ว	พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนทำให้สื่อสารได้	พูดตะกุกตะกักบ้างแต่ยังพอสื่อสารได้	พูดเป็นคำๆหยุดเป็นช่วงๆสื่อสารไม่ชัดเจน	พูดได้บางคำสื่อความหมายไม่ได้

แบบประเมินทักษะการฟัง
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประเด็น เลขที่	รายการประเมิน/ระดับคุณภาพ														
	ความเข้าใจ			การจับใจความสำคัญ			การรู้ความหมายคำศัพท์			ปฏิบัติตามคำสั่ง			คะแนน	ผลการประเมิน	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	12	ผ	มผ
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

10 – 12 คะแนน

อยู่ในระดับสูงมาก

7 – 9 คะแนน

อยู่ในระดับสูง

4 – 6 คะแนน

อยู่ในระดับปานกลาง

0 – 3 คะแนน

อยู่ในระดับปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวจริยา เจริญฤทธิ์)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนการฟัง

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความเข้าใจ	สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้ทั้งหมด	สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้เล็กน้อย	ตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้น้อยมาก
2. การจับใจความสำคัญ	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้ทั้งหมด	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้เล็กน้อย	จับใจความสำคัญของเนื้อหาได้น้อยมาก
3. การรู้ความหมายคำศัพท์	รู้ความหมายคำศัพท์ทั้งหมด	รู้ความหมายคำศัพท์เล็กน้อย	รู้ความหมายคำศัพท์เล็กน้อยและไม่ชัดเจน
4. ปฏิบัติตามคำสั่ง	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว	ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ค่อยถูกต้องและค่อนข้างช้า	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องน้อยมาก

**แบบประเมินการอ่านออกเสียง
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

ประเด็น เลขที่	รายการประเมิน/ระดับคุณภาพ														
	ความถูกต้อง ในการออกเสียง คำศัพท์			การลงเสียง หนัก/เบา			การออกเสียง พยัญชนะ			การออกเสียง สระ			คะแนน	ผลการ ประเมิน	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	12	ผ	มผ
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

10 – 12 คะแนน

อยู่ในระดับสูงมาก

7 – 9 คะแนน

อยู่ในระดับสูง

4 – 6 คะแนน

อยู่ในระดับปานกลาง

0 – 3 คะแนน

อยู่ในระดับปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนประเมินการอ่านออกเสียง

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความถูกต้อง ในการออกเสียงคำศัพท์	สามารถอ่านออกเสียง คำศัพท์ได้ถูกต้อง ทั้งหมด	สามารถอ่านออกเสียง คำศัพท์ได้ 7 คำขึ้นไป	สามารถอ่านออกเสียง คำศัพท์ได้ อย่างน้อย 4 คำ
2. การลงเสียงหนัก/เบา	สามารถอ่านได้ชัดเจน สื่อความรู้สึกของเรื่อง ที่อ่านได้ดี	สามารถอ่านได้ ค่อนข้างชัดเจน แต่ ค่อนข้างช้า ยังสื่อ ความรู้สึกของเรื่อง ได้ไม่ชัดเจน	พยายามอ่านได้บ้าง น้ำเสียงเบา ไม่ชัดเจน ไม่สามารถสื่อ ความรู้สึกของเรื่องได้ ชัดเจน
3. การออกเสียง พยัญชนะ	มีความมั่นใจในการ อ่านดี มีการเตรียมตัว มาอย่างดี มั่นใจตนเอง	ยังไม่ค่อยมีความมั่นใจ เท่าที่ควร มีการ เตรียมตัวมาพอใช้	ขาดความมั่นใจใน ตนเอง เตรียมตัวมา บ้างแต่ไม่มากนัก
4. การออกเสียงสระ	มีความมั่นใจในการ อ่านดี มีการเตรียมตัว มาอย่างดี มั่นใจตนเอง	ยังไม่ค่อยมีความมั่นใจ เท่าที่ควร มีการ เตรียมตัวมาพอใช้	ขาดความมั่นใจใน ตนเอง เตรียมตัวมา บ้างแต่ไม่มากนัก

แบบประเมินทักษะการเขียน
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประเด็น เลขที่	รายการประเมิน/ระดับคุณภาพ														
	การใช้ภาษา				เนื้อหา				ลายมือสวยงาม อ่านง่าย				คะแนน	ผลการประเมิน	
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	12	ผ	มผ
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

10 – 12	คะแนน	อยู่ในระดับสูงมาก
7 – 9	คะแนน	อยู่ในระดับสูง
4 – 6	คะแนน	อยู่ในระดับปานกลาง
0 – 3	คะแนน	อยู่ในระดับปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนประเมินทักษะการเขียน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. การใช้ภาษา	การสะกดคำศัพท์ถูกต้อง การเลือกใช้คำตรงกับเนื้อหา ประโยคถูกต้อง มีเครื่องหมายวรรคตอนที่ต้อง	สะกดคำผิดมาก แต่พอเดา ความหมายได้รูปประโยคผิดพลาดมาก เครื่องหมายวรรคตอนไม่ครบหรือไม่ถูกต้อง	สะกดคำผิดมาก เขียนรูปประโยคไม่ถูกต้อง ไม่มีเครื่องหมายวรรคตอน	สะกดคำไม่ได้เลย เขียนรูปประโยคไม่ถูกต้อง ไม่มีเครื่องหมายวรรคตอน
2. เนื้อหา	มีรายละเอียดเนื้อหาตรงกับลักษณะที่กำหนดมากที่สุด	มีรายละเอียดของเนื้อหาน้อย	มีรายละเอียดของเนื้อหาน้อยมาก	ไม่มีรายละเอียดของเนื้อหาที่ตรงกับลักษณะที่กำหนด
3.ลายมือสวยงาม อ่านง่าย	ลายมือชัดเจน อ่านง่าย ไม่มีรอยลบ	ลายมือค่อนข้างอ่านง่าย มีรอยลบบ้าง	ลายมืออ่านยากในหลายๆจุด มีรอยลบบค่อนข้างมาก	ลายมืออ่านยาก มีรอยลบมาก

