

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา

วิทยานิพนธ์
ของ
อิศรีย์ มณีวิโรจน์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ
กุมภาพันธ์ 2561
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

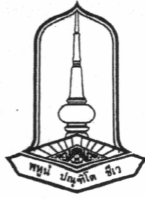


การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา

วิทยานิพนธ์
ของ
อิศรีย์ มณีวิโรจน์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ
กุมภาพันธ์ 2561
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม





คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวอศรีย์ มณีวีโรจน์
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
(อาจารย์ ดร.พิมพ์ยุพา ประพันธ์) ประธานกรรมการ (อาจารย์บัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

.....
(อาจารย์ ดร.อินธิสาร ไชยสุข) กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)

.....
(อาจารย์ ดร.อัญญารัตน์ นาถธีระพงษ์) กรรมการ (อาจารย์บัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

.....
(ผศ.ดร.ลดาวีลย์ วัฒนบุตร) กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิ)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(ผศ.ดร.กนกพร รัตนสุธีระกุล)
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

.....
(ศ.ดร.ประดิษฐ์ เทอดทูล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่ ๒๖ เดือน ก.พ. พ.ศ. 2561



| | |
|------------------|--|
| ชื่อเรื่อง | การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา |
| ผู้วิจัย | นางสาวอิศรีย์ มณีวิโรจน์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | อาจารย์ ดร.อินธิสาร ไชยสุข |
| ปริญญา | กศ.ม. สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ |
| มหาวิทยาลัย | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่พิมพ์ 2561 |

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 25 คน ซึ่งเลือกมาแบบเจาะจง การดำเนินการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 12 คาบ ๆ ละ 60 นาที และมีการทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบทดสอบพหุปัญญา เกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา จำนวน 3 เกม และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ T-Test

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเล่นเกม ร้อยละ 45 และทดสอบหลังเล่นเกม มีผลคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 84.20 การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.84 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณา รายเกมพบว่าเกมที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ Animals game นักเรียนมีความชื่นชอบ และสนุกสนานในการเล่น ให้ความร่วมมือกับครูในการทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาเป็นอย่างดี



TITLE Developing Multiple Intelligence Theory-Based Games to Enhance Grade 4 Students' Vocabulary Learning
AUTHOR Isaree Maneewirorod
ADVISOR Dr. Intisarn Chaiyasuk
DEGREE M.Ed. **MAJOR** English Language Teaching
UNIVERSITY Mahasarakham University **DATE** 2018

ABSTRACT

The purposes of this research were to : 1) develop English vocabulary learning games based on multiple intelligence theory for Prathomsuksa 4 and 2) evaluate students' satisfaction toward learning vocabulary with games based on multiple intelligence theory. The sample group consisted of twenty-five Prathomsuksa 4 students in the first semester of the 2017 academic year at Chumchonbanpratuchai School using purposive sampling. The study was carried out for three weeks of two hours. The instruments used in this study were three games, an achievement test, and a questionnaire about the students' opinions on learning vocabulary games. The data were statistically analyzed by percentage, mean, standard deviation and t-test.

The results of this study showed that: 1) before using games, the students' score on English vocabulary test was at 45 percent and it increased to 84.20 percent after using games. The students' English learning achievement increased at 0.05 statistically significant level and progressed at 25.84 percent; 2) the students were satisfied with learning English vocabulary using games at a high level. The highest percentage was animal game. The students understood and enjoyed learning English vocabulary.



| | |
|------------------|--|
| ชื่อเรื่อง | การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพุทปัญญา |
| ผู้วิจัย | นางสาวอิศริย์ มณีวิโรจน์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | อาจารย์ ดร.อินธิสาร ไชยสุข |
| ปริญญา | กศ.ม. สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ |
| มหาวิทยาลัย | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่พิมพ์ 2561 |

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เกมตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตูลี้ อำเภอดงเจริญ จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 25 คน ซึ่งเลือกมาแบบเจาะจง การดำเนินการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 12 คาบ ๆ ละ 60 นาที และมีการทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบทดสอบพุทปัญญา เกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา จำนวน 3 เกม และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ T-Test

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามแนวทฤษฎีพุทปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเล่นเกม ร้อยละ 45 และทดสอบหลังเล่นเกม มีผลคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 84.20 การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.84 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณา รายเกมพบว่าเกมที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ Animals game นักเรียนมีความชื่นชอบ และสนุกสนานในการเล่น ให้ความร่วมมือกับครูในการทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพุทปัญญาเป็นอย่างดี



TITLE Developing Multiple Intelligence Theory-Based Games to Enhance Grade 4 Students' Vocabulary Learning
AUTHOR Isaree Maneewirorod
ADVISOR Dr. Intisarn Chaiyasuk
DEGREE M.Ed. **MAJOR** English Language Teaching
UNIVERSITY Mahasarakham University **DATE** 2018

ABSTRACT

The purposes of this research were to : 1) develop English vocabulary learning games based on multiple intelligence theory for Prathomsuksa 4 and 2) evaluate students' satisfaction toward learning vocabulary with games based on multiple intelligence theory. The sample group consisted of twenty-five Prathomsuksa 4 students in the first semester of the 2017 academic year at Chumchonbanpratuchai School using purposive sampling. The study was carried out for three weeks of two hours. The instruments used in this study were three games, an achievement test, and a questionnaire about the students' opinions on learning vocabulary games. The data were statistically analyzed by percentage, mean, standard deviation and t-test.

The results of this study showed that: 1) before using games, the students' score on English vocabulary test was at 45 percent and it increased to 84.20 percent after using games. The students' English learning achievement increased at 0.05 statistically significant level and progressed at 25.84 percent; 2) the students were satisfied with learning English vocabulary using games at a high level. The highest percentage was animal game. The students understood and enjoyed learning English vocabulary.



สารบัญ

| บทที่ | หน้า |
|-------|--|
| 1 | บทนำ 1 |
| | ความเป็นมาและบริบทของการวิจัย 1 |
| | ประโยชน์ของการวิจัย 3 |
| | วัตถุประสงค์ของการวิจัย 4 |
| | สมมติฐานของการวิจัย 4 |
| | ขอบเขตของการวิจัย 4 |
| | ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย 5 |
| | ตัวแปรที่ศึกษา 5 |
| | นิยามศัพท์เฉพาะ 5 |
| 2 | เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 6 |
| | เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญา 7 |
| | ความหมายของพหุปัญญา 7 |
| | แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีพหุปัญญา 7 |
| | ประเภทของพหุปัญญา 9 |
| | ลักษณะของบุคคลที่มีความสามารถในด้านต่างๆ ตามทฤษฎีพหุปัญญา 10 |
| | ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาพหุปัญญา 13 |
| | ตัวกระตุ้นและตัวบั่นทอนปัญญา 13 |
| | รูปแบบการสอนตามทฤษฎีพหุปัญญา 14 |
| | ประโยชน์ของพหุปัญญา 15 |
| | งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญา 15 |
| | งานวิจัยต่างประเทศ 15 |
| | งานวิจัยในประเทศ 16 |
| | เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ 17 |
| | ความหมายของคำศัพท์ 17 |
| | ความสำคัญของคำศัพท์ 18 |
| | องค์ประกอบของคำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ 18 |
| | ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 19 |
| | หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน 20 |
| | วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 21 |
| | เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน 22 |
| | ความหมายของเกม 22 |
| | ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน 23 |



| บทที่ | หน้า |
|---|------|
| การใช้เกมประกอบการสอน | 23 |
| ชนิดของเกมประกอบการสอน | 24 |
| เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ | 26 |
| ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน | 29 |
| หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา | 29 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์ | 30 |
| งานวิจัยต่างประเทศ | 30 |
| งานวิจัยในประเทศ | 31 |
| ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน | 32 |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky) | 32 |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย | 43 |
| 3 วิธีดำเนินการวิจัย | 45 |
| การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง | 45 |
| เครื่องมือที่ใช้ในกาวิจัย | 45 |
| การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ | 46 |
| วิธีการดำเนินการทดลองใช้เกม | 52 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล | 53 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล | 54 |
| 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 55 |
| สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล | 55 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล | 55 |
| 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 61 |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย | 61 |
| สมมติฐานการวิจัย | 61 |
| ขอบเขตของการวิจัย | 61 |
| วิธีดำเนินการทดลอง | 61 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล | 62 |
| สรุปผลการวิจัย | 62 |
| อภิปรายผล | 63 |
| ข้อเสนอแนะ | 69 |



| บทที่ | หน้า |
|---|------|
| บรรณานุกรม | 70 |
| ภาคผนวก | 76 |
| ภาคผนวก ก ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 77 |
| ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 79 |
| ภาคผนวก ค การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือในการวิจัย | 139 |
| ประวัติย่อของผู้วิจัย | 141 |



บัญชีตาราง

| ตาราง | หน้า |
|--|------|
| 1 ค่าความเที่ยงตรง (Validity) IOC ของเกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา | 48 |
| 2 การหาค่าความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ หรือค่า ICO ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา | 50 |
| 3 แสดงเวลาที่ใช้ในการดำเนินการทดลองใช้เกม | 52 |
| 4 คะแนนผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกมการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 56 |
| 5 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนการทดสอบ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎีพหุปัญญา | 58 |
| 6 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียน ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการทดลอง | 59 |
| 7 ตารางแสดงค่าความยากง่าย (IF) และค่าอำนาจจำแนก (ID) ของแบบทดสอบ | 140 |
| 8 ค่าความเที่ยงตรง (Validity) IOC ของเกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา | 141 |
| 9 การหาค่าความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ หรือ ค่า IOC ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา | 141 |



บัญชีภาพประกอบ

| ภาพประกอบ | หน้า |
|---|------|
| 1 การเปรียบเทียบบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อพัฒนาการ | 34 |
| 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการคิดและการพูดตามแนวคิดของไวท์ฮีดส์กี | 36 |



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและบริบทของการวิจัย

ในสังคมปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสาร และการศึกษาค้นคว้าหาความรู้วิทยาการสมัยใหม่ต่าง ๆ แต่สังคมไทยในปัจจุบันยังมีปัญหาด้านความเหลื่อมล้ำทางสังคม สภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ หรือแม้กระทั่งการศึกษาที่สังคมชนบทส่วนใหญ่ นักเรียนจะมีปัญหาด้านการเรียนที่เรียนได้อ่อน หรือเรียนได้ช้ากว่านักเรียนที่อยู่ในสังคมเมือง อาจด้วยปัญหาด้านเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยีที่ทันสมัยและปัญหาด้านครอบครัว ทำให้นักเรียนที่อยู่ในเขตชนบทส่วนใหญ่มีผลการเรียนที่อ่อน จึงเกิดปัญหาในการพัฒนานักเรียนให้เท่าเทียมกันระหว่างนักเรียนที่อยู่ในสังคมเมืองและในเขตชนบทหรือห่างไกลจากตัวเมือง

การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นในการพัฒนาการเรียนรู้อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นพื้นฐานให้กับนักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น โดยนำแนวคิดทฤษฎีปัญหาพิพัญญาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ่านในรูปแบบของเกม เพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและส่งเสริมความสามารถทางด้านพิพัญญาที่แตกต่างกันของนักเรียนในแต่ละคน โดยบริบทของโรงเรียนอยู่ในเขตห่างไกลจากตัวเมือง นักเรียนส่วนใหญ่มีพื้นฐานความรู้ที่ค่อนข้างอ่อนเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่อยู่ในสังคมเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน ลดความตึงเครียดในการเรียน ผู้วิจัยจึงจัดกิจกรรมในรูปแบบของกิจกรรมเกมการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่ม โดยเรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารแสวงหาความรู้ด้านต่างๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กรมวิชาการ, 2545: 1) การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้เรื่องคำศัพท์ มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย, 2548: บทนำ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (กนิษฐา ระเวช, 2543: 87) พบว่าการสอนคำศัพท์ มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่ง ในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียน และการฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร



ในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้งสี่ คือ ปัญหาคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (มานพ ประธรรมสาร, 2538: 5) และสมใจ หอมสุวรรณ (2544: 38) ได้กล่าวว่า ในการเรียนภาษา ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์ และเป็นพื้นฐานของทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน

ความสำคัญและปัญหาของคำศัพท์ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มีผู้ศึกษาปัญหาต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงในการสอนคำศัพท์ไว้ เช่น ประนอม สุรัสวดี (2539: 32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วม และสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผล นั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น เป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ Johnson (2001: 76-161) ซึ่งได้ทำการวิจัยพบว่าการสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับ Diskerson (1976: 6454-A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนในระดับหนึ่งโดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อยและกิจกรรมปกติ เป็นสื่อการสอนในแต่ละกลุ่ม โดยกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกมที่ต้องเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเกมเคลื่อนไหวได้รับสัมฤทธิ์ผลสูงกว่าอีกสองกลุ่ม และกลุ่มเกมเฉื่อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากิจกรรมปกติ

จากการที่ผู้วิจัยสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้พบสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอน คือ นักเรียนในชั้นเรียนมีทั้งหมด 25 คน ซึ่งในจำนวนนักเรียนทั้งหมดนี้ มีนักเรียนกลุ่มเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เรียนด้วยกัน ทำให้มีปัญหาในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากนักเรียนกลุ่มเรียนอ่อน เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในชั้นเรียน แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนกลุ่มเรียนอ่อนเหล่านั้นยังมีความสามารถในการเรียนรู้ด้านอื่นๆ เช่น ด้านศิลปะ ด้านดนตรี ด้านกีฬา เป็นต้น ซึ่งโดยธรรมชาติของการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละคนย่อมมีความสามารถในด้านต่างๆ แตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา ของ โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งพหุปัญญา หมายถึง สติปัญญาความสามารถที่หลากหลายของบุคคลที่มาจากการถูกควบคุมโดยสมองแต่ละส่วน ทั้งนี้การพัฒนาสมองต้องได้รับการเลี้ยงดูจากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม มีการส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาในการทำกิจกรรมต่างๆ อย่างมีเป้าหมาย คิดอย่างมีเหตุผลและจัดให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของบุคคลในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้วิจัยได้สังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อครูจัดกิจกรรมทางด้านต่างๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนมีความสามารถทำงานหรือทำกิจกรรมทางภาษาได้น้อย และเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ จากการที่ให้



นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษที่ตนเองควรปรับปรุงปรากฏว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาทางด้านของคำศัพท์ และรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้เท่าที่ควร แต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมภาษาเข้ามาแทรกบทเรียนในคาบใด พบว่า นักเรียนจะกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุมิตร คุณากร (2541: 17) ที่กล่าวว่าการเล่นเกมนำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี

จากปัญหาที่ผู้วิจัยประสบและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าในการพัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามความสามารถที่โดดเด่นของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพราะการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้จะทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรู้ อยากรเรียน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำแนวคิดทฤษฎีทฤษฎีปัญญามาปรับใช้ในการพัฒนาเกมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามความสามารถที่แตกต่างของแต่ละบุคคล ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นจากสิ่งที่ตนเองถนัดและความสนใจที่โดดเด่นในแต่ละด้าน สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น หากจะกล่าวถึงสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบของเกมการเรียนรู้ นั้น ย่อมมีมากมายสามารถหาได้ทั่วไปตามท้องตลาดหรือดาวน์โหลดได้ตามเว็บไซต์ แต่สื่อการเรียนการสอนเหล่านั้นจัดทำเพื่อการพาณิชย์ (commercial) หรือจัดทำโดยภาพรวมทั่วไป ซึ่งไม่สามารถนำมาใช้ได้ในทุกบริบทของแต่ละโรงเรียนที่มีความแตกต่างกันได้อย่างเต็มที่ การนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้ในชั้นเรียนของครูนั้นขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอนที่จะเลือกนำสื่อการเรียนการสอนชนิดใดมาใช้ในชั้นเรียน ดังนั้นในการพัฒนาเกมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้วิจัยในครั้งนี้ เป็นการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบของเกมการเรียนรู้ ที่ผลิตขึ้นเพื่อนำมาใช้เอง (In house) ตามบริบทของชั้นเรียนที่ผู้วิจัยได้รับผิดชอบ ซึ่งประกอบไปด้วยนักเรียนที่มีความหลากหลาย ทั้งกลุ่มเรียนเก่ง ปานกลางและเรียนอ่อนเรียนอยู่ในชั้นเดียวกัน

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ได้เกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตูลุย อำเภอร้อยบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด ตามแนวทฤษฎีทฤษฎีปัญญา เพื่อเป็นกรอบหรือแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แก่นักเรียนต่อไป
2. ได้แนวทางและวิธีการในการพัฒนาการใช้เกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎีทฤษฎีปัญญา
3. ได้แนวทางและวิธีการในการส่งเสริมความรู้ความสามารถในด้านต่างๆของนักเรียนแต่ละคน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานักเรียนต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนมีผลการทดสอบจากการใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย อำเภอธวัชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 25 คน
2. ขอบเขตด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
เนื้อหาด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ใช้ในการจัดเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย หนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ smile 4 บทที่ 1-3 ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
3. เกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญาที่พัฒนาขึ้น
เป็นเกมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) ตรงตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ (Nouns, Adjectives, Verbs) ลักษณะเป็นการโต้ตอบ (Interaction) การมีส่วนร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนและครู โดยมีความมุ่งหมายเพื่อการศึกษา ใช้ภาพ สื่อการเรียนการสอนต่างๆ ใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นสื่อหลักในการเล่นเกมที่มีการผสมผสานที่หลากหลายรูปแบบตามความสามารถของนักเรียนที่ได้จากการวัดเชาว์ปัญญาของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียน เพื่อเพิ่มความสนใจให้กับนักเรียนโดยคำนึงถึงความสามารถที่โดดเด่นและความถนัดของแต่ละบุคคล ทั้ง 4 ด้าน ที่ได้จากการวัดเชาว์ปัญญา ประกอบด้วย การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว, การเข้าใจตนเอง, การเข้าใจผู้อื่น, การเข้าใจในธรรมชาติ เนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นำมาใช้ในการจัดเกมการเรียนรู้ นำมาจากหนังสือเรียนในชั้นเรียน Smile 4 ประกอบด้วย 3 เรื่อง ดังต่อไปนี้



1. Animals
2. City and Space
3. Sports day

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการศึกษาระหว่างภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2560 – กันยายน 2560

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา
ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา หมายถึง เกมที่ออกแบบและพัฒนาจากการทดสอบความสามารถของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียน ที่ได้จากการวัดลักษณะเขาว์ปัญญาที่โดดเด่นที่สุดคนละ 1 ด้าน ซึ่งวัดออกมาได้ 4 ด้าน ได้แก่

1.1 ความสามารถด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Body Smart) ได้แก่ เกมการแสดงออกด้วยท่าทางเกมการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ เกมทักษะเคลื่อนไหวเกมการออกกำลังกาย

1.2 ความสามารถด้านมนุษยสัมพันธ์ (People Smart) ได้แก่ เกมการทำงานร่วมกัน นำเสนอเป็นกลุ่ม สัมภาษณ์ซึ่งกันและกัน แสดงบทบาทสมมติ และแก้ปัญหาเป็นทีม

1.3 ความสามารถด้านการเข้าใจตนเอง (Self Smart) ได้แก่ เกมการจดบันทึกเรื่องราวอ่านในใจ ทำงานโดยลำพัง แสดงความชอบหรือไม่ชอบ

1.4 ความสามารถด้านธรรมชาติวิทยา (Nature Smart) ได้แก่ เกมการจดบันทึกการสังเกตรอบๆ ตัว เกมเกี่ยวกับธรรมชาติ เกมการแยกแยะและจัดประเภท

2. พหุปัญญาในการจัดการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง การนำแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาที่จำแนกความสามารถของมนุษย์ออกเป็น 8 ด้าน ได้แก่ ด้านภาษา ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านดนตรี ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านการเข้าใจตนเอง และด้านธรรมชาติวิทยา

3. ผู้เรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา มีเนื้อหาสาระของเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ศึกษานำเสนอแนวคิดเป็นลำดับ ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญา
 - 1.1 ความหมายของพหุปัญญา
 - 1.2 แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีพหุปัญญา
 - 1.3 ประเภทของพหุปัญญา
 - 1.4 ลักษณะของบุคคลที่มีความสามารถในด้านต่างๆ ตามทฤษฎีพหุปัญญา
 - 1.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาพหุปัญญา
 - 1.6 ตัวกระตุ้นและตัวบั่นทอนปัญญา
 - 1.7 รูปแบบการสอนตามทฤษฎีพหุปัญญา
 - 1.8 ประโยชน์ของพหุปัญญา
 - 1.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญา
 - 1.9.1 งานวิจัยต่างประเทศ
 - 1.9.2 งานวิจัยในประเทศ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์
 - 2.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 2.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 2.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
 - 2.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน
 - 3.3 การใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน
 - 3.5 เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
 - 3.6 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 3.7 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์
 - 4.1 งานวิจัยต่างประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยในประเทศ



5. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน
 - 5.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทือตส์กี
6. กรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญา

1. ความหมายของพหุปัญญา

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) ได้ให้คำนิยามของคำว่า พหุปัญญา หมายถึงความสามารถเชิงชีวจิต (Biopsychological Potential) นั่นคือ คนทุกคนสามารถแสดงออกซึ่งองค์แห่งปัญญาที่เขาสามารถและพัฒนาความสามารถนั้นกับบริบทต่างๆ ตามสภาพแวดล้อมของตน เขามองสติปัญญาในหลายลักษณะ และเชื่ออีกว่า สติปัญญาของแต่ละคนจะเป็นกระบวนการทางจิตใจ หรือความสามารถที่จะค้นหา แก้ปัญหา และสร้างผลผลิตที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) ได้ให้ความหมายของคำว่า พหุปัญญา ประกอบด้วยหลัก 3 ประการ คือ

1. ความสามารถในการแก้ปัญหา
2. ความสามารถในการสร้างสรรค์และค้นพบสิ่งที่ก่อให้เกิดประโยชน์หรือผลผลิตอันมีประสิทธิภาพ

3. ความสามารถในการพบเห็นปัญหาใหม่

พหุปัญญา หมายถึง ความฉลาดของมนุษย์ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเซลล์ในสมอง แต่ขึ้นอยู่กับ การเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทที่จะงอกเงยออกมาเป็นวงจรสมอง ถ้าสมองได้รับการกระตุ้นมาก วงจรสมองก็จะยิ่งมากทำให้ฉลาด ถ้าได้รับการกระตุ้นน้อยการเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทก็จะน้อยลงตามไปด้วย ดังนั้น สิ่งแวดล้อมและการเลี้ยงดูจึงมีความสำคัญต่อการกำหนดโครงสร้างและโปรแกรมในสมองมาก

จากความหมายของพหุปัญญาที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าพหุปัญญา หมายถึงความสามารถทางปัญญาของแต่ละบุคคลที่แสดงออกมาในรูปแบบที่แตกต่างกัน ทั้งด้านการคิดการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองให้เป็นที่ยอมรับในสังคม

2. แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีพหุปัญญา

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) เป็นนักวิทยาศาสตร์ระบบประสาทแห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้ศึกษาเกี่ยวกับความหลากหลายของสติปัญญา โดยการคิดทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences: MI) ขึ้นและจำแนกปัญญาของคนเอาไว้ในหนังสือชื่อ “โครงสร้างของจิตใจ” (Frame of Mind) และหนังสือเรื่อง “พหุปัญญา” (Multiple Intelligences, 1993) โดยเขาศึกษาจากผู้ที่มีสมองบกพร่องในบางส่วน และพบว่าผู้ที่ถูกศึกษายังสามารถในส่วนที่เหลืออยู่ ซึ่งเป็นการพิสูจน์ว่า สมองของมนุษย์ได้แบ่งเป็นส่วนๆแต่ส่วนๆได้กำหนดความสามารถเป็นเรื่องหรือมีปัญญาหลายๆ อย่างถือกำเนิดมาจากสมองเฉพาะส่วนแตกต่างกัน การ์ดเนอร์ได้ใช้ฐานความคิดจากศาสตร์ทางการรับรู้ (Cognitive Science) และศาสตร์การทำงานของสมอง (Neuro Science) และให้คำจำกัดความคำว่า “ปัญญา” ว่าเป็นความสามารถเชิงชีวจิต (Biopsychological Potential) นั่นคือ คนทุกคนสามารถแสดงออกซึ่งองค์แห่งปัญญาที่เขาสามารถและพัฒนาความสามารถ



นั้นกับบริบทต่างๆ ตามสภาพแวดล้อมของตน เขามองปัญญาในหลายลักษณะ เขาเชื่อว่าปัญญาแต่ละด้านจะเป็นกระบวนการทางจิตใจหรือความสามารถที่จะค้นหาแก้ปัญหา และสร้างผลผลิตที่คุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ได้เขียนหนังสือชื่อ Frames of Mind (Gardner, 2011) บรรยายถึง ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) ซึ่งทำให้การเรียนการสอนในห้องเรียนเปลี่ยนแปลงไปมากโดยเฉพาะในระยะ 5 ปีที่ผ่านมาคำว่า ปัญญา (Intelligence) นั้น การ์ดเนอร์ให้คำอธิบายไว้ว่า ความสามารถของมนุษย์ในการแก้ปัญหาหรือทำอะไรสักอย่างที่มีค่าในสังคมเดียวหรือหลายสังคม ความสามารถนั้นต้องมีส่วนของสมองเป็นฐานรองรับ มีประชาชนบางกลุ่มที่เก่งในปัญญานั้นๆ และบางกลุ่มไม่เก่งเลย และปัญญาหรือความสามารถนั้นๆ ปรากฏในสัตว์อื่นๆ นอกจากมนุษย์ในประวัติศาสตร์ของวิวัฒนาการบ้างหรือไม่ ในตอนแรกการ์ดเนอร์บอกว่ามีปัญญา 8 รายการ (Gardner, 1997) ตามคำบรรยายของการ์ดเนอร์สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ความสามารถทางปัญญาด้านภาษาทั้งพูดและเขียน (Linguistic Intelligence) คือ ความสามารถในการใช้ภาษาเดิมของตน และอาจจะสามารถใช้ภาษาอื่นได้ด้วย เพื่อแสดงความคิดและความรู้สึกของตน และแสดงความเข้าใจต่อผู้อื่น กวีเป็นผู้มีปัญญาทางภาษาโดยแท้ คนอื่นๆ เช่น นักพูด ทนายความ คนที่ใช้ภาษาในการทำมาหาเลี้ยงชีพแสดงออกถึงความมีปัญญาทางภาษาอย่างชัดเจน

2. ความสามารถทางปัญญาด้านการใช้เหตุผลเชิงตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ (Logical - Mathematical Intelligence) คือ ความสามารถเข้าใจหลักการของเหตุและผล (causal system) อย่างที่นักวิทยาศาสตร์และนักตรรกศาสตร์ปฏิบัติ หรือความสามารถในการจัดกระทำกับตัวเลขปริมาณและการปฏิบัติการทางคณิตศาสตร์ (บวก ลบ คูณ หาร) อย่างที่นักคณิตศาสตร์กระทำกัน

3. ความสามารถทางปัญญาด้านภาพมิติ (Spatial Intelligence) คือ ความสามารถในการสร้างภาพ 3 มิติของโลกภายนอกขึ้นในจิตใจของตนเอง เช่น นักบินหรือนักเดินเรือ มองภาพของโลกภายนอกในการนำเครื่องบินหรือเรือไปตามทิศทางที่ต้องการหรืออย่างนี้นักหมากรุกหรือช่างแกะสลักมองภาพ 3 มิติ มีประโยชน์ในงานทั้งด้านศิลปะและวิทยาศาสตร์ ถ้าหากท่านมีความสามารถทางด้านภาพมิติมาก ท่านอาจจะเป็นคนเก่งด้านการวาดภาพ แกะสลัก หรือสถาปนิกมากกว่าจะเป็นนักดนตรีหรือนักเขียน

4. ความสามารถทางปัญญาด้านกล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Bodily - Kinesthetic Intelligence) คือ ความสามารถในการใช้ร่างกายทั้งหมดหรือบางส่วน เช่น มือ นิ้วมือ หรือแขน ในการแก้ปัญหาทำอะไรสักอย่างหรือผลิตอะไรสักอย่างออกมา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือนักกีฬา นักแสดง โดยเฉพาะนักเต้นรำหรือดาราหนัง หรือละคร

5. ความสามารถทางปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) คือ ความสามารถในการคิดเป็นดนตรีสามารถฟังรูปแบบ จำได้ รู้ได้ และอาจจะปฏิบัติได้ด้วย คนที่มีปัญญาทางด้านดนตรีอย่างสูงไม่เพียงแต่จำดนตรีได้ง่ายเท่านั้น ยังฟังใจในดนตรีอย่างไม่มีวันลืมอีกด้วย

6. ความสามารถทางปัญญาด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล (Interpersonal Intelligence) คือ ปัญญาที่ทุกคนต้องการโดยเฉพาะบุคคลที่มีอาชีพครู แพทย์ การขาย หรือนักการเมือง คนที่ต้องทำงานกับคนมากๆ ต้องมีความสามารถ หรือมีปัญญาทางสังคมสูง

7. ความสามารถทางปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) คือ ปัญญาในการเข้าใจตนเอง รู้ว่าตนเป็นใคร มีความสามารถทำอะไรได้บ้าง รู้ว่าตนมีความต้องการทำ



อะไร ควรจะมีการตอบโต้สิ่งต่างๆ อย่างไร สิ่งใดควรหลีกเลี่ยง และสิ่งใดควรเสาะหา เรามักจะชอบที่จะเข้าใจตนเอง เพราะคนพวกนี้จะไม่ทำอะไรมั่วๆ พวกเขาทำอะไรได้บ้างทำอะไรไม่ได้บ้าง และพวกเขารู้ว่าตัวเองต้องการอะไร ควรจะไปไหนหรือไปหาใคร

8. ความสามารถทางปัญญาด้านการเข้าใจสภาพธรรมชาติ (Naturalistic Intelligence) คือ ปัญญาที่มนุษย์ใช้ในการแยกแยะธรรมชาติ เช่น แยกแยะระหว่างพืชกับสัตว์แยกประเภทของพืช ประเภทของสัตว์ รวมทั้งความฉับไวในการเข้าใจลักษณะอื่นๆ ของธรรมชาติ เช่น สภาพของก้อนเมฆ ก้อนหิน เป็นต้น ความสามารถเช่นนี้มีประโยชน์สำหรับมนุษย์ ทั้งอดีตและปัจจุบัน เช่น เป็นประโยชน์ต่อพรานหรือคนหาของป่า ชาวนา นักพฤกษศาสตร์ เป็นต้น ความสามารถในการแยกแยะสิ่งต่างๆ เช่น รถ กางเกง เครื่องสำอาง หรืออื่นๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตปัจจุบัน การมองเห็นรูปแบบในวิทยาศาสตร์บางแขนงก็เป็นลักษณะความสามารถเข้าใจสภาพธรรมชาติเช่นกัน

จากแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีปัญญาคือว่ามาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าทฤษฎีปัญญาคือ ความสามารถของมนุษย์ที่มีอย่างหลากหลาย แต่แต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม การฝึกฝนและประสบการณ์การเรียนรู้

3. ประเภทของทฤษฎีปัญญา

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) ได้จำแนกความสามารถหรือปัญญาคนเอาไว้ 8 ประเภท ประกอบด้วย

1. ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) คือ ผู้ที่มีความสามารถทางด้านภาษาสูง เช่น นักเล่านิทาน นักพูด นักการเมือง หรือด้านเขียน เช่น กวี นักเขียนบทละคร บรรณาธิการ นักหนังสือพิมพ์ ซึ่งปัญญาด้านนี้ยังรวมถึงความสามารถในการจัดกระทำเกี่ยวกับโครงสร้างของภาษา เสียง ความหมายและเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาษา เช่น ความสามารถใช้ภาษาในการหวานล้อม การอธิบาย เป็นต้น

2. ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical - Mathematical Intelligence) คือ ผู้ที่มีความสามารถสูงในการใช้ตัวเลข เช่น นักบัญชี นักคณิตศาสตร์ นักสถิติ และผู้ให้เหตุผลที่ดี เช่น นักวิทยาศาสตร์ นักตรรกศาสตร์ นักจัดทำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ปัญญาด้านนี้ ยังรวมถึงความไวในการมองเห็นความสัมพันธ์ แบบแผน ตรรกวิทยา การคิดเชิงนามธรรม การคิดที่เป็นเหตุผล (cause-effect) และการคิดคาดการณ์ (if-then) วิธีการที่ใช้ในการคิด ได้แก่ การจำแนกประเภท การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุป การคิดคำนวณ การตั้งสมมติฐาน

3. ปัญญาด้านมิติ (Spatial Intelligence) คือ ผู้ที่มีความสามารถในการมองเห็นพื้นที่ ได้แก่ นายพราน ลูกเสือ ผู้นำทาง และสามารถปรับปรุงวิธีการใช้เนื้อที่ได้ดี เช่น สถาปนิก มัณฑนากร ศิลปิน นักประดิษฐ์ ปัญญาด้านนี้รวมไปถึงความไวต่อสี เส้น รูปร่าง เนื้อที่ และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเหล่านั้น นอกจากนี้ยังหมายถึงการมองเห็น และแสดงออกเป็นรูปร่างถึงสิ่งที่เห็น และความคิดเกี่ยวกับพื้นที่

4. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily - Kinesthetic Intelligence) คือ ความสามารถในการใช้ร่างกายของตนแสดงความคิด ความรู้สึก ได้แก่ นักแสดง นักแสดงท่าใบ้ นักกีฬา นาวากร นักฟิสิกส์ และความสามารถในการใช้มือประดิษฐ์ เช่น นักปั้น ช่างแกะรอยยนต์ ศัลยแพทย์ ปัญญาด้านนี้รวมถึงทักษะทางกาย เช่น ความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความประณีต และความไวทางประสาทสัมผัส



5. ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) คือ ความสามารถทางด้านดนตรี ได้แก่ นักแต่งเพลง นักดนตรี นักวิจารณ์ดนตรี ปัญญาี้รวมถึงความไวในเรื่องจังหวะ ทำนอง เสียง ตลอดจนความสามารถในการเข้าใจและวิเคราะห์ดนตรี

6. ปัญญาด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล (Interpersonal Intelligence) คือ ความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก ความคิดและเจตนาของผู้อื่น ทั้งนี้รวมถึงความไวในการสังเกตน้ำเสียงใบหน้าที่ท่าทาง ทั้งยังมีความสามารถสูงในการรู้ถึงลักษณะต่างๆ ของสัมพันธภาพของมนุษย์ และความสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เช่น ความสามารถทำให้บุคคลหรือกลุ่มชนปฏิบัติตาม

7. ปัญญาด้านความเข้าใจตนเอง หรือ การเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) คือ ความสามารถในการรู้จักตนเอง และสามารถประพฤติปฏิบัติตนได้ด้วยตนเอง ความสามารถในการรู้จักตนเอง ได้แก่ การรู้จักตนเองตามความสามารถเป็นจริง เช่น มีจุดอ่อน จุดแข็ง ในเรื่องใด มีความสามารถรู้เท่าทันอารมณ์ ความคิด ความปรารถนาของตน มีความสามารถในการฝึกฝนตนเองและเข้าใจตนเอง

8. ปัญญาด้านธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) คือ การเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เข้าใจความสำคัญของตนเองกับสิ่งแวดล้อม และตระหนักถึงความสามารถของตนที่จะมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ธรรมชาติ เข้าใจถึงพัฒนาการของมนุษย์ และการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่เริ่มจนตาย เข้าใจและจำแนกความเหมือนกันของสิ่งของ เข้าใจการหมุนเวียนเปลี่ยนแปลงของสสาร

4. ลักษณะของบุคคลที่มีความสามารถในด้านต่างๆ ตามทฤษฎีพหุปัญญา

สุนทร โคตรบรรเทา (2548: 1 - 23) ได้กล่าวถึงการแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถทางพหุปัญญาในแต่ละด้านไว้ดังนี้

4.1 การแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถด้านภาษา

- 1) พูดได้ดีในกลุ่มผู้ฟังต่างๆ
- 2) พูดง่าย พูดคล่อง หรือใช้อารมณ์ได้ในเวลาที่เหมาะสม
- 3) มีความสามารถในการเขียนได้ดี
- 4) มีความสามารถในการเรียนและการพูดภาษาอื่นๆ ได้เร็ว
- 5) มีความสามารถในการเล่าเรื่องตลก เรื่องชวนเชื่อ และการทายปริศนาคำ
- 6) เรียนรู้ได้เร็วจากการฟัง การอ่าน และการเขียน
- 7) มีความสนใจในโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน คำประพันธ์ การพูด การเล่าเรื่องนิทานหนังสือพิมพ์ และการเขียน
- 8) มีความสามารถในการเล่าเรื่องหรือเขียนเรื่อง
- 9) มีทักษะในการใช้คำพังเพยเปรียบเทียบ เช่น คำอุปมาอุปมัย และสำนวน ฯลฯ
- 10) มีความสามารถในการแต่งคำพูดที่ซับซ้อนโดยใช้ภาษาในการสื่อแนวคิดได้อย่างเหมาะสม

4.2 การแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถด้านตรรกะและคณิตศาสตร์

- 1) มีความสามารถเชื่อมโยงการคิดคำนวณกับกิจกรรมการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน
- 2) มีความสามารถในการคิดคำนวณอย่างกว้างขวางลึกซึ้ง



- รูปธรรม
- 3) มีความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวเลขและสัญลักษณ์กับวัตถุ
 - 4) คิดได้อย่างมีเหตุผลหรือคิดอย่างมีตรรกะ
 - 5) เข้าใจวิธีดำเนินการทางคณิตศาสตร์และแบบแผนเชิงตรรกะต่างๆ
 - 6) ดำเนินกระบวนการเหตุและผลที่ง่ายและเป็นรูปธรรม
 - 7) รู้จักวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ
 - 8) มีความสามารถในการค้นหาสิ่งที่ไม่รู้ในสถานการณ์ของการแก้ปัญหาต่างๆ
 - 9) มีความสามารถในการพัฒนาแบบแผนการคิดและรู้จักการนำออกมาใช้ที่
- หลากหลาย
- 10) รู้จักใช้เหตุผลทั้งในเชิงอุปมาและอุปมัย
- 4.3 การแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถด้านมิติ
- 1) รับรู้และตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ
 - 2) มีความสร้างสรรค์การออกแบบ ลวดลาย และรูปทรงต่างๆ
 - 3) มีความสามารถในการวาดภาพสามมิติ
 - 4) มีความสามารถในการเขียนภาพทิวทัศน์และวัตถุต่างๆ ด้วยการระบายสีและ
- การแกะสลัก
- 5) เข้าใจวัตถุที่มองเห็นจากมุมมองต่างๆ
 - 6) มีความสามารถสร้างสรรค์วัตถุสิ่งของจากแผนภูมิหรือพิมพ์เขียว
 - 7) มีความสามารถสร้างผลงานทั้งเป็นการแสดงออกซึ่งความรู้สึกหรือความ
- ประทับใจ
- 8) มีความแม่นยำในการบอกทิศทางในแผนที่หรือสถานที่ต่างๆ
 - 9) รับรู้และตอบสนองต่อรูปทรงต่างๆ
 - 10) มีความสามารถในการกระทำกับวัตถุโดยใช้มือและนิ้วมือ
- 4.4 การแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว
- 1) มีความสามารถในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
 - 2) มีความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกในการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การฟ้อนรำ การเต้นรำ ฯลฯ
 - 3) ชอบกิจกรรมทางกายภาพ เช่น การกีฬา และการเล่นต่างๆ
 - 4) ทำกิจกรรมที่ต้องการทักษะการเคลื่อนไหวที่ง่ายและซับซ้อน
 - 5) มีทักษะด้านกรีฑา
 - 6) มีทักษะด้านกีฬา
 - 7) มีทักษะทางการฟ้อนรำหรือเต้นรำ
 - 8) มีทักษะทางการฝีมือ
 - 9) ใช้กิจกรรมต่างๆ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายของตน
 - 10) มีความสามารถในการแสดงบทบาทสมมติเพื่อแสดงหรือสื่อสารสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิต
 - 11) เรียนได้ดีด้วยการมีส่วนร่วมโดยตรง



12) มีความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวร่างกาย

13) มีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์

4.5 การแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถด้านดนตรี

1) มีความเข้าใจสัญลักษณ์ดนตรี

2) มีความสามารถผลิตผลงานเพลงและทำนองเพลง

3) มีความสามารถในการใช้ดนตรีแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด

4) สร้างความรู้สึกทางอารมณ์กับเสียงต่างๆ

5) รู้จักแยกแยะแบบแผนของเสียงต่างๆ

6) มีความสามารถในการเชื่อมโยงทำนองและจังหวะเพลงกับความรู้สึกของตน

7) มีความสามารถในการคิดแต่งเนื้อเพลงและหรือทำนองเพลง

8) มีความสามารถในการผลิตและประกอบเครื่องดนตรี

9) ฟังและตอบสนองเสียงต่างๆ เช่น เสียงคนหรือเสียงจากสิ่งแวดล้อมด้วยความ

สนใจ

10) เก็บรวบรวมข้อมูลด้านดนตรีในรูปแบบต่างๆ

4.6 การแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล

1) มีความสามารถในการผูกพันกับสมาชิกครอบครัว และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

2) สื่อสารได้ดีทั้งวิธีการเป็นการพูด (การสื่อสารแบบวัจนะ) และวิธีการไม่เป็นการพูด

(การสื่อสารแบบอวัจนะ)

3) ปรับพฤติกรรมเข้ากับกลุ่มและสภาพแวดล้อมได้ดีมาก

4) มีทักษะที่ดีต่อประเด็นปัญหาในปัจจุบันต่างๆ

5) มีวิธีการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่หลากหลาย

6) มีความเข้าใจพลวัตกลุ่มหรือพลังกลุ่ม

7) ให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนอย่างมีความหมาย

8) มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

9) เข้าใจและชื่นชมความหลากหลายทางวัฒนธรรม

10) มีความเข้าใจลึกซึ้งในความคิดเห็น ความรู้สึก แรงจูงใจ และวิถีชีวิตของผู้อื่น

4.7 การแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถด้านความเข้าใจตนเอง

1) พยายามค้นหาและเข้าใจความรู้สึกภายในและความคิดของตนเอง

2) มีความเข้าใจดีเกี่ยวกับความซับซ้อนของประสบการณ์มนุษย์

3) มีความสามารถในการใช้ความรู้สึกทางอารมณ์กับประสบการณ์เฉพาะ

4) มีความสามารถเกี่ยวกับภาวะอารมณ์ ความรู้สึก และอารมณ์

5) มีความสนใจในการค้นหาพัฒนาการของตนเองอย่างลึกซึ้ง

6) รู้จักวิธีการให้ความหมายเกี่ยวกับความชอบหรือความไม่ชอบเป็นการส่วนตัว

7) มีความรู้เกี่ยวกับการมีสมาธิอย่างดี

8) เรียนรู้โดยการสังเกตและการฟัง

9) คาดคะเนแบบแผนของตนเองอย่างแม่นยำ

10) กำหนดและปฏิบัติตามมาตรฐานค่านิยมทางจริยธรรม



4.8 การแสดงออกของบุคคลที่มีความสามารถด้านธรรมชาติ

- 1) รักสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ
- 2) แสดงความสนใจในการทัศนศึกษาธรรมชาติอย่างจริงจัง
- 3) แสดงความรักต้นไม้ พืช และดอกไม้
- 4) แสดงความห่วงใยต่อสิทธิของสัตว์ทั้งหลาย
- 5) ชอบสะสมปลาสวยงาม
- 6) มีความสนใจในธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง
- 7) มีความสามารถในการจำแนกพืชและสัตว์ต่างๆ
- 8) มีทักษะในการทำการทดลองทางชีววิทยา
- 9) ชอบไปเที่ยวชมสวนพฤกษชาติและสวนสัตว์ในที่ต่างๆ

5. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาหุปัญญา

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาหุปัญญา ซึ่งทำให้บุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกันในการพัฒนาปัญญามี 3 ปัจจัยด้วยกันซึ่งการ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) ได้อธิบายไว้ว่า ปัญญาจะพัฒนาได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับเหตุปัจจัยต่อไปนี้

1. สภาพทางชีววิทยาของบุคคล อันได้แก่ กรรมพันธุ์ หรือการกระทบกระเทือนของสมองก่อนตั้งครรภ์ ระหว่างตั้งครรภ์ และเมื่อเกิดมาแล้ว
2. ประวัติชีวิตของแต่ละคน อันได้แก่ ประสบการณ์ที่มีกับพ่อแม่ ครู พี่น้อง และเพื่อนฝูง ซึ่งอาจจะเป็นประสบการณ์ที่ช่วยพัฒนาปัญญา หรือทำให้การพัฒนาปัญญาชะงัก
3. พื้นฐานทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ตลอดจนเวลาและสถานที่ที่เกิดและเติบโต จะมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมปัญญาบางด้านและไม่ส่งเสริมปัญญาบางด้าน พันธุกรรม การอบรมเลี้ยงดู และสิ่งแวดล้อมรอบตัว ประสบการณ์เรียนรู้จากพ่อแม่ ครู เพื่อน มีผลต่อการพัฒนาความสามารถหุปัญญา

6. ตัวกระตุ้นและตัวบั่นทอนปัญญา

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) ได้เสนอตัวกระตุ้นและตัวบั่นทอนปัญญาไว้ดังนี้ ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึก (ช่วยกระตุ้น) กับประสบการณ์ที่บั่นทอนเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทางปัญญา “ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึก” เป็นคำที่เฟลแมน แห่งมหาวิทยาลัยทัฟท์ได้คิดค้นและการ์ดเนอร์ได้นำไปใช้อย่างกว้างขวาง ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึกเป็นจุดสำคัญในการพัฒนาปัญญาและความสามารถ ประสบการณ์นี้มักจะเกิดขึ้นตั้งแต่ปฐมวัย แต่ก็อาจเกิดขึ้นได้ระหว่างอายุต่างๆ ตัวอย่างเช่น อัลเบิร์ต ไอนสไตน์ นักวิทยาศาสตร์ที่สำคัญของโลก เมื่ออายุ 4 ขวบ พ่อเขาได้ให้เล่นกับเข็มทิศเขาได้เล่าในชีวิตประวัติว่า เข็มทิศนี้ทำให้เขาสนใจอยากจะรู้เรื่องของโลกและจักรวาลมาก ประสบการณ์ของเขาจึงปลุกความสามารถของเขาอยู่เสมอ ทำให้เขาเริ่มคิดและสนใจศึกษาจนเป็นนักวิทยาศาสตร์บันลือโลก จะเห็นได้ว่าประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึกจะเป็นประสบการณ์ที่ปลุกเร้าปัญญาที่มีอยู่ให้พัฒนาจนถึงขั้นสูงสุด

ในทางตรงข้าม “ประสบการณ์ที่บั่นทอน” หมายถึง ประสบการณ์ที่ตัดรอนการพัฒนาของปัญญา เช่น ในช่วงโมฆะวิชาศิลปะครูพูดเยาะเย้ยผลงานศิลปะของท่านต่อหน้าเพื่อนๆ เหตุการณ์ครั้งนั้นอาจจะเป็นจุดที่ตัดพัฒนาการของปัญญาด้านมิติของท่านไปโดยสิ้นเชิง หรือพ่อแม่ที่ตะโกนดุด่าเวลาที่ท่านเล่นเปียโน ท่านก็อาจจะไม่แตะต้องเปียโนอีกเลย ประสบการณ์บั่นทอนจะเป็นประสบการณ์ที่ทำให้



คนรู้สึกโกรธ อาย กลัว หรือ เกิดอารมณ์อันไม่พึงประสงค์ทั้งหลายอันสัมพันธ์กับปัญญาความสามารถด้านใดก็จะบั่นทอนต่อการพัฒนาการของปัญญาและความสามารถทางด้านนั้นๆ ประสบการณ์ต่อไปนี้จะ เป็น สิ่งแวดล้อมที่ช่วยพัฒนาหรือบั่นทอนการพัฒนาของปัญญา

1. การมีอุปกรณ์เหมาะสมหรือครูดี เช่น ถ้าเกิดมาในครอบครัวที่ยากจนก็อาจจะไม่มีทุนที่จะซื้อเครื่องดนตรี หรือไปเข้าเรียนพิเศษวิชาดนตรี ปัญญาทางด้านดนตรีก็อาจจะไม่มีโอกาสได้แสดงออก

2. องค์ประกอบทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรม เช่น ถ้าเป็นนักเรียนที่มีแนวโน้มและชอบวิชาคณิตศาสตร์ ในขณะที่สังคมนั้นกำลังส่งเสริมวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์อย่างสุดขีด มีการใช้ทุนอย่างมากมาย ปัญญาทางด้านคณิตศาสตร์ก็จะได้รับการสนับสนุนได้มาก

3. องค์ประกอบทางภูมิศาสตร์ เช่น ถ้าเกิดมาในท้องถิ่นที่เป็นไร่นา ก็จะได้พัฒนาปัญญาทางกายมากกว่าคนที่เกิดในคอนโดมิเนียมชั้นที่ 30 บนถนนเจริญกรุง

4. องค์ประกอบทางครอบครัว เช่น ถ้าอยากจะเป็นศิลปินนักวาดภาพแต่พ่อแม่ต้องการให้เป็นนักกฎหมายบางทีอิทธิพลของพ่อแม่ ทำให้ต้องพัฒนาทางด้านภาษา ส่วนปัญญาด้านศิลปะอาจจะไม่ได้รับการสนับสนุนเลย

5. องค์ประกอบด้านสถานการณ์ เช่น เมื่อเล็กๆ ต้องดูแลน้องเพราะเป็นครอบครัวใหญ่ จึงไม่มีเวลาที่จะพัฒนาปัญญาหรือความสามารถพิเศษใดๆ

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทางปัญญา ได้แก่ การส่งเสริมสนับสนุนจากครอบครัว ครู เพื่อนฝูงที่ดี การได้อยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ดี และการได้รับประสบการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะ ประสบการณ์ที่กระตุ้นการพัฒนาปัญญาอย่างเหมาะสม ปัจจัยเหล่านี้ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาพหุปัญญาในทางที่ถูกต้อง และควรหลีกเลี่ยงการได้รับประสบการณ์ที่บั่นทอนการพัฒนาปัญญาเพราะจะทำให้การพัฒนาปัญญาหยุดหรือช้าลง

7. รูปแบบการสอนตามทฤษฎีพหุปัญญา

รูปแบบการจัดกิจกรรมพหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้ (A Multiple Intelligences Model for Learning) หรือรูปแบบ ACACA ซึ่งรองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เดชะคุปต์ (2552) สร้างขึ้นสำหรับเป็นรูปแบบในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่พัฒนาพหุปัญญา ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

1. ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา (Active Learning) การเรียนรู้ตามรูปแบบพหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้ คือ การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการทดลอง ค้นคว้า ในรูปของการเล่นเกม การปฏิบัติการ การค้นคว้า การปฏิบัติจริง การไปทัศนศึกษา การแก้ปัญหา ฯลฯ หรือที่เรียกกันว่า การเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic Learning) หรือการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ (Hand-on)

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกลุ่มย่อย (Cooperative Learning) การเรียนรู้ที่ดีที่สุดเกิดจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นการทำงานและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น หรือจากการทำงานกลุ่ม

3. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ (Analysis) การเรียนรู้ที่ดี คือ การที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสวิเคราะห์ความรู้สึก ประสบการณ์ของตนเองขณะที่เรียนว่า ทำอะไร ที่ไหน และเกิดความรู้สึกอย่างไร



4. ผู้เรียนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (Constructivism) การให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง หรือที่เรียกว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้โดยการท่องจำจากตำรา หรือทำแบบฝึกหัดแต่เพียงอย่างเดียว

5. ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีความหมาย (Application) การเรียนรู้ที่แท้จริง คือ การที่ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหาหรือกับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

รูปแบบการจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ ได้สร้างองค์ความรู้ให้ตนเอง และได้นำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเป็นรูปแบบการเรียนที่เน้นพัฒนาศักยภาพและความถนัดของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งตรงตามหลักการของการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Centered)

8. ประโยชน์ของพหุปัญญา

กรีนฮอว์ค (Greenhawk, 1997) ได้รวบรวมเกี่ยวกับประโยชน์ของพหุปัญญาในห้องเรียนไว้ได้ 5 รายการดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความสามารถของตนเองและของผู้อื่น
2. ช่วยให้นักเรียนใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของตนและปรับปรุงจุดอ่อนของตน
3. ช่วยเสริมความมั่นใจในตนเองของนักเรียนซึ่งจะช่วยให้นักเรียนกล้าทำงานที่ยากกว่าเดิม
4. ช่วยให้นักเรียนเรียนได้ดีขึ้น เพราะทำให้เกิดการจดจำไม่ลืม โดยเฉพาะบทเรียนที่ใช้ฝึกหลายปัญญา

5. ช่วยในการประเมินทักษะพื้นฐานและระดับของนักเรียนได้อย่างแม่นยำ

สรุปได้ว่า แนวทางในการส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาในด้านต่างๆ นั้น ได้มีการนำพหุปัญญาไปใช้ในห้องเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น มีการวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้สร้างองค์ความรู้และการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยการจัดกิจกรรม สภาพแวดล้อมและการใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละสถานที่

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพหุปัญญา

9.1 งานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการนำทฤษฎีพหุปัญญาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน พบว่า มุลเลอร์ (Mueller, 1995: 3828) ทำการวิจัย เรื่อง “The Educational Implications of Multiple Intelligences Grouping within a Cooperative Learning Environment.” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการรับรู้ระหว่างกลุ่มที่ไม่มี ความแตกต่างกันทางความสามารถทางสติปัญญาและกลุ่มที่มีความแตกต่างกันทางความสามารถทางสติปัญญา โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาของการ์ดเนอร์ การศึกษาเป็นการวิจัยกึ่งทดลองผสมผสานกับวิจัยเชิงคุณภาพ นักเรียนทุกคนได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า การเรียนแบบร่วมมือมีส่วนจำเป็นต้องอาศัยการสอนทักษะทางสังคมควบคู่ไปด้วย การแบ่งกลุ่มการเรียนแบบมีส่วนร่วมโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาไม่มีผลเสียต่อการเรียนรู้รายวิชาและส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัย งานวิจัยเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับนักเรียนระดับปฐมวัย ผู้วิจัยได้นำแนวทางการดำเนินการวิจัยมา



ปรับใช้ในงานวิจัย ในส่วนของความแตกต่างกันทางความสามารถทางสติปัญญาและกลุ่มที่มีความแตกต่างกันทางความสามารถสติปัญญา

งานวิจัยที่ผู้วิจัยได้นำมาปรับใช้ในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคนิคการสอนที่เหมาะสมของแต่ละรูปแบบของการเรียนรู้และพหุปัญญาที่โดดเด่นหลายรายการของนักเรียนแต่ละคน คืองานวิจัยของ วู ชู หัว อัลราบาท และ สุไลมาน (Wu & Alrabah, 2009) ศึกษาเรื่องรูปแบบการเรียนรู้และลักษณะพหุปัญญาระหว่างนักเรียนได้หัวกับนักเรียนคูเวต โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ การสำรวจรูปแบบการเรียนรู้และลักษณะพหุปัญญาระหว่างสองกลุ่มวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษระดับ EFL ในไต้หวันและคูเวตเพื่อยืนยันความสอดคล้องของการพัฒนาเทคนิคการสอนที่เหมาะสมของแต่ละรูปแบบ การเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วยการสำรวจจากเครื่องมือที่เป็นมาตรฐาน 2 ชนิด ส่วนหนึ่งของการสำรวจกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของนักเรียนที่ต้องการและส่วนที่สอง คือ ศึกษาความฉลาดในการวิเคราะห์ข้อมูลการระบุรูปแบบการเรียนรู้และพหุปัญญาที่โดดเด่นหลายรายการในแต่ละกลุ่ม ความหมายคือการดำเนินการศึกษาวัฒนธรรมอื่นในการเรียนระดับ EFL เพื่อพัฒนาเทคนิคการสอนที่รองรับแต่ละวัฒนธรรมและการออกแบบการสอนและกิจกรรมที่ขยายรูปแบบการเรียนรู้ทั้งสองกลุ่มปัจจุบันและพหุปัญญา และ เรก้า (Rega, 1993) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการนำทฤษฎีในการเรียนแบบบูรณาการตามแนวคิดของ ปีเตอร์ ไคลน์ (Peter Kline's theory of integrative learning) และการใช้ทฤษฎีทางพหุปัญญาของ Gardner (Howard Gardner's multiple intelligence theory) มาจัดเป็นชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการพัฒนาสมองด้านขวาทั้งหมด 12 กิจกรรม เช่น เทคนิคละลายพฤติกรรม (ice-breaker) รวมทั้งเทคนิคแผนผังทางปัญญาด้วย ผลการศึกษาปรากฏว่า ชุดกิจกรรมดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น และการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแสดงความคิดหรือผลงานได้อย่างเต็มที่ จะทำให้ชุดกิจกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้วิจัยได้นำงานวิจัยนี้มาศึกษาและปรับใช้เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการพัฒนาสมองของนักเรียนในด้านต่างๆ ที่แตกต่างกันออกไปตามความถนัดของแต่ละบุคคล

9.2 งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการนำทฤษฎีพหุปัญญาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน เช่น ณัชปภา โลหะกิจ, จูติรัตน์ สุวรรณสม (2560: บทคัดย่อ) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เพิ่มขึ้นร้อยละ 33.75 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาอยู่ในระดับมากที่สุด จากการศึกษาวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำมาปรับใช้และพัฒนารูปแบบงานวิจัยในส่วนของกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำงานวิจัยของ ศจีมาศ พุทธิพันธ์ (2551: บทคัดย่อ) ที่ทำการศึกษการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมตามแนวพหุปัญญาในการจัดการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่าการใช้กิจกรรมตามแนวพหุปัญญาในการจัดการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คะแนนผลรวมเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 ส่วนการศึกษาเกี่ยวกับผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ



ผู้วิจัยได้นำงานวิจัยของ ฌักทรีน เกาพาน (2554: บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนธิดาภาดา เทคโนโลยี จังหวัดร้อยเอ็ด ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.64/84.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 75/75 ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) ของการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา เท่ากับ 0.40 แสดงว่ารูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นร้อยละ 40 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาอยู่ในระดับมาก และการศึกษาทางด้านความสามารถทางพหุปัญญาของนักเรียนแต่ละคนนั้น ผู้วิจัยได้นำงานวิจัยของ วรณิษา บัวสุข (2555: บทคัดย่อ) มาใช้ในการพัฒนารูปแบบงานวิจัย ที่ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถทางพหุปัญญาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยก่อนได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีความสามารถทางพหุปัญญาแต่ละด้านอยู่ในระดับปานกลาง หลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กปฐมวัยมีความสามารถทางพหุปัญญาแต่ละด้านอยู่ในระดับสูง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีความสามารถทางพหุปัญญาทุกด้านคือความสามารถด้านภาษา ความสามารถด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ความสามารถด้านมิติ ความสามารถด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ความสามารถด้านดนตรี ความสามารถด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล ความสามารถด้านความเข้าใจตนเอง และความสามารถด้านธรรมชาติสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบ วิธีการ และแนวทางเพื่อนำมาปรับใช้และพัฒนาในงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง คือระดับชั้นที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน บริบทของโรงเรียนและสถานที่ จำนวนนักเรียน ระดับความรู้ความสามารถของนักเรียนตามความโดดเด่นที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยนำพหุปัญญามาใช้ 4 ด้านที่ได้จากการวัดความโดดเด่นที่สุดของแต่ละคน คนละ 1 ด้าน จากทั้งหมด 8 ด้าน มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการวิจัยในครั้งนี้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

1. ความหมายของคำศัพท์

ความหมายของคำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง (ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต, 2551: 35-41)

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง “คำ” ทั้งในภาษาพูด และภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายแน่นอนในตัวเอง



สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

2. ความสำคัญของคำศัพท์

ความรู้ในด้านคำศัพท์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการเรียนภาษา ฟริส (Fries, 1984) กล่าวไว้ว่าความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้ องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วยเสียง โครงสร้างไวยากรณ์ และคำศัพท์ องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คือสามารถใช้ สื่อสารความหมายได้ คำศัพท์จึงถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ผู้เรียนได้เรียนภาษาต่างประเทศ ต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ในระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้ดี
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควรที่จะสามารถนำมาใช้

กาเดสซี (Ghadessy, 1998: 24) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่า การสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝน ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียน ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้น การเรียน คำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

3. องค์ประกอบของคำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์คำหนึ่ง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังนี้

3.1 รูปคำ (Form) ได้แก่ ตัวอักษร (ตัวใหญ่ หรือตัวเล็ก) การได้ยิน การรู้จักคำ และ จำจังหวะของเสียงในประโยค

3.2 ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียดแล้ว คำศัพท์หนึ่ง ๆ จะมีความหมายแฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

3.2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น

He went to his home. (บ้านเป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

The House of Representative is meeting today. (สภา)



3.2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้ เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม hats, pens จะแสดง ความหมายเป็นพหูพจน์ หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น walks ในประโยค She walks home. ก็ จะหมายความว่าการกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

3.2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่ เปลี่ยนแปลงไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น boathouse หมายถึง อุเรือ แตกต่างจาก houseboat หมายถึงเรือที่ทำเป็นบ้าน

3.2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ได้แก่ ความหมายของ คำที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่ง ออกส่วนคำหลังเป็นคำถาม เป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3.3 ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไป ด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

The man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

We need more man-power. (คำคุณศัพท์) แปลว่า กำลังคน

3.3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น แต่คำ บางคำก็ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมาย แตกต่างไปแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำความหมายและ ขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมี ความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายของการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านขอบเขตของการใช้คำแบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและ ภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

4. ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท เดล เอตก้า และคณะ (Dele Edgar and others, 1999: 37-38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจ บอกความหมายได้โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น cat, book เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) ได้แก่คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภทยังมีใช้มากกว่าคำประเภทยื่น เป็น คำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค



คำศัพท์แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่นคำว่า important, necessary, necessary, consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2. Passive Vocabulary คือคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นจะต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่น คำว่า elaborate, fascination, contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียนเรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active vocabulary ได้

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มี ความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการอ่านออกเสียงเท่านั้น

5. หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

แม็คกี (Mackey & O'Brien, 1978: 82-86) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่หาได้จากหลายแหล่ง ย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่นคำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado, 1996: 55-73) เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน



3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัว และเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้ คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้น ต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

6. วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้น มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกันดังนี้

อนุภาพ ดลโสภณ (2542: 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยาก หรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้ เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น

2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็ให้ออกเสียงให้ถูกต้อง

สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้นมีวิธีการหลายแบบที่ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรงดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้ หรือจากสิ่ง แวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบกับการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้หามาได้ง่าย ๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้นการ์ตูน เขียนภาพบนกระดานดำได้ อุปกรณ์เหล่านี้จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยคสำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้ สถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม



3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน
 4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
 5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)
 6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (Prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนที่รู้จักแล้ว
 เดล เอดก้า และคณะ (Dale Edgar and others, 1999: 46-52) ได้กล่าวถึง
 วิธีการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function word) เช่น คำบุพบท to , for และอื่น ๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว
2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่
3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด
4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก
5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงต่อไป
6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่นคำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ
7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้งคำถามเสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร
8. สิ่งที่เป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน
9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบ หรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

1. ความหมายของเกม

ดอบสัน (Dobson, 1998: 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวและเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกม เหล่านี้ขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ



Drechsler (1998) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงเครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดด และอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจัน (2558) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย และอีกหนึ่งความหมายของเกม หรือ การเล่นเกม หมายถึง การเล่น การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อย ตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะ ต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

2. ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

จากงานวิจัยของ บำรุง โตรรัตน์ (2560) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่น ต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียน และบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง

2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่น หรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวที่ เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานแต่ครูก็ยังควบคุมขั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลัง ก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

3. การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese, 1999: 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

3.1 ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

1. ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพจับคู่คำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป

2. ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียนขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวนเช่น ครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค

3. ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค



3.2 ให้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึกโดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน ได้แก่

3.2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

- 1) แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม
- 2) อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกา การเล่น และ

การใช้คะแนน

3.2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

1) สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียง คำศัพท์ นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม

2) สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

3) ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกมอธิบายวิธีการเล่นกติกา

การให้คะแนน

4. ชนิดของเกมประกอบการสอน

4.1 เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งชนิดของเกมการสอนแบ่งได้ดังนี้

4.1.1 Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน

4.1.2 Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงภาษาอังกฤษ

4.1.3 Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง

4.1.4 Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

4.1.5 Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ

4.1.6 Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

4.1.7 Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

4.2 เกมการจัดการศึกษาตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา คือ เกมที่ออกแบบตามลักษณะพหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน หรือความสามารถ 8 ด้าน ได้แก่

4.2.1 ความสามารถด้านภาษา (Word Smart) ได้แก่ เกมเกี่ยวกับการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4.2.2 ความสามารถด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logic Smart) ได้แก่ เกมการวิเคราะห์ข้อมูล เกมการแยกจัดประเภท การใช้ผังความคิด

4.2.3 ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ (Picture Smart) ได้แก่ เกมศิลปะและงานฝีมือ เกมการสร้างจินตนาการเกมเกี่ยวกับมิติ

4.2.4 ความสามารถด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Body Smart) ได้แก่ เกมการแสดงออกด้วยท่าทาง เกมการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ เกมทักษะเคลื่อนไหวเกมการออกกำลังกาย

4.2.5 ความสามารถด้านดนตรี (Music Smart) ได้แก่ เกมสร้างสรรค์ดนตรี เกมการแสดง เกมการเรียนรู้เกี่ยวกับดนตรี เกมการเรียนรู้ผ่านดนตรี

4.2.6 ความสามารถด้านมนุษยสัมพันธ์ (People Smart) ได้แก่ เกมการทำงานร่วมกัน นำเสนอเป็นกลุ่ม สัมภาษณ์ซึ่งกันและกัน แสดงบทบาทสมมติ และแก้ปัญหาเป็นทีม



4.2.7 ความสามารถด้านการเข้าใจตนเอง (Self Smart) ได้แก่ เกมการจดบันทึกเรื่องราว อ่านในใจ ทำงานโดยลำพัง แสดงความชอบหรือไม่ชอบ

4.2.8 ความสามารถด้านธรรมชาติวิทยา (Nature Smart) ได้แก่ เกมการจดบันทึกการสังเกตรอบๆ ตัว เกมเกี่ยวกับธรรมชาติ

4.3 เกมการแยกแยะและจัดประเภทการจัดเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา คือ การจัดการเรียนรู้โดยนำเกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาไปใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษ ดังต่อไปนี้

4.3.1 ขั้นนำเข้าสู่เกมการเรียนรู้ (Warm up) เป็นขั้นเตรียมความพร้อมผู้เรียนก่อนเข้าสู่การเล่นเกมการศึกษาโดยใช้กิจกรรมกระตุ้นความสนใจ และสร้างสมาธิต่อการเริ่มเกม เช่น กิจกรรมร้องเพลง กิจกรรมเคลื่อนไหวเข้าจังหวะ และกิจกรรมปฏิบัติตามคำสั่ง

4.3.2 ขั้นเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นเสนอสถานการณ์ให้ผู้เรียนโดยใช้รูปภาพ บัตรคำ หรือสื่อการสอนต่างๆ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน

4.3.3 ขั้นการฝึก (Practice) เป็นขั้นให้ผู้เรียนฝึกใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากกิจกรรมเกมการเรียนรู้ที่ออกแบบมาจากความถนัดที่โดดเด่นของนักเรียนในแต่ละคนตามแนวพหุปัญญา และฝึกใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษซ้ำๆ เพื่อเน้นให้เกิดประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากที่สุด

4.3.4 ขั้นการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ (Production) เป็นขั้นให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง โดยเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมกับการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ Buachner & Picket (2001) ได้เขียนหนังสือ Multiple Intelligences and Positive Life Habits (2001) ซึ่งแบ่งลักษณะนิสัยที่สำคัญ ออกเป็น 5 กลุ่ม ตามหลักการทฤษฎีเชาว์ปัญญาหลายแบบ หรือพหุปัญญา MI (Multiple Intelligences) ดังนี้

1. การสร้างสัมพันธภาพ (Relationship)
2. การมีสามัญสำนึก (Common Sense)
3. การสร้างผลิตภาพ (Productivity)
4. การทำงานเป็นทีม (Teamwork)
5. การแก้ไขปัญหา (Problem Solving)

จากประเภทของเกมการสอนดังที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาประกอบการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้โดยยึดหลักของ Buachner & Picket (2001) ตามหลักการทฤษฎีเชาว์ปัญญาหลายแบบ หรือพหุปัญญา ของ ดร.โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) เพื่อพัฒนาความสามารถของเด็กแต่ละคน จากการวัดเชาว์ปัญญาจากแบบทดสอบของนักเรียนในชั้นเรียนที่มีความสามารถที่แตกต่างกัน สามารถวัดเชาว์ปัญญาได้ จำนวน 4 ด้าน คือ เชาว์ปัญญาทางการใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว, เชาว์ปัญญาทางการเข้าใจตนเอง, เชาว์ปัญญาทางการเข้ากับผู้อื่น และเชาว์ปัญญาทางการเข้าใจในธรรมชาติ เพื่อเป็นการเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้และพัฒนาความรู้ความสามารถ ตามความถนัดของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียนเกมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. Animals Game
2. City and Space Game



3. Sports day Game

5. เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละตอนนั้น ได้มาจากความสามารถที่โดดเด่นของนักเรียนแต่ละคนจากการวัดเชาว์ปัญญาตามทฤษฎีพหุปัญญา ซึ่งประกอบด้วยความสามารถ 4 ด้าน คือ

1. ความสามารถด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Body Smart)
2. ความสามารถด้านมนุษยสัมพันธ์ (People Smart)
3. ความสามารถด้านการเข้าใจตนเอง (Self Smart)
4. ความสามารถด้านธรรมชาติวิทยา (Nature Smart)

โดยเรียงลำดับเกมในแต่ละตอนตามความสามารถทั้ง 4 ด้านของนักเรียนในชั้นเรียน เกมในแต่ละตอนจะดำเนินต่อเนื่องกันไปตามลำดับ กลุ่มคำศัพท์ที่ใช้เป็นกลุ่มคำศัพท์กลุ่มเดียวกันทั้งหมดในแต่ละเกม ซึ่งเกมที่พัฒนาขึ้นชุดนี้ ปรับใช้มาจากหนังสือคู่มือชุด “การพัฒนาการเรียนการสอนสำหรับปฏิรูปการศึกษาไทย” เกมและกิจกรรมพัฒนาเชาว์ปัญญาหลายแบบ MI (Multiple Intelligences) และลักษณะนิสัย (Life Habits) ในทุกชั้นเรียน (Buachner & Picket, 2001)

ตัวอย่างเกมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากการวัดพหุปัญญาของนักเรียนในชั้นเรียน ประกอบด้วยความสามารถที่โดดเด่นของพหุปัญญาทั้ง 4 ด้าน

ตัวอย่าง Animals Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์)

คำศัพท์

| | | | | | |
|---------|----------|-----------|---------|----------|-----------|
| Monkey | ลิง | Bird | นก | Bear | หมี |
| Bat | ค้างคาว | Snake | งู | Tiger | เสือ |
| Zebra | ม้าลาย | Crocodile | จระเข้ | Elephant | ช้าง |
| Dolphin | ปลาโลมา | Ant | มด | Rhino | แรด |
| Eagle | นกอินทรี | Fish | ปลา | Giraffe | ยีราฟ |
| Camel | อูฐ | Lion | สิงโต | Panda | หมีแพนด้า |
| Frog | กบ | Butterfly | ผีเสื้อ | | |

หมายเหตุ : ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์พร้อมคำแปล ลงในสมุดทุกคนก่อนเริ่มเล่นเกม

ตอนที่ 1 : เกมใบ้ทายคำศัพท์

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว

เสริมสร้างลักษณะนิสัย: การสื่อสาร/ การทำงานเป็นทีม

อุปกรณ์ : บัตรคำ บัตรภาพ สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ตอนที่ 2 : สิ่งที่ฉันชอบ

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจตนเอง

เสริมสร้างลักษณะนิสัย การฝึกทักษะ : ความเป็นเอกภาพ/ สอดคล้อง

อุปกรณ์ : บัตรคำ บัตรภาพ สมุดจดบันทึกของนักเรียน



ตอนที่ 3 : ตามล่าหามิตร

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้ากับผู้อื่น

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การรับฟังอย่างกระตือรือร้น

อุปกรณ์ : บัตรคำ บัตรภาพ สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ตอนที่ 4 : ธรรมชาติของเธอ

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจในธรรมชาติ

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : ความใฝ่รู้

อุปกรณ์ : สมุดจดบันทึกของนักเรียน สี

ตัวอย่าง City and Space Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ)**คำศัพท์**

| | | | |
|-------------|-----------------|---------------|-------------|
| Restaurant | ร้านอาหาร | Bank | ธนาคาร |
| Airport | สนามบิน | Cinema | โรงภาพยนตร์ |
| Supermarket | ซูเปอร์มาร์เก็ต | Bookshop | ร้านหนังสือ |
| School | โรงเรียน | Hospital | โรงพยาบาล |
| House | บ้าน | Swimming pool | สระว่ายน้ำ |
| Comet | ดาวหาง | Planet | ดาวเคราะห์ |
| Spaceship | ยานอวกาศ | Rocket | จรวด |
| Satellite | ดาวเทียม | Space station | สถานีอวกาศ |
| Astronaut | มนุษย์อวกาศ | Earth | โลก |
| Mars | ดาวอังคาร | Sky | ท้องฟ้า |
| Moon | ดวงจันทร์ | Spacesuit | ชุดอวกาศ |

หมายเหตุ : ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์พร้อมคำแปล ลงในสมุดทุกคนก่อนเริ่มเล่นเกม

ตอนที่ 1 : ถึงเส้นชัย ให้พร้อมเพรียง

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การรู้หน้าที่

อุปกรณ์ : บัตรภาพพร้อมคำศัพท์ สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ตอนที่ 2 : หากฉันได้อยู่ที่นั่น

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจตนเอง

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การยอมรับตนเอง

อุปกรณ์ : บัตรภาพคำศัพท์ สมุดจดบันทึกของนักเรียน



ตอนที่ 3 : นักสืบ

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้ากับผู้อื่น

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

อุปกรณ์ : บัตรภาพพร้อมคำศัพท์ สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ตอนที่ 4 : หากฉันบินได้

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจในธรรมชาติ

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

อุปกรณ์ : สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ตัวอย่าง Sports Day Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา)**คำศัพท์**

| | | | |
|--------------|------------------|-------------|--|
| Badminton | แบดมินตัน | Race | การแข่งขัน |
| Volleyball | วอลเลย์บอล | Football | ฟุตบอล |
| Table tennis | ปิงปอง | shuttlecock | ลูกขนไก่ |
| racket | ไม้ตีลูกเล่นกีฬา | trainers | ครุฝึก |
| Ball | ลูกบอล | table | โต๊ะ |
| net | ตาข่าย | hit | ตี |
| kick | เตะ | catch | จับ |
| throw | ขว้าง | jump | กระโดด |
| run | วิ่ง | play | เล่น |
| flag | ธง | team | ทีม, กลุ่มคนทำงานหรือเล่นกีฬาในกลุ่มเดียวกัน |

หมายเหตุ : ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์พร้อมคำแปล ลงในสมุดทุกคนก่อนเริ่มเล่นเกม

ตอนที่ 1 : ลองเล่นดูสิ

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การสื่อสาร/ การทำงานเป็นทีม

อุปกรณ์ : บัตรภาพพร้อมคำศัพท์ สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ตอนที่ 2 : ฉันคิดว่า ฉันทำได้

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจตนเอง

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การสร้างแรงจูงใจ

อุปกรณ์ : บัตรคำ บัตรภาพ สมุดบันทึกของนักเรียน



ตอนที่ 3 : เรียกแล้วโยน โดนครบวง

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้ากับผู้อื่น

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การฟังอย่างกระตือรือร้น

อุปกรณ์ : บัตรภาพ ลูกบอล

ตอนที่ 4 : เล่าความแตกต่าง

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจในธรรมชาติ

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การตื่นตัว

อุปกรณ์ : สมุดจดบันทึกของนักเรียน

6. ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

ครูอิกค์แซงค์ (Cruikshank, 1998: 28-32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

สอนที่น่าเบื่อ

ความสำคัญของการใช้เกม ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย (Jones, 1993)

7. หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

เกมภาษาที่จะนำมาใช้สอนหรือใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งในด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ ดังที่ มยุรี สุขวิวัฒน์ และคนอื่น ๆ (2539: 779) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการเลือกเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. เวลา ควรจะใช้เกมในช่วงท้าย ๆ ของชั่วโมง และไม่ควรถ่ายใช้เวลาที่ครูควรจะให้ผู้เล่นเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้น ๆ ได้ดีแล้ว ไม่จำเป็นจะต้องเล่นจนได้ตัวผู้ชนะ และให้เลิกเล่นเมื่อผู้เล่นเกิดความรู้สึกเบื่อ
2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น เกมภาษา ถ้านักเรียนมีจำนวนมากควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยวและอาจจะผลัดกันเป็นผู้เล่น ผู้ดู และกรรมการก็ได้
3. เนื้อหาในห้องเรียนครูต้องพิจารณาว่า ถ้าจะเล่นเกมภาษานั้น ๆ จะต้องใช้เนื้อที่เพียงไร ผู้เรียนจะเคลื่อนที่ด้วยความสะดวกหรือไม่
4. เสียงในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอึกทึก รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่



5. ความสนใจของผู้เรียน เกมภาษาจะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่
6. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมการล่วงหน้าเพื่อส่งให้ผู้เรียนทำอุปกรณ์ที่จะใช้ในเกมนั้น ๆ หรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน
7. วัฒนธรรม เกมภาษานั้น ๆ ชัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมครูไม่ควรจะนำมาใช้

สรุปได้ว่า การเลือกเกมภาษาหรือการสร้างเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้นต้องคำนึงถึงเวลา สถานที่ จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ ตลอดจนความสนใจของนักเรียนต่อเกมภาษานั้นๆ รวมทั้งคำนึงว่าไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมอีกด้วย

กรมวิชาการ (2545: 35) ได้เสนอแนะหลักการในการพิจารณา ดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนขาดสิ่งนั้นอยู่
2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่
4. เกมนั้นให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วมและไม่ใช้ให้โอกาสเพียง 2-3 คนเล่นเท่านั้น
5. เกมนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวหรือไม่
6. เกมนั้นง่าย และเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่ เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการอธิบาย
7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้เรียนหรือไม่
8. มีที่ว่างเพียงพอเพื่อการเล่นเกมนั้นอย่างสะดวกสบายหรือไม่
9. วัสดุที่ใช้ในการเล่นมีความปลอดภัยหรือไม่

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถและทักษะในการเลือกเกมในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ในชั้นไหน ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียน ขึ้นสอน และขั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาสความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

1. งานวิจัยต่างประเทศ

ผู้วิจัยได้นำแนวทางการดำเนินการวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาปรับใช้และพัฒนางานวิจัย ดังเช่น ดิกเกอร์สัน (Dickerson, 1976: 6456-A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มเกมการ



เคลื่อนไหว เป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยจะเล่นได้โดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1.1 กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวผู้มีผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

1.2 กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ

1.3 นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย

1.4 นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ

1.5 ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

ส่วนด้านทัศนคติ เครก (Craig, 1991: 2263) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทอร์นมิสซิสซิปปี ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของเด็กชายผิวดำ ระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวยอร์กลินส์ เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์ ผู้วิจัยได้นำทั้งแนวทางการดำเนินการวิจัยด้านเกมในรูปแบบต่างๆมาใช้กับนักเรียนเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพมากที่สุดในแต่ละรูปแบบรวมถึงทัศนคติและความพึงพอใจต่อการนำเกมมาใช้ในการจัดในรูปแบบของการเรียนการสอน ซึ่งความแตกต่างรูปแบบของเกมนั้นขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละสถานที่และสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

2. งานวิจัยในประเทศ

จากงานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์ที่ผู้วิจัยนำมาปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้คงทนในรูปแบบของเกม ดังเช่น วรรณพร ศิลลาขาว (2538: 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 จากการศึกษาของเกมที่ช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้คงทนขึ้น อนุภาค ดลโสภณ (2542: บทคัดย่อ) ยังได้กล่าวถึงด้านของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นของนักเรียน จากการศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู



จากการเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมดังที่ ญัฐวราพร เปลี่ยนปราน (2558: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผลการวิจัยพบว่า แผนการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 และ ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อเรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและให้ความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวทั้งในและต่างประเทศ จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้บทเรียนน่าสนใจ สามารถช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวโกตสกี (Vygotsky)

1.1 การเรียนรู้ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการของไวโกตสกี

แนวคิดของไวโกตสกีเรื่องพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ และการเสริมต่อการเรียนรู้ พื้นที่รอยต่อพัฒนาการเป็นระยะห่างระหว่างระดับพัฒนาการที่เป็นจริงกับระดับพัฒนาการที่สามารถเป็นไปได้ เด็กสามารถแก้ปัญหาที่ยากเกินกว่าระดับพัฒนาการที่แท้จริงของเขาได้ หากได้รับการแนะนำช่วยเหลือหรือได้รับความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้องที่มีความสามารถมากกว่า ต่อมาจะอธิบายแนวความคิดเรื่องการเสริมต่อการเรียนรู้ การเสริมต่อการเรียนรู้เป็นบทบาทผู้สอนในการส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนและเตรียมการชี้แนะหรือให้ความช่วยเหลือเพื่อให้ผู้เรียนไปสู่พัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น จากนั้นก็จะอธิบายข้อเสนอแนะที่ทำให้การเสริมต่อการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ

พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) เป็นหนึ่งในมโนทัศน์ของ เลฟ เซเมนอวิช ไวโกตสกี (Lev Semenovich Vygotsky) ที่มีชื่อเสียงเป็นอย่างมาก ซึ่งอธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้และพัฒนาการ และเป็นที่รู้จักเป็นอย่างดีในวงการการศึกษาของเด็กปฐมวัยและพัฒนาการเด็ก ว่าเด็กเรียนรู้และพัฒนาความคิดความเข้าใจตนเองได้อย่างไร



1.2 พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development)

ไวทสกี้ (Vygotsky, 1979) อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงระดับพัฒนาการ 2 ระดับ คือ ระดับพัฒนาการที่เป็นจริง (Actual Development Level) และระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ (Potential Development Level) ระยะห่างระหว่างระดับพัฒนาการที่เป็นจริงและระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ซึ่งไวทสกี้เปรียบเทียบการเรียนรู้กับพัฒนาการไว้ดังนี้

| | | |
|------------------|---|------------------------------|
| Past Learning | : | Actual Development Level |
| Present Learning | : | Zone of Proximal Development |
| Future Learning | : | Potential Development Level |

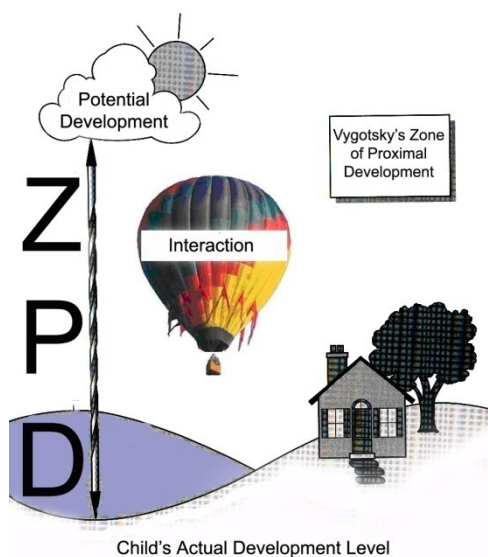
พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) เป็นการทำหน้าที่หรือทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งทีในปัจจุบันที่บุคคลยังไม่มีความสามารถจะทำได้ แต่อยู่ในกระบวนการที่จะทำให้บุคคลมีความพร้อม สามารถทำหน้าที่หรือทำงานได้อย่างสมบูรณ์ในอนาคต เป็นกระบวนการที่ยังอยู่ในระหว่างการเริ่มต้น (Embryonic State) ซึ่งไวทสกี้เปรียบเทียบว่าเป็น “ดอกตูม” (Buds) หรือดอกไม้ (Flowers) ของพัฒนาการมากกว่าที่จะเป็น “ผล” (Fruits) ของพัฒนาการ (Vygotsky, 1979)

พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ คือ บริเวณที่เด็กกำลังจะเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง จากการเป็นครูและนักวิจัยของเขา เขาตระหนักอยู่เสมอว่าเด็กมีความสามารถที่จะแก้ปัญหาที่เกินกว่าระดับพัฒนาการทางสติปัญญาของเขาที่จะทำได้ หากเขาได้รับคำแนะนำ ถูกกระตุ้น หรือชักจูงโดยใครบางคนที่มีสติปัญญาที่ดีกว่า บุคคลเหล่านี้ อาจจะเป็นเพื่อนที่มีความสามารถ นักเรียนคนอื่นๆ พ่อแม่ ครู หรือใครก็ได้ที่มีความเชี่ยวชาญ ไวทสกี้ได้ให้คำนิยามพื้นที่รอยต่อพัฒนาการนี้ว่า

“ระยะห่างระหว่างระดับพัฒนาการที่แท้จริง ซึ่งกำหนดโดยลักษณะการแก้ปัญหาของแต่ละบุคคลกับระดับของศักยภาพแห่งพัฒนาการที่กำหนด โดยผ่านการแก้ปัญหาภายใต้คำแนะนำของผู้ใหญ่ หรือในการร่วมมือช่วยเหลือกับเพื่อนที่มีความสามารถเหนือกว่า” และได้กล่าวสนับสนุนอีกว่า

“พื้นที่รอยต่อพัฒนาการในวันนี้ จะเป็นระดับของพัฒนาการในวันพรุ่งนี้ อะไรก็ตามที่เด็กสามารถทำได้โดยอยู่ภายใต้ความช่วยเหลือในวันนี้ วันพรุ่งนี้เขาจะสามารถทำได้ด้วยตัวของเขาเอง เพียงได้รับการเรียนรู้ที่ดีก็จะนำมาซึ่งพัฒนาการที่เจริญขึ้น” (Vygotsky, 1979)





ภาพประกอบ 1 การเปรียบเทียบบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อพัฒนาการ

พื้นที่รอยต่อพัฒนาการจะอยู่ระหว่าง ระดับของการแสดงพฤติกรรมโดยได้รับการช่วยเหลือ กับ การทำงานที่เด็กทำอย่างอิสระตามลำพัง พื้นที่รอยต่อของพัฒนาการนี้ไม่มีความคงที่ ไม่มีความแน่นอน แต่จะแปรเปลี่ยนไป ซึ่งในความแปรเปลี่ยนนั้น ได้ทำให้เด็กกลายมาเป็นผู้ที่มีความสามารถในการเรียนรู้มากขึ้นและมีความเข้าใจในความซับซ้อนของมโนทัศน์และทักษะต่างๆ มากยิ่งขึ้น อะไรก็ตามที่เด็กได้รับการช่วยเหลือในอดีต จะกลายมาเป็นการทำงานอย่างอิสระตามลำพังในปัจจุบัน และเมื่อเผชิญกับสถานการณ์การเรียนรู้ใหม่ จากที่เคยทำงานอย่างอิสระตามลำพัง ก็จะกลับกลายมาเป็นการทำงานที่ต้องได้รับความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญกว่า วงจรนี้ก็จะเกิดขึ้นต่อเนื่องเข้าไปซ้ำมา เพื่อการได้มาซึ่งความรู้ ทักษะ กลวิธี หรือพฤติกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ที่มีคุณภาพสูงขึ้น

เด็กๆ แต่ละคนอาจมีพื้นที่รอยต่อพัฒนาการที่มีความแตกต่างกัน สำหรับเด็กบางคน อาจเป็นไปได้ว่าเขาต้องการความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมที่ได้มาซึ่งการเรียนรู้เพียงเล็กน้อย ขณะที่เด็กคนอื่นๆ สามารถเรียนรู้แบบก้าวกระโดดต่อไปได้ด้วยการได้รับความช่วยเหลือที่น้อยมาก และเป็นไปได้ที่ว่า เด็กๆ อาจต้องการความช่วยเหลือในการเรียนรู้ในเรื่องบางเรื่องมากกว่าเรื่องอื่นๆ ดังนั้นเด็กจะมีการตอบสนองต่อการได้รับความช่วยเหลือที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่เกิดกระบวนการเรียนรู้ เช่น เด็กที่ใช้ภาษาได้ดี จะไม่มีความรู้สึกยุ่งยากที่จะสรุปแนวความคิดที่ได้มาจากการอ่านเพื่อความเข้าใจ แต่อาจจะรู้สึกลำบากเต็มไปดด้วยอุปสรรคเป็นอย่างยิ่งเมื่อต้องเรียนรู้การคำนวณตัวเลขจำนวนมาก

นอกจากนี้ ขณะที่อยู่ในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง พฤติกรรมการตอบสนองของเด็กที่มีต่อการให้ความช่วยเหลือจะแตกต่างกัน เช่น ในช่วงสัปดาห์แรกของการฝึกนับสิ่งของเด็กต้องการความช่วยเหลือเป็นอย่างมาก โดยเด็กจะแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการที่อยู่ในความคิดของตนออกมาอย่างมากมาย เป็นต้นว่า การเป็นคนช่างซักช่างถามจำนวนสิ่งของกับพ่อแม่ หรือ ให้พ่อแม่เป็นฝ่ายตั้งโจทย์ถามคำถามเกี่ยวกับจำนวนสิ่งของ ถ้าในเวลานั้นหรือในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ พ่อแม่ได้จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก เด็กจะสามารถนับเลขได้ถูกต้องและเร็วกว่าที่เด็กจะเรียนรู้แบบลองผิดลองถูกตามลำพัง แต่เมื่อ

เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจเกี่ยวกับการนับจำนวนสิ่งของได้บ้างแล้ว พฤติกรรมการต้องการความช่วยเหลือเกี่ยวกับเรื่องนี้ของเด็กก็จะค่อยๆ ยุติไปในที่สุด

1.3 การเรียนรู้ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ

ไวท์ฮอตสก็้อธิบายว่า พัฒนาการและการเรียนรู้มีลักษณะที่เอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกัน การเรียนรู้นำไปสู่พัฒนาการ สนับสนุนพัฒนาการ หรือผลักดันให้พัฒนาการเป็นไปในระดับที่สูงขึ้น เป็นการขยายระดับพัฒนาการออกไปอย่างไม่มีขีดจำกัด โดยเกิดจากการเรียนรู้มโนทัศน์ 2 ประเภท คือ มโนทัศน์โดยธรรมชาติ (Spontaneous or Everyday Concepts) และ มโนทัศน์ที่เป็นระบบ (Scientific or Schooled Concepts) (Vygotsky, 1962)

มโนทัศน์โดยธรรมชาติ (Spontaneous or Everyday Concepts) เกิดจากการสังเกต หรือจากการรับรู้สัมผัสทางประสาทสัมผัส อันเป็นประสบการณ์ที่เราสร้างขึ้นมาจากตัวตนเองจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันทั่วไป และได้ถูกนำมาใช้ในลักษณะที่เราแทบไม่รู้ตัว

มโนทัศน์ที่เป็นระบบ (Scientific or schooled concepts) เป็นมโนทัศน์ที่ได้ถูกพัฒนาขึ้นมาในลักษณะที่เป็นระบบมากขึ้น มีลักษณะกว้างๆ มีความเป็นนามธรรมมาก และได้ถูกนำมาใช้อย่างมีระเบียบแบบแผนและมีจุดมุ่งหมาย ดังนั้น มโนทัศน์ที่เป็นระบบจึงเปรียบได้กับมโนทัศน์ที่เกิดจากการเรียนในโรงเรียนหรือสถานศึกษา

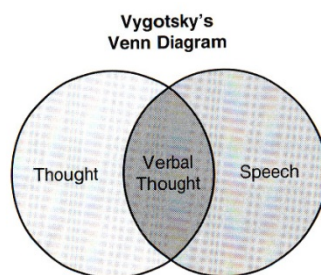
มโนทัศน์ทั้ง 2 ประเภทนี้ทำงานประสานกัน มโนทัศน์ในชีวิตประจำวันมีความจำเป็นสำหรับเด็กที่จะเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ เพื่อให้ได้มาซึ่งมโนทัศน์ที่เป็นระบบ มโนทัศน์ที่เป็นระบบ จะทำหน้าที่หลอมรวมมโนทัศน์ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กได้นำไปใช้ประกอบการคิดซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มากขึ้น รวมทั้งเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาและขยายมโนทัศน์โดยธรรมชาติให้กลายเป็นมโนทัศน์ที่เป็นระบบ

การพัฒนาจากความรู้อำนาจความเข้าใจจากมโนทัศน์โดยธรรมชาติไปสู่มโนทัศน์ที่เป็นระบบ จะต้องอาศัยสื่อกลางที่มีความหมาย (Mediation) ดังนี้

1. ภาษา (Language)

ไวท์ฮอตสก็้อได้แสดงทัศนะไว้ว่า ภาษาเกิดขึ้นครั้งแรกเป็นภาษาที่ไม่ได้แสดงถึงความคิด เป็นช่วงระยะเวลาที่ความคิดกับภาษาไม่มีความสัมพันธ์กัน แต่เมื่อเด็กมีพัฒนาการมากขึ้น ความคิดกับภาษาจะเริ่มมีความสัมพันธ์กันมากขึ้น ความคิดถูกแสดงให้เห็นออกมาผ่านทางภาษา ซึ่งภาษาที่แสดงออกมามีความเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น ก็เป็นผลสืบเนื่องจากการใช้ความคิดที่มากขึ้น (Dixon-Krauss, 2003) ดังนั้น ภาษาจึงเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิด และในขณะเดียวกันเราก็พัฒนาภาษาโดยผ่านทางความคิดด้วยเช่นกัน ความสัมพันธ์ที่เอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกันนี้ ทำให้เกิดความเชื่อที่ว่าพฤติกรรมทางสังคมซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา สามารถนำไปสู่การเพิ่มพัฒนาการทางความคิดได้ และนี่เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ทฤษฎีของไวท์ฮอตสก็้อมีความแตกต่างไปจากนักจิตวิทยารุ่นเดียวกันกับเขา





ภาพประกอบ 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการคิดและการพูดตามแนวคิดของไวโกตสกี

เด็กใช้ภาษาในการสื่อสารความคิดระหว่างบุคคล และสื่อสารกับความคิดของตนเองด้วยการพูดกับตนเอง (Inner Speech) ตัวอย่างเช่น เด็กอายุ 4 ขวบ ผู้ซึ่งเพิ่งได้รับจิกซอร์รูปภาพเป็นของขวัญวันเกิด เขาพยายามต่อจิกซอร์แต่ก็ทำไม่สำเร็จ ในขณะที่ต่อชิ้นส่วนก็จะพูดกับตนเองไปพร้อมๆ กัน รวากับว่ามีคนอื่นร่วมทำงานด้วย จนกระทั่งพ่อเข้ามามีส่วนร่วม พอนั่งข้างๆ เขาและให้คำแนะนำว่าควรจะต้องวางชิ้นส่วนตรงส่วนที่เป็นมุมก่อน ถ้าชิ้นส่วนนั้นมีส่วนที่เป็นสีแดงก็ให้หาชิ้นส่วนอื่นๆ ที่มีสีแดงรวมอยู่ด้วย ถ้าเด็กดูเหมือนว่ากำลังมีความคับข้องใจ พ่อจะแสดงตัวอย่างโดยการต่อชิ้นส่วนสองชิ้นที่เป็นภาพเนื้อเดียวกัน พร้อมทั้งอธิบาย จนกระทั่งเด็กต่อจิกซอร์จนสำเร็จ พ่อให้คำพูดที่ท้าทายให้เขาต่อจิกซอร์ภาพนี้อีกครั้งด้วยตัวของเขาเองตามลำพัง เขาเริ่มต้นด้วยการแบ่งชิ้นส่วนจิกซอร์ออกเป็นกลุ่ม สีเดียวกันก็กองไว้เป็นพวกเดียวกัน จากนั้น พ่อค่อยๆ ถอยห่างออกมาปล่อยให้เด็กทำงานอย่างอิสระมากขึ้นเรื่อยๆ

จากการที่เด็กๆ พูดไปพร้อมๆ กับที่ทำการกิจกรรม ไวโกตสกีก็อธิบายว่า เด็กเริ่มต้นจากการสื่อสารกับบุคคลอื่น แล้วกลายมาเป็นการสื่อสารกับความคิดของตนเองโดยการพูดกับตนเอง ต่อมาเมื่อเด็กได้สร้างความรู้และเพิ่มพูนความเข้าใจในสิ่งต่างๆ มากขึ้น เสียงที่เปล่งออกมาจากการพูดกับตนเองจึงค่อยๆ เงียบไป กลายเป็นการสื่อสารภายในกระบวนการคิดของเด็กเท่านั้น ซึ่งขณะที่เด็กกำลังใช้ความคิดแสดงว่าเด็กกำลังสร้างความรู้ความเข้าใจภายในตน (Internalization) ขึ้น อันเป็นการสร้างความหมายใหม่ขึ้นจากภายในตน โดยใช้ความคิดของตนตีความหมายของภาษาหรือปรากฏการณ์ต่างๆ เพื่อทำให้ความรู้ความเข้าใจของตนเองมีความชัดเจนยิ่งขึ้น (Vygotsky, 1979) จากตัวอย่างที่เด็กต่อจิกซอร์ การที่เด็กพูดออกมาในขณะที่ทำการกิจกรรม จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า ในขณะที่เด็กกำลังคิดอะไรอยู่ในใจ หรือพยายามสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับตนเอง ซึ่งไวโกตสกีก็อธิบายว่าขณะนั้นเด็กกำลังสร้างพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ขึ้น

2. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction)

ทารกเกิดมาพร้อมกับพื้นฐานทางความคิดความเข้าใจกับสิ่งต่างๆ ในระดับต่ำ (Lower Mental Functions) คือ มีความใส่ใจ การรู้สึก การรับรู้ ความจำ ที่ไม่ซับซ้อน เนื่องจากขีดจำกัดทางชีวภาพ การมีจินตนาการหรือจารึกประสบการณ์บางสิ่งบางอย่างให้อยู่ภายในความทรงจำ อาจยากเกินกว่าความสามารถของเด็กที่จะสามารถทำได้ แต่การที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) กับพ่อแม่ ครู และคนอื่นๆ ที่ให้ความเอาใจใส่ ดูแล ช่วยเหลือแก่เด็ก จะช่วยทำให้เด็กได้สร้างและเด็กสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัดขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมที่จะเอื้อให้เด็กเกิดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน ความช่วยเหลือในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการนอกจากจะ



เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เชี่ยวชาญกับผู้เริ่มฝึกหัด เมื่อผู้เชี่ยวชาญมีความสามารถมากกว่าได้ช่วยเหลือผู้เริ่มฝึกหัด การช่วยเหลือในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการที่ไวก็อตสกีได้อธิบายไว้นั้น ยังกินความหมายที่กว้างและลึกซึ้งยิ่งกว่านี้ โดยขยายความรวมไปถึงการร่วมมือทางสังคมในการทำกิจกรรมด้วย ซึ่งไม่ใช่เพียงเด็กต้องการผู้ใหญ่ที่คอยให้ความช่วยเหลือเท่านั้น ไวก็อตสกีก็เชื่อว่าเด็กสามารถเริ่มกิจกรรมในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการระดับที่สูงขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนๆ หรืออาจจะกับเด็กๆ ที่อยู่ในระดับพัฒนาการที่ต่างกัน หรือแม้กระทั่งกับเพื่อนในจินตนาการ

สำหรับการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนนั้น ผู้สอนอาจทำได้หลายอย่าง เช่น ผู้สอนอาจแสดงการพูดเป็นนัยหรือเพียงแค่บอกใบ้ สร้างเงื่อนไขในการเรียนรู้บางอย่างขึ้นมา การถามคำถามนำ การบอกให้ผู้เรียนทบทวนสิ่งที่ได้พูดอธิบายไปแล้ว การถามผู้เรียนว่าเข้าใจอะไรบ้างจากการเรียนรู้เป็นระยะๆ การสาธิตประกอบการอธิบายซึ่งบางงานอาจจะสาธิตบางส่วนหรือบางงานก็อาจจะสาธิตให้เห็นทั้งหมด การจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ การฝึกหัดทักษะเฉพาะอย่างที่เป็นจำเป็นสำหรับผู้เรียนสำหรับการเรียนรู้ เป็นต้น นอกจากนี้ พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมยังรวมไปถึงการโต้ตอบพูดคุยกับบุคคลซึ่งได้นำเสนอผลงาน หรือแม้กระทั่งขณะที่เด็กกำลังจินตนาการแล้วกำลังพยายามถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นคำพูดเพื่ออธิบายบางสิ่งบางอย่างให้แก่เพื่อนๆ

3. วัฒนธรรม (Culture)

ไวก็อตสกี อธิบายว่า เด็กจะปรับเปลี่ยนความคิดความเข้าใจไปตามประสบการณ์ที่ได้รับจากสังคมและวัฒนธรรมของเขา จนกระทั่งสร้างความรู้ขึ้นมา ทำให้เด็กมีกระบวนการทางปัญญาในระดับที่สูงขึ้น (Higher Mental Functions) ซึ่งแต่ละวัฒนธรรมจะถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของความเชื่อและค่านิยมในวัฒนธรรมนั้นไปสู่เด็กๆ ทำให้เขารู้ว่า เขาคิดอะไร และควรคิดอย่างไรจึงจะเหมาะสม เช่น เด็กที่อยู่นอกระบบการศึกษา แม้ว่าจะไม่สามารถคิดคำนวณตัวเลขด้วยวิธีการที่เป็นขั้นตอนและเป็นระบบเหมือนกับเด็กที่เรียนอยู่ในโรงเรียน แต่เด็กเหล่านั้นก็มีความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเลขที่จะต้องใช้ในชีวิตประจำวันในแบบฉบับของเขา รู้จักใช้ตัวเลขในการเจรจาต่อรองหรือการบริหารความเสี่ยง เพื่อให้เขาสามารถเอาตัวรอดจากการถูกคุกคามต่างๆ ได้ ซึ่งเด็กที่เรียนในระบบการศึกษาอาจยังไม่มี ความเข้าใจในเรื่องนี้ดีเท่าๆกับเขา นั่นเป็นเพราะเด็กทั้งสองกลุ่มอยู่คนละบริบทเชิงสังคมวัฒนธรรม

4. การเลียนแบบ (Imitation)

ไวก็อตสกีก็อธิบายว่า บทบาทของการเลียนแบบมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และพัฒนาการ เช่น ถ้าเด็กกำลังเกิดอุปสรรคในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ครูจึงแก้ปัญหาให้เห็นเป็นตัวอย่างบนกระดานดำ ในขณะที่เด็กอาจจะเลียนแบบวิธีการแก้ปัญหาของครู โดยสร้างความเข้าใจขึ้นภายในตนเอง แต่ถ้าครูให้แก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่ยากขึ้น อันเป็นการขยายสิ่งที่เรียนรู้แล้วไปสู่สิ่งที่เรียนรู้ใหม่ เด็กอาจจะยังไม่สามารถเข้าใจได้ในขณะนั้น ครูจึงจำเป็นต้องแก้ปัญหาโจทย์คณิตศาสตร์ลักษณะนี้หลายๆ ครั้ง เพื่อให้เด็กค่อยๆ เลียนแบบวิธีการแก้ปัญหาอย่างค่อยเป็นค่อยไป



5. การชี้แนะหรือการช่วยเหลือ (Guidance or Assistance)

การชี้แนะหรือการช่วยเหลือ เป็นการร่วมมือทางสังคม (Social Collaborative) ที่สนับสนุนให้พัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจเกิดการเจริญงอกงาม ไวก็อตสกีจะเน้นไปที่การมีบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญกว่าอาสาที่จะมีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์การเรียนรู้ โดยให้การดูแลเอาใจใส่และปรับปรุงผู้เรียนที่เริ่มฝึกหัด การจัดเตรียมสิ่งที่จะช่วยสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนเพิ่มความรู้ความเข้าใจในการแก้ปัญหา ซึ่งไวก็อตสกีเปรียบเทียบกับเป็น “นั่งร้าน (Scaffold)” ซึ่งในบริบทที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ หมายถึง “การเสริมต่อการเรียนรู้”

1.4 การเสริมต่อการเรียนรู้

แนวทางที่ไวก็อตสกีเสนอไว้ และต่อมาบรูเนอร์ริเริ่มนำมาเผยแพร่ ขยายความ และมีชื่อเสียงเป็นอย่างมาก คือ การเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) ซึ่งอธิบายไว้ดังนี้

การเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) หมายถึง บทบาทเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ที่ให้การช่วยเหลือด้วยวิธีการต่างๆ ตามสภาพปัญหาที่เผชิญอยู่ในขณะนั้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองได้ (Wood, Bruner & Ross, 1976: 98) โดยเป็นการจัดเตรียมสิ่งที่เอื้ออำนวย การให้การช่วยเหลือ แนะนำ สนับสนุน ขณะที่ผู้เรียนกำลังแก้ปัญหาหรือกำลังอยู่ในระหว่างการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง (ผู้เรียนกำลังอยู่ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ) ทำให้ผู้เรียนต้องสร้างความรู้ความเข้าใจเพื่อใช้ในการแก้ปัญหอย่างเป็นขั้นตอน และปรับการสร้างความรู้ความเข้าใจภายในตน (Internalization) ให้กลายเป็นความรู้ความเข้าใจใหม่ภายในตนเอง ซึ่งจะส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ให้ก้าวไปสู่ขั้นหรือระดับพัฒนาการที่สูงขึ้นไป (Raymond & European, 2000) ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเองในการเรียนรู้ และมีความเชื่อมั่นในตนเองในการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น

วูด บรูเนอร์ และโรส (Wood, Bruner & Ross, 1976) ได้เสนอวิธีการช่วยเสริมต่อการเรียนรู้ไว้ 6 ประการ คือ

1. การสร้างความสนใจ (Recruitment) กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ด้วยความสมัครใจ โดยผู้เรียนจะต้องอยู่ภายใต้ข้อกำหนดของงานหรือการรู้นั้น
2. ลดระดับการเรียนรู้ที่ไร้หลักการ ระเบียบ หรือกฎเกณฑ์ (Reduction in degree of freedom) เพราะจะทำให้ยากต่อการจัดการหรือการให้ความช่วยเหลือ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องสะท้อนผลการเรียนรู้ (Feedback) เป็นระยะๆ สม่ำเสมอ ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ผู้เรียนนำผลไปใช้เพื่อเพิ่มระดับการเรียนรู้ในแต่ละขั้นได้อย่างถูกต้อง
3. รักษาทิศทางการเรียนรู้ (Direction maintenance) ผู้สอนต้องดูแลกวดขันผู้เรียนเป็นพิเศษเพื่อให้เรียนรู้ที่จะมุ่งไปสู่จุดมุ่งหมายตั้งไว้
4. กำหนดลักษณะสำคัญที่ควรพิจารณาของสิ่งที่จะเรียนรู้ให้เด่นชัด (Marking critical features) เช่น ผู้สอนเมื่ออธิบายเนื้อหาสาระบางอย่างที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ก็ควรเน้นเสียงเป็นพิเศษ หรือหากผู้เรียนเกิดความขัดแย้งในการทำความเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ ผู้สอนควรแปลความหมายของเรื่องที่กำลังรู้นั้นๆ เสียใหม่ ด้วยภาษาที่ให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายๆ และถูกต้องตรงกัน
5. ควบคุมความคับข้องใจของผู้เรียน (Frustration control) รับรู้ต่ออารมณ์ของผู้เรียนที่แสดงออกมา เช่น ผู้สอนต้องยอมรับความรู้สึกของผู้เรียนกรณีที่เขาเกิดความไม่เข้าใจสิ่งที่กำลังเรียนรู้ ไม่ควรเพิกเฉยหรือปล่อยให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ค้างคาใจ เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความคับข้องใจเพิ่มมากขึ้น



6. ควรมีการสาธิต (Demonstration) หรือมีแบบอย่างให้กับผู้เรียนในการแก้ปัญหาการเรียนรู้

การให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่พัฒนาการความคิดความเข้าใจ นอกจากความเข้าใจกลวิธีในการเสริมต่อการเรียนรู้แล้ว ยังต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการที่ส่งผลต่อวิธีการเสริมต่อการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น เด็กชายมานะอายุห้าขวบ เรียนอยู่ชั้นอนุบาล 3 ไม่สามารถนั่งนิ่งแล้วฟังอย่างสงบ ขณะนั่งฟังการเล่าเรื่องได้ ครูจึงต้องพยายามจัดเตรียมการช่วยเหลือต่างๆ เพื่อช่วยให้มานะรวมความสนใจไปยังเรื่องที่ครูเล่าให้ได้ ครูจึงเรียกมานะมานั่งใกล้และใช้มือโอบไหล่ ซึ่งเป็นสัญญาณที่ไม่ใช้คำพูด (Nonverbal) แต่ทั้งๆ ที่ใช้ความพยายามเช่นนี้ มานะก็ยังดิ้นไปมาและมองไปรอบๆ ห้อง ในวันต่อมา มานะกำลังเล่นกับกลุ่มเพื่อนๆ ปิติซึ่งเป็นรุ่นพี่อายุเจ็ดขวบเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั่งลงบนเก้าอี้และอ่านหนังสือเช่นเดียวกันกับครู สักครู่มานะกับเด็กคนอื่นๆ ก็แสดงบทบาทสมมติว่าตนเองเป็นนักเรียน และฟังปิติเล่าเรื่อง มานะนั่งลงและฟังอย่างตั้งใจอยู่ราวๆ สี่ถึงห้านาที จากนั้นก็ไปเล่นอย่างอื่น พฤติกรรมของมานะที่นั่งฟังปิติเล่าเรื่อง เป็นพฤติกรรมที่ครูมีความปรารถนาอยากจะทำให้พฤติกรรมนี้เกิดขึ้น คือ ความตั้งใจ ซึ่งพฤติกรรมความตั้งใจนี้จะอยู่ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ อันเป็นพฤติกรรมที่มานะกำลังฝึกหัด และเป็นสิ่งที่มานะจำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นเป็นพิเศษ จากตัวอย่าง มานะสามารถมีความตั้งใจได้จากการเล่นและการช่วยเหลือของกลุ่มเพื่อน เพื่อนทำให้มานะสามารถเกิดการเรียนรู้ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการของเขาได้ แต่เมื่ออยู่กับครูเขากลับไม่สามารถทำเช่นนั้นได้ แสดงให้เห็นว่าบริบททางสังคมวัฒนธรรมเมื่อมานะอยู่กับเพื่อน และมานะอยู่กับครูไม่เหมือนกัน ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการของมานะ

1.5 ข้อเสนอแนะในการเสริมต่อการเรียนรู้

มีข้อเสนอแนะหลายประการเพื่อให้การเสริมต่อการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ สรุปได้ดังนี้

1. ควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

พื้นที่รอยต่อพัฒนาการแสดงให้เห็นถึงขีดจำกัดของพัฒนาการของเด็ก ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เราไม่สามารถสอนเด็กๆ ได้ตลอดเวลา หรือเราไม่สามารถสอนทักษะหรือพฤติกรรมให้แก่เด็กๆ เกินกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการของพวกเขาได้ เช่น เราไม่อาจจะสอนให้เด็กทารก ยืนด้วยมือบนคานทรงตัว (Balance Beam) ได้ เพราะทักษะนั้นอยู่ห่างไกลจากระดับพัฒนาการที่แท้จริงของเขามาก ถ้าทักษะนั้นอยู่ภายนอกพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ ไวก็อตสกีได้บันทึกไว้ว่า โดยทั่วไปเด็กๆ จะเพิกเฉย ไม่เอาใจใส่ หรือใช้ทักษะ กลวิธี รวมทั้งใช้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น ในแต่ละครั้งที่จัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ควรจะมีการตั้งจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน และสามารถคาดการณ์ได้ว่าเมื่อผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ จะมีความเจริญงอกงามทางสติปัญญาใหม่ๆ อะไรที่จะเกิดขึ้นกับเขาบ้าง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถก้าวขึ้นไปสู่ขีดสูงสุดตามพัฒนาการที่เขาสามารถจะเป็นไปได้

2. การให้ความช่วยเหลือควรมีความเหมาะสม

การช่วยเหลือผู้เรียนที่มากเกินไปอาจส่งผลทำให้ผู้เรียนลดระดับความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้และลดระดับการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-directed Learning) ลง การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเป็นการที่ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการวางแผนเป้าหมาย กำหนดแผนการเรียนและแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ สร้างกลวิธีในการเรียนรู้ และประเมินสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนด้วยตนเอง แต่ถ้าช่วยเหลือผู้เรียนน้อยเกินไปอาจทำให้ผู้เรียนไม่มี



ความสามารถเพียงพอที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ นำไปสู่ความวิตกกังวล ความคับข้องใจ และในที่สุดก็จะสูญเสียแรงจูงใจในการเรียนรู้

สิ่งสำคัญของการจัดการเสริมต่อการเรียนรู้ คือ การช่วยเหลือผู้เรียนต้องมีเป้าหมายให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือตนเองได้ เมื่อความสามารถของผู้เรียนมีเพิ่มมากขึ้น ไม่ใช่ต้องคอยช่วยเหลือหรือต้องช่วยพยุงผู้เรียนตลอด เพราะในที่สุดผู้เรียนต้องสามารถทำงานให้เสร็จสมบูรณ์หรือมีความรอบรู้ในสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตัวของตัวเอง นั่นคือ เมื่อความรู้ความสามารถของผู้เรียนมีเพิ่มมากขึ้น ผู้สอนจะต้องค่อยๆ ลดการให้ความช่วยเหลือลงทีละน้อย ดังนั้น เมื่อใช้กลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้ ผู้สอนควรตระหนักว่าเป้าหมายที่แท้จริงก็เพื่อให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้และสามารถกำกับตนเอง (Self-Regulating) ในการเรียนรู้และการแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ในที่สุด

3. กิจกรรมและงานที่จัดเตรียมไว้ต้องท้าทายผู้เรียน

กิจกรรมหรืองานที่จัดเตรียมไว้ให้ผู้เรียน ต้องท้าทาย จูงใจหรือทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานทำงานหรือกิจกรรมนั้น แต่งานหรือกิจกรรมต้องไม่ยากหรือซับซ้อนมากเกินไปกว่าศักยภาพของผู้เรียนที่จะสามารถจัดการหรือทำให้ประสบความสำเร็จได้ (Bransford, Brown, & Cocking, 2000) ดังนั้น ในงานที่ค่อนข้างยากจะต้องมีแบบอย่าง (Model) หรือมีการกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนทำงานหรือกิจกรรมที่มอบหมายได้อย่างถูกต้อง

4. ลำดับขั้นตอนและทิศทางมีความถูกต้องและชัดเจน

ต้องจัดลำดับขั้นตอนในการให้ความช่วยเหลือเด็กที่ถูกต้อง โดยมุ่งเน้นไปที่การบรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้เป็นหลัก การเรียนการสอนต้องมีทิศทางที่ชัดเจนและลดความสับสนของผู้เรียน โดยผู้สอนต้องคาดการณ์ล่วงหน้าได้ว่าจะมีปัญหาอะไรที่ผู้เรียนจะเผชิญบ้าง และจะพัฒนาการสอนไปที่ละขั้นๆ ได้อย่างไร จึงจะสามารถอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจได้ เมื่อเขาต้องพบกับสถานการณ์ที่คาดการณ์ไว้นั้น

5. วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่ชัดเจน

การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ต้องชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจว่าทำไมต้องทำงานหรือกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น และทำไมสิ่งที่เรียนรู้จึงมีความสำคัญ ผู้สอนต้องสามารถชี้ให้เห็นนับตั้งแต่เริ่มต้นกิจกรรมการเรียนรู้ว่า ความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ผู้เรียนกำลังทำหรือเรียนรู้ กับวิธีการแก้ปัญหาหรือการกระทำที่เป็นมาตรฐานหรือที่พึงประสงค์นั้นเป็นเช่นไร รวมทั้งมีการอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงมาตรฐานความเป็นเลิศในการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ด้วย

6. เนื้อหาสาระเหมาะสมกับผู้เรียน

ผู้สอนต้องตรวจสอบเนื้อหาที่จะให้เด็กเรียนรู้ เพื่อกำหนดขอบเขตและปรับปรุงบทเรียนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ขจัดอุปสรรคต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น ลดความไม่แน่นอน ความงุนงงสงสัย และความไม่พึงพอใจในเนื้อหาสาระของผู้เรียน เพื่อทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด

7. มีแหล่งเรียนรู้ที่สะดวกและหลากหลาย

ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียนได้รู้เกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณค่า ที่จะช่วยลดความสับสน ความคับข้องใจ ลดความเสี่ยง และช่วยลดเวลาให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจที่จะใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและมีความสะดวกในการเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาไม่



มากนักในการค้นหาทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ แต่ได้ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเรียนรู้และค้นพบความรู้ ผลลัพธ์จากการมีแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าและหลากหลาย จึงทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่รวดเร็วมากขึ้น

8. ดูแลเอาใจใส่ผู้เรียน

ผู้สอนต้องดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนให้ตั้งใจทำงานที่มอบหมาย ในการเรียนรู้แม้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจด้วยตนเองได้ว่าจะเรียนรู้ไปในทิศทางไหนหรือมีสิ่งใดที่จะต้องเรียนรู้บ้าง แต่ผู้เรียนไม่สามารถที่จะออกนอกกลุ่มนอกทางได้ เพราะจะต้องทำงานที่ได้กำหนดไว้แล้ว

9. ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ

ในบริบทของการเสริมต่อการเรียนรู้ในห้องเรียน กิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียน จะยากเกินกว่าระดับพัฒนาการทางสติปัญญาที่แท้จริงของผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาให้สำเร็จลงได้ตามลำพัง และต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจึงจะแก้ปัญหาได้ ดังนั้น ครูอาจจะจัดให้มีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ (Cooperative Learning) โดยจัดบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีการช่วยเหลือกันในการทำงานหรือการแก้ปัญหาเป็นกลุ่มย่อย (Small Group) โดยครูยังคงมีส่วนในการดูแลเอาใจใส่ ให้ความช่วยเหลือผู้เรียน

10. ควรประเมินผู้เรียนแบบพลวัต

การประเมินแบบพลวัต (Dynamic Assessment) เกิดขึ้นมาจากข้อจำกัดของการประเมินแบบเดิมที่ไม่มีความยืดหยุ่น ไวก็อตสกีมีความคิดเห็นว่า การประเมินแบบเดิมไม่สามารถทำให้ทราบพัฒนาการที่แท้จริงของผู้เรียน และไม่สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ เพราะวิธีการแบบเดิมมุ่งเน้นการวัดความสามารถของผู้เรียนที่ผ่านมาแล้วหรือเกิดขึ้นแล้ว ไม่ได้ประเมินพัฒนาการที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน หรือพัฒนาการที่จะเกิดขึ้นในอนาคตซึ่งต่อเนื่องจากที่เป็นอยู่ การประเมินแบบพลวัตจะประเมินพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง หลังจากที่ได้เรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ทำให้ทราบความแตกต่างด้านความสามารถ หรือพัฒนาการที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนการสอนที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และนำไปใช้ในการกำหนดหรือปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนการสอน รวมทั้งงานจากการเรียนในบริบทต่างๆ เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างสูงสุด

การประเมินแบบพลวัตจะประเมินผลรอบด้าน มีเกณฑ์การประเมินและมีการสะท้อนผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยจะต้องประเมินว่าผู้ได้เรียนรู้จะอะไรและสามารถทำอะไรได้บ้าง รวมทั้งประเมินด้วยว่าผู้เรียนสามารถทำอะไรได้ในระดับการช่วยเหลือที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งผู้สอนจะต้องบันทึกด้วยว่าผู้เรียนได้นำการช่วยเหลือของผู้สอนไปใช้อย่างไร และเด็กใช้การช่วยเหลืออะไรเป็นส่วนมาก การประเมินผลแบบพลวัตมีความสำคัญต่อการส่งเสริมศักยภาพให้ดีขึ้นเรื่อยๆ รวมทั้งเป็นการขยายไปสู่การประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง ดังนั้น การนำความรู้ความเข้าใจพื้นที่รอยต่อพัฒนาการไปใช้ในการประเมินผล ไม่เพียงแต่จะทำให้การประมาณการณ์ความรู้ความสามารถของผู้เรียนมีความชัดเจนเพิ่มมากขึ้น แต่ยังเป็นวิธีการประเมินที่มีความยืดหยุ่นสำหรับผู้เรียนด้วย

แนวคิดเรื่องพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ของไวก็อตสกี นำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมากมาย ทำให้นักจิตวิทยาหรือนักการศึกษา มีความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์เกี่ยวกับพัฒนาการความคิดความเข้าใจของเด็กได้อย่างครบถ้วน การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยเครื่องมือหรือสื่อกลาง เช่น



ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ภาษา วัฒนธรรม วิธีการเรียนรู้ การชี้แนะและให้ความช่วยเหลือ เป็นต้น จึงทำให้เกิดการขยายแนวคิดไปสู่การคิดกลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้

การเสริมต่อการเรียนรู้สามารถทำได้หลายประการ เช่น การให้แบบอย่าง การให้ข้อเสนอแนะ การสะท้อนผลการเรียนรู้ การตรวจสอบความรู้ของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนเล่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ การลดความซับซ้อนในงานหรือกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความง่ายต่อการทำความเข้าใจและอื่นๆ ซึ่งการเสริมต่อการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพได้ ต้องมาจากพื้นฐานความเข้าใจเรื่องพื้นที่รอยต่อพัฒนาการเป็นสำคัญ นับตั้งแต่ระดับพัฒนาการที่แท้จริงของผู้เรียนอันเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ ไปจนกระทั่งถึงพัฒนาการในระดับสูงสุดของผู้เรียนซึ่งเป็นพัฒนาการที่ผู้เรียนสามารถที่จะเป็นไปได้ จึงจะทำให้ผู้สอนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องและวางแผนการสอนได้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน

ไวทือตสกี (Vygotsky, 1979) ได้ยกตัวอย่างของการเรียนรู้ การสร้างความรู้ในตัวเด็กจากสิ่งแวดล้อมภายนอก เช่น เรื่องของการชี้ การที่เด็กจะชี้สิ่งต่าง ๆ ได้ จะเริ่มต้นด้วยเด็กยกมือขึ้นเพื่อไปคว้าของตรงหน้า แต่ของนั้นอาจจะอยู่ไกลเกินไป นิ้วจึงกางอยู่กลางอากาศ ตรงนี้จะทำให้เห็นขั้นตอนคือเริ่มด้วยการเคลื่อนไหวมือของเด็ก เมื่อเด็กไม่สามารถคว้าของได้ ก็จะเปลี่ยนเป้าหมายซึ่งอาจเป็นคุณแม่ที่อยู่ข้างๆ คือ เปลี่ยนจากวัตถุมาหาคู่คน โดยมีมือที่ยังชี้ไปยังสิ่งของที่ตนต้องการ เหตุการณ์นี้จะช่วยสอนเด็กให้เข้าใจว่าการเอื้อมมือไปคว้าของหรือชี้ไปที่ของ จะเป็นการบอกความต้องการว่าต้องการของชิ้นนี้ เด็กได้เรียนรู้จากการกระทำก่อน คือ เมื่อเขากางมือหรือชี้มือขึ้นไปเพื่อจะคว้าของ หลังจากนั้นคุณแม่หรือสิ่งแวดล้อมภายนอกก็จะเสริมสร้างให้เด็กเรียนรู้ว่าการชี้หรือกางนิ้วไปที่วัตถุ คือ การชี้ สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่นนี้ จะมีความหมายเมื่อเด็กคนนั้นหรือ ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม พ่อแม่ คนเลี้ยงมีความเข้าใจตรงกัน ผู้ใหญ่เข้าใจความต้องการของเด็ก เข้าใจสัญลักษณ์ของนิ้วที่กางออกกว่านี้คือการชี้และสนองตอบ เช่นนี้ก็จะทำให้เด็กรู้จักการชี้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองนั่นเอง แต่ทฤษฎีของ ไวทือตสกี ก็ถูกนักการศึกษาท่านหนึ่งวิพากษ์วิจารณ์ว่า การเรียนรู้ภายในตัวเด็กเอง เกิดขึ้นก่อนที่จะได้สัมผัสกับสังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม

สรุปทฤษฎีของวัฒนธรรมและสังคมของ เลฟ ไวทือตสกี (Lev Vygotsky, 1979) ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมและสังคมมาก ทฤษฎีนี้กล่าวว่า สังคมและวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งที่จะส่งเสริมความฉลาดและกระบวนการเรียนรู้ในพัฒนาการของเด็ก ไวทือตสกี เชื่อว่า ตัวเรามีปฏิกริยามีสื่อสัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งจะทำให้เราเป็นมนุษย์ที่มีความฉลาดและแตกต่างจากสัตว์ ไวทือตสกี ได้กล่าวว่า มนุษย์ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งนอกจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติแล้ว ยังมีสิ่งแวดล้อมทางสังคม คือวัฒนธรรมที่สังคมสร้างขึ้น ดังนั้น สถาบันสังคมต่างๆ เริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัวจะมีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของแต่ละบุคคลเด็กเรียนรู้สัญลักษณ์ต่าง ๆ และคำพูดเป็นครั้งแรกจากสังคม ซึ่งความฉลาดความสามารถ ในการสื่อสารด้านภาษานี้เองเป็นพื้นฐานที่ทำให้เด็กแตกต่างจากสัตว์ นอกจากนั้นภาษายังเป็นเครื่องมือสำคัญของการคิดและพัฒนาเชาว์ปัญญาขั้นสูง พัฒนาการทางภาษาและทางความคิดของเด็กเริ่มด้วยการพัฒนาที่แยกจากกัน แต่เมื่ออายุมากขึ้น พัฒนาการทั้งสองด้านจะเป็นไปพร้อมกัน



กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการนำทฤษฎีพหุปัญญามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผลการวิจัย ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยให้เห็นศักยภาพของนักเรียน ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ด้วย และยังช่วยให้เกิดการเรียนการสอนแบบยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง แนวคิดทางพหุปัญญาที่มีประโยชน์ที่สำคัญต่อนักเรียน รวมถึงยังเป็นการกระตุ้นนักเรียนให้สนใจในการเรียน ส่วนการนำเกมมาใช้ในการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่าการใช้กิจกรรมปกติ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียน การสอนในทางบวก การใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี

จากการวิจัยในการนำทฤษฎีพหุปัญญามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการสอนโดยใช้ เกมการศึกษา จะเห็นได้ว่าการสอนทั้งสองแบบเป็นสิ่งที่มีความประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ทั้งในด้านของการเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและความสนุกสนานในการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนั้นหากนำ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนทั้งสองแบบมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนของผู้เรียน ที่จะช่วย ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนนั้นผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky) เกี่ยวกับพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) และการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ที่ให้การช่วยเหลือด้วยวิธีการต่างๆ ตามสภาพปัญหาที่เผชิญอยู่ในขณะนั้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ แก้ปัญหานั้นด้วยตนเองได้ มาใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนทางด้านสังคม ที่ผู้เรียน เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของสังคมต่อการพัฒนาทางปัญญาของ ผู้เรียน

การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนารูปแบบเกมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและ ส่งเสริมความพึงพอใจในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา ของ ไฮเวิร์ต การ์ดเนอร์ และ ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี โดยใช้ขั้นตอนการพัฒนาเกมการเรียนรู้ ดังนี้

1. วินิจฉัยความต้องการ คือ การสำรวจสภาพปัญหา ความต้องการ และความจำเป็นของ ผู้เรียน ทดสอบความสามารถด้านพหุปัญญาของนักเรียน
2. กำหนดจุดมุ่งหมาย คือ การกำหนดจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้ชัดเจนหลังจากได้วินิจฉัย ความต้องการของผู้เรียนแล้ว
3. คัดเลือกเนื้อหาสาระ คือ การเลือกเนื้อหาด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย วัย ความสามารถของผู้เรียน โดยเนื้อหาต้องมีความเชื่อถือได้ และสำคัญต่อ การเรียนรู้
4. จัดเนื้อหาสาระด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ เนื้อหาสาระที่เลือกได้ ต้องจัดโดยคำนึงถึง ความยากง่ายของเนื้อหา วุฒิภาวะ ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน
5. คัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ คือ ผู้สอน ต้องคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร



6. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ คือ ประสบการณ์การเรียนรู้ควรจัดโดยคำนึงถึงเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ มีประสิทธิภาพตามความสามารถของชาวปัญญาที่โดดเด่นแต่ละคน และจัดให้นักเรียนได้มีพัฒนาการทางด้านสังคม ช่วยเหลือทั้งจากเพื่อนในชั้นเรียนและจากครูผู้จัดประสบการณ์ ด้วยวิธีการต่างๆ ตามสภาพปัญหาที่เผชิญอยู่ในขณะนั้น ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองทางกระบวนการทางด้านสังคม

7. กำหนดสิ่งที่จะประเมินและวิธีการประเมินผล คือ การตัดสินใจว่าจะต้องประเมินอะไร เพื่อตรวจสอบผลว่าบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ และกำหนดด้วยว่าจะใช้วิธีประเมินผลอย่างไร ใช้เครื่องมืออะไรบ้าง



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. วิธีการดำเนินการทดลองใช้เกม
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 25 คน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ใช้เวลาทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน รวม 12 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

3. ตัวแปรที่วิจัย

ตัวแปรอิสระ คือ ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา
ตัวแปรตาม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. แบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญา
2. เกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. แบบทดสอบก่อนและหลังใช้เกมการจัดการเรียนรู้
4. แบบสอบถามความพึงพอใจ
5. การสัมภาษณ์นักเรียนแบบกึ่งโครงสร้าง
6. การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน
7. แบบบันทึกหลังการใช้เกมการเรียนรู้



การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญาตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถของพหุปัญญาและเครื่องมือวัดความสามารถทางพหุปัญญาของ โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญาของนักเรียนในชั้นเรียน

2. นำแบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญาที่ได้จากแบบประเมินสำเร็จรูป ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน จำนวน 64 ข้อ โดยคะแนนที่ได้จะแยกออกเป็นคะแนนความสามารถในแต่ละด้าน มาเรียบเรียง

3. นำแบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญาให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความสอดคล้องและความเหมาะสมของแบบประเมินในการทดสอบพหุปัญญาของนักเรียน จำนวน 3 ท่าน

4. นำแบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญา ที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับปรุงการใช้ภาษาในการสื่อความหมายให้ชัดเจน แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างพฤติกรรมความสามารถทางพหุปัญญา กับ จุดประสงค์ (IOC: Index of Item Objective Congruence) ซึ่งพบว่าแบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญามีค่า IOC ระหว่าง 0.67 - 1.00 ซึ่งเป็นค่าแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่มีค่าสูง สามารถนำมาเก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. นำแบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดสอบหาปัญหาของนักเรียนแต่ละคนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อวัดความสามารถของนักเรียนที่โดดเด่นในแต่ละด้าน ทั้ง 8 ด้าน

2. เกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการพัฒนาเกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และกำหนดเนื้อหา ของเกมการเรียนรู้ บทเรียนที่ใช้ในการจัดเกมการเรียนรู้จากหนังสือเรียน Smile 4 ซึ่งในงานวิจัยนี้มีเกมการเรียนรู้ 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับ Animals, City and Space และ Sports day

3. สร้างเกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 เกม แต่ละเกมประกอบไปด้วยการวัดหาปัญหาที่โดดเด่นของนักเรียนในชั้นเรียน แบ่งออกเป็น 4 ประเภท โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

3.1 ขั้นนำ เป็นการนำเข้าสู่การเล่นเกมนโดยการร้องเพลง หรือ ดูภาพเกมและสนทนาซักถาม เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ และมีความพร้อมก่อนการเล่นเกม

3.2 ขั้นดำเนินการ แนะนำเกม กติกาข้อตกลงการเล่นเกมน สาธิตวิธีการเล่นเกมน และเปิดโอกาสให้เด็กซักถามจนเข้าใจก่อนการเล่นเกมน

3.3 ขั้นสรุป ร่วมกันสนทนาสรุปเนื้อหาและแสดงความรู้สึกต่อการเล่นเกมน



4. นำเกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน

5. นำเกมที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับปรุงคำศัพท์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งได้ค่าความสอดคล้อง หรือ ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) (IOC) 0.67 - 1.00 ของความถูกต้องเชิงเนื้อหา โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2559) ดังนี้

| | | |
|----|---------|---|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| -1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์การเรียนรู้ |

แล้วนำคะแนนที่ได้แทนค่าในสูตร

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

| | | |
|-----------|-----|---|
| เมื่อ IOC | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ |
| $\sum R$ | แทน | คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด |
| n | แทน | จำนวนผู้เชี่ยวชาญ |

ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 เนื้อหาของเกมนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของเนื้อหาใดน้อยกว่า 0.5 เนื้อหาของเกมนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงศ์, 2557)

6. นำเกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกเนื้อหาของเกมที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

7. นำเกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Pilot) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย โดยปรับปรุงการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลาและเนื้อหาของการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้



ตาราง 1 ค่าความเที่ยงตรง (Validity) IOC ของเกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา

| เนื้อหา | เกม | ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | IOC | สรุปผล |
|----------------|-----|-------------------------|----|----|-----|-----|--------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | |
| Animals | 1 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| City and Space | 2 | +1 | 0 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| Sports day | 3 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |

3. แบบทดสอบก่อนและหลังใช้เกมการจัดการเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด ชุดละ 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษ และแบบโยงคำศัพท์

3.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากหนังสือดังต่อไปนี้ (อัจฉรา วงศ์โสธร, 2552)

1. แนวการสร้างข้อสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์
2. การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์
3. การทดสอบการประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์
4. การพัฒนาข้อสอบการเรียนรู้คำศัพท์ให้เป็นมาตรฐาน

3.2 นำคำศัพท์จากบทเรียนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด ชุดละ 20 ข้อ ซึ่งแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

3.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมานั้น สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2559) ดังนี้

| | | |
|----|---------|---|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| -1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดจุดประสงค์การเรียนรู้ |

แล้วนำคะแนนที่ได้แทนค่าในสูตร

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

| | | | |
|-------|----------|-----|---|
| เมื่อ | IOC | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ |
| | $\sum R$ | แทน | คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด |
| | n | แทน | จำนวนผู้เชี่ยวชาญ |



ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ข้อสอบนั้น เป็นตัวแทน ลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของข้อสอบใดน้อยกว่า 0.5 ข้อสอบนั้นก็ถูกตัด ออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น (บุญเชิด ภิญโญนนตพงศ์. 2557)

3.4 นำแบบทดสอบที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.5 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 20 ข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

3.6 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตูลี้ เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

3.7 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของ แบบทดสอบตามเกณฑ์ของ บราว (Brown, 1996) ตามเกณฑ์ของบราว ค่าความยากง่าย (IF) ที่เหมาะสมควรจะอยู่ในช่วง .30 - .70 ถ้าเป็น .50 จะเป็นค่าที่ดีที่สุด หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ถ้าค่า IF สูง หรือเข้าใกล้ 1 แสดงว่าข้อสอบนั้นง่าย แต่ถ้าค่า IF ต่ำ หรือเข้าใกล้ 0 แสดงว่าข้อสอบนั้นยาก ส่วนค่า อำนาจจำแนก (ID) ที่เหมาะสมควรมีค่ามากกว่า .30 แต่ถ้าค่า ID ต่ำ หรือเป็น 0 แสดงว่าการจำแนก เด็กเก่งและเด็กอ่อนไม่ดี

จากตาราง 7 (ภาคผนวก ค) พบว่า ค่าความยากง่าย (IF) ของข้อสอบ อยู่ในช่วง 0.43-0.91 ส่วนค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.14 - 0.75 ตามเกณฑ์ของบราว ค่าความยากง่าย (IF) ที่เหมาะสมควรจะอยู่ในช่วง .30 - .70 ถ้าเป็น .50 จะเป็นค่าที่ดีที่สุด หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ถ้าค่า IF สูง หรือเข้าใกล้ 1 แสดงว่าข้อสอบนั้นง่าย แต่ถ้าค่า IF ต่ำ หรือเข้าใกล้ 0 แสดงว่าข้อสอบนั้นยาก ส่วนค่า อำนาจจำแนก (ID) ที่เหมาะสมควรมีค่ามากกว่า .30 แต่ถ้าค่า ID ต่ำ หรือเป็น 0 แสดงว่าการจำแนก เด็กเก่งและเด็กอ่อนไม่ดี

3.8 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) สำหรับการหาค่าความ เชื่อมั่นแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson.1937) โดยใช้สูตร KR-20 เป็นการทดสอบว่า แบบทดสอบแต่ละข้อมีความสัมพันธ์กับข้ออื่นๆ ในฉบับเดียวกันหรือไม่ และมีความสัมพันธ์กับ แบบทดสอบทั้งฉบับอย่างไร โดยกำหนดให้ข้อที่ตอบถูกมีค่าเท่ากับ 1 และตอบผิดมีค่าเท่ากับ 0 และ นำแบบทดสอบหาค่าสถิติ t-test for Dependent Sample

สูตรการหาค่าความคงที่ภายใน KR-20

$$rt = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right\}$$

$$S_t^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2}$$



| | |
|---------|---|
| เมื่อ | |
| rt | คือ สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ |
| n | คือ จำนวนข้อของแบบทดสอบ |
| p | คือ สัดส่วนของผู้เรียนที่ทำข้อสอบข้อนั้นถูกกับผู้เรียนทั้งหมด |
| q | คือ สัดส่วนของผู้เรียนที่ทำข้อสอบข้อนั้นผิดกับผู้เรียนทั้งหมด |
| S_t^2 | คือ ความแปรปรวนของคะแนนสอบทั้งฉบับ |
| N | คือ จำนวนผู้เรียน |

จากข้อมูลที่คำนวณ เมื่อนำไปคำนวณหาค่าความแปรปรวน และค่าความเชื่อมั่นจะได้
ค่าดังนี้

$$S_t^2 = \frac{25(215) - (60 * 60)}{(25 * 25)}$$

$$S_t^2 = 2.84$$

$$r_t = \frac{20}{20 - 1} \left\{ 1 - \frac{0.58}{2.84} \right\}$$

$$r_t = 1.05 * 0.80$$

$$r_t = 0.84$$

ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบ จากค่าที่ได้คือ 0.84 หมายถึง แบบทดสอบชุดนี้มีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน เนื่องจากค่าความเชื่อมั่นที่คำนวณได้มีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูงมาก ทั้งนี้แบบทดสอบที่ดีควรมีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง 0.6 ถึง 1.0

ตาราง 2 การหาค่าความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ หรือ ค่า IOC ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา

| วัตถุประสงค์ | ข้อ | ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | IOC | สรุปผล |
|--|-----|-------------------------|----|----|-----|-----|--------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | |
| เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา | 1 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 2 | +1 | 0 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 3 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 4 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 5 | +1 | +1 | 0 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 6 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 7 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 8 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |



ตาราง 2 (ต่อ)

| วัตถุประสงค์ | ข้อ | ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | IOC | สรุปผล |
|--------------|-----|-------------------------|----|----|-----|-----|--------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | |
| | 9 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 10 | 0 | +1 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 11 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 12 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 13 | +1 | 0 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 14 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 15 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 16 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 17 | 0 | +1 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 18 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 19 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 20 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเล่นเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเล่นเกมในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเกอร์ท (Likert) Allen, & Seaman (2007) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความพอใจ หรือไม่พอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมที่เล่น โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ พอใจมากที่สุด พอใจมาก พอใจปานกลาง พอใจน้อย พอใจน้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การใช้คะแนนดังต่อไปนี้

| | | |
|---------|---------|------------|
| 5 คะแนน | หมายถึง | มากที่สุด |
| 4 คะแนน | หมายถึง | มาก |
| 3 คะแนน | หมายถึง | ปานกลาง |
| 2 คะแนน | หมายถึง | น้อย |
| 1 คะแนน | หมายถึง | น้อยที่สุด |

ในการพิจารณาว่านักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการเล่นเกมอยู่ในระดับใดจะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

| | | |
|-------------|---|------------|
| 4.50 - 5.00 | = | มากที่สุด |
| 3.50 - 4.49 | = | มาก |
| 2.50 - 3.49 | = | ปานกลาง |
| 1.50 - 2.49 | = | น้อย |
| 1.00 - 1.49 | = | น้อยที่สุด |



5. การสัมภาษณ์นักเรียน

แบบสัมภาษณ์นักเรียนเป็นแบบกึ่งโครงสร้าง การสัมภาษณ์เป็นแบบคำถามนำซึ่งจะสัมภาษณ์นักเรียนหลังจากการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ เป็นการสัมภาษณ์ความรู้สึกของตัวนักเรียนเอง และความรู้สึกที่มีต่อเพื่อนๆในชั้นเรียน

6. การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

เป็นการสังเกตที่ผู้วิจัยสังเกตนักเรียนก่อนเล่นเกม ขณะเล่นเกมการเรียนรู้และหลังจากจบการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้บันทึกลงในแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

7. แบบบันทึกหลังการใช้เกมการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกหลังจากการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยบันทึกแบ่งออกเป็นสามด้าน คือ ด้านความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านพฤติกรรม (ทั้งตัวนักเรียนเอง และต่อเพื่อนในชั้นเรียน) และ ด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน

วิธีดำเนินการทดลองใช้เกม

1. วิธีดำเนินการทดลองใช้เกม

การทดลองใช้เกมการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เป็นเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที รวม 12 คาบ โดยมีแผนการทดลองใช้ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ก่อนการทดลองใช้ ผู้วิจัยทำการสังเกตความสามารถทางพหุปัญญาของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบประเมินความสามารถทางพหุปัญญา
3. ดำเนินการทดลองใช้ โดยผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการพัฒนาเกมการจัดการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงเวลาที่ใช้ในการดำเนินการทดลองใช้เกม

| สัปดาห์ที่ | หน่วยเรื่อง | วัน | ชื่อของเกมการเรียนรู้ | พหุปัญญา |
|------------|-------------|--------|-----------------------|------------------------------------|
| 1 | Animals | จันทร์ | เกมไขทายคำศัพท์ | การใช้กล้ามเนื้อ/ การเคลื่อนไหว |
| | | | สิ่งที่ฉันชอบ | การเข้าใจตนเอง |
| | | | ตามล่าหามิตร | การเข้ากับผู้อื่น |
| | | | ฉันรู้จักเธอ | การเข้าใจในธรรมชาติ |
| | | | | |



ตาราง 3 (ต่อ)

| สัปดาห์ที่ | หน่วยเรื่อง | วัน | ชื่อของเกมการเรียนรู้ | พหุปัญญา |
|------------|----------------|--------|------------------------------------|------------------------------------|
| 2 | City and Space | จันทร์ | ถึงเส้นชัย ให้พร้อมเพรียง | การใช้กล้ามเนื้อ/ การเคลื่อนไหว |
| | | | หากฉันได้อยู่ที่นั่น | การเข้าใจตนเอง |
| | | | นักสืบ | การเข้ากับผู้อื่น |
| | | | หากฉันเป็นวิหคเหินฟ้า | การเข้าใจในธรรมชาติ |
| 3 | Sports Day | จันทร์ | ลองเล่นคูลี | การใช้กล้ามเนื้อ/ การเคลื่อนไหว |
| | | | ฉันคิดว่า ฉันสามารถเล่น กีฬาได้ | การเข้าใจตนเอง |
| | | | เรียกแล้วโยน โดนครบวง | การเข้ากับผู้อื่น |
| | | | เล่าความแตกต่าง | การเข้าใจในธรรมชาติ |

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลองใช้เกมการจัดการเรียนรู้
แบบแผนในการทดลองการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้การทดลองแบบ One-Group Posttest Only Design
2. การดำเนินการทดลอง
 - 2.1 กำหนดกลุ่มเป้าหมายและจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการจัดเกมการเรียนรู้ จุดประสงค์ในการเล่นเกมการเรียนรู้ และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน
 - 2.2 การทดสอบนักเรียนก่อนจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้กลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว
 - 2.3 ดำเนินการจัดเกมการเรียนรู้กลุ่มทดลองโดยผู้วิจัย ตามแผนการจัดการการเรียนรู้ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพจำนวน 3 เกม ที่ประกอบไปด้วยพหุปัญญาที่ได้จากวัดเชาว์ปัญญาของนักเรียนในชั้นเรียน ทั้ง 4 ด้าน เป็นเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที
 - 2.4 นักเรียนกลุ่มเป้าหมายจดบันทึกลงในสมุดบันทึกของนักเรียนที่ครูแจกและทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้ในทุกเกมที่จัดกิจกรรมและส่งสมุดจดบันทึกทุกครั้งหลังจากจบแต่ละเกม
 - 2.5 ทำการทดสอบนักเรียนหลังจบกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา
 - 2.6 นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ภายหลังจากการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้



- 2.7 ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ก่อนเล่นเกม ขณะเล่นเกมและหลังจากเล่นเกม กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.8 ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนหลังจากจบกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.9 ผู้วิจัยจัดบันทึกหลังจากจบเกมกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.10 รวบรวมข้อมูลการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ แบบบันทึกหลังกิจกรรม และตรวจให้คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
 - 2.1 วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ
 - 2.1.1 หาค่าความยากง่าย (Difficulty) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown, 1996)
 - 2.1.2 หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown, 1996)
 - 2.1.3 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder Richarason)
 - 2.1.4 หาค่า t-test for One Sample โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป
3. วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
4. รวบรวมประเด็นสำคัญของแบบบันทึกการสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรมและแบบบันทึกหลังการใช้เกมการเรียนรู้ของนักเรียน มาสรุปเป็นความเรียง



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพุทธิปัญญา ในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้าน ประดู่ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 นักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 25 คน ใช้ ระยะเวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง จำนวนเกมการเรียนรู้ 3 เกม แต่ละเกมประกอบด้วยเกมย่อย จำนวน 4 เกม ที่ได้จากการวัดเชาว์ปัญญาที่โดดเด่นของนักเรียนแต่ละ คนได้ 4 ด้าน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

| | | |
|-----------|-----|---|
| N | แทน | จำนวนคน |
| \bar{X} | แทน | ค่าเฉลี่ย |
| S.D. | แทน | ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน |
| K | แทน | จำนวนข้อของแบบทดสอบ |
| ID | แทน | ค่าอำนาจจำแนก (Item Discriminability) |
| IF | แทน | ค่าความยากง่าย (Item Difficulty) |
| t | แทน | ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution |
| μ | แทน | ค่าเฉลี่ยมาตรฐานที่ใช้เป็นเกณฑ์ (ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม : μ) |
| * | แทน | มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 |

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลจากการทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลัง ใช้เกมการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์หาค่าคะแนนเฉลี่ยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับ เกมที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ หลังการทดลองใช้เกม

ส่วนที่ 3 บันทึกหลังการใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้



ส่วนที่ 1 ผลจากการทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลัง ใช้เกมการจัดการเรียนรู้

ตาราง 4 คะแนนผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกมการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| รายนามนักเรียน (นามสมมติ) | คะแนนแบบทดสอบ ก่อนใช้เกม (เต็ม 20 คะแนน) | คะแนนแบบทดสอบ หลังใช้เกม (เต็ม 20 คะแนน) | ผลต่าง ที่เพิ่มขึ้น | ร้อยละ ผลต่างที่ เพิ่มขึ้น |
|------------------------------|--|--|------------------------|----------------------------------|
| มด | 4 | 18 | 14 | 70 |
| แมว | 4 | 16 | 12 | 60 |
| น้ำ | 5 | 14 | 9 | 45 |
| แก้ว | 5 | 15 | 10 | 50 |
| หวาน | 5 | 15 | 10 | 50 |
| พอส | 5 | 15 | 10 | 50 |
| น้ำตาล | 5 | 17 | 12 | 60 |
| ส้ม | 6 | 15 | 9 | 45 |
| ออย | 8 | 15 | 7 | 35 |
| ต้ม | 8 | 17 | 9 | 45 |
| อาร์ม | 9 | 14 | 5 | 25 |
| ฟาร์ม | 9 | 17 | 8 | 40 |
| ฝน | 9 | 18 | 9 | 45 |
| ปาล์ม | 10 | 17 | 7 | 35 |
| อัน | 10 | 17 | 7 | 35 |
| เอ | 11 | 16 | 5 | 25 |
| ใหม่ | 11 | 16 | 5 | 25 |
| บุ่ม | 11 | 18 | 7 | 35 |
| ปี | 11 | 19 | 8 | 40 |
| ใหญ่ | 12 | 17 | 5 | 25 |
| มะนาว | 12 | 18 | 6 | 30 |
| ส้มโอ | 12 | 18 | 6 | 30 |
| เสื่อ | 12 | 20 | 8 | 40 |
| ข้าง | 13 | 19 | 6 | 30 |
| ยี่ราฟ | 18 | 20 | 2 | 10 |
| \bar{X} | 9.0 | 16.84 | 7.84 | 39.20 |
| S.D. | 3.488 | 1.724 | | |
| คะแนนเฉลี่ยร้อยละ | 45.00 | 84.20 | 39.20 | |



จากตาราง 4 แบ่งกลุ่มระดับความสามารถของนักเรียนตามคะแนนทดสอบก่อนกิจกรรมเกมการเรียนรู้แบ่งตามช่วงคะแนน ดังนี้

| | | | |
|-------------------|--------------------------------|---------|-------|
| กลุ่มเรียนอ่อน | คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ระหว่าง | 0 - 5 | คะแนน |
| กลุ่มเรียนปานกลาง | คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ระหว่าง | 6 - 14 | คะแนน |
| กลุ่มเรียนเก่ง | คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ระหว่าง | 15 - 20 | คะแนน |

จากการแบ่งกลุ่มนักเรียนตามระดับสติปัญญา สามารถคิดเป็นจำนวนคนและจำนวนร้อยละ ดังนี้

| | | | | | |
|---------------------------|---------|----|----|---------------|----|
| นักเรียนกลุ่มเรียนอ่อน | มีจำนวน | 7 | คน | คิดเป็นร้อยละ | 28 |
| ของนักเรียนทั้งชั้นเรียน | จำนวน | 25 | คน | | |
| นักเรียนกลุ่มเรียนปานกลาง | มีจำนวน | 17 | คน | คิดเป็นร้อยละ | 68 |
| ของนักเรียนทั้งชั้นเรียน | จำนวน | 25 | คน | | |
| นักเรียนกลุ่มเรียนเก่ง | มีจำนวน | 1 | คน | คิดเป็นร้อยละ | 4 |
| ของนักเรียนทั้งชั้นเรียน | จำนวน | 25 | คน | | |

นักเรียนกลุ่มอ่อน ที่มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 0 - 5 คะแนน หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีผลต่างของคะแนนที่เพิ่มขึ้นอยู่ในช่วง 9 - 14 คะแนน หรือคิดเป็นช่วงร้อยละ อยู่ระหว่าง 45 - 70 นักเรียนกลุ่มเรียนอ่อน มีจำนวน 7 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 28 ของจำนวนนักเรียนในชั้นเรียนทั้งหมด จะเห็นได้ว่านักเรียนกลุ่มอ่อนหลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีผลการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้นเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพหุปัญญาของ โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ที่ได้จำแนกปัญญาของคนเอาไว้ในหนังสือเรื่อง “พหุปัญญา” Multiple Intelligences (Gardner. 1993) โดยเขาศึกษาจากผู้ที่มีสมองบกพร่องในบางส่วน และพบว่าผู้ที่ถูกศึกษาายังมีความสามารถในส่วนที่เหลืออยู่ ซึ่งเป็นการพิสูจน์ว่า สมองของมนุษย์ได้แบ่งเป็นส่วนๆ แต่ละส่วนได้กำหนดความสามารถเป็นเรื่องหรือมีปัญญาหลายๆ อย่างถือกำเนิดมาจากสมองเฉพาะส่วนแตกต่างกัน การ์ดเนอร์ได้ใช้ฐานความคิดจากศาสตร์ทางการรับรู้ (Cognitive Science) และศาสตร์การทำงานของสมอง (Neuro Science) และให้คำจำกัดความคำว่า “ปัญญา” ว่าเป็นความสามารถเชิงชีวจิต (Biopsychological Potential) นั่นคือ คนทุกคนสามารถแสดงออกซึ่งองค์แห่งปัญญาที่เขาสามารถและพัฒนาความสามารถนั้นกับบริบทต่างๆ ตามสภาพแวดล้อมของตน เขามองปัญญาในหลายลักษณะ เขาเชื่อว่าปัญญาแต่ละด้านจะเป็นกระบวนการทางจิตใจหรือความสามารถที่จะค้นหาแก้ปัญหา และสร้างผลผลิตที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม

ซึ่งเชื่อมโยงกับการสอนแบบ การเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) ที่มาจากทฤษฎีวิวัฒนาการทางสังคมของไวโกตสกี (Vygotsky's Sociocultural Theory) เชื่อว่า พัฒนาการและการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคม ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของสังคมต่อการพัฒนาทางปัญญาของผู้เรียน ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และมุมมองทางวัฒนธรรมของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญต่อพัฒนาการทางปัญญา

นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเรียนปานกลาง ที่มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 6 - 14 คะแนน หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีผลต่างของคะแนนที่เพิ่มขึ้นอยู่ในช่วง 5 - 9 คะแนน หรือคิดเป็นช่วงร้อยละ อยู่ระหว่าง 25 - 45 นักเรียนกลุ่มเรียนปานกลาง มีจำนวน 17 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 68 ของจำนวนนักเรียนในชั้นเรียนทั้งหมด จะเห็น



ได้ว่ากิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ใช้อย่างไรจะได้ผลดีกับนักเรียนในกลุ่มอ่อนเท่านั้น แต่ยังใช้ได้ผลดีในกลุ่มนักเรียนที่เรียนปานกลางอีกด้วย กรีนฮอค (Greenhawk, 1997) ได้กล่าวถึงประโยชน์ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความสามารถของตนเองและของผู้อื่น รู้จุดเด่นจุดด้อยของตนเอง นำมาพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้นต่อไป และช่วยให้มีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น ผลการเรียนรู้ของนักเรียนในกลุ่มเรียนปานกลางเพิ่มขึ้นในระดับที่น่าพอใจ

การที่บุคคลสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองและระดับศักยภาพของพัฒนาการ (Level of Potential Development) พิจารณาได้จากความสามารถที่บุคคลจะสามารถแก้ปัญหาได้ เมื่อได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่ หรือได้ร่วมงานกับเพื่อนที่มีศักยภาพมากกว่า (Vygotsky, 1979) หรือจะกล่าวได้ว่า มโนทัศน์ของ ZPD เป็นระดับความสามารถที่อยู่เหนือไป จากที่ผู้เรียนจะสามารถทำด้วยตนเอง แต่การได้รับความช่วยเหลือจากผู้สอน เพื่อน หรือผู้ที่มีศักยภาพมากกว่าโดยผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นให้สำเร็จได้

นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเรียนเก่ง มีจำนวน 1 คน ในชั้นเรียน คิดเป็นร้อยละ 4 ของนักเรียนทั้งหมด นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนที่ดีอยู่แล้ว จากการนำกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มาใช้กับนักเรียนในกลุ่มนี้อาจยังไม่เห็นผลทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น หรือโดดเด่นมากนัก แต่กรีนฮอค (Greenhawk, 1997) ได้กล่าวถึงประโยชน์ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาที่ช่วยให้ผู้เรียนเสริมความมั่นใจในตนเองของนักเรียนซึ่งจะช่วยให้นักเรียนกล้าทำงานที่ยากกว่าเดิม และช่วยให้นักเรียนใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของตนและปรับปรุงจุดอ่อนของตนต่อไป

ดังที่ไวก็อตสกี (Vygotsky, 1979) ได้กล่าวไว้ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การสนทนา แลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์โดยการทำงานร่วมกันจะทำให้บุคคลได้คิด และถ่ายทอดความคิดนั้นออกมา ทำให้เกิดพัฒนาการทางปัญญามากยิ่งขึ้น

ตาราง 5 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนการทดสอบ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎีพหุปัญญา

| แบบทดสอบ | N | K | \bar{X} | S.D |
|-----------|----|----|-----------|-------|
| ก่อนเรียน | 25 | 20 | 9.0 | 3.488 |
| หลังเรียน | 25 | 20 | 16.84 | 1.724 |

N = จำนวนนักเรียน K = จำนวนข้อของแบบทดสอบ

จากตาราง 4 และตาราง 5 แสดงว่า ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ เท่ากับ 9.0 คิดเป็นร้อยละ 45 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.488 ส่วนการทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.84 คิดเป็นร้อยละ 84.20 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.724



ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่น่ามาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการทดลอง

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่น่ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการทดลอง

| ความพึงพอใจของนักเรียน | | | |
|------------------------------|-----------|-----|------------------|
| เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ | \bar{X} | S.D | ระดับความพึงพอใจ |
| 1. Animals game | 4.64 | .49 | มากที่สุด |
| 2. City and Space game | 4.28 | .46 | มาก |
| 3. Sports Day game | 4.28 | .46 | มาก |

จากตาราง 6 แสดงว่านักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมที่น่ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากของทุกเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

เกมที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด คือ Animals game นักเรียนให้ความคิดเห็นว่า เกมนี้ทำให้เขารู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้นมากเพราะนักเรียนชื่นชอบเกี่ยวกับเรื่องสัตว์อยู่แล้ว และนักเรียนจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำขึ้นกว่าเดิมจากคำศัพท์ที่ได้อยู่แล้ว นักเรียนได้ประโยชน์จากการเรียนรู้คำศัพท์หลายอย่าง ได้รู้เกี่ยวกับสัตว์ต่างๆและการเลียนเสียงชื่อสัตว์นักเรียนจึงชื่นชอบเกมนี้มากที่สุด รวมทั้งได้เรียนรู้ทั้งภาพและคำศัพท์พร้อมกันขณะเล่นเกม

นอกจากนี้นักเรียนยังเขียนแสดงความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ในส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะของแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

1. นักเรียนมีความสนุกสนานกับการเล่นเกม นักเรียนต้องการให้มีการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้แบบนี้อีก รวมทั้งนักเรียนมีความรู้สึกตื่นเต้นกับเกมที่เล่นทุกเกมเพราะแต่ละเกมมีความหลากหลาย

2. นักเรียนได้ประโยชน์จากการเล่นเกม คือ รู้ความหมายและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ออกเสียง สะกดคำ ได้ถูกต้องและนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีและให้ความสนุกสนานในชั้นเรียน สำหรับการเรียนทำให้นักเรียนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

4. นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกถึงความสามารถของตนที่แต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน รวมทั้งได้เคลื่อนไหวร่างกายในขณะเล่นเกม อันก่อให้เกิดความสนุกสนาน



ส่วนที่ 3 บันทึกหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เป็นบันทึกที่ผู้วิจัยได้จัดบันทึกหลังจากจบกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

นักเรียนสามารถใช้เกมคำศัพท์ต่าง ๆ จากเกมการเรียนรู้นี้มาช่วยในการเรียนภาษาอังกฤษได้เพราะเกมสนุกสนานตื่นเต้นและเร้าใจจึงช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ได้ง่าย และจดจำคำศัพท์ได้ดีจากการทำกิจกรรมเหล่านี้ ไม่ว่าจะในด้านการออกเสียงคำ ความหมายคำศัพท์และการสะกดคำ จึงทำให้เกิดความเข้าใจและมีการพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้นและมีการจดจำที่หลากหลายรูปแบบตามความถนัดของตนเองและแม่นยำขึ้น ซึ่งโดยปกติในการเรียนการสอนพวกเขาจะไม่ค่อยได้สนใจคำศัพท์เท่าใดนัก เมื่อมีการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นการช่วยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวและสนใจในคำศัพท์ อีกทั้งยังทำให้แปลคำศัพท์ได้มากขึ้น

นักเรียนสามารถนำคำศัพท์มาใช้ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น และนักเรียนมีความสนุกสนานกับกิจกรรมที่ได้ออกมาแสดงผลงานและแสดงความคิดเห็นของตนเองหน้าชั้นเรียน รวมทั้งบางเกม เช่น City and Space game เป็นเกมที่ใช้นิทานและการแสดงความคิดเห็นของตนเอง กิจกรรมเกมการเรียนรู้เหล่านี้มีความสนุกสนาน ช่วยส่งเสริมจินตนาการ และการกล้าคิด กล้าแสดงออกให้กับนักเรียน

2. ด้านพฤติกรรม (ทั้งตัวนักเรียนเองและต่อเพื่อนในชั้นเรียน)

นักเรียนมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นทั้งตนเองและสังคมในชั้นเรียน เพื่อนๆ ในชั้นเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เกิดความรักความสามัคคีในชั้นเรียนมากขึ้น ทำให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับการเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น

ช่วยให้นักเรียนได้รู้ความถนัดและความสามารถของตนเองได้ดีขึ้น ซึ่งสามารถช่วยนักเรียนในการพัฒนาความรู้ความสามารถที่โดดเด่นของแต่ละคนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป การที่นักเรียนได้เรียนรู้จากเกมต่างๆ ที่ได้จากการวัดความสามารถของนักเรียนที่มีความโดดเด่นของแต่ละคนซึ่งมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา เป็นการเข้าถึงความสามารถและแนวทางในการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามความถนัดของตนเองอย่างแท้จริง

3. ด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน

นักเรียนให้ความร่วมมือและความสนใจในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา เป็นอย่างดี เพราะนักเรียนมีความตื่นตัวและตื่นตัวในการเล่นและกระตือรือร้นในการเล่นเป็นอย่างมาก นักเรียนมีความสนุกสนานได้ทำกิจกรรมในด้านที่ตนเองถนัด เมื่อจบกิจกรรมทั้งหมดนักเรียนต่างพูดเป็นเสียงเดียวกัน อยากให้ครูนำเกมมาเล่นอีกทุกครั้งเพราะตื่นเต้นและสนุกทุกครั้งที่ได้จัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีหุปัญญา สรุปผลการศึกษาค้นคว้าตามลำดับได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวทฤษฎีหุปัญญา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เกมตามแนวทฤษฎีหุปัญญา

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนมีผลการทดสอบจากการใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีหุปัญญา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีหุปัญญา

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตูลัย อำเภอรวัชบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต1 จำนวน 25 คน
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ใช้เวลาทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียนรวม 12 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

วิธีดำเนินการทดลอง

1. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย
2. ทดสอบก่อนจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผู้วิจัย ตามแผนการจัดเกมการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นจำนวน 3 เกม แต่ละเกมประกอบด้วย 4 เกมย่อยที่ได้จากการวัดเชาว์ปัญญาความโดดเด่นของนักเรียนในชั้นเรียน
4. นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากจบเกมการเรียนรู้คำศัพท์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละเกม



5. ทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้ง 3 เกม เพื่อวัดผลการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

6. สัมภาษณ์นักเรียนหลังจากจบกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ถามคำถามนำเพื่อคำตอบจากการสัมภาษณ์

7. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนก่อนเล่นเกมการเรียนรู้ ระหว่างเล่นเกม และหลังจากเล่นเกมกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วบันทึกลงในแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม

8. จัดบันทึกหลังการใช้เกมการเรียนรู้ลงในแบบบันทึก โดยแบบบันทึกจะแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านพฤติกรรมของนักเรียนและต่อเพื่อนในชั้นเรียน และด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 สถิติพื้นฐาน (สถิติอนพาราเมตริก)

1.1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การใช้ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยหาค่าความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

1.3 ทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยใช้ค่าสถิติ t – test แบบ Dependent Sample

1.4 วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นลักษณะประเมินค่า 5 ระดับ มากที่สุด จนถึงน้อยที่สุด หลังจากนั้นหาความถี่ของแต่ละช่วงรายการ หาค่าเฉลี่ยและแปลเป็นคะแนนดังนี้

4.50 – 5.00 = ระดับมากที่สุด

3.50 – 4.49 = ระดับมาก

2.50 – 3.49 = ระดับปานกลาง

1.50 – 2.49 = ระดับน้อย

1.00 – 1.49 = ระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีปัญหาในการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น มีความสนุกสนานในการเรียนรู้ มีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น จะเห็นได้จากผลจากการทำแบบทดสอบของนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 45 และคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 84.20



2. ผลคะแนนจากการทดสอบนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีคะแนนเฉลี่ยด้านทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

1. นักเรียนมีผลการทดสอบจากการใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.20 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 45 ทั้งนี้มีผลมาจาก

1.1 การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง กิจกรรมที่ทำได้จากการวัดความสามารถทางเชาว์ปัญญาที่โดดเด่นของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียน นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้ และจดจำอย่างเข้าใจ ซึ่งจะเห็นได้จากผลการทดสอบก่อนและหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่านักเรียนมีผลจากการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากร่วมกิจกรรมเกมการเรียนรู้ดีขึ้น ซึ่งบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับ การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) ได้กล่าวว่า สติปัญญาของแต่ละคนจะเป็นกระบวนการทางจิตใจ หรือความสามารถที่จะค้นหา แก้ปัญหา และสร้างผลผลิตที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม และความฉลาดของมนุษย์ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเซลล์ในสมอง แต่ขึ้นอยู่กับการเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทที่จะงอกเงยออกมาเป็นวงจรสมอง ถ้าสมองได้รับการกระตุ้นมากวงจรสมองก็จะยิ่งมากทำให้ฉลาด ถ้าได้รับการกระตุ้นน้อยการเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทก็จะน้อยลงตามไปด้วย ความสามารถทางปัญญาของแต่ละบุคคลที่แสดงออกมาในรูปแบบที่แตกต่างกัน ทั้งด้านการคิดการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองให้เป็นที่ยอมรับในสังคม ซึ่งเด็กเริ่มต้นจากการสื่อสารกับบุคคลอื่น แล้วกลายมาเป็นการสื่อสารกับความคิดของตนเองโดยการพูดกับตนเอง ต่อมาเมื่อเด็กได้สร้างความรู้และเพิ่มพูนความเข้าใจในสิ่งต่างๆ มากขึ้น เสียงที่เปล่งออกมาจากการพูดกับตนเองจึงค่อยๆ เงียบไป กลายเป็นการสื่อสารภายในกระบวนการคิดของเด็กเท่านั้น ซึ่งขณะที่เด็กกำลังใช้ความคิดแสดงว่าเด็กกำลังสร้างความรู้ความเข้าใจภายในตน (Internalization) ขึ้น อันเป็นการสร้างความหมายใหม่ขึ้นจากภายในตน โดยใช้ความคิดของตนตีความหมายของภาษาหรือปรากฏการณ์ต่างๆ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจของตนเองมีความชัดเจนยิ่งขึ้น (Vygotsky, 1979)

1.2 ลักษณะของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ เป็นเกมที่ ได้จากการวัดเชาว์ปัญญาตามความสามารถที่โดดเด่นของนักเรียนในชั้นเรียนจำนวน 4 ด้าน ประกอบด้วย การใช้กล้ำเนื้อ/การเคลื่อนไหว, การเข้าใจตนเอง, การเข้าใจผู้อื่น, การเข้าใจในธรรมชาติ ซึ่งแต่ละเกมมีทั้งประเภทเล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม นักเรียนได้ใช้ความสามารถในการเรียนรู้ตามความโดดเด่นด้านเชาว์ปัญญาของตนเองที่แตกต่างกันออกไป นักเรียนที่เก่งได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อนกว่า ดังที่การ์ดเนอร์



(Gardner, 1993) ได้กล่าวถึงตัวกระตุ้นปัญญาไว้ว่า ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึก (ช่วยกระตุ้น) กับ ประสบการณ์ที่บั่นทอนเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทางปัญญา ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึกเป็น จุดสำคัญในการพัฒนาปัญญาและความสามารถ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทางปัญญา ได้แก่ การส่งเสริมสนับสนุนจากครอบครัว ครู เพื่อนฝูงที่ดี การได้อยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ดี และการ ได้รับประสบการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะประสบการณ์ที่กระตุ้นการพัฒนาปัญญาอย่างเหมาะสม ปัจจัย เหล่านี้ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาพหุปัญญาในทางที่ถูกต้อง จากลักษณะของเกมที่ได้จากการจัด ประสบการณ์นักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการทำกิจกรรม รู้สึกสนุกสนานและต้องการ แสดงออก เพื่อร่วมการแข่งขัน ซึ่งโดยปกตินักเรียนที่เรียนอ่อนจะไม่ค่อยตอบโต้ หรือไม่กล้าที่จะ แสดงออก แต่เกมจะส่งเสริมความเข้าใจและมั่นใจและช่วยกระตุ้นนักเรียนทั้งเก่งและไม่เก่งให้เกิดความ ตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยสีสัน ความครึกครื้น และมีชีวิตชีวา การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสื่อกระตุ้น ความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีและแม่นยำมากขึ้น และเป็น การส่งเสริมนักเรียนทางด้านสังคม ที่เด็กๆ แต่ละคนอาจมีพื้นที่รอยต่อพัฒนาการสังคมที่มีความแตกต่างกัน เด็กบางคน อาจเป็นไปได้ว่าต้องการความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมที่ได้มาซึ่งการเรียนรู้เพียงเล็กน้อย ขณะที่เด็กคนอื่น ๆ สามารถเรียนรู้แบบก้าวกระโดดต่อไปได้ด้วยการได้รับความช่วยเหลือที่น้อยมาก และเป็นไปได้ที่เด็กๆ อาจต้องการความช่วยเหลือในการเรียนรู้ในเรื่องบางเรื่องมากกว่าเรื่องอื่นๆ ดังนั้น เด็กจะมีการตอบสนองต่อการได้รับความช่วยเหลือที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่เกิดกระบวนการ เรียนรู้ (Vygotsky, 1979) ทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านสังคมอีกด้วย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน (Meaningfulness) เป็นสิ่งที่ทำ ให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ได้ในขณะทำกิจกรรม ผู้วิจัยเลือกคำศัพท์ที่นำมาจากหนังสือเรียนของ นักเรียน ชื่อ smile 4 จากบทเรียนในภาคเรียนที่ 1 ซึ่งจัดหมวดหมู่เดียวกันมาจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน และองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การจัด สถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) เป็นวิธีที่จะช่วยให้นักเรียนมีความจำระยะยาว ผู้เรียน สามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (Constructivism) การให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ที่ เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง หรือที่เรียกว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้โดยการท่องจำจากตำรา หรือทำแบบฝึกหัดแต่เพียงอย่าง เดียว การจัดสถานการณ์ให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนนั้นมากขึ้น ในการ ทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดสถานการณ์การเรียนรู้เพื่อช่วยให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในแต่ละเกม และเพื่อช่วยการเรียนรู้ตามความถนัดที่ได้จากการวัดเชาว์ปัญญาของนักเรียน ทั้ง 4 ด้าน ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความถนัดของตนเองและช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านอื่นๆ ด้วย

1.3 พฤติกรรมและพัฒนาการที่โดดเด่นของแต่ละกลุ่ม ดังนี้ นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเรียนเก่ง (ยีราฟ) ซึ่งจากเดิมนักเรียนมีพฤติกรรมที่ชอบอยู่คนเดียว เพราะคิดว่าตนเองเก่งกว่าคนอื่น สามารถทำ ได้ดีกว่าใครๆ และไม่ชอบช่วยเหลือเพื่อนๆ จึงทำให้มีเพื่อนสนิทน้อย เพื่อนในชั้นไม่ยอมคบด้วยเพราะ คิดว่าเห็นแก่ตัว ยีราฟมีความสามารถที่โดดเด่นทางพหุปัญญา ทางด้านการเข้าใจตนเอง (Self Smart) แต่ หลังจากนักเรียนได้เล่นเกมกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาแล้วนั้น นักเรียนมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น คือ นักเรียนมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมชั้นมากขึ้น ให้ความ ช่วยเหลือเพื่อนคนอื่นๆ ซึ่งทำให้นักเรียนรู้สึกเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และเพื่อนๆ ในชั้นเรียน



กล้าคุยกล้าหยอกล้อด้วย นักเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งไวโกตสกี (Vygotsky, 1979) เชื่อว่าเด็กสามารถเริ่มกิจกรรมในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการระดับที่สูงขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนๆ หรืออาจจะกับเด็กๆ ที่อยู่ในระดับพัฒนาการที่ต่างกัน เช่น นักเรียนที่เรียนเก่งจะไม่มีทักษะทางด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวที่โดดเด่นนัก แต่นักเรียนกลุ่มอื่นสามารถทำได้ดีกว่า ทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จากความโดดเด่นทางพหุปัญญาของตนเองในแต่ละด้าน และนักเรียนเกิดความรัก ความสามัคคี มีความสนิทสนม มีน้ำใจต่อกันมากขึ้น จากการสัมภาษณ์ยิราฟ ให้ความคิดเห็นว่า

“ได้ช่วยเหลือเพื่อนคนอื่นๆ ที่เรียนได้อ่อนกว่าตนเอง โดยการช่วยอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คำที่ยากให้กับเพื่อนๆ บอกคำศัพท์ที่เพื่อนคนอื่นจำไม่ได้ รู้สึกภูมิใจที่ได้ช่วยเหลือคนอื่น ช่วยเพื่อนคนอื่นคิดคำตอบที่ครูถาม เพื่อนๆ ก็ช่วยผมโดยการให้ผมยืมสีและยืมยางลบครับเพราะปกติเพื่อนไม่ค่อยให้ยืมของเท่าไร ทำให้เกิดความรักความสามัคคีกับเพื่อนมากขึ้น” (ยิราฟ, 2560: สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อยิราฟ (นามสมมติ) เสียงส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า

“ยิราฟเรียนเก่งและช่วยเหลือเพื่อนคนอื่นๆ โดยการช่วยอ่านคำศัพท์ที่เพื่อนคนอื่นอ่านไม่ออก ซึ่งปกติยิราฟจะไม่ชอบบอกเพื่อน” (เพื่อนในชั้นเรียน, 2560: สัมภาษณ์)

นักเรียนที่มีพัฒนาการและพฤติกรรมที่โดดเด่นกลุ่มเรียนปานกลาง จำนวน 2 คือ เสือ (นามสมมติ) นักเรียนคนนี้ เดิมเป็นคนชอบแกล้งชอบรังแกเพื่อนคนอื่นๆ หรือเป็นหัวโจกประจำชั้นเพื่อนๆ ไม่อยากคุยด้วย ไม่อยากอยู่ใกล้เพราะกลัวจะโดนแกล้ง เสือมีความสามารถที่โดดเด่นทางพหุปัญญา ทางด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Body Smart) และเรียนอยู่ในระดับปานกลาง จากการสังเกตพฤติกรรมของเสือหลังจากกิจกรรมเกมการเรียนรู้ จากการได้เล่นเกมและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน พฤติกรรมความรุนแรงของเสือลดลง เห็นได้จากเพื่อนๆ ในชั้นเรียนกล้าคุยด้วย กล้าเล่นด้วย เสือแกล้งเพื่อนหรือรังแกเพื่อนน้อยลง เสือรู้จักความมีน้ำใจต่อคนอื่น เพราะเสือได้รับความมีน้ำใจจากเพื่อนๆ จึงทำให้เสือมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น และคะแนนหลังทำแบบทดสอบของเสือทำได้เต็ม 20 คะแนน ซึ่งเสือได้รับเสียงปรบมือจากเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ทำให้เสือเป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ และเสือรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง จากการสัมภาษณ์ เสือให้ความคิดเห็นว่า

“เกมที่ครูนำมาเล่นทำให้ผมมีเพื่อนมากขึ้น เพราะเมื่อก่อนผมชอบแกล้งเพื่อน ตอนนี้อยู่ไม่แกล้งแล้วครับ ผมช่วยเพื่อนโดยสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตและช่วยวิ่งแข่งเข้าเส้นชัยกลุ่มแรกครับ เพื่อนก็ช่วยผมโดยการแบ่งของให้ใช้ด้วย เพื่อนๆ มีน้ำใจต่อกัน และสนุกสนานมากครับ” (เสือ, 2560: สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อเสือ (นามสมมติ) เพื่อนๆ ให้ความเห็นว่า



“เสือแก๊งเพื่อนน้อยลงและก็ไม่เล่นแรงเหมือนเมื่อก่อน เสือช่วยเพื่อนสืบค้นข้อมูลและวิ่งชนะคนอื่นๆ ด้วย เพื่อนก็ช่วยเสือโดยการให้ยืมดินสอเพราะเสือชอบไม่เอาดินสอมาโรงเรียน” (เพื่อนในชั้นเรียน, 2560: สัมภาษณ์)

นักเรียนคนที่ สองคือ ฝน (นามสมมติ) เป็นคนที่มีพฤติกรรมชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว ชอบนั่งคนเดียว ไม่กล้าแสดงออก ฝนมีความสามารถที่โดดเด่นทางพหุปัญญา ทางด้านการเข้าใจตนเอง (Self Smart) เรียนอยู่ในระดับปานกลาง จากการสังเกตพฤติกรรมของฝนหลังจากกิจกรรมเกมการเรียนรู้ นั้น จากการได้เล่นเกมและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน พฤติกรรมของฝนที่เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น คือ ค่อยกับเพื่อนๆ มากขึ้น กล้าแสดงออกมากขึ้น จากการทำแบบทดสอบหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ ฝนได้คะแนน 18 คะแนน ซึ่งนับว่าเป็นคะแนนที่สูง ฝนจึงได้รับเสียงปรบมือจากเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ทำให้ฝนเป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ มากขึ้นและทำให้ฝนรู้สึกมั่นใจในตนเองมากยิ่งขึ้นอีกด้วย จากการสัมภาษณ์ ฝนให้ความคิดเห็นว่า

“หนูกล้าแสดงออกมากขึ้นค่ะ มีเพื่อนมาคุยกับหนูมากขึ้นหนูช่วยเพื่อนอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อนก็ช่วยหนูโดยการสอนหนูเล่นกีฬาและเกมก็สนุกค่ะ” (ฝน, 2560: สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อฝน (นามสมมติ) เพื่อนๆ ให้ความเห็นว่า

“ฝนคุยกับเพื่อนมากขึ้นและช่วยเพื่อนทำงานกลุ่ม พวกเราก็สอนฝนเล่นกีฬาต่างๆ” (เพื่อนในชั้นเรียน, 2560: สัมภาษณ์)

นักเรียนที่มีพฤติกรรมและพัฒนาการโดดเด่นในกลุ่มเรียนอ่อน จำนวน 2 คือ มด (นามสมมติ) เป็นคนที่มีพฤติกรรมไม่ชอบทำงานตามที่ครูมอบหมายให้ หรือเป็นคนขี้เกียจ ชอบนั่งเหม่อลอย ไม่สนใจในการเรียน มดมีความสามารถที่โดดเด่นทางพหุปัญญา ทางด้านมนุษยสัมพันธ์ (People Smart) จึงทำให้มดมีเพื่อนมาก จากคะแนนทดสอบก่อนกิจกรรมเกมการเรียนรู้ มดได้คะแนนเพียง 4 คะแนน จากการสังเกตพฤติกรรมของมดหลังจากกิจกรรมเกมการเรียนรู้ นั้น จากการได้เล่นเกมและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน พฤติกรรมของมดที่เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น คือ มดทำงานตามที่ได้รับมอบหมายส่งตามเวลาที่ครูกำหนด นั่งเหม่อลอยน้อยลง มีผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นเป็นอย่างมาก จากการทำแบบทดสอบหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ มดได้คะแนน 18 คะแนน ซึ่งเป็นคะแนนที่สูงเท่ากับเพื่อนในกลุ่มที่เรียนปานกลาง มดจึงได้รับเสียงปรบมือจากเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ทำให้มดรู้สึกภูมิใจในตนเองมากขึ้น จากการสัมภาษณ์ มดให้ความคิดเห็นว่า

“หนูชอบเล่นเกมค่ะ ทำให้หนูรู้สึกสนุกสนานมาก ทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อ เพื่อนๆ ก็ช่วยหนูอ่านคำศัพท์ที่หนูอ่านไม่ออก หนูก็ช่วยเพื่อนโดยการระบายสีรูปภาพที่วาดเป็นกลุ่มและช่วยหาข้อมูลเพิ่มเติมอยากให้คุณครูนำเกมมาเล่นแบบนี้ทุกครั้ง” (มด, 2560: สัมภาษณ์)



จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อมด (นามสมมติ) เพื่อนๆ ให้ความเห็นว่า

“มดช่วยเพื่อนๆ หาข้อมูลเพิ่มเติมและมดก็ทำข้อสอบได้คะแนนสูง พวกเราก็ช่วยมดอ่านคำศัพท์ที่มดอ่านไม่ออก” (เพื่อนในชั้นเรียน, 2560: สัมภาษณ์)

นักเรียนคนที่ สองคือ น้ำ มีพฤติกรรม ชอบเก็บตัวอยู่คนเดียวไม่ค่อยคุยกับเพื่อนๆ พูดน้อย ไม่กล้าแสดงออก น้ำมีความสามารถที่โดดเด่นทางพหุปัญญา ทางด้านธรรมชาติวิทยา (Nature Smart) จากคะแนนทดสอบก่อนกิจกรรมเกมการเรียนรู้ มดได้คะแนน 5 คะแนน จากการสังเกตพฤติกรรมของน้ำหลังจากกิจกรรมเกมการเรียนรู้ นั้น จากการได้เล่นเกมและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน พฤติกรรมของน้ำที่เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น คือ น้ำกล้าคุยและกล้าเล่นกับเพื่อนมากขึ้น กล้าแสดงออก ได้รับการยอมรับจากเพื่อนมากขึ้น น้ำสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น จากการทำแบบทดสอบหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ น้ำได้คะแนน 14 คะแนน จากการสัมภาษณ์ น้ำให้ความคิดเห็นว่า

“เกมนสนุกๆ ทำให้หนูจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น เพื่อนๆ ก็ช่วยหนูอ่านคำศัพท์ที่อ่านไม่ออกและช่วยหาข้อมูลเพิ่มเติมให้ ช่วยระบายสีภาพที่ครูให้วาด หนูก็ช่วยเพื่อนโดยการจัดสถานที่เล่นเกมกับครูอยากให้นำเกมมาเล่นอีกทุกครั้งที่” (น้ำ, 2560: สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อน้ำ (นามสมมติ) เพื่อนๆ ให้ความเห็นว่า

“น้ำมีน้ำใจมากขึ้นช่วยเพื่อนๆ เก็บกวาดห้องและจัดสถานที่เล่นเกมช่วยกัน เพื่อนก็ช่วยน้ำทำงานที่น้ำทำไม่ได้” (เพื่อนในชั้นเรียน, 2560: สัมภาษณ์)

1.4 การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้น ซึ่งจะเห็นได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบของนักเรียน เกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาที่นำมาใช้ ไม่เพียงแต่พัฒนาการเรียนเท่านั้น เกมยังสามารถนำมาช่วยส่งเสริมและเพิ่มพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความสามารถที่แตกต่างกันในด้านต่างๆ ตามเขาวงกตของนักเรียนในแต่ละคนให้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกอสกี (Vygotsky, 1979) เกี่ยวกับพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ที่กล่าวว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการในวันนี้ จะเป็นระดับของพัฒนาการในวันพรุ่งนี้ อะไรก็ตามที่เด็กสามารถทำได้โดยอยู่ภายใต้ความช่วยเหลือในวันนี้ วันพรุ่งนี้เขาจะสามารถทำได้ด้วยตัวของเขาเอง เพียงได้รับการเรียนรู้ที่ดีก็จะนำมาซึ่งพัฒนาการที่เจริญขึ้น นักเรียนจะมีการตอบสนองต่อการได้รับความช่วยเหลือที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่เกิดกระบวนการเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกันการนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการ



เรียนรู้ เกมยังช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนของนักเรียน และช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้

2. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก เกมที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด คือ Animals game ซึ่งเกมนี้จะมีลักษณะเป็นเกมความจำในด้านการเลียงเสียงสัตว์หายคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ต้องแข่งกับเวลา เพราะเกมนี้จะสร้างสมาธิให้มีใจจดจ่อ ซึ่งคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ส่วนใหญ่ที่นักเรียนรู้อยู่แล้วแต่ยังขาดความแม่นยำในการจดจำ เมื่อได้นำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทำให้มีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากและแม่นยำขึ้นกว่าเดิม จึงเกิดความมั่นใจในการเล่นมากยิ่งขึ้น นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม และการได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ที่ตนได้เรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย และสนุกสนาน นักเรียนที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและระดับอ่อน จะมีความสุขสนุกสนานและให้ความสนใจในการทำกิจกรรมมากเป็นพิเศษ เพราะนักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้ด้านคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์มาบ้างแล้วแต่ยังขาดความแม่นยำในการจดจำ เมื่อได้มาเล่นเกมการเรียนรู้จึงทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในตัวเองมากยิ่งขึ้นและรู้สึกภูมิใจในตนเองที่สามารถทำได้ตามที่เกมกำหนดให้เล่น นักเรียนจึงพึงพอใจเกมคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์มากที่สุด การจัดกิจกรรมที่มีส่วนให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันและการชี้แนะหรือการช่วยเหลือ เป็นการร่วมมือทางสังคม (Social Collaborative) ที่สนับสนุนให้พัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจเกิดการเจริญงอก การมีบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญกว่าอาสาที่จะมีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์การเรียนรู้โดยให้การดูแลเอาใจใส่และปรับปรุงผู้เรียนที่เริ่มฝึกหัด การจัดเตรียมสิ่งที่จะช่วยสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนเพิ่มความรู้ความเข้าใจในการแก้ปัญหา เป็นการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) การเล่นเกมในลักษณะเป็นกลุ่ม เช่น เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ ตอนที่ 1 ถึงเส้นชัย ให้พร้อมเพรียง เป็นเกมฝึกทักษะทางด้านการใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว นักเรียนที่เรียนเก่งกว่าจะมีการจดจำที่รวดเร็วกว่าและแม่นยำกว่า เป็นการช่วยเหลือเพื่อนที่อ่อนกว่าในทีมเดียวกัน นักเรียนที่เก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้ เพราะรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองที่ได้ช่วยเหลือเพื่อนที่อ่อนกว่าและภูมิใจที่ตนเองทำได้และจดจำได้ดีกว่าคนอื่น ส่วนเกมที่นักเรียนที่เก่งชอบมากที่สุดคือ เกมคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา ตอนที่ 3 เรียกแล้วโยน โดนครบวง เป็นเกมฝึกทักษะทางด้านการเข้ากับผู้อื่น เพราะนักเรียนจดจำคำศัพท์ได้มากกว่าเพื่อนคนอื่น ๆ เมื่อลูกบอลโดนตนเองและตอบคำศัพท์ที่อยู่ในวงกลมได้ นักเรียนรู้สึกมั่นใจและภูมิใจในตนเองที่ตอบได้ถูกต้องมากกว่าเพื่อนคนอื่น ๆ จึงชอบเกมนี้มากกว่าเกมอื่นๆ

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนตื่นเต้นสนุกสนาน นักเรียนมีผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังร่วมกิจกรรมเกมการเรียนรู้ที่สูงขึ้นอย่างน่าพอใจ และมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ในระดับมาก จึงทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่ตึงเครียด นักเรียนได้ปลดปล่อยอารมณ์ และมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียน รวมถึงได้เรียนรู้ผ่านการกระทำ (Learning by doing) ดังที่ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1997) กล่าวว่า ความสามารถของมนุษย์ที่มีอย่างหลากหลาย แต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม การฝึกฝนและประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) เชิงปฏิสัมพันธ์ ที่ให้การช่วยเหลือด้วยวิธีการต่างๆ ตามสภาพปัญหาที่เผชิญอยู่ในขณะนั้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหานั้นด้วยตนเองได้ ทำให้ผู้เรียนต้องสร้างความรู้ความเข้าใจเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน และปรับการสร้าง



ความรู้ความเข้าใจภายในตน (Internalization) ให้กลายเป็นความรู้ความเข้าใจใหม่ภายในตนเอง ซึ่งจะส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ให้ก้าวไปสู่ขั้นหรือระดับพัฒนาการที่สูงขึ้นไป (Raymond, 2000) ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเองในการเรียนรู้ และมีความเชื่อมั่นในตนเองในการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้

1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนรู้นั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบในการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น เพราะบางครั้งนักเรียนอาจไม่เข้าใจ และเล่นเพื่อมุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อน เพื่อเอาชัยชนะมากกว่า หรือมีบางกลุ่มที่บางครั้งขาดความซื่อสัตย์ที่คอยบอกคำตอบเพื่อนในกลุ่ม

1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเพิ่มเกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาที่ครบทุกด้าน เพื่อให้ให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองในด้านอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย และควรมีแบบฝึกหัดระหว่างทำกิจกรรมการเรียนรู้นำมาแทรกในแต่ละชั้นตอนต่าง ๆ ของการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังจากทำกิจกรรมในทุกๆ ตอน เพื่อช่วยให้ผลการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

1.4 ครูควรจัดทำเกมการเรียนรู้ให้ครบตามพหุปัญญาทุกด้าน เพื่อให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ยากเล่นตามความสนใจของนักเรียน เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถนักเรียนทางพหุปัญญาในด้านอื่นๆ ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรทำการวิจัยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาในการทดลองเกี่ยวกับทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน

2.3 เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมน้อยเกินไป ควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้มากขึ้น



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิธา เขี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ่ม. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 10(2), 1-10.
- กนิษฐา ระเวช. (2543). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณภัทริน เกาพาน. (2554). การศึกษาผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนจิระภาดาทะเทคโนโลยีจังหวัด. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์), 5(3), 57-66.
- ณัชปภา โลหะกิจ และฐิติรัตน์ สุวรรณสม. (2560). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *KKU International Journal of Humanities and Social Sciences*, 7(1), 92-112.
- ณัฐวราพร เป็เลียนปราณ และสุทัศน์ นาคจั่น. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารสาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะและฉบับ *International Humanities, Social Sciences and Arts*, 8(2), 1672-1684.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2557). การพัฒนาการ คิด อย่าง มี วิचारณญาณ สำหรับ นักศึกษา สาขาการศึกษาปฐมวัยโดยรูปแบบ MAPLE. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 8(3), 110-129.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษที่เน้นหัวข้อเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น. วารสารศิลปากร ศึกษาศาสตร์วิจัย (*Silpakorn Educational Research Journal*), 8(2), 133-146.
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). *กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2559). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 10. *วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 26(3), 26-36.
- มยุรี สุขวิวัฒน์ และคนอื่นๆ. (2539). *การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มานพ ประธรรมสาร. (2538). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนโดยให้ครูเป็นผู้สอน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2552). การศึกษาแบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างพหุปัญญากับความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 9(2), 28-38.
- วรรณพร ศิลาวา. (2538). *เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ*. ปริญญาโทปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรรณิษา บัวสุข. (2555). *ความสามารถทางพหุปัญญาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา*. ปริญญาโทปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศลิมาศ พุทธิทรัพย์. (2551). *การพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมตามแนวพหุปัญญาในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ปริญญาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต. (2551). *การสร้างแบบเรียนคำศัพท์ไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันของคนไทยสำหรับนักศึกษาเกาหลี*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์. (2544). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สถิตินอนพาราเมติก. (2533). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมใจ หอมสุวรรณ. (2544). *การพัฒนารายการวิดีโอทัศน์แบบโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำเนา ศรีประมง. (2547). *การศึกษามูลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุนทร โคตรบรรเทา. (2548). *ทฤษฎีพหุปัญญา : Theory of Multiple Intelligence*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ.



- สุมิตร คุณากร. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์โดยการสอนแบบเล่นปนเรียนกับการสอนปกติ. *ปริญญาานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.*
- สุรศักดิ์ หลาบมาลา. (2541). การใช้พหุปัญญาในห้องเรียน. *วารสารวิชาการ*, 1(9), 53-59.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. *วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.*
- อารี สันทลวี. (2542). *พหุปัญญาในห้องเรียน: วิธีการสอนเพื่อพัฒนาปัญญาหลายด้าน.* กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2552). การวิจัยเพื่อหาวิธีการแก้ไขข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยที่เหมาะสมที่สุด. *รายงานการวิจัย.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Allen, I. E. & Seaman, C. A. (2007). Likert Scales and Data Analyses. *Quality Progress*, 40(7), 64-65.
- Binet, A. & Simon T. (1916). *The Development of Intelligence in Children.* Baltimore: Williams Wilkins.
- Bransford, J. D., Brown, A. L. & Cocking, R. R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School.* Washington, D.C.: National Academy.
- Brown, G. (1996). *Speakers, Listeners and Communication: Explorations in Discourse Analysis.* New York: Cambridge University Press.
- Buachner, L., & Picket, A. (2001). *Multiple in Telligences and Positive Life Habits.* n.p.: n.p.
- Campbell, L. & Campbell, B. (1999). *Multiple Intelligences and Student Achievement.* Alexandria, VA: ASCD.
- Craige, M.J. (1991). The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males. *Dissertation Abstracts International*, 51(7), 2263.
- Cruickshank, Donal. R. (1998). *A First Book of Game and Simulation.* Belmont, California: Wedsworth.
- Dale, Edgar et al. (1999). *Techniques of Teaching Vocabulary.* Rotherham: Field Educational Publication Incorporated.
- Dickerson, Dolorces Powley. (1976). A Comparision of the Use of the Active Game Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary. *Dissertation Abstracts International*, 36(10), 6456-A.
- Dixon-Krauss, L. A. (2003). *Does Action Research Count as Scientifically-Based Research? A Vygotskian Mediational Response.* n.p.: n.p.
- Dobson Julia (1998). Try One of My Game. *Forum*, 8(3), 9-17.



- Drechsler, A. J. (1998). *The Weightlifting Encyclopedia: a Guide to World Class Performance*. n.p.: n.p.
- Frank, I., Basin, D. & Matsubara, H. (1998). Finding Optimal Strategies for Imperfect Information Games. *AAAI/IAAI*, 10, 500-507.
- Fries, W. (1984). Cortical Projections to the Superior Colliculus in the Macaque Monkey: a Retrograde Study using Horseradish Peroxidase. *Journal of Comparative Neurology*, 230(1), 55-76.
- Hyland, A. & University College, Cork. (2000). *GAME_DESIGN_WORKSHOP : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. USA.: University College.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences : The Theory in Practice*. New York: Basic Book, Harper Collins.
- . (1997). Is there A Moral Intelligence?. in M. Runco (Ed.), *The Creativity Research Handbook*. Cresskill, NJ: Hampton Press.
- . (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. NY: Basic Books.
- Ghadessy, Mohsen. (1998). Word Lists and Materials Preparation : A New Approach. *English Teachings Forum*, 17(1), 24-27.
- Greenhawk, J. (1997). Multiple Intelligences Meet Standards. *Educational Leadership*, 55(1), 62-64.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Johnes, Peter Watcyn. (1993). *Vocabulary Games and Activities for Teachers*. England: Penguin Books.
- Johnson, D.E. (2001). A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Tear First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary. *Dissertation Abstracts*, 10, 6456-A.
- Kuder, G. F. & Richardson, M. W. (1937). The Theory of the Estimation of Test Reliability. *Psychometrika*, 2(3), 151-160.
- Lado, A. A. & Vozikis, G. S. (1996). Transfer of Technology to Promote Entrepreneurship in Developing Countries: An Integration and Proposed Framework. *Entrepreneurship: Theory and Practice*, 21(2), 55-73.
- Mackey, R. A. & O'Brien, B. A. (1978). The Small Group Oral Examination As an Educational Tool. *Journal of Education for Social Work*, 14(1), 82-86.
- Mueller, M.M. (1995). *The Educational Implications of Multiple Intelligences Grouping within a Cooperative Learning Environment*. [Online] Available from: <http://lib.umi.com/Dissertation/Fullcit/9604379>. [accessed August 12, 2015].



- New Standard Encyclopedia. (1999). "Games," P.9-12. Chicago: Standard Educational Corporation.
- Raymond, J., Aujard, Y. & European Study Group. (2000). Nosocomial Infections in Pediatric Patients a European, Multicenter Prospective Study. *Infection Control & Hospital Epidemiology*, 21(4), 260-263.
- Reese, W. J. (1999). *The Origins of the American High School*. London: Sage Publications.
- Rega Bonney. (1993). Fostering Creativity in Advertising Student: Incorporating the Theories of Multiple Intelligences and Integrative Learning. *The Annual Meeting of the Association Education in Journalist and Mass Communication*, 76, 150-174.
- Vygotsky, L. S. (1962). *The Development of Scientific Concepts in Childhood*. MA: MIT Press.
- Vygotsky, L. (1979). Vygotsky's theory: Zone of Proximal Development—a New Approach, Offprint 4 ED840. *Child Development in Families Schools and Society Course Material*, 4, 11-15.
- Wood, D., Bruner, J. S. & Ross, G. (1976). The Role of Tutoring in Problem Solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89-100.
- Wu, Shu-hua & Alrabah, Sulaiman. (2009). A Cross-Cultural Study of Taiwanese and Kuwaiti EFL Students' Learning Styles and Multiple Intelligences. *Innovations in Education and Teaching International*, 46(4), 393–403.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

| ลำดับที่ | ตำแหน่ง | การศึกษา |
|----------|----------------------------------|--|
| 1 | ครูประจำวิชาภาษาอังกฤษ | คบ. ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยขอนแก่น กศ.ม. การวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |
| 2 | ตำแหน่งครูประจำวิชาภาษาอังกฤษ | คบ. ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กศ.ม. การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด |
| 3 | ตำแหน่งหัวหน้าหมวดวิชาภาษาอังกฤษ | คบ. ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด กศ.ม. การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



รายการคำศัพท์ (Word List)

คำศัพท์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นคำศัพท์ที่นำมาจากหนังสือเรียน Smile 4 ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นคำศัพท์ประเภทคำนาม และคำกริยา ซึ่งมีทั้งหมด 62 คำ

| 1. คำนาม (Nouns) | | | | | |
|--|-----------------|---------------|-------------|----------|-----------|
| 1.1 คำนามเกี่ยวกับสัตว์ | | | | | |
| Monkey | ลิง | Bird | นก | Bear | หมี |
| Bat | ค้างคาว | Snake | งู | Tiger | เสือ |
| Zebra | ม้าลาย | Crocodile | จระเข้ | Elephant | ช้าง |
| Dolphin | ปลาโลมา | Ant | มด | Rhino | แรด |
| Eagle | นกอินทรี | Fish | ปลา | Giraffe | ยีราฟ |
| Camel | อูฐ | Lion | สิงโต | Panda | หมีแพนด้า |
| Frog | กบ | Butterfly | ผีเสื้อ | | |
| 1.2 คำนามเกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ | | | | | |
| Restaurant | ร้านอาหาร | Bank | ธนาคาร | | |
| Airport | สนามบิน | Cinema | โรงภาพยนตร์ | | |
| Supermarket | ซูเปอร์มาร์เก็ต | Bookshop | ร้านหนังสือ | | |
| School | โรงเรียน | Hospital | โรงพยาบาล | | |
| House | บ้าน | Swimming pool | สระว่ายน้ำ | | |
| Comet | ดาวหาง | Planet | ดาวเคราะห์ | | |
| Spaceship | ยานอวกาศ | Rocket | จรวด | | |
| Satellite | ดาวเทียม | Space station | สถานีอวกาศ | | |
| Astronaut | มนุษย์อวกาศ | Earth | โลก | | |
| Mars | ดาวอังคาร | Sky | ท้องฟ้า | | |
| Moon | ดวงจันทร์ | Spacesuit | ชุดอวกาศ | | |



| 1. คำนาม (Nouns) | | | | | |
|-------------------------------|--|-------------|------------|-------|------|
| 1.3 คำนามเกี่ยวกับกีฬา | | | | | |
| Badminton | แบดมินตัน | Race | การแข่งขัน | | |
| Volleyball | วอลเลย์บอล | Football | ฟุตบอล | | |
| Table tennis | ปิงปอง | shuttlecock | ลูกขนไก่ | | |
| racket | ไม้ตีลูกเล่นกีฬา | trainers | ครุฝึก | | |
| Ball | ลูกบอล | flag | ธง | | |
| table | โต๊ะ | net | ตาข่าย | | |
| team | ทีม, กลุ่มคนทำงานหรือเล่นกีฬาในกลุ่มเดียวกัน | | | | |
| 2. คำกริยา (Action Verb) | | | | | |
| hit | ตี | kick | เตะ | catch | จับ |
| throw | ขว้าง | jump | กระโดด | run | วิ่ง |
| play | เล่น | | | | |



บัตรภาพภาษาอังกฤษที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Animals Games



Monkey ลิง



Snake งู



Elephant ช้าง



Eagle นกอินทรี



Lion สิงโต



Bird นก



Tiger เสือ



Dolphin ปลาโลมา





Fish ปลา



Panda หมูแพนด้า



Bear หมู



Zebra ม้าลาย



Ant มด



Giraffe ยีราฟ



Frog กบ



Bat ค้างคาว



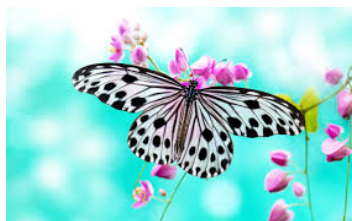
Crocodile จระเข้



Rhino แรด



Camel ອູຊູ



Butterfly ຟີເສື້ອ



City and Space Game



Restaurant ร้านอาหาร



Bank ธนาคาร



Airport สนามบิน



Cinema โรงภาพยนตร์



Supermarket ซูเปอร์มาร์เก็ต



Bookshop ร้านหนังสือ



School โรงเรียน



Hospital โรงพยาบาล





House บ้าน



Swimming pool สระว่ายน้ำ



Comet ดาวหาง



Planet ดาวเคราะห์



Spaceship ยานอวกาศ



Rocket จรวด



Satellite ดาวเทียม



Space station สถานีอวกาศ



Astronaut มนุษย์อวกาศ



Earth โลก



Mars ดาวอังคาร



Sky ท้องฟ้า





Moon ดวงจันทร์



Spacesuit ชุดอวกาศ

Sports day game



Badminton แบดมินตัน



Race การแข่งขัน



Volleyball วอลเลย์บอล



Football ฟุตบอล





Table tennis ปิงปอง



Shuttlecock ลูกขนไก่



Racket ไม้ตีลูกเล่นกีฬา



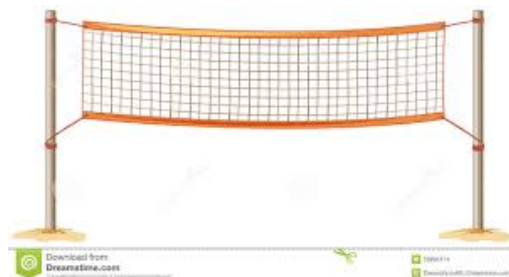
Trainers ครูฝึก



Ball ลูกบอล



Table โต๊ะ



Net ตาข่าย



Hit ตี



Kickเตะ



catchจับ



throwขว้าง



jumpกระโดด





run วิ่ง



Play เล่น



Flag ธง



Team ทีม, กลุ่มคนทำงานหรือเล่นกีฬาในกลุ่มเดียวกัน

กำหนดการจัดกิจกรรมเกมการจัดการเรียนรู้

| เกมการ เรียนรู้ที่ | จำนวน คาบ | ชื่อเกมการเรียนรู้ | คำศัพท์ที่ใช้ในการจัดเกมการเรียนรู้ |
|-----------------------|--------------|------------------------|--|
| 1 | 4 | Animals Game | Monkey ลิง Bird นก Bear หมี Bat ค้างคาว Snake งู Tiger เสือ Zebra ม้าลาย Crocodile จระเข้ Elephant ช้าง Dolphin ปลาโลมา Ant มด Rhino แรด Eagle นกอินทรี Fish ปลา Giraffe ยีราฟ Camel อูฐ Lion สิงโต Panda หมีแพนด้า Frog กบ Butterfly ผีเสื้อ |
| 2 | 4 | City and Space Game | Restaurant ร้านอาหาร Bank ธนาคาร Airport สนามบิน Cinema โรงภาพยนตร์ Supermarket ซูเปอร์มาร์เก็ต Bookshop ร้านหนังสือ School โรงเรียน Hospital โรงพยาบาล House บ้าน Swimming pool สระว่ายน้ำ Comet ดาวหาง Planet ดาวเคราะห์ Spaceship ยานอวกาศ Rocket จรวด Satellite ดาวเทียม Space station สถานีอวกาศ Astronaut มนุษย์อวกาศ |



| เกมการ เรียนรู้ที่ | จำนวน คาบ | ชื่อเกมการเรียนรู้ | คำศัพท์ที่ใช้ในการจัดเกมการเรียนรู้ |
|-----------------------|--------------|------------------------|--|
| 2(ต่อ) | 4 | City and Space Game | Earth โลก Mars ดาวอังคาร Sky ท้องฟ้า Moon ดวงจันทร์ Spacesuit ชุดอวกาศ |
| 3 | 4 | Sports Day Game | Badminton แบดมินตัน Race การแข่งขัน Volleyball วอลเลย์บอล Football ฟุตบอล Table tennis ปิงปอง shuttlecock ลูกขนไก่ racket ไม้ตีลูกเล่นกีฬา trainers ครูฝึก Ball ลูกบอล table โต๊ะ net ตาข่าย hit ตี kick เตะ catch จับ throw ขว้าง jump กระโดด run วิ่ง play เล่น flag ธง team ทีม, กลุ่มคนทำงานหรือเล่นกีฬา ในกลุ่มเดียวกัน |



เกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา
Animals Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์)

คำศัพท์

| | | | | | |
|---------|----------|-----------|---------|----------|-----------|
| Monkey | ลิง | Bird | นก | Bear | หมี |
| Bat | ค้างคาว | Snake | งู | Tiger | เสือ |
| Zebra | ม้าลาย | Crocodile | จระเข้ | Elephant | ช้าง |
| Dolphin | ปลาโลมา | Ant | มด | Rhino | แรด |
| Eagle | นกอินทรี | Fish | ปลา | Giraffe | ยีราฟ |
| Camel | อูฐ | Lion | สิงโต | Panda | หมีแพนด้า |
| | กบ | Butterfly | ผีเสื้อ | | Frog |

หมายเหตุ : ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์พร้อมคำแปล ลงในสมุดทุกคนก่อนเริ่มเล่นเกม

ตอนที่ 1 : เกมใบ้ทายคำศัพท์

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว

เสริมสร้างลักษณะนิสัย: การสื่อสาร/ การทำงานเป็นทีม

อุปกรณ์ : บัตรคำ บัตรภาพ สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ขั้นตอนการเล่น

1. ครูสอนคำศัพท์เรื่องสัตว์ชนิดต่างๆ พร้อมโชว์ภาพสัตว์ให้นักเรียนได้เห็นสัตว์แต่ละชนิดโดยติดบัตรภาพคำศัพท์ไว้บนกระดานและให้นักเรียนอ่านตาม นักเรียนจดคำศัพท์ลงในสมุดจดบันทึก
2. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 2 คนและ 3 คน แล้วเลือกบัตรภาพที่นักเรียนสามารถออกมาแสดงท่าทางให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนทายคำศัพท์ กลุ่มละ 3 ภาพ โดยแต่ละกลุ่มเลือกไม่ซ้ำกัน
3. จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงท่าทางของสัตว์ต่างๆ ที่เลือกไว้ แล้วให้เพื่อนในชั้นเรียนช่วยกันทายชื่อสัตว์ชนิดนั้น โดยตอบเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์รายชื่อสัตว์ที่ออกมาแสดงท่าทางประกอบลงในสมุดจดบันทึก

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. เราจะใช้ร่างกายในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพได้อย่างไร
2. ครูให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนมาพร้อมๆกัน



ตอนที่ 2 : สิ่งที่ฉันชอบ

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจตนเอง

เสริมสร้างลักษณะนิสัย การฝึกทักษะ : ความเป็นเอกภาพ/ สอดคล้อง

อุปกรณ์ : สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ขั้นตอนการเล่น

1. ครูติดบัตรภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสัตว์ไว้บนกระดาน แล้วเขียนแบ่งหมวดหมู่ของสัตว์ออกเป็นแต่ละประเภท ดังนี้ กลุ่มของสัตว์ปีก สัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ
2. นักเรียนช่วยกันแบ่งหมวดหมู่ของสัตว์ที่ได้เรียนจากบัตรภาพออกเป็นแต่ละประเภทแล้วช่วยกันคิดชื่อสัตว์เพิ่มเติมจากที่ได้เรียนมา เป็นภาษาอังกฤษ
3. นักเรียนจดบันทึกรายชื่อสัตว์ 5 ชื่อ ที่นักเรียนชอบโดยเรียงจากมากไปหาน้อย ลงในสมุดบันทึกของนักเรียน เป็นภาษาอังกฤษ
4. ให้นักเรียนค้นหาเพื่อนในชั้นเรียนที่ชอบสัตว์ชนิดเดียวกันกับนักเรียนและร่วมลงคะแนนโหวตในชั้นเรียนว่าสัตว์ชนิดใดที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบมากที่สุด โดยเรียงลำดับจากคะแนนที่ 1, 2 และ 3

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. อะไรที่ทำให้คนเรามีรสนิยมที่แตกต่างกันออกไป
2. ความแตกต่างที่หลากหลายเป็นสิ่งที่ดีเสมอไปหรือไม่

ตอนที่ 3 : ตามล่าหามิตร

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้ากับผู้อื่น

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การรับฟังอย่างกระตือรือร้น

อุปกรณ์ : สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ขั้นตอนการเล่น

1. ให้นักเรียนเขียนชื่อเพื่อนในชั้นเรียนที่ชอบสัตว์ชนิดเดียวกันกับนักเรียน โดยเรียงลำดับความชื่นชอบสัตว์ชนิดเดียวกันจากมากไปหาน้อย พร้อมสอบถามเหตุผลว่าทำไมถึงชอบแล้วจดบันทึกลงในสมุดบันทึกของนักเรียน

ตอนที่ 4 : ธรรมชาติของเธอ

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจในธรรมชาติ

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : ความใฝ่รู้

อุปกรณ์ : สมุดจดบันทึกของนักเรียน สี

ขั้นตอนการเล่น

1. ให้นักเรียนเลือกสัตว์ที่ชอบมากที่สุดมาคนละ 1 ชนิด แล้วศึกษาธรรมชาติของสัตว์ชนิดนั้นจากหนังสือ หรืออินเทอร์เน็ต แล้ววาดภาพพระบายสีให้สวยงามลงในสมุดจดบันทึกของนักเรียน จากนั้นนำเสนอหน้าชั้นเรียนให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนได้เรียนรู้สัตว์ชนิดนั้นไปพร้อมกัน



การอภิปรายในชั้นเรียน

1. การหาข้อมูลของสิ่งๆหนึ่งนั้น ยากหรือไม่ เพราะเหตุใด
2. นักเรียนอ่านบททวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนมาพร้อมๆ กัน
- 3.

การบูรณาการเกมการเรียนรู้กับกิจกรรมที่ใช้ เรื่อง Animals Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์)

| ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | เรื่อง | กิจกรรม |
|--|--|--|
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner.1993) - การไขกัล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว | Animals Game เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ | ตอนที่ 1 เกมใบ้ทายคำศัพท์ นักเรียนแสดงท่าทางของสัตว์ต่างๆ |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky. 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน | | นักเรียนช่วยกันทายชื่อสัตว์จากท่าทางที่เพื่อนแสดงออก |
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner.1993) - การเข้าใจตนเอง | | ตอนที่ 2 สิ่งที่ฉันชอบ นักเรียนจดบันทึกรายชื่อสัตว์ 5 ชื่อที่นักเรียนชอบ |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky. 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน | | นักเรียนช่วยกันแบ่งหมวดหมู่ของสัตว์ที่ได้เรียนจากบัตรภาพออกเป็นแต่ละประเภทแล้วช่วยกันคิดชื่อสัตว์เพิ่มเติมจากที่ได้เรียนมา |



การบูรณาการเกมการเรียนรู้กับกิจกรรมที่ใช้ เรื่อง Animals Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์)

| ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | เรื่อง | กิจกรรม |
|---|---|--|
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner.1993) - การเข้ากับผู้อื่น | Animals Game เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ (ต่อ) | ตอนที่ 3 ตามล่าหามิตร นักเรียนเขียนชื่อเพื่อนในชั้นเรียนที่ ชอบสัตว์ชนิดเดียวกันกับนักเรียน |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky. 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดย การทำงานร่วมกัน | | นักเรียนสอบถามเหตุผลเพื่อนๆว่า ทำไมถึงชอบสัตว์ชนิดเดียวกันกับ นักเรียน |
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner.1993) - การเข้าใจในธรรมชาติ | | ตอนที่ 4 ธรรมชาติของเธอ นักเรียนศึกษาธรรมชาติของสัตว์ที่ ชอบมากที่สุด วาดภาพระบายสีให้ สวยงามลงในสมุดจดบันทึก |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky. 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดย การทำงานร่วมกัน | | นักเรียนนำเสนอหน้าชั้นเรียนจาก การศึกษาธรรมชาติของสัตว์ที่ชอบ ให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนได้เรียนรู้สัตว์ ชนิดนั้นไปพร้อมกัน |



City and Space Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ)

คำศัพท์

| | | | |
|-------------|-----------------|---------------|-------------|
| Restaurant | ร้านอาหาร | Bank | ธนาคาร |
| Airport | สนามบิน | Cinema | โรงภาพยนตร์ |
| Supermarket | ซูเปอร์มาร์เก็ต | Bookshop | ร้านหนังสือ |
| School | โรงเรียน | Hospital | โรงพยาบาล |
| House | บ้าน | Swimming pool | สระว่ายน้ำ |
| Comet | ดาวหาง | Planet | ดาวเคราะห์ |
| Spaceship | ยานอวกาศ | Rocket | จรวด |
| Satellite | ดาวเทียม | Space station | สถานีอวกาศ |
| Astronaut | มนุษย์อวกาศ | Earth | โลก |
| Mars | ดาวอังคาร | Sky | ท้องฟ้า |
| Moon | ดวงจันทร์ | Spacesuit | ชุดอวกาศ |

หมายเหตุ : ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์พร้อมคำแปล ลงในสมุดทุกคนก่อนเริ่มเล่นเกม

ตอนที่ 1 : ถึงเส้นชัย ให้พร้อมเพรียง

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การรู้หน้าที่

อุปกรณ์ : บัตรภาพคำศัพท์ สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ขั้นตอนการเล่น

1. ครูสอนคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์ลงในสมุด
2. ครูจัดทำสนามแข่งขันโดยมีจุดสตาร์ทและเส้นชัยให้พร้อมเพื่อใช้ในการวิ่งแข่งขัน
3. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 2 และ 3 คน แล้วใช้เชือกมัดขาข้างหนึ่งติดกันเพื่อวิ่งแข่งขันกันจากจุดสตาร์ทเพื่อเข้าเส้นชัย
4. ครูเตรียมบัตรคำและบัตรภาพไว้ที่เส้นชัยเพื่อให้นักเรียนหยิบคำศัพท์เหล่านั้นเมื่อถึงเส้นชัย
5. นักเรียนกลุ่มใดถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นกลุ่มที่ได้เลือกคำศัพท์ตามที่นักเรียนสนใจก่อนโดยการแข่งขันในแต่ละรอบนักเรียนสามารถหยิบคำศัพท์ได้รอบละ 1 คำ โดยทำการแข่งขันไปเรื่อยๆจนกว่าคำศัพท์จะหมดจากเส้นชัยที่ครูเตรียมไว้ หากทีมใดได้คำศัพท์มากที่สุดทีมนั้นจะเป็นฝ่ายชนะ
6. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนคำศัพท์ที่ได้จากการแข่งขันลงในสมุดจดบันทึกของตนเองทุกคน

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. สิ่งใดที่ทำให้การเดินทางไปถึงเส้นชัยยากที่สุด
2. ระหว่างความเร็วกับความสามัคคีสิ่งไหนสำคัญกว่ากัน



ตอนที่ 2 : หากฉันได้อยู่ที่นั่น**เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน :** การเข้าใจตนเอง**เสริมสร้างลักษณะนิสัย :** การยอมรับตนเอง**อุปกรณ์ :** บัตรภาพคำศัพท์ สมุดจดบันทึกของนักเรียน**ขั้นตอนการเล่น**

1. ครูให้นักเรียนเลือกคำศัพท์สถานที่ที่อยากไปคนละ 2 ภาพ จากบัตรภาพที่ครูเตรียมไว้ จากเรื่องสถานที่และเรื่องของอวกาศ แล้วจดบันทึกลงในสมุด
2. จากนั้นให้นักเรียนค้นหาเพื่อนที่มีความคิดเช่นเดียวกับนักเรียนที่อยากไปในสถานที่แห่งนั้น 1 สถานที่ หากไม่มีเพื่อนคนใดคิดเช่นเดียวกับนักเรียน ครูให้นักเรียนแต่ละคนแสดงความคิดเห็นและเหตุผลที่อยากไปในสถานที่นั้นๆ

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. การหาใครซักคนหนึ่งที่คิดเหมือนกันกับนักเรียนนั้นยากหรือไม่
2. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อพบเพื่อนที่เลือกสิ่งเดียวกันกับนักเรียน

ตอนที่ 3 : นักสืบ**เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน :** การเข้ากับผู้อื่น**เสริมสร้างลักษณะนิสัย :** ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ**อุปกรณ์ :** บัตรภาพคำศัพท์ สมุดจดบันทึกของนักเรียน**ขั้นตอนการเล่น**

1. ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกบัตรภาพไว้คนละ 1 ภาพ โดยไม่ให้เพื่อนในชั้นเห็นว่าเลือกอะไร แล้วเขียนคำศัพท์ที่เลือกไว้ลงในสมุดจดบันทึกของนักเรียน จากนั้นนักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียนแล้วพูดบรรยายสิ่งต่างๆ ที่สามารถพบเห็นได้ในสถานที่ที่เลือกไว้ว่าพบเห็นสิ่งใดบ้าง
2. เพื่อนๆช่วยกันทายว่าสถานที่นั้นคือที่แห่งใด หากเพื่อนทายถูกให้นักเรียนยกบัตรภาพนั้นแสดงให้เพื่อนๆดู

การอภิปรายในชั้นเรียน

การบรรยายถึงสิ่งๆหนึ่งเพื่อให้คนอื่นเข้าใจเป็นสิ่งที่ยากหรือไม่

ตอนที่ 4 : หากฉันบินได้**เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน :** การเข้าใจในธรรมชาติ**เสริมสร้างลักษณะนิสัย :** ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ**อุปกรณ์ :** สมุดจดบันทึกของนักเรียน**ขั้นตอนการเล่น**

1. ให้นักเรียนทุกคนหลับตาแล้วจินตนาการว่า หากนักเรียนสามารถบินได้อยู่บนท้องฟ้าแล้ว ให้นักเรียนนึกภาพว่าสิ่งที่เห็นในสถานที่ต่างๆ ที่นักเรียนอยากไปที่ไหนก็ได้ มีธรรมชาติรอบๆ ตัว อย่างไรบ้าง (นักเรียนเลือกจำนวนสถานที่ตามความต้องการ)
2. ให้นักเรียนเขียนชื่อสถานที่ที่อยากไปตามจินตนาการนักเรียนลงในสมุดจดบันทึก



3. นักเรียนออกมาเล่าจินตนาการของตนเองในการไปสถานที่นั้นๆ พร้อมธรรมชาติรอบตัวตามจินตนาการนั้น ให้เพื่อนๆ ฟังหน้าชั้นเรียน ให้เวลาออกมาเล่าคนละ 5 นาที

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. มีสิ่งใดบ้างที่นักเรียนและเพื่อนมีจินตนาการเหมือนกันและมีธรรมชาติรอบๆ ตัวเป็นอย่างไร
2. นักเรียนช่วยกันทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้เรียนมาพร้อมๆ กัน



การบูรณาการเกมการเรียนรู้กับกิจกรรมที่ใช้ เรื่อง City and Space Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ)

| ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | เรื่อง | กิจกรรม |
|--|--|--|
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) - การไขกล้ำมเนื้อ/การเคลื่อนไหว | City and Space Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ) | ตอนที่ 1 ถึงเส้นชัย ให้พร้อมเพรียง นักเรียนวิ่งแข่งขันกันเป็นกลุ่มโดยวิ่งจากจุดสตาร์ทจนถึงเส้นชัย |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky, 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน | | นักเรียนจับกลุ่ม 2 และ 3 คน แล้วใช้เชือกมัดขาข้างหนึ่งติดกันเพื่อวิ่งแข่งขันกันจากจุดสตาร์ทเพื่อเข้าเส้นชัยไปจับบัตรภาพที่ครูเตรียมไว้ที่เส้นชัย |
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) - การเข้าใจตนเอง | | ตอนที่ 2 หากฉันได้อยู่ที่นั่น นักเรียนเลือกคำศัพท์สถานที่ที่อยากไปคนละ 2 ภาพ จากเรื่องสถานที่และเรื่องของอวกาศ |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky, 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน | | นักเรียนค้นหาเพื่อนที่มีความคิดเช่นเดียวกับนักเรียนที่อยากไปในสถานที่แห่งนั้น 1 สถานที่ |
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) - การเข้ากับผู้อื่น | | ตอนที่ 3 นักสืบ นักเรียนแต่ละคนเลือกบัตรภาพไว้คนละ 1 ภาพ แล้วบรรยายสถานที่ที่เลือกไว้ให้เพื่อนๆช่วยกันทาย |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky, 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน | | นักเรียนช่วยกันทายว่าสถานที่ที่เพื่อนออกมาบรรยายนั้นคือที่แห่งใด |



การบูรณาการเกมการเรียนรู้กับกิจกรรมที่ใช้ เรื่อง City and Space Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ)

| ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | เรื่อง | กิจกรรม |
|--|---|---|
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) - การเข้าใจในธรรมชาติ | City and Space Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ) (ต่อ) | ตอนที่ 4 หากฉันบินได้ นักเรียนเล่าจินตนาการของตนเองในการไปสถานที่ที่อยากไปพร้อมธรรมชาติรอบตัวตามจินตนาการ |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky, 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน | | นักเรียนเล่าจินตนาการของตนเองในการไปสถานที่ที่อยากไปพร้อมธรรมชาติรอบตัวตามจินตนาการ ให้เพื่อนๆ ฟังหน้าชั้นเรียน |



Sports Day Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา)

คำศัพท์

| | | | |
|---------------------|------------------------|-------------|-----------------------|
| Badminton | แบดมินตัน | Race | การแข่งขัน |
| Volleyball | วอลเลย์บอล | Football | ฟุตบอล |
| Table tennis racket | ปิงปองไม้ตีลูกเล่นกีฬา | shuttlecock | ลูกขนไก่ |
| Ball | ลูกบอล | trainers | ครูฝึก |
| net | ตาข่าย | table | โต๊ะ |
| kick | เตะ | hit | ตี |
| throw | ขว้าง | catch | จับ |
| run | วิ่ง | jump | กระโดด |
| flag | ธง | play | เล่น |
| | | team | ทีม, กลุ่มคนทำงานหรือ |

เล่นกีฬาในกลุ่มเดียวกัน

หมายเหตุ : ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์พร้อมคำแปล ลงในสมุดทุกคนก่อนเริ่มเล่นเกม

ตอนที่ 1 : ลองเล่นดูสิ

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การสื่อสาร/ การทำงานเป็นทีม

อุปกรณ์ : บัตรคำ บัตรภาพ สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ขั้นตอนการเล่น

1. ครูพานักเรียนไปสนามกีฬาและสอนคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์กีฬาชนิดต่างๆ โดยครูนำบัตรคำศัพท์ไปติดไว้กับอุปกรณ์กีฬาเพื่อให้นักเรียนได้อ่าน และครูสอนคำศัพท์คำกริยาเกี่ยวกับการเล่นกีฬา และกีฬาชนิดต่างๆ พร้อมโชว์บัตรคำและบัตรภาพ ให้นักเรียนอ่านตามนักเรียนจดบันทึกคำศัพท์ลงในสมุด
2. ครูถามนักเรียนแต่ละคนว่าชอบกีฬาชนิดไหนแล้วครูพานักเรียนไปเล่นกีฬาชนิดนั้นๆ ด้วยกัน โดยก่อนเล่นกีฬาแต่ละชนิดครูให้นักเรียนพูดคำศัพท์กีฬาชนิดนั้นก่อน และคำกริยาที่นักเรียนกระทำ ครูให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าตรงกับคำศัพท์คำใด เพื่อเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ไปพร้อมๆ กับการกระทำหรือสัมผัสด้วยตนเอง (learning by doing)
3. นักเรียนจดรายชื่อกีฬาที่ตนเองชอบมากที่สุดลงในสมุด คนละ 2 ประเภทกีฬา แล้วจดเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษลงในสมุดจดบันทึกของนักเรียน

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. มีกีฬาชนิดใดบ้างที่เพื่อนในชั้นเรียนชอบเหมือนกัน แล้วให้นักเรียนช่วยกันพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษชนิดกีฬานั้นๆ
2. นักเรียนทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้เรียนมาและได้ทดลองเล่นจริง พร้อมๆ กัน
3. มีกีฬาชนิดใดบ้างที่นักเรียนชอบมากที่สุด และกีฬาชนิดไหนที่นักเรียนไม่ชอบ เพราะเหตุใด



ตอนที่ 2 : ฉันทคิดว่า ฉันททำได้

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจตนเอง

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การสร้างแรงจูงใจ

อุปกรณ์ : บัตรคำ บัตรภาพ สมุดบันทึกของนักเรียน

ขั้นตอนการเล่น

1. ครูแสดงบัตรภาพกีฬาชนิดต่างๆ ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนแต่ละคนเลือกชนิดกีฬาที่นักเรียนคิดว่านักเรียนสามารถเล่นกีฬาชนิดนั้นได้ดีที่สุด คนละ 2 ชนิด และกีฬาชนิดใดที่นักเรียนเล่นได้ไม่ดี จำนวน 1 ชนิด แล้วจดบันทึกลงในสมุด นักเรียนสามารถเลือกชนิดกีฬาชนิดอื่นๆนอกเหนือจากบัตรภาพที่ครูแสดงให้เห็นได้
2. นักเรียนแต่ละคนยืนขึ้นแล้วเล่าให้เพื่อนๆ ฟังว่าตนเองสามารถเล่นกีฬาชนิดใดได้ดีที่สุด และนักเรียนจะพัฒนาการเล่นให้ดีขึ้นต่อไปอย่างไร และกีฬาชนิดใดที่นักเรียนเล่นได้ไม่ดี

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. มีกีฬาชนิดใดบ้างที่นักเรียนไม่สามารถเล่นได้ เพราะเหตุใด
2. มีวิธีการใดบ้างที่จะส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเล่นกีฬาชนิดที่ชอบได้เก่งยิ่งขึ้น

ตอนที่ 3 : เรียกแล้วโยน โดนครบวง

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้ากับผู้อื่น

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การฟังอย่างกระตือรือร้น

อุปกรณ์ : บัตรภาพ ลูกบอล

ขั้นตอนการเล่น

1. นักเรียนนั่งล้อมวงเป็นวงกลม
2. ครูนำบัตรภาพคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียน มาวางเรียงกันในวงกลมที่นักเรียนนั่ง
3. ครูโยนลูกบอลเข้าไปในวงกลมที่นักเรียนนั่ง หากลูกบอลโดนนักเรียนคนใดให้นักเรียนคนนั้นเลือกอ่านคำศัพท์ที่อยู่ในวงกลมของนักเรียนนั่ง ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะอ่านคำศัพท์ครบหมดทุกคำ
4. หากนักเรียนคนใดตอบไม่ได้ให้ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ ในวงกลม นักเรียนจะต้องช่วยกันอ่านคำศัพท์ทุกคนจนกว่าบัตรภาพจะหมด
5. นักเรียนที่โดนลูกบอลให้จดคำศัพท์ที่ได้อ่านลงในสมุดจดบันทึกของตนเอง

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อสามารถเลือกบัตรภาพแล้วสามารถตอบได้จนหมดทุกภาพโดยทุกคนในชั้นเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
2. การช่วยเหลือผู้อื่นมีความสำคัญหรือไม่ อย่างไร
3. นักเรียนช่วยกันอ่านทบทวนคำศัพท์จากบัตรภาพที่ได้เรียน พร้อมๆกัน



ตอนที่ 4 : เล่าความแตกต่าง

เสริมความสามารถ การฝึกทักษะทางด้าน : การเข้าใจในธรรมชาติ

เสริมสร้างลักษณะนิสัย : การตื่นตัว

อุปกรณ์ : สมุดจดบันทึกของนักเรียน

ขั้นตอนการเล่น

1. ให้นักเรียนเลือกกีฬา 2 ชนิด แล้วบอกถึงความแตกต่างของกีฬาทั้ง 2 ชนิดนั้น โดยนักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลได้จากหนังสือหรืออินเทอร์เน็ต แล้วเขียนลงในสมุดบันทึก นักเรียนสามารถเลือกชนิดกีฬานอกเหนือจากที่เรียนมาได้
2. นักเรียนแต่ละคนนำเสนอให้เพื่อนๆ เห็นถึงความแตกต่างของกีฬาทั้ง 2 ชนิดนั้น

การอภิปรายในชั้นเรียน

1. นักเรียนคิดว่ากีฬาชนิดใดที่มีความแตกต่างกันและใกล้เคียงกันมากที่สุด
2. ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้เรียนมา
3. เหตุใดนักเรียนแต่ละคนถึงมีความแตกต่างกัน พร้อมให้เหตุผล

การบูรณาการเกมการเรียนรู้กับกิจกรรมที่ใช้ เรื่อง Sports Day Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา)

| ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | เรื่อง | กิจกรรม |
|--|--|--|
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) - การไขก๊อกล้อ/การเคลื่อนไหว | Sports Day Game เกมคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา | ตอนที่ 1 ลองเล่นดูสิ นักเรียนแต่ละคนเล่นกีฬาชนิดต่างๆ และครูพานักเรียนไปเล่นกีฬาชนิดนั้นๆ ด้วยกัน |
| ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky, 1979) - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน | | นักเรียนเนกีฬาชนิดต่างๆ ด้วยกันกับเพื่อนๆ พร้อมเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไปด้วย |
| ทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 1993) - การเข้าใจตนเอง | | ตอนที่ 2 ฉันทคิดว่า ฉันททำได้ นักเรียนเลือกชนิดกีฬาที่นักเรียนคิดว่าสามารถเล่นกีฬาชนิดนั้นได้ดีที่สุด คนละ 2 ชนิด และกีฬาชนิดใดที่เล่นได้ไม่ดี จำนวน 1 ชนิด |

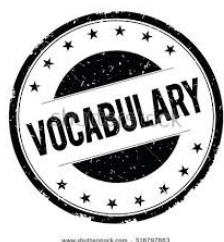


การบูรณาการเกมการเรียนรู้กับกิจกรรมที่ใช้ เรื่อง Sports Day Game (เกมคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา)

| ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | เรื่อง | กิจกรรม |
|---|--|--|
| <p>ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky, 1979)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยการทำงานร่วมกัน | Sports Day Game เกมคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา | <p>ตอนที่ 2 ฉันคิดว่า ฉันทำได้</p> <p>นักเรียนเล่าให้เพื่อนๆ ฟังว่าตนเองสามารถเล่นกีฬาชนิดใดได้ดีที่สุดและจะพัฒนาการเล่นให้ดีขึ้นต่อไปอย่างไร และกีฬาชนิดใดที่นักเรียนเล่นได้ไม่ดี</p> |
| <p>ทฤษฎีปัญหา (Gardner, 1993)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเข้ากับผู้อื่น | | <p>ตอนที่ 3 เรียกแล้วโยน โดนครบวง</p> <p>นักเรียนนั่งเป็นวงกลม หากลูกบอล โดนนักเรียนคนใดให้นักเรียนคนนั้นเลือกอ่านคำศัพท์ที่อยู่ในวงกลมของนักเรียน</p> |
| <p>ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky, 1979)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยการทำงานร่วมกัน | | <p>หากนักเรียนอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้ให้ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ ในวงกลม และนักเรียนจะต้องช่วยกันอ่านคำศัพท์ทุกคนจนกว่าบัตรภาพจะหมด</p> |
| <p>ทฤษฎีปัญหา (Gardner, 1993)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเข้าใจในธรรมชาติ | | <p>ตอนที่ 4 เล่าความแตกต่าง</p> <p>นักเรียนเลือกกีฬา 2 ชนิด แล้วบอกถึงความแตกต่างของกีฬาทั้ง 2 ชนิดนั้น</p> |
| <p>ทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทสกี (Vygotsky, 1979)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสร้างความรู้ด้วยตนเอง - การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยการทำงานร่วมกัน | | <p>นักเรียนนำเสนอให้เพื่อนๆ เห็นถึงความแตกต่างของกีฬาทั้ง 2 ชนิดที่เลือกมา</p> |



นักเรียนฉบับที่กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและส่งงานทุกครั้งหลังจาก
จบเกมแต่ละเกม



สมุดฉบับที่กิจกรรมการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
เรื่อง

1. Animals game
2. City and space game
3. Sport day game



ชื่อ-สกุล.....

เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนชุมชนบ้านประตูลุย สพป.ร.อ.1



ผู้จัดเกมการเรียนรู้ โดย นางสาวอิศรีย์ มณีวิโรจน์



ตอนที่ 2 สิ่งที่คุณชอบ
รายชื่อสัตว์ที่คุณชอบเรียงจากมากไปหาน้อย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สัตว์ที่มีคนชอบมากที่สุดในชั้นเรียน

- ลำดับที่ 1.
2.
3.

ตอนที่ 3 ตามล่าหามิตร

รายชื่อเพื่อนในชั้นเรียนที่ชอบสัตว์ชนิดเดียวกันกับตนเอง เรียงจากลำดับจากมากไปน้อย

.....

.....

.....

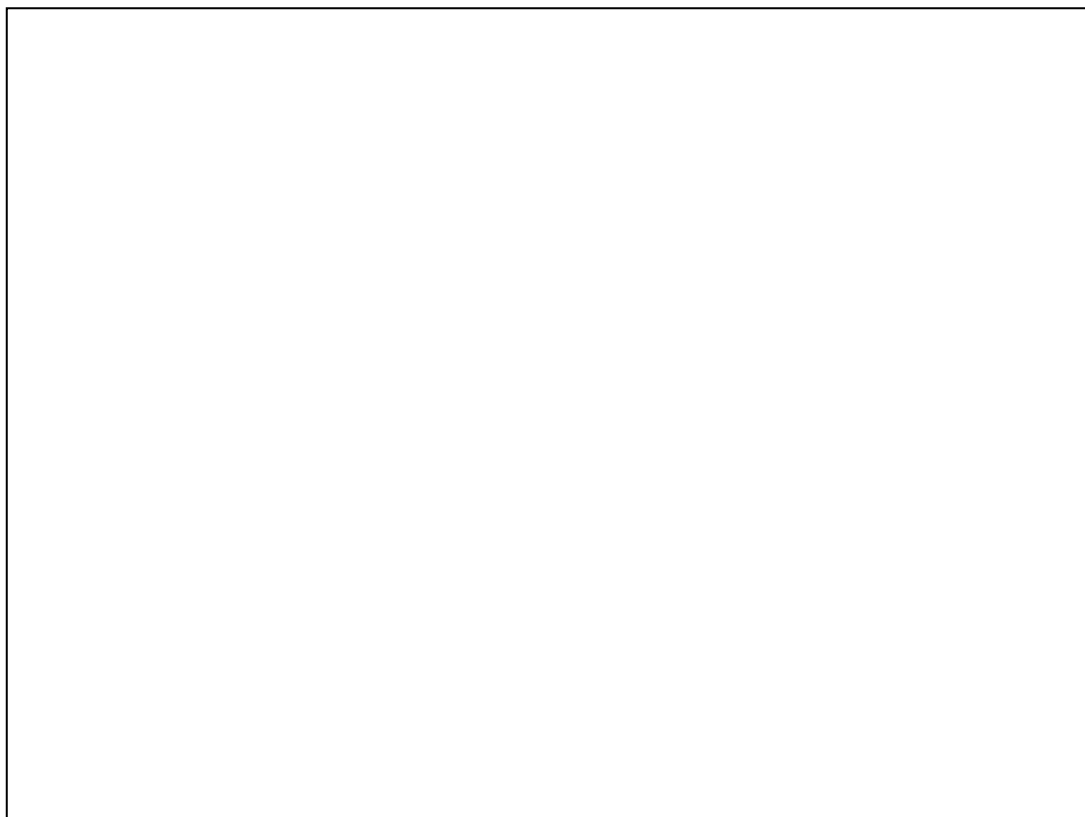
.....

.....



ตอนที่ 4 ธรรมชาติของเธอ

วาดรูป ระบายสี สัตว์ที่ชื่นชอบมากที่สุดลงในกรอบที่กำหนดให้ พร้อมทั้งเขียนบรรยายธรรมชาติของสัตว์ชนิดนั้นพอเข้าใจ



.....

.....

.....

.....

.....

.....



ตอนที่ 2 หากฉันได้อยู่ที่นั่น
สถานที่ที่ฉันอยากไป

1.
2.

ตอนที่ 3 นักสืบ
สถานที่ที่ฉันเลือกไว้

1.

ตอนที่ 4 หากฉันบินได้
สถานที่ที่ฉันจินตนาการอยากไป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ตอนที่ 2 : ฉันคิดว่า ฉันทำได้

กีฬาที่ฉันเล่นได้ดีที่สุด

1.
2.

กีฬาที่ฉันเล่นได้ไม่ดีที่สุด

1.

ตอนที่ 3 : เรียกแล้วโยน โดนครบวง

คำศัพท์ที่ฉันได้อ่าน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 4 : เล่าความแตกต่าง

ชื่อกีฬาที่เลือกมา 2 ชนิดที่มีความแตกต่างกัน

1.
2.

นักเรียนเขียนบรรยายความแตกต่างของกีฬาทั้ง 2 ชนิด มาพอเข้าใจ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา



ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

ตัวอย่างการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มเรียนเก่ง

นักเรียนชื่อ ยีราฟ (นามสมมติ) ซึ่งเป็นนักเรียนเพียงคนเดียวในชั้นเรียนที่จัดอยู่ในกลุ่มเรียนเก่ง ได้คะแนนก่อนสอบ 18 คะแนน และทดสอบหลังทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้ ได้เต็ม 20 คะแนน จากการสัมภาษณ์นักเรียนหลังกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“หลังจากได้เล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คุณครูให้เล่นแล้ว รู้สึกสนุกสนาน มีประสบการณ์ร่วมกันในระหว่างเรียน กิจกรรมที่คุณครูนำมาเล่นมีหลากหลายรูปแบบ อยากให้คุณครูนำเกมมาเล่นอีกเพราะสนุกมาก ได้ความรู้และไม่เครียด” (यीราฟ, สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อยีราฟ (นามสมมติ) เสียงส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า

“यीราฟเรียนเก่งและช่วยเหลือเพื่อนคนอื่นๆ โดยการช่วยอ่านคำศัพท์ที่เพื่อนคนอื่นอ่านไม่ออก ซึ่งปกติयीราฟจะไม่ชอบบอกเพื่อน” (เพื่อนในชั้นเรียน, สัมภาษณ์)

ตัวอย่างการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มเรียนปานกลาง ยกตัวอย่างนักเรียนมา 2 คน คือ

1. นักเรียนชื่อ เสือ (นามสมมติ) เป็นหนึ่งในนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ที่โดดเด่นในทางที่ดีขึ้น ได้คะแนนก่อนสอบ 12 คะแนน และทดสอบหลังทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้ ได้เต็ม 20 คะแนน จากการสัมภาษณ์นักเรียนหลังกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“อยากให้คุณครูนำมาเล่นอีกแบบนี้ทุกครั้ง เกมที่คุณครูนำมาเล่นทำให้ผมมีเพื่อนมากขึ้น เพื่อนๆ มีน้ำใจต่อกัน และสนุกสนานมากครับ ผมจะไม่รังแกและจะไม่แกล้งเพื่อนอีกครับ เพราะทำให้ผมไม่มีเพื่อนผมอยากมีเพื่อนเยอะๆ ผมจะมีน้ำใจต่อเพื่อนมากขึ้น และผมรู้สึกภูมิใจมากที่ได้คะแนนเต็มเท่ากับเพื่อนคนที่เรียนเก่ง” (เสือ, สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อเสือ (นามสมมติ) เพื่อนๆ ให้ความเห็นว่า

“เสือแกล้งเพื่อนน้อยลงและไม่เล่นแรงเหมือนเมื่อก่อน เสือช่วยเพื่อนสืบค้นข้อมูลและวิงชนะคนอื่น ๆ ด้วย เพื่อนก็ช่วยเสือโดยการให้ยืมดินสอเพราะเสือชอบไม่เอาดินสอมาโรงเรียน” (เพื่อนในชั้นเรียน, สัมภาษณ์)



2. นักเรียนชื่อ ฝน (นามสมมติ) เป็นนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นแปลงหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ที่โดดเด่นในทางที่ดีขึ้น ได้คะแนนก่อนสอบ 9 คะแนน และทดสอบหลังทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้ได้ 18 คะแนน จากการสัมภาษณ์นักเรียนหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ให้นักเรียนให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“หนูกล้าแสดงออกมากขึ้นค่ะ มีเพื่อนมากุยกัยกับหนูมากขึ้น เกมสนุกค่ะ อยากให้คุณครูนำเกมมาเล่นแบบนี้อีก ทำให้หนูมีเพื่อนมากขึ้นและภูมิใจที่ได้คะแนนเยอะค่ะ” (ฝน, สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อฝน (นามสมมติ) เพื่อนๆ ให้ความเห็นว่า

“ฝนคุยกับเพื่อนมากขึ้นและช่วยเพื่อนทำงานกลุ่ม พวกเราก็สอนฝนเล่นกีฬาต่างๆ” (เพื่อนในชั้นเรียน, สัมภาษณ์)

ตัวอย่างการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มเรียนอ่อน ยกตัวอย่างนักเรียนมา 2 คน คือ

1. นักเรียนชื่อ มด (นามสมมติ) เป็นนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นแปลงหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ที่โดดเด่นในทางที่ดีขึ้น ได้คะแนนก่อนสอบ 4 คะแนน และทดสอบหลังทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้ได้ 18 คะแนน จากการสัมภาษณ์นักเรียนหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ให้นักเรียนให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“หนูชอบเล่นเกมค่ะ ทำให้หนูรู้สึกสนุกสนานมาก ทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อ อยากให้คุณครูนำเกมมาเล่นแบบนี้ทุกครั้ง หนูชอบทุกเกมค่ะ” (มด, สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อมด (นามสมมติ) เพื่อนๆ ให้ความเห็นว่า

“มดช่วยเพื่อนๆ หาข้อมูลเพิ่มเติมและมดก็ทำข้อสอบได้คะแนนสูง พวกเราก็ช่วยมดอ่านคำศัพท์ที่มดอ่านไม่ออก” (เพื่อนในชั้นเรียน, สัมภาษณ์)

2. นักเรียนชื่อ น้ำ (นามสมมติ) มีพฤติกรรมการเล่นแปลงหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ที่โดดเด่นในทางที่ดีขึ้น ได้คะแนนก่อนสอบ 5 คะแนน และทดสอบหลังทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้ได้ 14 คะแนน จากการสัมภาษณ์นักเรียนหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้ให้นักเรียนให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เกมสนุกค่ะ ทำให้หนูจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น อยากให้นำเกมมาเล่นอีกทุกครั้งค่ะ หนูชอบเกมเกี่ยวกับสัตว์ค่ะ” (น้ำ, สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่แสดงความรู้สึกต่อน้ำ (นามสมมติ) เพื่อนๆ ให้ความเห็นว่า

“น้ำมีน้ำใจมากขึ้นช่วยเพื่อนๆ เก็บกวาดห้องและจัดสถานที่เล่นเกมช่วยกัน เพื่อนก็ช่วยน้ำทำงานที่น้ำทำไม่ได้” (เพื่อนในชั้นเรียน, สัมภาษณ์)



แบบทดสอบพหุปัญญา

พหุปัญญา เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่นำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน แต่ละคนมีสติปัญญาแต่เป็นลักษณะเฉพาะบุคคล แบบฝึกนี้เพื่อกำหนดว่าจุดแข็งของคุณคืออะไร และสัมพันธ์กับพหุปัญญาอย่างไร

ชื่อ-สกุล.....ชั้น ป.4 เลขที่.....

การประเมินตนเอง

1. หนังสือสำคัญมากสำหรับฉัน
2. ฉันสามารถคำนวณตัวเลขในใจได้อย่างง่ายดาย
3. เวลาหลับตาฉันสามารถเห็นภาพได้อย่างชัดเจน
4. ฉันเข้าร่วมในกีฬาหรือกิจกรรมที่ต้องเคลื่อนไหวร่างกายอย่างน้อย ๑ ชนิดเป็นประจำ
5. ฉันมีเสียงร้องเพลงที่ไพเราะ
6. มักจะมีคนมาขอคำแนะนำ ปรีกษาในที่ทำงาน หรือเพื่อนบ้านจากฉันเสมอ
7. ฉันใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำสมาธิ หรือครุ่นคิดกับคำถามที่สำคัญเกี่ยวกับชีวิต
8. ฉันมีสัตว์เลี้ยงอย่างน้อย ๑ ชนิด
9. ฉันสามารถได้ยินเกี่ยวกับเรื่องงานก่อนฉันอ่าน, พูดหรือเขียนลงบน
10. คณิตและหรือวิทยาศาสตร์ เป็น/เคยเป็นวิชาที่โปรดปรานเมื่ออยู่ในโรงเรียน
11. ฉันรู้สึกไวต่อสี
12. ฉันรู้สึกว่าเป็นการยากที่จะนั่งเฉย ๆ เป็นเวลานาน ๆ
13. ฉันสามารถบอกได้ว่า โน้ตดนตรีผิดคีย์
14. ฉันชอบกีฬาประเภทกลุ่ม เช่น แบดมินตัน, วอลเลย์บอล หรือ ซอฟบอล มากกว่ากีฬาประเภทเดี่ยว เช่น วាយน้ำหรือ วิ่งเหยาะ ๆ
15. ฉันเข้าร่วมการสัมมนาเพื่อพัฒนาตนเอง หรือกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองมากขึ้น
16. ฉันชอบการไปเที่ยวตามสวนสาธารณะ และสันตนาการกลางแจ้ง
17. ฉันสามารถเข้าใจจากการฟังทางวิทยุ หรือเทป มากกว่าจากการเห็นภาพทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์
18. ฉันสนุกกับการแก้เกมหรือปัญหาที่ต้องใช้การคิดที่เป็นเหตุเป็นผล
19. บ่อยครั้งที่ฉันใช้กล้องบันทึกภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว
20. ฉันชอบการทำงานที่ต้องใช้มือ เช่น การเย็บผ้า, การทอ, แกะสลัก, งานไม้ หรือการสร้างโมเดล
21. ฉันเล่นดนตรีหรือรักที่จะเล่นดนตรี
22. เมื่อฉันมีปัญหา ฉันมักจะหาคนช่วยมากกว่าที่จะพยายามแก้ปัญหาด้วยตนเอง
23. ฉันสามารถตอบโต้ด้วยการใช้ความสงบ
24. ฉันชอบตกปลา, ล่าสัตว์ หรือไปออกค่าย
25. ฉันชอบเล่นประเภทสแครบเบิ้ล (Scrabble), เกมต่อรูป (Anagrams) หรือ เกมผสมคำ (Password)



26. ฉันชอบการทดลองที่ตั้งคำถามด้วย “จะเป็นอย่างไรถ้า...” ตัวอย่างเช่น จะเป็นอย่างไรถ้าฉันเพิ่มปริมาณน้ำที่รดต้นไม้ในแต่ละสัปดาห์
27. ฉันสนุกกับการเล่นเกมปริศนา, เกมวงกตพิศวง และปริศนาอื่น ๆ ที่ใช้การมอง
28. บ่อยครั้งที่ความคิดที่ดีที่สุดเกิดขึ้นเมื่อฉันเดินเล่น หรือวิ่งหรือ เมื่อฉันเข้าร่วมในกิจกรรมที่ต้องออกกำลังกาย
29. ชีวิตของฉันจะแย่กว่านี้หากขาดเสียงดนตรี
30. ฉันมีเพื่อนสนิทอย่างน้อย ๓ คน
31. ฉันมักครุ่นคิดอยู่เสมอถึงเป้าหมายบางประการที่สำคัญในชีวิต
32. ฉันสนุกสนานกับการให้อาหารและดูแลสัตว์
33. ฉันสนุกกับการเล่นคำ (tongue twister), การท่องโคลงกลอน
34. ฉันชอบที่จะครุ่นคิดสิ่งต่าง ๆ อย่างมีแบบแผนตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ
35. ฉันเห็นภาพชัดเจนในความฝัน
36. ฉันชอบใช้เวลาว่างส่วนใหญ่กลางแจ้ง
37. บางครั้งฉันพบว่า ตัวเองมักจะฮัมทำนองเพลงที่คุ้นเคย
38. ฉันใช้เวลาว่างเล่นเกมประเภทที่ต้องใช้สมองคิด และเล่นได้ตามลำพัง เช่น เกมถอดไพ่
39. ฉันชอบที่จะประเมินตัวเองว่าประสบความสำเร็จตามจุดหมายที่กำหนดไว้
40. ฉันชอบเที่ยวอุทยานแห่งชาติที่เป็นธรรมชาติ หรือภูมิประเทศ มากกว่า สถานที่ทางประวัติศาสตร์
41. บางครั้ง คนอื่น ๆ มักจะหยุดและให้ฉันอธิบายความหมายของคำที่ฉันใช้ในการเขียนหรือพูด
42. ฉันสนใจในการพัฒนาใหม่ ๆ ทางด้านวิทยาศาสตร์
43. ฉันสามารถอยู่ในที่ที่ไม่คุ้นเคยได้
44. ฉันสามารถจำวิธีการทำได้ดีเมื่อฉันทำมันด้วยตนเอง
45. ฉันสามารถบอกได้ทันทีถ้าเสียงเพลงหรือดนตรีเล่นผิดโน้ต
46. ฉันรู้สึกท้าทายกับการสอนคนอื่น หรือกลุ่มคนในสิ่งที่ฉันรู้วิธีทำ
47. ฉันมีมุมมองที่ชัดเจนเกี่ยวกับจุดดีและจุดด้อยของตนเอง
48. ฉันชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ หรือปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น เฮอริริเคน, แผ่นดินไหว และภูเขาไฟระเบิด
49. ภาษาอังกฤษ, สังคมศึกษา และประวัติศาสตร์ง่ายสำหรับฉันมากกว่าคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์
50. ฉันเชื่อว่า เกือบแทบทุกสิ่งมีคำอธิบายที่มีเหตุผล
51. ฉันชอบวาดภาพ หรือขีดเขียน
52. ฉันใช้มือแสดงท่าทางประกอบ หรือภาษากายอื่น ๆ เวลาสนทนากับคนอื่น
53. ฉันสามารถใช้เวลาอยู่กับดนตรีด้วยเครื่องดนตรีง่าย ๆ สักชิ้น
54. ฉันมองว่าตัวเองเป็นผู้นำ หรือคนอื่นเรียกเช่นนั้น
55. ฉันชอบที่จะอยู่ตามลำพังในห้องเล็ก ๆ มากกว่าที่จะอยู่ร่วมกับคนมาก ๆ ในรีสอร์ทที่มีชื่อเสียง
56. ฉันสนุกกับการทำสวน หรือปลูกต้นไม้ในร่ม



57. เวลาที่ฉันขับรถบนทางหลวง ฉันสนใจกับค่าบนป้ายต่าง ๆ มากกว่าวิวทัศนียภาพข้างทาง
58. ฉันชอบพิจารณาข้อผิดพลาดจากคำพูดและการกระทำของผู้อื่นในบ้านและที่ทำงาน
59. ฉันสามารถจินตนาการสิ่งที่จะเกิดขึ้น ถ้าพิจารณาจากภายนอก
60. ฉันสนุกกับการขี่ม้าสนุกสนานโลดโผน หรือกิจกรรมที่มีลักษณะท้าทาย ตื่นเต้น เสี่ยงภัย
61. บ่อยครั้งที่ฉันทำจังหวะหรือร้องเพลงเบา ๆ ขณะทำงาน
62. ฉันไม่รู้สึกรอคอยเวลาอยู่ท่ามกลางคนหมู่มาก
63. ฉันมักจดบันทึกเหตุการณ์ส่วนตัวประจำวันถึงเหตุการณ์ที่เกิดในชีวิต
64. ฉันมักสะสมก้อนหิน, ต้นไม้, ฝีเสื้อ/ใบไม้หรือแก้วคริสตัล (หรือวัสดุอื่นๆ จากธรรมชาติ)
- กรุณาทำเครื่องหมายในข้อที่ท่านคิดว่ามักเกิดตรงกับท่านบ่อยครั้งที่สุด



กรุณาวงกลมรอบเลขข้อที่ท่านเลือก และนับจำนวนวงกลมในแต่ละสตรัมภ์

| | | | | | | | |
|-------|---------------------------|-----------------|--------------------------|--------|------------------|-----------------|-----------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 |
| 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 |
| | | | | | | | |
| คะแนน | รู้ตนเองดี และคนอื่นดี | รู้เพื่อน ดี | เข้าใจคนอื่น และตนเอง | รู้คิด | รู้ฟัง คนอื่น | เข้าใจ ตนเอง | รู้ คนอื่นดี |

(Adapted from: Armstrong, Thomas. (1993). *7 Kinds of Smart: Identifying and developing your intelligences*. New York: Penguin Books.)



ลักษณะของพหุปัญญาในแต่ละด้าน

| คนที่มีลักษณะ | คิด | ชอบ | เทคนิคที่มีประสิทธิภาพ |
|-----------------------------|---|---|--|
| ด้านภาษา | เป็นคำ | นิทาน, การอ่าน, การเขียน, เกมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับคำ | หนังสือ, นิตยสาร, การไต่वाที, การถกเถียง |
| ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ | เป็นตรรกะ | การทดลอง, ปริศนา, การคำนวณ | การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์, การสำรวจชม ปริศนา |
| มิติสัมพันธ์ | เป็นรูปภาพ | การวาดภาพ, จินตนาการ และออกแบบ | ศิลปะ, วีดีทัศน์, ภาพยนตร์, กิจกรรมสร้างสรรค์, การสาธิต, การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ทางศิลปะ |
| ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว | ผ่านการเคลื่อนไหวและการสัมผัสทางร่างกาย | การเต้นรำ, การเคลื่อนไหว, การสัมผัส, การสร้าง | ละคร, การแสดง, บทบาทสมมติ, กิจกรรมที่ใช้ร่างกาย, การลงมือปฏิบัติ |
| ดนตรี | เป็นจังหวะ, เสียงดนตรี | ร้องเพลง, การฮัมเพลง, จังหวะ, การฟัง | ร้องเพลงคลอ, ดนตรี, การชมคอนเสิร์ต |
| มนุษย์สัมพันธ์ | การสื่อสาร | การจัดการและการวางแผน | กิจกรรมกลุ่ม, กิจกรรมชุมชน, กิจกรรมทางสังคม |
| เข้าใจตนเอง | อยู่กับตัวเอง | สมาธิ, การวางแผน | ใช้เวลากับตัวเอง, โครงการเดี่ยว, ต้องการตัวเลือกหลากหลาย |
| ธรรมชาติวิทยา | ความสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม | กลางแจ้ง, ต้นไม้, สัตว์, เห็น/ได้ยินรูปแบบจากธรรมชาติ | กิจกรรมกลางแจ้ง, ปูกลต้นไม้, เลี้ยงสัตว์ |

เขียนพหุปัญญาในด้านที่คุณเด่นที่สุด:



การได้มาซึ่งความโดดเด่นทางพหุปัญญาของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียน

| รายชื่อ นักเรียน (นามสมมติ) | พหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน | | | | | | | พหุปัญญาที่โดดเด่นที่สุดของ นักเรียนแต่ละคน |
|-----------------------------------|---------------------|-------------------------|--------------|-------------------------|-------|---------------|-------------|--|
| | ศิลปะ | คณิตศาสตร์และบรรณศาสตร์ | มิติสัมพันธ์ | ร่างกายและการเคลื่อนไหว | ดนตรี | มนุษยสัมพันธ์ | เข้าใจตนเอง | |
| มด | | | | | | ✓ | | มนุษยสัมพันธ์ |
| แมว | | | | ✓ | | | | ร่างกายและการเคลื่อนไหว |
| น้ำ | | | | | | | ✓ | ธรรมชาติวิทยา |
| แก้ว | | | | | | ✓ | | มนุษยสัมพันธ์ |
| หวาน | | | | | | | ✓ | เข้าใจตนเอง |
| พอส | | | | ✓ | | | | ร่างกายและการเคลื่อนไหว |
| น้ำตาล | | | | | | | ✓ | ธรรมชาติวิทยา |
| ส้ม | | | | | | | ✓ | เข้าใจตนเอง |
| ออย | | | | | | | ✓ | เข้าใจตนเอง |
| ต้ม | | | | ✓ | | | | ร่างกายและการเคลื่อนไหว |
| อาร์ม | | | | | | | ✓ | เข้าใจตนเอง |
| ฟาร์ม | | | | ✓ | | | | ร่างกายและการเคลื่อนไหว |
| ฝน | | | | | | | ✓ | เข้าใจตนเอง |
| ปาล์ม | | | | | | | ✓ | ธรรมชาติวิทยา |
| อัน | | | | ✓ | | | | ร่างกายและการเคลื่อนไหว |
| เอ | | | | | | | ✓ | ธรรมชาติวิทยา |
| ใหม่ | | | | | | ✓ | | มนุษยสัมพันธ์ |
| บุ่ม | | | | | | | ✓ | ธรรมชาติวิทยา |
| ปี | | | | | | ✓ | | มนุษยสัมพันธ์ |
| ใหญ่ | | | | ✓ | | | | ร่างกายและการเคลื่อนไหว |
| มะนาว | | | | | | | ✓ | เข้าใจตนเอง |
| ส้มโอ | | | | | | ✓ | | มนุษยสัมพันธ์ |
| เสื่อ | | | | ✓ | | | | ร่างกายและการเคลื่อนไหว |
| ช้าง | | | | | | ✓ | | มนุษยสัมพันธ์ |
| ยี่ราฟ | | | | | | | ✓ | เข้าใจตนเอง |



| รายชื่อ นักเรียน (นามสมมติ) | อันดับพหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน | | | | | | | พหุปัญญาที่โดดเด่นที่สุดของ นักเรียนแต่ละคน | |
|-----------------------------------|---------------------------|------------------------------|--------------|-----------------------|--------------------|--------------------|-----------------|--|--------------------|
| | ศิลปะ | คณิตศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ | มิติสัมพันธ์ | ภาษาและการ สื่อสาร | รูปร่าง และขนาด | ตรรกะ และเหตุผล | เข้าใจ ตนเอง | | ดนตรี และจังหวะ |
| รวม พหุปัญญา ที่โดดเด่น | | | | 7 | | 6 | 7 | 5 | |
| อันดับความ โดดเด่น พหุปัญญา | | | | 1 | | 3 | 2 | 4 | |

หมายเหตุ

✓ หมายถึงผู้วิจัยใช้พหุปัญญาที่โดดเด่นที่สุดอันดับ 1 ของนักเรียนแต่ละคนมาใช้ในการพัฒนาเกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา



แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

วิชาภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จำนวน 20 ข้อ เวลา 10 นาที

ตอนที่ 1 จงเติมตัวอักษรที่ขาดหายไปให้ตรงกับภาพที่กำหนดให้



1. M.....nkey



2. F.....sh



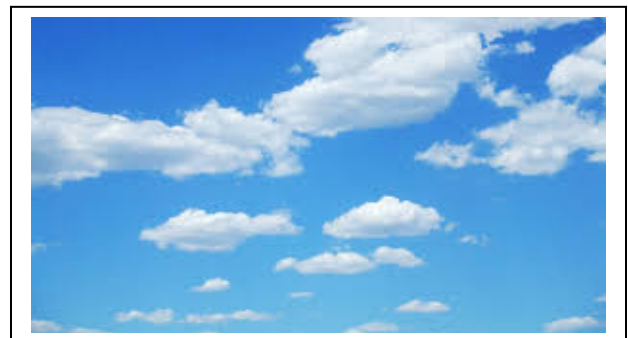
3. Lio.....



4. C.....nema



5. Scho.....l



6. Sk.....





7. Hou.....e



8. B.....ll



9. kic.....



10. Ju.....p

ตอนที่ 2 จงโยงคำศัพท์ให้ตรงกับภาพที่กำหนดให้

11. Bird



12. Zebra



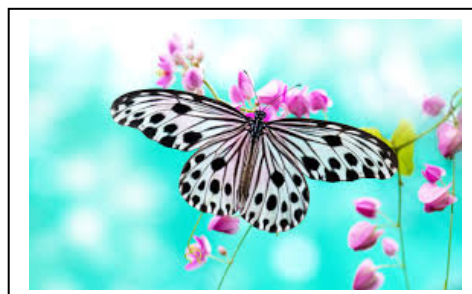
13. Butterfly



14. Airport



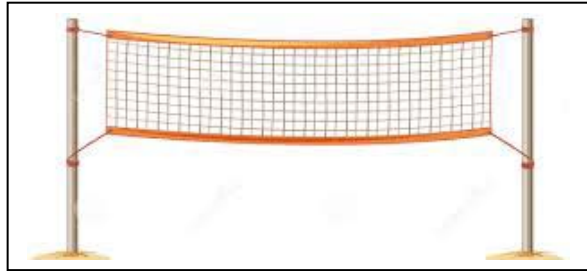
15. Rocket



16. Earth



17. Moon



18. net



19. run



20. Table tennis



แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

เกมที่.....ชื่อเกม.....
ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรม

| วัน เดือน ปี | ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|
| | มากที่สุด | มาก | ปานกลาง | น้อย | น้อยที่สุด |
| |  |  |  |  |  |
| | | | | | |

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



แบบสัมภาษณ์นักเรียน

กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา วิชาภาษาอังกฤษ
(การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง สัมภาษณ์แบบปลายเปิดแบบคำถามนำ)

เพศ ชาย หญิง
อายุ ต่ำกว่า 5 ขวบ 5 - 10 ขวบ
ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

มีข้อคำถามนำในการสัมภาษณ์ ดังนี้

1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรหลังจากเล่นเกมกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
.....
.....
.....
2. นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่ที่ครูนำเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เพราะเหตุใด
.....
.....
.....
3. นักเรียนได้อะไรจากการเล่นเกมบ้าง
.....
.....
.....
4. นักเรียนสังเกตพฤติกรรมเพื่อนๆ ในชั้นเรียนว่ามีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไรหลังจากเล่นเกมการเรียนรู้
.....
.....
.....



แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

| ที่ | ก่อนจัดกิจกรรม | ระหว่างจัดกิจกรรม | หลังจัดกิจกรรม |
|-----|----------------|-------------------|----------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



แบบบันทึกหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1. ด้านความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

.....
.....
.....
.....

2. ด้านพฤติกรรม (ทั้งตัวนักเรียนเองและต่อเพื่อนในชั้นเรียน)

.....
.....
.....
.....

3. ด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน

.....
.....
.....
.....



ภาคผนวก ค
การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือในการวิจัย



ตาราง 7 ตารางแสดงค่าความยากง่าย (IF) และค่าอำนาจจำแนก (ID) ของแบบทดสอบ

| Item | IF | ID |
|------|------|------|
| 1 | 0.55 | 0.65 |
| 2 | 0.69 | 0.67 |
| 3 | 0.83 | 0.50 |
| 4 | 0.91 | 0.30 |
| 5 | 0.57 | 0.57 |
| 6 | 0.66 | 0.75 |
| 7 | 0.83 | 0.30 |
| 8 | 0.89 | 0.33 |
| 9 | 0.86 | 0.33 |
| 10 | 0.63 | 0.40 |
| 11 | 0.66 | 0.45 |
| 12 | 0.60 | 0.35 |
| 13 | 0.53 | 0.30 |
| 14 | 0.89 | 0.50 |
| 15 | 0.80 | 0.50 |
| 16 | 0.73 | 0.40 |
| 17 | 0.65 | 0.35 |
| 18 | 0.85 | 0.45 |
| 19 | 0.80 | 0.40 |
| 20 | 0.86 | 0.33 |



ตาราง 8 ค่าความเที่ยงตรง (Validity) IOC ของเกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนว
ทฤษฎีพหุปัญญา

| เนื้อหา | เกม | ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | IOC | สรุปผล |
|----------------|-----|-------------------------|----|----|-----|-----|--------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | |
| Animals | 1 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| City and Space | 2 | +1 | 0 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| Sports day | 3 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |

ตาราง 9 การหาค่าความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ หรือ ค่า IOC ของ
แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา

| วัตถุประสงค์ | ข้อ | ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | รวม | IOC | สรุปผล |
|--|-----|-------------------------|----|----|-----|-----|--------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | |
| เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนว ทฤษฎีพหุปัญญา | 1 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 2 | +1 | 0 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 3 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 4 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 5 | +1 | +1 | 0 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 6 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 7 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 8 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 9 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 10 | 0 | +1 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 11 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 12 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 13 | +1 | 0 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 14 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 15 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 16 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 17 | 0 | +1 | +1 | 2 | 0.6 | ใช้ได้ |
| | 18 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 19 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |
| | 20 | +1 | +1 | +1 | 3 | 1 | ใช้ได้ |



ประวัติย่อของผู้วิจัย



ประวัติย่อของผู้วิจัย

| | |
|----------------------|---|
| ชื่อ | นางสาวอศรีย์ มณีวิโรจน์ |
| วันเกิด | วันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2525 |
| สถานที่เกิด | อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด |
| สถานที่อยู่ปัจจุบัน | บ้านเลขที่ 152 หมู่ 7 ตำบลนิเวศน์ อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด รหัสไปรษณีย์ 45170 |
| ตำแหน่งหน้าที่การงาน | ครูธุรการ |
| สถานที่ทำงานปัจจุบัน | โรงเรียนชุมชนบ้านประตู่ชัย บ้านเลขที่ 38 หมู่ 17 ตำบลนิเวศน์ อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด รหัสไปรษณีย์ 45170 |
| ประวัติการศึกษา | |
| พ.ศ. 2541 | มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีศึกษาร้อยเอ็ด |
| พ.ศ. 2544 | มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนร้อยเอ็ดวิทยาลัย |
| พ.ศ. 2548 | ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต (บธ.บ.) สาขาวิชาการจัดการทั่วไป มหาวิทยาลัยกรุงเทพ |
| พ.ศ. 2561 | ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |

