



การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม
THE DEVELOPMENT OF TEACHING AND LEARNING
ACTIVITIES OF ENGLISH VOCABULARY FOR PRATHOM
SUKSA III STUDENTS USING GAME

นริสา กัลยา (Narisar Kullaya)*

ดร.เพ็ญณี แนนรอต (Dr. Pennee Narot)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมและเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปรือโปร่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 6 จำนวน 26 คน

ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โดยใช้เกม มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียนเป็นขั้นที่สร้างและกระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อมของผู้เรียนด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย 2) ขั้นสอน ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ (1) ชี้นำเสนอเนื้อหา ครูออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนออกเสียงตามโดยใช้ป้ายภาพคำศัพท์เป็นสื่อในการเรียนรู้ (2) ขั้นฝึก ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นกลุ่มโดยใช้เกม (3) ชี้นำไปใช้ นักเรียนได้แข่งขันเกมในการทำกิจกรรมกลุ่ม 3) ขั้นสรุปครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปตามความหมายของคำศัพท์

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปรือโปร่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 6 โดยใช้เกมพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ ของคะแนนเต็ม คือ คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 73.18 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 70 -

คำสำคัญ: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้เกม

Keywords: English Vocabularies Using Game

* นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

** รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น



ABSTRACT

This research is a classroom action research. The objective of this research was to develop instructional activities of English Vocabularies for Pratomsuksa 3 Students by using game. The target group students were 26 Pratomsuksa 3 Students at Ban-nong-preu-prong School under jurisdiction of The Office of Nakon-rachasima Educational Service Area 6.

The research findings:

1. The development of instructional activities for teaching Pratomsuksa 3 Students' English Vocabularies by using game included the instructional management stages: 1) Introduction, it was the stage for developing and encouraging the students' interest and readiness by various activities, 2) Instructional Stage which including 3 steps: 2.1) The content presentation in which the teachers did pronunciation vocabularies for students and the students did the same the teacher by using vocabularies cards as instructional media, 2.2) The practice step in which, the students did pronunciation of English Vocabularies by using game, and 2.3) The application step, the students were game competition during group activities, and 3) The conclusion stage in which, the teachers together and students concluded the meaning of vocabularies.

2. From studying Pratomsuksa 3 Students' learning achievement of English Vocabularies by using game, showed that they made an average learning achievement score of 73.33% of the full marks and 73.18% of the students passed the passing the criterion which were higher than the prescribed criterion as 70%.

1. บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาปัจจุบันกระแสการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์ อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี ข้อมูล ข่าวสารและการคมนาคมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ เช่น ข้อมูล ข่าวสาร เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม เป็นต้น มีการจัดระเบียบทางสังคมให้กลายเป็นสังคมโลกและระบบเศรษฐกิจสากลที่ประเทศต่างๆ จะต้องเข้าไปเกี่ยวข้องอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเตรียมคุณภาพของประชากรจึง เป็นเรื่องที่มีความสำคัญ (กรมวิชาการ, 2542) ในปัจจุบันพลเมืองโลกสามารถติดต่อถึงกันได้ในเวลาอัน

รวดเร็วโดยภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันฉะนั้นความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและสถานการณ์เข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและสามารถถ่ายทอดได้อย่างมีประสิทธิภาพย่อมจำเป็นต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นในเยาวชนของชาติ และการจัดการเรียน การสอนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากเนื่องจากสารสนเทศต่างๆ ส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษคนที่มีความรู้ภาษาอังกฤษดีจะมีโอกาสดีกว่าผู้อื่นในสังคม (กรมวิชาการ, 2542)

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษระยะแรก ๆ มุ่งสอนคนกลุ่มน้อย และเป็นการเตรียมคนไปศึกษาต่อในประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อ



สื่อสาร ในระยะต่อมากการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรในระบบการศึกษาในประเทศไทย ทั้งนี้เพราะทางด้านวิชาการสมัยใหม่ยังคงใช้ภาษา อังกฤษอยู่เป็นส่วนใหญ่ ตำราสำหรับวิชาการชั้นสูงส่วนมากเขียนเป็นภาษาอังกฤษ อีกประการหนึ่งในปัจจุบันความจำเป็นที่จะติดต่อกับชาวต่างประเทศมีมากขึ้นทำให้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลในการติดต่อสื่อสารมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น (กรมวิชาการ, 2545)

ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศข้อมูลข่าวสารจากนานาประเทศได้ไหลเข้าสู่ประเทศไทยตลอดเวลาอย่างรวดเร็วทำให้ภาษาอังกฤษทวีความสำคัญมากขึ้น ประกอบกับประชาชนส่วนใหญ่ของโลกใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร ดังนั้น จึงจำเป็นที่ประเทศไทยต้องพัฒนาบุคคลากรให้มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ จะได้เข้าใจและรู้จักเลือกรับสารสนเทศที่มีประโยชน์และนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้และประกอบอาชีพตลอดจนนำภาษาอังกฤษไปใช้แสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กรมวิชาการ, 2545)

กระทรวงศึกษาธิการตระหนักในความจำเป็นและเล็งเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษจึงมีนโยบายการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในระดับประถมศึกษาเพื่อสามารถนำไปใช้จริงในโลกของข้อมูลข่าวสาร ด้วยการพัฒนาให้เกิดทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนอย่างต่อเนื่องในระดับสูงขึ้น (กรมวิชาการ, 2541) เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและสนองพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 ตามแนวทางการจัดการปฏิรูปการศึกษาว่า การจัดการศึกษาจะต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และ

การพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ โดยกระบวนการ การเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้วิธีแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและรักที่จะเรียนอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ดังเห็นได้จากหลักสูตรภาษาอังกฤษพุทธศักราช 2539 ได้จัดให้มีการสอนภาษาอังกฤษตั้งแต่ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 เป็นต้นไป (กรมวิชาการ, 2542) จากความสำคัญดังกล่าวรัฐจึงกำหนดให้ภาษาต่างประเทศเป็น 1 ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ทุกคนต้องเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนการเชื่อมโยงความเป็นไทยกับสากล ดังนั้นจึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ทุกช่วงชั้น การเรียนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ต้องอาศัยกระบวนการคิดและการฝึกฝนการใช้ ภาษาสื่อสาร ในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริง ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เหมาะสมกับกาลเทศะ และสังคม วัฒนธรรมของการใช้ภาษานั้นๆ นอกจากนั้นยัง ต้องเน้นความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ที่เรียนเพื่อเป็นเครื่องมือในการค้นหาความรู้ในการเรียนวิชาอื่นๆ และในการศึกษาต่อรวมทั้งการประกอบอาชีพนอกจากนี้การรู้คำศัพท์ในวิชาภาษาอังกฤษก็มีความสำคัญโดยเฉพาะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น ชื่อสถานที่ ชื่อสินค้า สิ่งของต่างๆ เป็นต้น การศึกษาภาษาอังกฤษเปรียบเสมือนกุญแจสำคัญในการนำไปเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร บะกอบอาชีพ การศึกษา ฉะนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ





ยอมได้เปรียบในการศึกษาค้นคว้า (สุโรพงษ์ทองเจริญ, 2530) แต่เนื่องจากการสอนภาษาอังกฤษในสังคมไทยมักสอนเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้นผู้เรียนจึงไม่มีโอกาสใช้ภาษานอกห้องเรียนเลย และการเรียนคำศัพท์ก็มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าการเรียนรู้ไวยากรณ์ หรือโครงสร้างของประโยค นักเรียนที่เรียนภาษาต่างประเทศจะสนใจคำศัพท์เป็นอันดับแรก แล้วจึงนำคำศัพท์เหล่านั้นมาฝึกสร้างประโยค (บำรุงไตรรัตน์, 2534) ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนภาษาอังกฤษเพราะคำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษาที่ค่อยๆ เพิ่มพูน สะสมไปเรื่อยๆ เป็นตัวกำหนดความสำเร็จในการอ่านนั่นคือ การรู้ศัพท์มากก็จะทำให้เข้าใจสิ่งที่อ่านได้มากขึ้นดังนั้นผู้สอนต้องหาวิธีการหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจคำศัพท์ได้มากขึ้น ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว และต้องการแก้ไขปัญหานี้ให้ดีขึ้น และคาดหมายว่า การแก้ไขด้วยการสร้างบรรยากาศการแข่งขันในห้องเรียน โดยการใช้เกมเข้ามาประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ ตั้งใจและพร้อมที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา น่าจะทำให้ผลการเรียนดีขึ้นได้ เกมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและตั้งใจในการเรียนซึ่งอาจจะทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมประกอบการสอนในขั้นตอนการฝึกใช้คำศัพท์ เพื่อหาแนวทางในการประยุกต์ใช้เกมประกอบการสอนให้เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพสูงในการเรียนการสอนในระดับห้องเรียนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม

2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยให้นักเรียน ร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

3. นิยามศัพท์เฉพาะ

1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมและใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นเครื่องมือ

2) คำศัพท์ หมายถึง คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความหมาย ไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ หรือคำต่างๆ ที่มีความหมายของหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ Cheer Up ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3) เกม หมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนได้แข่งขันกันโดย มีกฎ กติกา ที่ผู้สอนกำหนดขึ้น

4) การสอนโดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการแข่งขัน ภายใต้กฎ กติกา ที่ผู้สอนกำหนดเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างสนุกสนานโดยจัดการแข่งขันเป็นกลุ่มในบางขั้นของการสอน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะไม่ระบุชื่อเกม

5) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอน

6) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ หมายถึง แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดความรู้ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



โดยสร้างให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเนื้อหาที่กำหนด

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองปรือโปร่ง จังหวัดนครราชสีมา ที่กำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 26 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจำแนกตามลักษณะการใช้ดังนี้

1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 9 แผน

2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรม ได้แก่

- (1) แบบสังเกตพฤติกรรมของครู
- (2) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน
- (3) แบบบันทึกการสอน
- (4) แบบสัมภาษณ์นักเรียน
- (5) แบบทดสอบย่อยท้ายวงจร

3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรม คือ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

(1) ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และการหาค่าร้อยละ

(2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการแจกแจงข้อค้นพบที่สำคัญในเชิงอธิบายความ ซึ่งนำมาสู่

การสรุปผลงานวิจัย และแสดงให้เห็นแนวทางหรือรูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อแก้ปัญหา นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยได้นำข้อมูลที่ได้รวบรวมจากเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ วิจัยเชิงเนื้อหา เพื่อประเมินสภาพที่เกิดขึ้น มีข้อบกพร่อง อุปสรรคอย่างไรเพื่อหาแนวทางแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไป

2) สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูล

(1) สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ โดยคำนวณจากสูตรต่อไปนี้ (บุญเชิด ภิญโญนต์พงษ์, 2537)

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

IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง

ข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

(2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538)

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

เมื่อ S = ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

N = จำนวน กลุ่มตัวอย่าง





Σx = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 Σx^2 = ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

การหาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

$$= \frac{\Sigma x}{n}$$

 เมื่อ $=$ ค่าเฉลี่ย
 Σx = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 n = จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

6. สรุปผลการวิจัย

1) ผลการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม วงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อวิเคราะห์จากการตรวจประเมินผลงานและการบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่าเป็นเพราะยังอยู่ในช่วงเริ่มแรกของการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้ ทำให้นักเรียนยังไม่คุ้นเคย รวมทั้งยังไม่คุ้นเคยกับตัวผู้สอนทำให้เกิดความประมาดและไม่มั่นใจในการทำกิจกรรม ทำให้ครูผู้สอนต้องคอยกระตุ้นอยู่ตลอดเวลาและด้วยเวลาที่ไม่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนจึงมีการเร่งทำเวลาในการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน ทำให้นักเรียนไม่ได้ฝึกอย่างต่อเนื่องพอ ซึ่งการเรียนภาษาอังกฤษจะต้องฝึกซ้ำๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยและชำนาญ และในขั้นการนำไปใช้เป็นการนำความรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ ซึ่งผู้วิจัยได้นำกิจกรรมรูปแบบเกมมาใช้ในการแข่งขันเกมเป็นแบบต้องเร่งทำเวลามากเกินไป ดังนั้นนักเรียนจะต้องได้รับการฝึกที่เพียงพอ (ทิพวรรณ ธงศักดิ์, 2543) และต้องมีความรู้ความสามารถโดยเฉพาะเรื่องคำศัพท์

2) ผลการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม วงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่า โดยรวมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 73.33 ของคะแนนเต็ม คือ ผ่านเกณฑ์ เมื่อวิเคราะห์พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 ซึ่งอาจเนื่องด้วยผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนการสอน จากการพัฒนาและปรับปรุงมาจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 คือ มีการเพิ่มเวลาให้มากขึ้นจาก 60 นาทีเป็น 90 นาที และมีการเพิ่มเกมเข้าไปในขั้นอื่นๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยจนทำให้นักเรียนมีผลการเรียนด้านคำศัพท์ดีขึ้น

3) ผลการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม วงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า โดยรวมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 73.33 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยที่กำหนดร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม คือ ผ่านเกณฑ์ เมื่อวิเคราะห์พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 3 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากวงจรปฏิบัติการที่ 2 ซึ่งอาจเนื่องด้วยนักเรียนเข้าใจขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความคุ้นเคยกับผู้สอนมากขึ้น จึงกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น และจากการพัฒนาและปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่นักเรียนเคยปฏิบัติมาแล้ว ทำให้ไม่ต้องเสียเวลาในการอธิบายกฎกติกาและนักเรียนเข้าใจตรงกัน ทำให้กิจกรรมเป็นไปด้วยความสนุกสนานและราบรื่น

4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับจากการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ซึ่งพัฒนาโดยใช้กระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 73.33 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์การเรียนรู้ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มที่กำหนดไว้ และนักเรียนร้อยละ



73.18 มีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์การเรียนรู้สูงกว่าร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี (2548) การใช้เกมพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสามารถทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์

7. การอภิปรายผล

แนวการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้พัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมาเป็นกิจกรรมและใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจากหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ Cheer Up ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 73.33 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์การเรียนรู้ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ที่กำหนดไว้ และนักเรียนร้อยละ 73.18 มีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์การเรียนรู้สูงกว่าร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี (2548) การใช้เกมพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสามารถทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ เหตุผลที่เกมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ คือ เกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความใฝ่เรียนรู้ และยอมรับกฎเกณฑ์ในการแข่งขัน ยิ่งไปกว่านั้นนักเรียนจะพยายามอย่างมากในการเล่นเกรมากกว่าการเรียนด้วยวิธีอื่นๆ เพราะโดยธรรมชาติแล้วเมื่อนักเรียนเล่นเกมพวกเขาจะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่าได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่นๆเพื่อตัวเองหรือเพื่อทีมของตนและในขณะที่เล่นเกมนักเรียนจะร่วมกิจกรรมการแข่งขันตลอด เพราะต้องการให้ถึงเวลาที่ตนจะได้เล่น หรือเพื่อคะแนน หรือเพื่อชัยชนะในเกมนั้นๆ จึงเป็นที่แน่นอนว่านักเรียนจะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับราตรี ศรีทองเทศ (2544) กล่าวสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของเกม คือช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน

เพลิดเพลิน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจอยากเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนเพิ่มขึ้น ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน กล้าแสดงออก และยังผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น จึงสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกม เป็นการนำกิจกรรมที่มีความสนุกสนานภายใต้กฎกติกาเข้ามาผสมผสานในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา อีกทั้งช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกระทึกหรือร้อนในการเรียน เกมการสอนเป็นการสอนด้วยเกมที่มีจุดมุ่งหมาย เพื่อสอนให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านเกมอย่างมีวัตถุประสงค์เป็นการพัฒนาในด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

8. ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1) ครูผู้สอนควรศึกษารูปแบบและขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอนให้เข้าใจ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

2) ครูผู้สอนควรเตรียมสื่อและอุปกรณ์การสอนให้ครบตามกิจกรรมและสื่อการเรียนควรมีความหลากหลายให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

3) แบบฝึกหัดท้ายแผนควรมีความยาก-ง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นที่เรียน เพื่อให้นักเรียนที่เรียนอ่อน สามารถประสบความสำเร็จในการทำแบบฝึกหัดและเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

4) เกมที่นำมาใช้ควรเป็นเกมที่ให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวเพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนานแต่ไม่ควรใช้เวลามากเกินไป



ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

ควรนำแนวการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ไปใช้ในสาระการเรียนรู้กลุ่มอื่นและระดับอื่น หรือปรับใช้กับเนื้อหาอื่นตามความเหมาะสม

9. เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2541). คู่มือการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาเล่ม 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2542). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. (รายงานการวิจัยทางการศึกษา อันดับที่ 244/2542). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี. (2548). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ทิพย์วรรณ ธงภักดี. (2543). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นการประเมินผลโดยใช้แฟ้มสะสมงาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2534). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- ราตรี ศรีทองเทศ. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีพื้นฐานความรู้แตกต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2530). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มิตรสยาม.