แบบประเมินการสะกิดคำศัพท์
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประเด็น เลขที่	รายการประเมิน/ระดับคุณภาพ														
	ออกเสียงได้ถูกต้อง				คล่องแคล่ว				เสร็จทันเวลา				คะแนน	ผลการประเมิน	
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	12	ผ	มผ
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

10 – 12	คะแนน	อยู่ในระดับสูงมาก
7 – 9	คะแนน	อยู่ในระดับสูง
4 – 6	คะแนน	อยู่ในระดับปานกลาง
0 – 3	คะแนน	อยู่ในระดับปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนประเมินการสะกดคำศัพท์

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. ออกเสียงได้ถูกต้อง	สะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องมากกว่าร้อยละ 80 ของคำศัพท์ทั้งหมด	สะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 60-80 ของคำศัพท์ทั้งหมด	สะกดคำศัพท์ถูกต้องน้อยกว่าร้อยละ 50 ของคำศัพท์ทั้งหมด	สะกดคำศัพท์ถูกต้องน้อยกว่าร้อยละ 20 ของคำศัพท์ทั้งหมด
2. คล่องแคล่ว	มีความคล่องแคล่วในการสะกดคำศัพท์ได้มากกว่าร้อยละ 80 ของคำศัพท์ทั้งหมด	มีความคล่องแคล่วในการสะกดคำศัพท์ได้ร้อยละ 60-80 ของคำศัพท์ทั้งหมด	มีความคล่องแคล่วในการสะกดคำศัพท์ได้น้อยกว่าร้อยละ 50 ของคำศัพท์ทั้งหมด	มีความคล่องแคล่วในการสะกดคำศัพท์ได้น้อยกว่าร้อยละ 20 ของคำศัพท์ทั้งหมด
3.เสร็จทันเวลา	สะกดคำศัพท์เสร็จทันเวลา	สะกดคำศัพท์เสร็จไม่ทันเวลา 1-2 นาที	สะกดคำศัพท์เสร็จไม่ทันเวลามากกว่า 2 นาที	สะกดคำศัพท์เสร็จไม่ทันเวลามากกว่า 4-5 นาที

แบบประเมินผลงานนักเรียน
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประเด็น เลขที่	รายการประเมิน/ระดับคุณภาพ														
	ความถูกต้อง ของคำศัพท์			ความมีระเบียบ ในการทำงาน			ความสะอาด			การตอบคำถาม			คะแนน	ผลการ ประเมิน	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	12	ผ	มผ
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

10 – 12	คะแนน	อยู่ในระดับสูงมาก
7 – 9	คะแนน	อยู่ในระดับสูง
4 – 6	คะแนน	อยู่ในระดับปานกลาง
0 – 3	คะแนน	อยู่ในระดับปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนประเมินผลงานนักเรียน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความถูกต้องของคำศัพท์	เขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องทุกคำตามที่กำหนด	เขียนคำศัพท์ไม่ถูกต้อง 2 คำ	เขียนคำศัพท์ไม่ถูกต้อง 3 คำ ขึ้นไป
2. ความมีระเบียบในการทำงาน	ใช้คำได้ถูกต้องตามโครงสร้างของภาษา มีเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้อง	ใช้คำได้ถูกต้องตามโครงสร้างทางภาษา ขาดเครื่องหมายวรรคตอน	ใช้คำได้ถูกต้องบางคำ และมีเครื่องหมายวรรคตอนถูกต้อง
3. ความสะอาด	เขียนประโยคและคำศัพท์ได้ถูกต้อง ชัดเส้นใต้ข้อความที่เน้น ให้เห็นความสำคัญชัดเจน	เขียนประโยคและคำศัพท์ได้ถูกต้องไม่ชัดเส้นใต้ข้อความที่เน้น ให้เห็นความสำคัญ	เขียนประโยคและคำศัพท์ได้ถูกต้องบางส่วน ไม่ชัดเส้นใต้ข้อความที่เน้น ความสำคัญเป็นส่วนใหญ่
4. การตอบคำถาม	ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงตามประเด็นคำถามที่กำหนดได้ครบทุกข้อ	ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงตามประเด็นคำถามที่กำหนดให้ อย่างน้อย 2 ข้อ ขึ้นไป	ตอบคำถามไม่ตรงประเด็นคำถามที่กำหนดให้ มากกว่า 3 ข้อขึ้นไป

แบบประเมินการทำงานกลุ่ม
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประเด็น เลขที่	รายการประเมิน/ระดับคุณภาพ														
	ความร่วมมือ			ขั้นตอนการทำงาน			การแสดงความ ความคิดเห็น			ความ รับผิดชอบ			คะแนน	ผลการประเมิน	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	12	ผ	มผ
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

10 – 12	คะแนน	อยู่ในระดับสูงมาก
7 – 9	คะแนน	อยู่ในระดับสูง
4 – 6	คะแนน	อยู่ในระดับปานกลาง
0 – 3	คะแนน	อยู่ในระดับปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนประเมินการทำงานกลุ่ม

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความร่วมมือ	สมาชิกในกลุ่มทุกคนร่วมมือกันทำงาน มีการประสานงานที่ดี	สมาชิกในกลุ่มทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมาย แต่ยังขาดการประสานงานในกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มบางคนไม่ทำงานกลุ่ม ขาดการประสานงาน
2. ขั้นตอนการทำงาน	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน ตั้งแต่เริ่มทำงาน จนกระทั่งเห็นผลงานสมบูรณ์	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานแต่ยังมีความสำเร็จของงานไม่ค่อยสมบูรณ์	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจน ทำให้ผลงานไม่สมบูรณ์
3. การแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกมากกว่าครึ่งร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
4. ความรับผิดชอบ	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานเสร็จสมบูรณ์ทันเวลา	สมาชิกบางคนเลี่ยงงานไม่ทำหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย งานเสร็จ แต่ไม่ค่อยสมบูรณ์ทันเวลา	สมาชิกไม่มีความรับผิดชอบทำให้งานไม่บรรลุเป้าหมาย

ภาพประกอบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8
เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
Unit: Wonderful land Topic: Favorite places









ภาคผนวก ข
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงคำศัพท์

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้

1. noodles
2. onion
3. headache
4. present
5. party
6. April
7. museum
8. island
9. winter
10. travel
11. camp
12. dance

ตอนที่ 2 การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้

1. A: What would you like to eat?

B: I would like some _____.

- | | |
|------------|------------|
| a. nooldes | b. noodles |
| c. noudles | d. nodes |



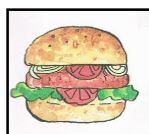
2. A: Simon is thirsty. What does he want?

B: He wants some _____.



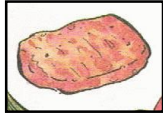
- | | |
|---------------|-----------------|
| a. milk shake | b. soft drink |
| c. ice cream | d. orange juice |

3.



- | | |
|--------------|----------|
| a. sandwich | b. pizza |
| c. hamburger | d. salad |

4.



- a. beef b. chicken
c. fish d. duck

5. b ____ n



- a. o b. e
c. i d. u

6. I have a fever.

a.



b.



c.



d.

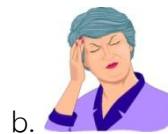
A: What's the matter with him?

B: He has a cold.

7.



a.



b.



c.



d.

8.



- a. cough
- c. cold

- b. fever
- d. toothache

9. When is Valentine's Day?

- a. It's on August 12th.
- c. It's on January 1st.

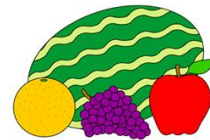
- b. It's on December 25th.
- d. It's on February 14th.

10. Which one is Valentine's symbol?

a.



b.



c.



d.



11.



he__r__

- a. i , d
- c. u , b

- b. a , t
- d. e , z

12.



- a. popcorn
- b. confetti
- c. present
- d. juice

13.



- a. ice cream
- b. chocolate
- c. pizza
- d. party hat

14.



- a. Cristmas
- b. Halloween
- c. New Year
- d. Songkran Day

15.



An important day in December.

- _____.
- a. It's Christmas day.
 - b. It's the Queen's Birthday.
 - c. It's Songkran day.
 - d. It's Loy Krathong day.

16. Which event shall we put in November?

- a. Mother's Day
- b. Loy Krathong Day.
- c. Father's Day
- d. Songkran Day

17.



- | | |
|----------------|-------------------|
| a. art gallery | b. aquarium |
| c. supermarket | d. amusement park |

18.



- | | |
|-------------------|----------------|
| a. park | b. supermarket |
| c. amusement park | d. zoo |

19.



Phuket I__la__d

- | | |
|----------|----------|
| a. s , n | b. d , c |
| c. r , t | d. b , b |

20. I would like to go to The ancient city of Ayutthaya.

a.



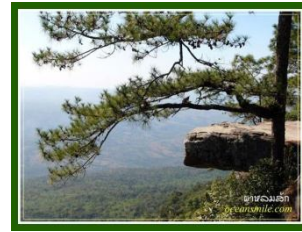
b.



c.



d.



21. A: _____ ?

B: I am in The Elephant Village.

a. Where are you now?

b. How are you?

c. What are you doing?

d. Where are you from?

22.



a. summer b. winter

c. autumn d. spring

23.



a. autumn b. summer

c. winter d. spring

24. The weather warms up, and it rains a lot in _____.

- a. summer b. winter
- c. autumn d. spring

25. I plan to learn how to roller-blade in summer holiday.

a.



b.



c.



d.



26.



- a. painting class
- c. cooking course

- b. music class
- d. pick fruit

27. I would like to go to the U.S.A. to see _____.

- a. the Great Wall of China
- b. the Statue of Liberty
- c. the Eiffel Tower
- d. the cherry blossoms

28.



tr__ve__

a. a , l

b. e , t

c. i , n

d. u , r

29. A: What are you doing?

B: I am ____ a bike.



a. cleaning

b. riding

c. eating

d. washing

30. I am painting flowers.

a.



b.



c.

d.



ตอนที่ 3 การสะกดคำศัพท์

คำสั่ง ครูอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ที่ได้ยิน

1. pizza
2. sausage
3. toothache
4. festival
5. cake
6. December
7. park
8. temple
9. summer
10. holiday
11. visit
12. clean

ภาคผนวก ค
แบบวัดเจตคติ



**แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแบบวัดเจตคติแต่ละข้อความและทำเครื่องหมาย √ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนเพียงช่องเดียวเท่านั้น

ที่	รายการ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	เฉยๆ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
1.	ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากที่สุด					
2.	ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่น่าเบื่อ					
3.	ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ง่าย					
4.	ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวที่จะต้องเรียนภาษาอังกฤษ					
5.	ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่นำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้อย่างกว้างขวาง					
6.	เมื่อเปรียบเทียบกับวิชาภาษาอังกฤษกับวิชาอื่นๆแล้ว ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก					
7.	ข้าพเจ้าคิดว่านักเรียนที่ชอบเรียนวิชา ภาษาอังกฤษเป็นคนฉลาด					
8.	ข้าพเจ้าคิดว่าเวลาที่จัดให้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ น่าจะใช้เวลาอย่างอื่นดีกว่า					
9.	ข้าพเจ้าไม่อยากพูดภาษาอังกฤษเพราะกลัวพูดผิด					
10.	ข้าพเจ้าชอบพูดภาษาอังกฤษกับเพื่อนๆในชั้น เรียน					
11.	ข้าพเจ้าคิดว่าการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเหมือน การถูกทำโทษ					
12.	เมื่อมีเวลาว่าง ข้าพเจ้ามักจะเล่นเกมเกี่ยวกับ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
13.	ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาภาษาอังกฤษมีวิธีสอนที่วิเศษ จริงๆ					
14.	ข้าพเจ้ามักตั้งใจเรียนในชั่วโมงภาษาอังกฤษ					

ที่	รายการ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	เฉยๆ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
15.	ข้าพเจ้าคิดว่าการเรียนวิชาภาษาอังกฤษทำให้การ เรียนวิชาอื่นน่าเบื่อไปด้วย					
16.	ข้าพเจ้ารู้สึกโล่งอกเมื่อหมดเวลาเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ					
17.	ข้าพเจ้าคิดว่ากิจกรรมวิชาภาษาอังกฤษมีเกมให้ เล่นสนุกสนาน					
18.	ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาภาษาอังกฤษไม่มีอุปกรณ์ ประกอบการเรียนการสอนที่น่าสนใจ					
19.	ข้าพเจ้าคิดว่าวิชาภาษาอังกฤษมีกิจกรรมการ เรียน ที่จัดซ้ำ					
20.	ข้าพเจ้าคิดว่ากิจกรรมการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม					

ภาคผนวก ง
ตารางแสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบ

ตาราง 12 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบ ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงคำศัพท์

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ใช้จริง
Unit 5 How healthy are you?	1. I like food.	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกตคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้ 2.นักเรียนฟังคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มแล้วบอกความหมายได้ 3. นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้ 4. นักเรียนเขียนเติมตัวอักษรในช่องว่างเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้	2	1
Unit 5 How healthy are you?	2. How to make hamburger	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และอธิบายความหมายได้ถูกต้อง 2. อ่านและเขียนคำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้อง 3.บอกเรื่องปรุงและขั้นตอนการทำ hamburgerได้ 4.ฟัง / พูดออกเสียง อ่านคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาหาร 5.เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาหาร ตามหลักการเขียน 6.สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับอาหารได้	2	1
	3. What's the matter with you?	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และอธิบายความหมายได้ถูกต้อง 2.ฟัง / พูดออกเสียง อ่านคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้ 3.เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้ตามหลักการเขียน 4.สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้	2	1
Unit 6 Important days	Valentine's Day	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกตคำศัพท์เกี่ยวกับวันวาเลนไทน์ได้ 2.สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับวันวาเลนไทน์ได้ 3. นักเรียนรู้จักสัญลักษณ์และเข้าใจความหมายของวันวาเลนไทน์	2	1

ตาราง 12 (ต่อ)

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ต้องการ
	New Year's party	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลปีใหม่ได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาลปีใหม่ได้ 3. นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	2	1
	Calendar	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อเดือนและวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน 3. เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน ตามหลักการเขียน	3	1
Unit 7 Wonderful land	field trip	1.นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้ 2.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้ 3.พุดถามและตอบประโยคเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้	2	1
	favorite places	1.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ 2.นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ 3.นักเรียนสามารถเขียนบรรยายสถานที่ท่องเที่ยวได้	2	1
	The Seasons	1.นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆได้ 3.นักเรียนฟังคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆแล้วบอกความหมายได้	2	1

ตาราง 12 (ต่อ)

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ใช้จริง
Unit 8 Summer holidays	Summer plans	1.อ่านออกเสียง สะกด บอกความหมาย และเขียน คำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมสันทนาการในช่วงปิด เทอมได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะ ทำในช่วงปิดเทอม 3. นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	2	1
	Traveling	1.อ่านออกเสียง สะกด บอกความหมาย และเขียน คำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมและสถานที่ท่องเที่ยวได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมและ สถานที่ท่องเที่ยวได้ 3.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	2	1
	What are you doing?	1.อ่านออกเสียง สะกด บอกความหมาย และเขียน คำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมที่กำลังทำได้ โดยใช้ โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่ กำลังทำ โดยใช้โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense 3.เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับกิจกรรมที่กำลังทำ ตามหลักการเขียนได้ โดยใช้โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense	2	1

ตาราง 13 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบ ตอนที่ 2 การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ใช้จริง
Unit 5 How healthy are you?	1. I like food.	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกตคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้ 2. นักเรียนฟังคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มแล้วบอกความหมายได้ 3. นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้ 4. นักเรียนเขียนเติมตัวอักษรในช่องว่างเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้	4	2
	2. How to make hamburger	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และอธิบายความหมายได้ถูกต้อง 2. อ่านและเขียนคำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้อง 3. บอกเครื่องปรุงและขั้นตอนการทำ hamburger ได้ 4. ฟัง / พูดออกเสียง อ่านคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาหาร 5. เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาหาร ตามหลักการเขียน 6. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับอาหารได้	5	3
Unit 5 How healthy are you?	3. What's the matter with you?	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และอธิบายความหมายได้ถูกต้อง 2. ฟัง / พูดออกเสียง อ่านคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้ 3. เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้ตามหลักการเขียน 4. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้	4	3
Unit 6 Important days	Valentine's Day	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกตคำศัพท์เกี่ยวกับวันวาเลนไทน์ได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับวันวาเลนไทน์ได้ 3. นักเรียนรู้จักสัญลักษณ์และเข้าใจความหมายของวันวาเลนไทน์	5	3

ตาราง 13 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ใช้จริง
	New Year's party	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกตคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลปีใหม่ได้ 2. .สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาลปีใหม่ได้ 3.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	5	2
Unit 6 Important days	Calendar	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกตคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อเดือนและวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน 2. .สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน 3. เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน ตามหลักการเขียน	6	3
Unit 7 Wonderful land	field trip	1.นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกตคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้ 2.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้ 3.พุดถามและตอบประโยคเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้	5	2
	favorite places	1.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ 2.นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ 3.นักเรียนสามารถเขียนบรรยายสถานที่ท่องเที่ยวได้	6	3
Unit 7 Wonderful land	The Seasons	1.นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกตคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆได้ 3.นักเรียนฟังคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆแล้วบอกความหมายได้	5	3
Unit 8 Summer holidays	Summer plans	1.อ่านออกเสียง สะกต บอกความหมาย และเขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมสันทนาการในช่วงปิดเทอมได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะทำในช่วงปิดเทอม 3. นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	5	2

ตาราง 13 (ต่อ)

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ใช้จริง
	Traveling	1.อ่านออกเสียง สะกด บอกความหมาย และเขียน คำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมและสถานที่ท่องเที่ยวได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมและ สถานที่ท่องเที่ยวได้ 3.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	5	2
Unit 8 Summer holidays	What are you doing?	1.อ่านออกเสียง สะกด บอกความหมาย และเขียน คำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมที่กำลังทำได้ โดยใช้ โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่ กำลังทำ โดยใช้โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense 3.เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับกิจกรรมที่กำลังทำ ตามหลักการเขียนได้ โดยใช้โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense	5	2

ตาราง 14 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบ ตอนที่ 3 การสะกดคำศัพท์

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ใช้จริง
Unit 5 How healthy are you?	1. I like food.	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับ อาหารและเครื่องดื่มได้ 2.นักเรียนฟังคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม แล้วบอกความหมายได้ 3. นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้ 4. นักเรียนเขียนเติมตัวอักษรในช่องว่างเป็นคำศัพท์ เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้	2	1

ตาราง 14 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ใช้จริง
Unit 5 How healthy are you?	2. How to make hamburger	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และอธิบายความหมายได้ถูกต้อง 2. อ่านและเขียนคำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้อง 3. บอกเครื่องปรุงและขั้นตอนการทำ hamburger ได้ 4. ฟัง / พูดออกเสียง อ่านคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาหาร 5. เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาหาร ตามหลักการเขียน 6. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับอาหารได้	2	1
	3. What's the matter with you?	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และอธิบายความหมายได้ถูกต้อง 2. ฟัง / พูดออกเสียง อ่านคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้ 3. เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้ตามหลักการเขียน 4. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยได้	3	1
Unit 6 Important days	Valentine's Day	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับวันวาเลนไทน์ได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับวันวาเลนไทน์ได้ 3. นักเรียนรู้จักสัญลักษณ์และเข้าใจความหมายของวันวาเลนไทน์	2	1
	New Year's party	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลปีใหม่ได้ 2. .สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาลปีใหม่ได้ 3. นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	2	1

ตาราง 14 (ต่อ)

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
			ทั้งหมด	ใช้จริง
	Calendar	1. นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับชื่อเดือนและวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน 3. เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับวันสำคัญต่างๆในแต่ละเดือน ตามหลักการเขียน	2	1
Unit 7 Wonderful land	field trip	1.นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้ 2.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้ 3.พุดถามและตอบประโยคเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้	2	1
	favorite places	1.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ 2.นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ 3.นักเรียนสามารถเขียนบรรยายสถานที่ท่องเที่ยวได้	2	1
	The Seasons	1.นักเรียนอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆได้ 3.นักเรียนฟังคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลต่างๆแล้วบอกความหมายได้	2	1
Unit 8 Summer holidays	Summer plans	1.อ่านออกเสียง สะกด บอกความหมาย และเขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมสันทนาการในช่วงปิดเทอมได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะทำในช่วงปิดเทอม 3. นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	2	1

ตาราง 14 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
	Traveling	1.อ่านออกเสียง สะกด บอกความหมาย และเขียน คำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมและสถานที่ท่องเที่ยวได้ 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมและสถานที่ท่องเที่ยวได้ 3.นักเรียนจับคู่ระหว่างคำศัพท์กับรูปภาพได้	2	1
	What are you doing?	1.อ่านออกเสียง สะกด บอกความหมาย และเขียน คำศัพท์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมที่กำลังทำได้ โดยใช้ โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense 2. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่กำลังทำ โดยใช้โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense 3.เขียนคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับกิจกรรมที่กำลังทำ ตามหลักการเขียนได้ โดยใช้โครงสร้างประโยค Present Continuous Tense	2	1

ตาราง 15 แสดงการวิเคราะห์แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้เกม

ด้านที่	รายการปฏิบัติ	ข้อคำถาม เชิงนิมาน	ข้อคำถาม เชิงนิเสธ	จำนวนข้อ ที่เลือกใช้	จำนวนข้อที่ตัด ออก
1	ความคิดเห็นทั่วไปต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	3	3	4	2
2	การเห็นความสำคัญของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	3	3	4	2
3	ความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ	3	3	4	2
4	ความนิยมชมชอบต่อวิชาภาษาอังกฤษ	3	3	4	2
5	การแสดงออกหรือมีส่วนร่วมที่เกี่ยวกับวิชาภาษาอังกฤษ	3	3	4	2
	รวม	15	15	20	10

ภาคผนวก จ
การหาคุณภาพเครื่องมือ



ตาราง 16 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อความ	ระดับความเหมาะสม		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. สาระสำคัญ			
1.1 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.40	0.55	ดี
1.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.60	0.55	ดีมาก
1.3 ความถูกต้อง	4.60	0.55	ดีมาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้			
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	ดีมาก
2.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.60	0.55	ดีมาก
2.3 ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้	4.60	0.55	ดีมาก
2.4 สามารถสอนให้บรรลุตามจุดประสงค์	4.60	0.55	ดีมาก
2.5 สามารถประเมินผลได้	4.60	0.55	ดีมาก
3. สาระการเรียนรู้			
3.1 มีความชัดเจน ไม่สับสน และน่าสนใจ	4.20	0.45	ดี
3.2 เหมาะสมกับระดับชั้นเรียน	4.60	0.55	ดีมาก
3.3 เหมาะสมกับเวลาที่สอน	4.40	0.55	ดี
3.4 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.45	ดี
3.5 คำและภาษาที่ใช้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.60	0.55	ดีมาก
4. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
4.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	4.40	0.55	ดี
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.45	ดี
4.3 เหมาะสมกับเวลาที่สอน	4.40	0.55	ดี
4.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.40	0.55	ดี
4.5 ได้รับความสนใจผู้เรียน	4.60	0.55	ดีมาก
4.6 ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	4.40	0.55	ดี
4.7 กิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.20	0.45	ดี
4.8 กิจกรรมสร้างทักษะ ความรู้ และ	4.40	0.55	ดี
พฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน			

ตาราง 16 (ต่อ)

ข้อความ	ระดับความเหมาะสม		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	ดี
5.2 เหมาะสมกับวัย ความสนใจ ความสามารถของนักเรียน	4.40	0.55	ดี
5.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	4.40	0.55	ดี
5.4 ได้รับความสนใจของผู้เรียน	4.40	0.55	ดี
5.5 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	4.40	0.55	ดี
6. กระบวนการวัดผลและประเมินผล			
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับ จุดประสงค์	4.40	0.55	ดี
6.2 สามารถวัดและประเมินสิ่งที่ระบุได้	4.40	0.55	ดี
6.3 ส่งเสริมการวัดพฤติกรรม ด้านความรู้ กระบวนการและคุณลักษณะ	4.40	0.55	ดี
รวมเฉลี่ย	4.44	0.36	ดี

ตาราง 17 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\sum^R$	IOC
	1	2	3	4	5		
ตอนที่ 1							
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
4	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
7	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
10	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
12	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
15	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
16	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
19	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
23	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0

ตาราง 17 (ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\sum^R$	IOC
	1	2	3	4	5		
ตอนที่ 2							
1	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
2	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
5	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
7	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
10	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
13	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
14	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
17	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
19	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
23	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0

ตาราง 17 (ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\sum^R$	IOC
	1	2	3	4	5		
ตอนที่ 2							
27	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
28	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
31	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
32	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
33	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
34	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
35	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
36	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
37	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
38	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
39	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
40	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
41	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
42	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
43	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
44	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
45	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
46	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
47	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
48	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
49	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
50	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
51	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
52	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0

ตาราง 17 (ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\sum_R$	IOC
	1	2	3	4	5		
ตอนที่ 2							
53	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
54	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
55	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
56	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
57	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
58	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
59	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
60	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
ตอนที่ 3							
1	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
4	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
6	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
9	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
13	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
14	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
16	+1	0	+1	+1	0	3	0.6
17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0

ตาราง 17 (ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\sum^R$	IOC
	1	2	3	4	5		
ตอนที่ 3							
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
19	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
22	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
24	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0

ตาราง 18 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตอนที่ 1

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	หมายเหตุ
เรื่อง I like food			
1	0.4722	0.3835	เลือก
2	0.8611	0.5230	ไม่เลือก
เรื่อง How to make hamburger			
3	0.6389	0.1374	ไม่เลือก
4	0.7222	0.4162	เลือก
เรื่อง What's the matter with you?			
5	0.6667	0.3971	เลือก
6	0.4444	0.4641	ไม่เลือก
เรื่อง Valentine Day			
7	0.1944	0.4145	ไม่เลือก
8	0.7222	0.5175	เลือก

ตาราง 18 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	หมายเหตุ
เรื่อง New Year's party			
9	0.6111	0.3361	เลือก
10	0.5000	0.3704	ไม่เลือก
11	0.1667	0.3483	ไม่เลือก
เรื่อง Calendar			
12	0.7500	0.2200	ไม่เลือก
13	0.6389	0.4253	เลือก
เรื่อง field trip			
14	0.9167	0.4859	ไม่เลือก
15	0.6944	0.4825	เลือก
เรื่อง Favorite Places			
16	0.7222	0.2747	เลือก
17	0.5833	0.1768	ไม่เลือก
เรื่อง The Seasons			
18	0.6667	0.3699	เลือก
19	0.8056	0.3382	ไม่เลือก
เรื่อง Summer plans			
20	0.8333	0.3371	ไม่เลือก
21	0.7778	0.2526	เลือก
เรื่อง Traveling			
22	0.6944	0.3428	เลือก
23	0.6944	0.2069	ไม่เลือก
เรื่อง What are you doing			
24	0.5556	0.1483	ไม่เลือก
25	0.6111	0.2970	เลือก
ค่าความเชื่อมั่น 0.8065			

ตาราง 19 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตอนที่ 2

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	หมายเหตุ
เรื่อง I like food			
1	0.5833	0.6143	เลือก
2	0.7222	0.6115	ไม่เลือก
3	0.7500	0.4780	ไม่เลือก
4	0.3056	0.4331	เลือก
เรื่อง How to make hamburger			
5	0.6389	0.6360	เลือก
6	0.6389	0.4702	เลือก
7	0.8611	0.2450	ไม่เลือก
8	0.6944	0.2417	ไม่เลือก
9	0.6111	0.5779	เลือก
เรื่อง What's the matter with you?			
10	0.1944	0.3913	ไม่เลือก
11	0.6667	0.5639	เลือก
12	0.4722	0.6940	เลือก
13	0.2778	0.5941	เลือก
เรื่อง Valentine Day			
14	0.7222	0.5801	เลือก
15	0.7500	0.3978	เลือก
16	0.1667	0.3466	ไม่เลือก
17	0.6111	0.6747	เลือก
18	0.9167	0.4569	ไม่เลือก

ตาราง 19 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	หมายเหตุ
เรื่อง New Year's party			
19	0.5833	0.3682	เลือก
20	0.2222	0.3297	ไม่เลือก
21	0.6389	0.6065	เลือก
22	0.6667	0.6487	ไม่เลือก
23	0.6667	0.6337	ไม่เลือก
เรื่อง Calendar			
24	0.5833	0.6430	เลือก
25	0.3333	0.2984	ไม่เลือก
26	0.6667	0.2838	ไม่เลือก
27	0.5278	0.4897	เลือก
28	0.2500	0.2284	ไม่เลือก
29	0.6944	0.4314	เลือก
เรื่อง field trip			
30	0.6667	0.4305	เลือก
31	0.5556	0.2867	เลือก
32	0.1111	0.0842	ไม่เลือก
33	0.6667	0.2546	ไม่เลือก
34	0.9444	0.4485	ไม่เลือก
เรื่อง Favorite Places			
35	0.9167	0.2508	ไม่เลือก
36	0.6111	0.3394	เลือก
37	0.5556	0.6049	เลือก
38	0.7778	0.5445	ไม่เลือก
39	0.9722	0.1256	ไม่เลือก
40	0.6111	0.5972	เลือก

ตาราง 19 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก(r)	หมายเหตุ
เรื่อง The Seasons			
41	0.6667	0.5689	เลือก
42	0.1389	0.2143	ไม่เลือก
43	0.6667	0.6587	เลือก
44	0.8611	0.4101	ไม่เลือก
45	0.7222	0.4864	เลือก
เรื่อง Summer plans			
46	0.6111	0.3725	เลือก
47	0.1667	0.3650	ไม่เลือก
48	0.8056	0.6806	ไม่เลือก
49	0.7222	0.4450	เลือก
50	0.9444	0.0631	ไม่เลือก
เรื่อง Traveling			
51	0.7778	0.6625	เลือก
52	0.6944	0.3662	เลือก
53	0.9444	0.0828	ไม่เลือก
54	0.8333	0.6629	ไม่เลือก
55	0.7778	0.4053	ไม่เลือก
เรื่อง What are you doing			
56	0.6111	0.5443	เลือก
57	0.7222	0.6115	ไม่เลือก
58	0.1111	0.1057	ไม่เลือก
59	0.6389	0.6114	เลือก
60	0.9444	0.4983	ไม่เลือก

ค่าความเชื่อมั่น 0.943

ตาราง 20 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตอนที่ 3

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	หมายเหตุ
เรื่อง I like food			
1	0.3611	0.5068	เลือก
2	0.8611	0.2916	ไม่เลือก
เรื่อง How to make hamburger			
3	0.6667	0.4978	ไม่เลือก
4	0.5833	0.4532	เลือก
เรื่อง What's the matter with you?			
5	0.8056	0.5999	ไม่เลือก
6	0.2778	0.6130	เลือก
7	0.7778	0.3139	ไม่เลือก
เรื่อง Valentine Day			
8	0.6944	0.3290	ไม่เลือก
9	0.6111	0.6421	เลือก
เรื่อง New Year's party			
10	0.8611	0.5156	ไม่เลือก
11	0.7778	0.6071	เลือก
เรื่อง Calendar			
12	0.1389	0.3134	ไม่เลือก
13	0.7500	0.3629	เลือก
เรื่อง field trip			
14	0.7222	0.1726	ไม่เลือก
15	0.5556	0.5482	เลือก
เรื่อง Favorite Places			
16	0.6944	0.2003	ไม่เลือก
17	0.6944	0.2642	เลือก

ตาราง 20 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	หมายเหตุ
เรื่อง The Seasons			
18	0.6667	0.2912	ไม่เลือก
19	0.6944	0.3030	เลือก
เรื่อง Summer plans			
20	0.6667	0.2912	ไม่เลือก
21	0.6111	0.3234	เลือก
เรื่อง Traveling			
22	0.6667	0.0804	ไม่เลือก
23	0.4722	0.2612	เลือก
เรื่อง What are you doing			
24	0.6667	0.1292	ไม่เลือก
25	0.6944	0.2771	เลือก
ค่าความเชื่อมั่น 0.8949			

ตาราง 21 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญประเมินวัดเจตคติ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					Σ^R	IOC
		1	2	3	4	5		
1	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
2	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
3	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8
4	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
5	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
6	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
7	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
8	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0

ตาราง 21 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					Σ^R	IOC
		1	2	3	4	5		
9	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
10	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
11	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
12	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
13	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
14	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
15	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
16	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
17	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8

ตาราง 21 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					Σ^R	IOC
		1	2	3	4	5		
18	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
19	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8
21	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
21	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
22	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
23	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8
24	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
25	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
26	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0

ตาราง 21 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					Σ^R	IOC
		1	2	3	4	5		
27	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
28	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
29	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
30	1. มีลักษณะการใช้คำเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8
	2. มีความถูกต้องทางภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0
	3. มีความเหมาะสมกับระดับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0

ภาคผนวก ฉ
หนังสือขอความอนุเคราะห์

ที่ ศธ 0503.5(2)/ ๑๖๖๗

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

9 ตุลาคม 2555

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยน้ำคำจตุรศิลป์

ด้วย นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต(กศ.ม.)โดยมีผศ.ดร.ปริญญา หนันชัยบุตร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

เพื่อให้การทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ได้โปรดอนุญาตให้ นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนในสังกัดของท่าน ทั้งนี้จะเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าว ตั้งแต่เดือน..... เป็นต้นไป เพื่อที่นิสิตจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชูกำแพง)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง
ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง คณะศึกษาศาสตร์
โทร. 0-4375-4322 ถึง 40 ต่อ 6076



ที่ ศธ 0503.5(2)/๑๕๗

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

9 ตุลาคม 2555

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยคำจตุรศิลป์

ด้วย นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต(กศ.ม.)โดยมีผศ.ดร.ปริญญา ทนันทชัยบุตร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

เพื่อให้การทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ได้โปรดอนุญาตให้ นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์ ทดลองใช้เครื่องมือจากนักเรียนในสังกัดของท่าน ทั้งนี้จะทดลองใช้เครื่องมือ ดังกล่าว ตั้งแต่เดือน..... เป็นต้นไป เพื่อที่นิสิตจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชุกก่าแพง)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง
ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง คณะศึกษาศาสตร์
โทร. 0-4375-4322 ถึง 40 ต่อ 6076



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ที่ ศธ 0530.5(2) / ๑327 วันที่ 9 ตุลาคม 2555

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน อาจารย์ ดร.ภมรพรรณ ยุระยาตร์

ด้วย นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาลักษณะสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” โดยมี ผศ.ดร.ปริญญา ทนชัยบุตร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

เพื่อให้การทำการค้นคว้าอิสระเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษา ค้นคว้าอิสระครั้งนี้ เพื่อที่นิสิตจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชูกำแพง)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง
ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ฝ่ายวิชาการบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
โทร.0-4374-3143 โทรสาร. 0-4372-1764



ที่ ศธ 0530.5(2)/ ๔๖๔๗

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

9 ตุลาคม 2555

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน อาจารย์สุกฤณา นารินทร์

ด้วย นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” โดยมี ผศ.ดร.ปริญญ์ ทนชัยบุตร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

เพื่อให้การทำการค้นคว้าอิสระเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษา ค้นคว้าอิสระครั้งนี้ เพื่อที่นิสิตจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชูกำแพง)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง
ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ฝ่ายวิชาการบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
โทร.0-4374-3143 โทรสาร. 0-4372-1764



ที่ ศธ 0530.5(2)/ ๑๖๖

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

9 ตุลาคม 2555

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน อาจารย์รัศมี ศิราษฎร์วิเศษ

ด้วย นางสาวจริยา เจริญฤทธิ์ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” โดยมี ผศ.ดร.ปริญญา ทนชัยบุตร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

เพื่อให้การทำการค้นคว้าอิสระเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษา ค้นคว้าอิสระครั้งนี้ เพื่อที่นิสิตจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชูกำแหง)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง
ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ฝ่ายวิชาการบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
โทร.0-4374-3143 โทรสาร. 0-4372-1764



ที่ ศธ 0530.5(2)/ ๔ ๖๖๗

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

9 ตุลาคม 2555

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน อาจารย์สุกัญญา ผาสา

ด้วย นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” โดยมี ผศ.ดร.ปริญญา หนั่นชัยบุตร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

เพื่อให้การทำการค้นคว้าอิสระเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษา ค้นคว้าอิสระครั้งนี้ เพื่อที่นิสิตจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชูกำแพง)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง
ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ฝ่ายวิชาการบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
โทร.0-4374-3143 โทรสาร. 0-4372-1764



ที่ ศธ 0530.5(2)/ ๖ ๖๖๗

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

9 ตุลาคม 2555

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน อาจารย์อุเทน นันทสมบัติ

ด้วย นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” โดยมี ผศ.ดร.ปริญญ์ ทนชัยบุตร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

เพื่อให้การทำการค้นคว้าอิสระเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้การศึกษา ค้นคว้าอิสระครั้งนี้ เพื่อที่นิสิตจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต ชุกก่าแพง)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและจัดการศึกษานอกที่ตั้ง
ปฏิบัติราชการแทน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ฝ่ายวิชาการบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
โทร.0-4374-3143 โทรสาร. 0-4372-1764

ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า



ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า

ชื่อ	นางสาวจาริยา เจริญฤทธิ์
วันเกิด	วันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2529
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 3 หมู่ที่ 13 ต.หัวนาคำ อ.ยางตลาด จ.กาฬสินธุ์ รหัสไปรษณีย์ 46120
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนธนพรวิทยา ตำบลหัวนาคำ อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ รหัสไปรษณีย์ 46120
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2548	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกัลยาณวัตร อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
พ.ศ. 2551	ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) วิชาเอกภาษาเยอรมัน มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ. 2556	ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม