

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย เรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเหล่าหนอง
3. คำศัพท์
 - 3.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 3.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 3.3 ประเภทของคำศัพท์
 - 3.4 การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน
 - 3.5 ลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์
 - 3.6 การสอนและการเรียนรู้คำศัพท์
4. เกมทางภาษา
 - 4.1 ความหมายของเกม
 - 4.2 จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษา
 - 4.3 ประเภทของเกมทางภาษา
 - 4.4 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม
 - 4.5 ลักษณะของเกมที่ดี
 - 4.6 การคัดเลือกเกม
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.2 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 5.3 แนวคิดที่ใช้เป็นแนวในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 5.4 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ครูสร้างขึ้น
 5.5 หลักในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเลือกตอบ
 (Multiple Choice Test)

6. ความคงทนในการเรียนรู้

- 6.1 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้
 6.2 ระบบของความจำ
 6.3 การส่งเสริมที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้
 6.4 การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้
 6.5 ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการเรียนรู้

7. แผนการจัดการเรียนรู้

- 7.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้
 7.2 ความสำคัญและประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้
 7.3 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี
 7.4 ส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
 7.5 รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้
 7.6 การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
 7.7 การปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 8.1 งานวิจัยในประเทศ
 8.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

**1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้
 ภาษาอังกฤษต่างประเทศ**

1.1 หลักการ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นไปตามแนวนโยบายการจัดการศึกษาของ
 ประเทศ จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ดังนี้
 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 3-8)

1.1.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและ
 มาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และ
 คุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

1.1.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ

1.1.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

1.1.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

1.1.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.1.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

1.2 จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1.2.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

1.2.2 มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

1.2.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

1.2.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

1.2.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

1.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

1.3.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิด อย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคม ได้อย่างเหมาะสม

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหากnowledge ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

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

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

1.4 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ดังนี้

1.4.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

1.4.2 ซื่อสัตย์สุจริต

1.4.3 มีวินัย

1.4.4 ใฝ่เรียนรู้

1.4.5 อยู่อย่างพอเพียง

1.4.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

1.4.7 รักความเป็นไทย

1.4.8 มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

1.5 มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1.5.1 ภาษาไทย

1.5.2 คณิตศาสตร์

1.5.3 วิทยาศาสตร์

1.5.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.5.5 สุขศึกษาและพลศึกษา

1.5.6 ศิลปะ

1.5.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี

1.5.8 ภาษาต่างประเทศ

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

1.6 ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนด

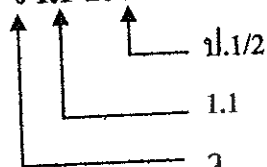
เนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

1.6.1 ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)

1.6.2 ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4- 6)

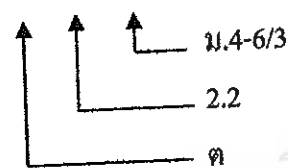
หลักสูตรได้มีการกำหนดรหัสกำกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อความเข้าใจและให้สื่อสารตรงกัน ดังนี้

ว 1.1 ป. 1/2



ตัวชี้วัดชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ข้อที่ 2
สาระที่ 1 มาตรฐานข้อที่ 1
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

ต 2.2 ม.4-6/3



ตัวชี้วัดชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ข้อที่ 3
สาระที่ 2 มาตรฐานข้อที่ 2
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.7 สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังแผนภูมิที่ 2



แผนภาพที่ 2 องค์ความรู้ ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่กล่าวมา สรุปได้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้จัดทำขึ้นโดยมีจุดหมายเพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก จัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งจะทำให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จึงจำเป็นต้อง

พัฒนาสื่อ และวิธีสอนให้สอดคล้อง เหมาะสม และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำกรอบ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ มาเป็นฐานในการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.8 หลักศูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กรมวิชาการ ได้กล่าวถึงหลักศูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักศูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สรุปพอสังเขป ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2551 : 1-47)

1.8.1 ความสำคัญ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรี และความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้ และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครองมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

1.8.2 วิสัยทัศน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ศีลธรรม นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2) ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.8.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.8.4 คุณภาพผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดหมายของหลักสูตร ซึ่งเป็นคุณภาพตามความคาดหวังของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพได้ตามที่คาดหวังดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดองค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่ผู้เรียนพึงมีเมื่อจบการศึกษา 12 ปีแล้ว ไว้เป็นกรอบแต่ละชั้นปี ซึ่งในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

- 1) ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และ บทพูดเข้าจังหวะง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
- 2) พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกรักของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
- 3) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน
- 4) พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมวัย
- 5) บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- 6) บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
- 7) ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้เคียงตัว

8) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

9) ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาได้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

1.8.5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตารางที่ 2 มาตรฐาน ต 1.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	<p>1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน</p> <p>2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง</p>	<p>คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - คำสั่ง เช่น Give me a/an.../Draw and color the picture./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Don't eat in class. etc. - คำขอร้อง เช่น Please take a queue./ Take a queue, please./ Don't make a loud noise, please./ Please don't make a loud noise./ Can you help me, please? etc. <p>คำ กลุ่มคำ ประโยคเดียว และบทพูดเข้าจังหวะ และการสะกดคำ การใช้พจนานุกรม</p> <p>หลักการอ่านออกเสียง เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค <p>กลุ่มคำ ประโยคเดียว สัญลักษณ์ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และนันทนาการ เป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)</p>

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ค 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 3 มาตรฐาน ค 1.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	<p>1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง</p> <p>2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง</p> <p>3. บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง</p> <p>4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง</p> <p>5. บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียง หรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง</p>	<p>บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบท ขอโทษ และประ โยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เช่น Hi/ Hello/ Good morning/ Good afternoon/ Good evening/ I am sorry./ How are you? I'm fine.Thank you. And you?/ Nice to see you./ Nice to see you too./ Goodbye./Bye./ See you soon/ later./ Thanks./ Thank you./ Thank you very much./ You're welcome. etc.</p> <p>คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน</p> <p>คำศัพท์ สำนวน และประ โยคที่ใช้บอกความต้องการ เช่น Please,.../ May I go out?/ May I come in? etc.</p> <p>คำศัพท์ สำนวน และประ โยคที่ใช้ขอและให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อน เช่น</p> <p>What's your name? My name is...</p> <p>How are you? I am fine.</p> <p>What time is it? It is one o'clock.</p> <p>What is this? It is a/an...</p> <p>How many...are there? There is a/an.../There are...</p> <p>Who is...? He/She is...</p> <p>คำและประ โยคที่ใช้แสดงความรู้สึก เช่น คีใจ เสียใจ ชอบไม่ชอบ เช่น Yeah!/ Great!/ Cool!/ I'm happy./ I like cats./ I don't like snakes. etc.</p>

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตารางที่ 4 มาตรฐาน ต 1.3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว	คำและประโยคที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคลใกล้ตัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น บอกชื่อ อายุ รูปร่าง ส่วนสูง เรียกสิ่งต่างๆ จำนวน 1-50 สี ขนาด สถานที่อยู่ของสิ่งของ
	2. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน	คำ กลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวกับบุคคล สัตว์ และสิ่งของ เช่น การระบุ/เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภาพกับคำ หรือกลุ่มคำ โดยใช้ภาพ แผนภูมิ แผนภาพ แผนผัง

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตารางที่ 5 มาตรฐาน ต 2.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา 2. บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย	มารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขออนุญาต ขอโทษ การใช้สีหน้าท่าทางประกอบ การพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือ การแสดงอาการตอบรับหรือปฏิเสธ คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วันคริสตมาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย อาหาร เครื่องดื่ม กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่านิทานประกอบท่าทาง วันคริสตมาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตารางที่ 6 มาตรฐาน ต 2.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และ ประโยคง่ายๆ ของ ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และ ประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตารางที่ 7 มาตรฐาน ต 3.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่น	คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตารางที่ 8 มาตรฐาน ต 4.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่ เกิดขึ้นในห้องเรียน	การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่ เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตารางที่ 9 มาตรฐาน ต 4.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อ รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	การใช้ภาษาต่างประเทศในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว จากสื่อต่างๆ

จากเอกสารหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่กล่าวมา สรุปได้ว่าภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้ พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอด ความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ 4 สาระ คือ 1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร 2) ภาษาและวัฒนธรรม 3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ 4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน และโลก โดยจัดแบ่งระดับความสามารถทาง ภาษา และพัฒนาการของนักเรียนไว้เป็นกรอบแต่ละชั้นปี

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำกรอบ ความสำคัญ วิสัยทัศน์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ คุณภาพผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง มาเป็นกรอบในการ ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเหล่าหนาด

2.1 วิสัยทัศน์ของโรงเรียนบ้านเหล่าหนาด

โรงเรียนบ้านเหล่าหนาด จัดกระบวนการเรียนการสอน โดยยึดนักเรียนเป็นสำคัญ น้อมนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ ให้นักเรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข จัด สภาพแวดล้อมให้สะอาด ร่มรื่นสวยงาม เอื้อต่อการเรียนรู้ พัฒนามุคตากรให้มีประสิทธิภาพ ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา เพื่อผ่านเกณฑ์การประเมินภายนอกกรอบที่ 2

2.2 พันธกิจ

2.2.1 จัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยยึดนักเรียนเป็นสำคัญ

2.2.2 ส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ความรู้ความสามารถ และมีความสุขในการเรียน

2.2.3 จัดภูมิทัศน์ในโรงเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้

2.2.4 พัฒนาบุคลากรให้เข้าสู่มาตรฐานวิชาชีพ

2.2.5 ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

2.2.6 พัฒนามาตรฐานให้ผ่านเกณฑ์การประเมิน ที่ สมศ. กำหนด

2.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.3.1 นักเรียนมีระเบียบวินัย

2.3.2 นักเรียนความรับผิดชอบ

2.3.3 นักเรียนมีความขยัน

2.3.4 นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต

2.4 เป้าประสงค์

2.4.1 โรงเรียนมีระบบบริหารจัดการที่มี ประสิทธิภาพ เอื้อต่อการพัฒนาคุณภาพของ
ผู้เรียน

2.4.2 ครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกคน ได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความสามารถ
ทักษะในการปฏิบัติงาน และการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

2.4.3 โรงเรียน มีหลักสูตรที่เหมาะสม และมีกระบวนการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนา
คุณภาพของผู้เรียน

2.4.4 โรงเรียนมีระบบประกันคุณภาพการศึกษาภายในที่เข้มแข็ง พร้อมรับการ
ประเมินคุณภาพภายนอก

2.4.5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาตามความถนัด ความสนใจ ความสามารถเต็มตาม
ศักยภาพ และมีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด

2.5 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเหล่าหนาด (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2552)

ตารางที่ 10 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเหล่าหนาด (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2552)

ที่	กลุ่มสาระการเรียนรู้	อัตราส่วนเวลาเรียน (ชั่วโมง/ปี)						น้ำหนัก ป.1-3	น้ำหนัก ป.4-6
		ช่วงชั้นที่ 1 (ป. 1 - 3)			ช่วงชั้นที่ 2 (ป. 4 - 6)				
		ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4	ป. 5	ป. 6		
1.	ภาษาไทย	280	280	280	240	240	240	7	6
2.	คณิตศาสตร์	200	200	200	200	200	200	5	5
3.	วิทยาศาสตร์	80	80	80	80	80	80	2	2
4.	สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม	80	80	80	80	80	80	2	2
5.	สุขศึกษาและพลศึกษา	40	40	40	40	40	40	1	1
6.	ศิลปะ	80	80	80	80	80	80	2	2
7.	การทำงานอาชีพ และ เทคโนโลยี	80	80	80	80	80	80	2	2
8.	ภาษาต่างประเทศ	120	120	120	160	160	160	3	4
9.	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	40	40	40	40	40	40	1	1
	รวม	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	25	25

จากหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเหล่าหนาด สามารถสรุปได้ว่านักเรียนทุกคนได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึงและเต็มตามศักยภาพ น้อมนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ ให้นักเรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข จัดสภาพแวดล้อมให้สะอาด ร่มรื่นสวยงาม เอื้อต่อการเรียนรู้ พัฒนาบุคลากรให้มีประสิทธิภาพ ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำกรอบวิสัยทัศน์ พันธกิจ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป้าประสงค์ และโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเหล่าหนาด (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2552) มาเป็นฐานในการออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. คำศัพท์

3.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษา และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว ย่อมช่วยให้ผลการเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (ดวงเดือน แสงชัย. 2543 : 69) ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบทางภาษา ซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวนี้จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ดังนั้น คำศัพท์จึงนับว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่ง และได้มีผู้ให้คำจำกัดความของคำศัพท์ ไว้ดังนี้

สังเวียน สฤชคิภูต และคนอื่น ๆ (ดวงเดือน จังพานิช. 2542 : 12 ; อ้างอิงมาจาก สังเวียน สฤชคิภูต และคนอื่น ๆ. 2521 : 51-52) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ว่าเป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง และได้แบ่งความหมายของคำศัพท์ออกเป็น 4 นัย คือ

1. ความหมายที่ติดตัวมาในคำศัพท์ (Lexical Meaning) ซึ่งได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม คำภาษาอังกฤษในคำหนึ่ง ๆ อาจมีความหมายได้หลายอย่าง เช่น house แปลว่า บ้าน แต่คำว่า The House of Representative หมายถึง สถาผู้แทนราษฎร เป็นต้น
2. ความหมายที่เป็นรูปคำติดมาจากคำเดิม หรือความหมายตามไวยากรณ์ (Morphological Meaning) ซึ่งอาจทำให้ความหมายของคำเดิมนั้น เปลี่ยนแปลงได้ หรืออาจเป็นการเปลี่ยนรูปลักษณะภายในคำก็ได้ เช่น boy – boys, girl – girls ในภาษาอังกฤษถือว่า s ที่ต่อท้ายคำ แสดงความหมายทางไวยากรณ์ของพหูพจน์
3. ความหมายที่แสดงออกโดยรูปประโยค (Syntactical Meaning) ซึ่งเป็นความหมายที่เกิดขึ้นแล้วเปลี่ยนแปลงได้ตามขั้นตอนของการเรียงลำดับคำ เช่น washroom หมายถึง ห้องน้ำ และ I wash the room. ซึ่งมีความหมายแตกต่างกัน นั่นคือ ฉันทำความสะอาดห้อง
4. ความหมายที่แสดงออกด้วยเสียงขึ้น ลง ในภาษาอังกฤษ (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไปตามการออกเสียงของคนพูดที่ต้องการให้ผู้ฟังได้ทราบความหมาย เช่น Fire. Fire? คำแรกเป็นการบอกเล่าที่จะทำให้ผู้ฟังตกใจมาก หรือน้อย แล้วแต่น้ำเสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเชิงไม่แน่ใจ

จากการศึกษาความหมายของคำศัพท์ที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ คำกลุ่มคำ หรือกลุ่มเสียง ซึ่งมีความหมายที่มนุษย์ในสังคมใช้ เพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจกัน โดยมีนัยของความหมายในการสื่อความตามพจนานุกรม ตามไวยากรณ์ ตามความหมายที่แสดงออกในรูปของประโยค และความหมายตามการออกเสียง ทั้งนี้ ต้องคำนึงถึงความหมายทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาคำด้วย

3.2 ความสำคัญของคำศัพท์

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสรุปได้ดังต่อไปนี้

วอลเลซ (Wallace. 1984 : 9) ได้กล่าวว่า การเรียนภาษาต่างประเทศเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษานั้น และยังมีระบบของภาษา คือ ไวยากรณ์ หรือโครงสร้างทางภาษา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญเช่นกัน และจะสามารถสื่อสารได้ในขณะที่เรารู้คำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้ด้วย ฮาร์เมอร์ (Harmer. 1991 : 153) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ไว้ว่า เปรียบเสมือนเป็นอวัยวะ (Organs) และเนื้อ (Flesh) ของภาษา กับโครงสร้างของภาษา หรือไวยากรณ์ เสมือนเป็นโครงของภาษา (The skeleton of language) การใช้โครงสร้างทางภาษาจะไม่มีศักยภาพที่แสดงออกมาได้ ถ้าไม่รู้คำศัพท์ที่ถูกต้อง ถึงแม้ว่าการรู้โครงสร้างภาษา หรือไวยากรณ์ ทำให้สามารถจัดรูปประโยคได้ถูกต้อง ในการสื่อความหมาย คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญมากที่จะเป็นตัวสื่อความหมายออกมา

แม็ค คาร์ธี (Mc Carthy. 1997 : 2-15) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยในด้านการอ่าน เพราะทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจ รับรู้ ข้อมูล ข่าวสารจากตำราได้ดียิ่งขึ้น

ดวงเดือน แสงชัย (2543 : 15) ได้กล่าวว่า การจำคำศัพท์เป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว ย่อมช่วยให้การเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น

พิตรวัลย์ โกวิทวาทิ (2540 : 17-26) ได้กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญ และเป็นพื้นฐานในการที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย ความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ของภาษา คือความรู้เกี่ยวกับระบบเสียง คำศัพท์ เป็นความรู้พื้นฐานที่จะสามารถนำไปใช้ (Use) ให้สื่อความหมายได้ถูกต้อง และตามความต้องการ

จากการศึกษาความสำคัญของคำศัพท์ ดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียนภาษาทุกภาษา เพราะการเรียนรู้คำศัพท์ช่วยให้สื่อความหมายได้ดี และการที่จำคำศัพท์ได้มากจะทำให้สามารถสื่อความหมายได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนั้นความรู้ทางด้านคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ในการเรียนภาษา คือ ทักษะการฟัง การพูด

การอ่าน และการเขียน ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

3.3 ประเภทของคำศัพท์

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2540 : 149) ได้จำแนกคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท ตามลักษณะของการใช้ ดังนี้

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้น ๆ ได้พบเห็นบ่อย ๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ควรจะใช้ให้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง ฉะนั้นคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกฝนบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ จนสามารถใช้คำในประโยคได้ทั้งในการพูด (Speaking) และการเขียน (Writing) ซึ่งถือว่าเป็นทักษะขั้น Production คำศัพท์ประเภทนี้ ได้แก่ คำศัพท์ที่เกี่ยวกับบ้าน เวลา วัน เดือน ปี ฤดูกาล อากาศ อาหาร ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เครื่องนุ่งห่ม คำซึ่งบรรยายลักษณะทางกายภาพ (Physical Characteristic) ได้แก่ รูปร่าง สี น้ำหนัก และรส

2. Passive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับชั้นนั้น ๆ ไม่ค่อยพบ หรือนาน ๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟัง การอ่าน และการสอน การสอนคำศัพท์ประเภทนี้ ควรจะสอนเพียงแต่ให้รู้ความหมาย (Meaning) และการออกเสียงเท่านั้น โดยไม่เน้นให้นักเรียนนำคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประเภทของคำศัพท์นั้นแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในแต่ละระดับได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน และคำศัพท์ที่พบเห็นน้อยครั้ง ซึ่งทั้งสองประเภทนี้จะต้องใช้วิธีสอนที่แตกต่างกัน โดยคำนึงถึงความสามารถที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารให้เหมาะสม

3.4 การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน

นอกจากการกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสอนคำศัพท์แล้ว มีนักการศึกษาหลายท่านได้เห็นความสำคัญของการเลือกคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้สอนด้วย ดังนี้

ลาโด (Lado, 1988 : 119-120; อ้างอิงใน ดวงเดือน จักรพานิช, 2542 : 17) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ที่ควรนำมาสอน ไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน
3. ในบทเรียนหนึ่ง ๆ ควรมีคำศัพท์ เหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การพูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

แม็ค วอร์เทอร์ (Mc Whorter. 1990 : 52) ได้กล่าวถึง การเลือกสรรคำศัพท์ไว้ว่า ควรเลือกคำศัพท์ (Be Selective) ที่มีประโยชน์ และใช้มากกับตัวผู้เรียน แต่ก็ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่ต่างกันไป สิ่งที่สำคัญที่ต้องพิจารณา คือ เป้าหมายในการเรียน หรือแผนงานที่สามารถนำไปใช้ หรือ มีส่วนเกี่ยวข้องมากที่สุด

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2540 : 93-94) ได้กล่าวถึง คำศัพท์ที่ควรนำมาสอนว่า ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏในหนังสือเรียน คำศัพท์ที่ปรากฏซ้ำ ๆ และเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนควรจะรู้ และใช้เป็น โดยสอนให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้องทั้งความหมาย และวิธีใช้คำนั้น
 2. คำศัพท์ที่มีประโยชน์ นักเรียนควรจะรู้จัก เพื่อใช้ในการพูดสนทนา
- กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับ การเลือกคำศัพท์สำหรับการสอนนั้น ควรพิจารณาเลือกคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตจริง โดยคำนึงถึงประโยชน์ เป้าหมายในการเรียน โดยเฉพาะการเลือกสรรคำศัพท์จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับ ระดับอายุ วุฒิภาวะ และการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.5 ลำดับชั้นในการสอนคำศัพท์

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการเรียนการสอน มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึง ลำดับชั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ดังนี้

ระวีวรรณ ศรีศรีรามครัน (2522 : 95 ; อ้างอิงใน ดวงเดือน จังพานิช . 2542 : 19-20) กล่าวว่า ในการสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กในแต่ละครั้งนั้นครูไม่ควรสอนจำนวนคำศัพท์ให้มากเกินไป ความสามารถของเด็กที่จะเรียนได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การพยายามให้เด็กท่องจำคำศัพท์ครั้งละมาก ๆ และเน้นในการสอนคำศัพท์มากเกินไปในระยะเริ่มต้นของการสอน พบว่า เป็นการสอนที่ผิดพลาด เพราะถึงแม้ว่าเด็กจะเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ได้เป็นจำนวนมาก แต่เด็กไม่สามารถที่จะนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในการสื่อสารได้ จุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนรู้ทางภาษาก็คือการให้เด็กสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง สามารถพูด และออกเสียงได้ รวมทั้งรู้ความแตกต่าง ความคล้ายคลึงกันของเสียง หรือสำเนียงที่พูดออกมาด้วย ดังนั้น การให้เด็กท่องจำคำศัพท์ต่าง ๆ ควรทำควบคู่ไปกับการสอนให้เด็กรู้จักใช้คำศัพท์ในรูปประโยค ซึ่งอาจจะมีลักษณะต่าง ๆ กัน รวมทั้งการออกเสียงคำนั้น ๆ ในประโยคได้อย่างถูกต้อง การสอนคำศัพท์ให้แก่เด็กควรจะคำนึงถึงระดับความรู้พื้นฐาน และความสามารถในการเรียนของเด็กที่สามารถจะเรียนรู้ได้

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2540 : 150) ได้เสนอแนะลำดับชั้นในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยาก หรือ คำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา เพื่อที่จะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น ๆ

2. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ โดยครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดานอ่านให้ฟังก่อน แล้วนักเรียนออกเสียงตาม พร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด

3. การสอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย ส่วนมากใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบ เมื่อนักเรียนเข้าใจความหมายแล้ว ครูเขียนประโยคต่าง ๆ ซึ่งแสดงวิธีการใช้คำนั้น ๆ เพื่อแสดงให้เห็นความหมายเด่นชัดขึ้น

ดวงเดือน แสงชัย (2543 : 119) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ว่า การจำคำศัพท์เป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา ครูควรจะให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์เก่าทุก ๆ วันก่อนที่เริ่มสอนคำศัพท์ใหม่ ครูควรติดบัตรคำที่เพิ่งสอนไว้ในห้อง 1-2 สัปดาห์ เพื่อให้นักเรียนเห็นตลอดเวลาจะได้จำได้ การที่นักเรียนได้รับ 4 สิ่ง คือ ได้เห็น ได้ยิน ได้พูด และได้เขียน จะช่วยให้จำความจำให้แม่นยำยิ่งขึ้น คำศัพท์ที่สอนไปแล้วไม่ควรจะแล้วกันไป ครูควรนำกลับมาใช้เป็นครั้งคราวในการเรียนต่อ ๆ ไปอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ครูควรจัดกิจกรรมให้มีการนำคำศัพท์นั้น ๆ มาใช้ในการสื่อสารสนทนาเสมอ ๆ การให้นักเรียนจับคู่กันท่องคำศัพท์ นักเรียนจะเพิ่มความกระตือรือร้น และขยันท่องมากกว่าท่องคนเดียว

การทำบัญชีคำศัพท์ มีประโยชน์มากในการช่วยย้ำความจำด้านตัวสะกด ครูควรให้นักเรียนทำบัญชีคำศัพท์ อย่างสม่ำเสมอทุกสัปดาห์ หรือ 2-3 สัปดาห์ ต่อ 1 ครั้ง

การแข่งขันระหว่างกลุ่มและการทดสอบคำศัพท์ (Test) จะทำให้นักเรียนมีกำลังใจที่จะไปท่องคำศัพท์ ครูควรแจ้งล่วงหน้าเป็นเวลาพอสมควร

การฝึกสะกดคำศัพท์พร้อมๆ กัน บางครั้งถ้าเป็นคำที่มีมากกว่า 1 พยางค์ ครูควรฝึกให้นักเรียนสะกดแยกทีละพยางค์เสียก่อน จะช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์นั้นได้ง่ายขึ้น

การปรบมือให้จังหวะระหว่างการนับจำนวนหรือครูเคาะกระดานให้จังหวะแทนการปรบมือก็จะช่วยให้การฝึกนับตัวเลขสนุกสนานขึ้นกว่าเดิม

ในการสอนคำศัพท์ขั้นแรก ครูยังไม่ควรเน้นการสะกด แต่ควรจะให้เด็กได้ทราบความหมายของคำโดยเร็วเสียก่อน ครูอาจใช้วิธีให้ดูของจริง ภาพ ให้ทายจากการบอกใบ้ หรือแสดงท่าทางให้นักเรียนดู

วิสาข์ จิตวิตร์ (2541 : 74-75) ได้เสนอวิธีการสอนคำศัพท์สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

1. การให้คำจำกัดความ คือ การที่ครูให้คำศัพท์ หรือคำจำกัดความคำศัพท์ที่ต้องการสอนอาจให้นักเรียนเดิคำจำกัดความหรือคำศัพท์ด้วยตนเอง คำแปล หรือคำจำกัดความนี้อาจนำมาจากพจนานุกรมในรูปแบบต่าง ๆ สิ่งสำคัญ ครูควรสอนให้นักเรียนรู้จักใช้พจนานุกรมเป็นแหล่งค้นคว้า ไม่ควรยึดติดพจนานุกรมมากเกินไป

2. การเดาคำศัพท์ตามบริบท วิธีนี้นิยมใช้กันมาก เนื่องจากผู้อ่านสามารถนำกลวิธีการอ่านเช่นนี้ไปใช้ในการอ่านอย่างอิสระ โดยไม่ต้องใช้พจนานุกรมหรือครู แต่ควรเป็นกระบวนการที่ค่อยเป็นค่อยไป

3. การใช้ประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงเข้ากับความหมายของคำศัพท์ใหม่ (Relating new words to what is already known) ครูใช้วิธีการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์ และเกี่ยวข้องกับความหมายของคำศัพท์ใหม่ โดยใช้วิธีการต่อไปนี้

3.1 แผนภูมิความรู้ (Semantic Maps) ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักจัดโครงสร้างของข้อมูลอย่างเป็นระบบ สามารถใช้เป็นกิจกรรมก่อนอ่าน เพื่อเป็นการแนะนำคำศัพท์ที่สำคัญ ๆ และยังเป็นการช่วยกระตุ้นความรู้เดิมเกี่ยวกับหัวข้อเรื่อง

3.2 แผนภูมิตำศัพท์ (Word Map or Concept of Definition) ช่วยให้นักเรียนจัดความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับคำจำกัดความออกเป็นประเภทได้ คือ กลุ่มหรือประเภท (Category) คุณสมบัติหรือลักษณะ (Properties) โครงสร้างของแผนภูมิตำศัพท์ยังช่วยให้นักเรียนได้จดจำและระลึกถึงความหมาย หรือความคิดรวบยอดของคำศัพท์ใหม่ ๆ ได้อีกด้วย

3.3 ตารางวิเคราะห์ความหมายคำศัพท์ (Semantic Feature Analysis) คือ ตารางที่แสดงความสัมพันธ์ หรือเปรียบเทียบความหมายของคำศัพท์ การสอนโดยวิธีนี้สอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างความรู้ เนื่องจากช่วยให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของคำศัพท์ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายกว้าง และคำที่มีความหมายเฉพาะ ตารางวิเคราะห์นี้ยังช่วยกระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียนที่มีเกี่ยวกับคำศัพท์คำนั้น ๆ

3.4 เส้นต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคำศัพท์ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน (Word Lines) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคำศัพท์ เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์

3.5 การหาความสัมพันธ์ของคำศัพท์ใหม่กับคำศัพท์เดิม หรือความคิดรวบยอดที่นักเรียนเคยรู้แล้วลดหลั่นตามลำดับ (Concept Ladder) เช่น ครูจะสอนคำว่า "guitar" ให้นักเรียนอภิปรายว่า นักเรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับประเภท ลักษณะ และวัสดุที่ทำ

3.6 การทำนายเรื่องจากคำศัพท์ (Predict-o-gram) เป็นกลวิธีการสอนก่อนการอ่านที่ช่วยให้นักเรียนทำนายเรื่องได้จากคำศัพท์

3.7 การบอกความสัมพันธ์ของคำศัพท์จากมากไปหาน้อย หรือสูงสุดไปหาต่ำสุด (Semantic Gradient)

4. เสริมความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มเติม (Extending Word Meaning) โดยการนำคำศัพท์ที่คล้าย ๆ กันมาเปรียบเทียบ แยกแยะ หรือ รวมเป็นหมวดเป็นหมู่ โดยใช้วิธีต่อไปนี้

4.1 การจัดคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กัน หรือตามลักษณะที่เหมือนกันเข้าเป็นหมวดหมู่เดียวกัน (Word Sorts)

4.2 การจัดกลุ่มคำโดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของคำชนิดต่าง ๆ (Categorization) คล้าย ๆ Word Sorts แต่ลักษณะการจัดกลุ่มต่างกันออกไป เช่น ให้ออกเสียงคำที่มีความหมายกว้างครอบคลุมคำที่มีความหมายแคบกว่า เป็นต้น

4.3 กิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเห็นความสัมพันธ์ที่สำคัญของความคิดรวบยอด (Post-Structured Overviews)

5. การสอนคำศัพท์พิเศษ

5.1 คำที่สะกดต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกัน (Homophones)

5.2 คำที่สะกดเหมือนกันแต่มีความหมายต่างกัน (Homograph)

5.3 คำที่มีหลายความหมาย (Multiple Meaning)

5.4 คำที่แสดงการเปรียบเทียบ (Analogy)

5.5 คำที่มีความหมายตรงตามพจนานุกรม (Denotations) และคำที่มีความหมายพิเศษเฉพาะบุคคล หรือมีความหมายลึก ๆ แตกต่าง (Connotations)

5.6 คำที่มีความหมายเหมือนกัน (Synonym) และคำที่มีความหมายตรงกันข้าม (Antonym)

6. ทาที่มาหรือกำเนิดของคำศัพท์ (Word Origin and Histories)

7. การสะสมคำศัพท์ด้วยตนเอง (Vocabulary Self-Collection Strategy)

สมยศ เม่นแย้ม (ม.ป.ป. : 47) ได้เสนอและแนะนำการสอนคำศัพท์ที่ต้องทำให้น่าสนใจ และสนุก (fun & interesting) ควรมีขั้นตอน ดังนี้

1. ครูเสนอรูปภาพ วัสดุ ทำทาง หรือคำอธิบาย

2. ครูพูด (ออกเสียง) 4-6 ครั้ง นักเรียนฟัง และดูปากครู

3. ครูพูด นักเรียนพูดตาม อาจจะออกเสียงทั้งชั้น และไล่เดี่ยว

4. ครูแต่งประโยคคำศัพท์ที่สอน นักเรียนฟัง แล้วพูดตาม 2-3 ครั้ง

5. ครูเขียนคำศัพท์ (Word) บนกระดานคำ นักเรียนสะกดตามไปด้วยและ

นักเรียนเขียน คำ ประโยคในสมุด

6. ทบทวนขั้นตอนจากขั้นที่ 1 – 5 อีกครั้ง

7. ทดสอบการออกเสียง ความเข้าใจคำศัพท์ (Vocabulary) ที่สอน

ข้อสังเกตมีคำแนะนำว่าในบทเรียนหนึ่งไม่ควรสอนคำใหม่เกินกว่า 4 – 5 คำ

กล่าวโดยสรุป ในการสอนคำศัพท์ ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคต่าง ๆ ตลอดจนการเดาคำศัพท์จากบริบท (Context) ปึงจัย และวิธีการสอนคำศัพท์ที่สำคัญที่ครูจะต้องคำนึงถึง คือ จุดมุ่งหมายในการสอน ลักษณะของผู้เรียน บทอ่าน คำศัพท์ หรือความคิดรวบยอด อีกทั้งสภาพแวดล้อมในการสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

3.6 การสอน และการเรียนรู้คำศัพท์

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ หรือแบบทดสอบทางภาษานั้น จำเป็นจะต้องให้ผู้เรียนผ่านการเรียนซ้ำ ควรมีอัตราโดยเฉลี่ยประมาณ 20 ครั้ง ทั้งนี้ จะต้องวัดให้มีช่วงระยะห่างกันพอเหมาะ หากมีช่วงระยะใกล้ หรือห่างเกินไปก็จะไม่เกิดผลดีขึ้นเลย และเมื่อครูได้ให้นักเรียนอ่านและฝึกใช้คำนั้น ๆ ในแบบฝึกหัดแล้ว จำเป็น ต้องให้นักเรียนได้ใช้คำนั้นบ่อย ๆ ในบทต่อ ๆ ไปเพื่อจะได้ไม่ลืม (สมพร วราวิทย์ศรี. 2540 : 15) ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนเพื่อที่จะให้รู้ความหมายของคำศัพท์เป็นอย่างดีนั้น เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เนื่องจากต้องสอนคำศัพท์นั้นซ้ำ ๆ ในหลาย ๆ บริบท และเชื่อมโยงคำศัพท์นั้นให้เข้ากับประสบการณ์ในหลายรูปแบบ อีกทั้งสามารถใช้คำศัพท์คำนั้นได้ในหลายสถานการณ์ (วิสาข์ จัฒวิตร. 2541 : 74)

วอลเลซ (Wallace. 1984 : 27 - 35) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาต่างประเทศได้เหมือนเจ้าของภาษานั้น ควรจะต้องมีความสามารถ ดังต่อไปนี้

1. รู้ทั้งแบบภาษาพูดและภาษาเขียน
2. จำได้เมื่อจะใช้
3. คำศัพท์สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ หรือความคิดรวบยอด
4. ใช้ในรูปไวยากรณ์ได้ถูกต้อง
5. ใช้คำพูด การออกเสียงในลักษณะที่พอจะจำได้
6. เขียนและสะกดตัวได้ถูกต้อง
7. ใช้กับคำที่ต้องไปด้วยกันได้ถูกต้อง เช่น verb preposition เป็นต้น
8. ใช้คำที่เป็นทางการได้เหมาะสม
9. รู้ถึงการใช้คำที่มีความหมายประเภทเดียว แต่ให้ความรู้สึกต่างกัน

ครูอาจจะต้องจัดให้ผู้เรียนได้ทำเป็นบางส่วน หรือทั้งหมดใน 9 ข้อนี้ และสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ดังกล่าวควรมีพื้นฐานต่อไปนี้

1. เป้าหมาย (Aims) คือ การคาดหวังให้ผู้เรียนสามารถที่จะรู้คำศัพท์ใดบ้าง และนำไปใช้ ได้อย่างไร

2. ปริมาณ (Quantity) ถ้าเป็นคำศัพท์ประเภท Active Vocabulary อาจเรียนคำใหม่ ประมาณ 5-7 คำได้ แต่สิ่งที่ควรคำนึง คือ ความเหมาะสมของชั้นเรียน และความสามารถของผู้เรียน

3. ความจำเป็น (Need) การสอนคำศัพท์ในบางครั้ง หรือคำบางคำ ไม่สามารถ หลีกเลี่ยงได้ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับตำราเรียน หลักสูตร เป้าหมายของ course นั้น และจุดประสงค์ เฉพาะของแต่ละบทเรียนด้วย

4. ความถี่และการใช้บ่อย ๆ (Frequent Exposure and Repetition) วิธีที่จะ ตรวจสอบว่านักเรียนได้เรียนรู้คำใหม่นั้นหรือยัง ก็คือ นักเรียนสามารถแยกคำออกมา และบอก ความหมายได้หรือไม่ ถ้าคำศัพท์นั้นได้เป็นส่วนหนึ่ง que ผู้เรียนได้ใช้พูด หรือเขียนออกมา แสดงว่า ผู้เรียนได้รับโอกาสของการใช้ได้ดีแล้ว และพวกเขาต้องจำมาใช้ได้บ่อย ๆ เท่าที่เขาต้องการ

5. ความหมายเฉพาะ (Meaningful Presentation) นอกจากรูปร่างแบบของคำแล้ว ผู้เรียนต้องเข้าใจความหมายเฉพาะอย่างชัดเจน เช่น ใช้แทนอะไร หมายถึงใคร เป็นต้น

6. เรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situation Presentation) ได้แก่ ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำ ได้ถูกต้องตามสถานการณ์ เช่น รู้ว่ากำลังพูดกับใคร และสถานการณ์อย่างไร เป็นต้น

แม็ค คาร์ธี (McCarthy, 1997 : 2-15) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์นั้นไม่ใช่ เพื่อที่จะรู้แค่ความหมายของคำเท่านั้น สิ่งที่จะต้องรู้ควบคู่ไปด้วยกัน คือความสัมพันธ์ของ คำศัพท์ ลักษณะทางไวยากรณ์ และการออกเสียงที่ถูกต้อง ควรพยายามเรียนรู้คำเป็นวลี (กลุ่มคำ) ไม่ใช่เป็นคำเดี่ยว ๆ รู้จักสังเกต และบันทึกลักษณะพิเศษของไวยากรณ์ในคำใหม่ รวมทั้ง การออกเสียง เรียนรู้โดยการอ่านและการฟังให้มากที่สุดเท่าที่ตนเองจะสามารถทำได้เมื่อเจอคำศัพท์ ใหม่ ๆ อย่างหูคั่นหาคำใหม่ทุกครั้ง เพราะจะทำให้การอ่าน และความเข้าใจในการอ่านช้าลง ควร ดูเฉพาะคำศัพท์ที่สำคัญจริง ๆ ต่อการเข้าใจของบริบท (Context) นั้น ๆ

กล่าวโดยสรุปถึงปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ คือ ให้โอกาสแก่ ผู้เรียนได้ฝึกซ้ำ ๆ มีระยะเวลาในการฝึกฝนที่พอเหมาะ ดังนั้นวิจาร์ณญาณของผู้สอนในการเลือกใช้ รูปแบบการเรียน กำหนดเวลา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และระดับความสามารถของ ผู้เรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ยึดกรอบ ความสำคัญของคำศัพท์ ประเภทของคำศัพท์ จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ ลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ และการสอน และการเรียนรู้คำศัพท์ มาเป็นกรอบในการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. เกมทางภาษา

4.1 ความหมายของเกม

เกมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เก่าแก่ และแพร่หลายมานานแล้ว เริ่มมีการพัฒนาเกมเพื่อการสอน และใช้เป็นการเรียนการสอนที่มีความสำคัญต่อหลักสูตร ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

ริซอน (Rixon, 1981 : 2) ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ดำเนินไปโดยมีความร่วมมือกัน หรือการแข่งขันกัน เพื่อนำไปสู่เป้าหมาย ซึ่งต้องมี กฎเกณฑ์ และวัตถุประสงค์ในการเล่น

ราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 109) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขันการเล่นเพื่อความสนุก เป็นลักษณะนาม เรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงในคราวหนึ่ง ๆ

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 2) ได้ให้ความหมายว่า เกมทางภาษา (Language Games) หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียน โดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541 : 36) ได้กล่าวถึง เกม (Games) ว่าเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเอง ภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างไรอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียน ได้วิเคราะห์ความรู้ที่นึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

ยุวรี ศิริธัญญาลักษณ์ (2542 : 22) ได้สรุปความหมายของเกมไว้ คือ กิจกรรมการแข่งขันที่มี กฎเกณฑ์ มีกติกา นอกจากจะได้รับความสนุกสนานแล้ว เด็ก ได้ฝึกการคิดหาเหตุผล และการแก้ปัญหา

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน ความคุ้นเคยต่อกัน ซึ่งต้องมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยมีกฎกติกา เป็นข้อตกลงร่วมกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความสามารถของตนเอง การตัดสินใจ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปของการแพ้ ชนะ อีกด้วย

4.2 จุดประสงค์ในการใช้เกมสอนภาษา

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้น จะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

วิด (Weed. 1975 : 303-304) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมเพื่อสอนภาษาไว้ ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ เช่น เกม "Simon Says"

2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียน ภาษาอังกฤษ และเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียน ได้อีกด้วย

3. เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจะได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม

4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคอย่างหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของ ภาษาได้ดี และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อ นำไปใช้ในการสื่อสาร ได้ดีอีกด้วย

ริซอน (Rixon. 1981 : 4) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมในการเรียนการสอนภาษา ก็คือ เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นอาจจะมีรูปแบบมากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูดสื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ผู้เล่นต้องทำตาม หรือ พูดตามผู้เล่นคนอื่น ๆ

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมทางภาษา ควรเป็น ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้อาการ เรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมไปฝึกในห้องเรียน ไปใช้นอกห้องเรียน ได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรกกระแสนวัฒนธรรมที่นักเรียน ควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียน การสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบเฉลียวฉลาด รู้จักเหตุผล พากเพียร และอดทน
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนรู้จักพึ่งตนเอง

4. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรม กล่าวคือ ให้อ่านที่เขา
ที่เรา เป็นคนมีระเบียบ แบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี

5. เพื่อปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาให้เป็นคนที่ร่าเริงแจ่มใส เพื่อที่จะได้เป็น
นักต่อสู้ชีวิต เต็มไปด้วยความร่าเริงเบิกบาน และมีความคิดก้าวหน้าอยู่เสมอ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบในการเรียนการสอนนั้น เน้น
ปฏิสัมพันธ์กัน โดยใช้เกมเป็นส่วนประกอบของการเรียนภาษา โดยเน้นการฝึกและพัฒนาทักษะต่าง
ๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในเชิงบูรณาการ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีลักษณะ
เป็นผู้นำ หรือผู้ตามที่ดีอีกด้วย

4.3 ประเภทของเกมทางภาษา

มีผู้ได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษาตามลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

บารุง โตรัตน์ (บารุง โตรัตน์. 2524 : 148 ; อ้างอิงใน สมพร วราวิทย์ศรี. 2540 : 19)

ได้แบ่งเกมในการสอนภาษาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวน้อย
ของร่างกายมากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วผู้เล่นไม่ต้องส่งเสียงดัง

2. Active Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้การเคลื่อนไหวน้อยของร่างกายมากกว่า
ผู้เล่นอาจจะต้องเคลื่อนที่ไปรอบ ๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดังมาก

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการ
ค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ

1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ ปฏิภาณ และความเร็วใน
การคิดเกี่ยวกับตัวเลข

2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่น
เคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech

3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา

4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้
ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and
Communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจน ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ
ความสามารถในการเก็บใจความและสื่อความหมาย

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้ จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่น ๆ มาช่วย
เสริมทักษะทางการเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สามารประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์ หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมุติ การได้วาที เป็นต้น
 สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 7) ได้แบ่งประเภทของเกมในการฝึกภาษา ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการออกเสียงและพูด
2. เกมฝึกการสะกดคำ
3. เกมฝึกทักษะการอ่านและการเขียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ทุกคนชอบและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ อาจเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย หรือ กลุ่มรวม ก็ได้ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้กำหนดเกม เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เกมเพื่อควบคุมชั้นเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษา และเกมเพื่อการประเมินผล

4.4 ความสำคัญ และประโยชน์ของเกม

ตามปกติคนทุกคนและทุกเพศทุกวัยต้องการเคลื่อนไหว เพราะลักษณะของความต้องการทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมาย และมีความสนุกสนาน ร่าเริงด้วยแล้ว ยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยแห่งการเจริญเติบโต ย่อมต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหวเพื่อช่วยให้กระดูก และกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน เด็กเกิดมาจะค่อย ๆ พัฒนาจนรู้จักการเดิน วิ่ง กระโดด ผลัก ดัน เหยียด ทุ่ม ปา ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กได้เรียนรู้จากธรรมชาติ หรือคิดตัวเด็กมาแล้ว หากแต่ว่าการเคลื่อนไหวไม่ได้มีความหมายไปในทางกีฬาหรือพลศึกษา ฉะนั้น เกมการเล่นประเภทต่าง ๆ เป็นตัวกลางทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามวิถีทางของการพลศึกษาและกีฬามากขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ก็คือ เกมเหล่านี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะทางการเคลื่อนไหวและทางกีฬาเบื้องต้น จึงมีผู้ที่สนใจและให้ความสำคัญต่อการใช้เกมเพื่อให้เกิดประโยชน์หลายท่าน ดังต่อไปนี้

ไรท์ (Wright, 1997 : 1-3) ได้กล่าวว่า เกมนั้นช่วยให้ครูได้สร้างสรรค์เนื้อเรื่องให้ภาษามีประโยชน์ และมีความหมายยิ่งขึ้น ผู้เรียนเองก็มีความต้องการที่จะมีส่วนร่วมเพื่อที่จะเข้าใจผู้อื่นและมีโอกาสแสดงความรู้สึกรหรือส่งสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย อีกทั้งเกมทำให้มีลักษณะสำคัญคือ การฝึกซ้ำ ๆ ซึ่งทำให้มีโอกาสมิมีการทำงานของภาษาในการสื่อสารในชีวิตจริง เพราะเกมสามารถใช้ในการฝึกฝนทุกทักษะทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียนในทุกระดับของการเรียนการสอน ได้แก่ ขั้นนำเสนอ ขั้นทำซ้ำ ขั้นผสมผสาน และอิสระที่จะใช้ได้ทุกด้าน ตลอดทั้งใช้สำหรับการติดต่อสื่อสารทุกชนิด เช่น การให้กำลังใจ การวิพากษ์วิจารณ์ การตกลง การอธิบาย และการตัดสินใจ เป็นต้น

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 3-4) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมภาษาว่า เกมนั้นมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษา ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้นเนื้อหากระจำง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ
4. เกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้
6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย
7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน
8. เกมช่วยลดความเขັมของเนื้อหาหลงได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วม และกล้าแสดงออก
9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่องทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน และสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษา ทุกชั้นตอน

10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน งานสังสรรค์ ทัศน اجر ฯลฯ

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 1) การเล่นเกมสามารถช่วยในการสอนภาษา กล่าวคือ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกม สามารถใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างหนึ่งโดยเฉพาะ หรือ อาจจะเพื่อการฝึกสะกดคำศัพท์ เกมเหล่านี้มีวิธีการเล่นแตกต่างกันออกไป และให้ความสนุกสนานทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทักษะทางภาษาต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการเล่นเกมนี้ นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน

จรุง แสงจันทร์ (2539 : 43) ได้เสนอเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ตลอดจนใช้ฝึกได้ทุกขั้นตอนตั้งแต่ ขึ้นแสดงให้ดู (Presentation) ขึ้นฝึกซ้ำ (Repetition) ขึ้นการนำภาษามารวมกันใหม่ (Recombination) และการใช้ภาษาอย่างอิสระ (Free use of language) ซึ่งสอดคล้องกับของ ไรท์ (Wright, 1997 : 1-3) ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ดังนั้น จึงไม่เป็นเพียงการใช้เกมเฉพาะคาบกิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศจากการที่นักเรียนเหน็ดเหนื่อยต่อการเรียน มาเป็นการพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้น

วัลภาภรณ์ คงดาวร (2539 : 83) ได้กล่าวสอดคล้องกับ บุญเกื้อ ควรรหาเวช (2542 : 55) เกี่ยวกับการใช้เกมเป็นส่วนในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของครูว่า จะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และเกมยังมีประโยชน์ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะทางภาษา อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น เพราะครูยังใช้เกมสำหรับเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้อีกด้วย

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 15) ได้สรุปความสำคัญของเกมที่ เกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน ทั้งการเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ได้สถานการณ์เพื่อการติดต่อสื่อสารอย่างมากมาย

ประพันธ์ จุมคำมูล (2541 : 45) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอนได้อย่างมากก่อนเข้าสู่บทเรียนที่จะต้องสอน โดยไม่ต้องใช้เวลามากนัก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม จะช่วยแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษ และไม่อยากเรียนวิชานี้ แต่การจัดกิจกรรมก็ต้องอาศัยความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนเอง ก็ต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เข้าใจ สามารถแทรกเข้าไปในบทเรียนได้

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมที่ใช้เกมประกอบในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียดได้
3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน
4. ช่วยให้นักเรียน ได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ช่วยให้ผู้รู้จักตนเอง และเกิดการยอมรับ
6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ

กล่าวโดยสรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่น่ามาใช้สอนได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ฝึกการสังเกต การตัดสินใจ ทักษะทางการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างพื้นฐานทักษะทางด้านกีฬา ในอนาคต เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งเกมช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และสามารถนำไปใช้ได้ทุกขั้นตอนในด้านการเรียนการสอน และใช้ได้หลายสถานการณ์

4.5 ลักษณะของเกมที่ดี

ริซอน (Rixon, 1981 : 5) ได้เสนอแนะลักษณะของเกมที่ดีว่า ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนา ทักษะทางภาษา และไม่ควรขึ้นอยู่กับโชคมากเกินไป อีกทั้งเกมบางเกมควรจะเป็นความสำเร็จของการสื่อสารของผู้เล่น มากกว่าเน้นความถูกต้อง ควรให้ภาษาเป็นพื้นฐานของการเล่นเกม และสิ่งที่ควรกระทำ คือ การให้รางวัล การให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกความสนใจของผู้เล่นได้สูง

สุภากรณ์ ทองใบ (2538 : 2) ได้เสนอถึงลักษณะที่ดีของเกมไว้ ดังนี้

1. ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก
2. ไม่ควรใช้เวลานาน ถ้าเด็กเล็กควรไม่เกิน 10 - 15 นาที ควรคำนึงว่าเป็นการเล่นเพื่อเรียนการฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น
3. นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนัก
4. เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง
5. มีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจน
6. เป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้
7. เกมนั้นใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 19) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

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

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 116-117) ได้ให้ข้อเสนอแนะถึงเกมทางภาษาที่จะใช้ได้ดี นั้น ควรมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. การหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information Gap) เช่น ผู้พูดไม่ทราบว่าเพื่อนในชั้นจะทำ อะไรในสุดสัปดาห์นี้
2. ตัวเลือก (Choice) ผู้พูดมีตัวเลือกว่าจะคาดการณ์ว่าเพื่อนน่าจะทำอะไร และจะใช้คำพูดว่าอย่างไร
3. การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ผู้พูดจะได้รับข้อมูลป้อนกลับจากสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม ถ้าประโยคที่เขาใช้ไม่เป็นที่เข้าใจก็จะไม่ได้รับคำตอบจากคนอื่น แต่ถ้าได้รับคำตอบกลับมาก็แสดงว่าสิ่งที่เขาพูดนั้นผู้อื่นเข้าใจ

สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดี ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน ควรใช้เวลาไม่มากนัก เล่นง่าย ๆ เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา สิ่งสำคัญเกมนั้นควรมีผลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่น ได้เป็นอย่างดี

4.6 การคัดเลือกเกม

วีด (Weed. 1975 : 304-305) ได้เสนอแนะหลักในการคัดเลือกเกมไปใช้ เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการสอนว่า ควรคำนึงในสิ่งต่อไปนี้

1. สอดคล้องหรือสัมพันธ์กับจุดประสงค์ในบทเรียนนั้นๆ
2. คำนึงถึงระยะเวลาในการเล่น
3. จำนวนผู้เล่นในแต่ละเกม อาจเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย เป็นคู่ หรือ เดี่ยว
4. ความสามารถของผู้เล่น
5. วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น
6. ความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน
7. ชนิดของเกม
8. การควบคุมเกม (การคำนวณของเวลา)
9. ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ สถานที่
10. การให้รางวัล หรือแรงเสริมกับผู้ชนะ
11. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกม
12. ดัดแปลง และปรับปรุงเกมต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

เลมเลช (Lemlech. 1994 : 177-178) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นการสอนทักษะได้หลายรูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ ฉะนั้นควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะด้านความสนใจ ความสามารถของผู้เรียน และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนให้เหมาะสมกับสัดส่วนของเวลาด้วย

จุง แสงจันทร์ (2539 : 45) ได้เสนอว่าการจัดเกมแต่ละครั้ง ควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ คือ

1. ระยะเวลาในการเตรียมเกม และการเล่นเกมนานเพียงใด
2. สถานที่ ควรพิจารณาให้เหมาะสม และสะดวกในการเล่น
3. ความสนใจของผู้เรียน
4. ภาษาที่ใช้ในเกม หรือทักษะทางภาษาที่ใช้ฝึกมีความสำคัญ หรือมีประโยชน์

ต่อกิจกรรม

5. ชนิดของภาษา จำนวนศัพท์ และจำนวนที่ใช้เพียงพอที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดเกมได้มากน้อยเพียงใด

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 84) มีข้อเสนอแนะในการพิจารณาต่อการเลือกเกมซึ่งสอดคล้องกับ วิต (Weed. 1975 : 304-305) ที่ได้เสนอมานี้แล้วข้างต้นว่า ควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น และต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลง หรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้ การเล่นเกมครูจะต้องควบคุมการเล่นให้ดี โดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง
3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมประกอบการสอนว่า จะต้องคิดให้รอบคอบในการคิดล่วงหน้า เพื่อให้การสอนประสบผลสำเร็จ ควรมีหลักในการเลือก ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นเกมนั้นๆ
4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีม หรือบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัสดุของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องการออกกำลัง หรือแสดงท่าทาง อาจใช้ท้ายชั่วโมง ถ้าจำเป็นใช้ท้ายชั่วโมง หรือกลางชั่วโมงก็เลือกเกมที่เสียงที่ไม่ใช่เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่น เพื่อความสะดวก และแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่า จะมีการให้รางวัล หรือไม่
10. ควรมีเอกสาร หรือหนังสือประกอบการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทาง และ

ความคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอน และสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียนของเราหลายรูปแบบ ดังนั้น การเลือกเกมประกอบการสอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จนั้น สิ่งที่เราควรคำนึงคือ จุดประสงค์ในการเล่น เกม จำนวนผู้เล่น สถานที่ ระดับของผู้เล่น และความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ Vocabulary Games มาประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2543 : 46) ได้ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรม หรือจากการสอนจึงเป็นการตรวจสอบความสามารถ หรือความสัมฤทธิ์ผลของบุคคลว่า เรียนรู้แล้วทำอะไร มีความสามารถชนิดใด

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543 : 29) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ หมายถึง คุณลักษณะรวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนหรือมวลประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ ทำให้บุคคลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง หลังจากเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ แล้วผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในวิชาที่เรียนมากขึ้นเพียงใด มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมตามความมุ่งหมายของหลักสูตรในวิชานั้น ๆ เพียงใด

จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ตามแนวคิดของ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ เป็นการตรวจสอบความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้างและมีความสามารถด้านใด มากน้อยเท่าใด เช่น พฤติกรรมด้านความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่ามากน้อยอยู่ในระดับใด นั่นคือ การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัย ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบตามจุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาที่เรียน คือ

1. การวัดด้านการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงให้เป็นผลงานปรากฏออกมา ให้ทำการสังเคราะห์และวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา งานช่าง การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ (Performance Test) ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติ (Procedure) และผลงานที่ปฏิบัติ
2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน มีวิธีการสอบวัดได้ 2 ลักษณะ คือ

2.1 การสอบปากเปล่า การสอบแบบนี้มักกระทำเป็นรายบุคคล ซึ่งเป็นการสอนที่ต้องการดูแลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านฟังเสียง การสอบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องการดูแลการใช้ถ้อยคำในการตอบคำถาม รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่าง ๆ

2.2 การสอบแบบให้เขียนความ เป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือตอบ ซึ่งมีการตอบอยู่ 2 รูปแบบ คือ

2.2.1 แบบไม่จำกัดคำตอบ ได้แก่การสอบวัดที่ใช้ข้อสอบแบบอัตนัยหรือ
ความเรียง

2.2.2 แบบจำกัดคำถาม เป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่ จะ
ให้ตอบหรือกำหนดคำตอบออกมาให้เลือก ซึ่งมีรูปแบบของคำถามคำตอบ 4 รูปแบบ คือ
แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง แบบจับคู่ แบบเติมคำและแบบเลือกตอบ

5.2 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สมนึก กัททิษฐี (2546 : 45) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน ออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้าง (Teacher Made Test) หมายถึงแบบทดสอบที่มุ่งวัดผล
สัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอนจะไม่นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น เป็นแบบทดสอบที่ใช้กัน
ทั่ว ๆ ไปในโรงเรียน

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผล
สัมฤทธิ์เช่นเดียวกับแบบทดสอบที่ครูสร้าง แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบคุณภาพต่าง ๆ ของ
นักเรียนที่ต่างกลุ่มกัน เช่น เปรียบเทียบคุณภาพของนักเรียนในโรงเรียนแห่งหนึ่ง กับนักเรียนกลุ่ม
อื่น ๆ ทั่วประเทศ เป็นต้น

บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 53) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็น
2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่
สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินว่าผู้สอบ
มีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบใน
แบบทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่
มุ่งสร้างเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ความสามารถในการ
การจำแนกผู้สอบตามความเก่งอ่อนได้ดี เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้การ
รายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐาน ซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถให้ความหมายแสดงถึง
สถานภาพความสามารถของบุคคลนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

จากแนวทางการแบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลของนักการศึกษาดังกล่าวอาจ
แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เป็น 2 ชนิดคือ แบบทดสอบที่ครูสร้าง
ขึ้น และแบบทดสอบมาตรฐาน

5.3 แนวคิดที่ใช้เป็นแนวในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 122 – 123) ได้เสนอแนวคิดที่ใช้เป็นแนวในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลนั้น นิยมสร้างโดยยึดตามการจำแนกจุดประสงค์ทางการศึกษา ตามปกติการวัดจะมี 3 ด้าน ได้แก่

5.3.1 พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย (cognitive Domain) เป็นพฤติกรรมทางด้านสมอง และสติปัญญา แบ่งย่อยได้ ดังนี้

- 1.) ความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถในการที่จะจดจำกับความรู้ที่รับไปแล้ว
- 2.) ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการตีความ แปลความ และการขยายความ
- 3.) การนำไปใช้ (Application) หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ความสามารถที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ได้
- 4.) การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง ความสามารถในการหาข้อเท็จจริง หาความสำคัญ และหลักการต่างๆของสิ่งนั้น
- 5.) การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง ความสามารถในการรวบรวมเข้ามารวมกัน หรือทำให้เกิด เรื่องใหม่ สิ่งใหม่
- 6.) การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินสิ่งต่างๆ โดยมีเกณฑ์หรือมาตรฐานเป็นเครื่องตัดสิน

5.3.2 พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมทางด้านจิตใจ ที่แสดงออกมาในรูปของคำนิยม เจตคติ ความสนใจ

5.3.3 พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับทักษะในการเคลื่อนไหว การใช้วัยวะต่างๆของร่างกาย ตลอดจนงานของประสาทและกล้ามเนื้อ จากการเรียนรู้อาจแยกลักษณะการประเมินผลจากข้อมูลออกเป็น 2 วิธี ที่สำคัญ คือ

- 1.) การประเมินผลแบบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Evaluation)
- 2.) การประเมินผลแบบอิงกลุ่ม (Norm Referenced Evaluation)

5.4 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ครูสร้างขึ้น

สมนึก ภักทิษณี (2546 : 55-56) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ครูสร้างขึ้นเป็น 6 ประเภท ดังนี้

5.4.1 ข้อสอบแบบความเรียงหรืออัตนัย (Subjective or Essay) เป็นข้อสอบที่มีเฉพาะคำถาม แล้วให้นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้ และข้อคิดเห็นของแต่ละคน

5.4.2 ข้อสอบแบบกาถูก – ผิด (True – False Test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกดังกล่าวเป็นแบบคงที่ และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูก – ผิด ใช่ – ไม่ใช่ จริง – ไม่จริง เหมือนกัน – ต่างกัน เป็นต้น

5.4.3 ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion Test) เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์แล้วให้ผู้ตอบเติมคำหรือประโยค หรือข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ นั้น เพื่อให้มีใจความสมบูรณ์และถูกต้อง

5.4.4 แบบทดสอบแบบตอบสั้น ๆ (Short Answer Test) ข้อสอบประเภทนี้คล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำ แต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ เขียนเป็นประโยคคำถามที่สมบูรณ์แล้วให้ผู้ตอบเขียนตอบ คำตอบที่ต้องการจะสั้นและกะทัดรัดได้ใจความสมบูรณ์ ไม่ใช่เป็นการบรรยายแบบข้อสอบความเรียงหรืออัตนัย

5.4.5 ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching Test) เป็นข้อสอบเลือกตอบชนิดหนึ่งโดยมีคำหรือข้อความแยกออกจากกันเป็น 2 ชุด แล้วให้ผู้ตอบเลือกจับคู่ว่า แต่ละข้อความในชุดหนึ่ง (ตัวขึ้น) จะคู่กับคำ หรือข้อความใดในอีกชุดหนึ่ง (ตัวเลือก) ซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างไรอย่างหนึ่งตามที่ผู้ออกข้อสอบกำหนดไว้

5.4.6 ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) ลักษณะทั่วไป คำถามแบบเลือกตอบโดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำหรือคำถาม (Stem) กับตัวเลือก(Choice) ในตอนเลือกนี้จะประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูกและตัวเลือกที่เป็นตัวลวง ปกติจะมีคำถามที่กำหนดให้นักเรียนพิจารณา แล้วหาตัวเลือกที่ถูกต้องมากที่สุดเพียงตัวเดียวจากตัวลวงอื่น ๆ และคำถามแบบเลือกตอบที่ดี นิยมใช้ตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน ดูเผิน ๆ จะเห็นว่าทุกตัวเลือกถูกหมด แต่ความจริงมีน้ำหนักถูกมากน้อยต่างกัน

5.5 หลักในการสร้างใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test)

สมนึก ภักทิษณี (2546 : 64 – 65) ได้กล่าวถึง หลักในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเลือกตอบไว้ ดังนี้

5.5.1 เขียนตอนนำให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ แล้วใส่เครื่องหมายปริศนี ไม่ควรสร้างตอนนำให้เป็นแบบอ่านต่อความ เพราะทำให้คำถามไม่กระชับ เกิดปัญหาสองแง่ หรือข้อความไม่ต่อกัน หรือเกิดความสับสนในการคิดหาคำตอบ

5.5.2 เน้นเรื่องจะถามให้ชัดเจนและตรงจุดไม่คลุมเครือ เพื่อว่าผู้อ่านจะไม่เข้าใจไขว่เขว สามารถมุ่งความคิดในคำตอบไปถูกทิศทาง

5.5.3 ควรถามในเรื่องที่มีคุณค่าต่อการวัด หรือถามในสิ่งที่ดึงามมีประโยชน์ คำถามแบบเลือกตอบสามารถถามพฤติกรรมในสมองได้หลาย ๆ ด้าน ไม่ใช่ถามเฉพาะความจำ หรือ ความจริงตามตำรา แต่ต้องถามให้คิดหรือนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์ใหม่

5.5.4 หลีกเลี่ยงคำถามปฏิเสธ ถ้าจำเป็นต้องใช้ก็ควรขีดเส้นใต้คำปฏิเสธ แต่คำปฏิเสธซ้อนไม่ควรใช้อย่างยิ่ง เพราะปกติผู้เรียนจะยุ่งยากต่อการแปลความหมายของคำถาม และตอบคำถามที่ถามกลับ หรือปฏิเสธซ้อนผิดมากกว่าถูก

5.5.5 อย่าใช้คำฟุ่มเฟือย ควรถามปัญหาโดยตรง สิ่งใดไม่เกี่ยวข้องหรือไม่ได้ใช้เป็นเงื่อนไขในการคิดก็ไม่ต้องนำมาเขียนไว้ในคำถาม จะช่วยให้คำถามรัดกุม ชัดเจนขึ้น

5.5.6 เขียนตัวเลือกให้เป็นเอกพจน์ หมายถึงเขียนตัวเลือกทุกตัวให้เป็นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง หรือมีทิศทางแบบเดียวกัน หรือมีโครงสร้างสอดคล้องเป็นทำนองเดียวกัน

5.5.7 ควรเรียงลำดับตัวเลขในตัวเลือกต่าง ๆ ได้แก่ คำตอบที่เป็นตัวเลข นิยมเรียงจากน้อยไปหามาก เพื่อช่วยให้ผู้ตอบพิจารณาหาคำตอบได้สะดวก ไม่หลง และป้องกันการเดาตัวเลือกที่มีค่ามาก

5.5.8 ใช้ตัวเลือกปลายเปิดหรือปลายปิดให้เหมาะสม ตัวเลือกปลายเปิดได้แก่ ตัวเลือกสุดท้ายใช้คำว่า ไม่มีคำตอบถูก ที่กล่าวมาผิดหมด ผิดหมดทุกข้อ หรือสรุปแน่นอนไม่ได้

5.5.9 ข้อเดียวต้องมีคำตอบเดียว แต่บางครั้งผู้ออกข้อสอบคาดไม่ถึงว่าจะมีปัญหา หรืออาจจะเกิดจากการแต่งตั้งตัวสงไม่รัดกุมจึงมองตัวสงเหล่านั้นได้อีกแง่หนึ่งทำให้เกิดปัญหาสองแง่สองมุมได้

5.5.10 เขียนทั้งตัวถูกและตัวผิดให้ถูกหรือผิดตามหลักวิชา คือจะกำหนดตัวถูกหรือผิด เพราะสอดคล้องกับความเชื่อของสังคม หรือกับคำพังเพยทั่ว ๆ ไปไม่ได้ ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนการสอนมุ่งให้ผู้เรียนทราบความจริงตามหลักวิชาเป็นสำคัญ จะนำความเชื่อ โศกกลาง หรือขนบธรรมเนียมประเพณีเฉพาะท้องถิ่นมาอ้างไม่ได้

5.5.11 เขียนตัวเลือกให้อิสระขาดจากกัน พยายามอย่าให้ตัวเลือกตัวใดตัวหนึ่งเป็นส่วนหรือส่วนประกอบของตัวเลือกอื่น ต้องให้แต่ละตัวเป็นอิสระจากกันอย่างแท้จริง

5.5.12 ควรมีตัวเลือก 4-5 ตัว ข้อสอบแบบเลือกตอบนี้ ถ้าเขียนตัวเลือกเพียง 2 ตัว ก็กลายเป็นข้อสอบแบบกาถูก-ผิด และเพื่อป้องกันไม่ให้เดาได้ง่าย ๆ จึงควรมีตัวเลือก

มาก ๆ ตัว ที่นิยมใช้หากเป็นข้อสอบระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ควรใช้ 3 ตัวเลือก ระดับ
ประถมศึกษาปีที่ 4-6 ควรใช้ 4 ตัวเลือก และตั้งแต่มัธยมศึกษาขึ้นไป ควรใช้ 5 ตัวเลือก

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
หมายถึง ผลของความรู้ ความสามารถและทักษะที่นักเรียนได้จากการเรียนการสอนทั้งที่โรงเรียน ที่
บ้าน สภาพแวดล้อมและแหล่งอื่น ๆ สามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ดังนั้น การที่ครูผู้สอนจะเลือกออกข้อสอบประเภทใดนั้น ต้องพิจารณาข้อดี ข้อจำกัด ความเหมาะสม
ของแบบทดสอบกับเนื้อหา หรือจุดประสงค์ในการเรียนรู้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบ
(Multiple Choice Test)

6. ความคงทนในการเรียนรู้

6.1 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

ความสามารถในการจำ เป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้มาก การที่มนุษย์สามารถเก็บ
สะสมสิ่งต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้ไว้บ้าง นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้ เมื่อถึง
คราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์อื่น ๆ หรือการเรียนรู้วิชาอื่นใด มนุษย์แต่ละคนย่อมมีความจำ ใน
เรื่องต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน การจดจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้รับรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการ
ดำรงชีวิต และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม เพราะการจำ ทำให้คนเราเล็งในสิ่งที่ตนไม่
ชอบ หรือสิ่งที่เป็นอันตรายแก่ตนเอง การเรียนรู้ และการจำไม่อาจแยกออกจากกันได้ ในการศึกษา
การเรียนรู้ ความจำก็ต้องเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ และในการศึกษาความจำ การเรียนรู้ก็มักเข้ามา
เกี่ยวข้องเช่นกัน (ควงเดือน จังพานิช. 2542 : 32)

อดัม (Adam. 1967 : 9 ; อ้างอิงใน สมพร วราวิทย์ศรี. 2540 : 24) ได้กล่าวว่า
ความคงทนในการเรียนรู้ (Learning Retention) คือ การคงไว้ซึ่งผลของการเรียน หรือ
ความสามารถที่จะระลึกถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียนมา หลังจากได้ทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง ความจำ เป็น
พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งเกิดภายในเช่นเดียวกับ ความรู้สึก การรับรู้ การชอบ และ
จินตนาการของมนุษย์

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2540 : 63) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ที่มีความหมาย และ
จัดกระบวนการเรียนการสอนที่มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมี
ความคงทนในการจำ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมที่ได้มาแก้ปัญหาในประสบการณ์ใหม่
ที่คล้ายคลึงกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุชา จันทน์เอม (2542 : 181) ได้อธิบายอีกนัยหนึ่งของความจำ คือ การที่บุคคลสามารถถ่ายทอดสิ่งที่เคยรับรู้ และเก็บเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ประสบมาแล้วแสดงออกมาได้อย่างถูกต้อง จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการจำ และระลึกได้ จากสิ่งเร้าที่ได้รับจากการเรียนรู้หรือการสะสมประสบการณ์เดิมมาแล้ว หลังจากทิ้งเวลาไว้ระยะหนึ่ง

การที่จะจดจำสิ่งที่เรียนรู้ หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่ง กาย์ (Gagne) (Gagne, 1974 : 27-36 ; อ้างอิงใน มาลี จุฑา. 2542 : 56) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำไว้ 8 ขั้นตอน คือ

1. การจูงใจ (Motivation Phase) ก่อนการเรียนรู้จะต้องมีการจูงใจให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ดำเนินไปด้วยดี
2. ความเข้าใจ (Apprehending Phase) ในการเรียนรู้ ผู้เรียนจะต้องเข้าใจในบทเรียน จึงจะช่วยให้การศึกษามีประสิทธิภาพ
3. การได้รับ (Acquisition Phase) เมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียน จะก่อให้เกิดการได้รับความรู้เพื่อเก็บไว้ หรือจดจำบทเรียนไว้ต่อไป
4. การเก็บไว้ (Retention Phase) หลังจากที่ได้เรียนรู้แล้วจะเก็บความรู้เหล่านั้นไว้ตามสมรรถภาพการจำของบุคคล
5. การระลึกได้ (Recall Phase) เมื่อผู้เรียนเก็บความรู้ไว้ที่จะถูกนำมาใช้ในโอกาสต่าง ๆ เท่าที่จะระลึกได้
6. ความคล้ายคลึง (Generalization Phase) ผู้เรียนจะนำสิ่งที่ระลึกได้ไปใช้ และเมื่อพบกับสถานการณ์ หรือสิ่งเร้าที่คล้ายคลึงกันจะนำความรู้ที่ไปสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในความรู้ใหม่ที่คล้ายคลึงกัน
7. ความสามารถในการปฏิบัติ (Performance Phase) หลังจากที่ได้เรียนรู้ไปแล้วผู้เรียนต้องนำความรู้ไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง
8. การป้อนกลับ (Feedback Phase) เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ ว่าผู้เรียนเรียนรู้ได้ถูกต้องเพียงใด สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนหรือไม่ จะได้นำข้อมูลไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ต่อไป

6.2 ระบบความจำ

ระบบความจำเป็นสิ่งสำคัญมากต่อการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ระบบความจำแบ่งออกเป็น 3 ระบบ ดังนี้ (จิราภา เต็งไธรัตน์ และคณะ. 2542 : 140-141)

6.2.1 ระบบความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หรือ SM หมายถึง

การคงอยู่ ความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่ง แต่ยังไม่รู้ความหมายสาร จะอยู่ในขั้นนี้เพียง 1 วินาที แล้วจะเข้าสู่ขั้นต่อไป

6.2.2 ระบบความจำระยะสั้น (Short Term Memory) หรือ STM คือ ความจำ หลังการเรียนรู้ เป็นความจำที่อยู่ในระยะเวลาอันสั้น (ประมาณ 30 วินาที) ที่ตั้งใจจำ หรือมีใจจดจ่อ ต่อสิ่งนั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้นแล้ว ความจำก็จะเลือนหายไป หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ก็คือ เป็นการจำเพียงชั่วคราว เพื่อใช้ประโยชน์ในขณะนั้นเท่านั้น

6.2.3 ระบบความจำระยะยาว (Long Term memory) หรือ LTM คือ ความจำที่ คงทนถาวรมากกว่า STM ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้นานเพียงใด เราจะไม่รู้สึกละเลยในสิ่งที่จำอยู่ใน LTM ถ้าเมื่อต้องการหรือฟื้นความจำนั้น ๆ อาจจะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง หรือมีสิ่งหนึ่ง สิ่งใดมาสะกิดใจ ก็สามารถจำได้ ระบบความจำระยะยาวนี้ เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็น ความหมาย หรือความเข้าใจในสิ่งที่คนรู้สึกว่าเป็นการตีความ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจ และความเชื่อของแต่ละคน

ความจำ 2 ประเภท คือ STM และ LTM เรียกว่า “ทฤษฎีความจำสอง กระบวนการ” (Two Process Theory of Memory) ซึ่งแอตकिनสัน และซีฟพรีน ได้กล่าวถึง ความสัมพันธ์ของทฤษฎีความจำสองกระบวนการ สรุปได้ว่า ระบบ SM เมื่อได้รับสิ่งเร้าอาจเป็น ภาพ หรือเสียง จะบันทึกไว้ประมาณ $\frac{1}{4}$ วินาที สำหรับภาพ และ 2-4 วินาที สำหรับการได้ยิน STM สามารถอ่านเนื้อหาของ SM และเลือกวัตถุใดบางอย่างเพื่อการวิเคราะห์ต่อไป ดังนั้นสิ่งที่ เราใส่ใจก็จะถูกส่งไปยังระดับ STM ซึ่งมีระยะเวลาจำกัดประมาณ 20 วินาที คือ เป็นความจำ ชั่วคราว สิ่งที่เราไม่ใส่ใจก็จะหายไป และเมื่ออยู่ใน STM ก็เริ่มเข้าสู่กระบวนการเพื่อจัดกระทำ ข้อมูล หรือสารที่เกิดขึ้นในโครงสร้างความจำทั้ง 3 ชั้นตอน โดยการเข้ารหัส คือ คือ ความรู้เดิมที่ อยู่ใน STM ออกมาสัมพันธ์เชื่อมโยงสารใหม่ หรือการถอดรหัส โดยเอาความรู้เดิมที่มีความหมาย เดียวกันมาสัมพันธ์กัน เมื่อต้องการระลึก และสิ่งใดที่อยู่ใน STM เป็นระยะเวลานาน สิ่งนั้นก็ จะฝังตัวอยู่ใน LTM และจะติดอยู่กับความจำนั้นตลอดไป กลายเป็นความจำที่ถาวร นั่นก็คือ ความ คงทนในการจำนั่นเอง ซึ่งเราสามารถที่จะรื้อฟื้นมาได้ และช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้น จะฝัง ตัวกลายเป็นความจำระยะยาว จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน

6.3 การส่งเสริมที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้

เพราพรธม เปลียนภู (2542 : 339-341) ได้เสนอแนะสภาพการณ์ที่จะส่งเสริมให้ ผู้เรียนเกิดความสามารถจำ หรือความคงทนในการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

6.3.1 การให้ผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสาระที่มีความหมาย

6.3.2 ทำให้ผู้เรียนเกิดความประทับใจ ความรู้สึกที่ดี มีความพอใจกับเหตุการณ์

6.3.3 การเรียนและการฝึกหัดด้วยวิธีสลับพัก (Distributed Practice)

6.4.4 การจัดระบบความรู้เข้าเป็นหลักการ คือ การให้ผู้เรียนได้รู้ส่วนรวม (Whole)

ดีกว่าการให้เรียนรายละเอียดหลายๆ สิ่งติดต่อกัน

6.4.5 ผู้เรียนจะต้องมีวิธีการเรียนที่ดี คือ ตั้งใจศึกษาในเรื่องต่าง ๆ จนเกิดความเข้าใจ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนใหม่ กับเรื่องที่เรียนมาแล้ว ควรฝึกฝนสม่ำเสมอ มีการทบทวนในเวลาที่เหมาะสม โดยเฉพาะการเรียนเพิ่มเติม (Over Learning) โดยศึกษาเรื่องที่เรียนซ้ำ ๆ จนทำให้ความทรงจำดีขึ้น

6.4.6 ผู้สอนจะต้องใช้อุปกรณ์การสอน ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และเห็นภาพพจน์ เช่น แผนภูมิภาพประกอบ ของจริง เป็นต้น

6.4.7 ผู้สอนจะต้องจัดให้มีการทบทวนในระยะเวลาที่เหมาะสม

6.4.8 ผู้สอนจะต้องเสนอแนะเทคนิคในการจำให้ผู้เรียน ได้แก่

1) หลีกเลี่ยงการจำหลาย ๆ อย่างในเวลาเดียวกัน

2) การใช้เครื่องช่วยความจำ เช่น การสร้างรหัส (Coding) โดยกำหนด

สัญลักษณ์แทนสิ่งที่ต้องการจำ

3) การท่องทวน การฝึกฝนที่จะทำให้จำบทเรียนได้ดี

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าความคงทนในการเรียนรู้นั้นเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน ควรฝึกฝนให้สัมพันธ์กับความรู้อเดิม และทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้วอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะการเรียนทางด้านภาษา เพื่อให้นักเรียนจำ และเกิดความคงทนด้วยความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์จริงได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

6.4 การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้

ในการศึกษาเกี่ยวกับความจำว่าบุคคลจะมีความจำมากน้อยเพียงใด มีวิธีการทดสอบ 3 วิธี คือ (เพราพรรณ เปลียนภู. 2542 : 342)

6.4.1 การจำได้ (Recognition) หมายถึง การจำได้ในสิ่งที่พบเห็นโดยการแสดงสิ่งของ หรือเหตุการณ์ ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ผู้ถูกทดสอบเคยประสบมาแล้วได้เห็นต่อหน้า ผู้ถูกทดสอบก็จะเปรียบเทียบการรับรู้ของตนในอดีต และเลือกตอบตามความคิดเห็น หรือจะตอบว่าจำได้ หรือไม่ได้เท่านั้น

6.4.2 การระลึก (Recall) ผู้ระลึกจะสร้างเหตุการณ์ต่าง ๆ จากความจำ อาจจะเขียนหรือเล่า ในสิ่งที่เรียนรู้ผ่านไปแล้ว โดยไม่ให้โอกาสทบทวนก่อนการทดสอบ การทดสอบประเภทนี้มี 3 วิธี คือ

1) การระลึกเสรี (Free recall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าใด ๆ ก่อน หรือหลังก็ได้โดยไม่ต้องเรียงลำดับ

2) การระลึกตามลำดับ (Serial recall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าตามลำดับ เช่น หมายเลขโทรศัพท์

3) การระลึกตามตัวแนะ (Cued recall)

6.4.3 การเรียนรู้ซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำ ๆ หรือการเสนอสิ่งเร้าซ้ำ ๆ ในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลา หรือจำนวนครั้ง

6.5 ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการเรียนรู้

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับช่วงเวลาที่ใช้ในการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

แอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin. 1986 : 89 -195 ; อ้างอิงใน Lutz. 1994 : 245) มีความเห็นว่า ในการทดสอบความคงทนในการจำ ควรเว้นระยะเวลาห่างจากการทดสอบครั้งแรกประมาณ 14 วัน เพราะเป็นช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำ

เกรเกอร์ (Gregory. 1987 : 29 ; อ้างอิงใน ดวงเดือน จงพานิช. 2542 : 45) กล่าวว่า นักจิตวิทยาการทดลอง (Experimental Psychologist) ได้กำหนดระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำไว้ ดังนี้

ความคงทนในการจำการสัมผัส ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ประมาณ 1 วินาที
ความคงทนในการจำระยะสั้น ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ 1 นาที หรือน้อยกว่า
ความคงทนในการจำระยะยาว ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ในช่วง 1 นาที จนถึงหลายวัน หรือหลายสัปดาห์

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ระยะเวลาที่ใช้ในการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ หลังจากการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว เพราะเป็นระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำนั่นเอง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงทดสอบความคงทนในการเรียนรู้โดยการทดสอบหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ (14 วัน) เพื่อนำผลมาวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความรู้ของผู้เรียนว่ามีความคงทนเพียงใด

7. แผนการจัดการเรียนรู้

7.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ หรือเดิมเรียกว่าแผนการสอนนั้น มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้
 เชมรัฐ โตไทยะ (2540 : 1) ให้แนวคิดเกี่ยวกับแผนการสอนว่า แผนการสอนเป็น
 สิ่งสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับครูผู้สอน ใช้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียน
 การสอนให้นักเรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนดไว้

กรมวิชาการ (2540 : 135) ได้ให้ความหมายของแผนการสอนไว้ว่า แผนการสอน
 เป็นกระบวนการจัดเตรียมสภาพของแผนการเรียนการสอนที่เหมาะสมที่สุด ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิด
 การเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 17) ให้ความหมายของ
 แผนการสอนว่า คือ การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางดำเนินการจัด
 กิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้ง โดยกำหนดสาระสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียน
 การสอน สื่ออุปกรณ์ รวมถึงการวัดและประเมินผล เป็นต้น

สำลี รักสุธี (2544 : 78) ได้ให้ความหมายของแผนการสอนว่า แผนการสอน คือ
 การนำวิชาที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
 เนื้อหาสาระ การใช้สื่ออุปกรณ์การสอน และการวัดประเมินผลสำหรับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์
 การเรียนย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความ
 พร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น

ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2544 : 94) ได้กล่าวไว้ว่าแผนการสอน เป็นการกำหนดขั้นตอน
 การสอน ที่ครุมุ่งหวังจะให้ผู้เรียนได้เกิดพฤติกรรมเรียนรู้ในเนื้อหาและประสบการณ์หน่วยใดหน่วย
 หนึ่ง ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ทวี ภูศรีโสม (2544 : 29) ได้ให้ความหมายของแผนการสอนไว้ว่า คือ สิ่งที่ครู
 เตรียมไว้ล่วงหน้าและเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน
 เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์

วัชรกรรณ์ กองมณี (2546 : 35) ให้ความหมายของแผนการสอนว่า การบันทึก
 หรือกำหนดขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้ง

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการ
 สอนด้วยการนำวิชาที่จะต้องสอนตลอดปีการศึกษาสร้างเป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการสอนโดย

กำหนดวิธีสอน สื่ออุปกรณ์ การวัดผลประเมินผล เพื่อให้นักเรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด

7.2 ความสำคัญและประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก เป็นเครื่องมือที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การวางแผนการจัดการเรียนรู้ของครูเป็นหัวใจของการนำผู้เรียนไปสู่จุดหมายปลายทาง โดยมีการกำหนดว่าจะต้องเลือกใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนการสอนลักษณะใด จึงสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้จึงมีความสำคัญและประโยชน์ ดังต่อไปนี้

ทวีศักดิ์ ไชยมาโย (2537 : 4-5) ให้ความสำคัญของแผนการสอนไว้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้ครูได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ในเรื่องหลักสูตร แนวการสอน การจัดทำสื่อประกอบการสอน ตลอดจนการวัดผลและประเมินผลอย่างละเอียดทุกแง่มุม
2. ช่วยให้เกิดการวางแผนวิธีสอนวิธีเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้น เพราะการจัดทำแผนการสอนเป็นการผสมเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้จากหลักสูตร จิตวิทยา การศึกษา หรือนวัตกรรมการเรียนใหม่ๆ ตลอดจนปัจจัยอำนวยความสะดวกของโรงเรียน และสภาพปัญหา ความสนใจ ความต้องการของนักเรียน ผู้ปกครอง และทรัพยากรในท้องถิ่น โดยใช้วิธีการเชิงระบบ เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ช่วยให้ผู้ครูมีคู่มือที่ช่วยตนเองไว้ล่วงหน้า เพื่อให้เกิดความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครบถ้วน สอดคล้องกับระยะเวลา และจำนวนคาบที่มีอยู่จริงในแต่ละภาคเรียน นั่นคือ สอนให้ได้ครบถ้วนและทันเวลา ช่วยให้ผู้ครูมีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น
4. ทำให้การประเมินผลการเรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ช่วยให้ผู้ครูสามารถวินิจฉัยจุดอ่อนของนักเรียนที่จะได้รับการแก้ไข และทราบจุดเด่นที่ควรจะได้รับส่งเสริมต่อไป นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูได้เห็นภาพการทำงานของตนเองได้เด่นชัดยิ่งขึ้น
5. ครูผู้สอนสามารถใช้เป็นข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรง เพื่อเสนอแนะแก่บุคลากร และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กรมวิชาการ ศึกษาพิเศษ และผู้บริหาร เพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
6. ช่วยให้ผู้บริหารหรือผู้เกี่ยวข้องสามารถทราบขั้นตอน กระบวนการต่าง ๆ ในการสอนของครู เพื่อการนิเทศติดตาม และประเมินผล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. ถ้าผู้สอนคิดทราบดีว่าไม่สามารถสอนด้วยตนเองได้ แผนการสอนสามารถใช้เป็นเครื่องมือแก่ผู้มาสอนแทนได้เป็นอย่างดี

8. เป็นการพัฒนาวิชาชีพครูที่แสดงว่า งานสอนต้องได้รับการฝึกฝนให้มีความเชี่ยวชาญ โดยเฉพาะมีเครื่องมือและเอกสารที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพ

9. เป็นผลงานทางวิชาการอย่างหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงความชำนาญการพิเศษ หรือความเชี่ยวชาญของผู้จัดทำแผนการสอน ซึ่งสามารถนำไปพัฒนางานในหน้าที่ และเสนอเลื่อนระดับให้สูงขึ้น

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 18) ได้กล่าวสรุปถึงประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้ครุมีความรู้ความเข้าใจในจุดมุ่งหมายของเรื่องที่จะจัดกิจกรรม และเลือกจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ตรงกับความมุ่งหมายของหลักสูตร ส่งเสริมนักเรียนให้เรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนและทันเวลา

2. ช่วยให้ผู้ครุมีความเชื่อมั่นในตนเองมากยิ่งขึ้น เมื่อได้เตรียมการสอนอย่างดีแล้วการสอนก็จะเป็นไปอย่างเรียบร้อย

3. ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว เพราะเมื่อครูเตรียมการสอนดี ย่อมทำให้ครุมีความมั่นใจในการตัดสินใจในการจัดกิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจเร็วขึ้น

4. ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน เพราะการที่ครุมีความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและจัดได้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ทำให้นักเรียน เรียนด้วยความสนุกสนาน มีความกระตือรือร้น และเกิดเจตคติที่ดีต่อเรื่องที่เรียน

5. ทำให้นักเรียนเกิดความศรัทธาเลื่อมใสในตัวครุ เพราะมีความมั่นใจว่า ครุมีการเตรียมการสอนมาอย่างดีแล้ว ผู้เรียนก็จะเกิดความเลื่อมใสศรัทธาในตัวครุยิ่งขึ้น

6. ถ้าครุมีความจำเป็นไม่ได้สอนด้วยตนเอง ผู้สอนแทนก็สามารถสอนแทนได้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

ลำลี รักสุทธิ (2544 : 78) ได้กล่าวไว้ว่า แผนการสอนเปรียบได้กับพิมพ์เขียวของวิศวกร หรือสถาปนิกที่ใช้เป็นหลักในการควบคุมงานก่อสร้าง วิศวกรหรือสถาปนิกจะขาดพิมพ์เขียวไม่ได้ฉันใด ผู้เป็นครุก็จะขาดแผนการสอนไม่ได้ฉันนั้น ยิ่งผู้สอนได้จัดทำแผนการสอนด้วยตนเอง ก็จะทำให้ประโยชน์แก่ตนเองมากเพียงนั้น ผลดีของการทำแผนการสอนสรุปได้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนวิธีเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้น เพราะเป็นการจัดทำอย่างมีหลักการที่ถูกต้อง

2. ช่วยให้ผู้ครุมีคู่มือการสอนที่ทำด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน ทำให้สอนได้ครบถ้วนตรงตามหลักสูตรและสอนได้ทันเวลา

3. เป็นผลงานทางวิชาการที่สามารถเผยแพร่เป็นตัวอย่างได้

วัชรารักษ์ กองมณี (2546 : 36) กล่าวว่าไว้ว่า แผนการสอนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนให้บรรลุเป้าหมายในการสอนแต่ละครั้ง เนื่องจากเป็นการเตรียมการสอนที่จัดไว้อย่างมีระบบและมีขั้นตอนจึงทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีข้อบกพร่องหรือเกิดปัญหาน้อย ผู้เรียนสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนได้ง่าย

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามจุดประสงค์ของหลักสูตร เพราะแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการวางแผนการจัดกิจกรรมทั้งหมดที่เชื้อและตอบสนองต่อความต้องการความรู้และความสามารถของนักเรียน การวางแผนการจัดการเรียนรู้ล่วงหน้า ทำให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจในการจัดการเรียนการสอน

7.3 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

แผนการจัดการเรียนรู้ ควรประกอบด้วยองค์ประกอบหลายๆ อย่าง และหลาย ๆ วิธีการ ก่อนที่จะมีการใช้แผนควรจะมีการประเมินผู้เรียนเสียก่อน เพื่อให้เป็นข้อมูลในการเลือกวิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมเพื่อผู้เรียนจะได้ไปสู่พฤติกรรมที่คาดหวัง และควรมีรายละเอียดชัดเจนที่กล่าวถึงกิจกรรมที่นักเรียนต้องปฏิบัติ บทบาทของครู การใช้สื่อ การวัดผล จนผู้อ่านมองเห็นพฤติกรรมจริง ๆ ในห้องเรียนได้อย่างสมบูรณ์ จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี และไม่จำเป็นต้องบันทึกการสอนอีกก็ได้ เพราะแผนการสอนที่ชัดเจนใช้แทนบันทึกการสอนได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 20) ได้กล่าวถึงแผนการสอนที่ดีไว้อย่างสอดคล้องกันว่าควรมีกิจกรรม การเรียนรู้ที่เข้าลักษณะ 4 ประการ คือ

1. มีกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติให้ได้มากที่สุด โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะหรือกระตุ้นให้กิจกรรมดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายของกิจกรรม
2. เป็นแผนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทจากผู้ออกคำตอบ มาเป็นผู้กระตุ้นด้วยคำถาม หรือปัญหาของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนคิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง
3. เป็นแผนการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการ
4. เป็นแผนการสอน ที่ส่งเสริมการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ใน

ท้องถิ่นหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุอุปกรณ์สำเร็จรูปราคาสูง

สิริพร ทิพย์คง (2545 : 123) ได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการสอนที่ดีว่า จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้ดี ดังนั้น ผู้สอนจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการสอนที่ดี ซึ่งมีดังนี้

1. สอดคล้องกับหลักสูตรและแนวการสอน
2. นำไปใช้สอนได้จริงและมีประสิทธิภาพ
3. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชา เหมาะสมกับผู้เรียนและเวลาที่กำหนด
4. มีความกระชับชัดเจน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย เข้าใจได้ตรงกัน
5. มีรายละเอียดมากพอที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้
6. ทุกหัวข้อในแผนการสอนมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน
7. เป็นแผนการสอนที่มีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยครูเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะ ส่งเสริมหรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่ผู้เรียนดำเนินการไปตามความมุ่งหมาย
8. เป็นแผนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบ หรือทำสำเร็จ

ด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทจากผู้ออกคำตอบ มาเป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหา ให้ผู้เรียนคิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง

กล่าวโดยสรุป แผนการสอนที่ดีเป็นแผนการสอนที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอนอย่างชัดเจนทั้งด้านจุดประสงค์การสอนเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการใช้สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรม ควรเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ได้คิด ได้แก้ปัญหา และได้เกิดทักษะกระบวนการ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

7.4 ส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

เขมรัฐ โดไทยะ (2540 : 13 - 41) ได้เสนอรายละเอียดของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ว่า

1. สารระสำคัญ / ความคิดรวบยอด สารระสำคัญหรือความคิดรวบยอด หมายถึง ความคิดความเข้าใจของบุคคลเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของ เหตุการณ์ต่าง ๆ โดยสรุปเป็นแก่นสารหรือเนื้อหาที่สำคัญ เพื่อให้เป็นแนวทางหรือจุดเน้นของเรื่องที่เรียน ดังนั้น การเขียนสารระ สำคัญ ควรเขียนเป็นข้อความสั้น ๆ ให้สรุปเนื้อหา อ่านแล้วเข้าใจ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ หมายถึง สิ่งที่ผู้สอนมุ่งหวังให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

3. เนื้อหา หมายถึง มวลประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียน มี 2 ลักษณะคือ เนื้อหาหลัก และเนื้อหาย่อยหรือเนื้อหาโดยละเอียด กำหนดขึ้นโดยศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และต้องคำนึงถึงความยากง่ายของเนื้อหา ความสัมพันธ์ของเนื้อหา ระดับผู้เรียน และเวลาเรียน

4. กิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง พฤติกรรมระหว่างครูกับนักเรียน จัดขึ้นเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ และได้รับประสบการณ์ตามความมุ่งหมายของการสอน การจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงหลักการที่สำคัญคือ การให้ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ และปฏิบัติได้ เห็นผลของการกระทำเป็น

ประสบการณ์ตรง ผู้สอนทำหน้าที่ช่วยเหลือและดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมาย มีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

4.1 ขั้นนำ หรือการนำเข้าสู่บทเรียน เป็นกิจกรรมทบทวนความรู้เดิม ได้รับความสนใจสู่การเรียนรู้ในบทเรียนใหม่

4.2 ขั้นสอน เป็นกิจกรรมที่กำหนดไว้ เพื่อสนองจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้

4.3 ขั้นสรุปหรือการสรุป เป็นการสรุปบทเรียน เพิ่มพูนประสบการณ์แก่ผู้เรียน

5. ทักษะกระบวนการที่นักเรียนได้ฝึก กระบวนการเรียนการสอน สรุปได้ เป็น 11 กระบวนการ ดังนี้คือ

5.1 ทักษะกระบวนการ 9 ประการ เป็นทักษะกระบวนการที่รวบรวมวิธีสอนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การสอนไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับขั้น

5.2 กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด มักใช้สอนคำนิยามศัพท์และแนวคิด

5.3 กระบวนการสร้างความตระหนัก เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้เห็นความจำเป็น ความสำคัญของปัญหา

5.4 กระบวนการปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้ลงมือสัมผัสกับปัญหาด้วยตนเอง

5.5 กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นกระบวนการทางปัญญา

5.6 กระบวนการแก้ปัญหา เป็นกระบวนการหาคำตอบหรือปัญหา

5.7 กระบวนการกลุ่ม ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกัน

5.8 กระบวนการทางคณิตศาสตร์ ประกอบด้วยการสอนทักษะการคิดคำนวณ และการสอนทักษะการแก้ปัญหาโจทย์

5.9 กระบวนการสร้างเจตคติ เป็นการสร้างความรู้สึที่พึงพอใจ ขึ้นชมต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

5.10 กระบวนการสร้างค่านิยม เป็นการฝึกและปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ แยกแยะการกระทำที่ดีหรือไม่ดีได้

5.11 กระบวนการเรียนรู้ความเข้าใจ

6. สื่อการเรียนการสอน หมายถึง วัสดุอุปกรณ์หรือวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้บรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ มีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

6.1 กระตุ้นความสนใจของนักเรียนเรื่องที่จะเรียน

6.2 ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการสังเกตและปฏิบัติจริง

6.3 ให้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมแก่นักเรียน

6.4 ช่วยให้นักเรียน เรียนรู้ได้เร็วขึ้น

6.5 สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนการสอน

6.6 สร้างสภาพการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้

7. การวัดและประเมินผล หมายถึง การตรวจสอบหลังจากการเรียนไปแล้วว่า

นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังที่คาดหวังหรือไม่ เนื่องจากการประเมินผลเป็นกระบวนการต่อเนื่องทั้งการเรียนและการสอน ครูผู้สอนจึงต้องมีการประเมินเป็นระยะ ๆ โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนและวิธีสอน เพื่อตัดสินผลการเรียนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมของผู้เรียน

8. เครื่องมือและวิธีการวัดและประเมินผล การวัดและประเมินผลเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนการสอน เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีคุณลักษณะ มีทักษะตามจุดมุ่งหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ตั้งไว้หรือไม่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ต้องบอกวิธีการวัดผล เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การทดสอบ การสนทนา เครื่องมือในการวัดผลประเมินผลมีหลายชนิด เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกต เป็นต้น

9. ภาคผนวก การเขียนภาคผนวกเป็นการจัดทำในส่วนที่เพิ่มเติมให้แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน ให้มีความสมบูรณ์และช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้สอน ได้แก่ รายละเอียดเนื้อหาหรือใบความรู้ วิธีดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ รูปภาพ บัตรคำ ข้อสอบ แผนภูมิ แผนที่ ใบงาน รายชื่อเอกสารอ้างอิง เพลง เป็นต้น ดังนั้นครูผู้สอนรู้ดีว่าสิ่งที่ควรเพิ่มอะไรให้เหมาะสมที่สุด

10. ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ปัญหาและข้อเสนอแนะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการสรุปผลจากการใช้แผนแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้ โดยบันทึกข้อมูลสภาพความเป็นจริงที่เกี่ยวข้องกับผู้สอน พฤติกรรมของนักเรียน กิจกรรมสื่อการเรียน เครื่องมือวัดและประเมินผล รวมทั้งระยะเวลาจัดกิจกรรมแต่ละอย่าง แนวทางการบันทึกผลการใช้แผนมี 2 ลักษณะคือ เขียนเป็นความเรียง หรือเขียนเป็นข้อ ๆ เกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคพร้อมทั้งสิ่งที่ควรเพิ่มเติมแก้ไข เพื่อใช้เป็นแนวทางการเขียนปัญหาและข้อเสนอแนะ

กรมวิชาการ (2544 : 49) กำหนดรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนว่าควรประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. จุดประสงค์
2. สาระการเรียนรู้
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้
4. กระบวนการวัดและประเมินผล

ชัยฤทธิ์ ศีลาเดช (2544 : 98 - 104) กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการสอนว่า เกิดจากความพยายามตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. สอนอะไร (หน่วย หัวเรื่อง ความคิดรวบยอด หรือสาระสำคัญ)
2. เพื่ออะไร (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม)
3. ด้วยสาระอะไร (โครงร่างเนื้อหา)
4. ใช้วิธีการใด (กิจกรรมการเรียนการสอน)
5. ใช้เครื่องมืออะไร (สื่อการเรียนการสอน)
6. ทราบได้อย่างไรว่าประสบความสำเร็จหรือไม่อย่างไร (วัดผลประเมินผล)

- ดังนั้น เพื่อตอบคำถามดังกล่าวจึงกำหนดให้แผนการสอนมีองค์ประกอบ ดังนี้
1. วิชา หน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด) ของเรื่อง
 2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
 3. เนื้อหา
 4. กิจกรรมการเรียนการสอน
 5. สื่อการเรียนการสอน
 6. การวัดผลประเมินผล

สำลี รักสุทธี (2544 : 81- 83) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการทำแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร ต้องศึกษาหลักสูตรอย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ในรายวิชาที่สอน เช่น ศึกษาโครงสร้างของวิชา สื่อการเรียนการสอน คำอธิบายรายวิชา เป็นต้น
2. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา เวลา กิจกรรม ซึ่งจะวิเคราะห์ได้จากคำอธิบายรายวิชา โดยให้มีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดประสงค์ของหลักสูตร
3. หาวิธีสอน กลวิธีสอนจะต้องสอดคล้องกับหลักสูตร ทักษะกระบวนการ และทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ ตลอดทั้งประสมประสานระหว่างประสบการณ์และจินตนาการของผู้สอนเอง คงจะไม่มีวิธีสอนใดวิเศษสุดในโลก แต่วิธีการสอนที่จะเหมาะสม และสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้มากที่สุด จะต้องยึดหลักให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติให้ค้นพบคำตอบด้วยตนเอง ให้อำนาจการวางแผน และฝึกทักษะเป็นกลุ่มและรายบุคคล เพื่อให้นักเรียนได้คิดเป็น และรู้ช่องทางในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
4. จัดทำ/หาสื่อการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน จะต้องมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งอาจจะเป็นสื่อที่ใช้กันอยู่แล้ว หรือสื่อที่คิดขึ้นใหม่ก็ได้ แต่ต้องให้สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาด้วย

5. จัดทำเครื่องมือวัดผลประเมินผล เครื่องมือวัดผลประเมินผลจะต้องให้สอดคล้องกับหลักสูตร โดยเครื่องมือนั้นจะต้องวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ตลอดจนครอบคลุมถึงกระบวนการวางแผนของนักเรียน ทั้งจากสถานการณ์จริง หรือสถานการณ์จำลองด้วย

6. กำหนดโครงสร้างสำหรับ 1 รายวิชา การกำหนดโครงสร้างสามารถปฏิบัติได้ 2 ลักษณะคือ โครงสร้างอย่างสังเขปและโครงสร้างอย่างละเอียด โครงสร้างอย่างละเอียดเป็นการวางโครงสร้าง โดยสัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา เวลา กระบวนการ สื่อการเรียนการสอน การวัดผลและประเมินผล ให้เป็นภาพรวมตลอดใน 1 รายวิชา ส่วนโครงสร้างอย่างสังเขปเป็นการวางโครงสร้างโดยสัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และเวลา เพื่อให้เห็นภาพรวมทั้งหมดใน 1 รายวิชา

7. เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ขยายจากโครงสร้างเป็นการเขียนแผนที่จะนำไปใช้ในแต่ละคาบ/ชั่วโมง อย่างละเอียด และปฏิบัติได้จริง ทั้งนี้ โดยมีส่วนประกอบในแผนการสอนที่จะช่วยให้การดำเนินการสอนบรรลุเป้าหมาย ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งมีมากมายหลากหลายข้อแตกต่างกันไป แต่ส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้จะต้องมีในแผนการสอน คือ

7.1 สารระสำคัญ

7.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

7.3 กิจกรรมการเรียนการสอน

7.4 สื่อการเรียนการสอน

7.5 การวัดผลประเมินผล

ข้อควรคำนึงถึงในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ควรยึดหลักการเขียนดังนี้คือ ภาษาเข้าใจง่าย และสามารถสื่อได้ตรงกัน ไม่ว่าใครใช้สอนก็เข้าใจตรงกัน การเขียนแผนการสอนที่ดีนั้นควรเขียนให้ครอบคลุมเนื้อหา นักเรียนเป็นผู้แสดง ครูเป็นผู้แนะนำเท่านั้น และข้อที่ควรคำนึงถึงอีกประการหนึ่ง คือ แบบเรียนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ใด ๆ ไม่ใช่คัมภีร์ หรือกฎหมายที่ครูจะต้องปฏิบัติตามไปเสียหมด แต่จะต้องนำไปพิจารณาถึงความเหมาะสมแก่กาลเทศะ บุคคล โอกาส และสถานที่ จึงจะนับว่าเป็นครูที่มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นลักษณะรูปแบบใด จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ เป็นสำคัญ

1. เขียนให้ชัดเจน และครอบคลุมในทุกหัวข้อ เพื่อให้ความกระชับแก่ผู้อ่านมีรายละเอียดพอสมควร ไม่ย่อและไม่ละเอียดมากเกินไป
2. ใช้ภาษาเขียนที่สื่อความหมายได้เข้าใจตรงกัน เป็นประโยคที่ได้ใจความ ไม่ยืดเยื้อ และไม่เป็นภาษาพูด

3. เขียนทุกหัวข้อหรือทุกช่องให้สอดคล้องกัน เช่น
 - 3.1 สารสำคัญต้องสอดคล้องกับเนื้อหา
 - 3.2 จุดประสงค์จะต้องสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรม การวัดผล
 - 3.3 สื่อการเรียนจะต้องสอดคล้องกับกิจกรรมการวัดผล
4. เขียนให้เป็นลำดับขั้นตอนในการสอนก่อน - หลังในทุกหัวข้อ
5. เขียนทุกหัวข้อให้ถูกต้อง เช่น จุดประสงค์ต้องเขียนให้เป็นจุดประสงค์เชิง

พฤติกรรม

6. จัดเนื้อหา กิจกรรม ให้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดให้
 7. คิดกิจกรรมที่น่าสนใจอยู่เสมอ ไม่ควรใช้วิธีเดียวกันทุกครั้งที่สอน
 8. เขียนให้เป็นระเบียบ ง่ายแก่การอ่าน และสะอาดชวนอ่าน
 9. เขียนในสิ่งที่ปฏิบัติได้จริงและสอนตามที่ได้วางแผนไว้
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพจะแสดงถึงการเตรียมความพร้อมของครูในการพัฒนาอาชีพของตนเองและพัฒนาด้านอาชีพอีกด้วย จึงจะเกิดประโยชน์ต่อตัวเด็กนักเรียนอย่างสูงสุด

7.5 รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้มีหลายรูปแบบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับสภาพความพร้อมและลักษณะของสิ่งแวดล้อมของครูผู้สอนแต่ละคน มีลักษณะดังต่อไปนี้

7.5.1 รูปแบบตาราง โดยจัดรายละเอียดของเนื้อหาไว้ในตาราง ดังตารางที่ 3 (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2541 : 34)

ตารางที่ 11 ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบตาราง

สารสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อการเรียน	การวัดผลประเมินผล
.....
.....

7.5.2 รูปแบบบรรยาย เขียนรายละเอียดและขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียงเป็นข้อ ได้แก่ การจัดหัวข้อของจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่อการเรียน และการประเมินผล เรียงตามลำดับก่อนหลัง ตัวอย่างดังแผนภาพที่ 3 (กรมวิชาการ. 2544 : 49)

กลุ่มสาระ.....	ชั้น.....	ภาคเรียนที่.....
ชื่อแผน.....	เวลา.....	ชั่วโมง
1. จุดประสงค์		
2. สาระการเรียนรู้		
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้		
4. กระบวนการวัดและประเมินผล		
5. แหล่งการเรียนรู้		

แผนภาพที่ 3 ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

7.5.3 รูปแบบผสม เป็นการเขียนรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ เรียงตามลำดับ ขั้นตอนและแทรกด้วยตาราง ตัวอย่างดังแผนภาพที่ 4 (สเน่ห์ ทิมสุกใส. 2542 : 459)

ชื่อ.....	กลุ่มประสบการณ์.....	
หน่วยที่.....	หน่วยย่อยที่.....	
	เวลา.....	
	คาบ	
วัน เดือน ปี	รายการ	หมายเหตุ
.....	เรื่อง.....
.....	สาระสำคัญ.....
.....	จุดประสงค์.....
.....	กิจกรรม.....
.....	สื่อ.....
.....	การวัดผลและประเมินผล.....
.....	กิจกรรมเสนอแนะ.....

แผนภาพที่ 4 ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสม

4. รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้ปัจจุบัน ที่สำนักงานคณะกรรมการ
ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาให้การยอมรับ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและ
บุคลากรทางการศึกษา, 2549 : 35) ดังแผนภาพที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	
วิชา.....ชั้น.....
หน่วยที่.....	เรื่อง.....
จำนวน.....คาบ	สอนวันที่

สาระสำคัญ	
1.	
2.	
จุดประสงค์การเรียนรู้	
1.	
2.	
เนื้อหา	
1.	
2.	
กิจกรรมการเรียนการสอน	
1.	
2.	
สื่อการเรียนการสอน	
1.	
2.	
การวัดผลประเมินผล	
1.	
2.	
กิจกรรมเสนอแนะหรือภาคผนวก	
1.	
2.	

แผนภาพที่ 5 รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่นิยมปัจจุบัน

7.6 การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่สำคัญในการปรับปรุงแผน และพัฒนาการสอนดังที่ เขมรัฐ โดไทยะ (2540 : 43) เสนอว่า การปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นลักษณะการเพิ่มหรือลดลงบางส่วนเช่น

1. จุดประสงค์ ควรเขียนให้สามารถวัดพฤติกรรมได้
2. การประเมินผลครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ ทักษะ และคุณธรรมจริยธรรม
3. การเขียนพฤติกรรมการเรียนการสอนยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้น

กระบวนการให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมากที่สุด

4. สื่อการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2545 : 170-171) กล่าวถึงการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า เมื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว ควรมีการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม ครอบคลุม เพื่อการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น อาจดำเนินการได้ 3 ระยะ คือ

1. การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้ เป็นการตรวจสอบว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือไม่ หรือมีข้อบกพร่องอย่างไร
2. การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ระหว่างการนำไปใช้ เป็นการตรวจสอบการปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการสังเกตและบันทึกปัญหา
3. การประเมินผลการจัดการเรียนรู้เมื่อสิ้นสุดการใช้ เป็นการประเมินค่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้น บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

7.7 การปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

การปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ คือ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ นำแผนไปทดลองใช้ เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์คุณภาพ และหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนการปรับปรุงและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สรุปได้ ดังนี้ (เขมรัฐ โดไทยะ. 2540 : 42)

1. ครูผู้สอนจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยได้รับความเห็นจากผู้มีประสบการณ์ ซึ่งอาจประกอบด้วย ศึกษานิเทศก์ หรือครูผู้มีความรู้ เป็นต้น
2. ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้
3. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อน และหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้
4. รวบรวมข้อมูลจากข้อ 2 และข้อ 3 มาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผน

5. จัดทำรายการผลการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

สรุปได้ว่า การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จะต้องเขียนให้ครบทุกองค์ประกอบ ตั้งแต่รายละเอียดเบื้องต้น ลักษณะเด่นของสาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เกิดกับผู้เรียน รวมทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ และการวัดผลประเมินผล

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.1 งานวิจัยในประเทศ

นันทพร คชศิริพงศ์ (2540 : 74-80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 60 คน จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ ผลการทดลองพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมประกอบแบบฝึกหัด สูงกว่านักเรียนที่ไม่มีเกมประกอบแบบฝึกหัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อทิ้งช่วงผ่านไป 1 สัปดาห์ มีการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ ผลปรากฏว่านักเรียนที่ใช้เกมประกอบแบบฝึกหัดมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อทิ้งช่วงห่างออกไปอีก 2 สัปดาห์ พบว่า ความคงทนในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมพร วราวิทย์ศรี (2540 : 63-71) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนโรงเรียนชนบทศึกษา อำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น ที่มีผลการเรียนต่ำ คือ ได้ระดับผลการเรียน 0 ในรายวิชาภาษาอังกฤษเสริม (อ. 022) จำนวน 40 คน ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สิริลักษณ์ เพ็ญกาญจน์ (2541 : 70-75) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่าเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยมีเกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่มีเกมประกอบ

นิตยา ดวงเงิน (2547 : 86-88) ทำการศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม จำนวน 19 คน สรุปได้ว่าการใช้เกมในการประกอบ การเรียนการสอน ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก การเขียนตัวอักษรถูกต้องตามหลักเขียนสะกดคำได้ ถูกต้องมากขึ้น และมีความสามัคคีกันในกลุ่ม การใช้เกมในการเรียนการสอนยังมีประโยชน์เป็น แนวทางแก่ครูผู้สอน ผู้เกี่ยวข้องในระดับประถมศึกษา และสามารถนำเกมไปใช้ในหน่วยงานและ พัฒนาสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพในการเรียนการสอนได้

กรชวัล สุวรรณกลาง (2548 : 87-88) ทำการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยแถลงพิทยาคมอำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 1 ห้องเรียนจำนวน 35 คน ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เฉลี่ยอยู่ในระดับดีทุกทักษะ คิดเป็นร้อยละ 83.50 และมีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและประเมินตามจุดประสงค์แต่ละแผนการ เรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 89.23สรุปได้แก่นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยเกมสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟัง พูด อ่านและเขียนได้ดีขึ้น

จินตนา พรหมเมตตา (2548 : 52-54) ทำการศึกษาการพัฒนาแผนการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมและเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2547 โรงเรียนอัสสัมชัญนครราชสีมา อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) แผนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมและเพลง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.33 / 82.67 2) ค่านี้ประสิทธิผลของแผนการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.634 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นก่อนเรียนร้อยละ 63.40

ประทีป เสริมสำราญ (2548 : 49-51) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสาร โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดทุ่งสว่าง สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษานครราชสีมา เขต 1 จังหวัดนครราชสีมา ผลการศึกษาพบว่าการพัฒนาการพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกม ส่งผลให้นักเรียนมีความสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน และมีพัฒนาการทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้น

สมจิต จันจุฬา (2551 : 44-49) ได้ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนบ้าน มะเกลือเก่าภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 22 คน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 79.88 / 81.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ค่าดัชนีประสิทธิผลของ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 0.6943 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 69.43 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม โดยรวมอยู่ในระดับที่น่าพอใจมาก

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้กล่าวมาแล้ว พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบนั้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และยังส่งผลให้มีความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางปัญญา และเจตคติที่ดีต่อการเรียน นักเรียนมีความสัมพันธ์กันคิดว่าการสอนแบบไม่ใช้เกมก็ช่วย ดังนั้นในการพัฒนาการเรียนการสอนควรส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีเกมประกอบ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น เพราะการเรียนภาษาอังกฤษนั้นเกิดจากกิจกรรมต่าง ๆ และสื่อการเรียนที่มีประสิทธิภาพ วิธีสอนที่เร้าความสนใจ สิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ส่งผลให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษด้วย

8.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

ดิคเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 5) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมที่ต้องการมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active Game) และเกมที่ใช้สติปัญญา หรือ เกมเฉื่อย (Passive Game) กับการสอนแบบธรรมดาเพื่อเป็นวิธีการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กระดับ 1 ของโรงเรียนรัฐบาลในโคลัมโบ จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบคำใหม่ 40 คำ มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังการเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้นผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เล่นจะใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าสองกลุ่ม ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าหญิง หรือชาย

เลวิส (Lewis. 1976 : 3) ได้นำเกมการแข่งขันเป็นทีมมาทดลองสอนภาษากับนักเรียนระดับ 8 จากโรงเรียนรัฐบาลในเมืองเฟรดเดอริค (Frederick) จำนวน 138 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามกลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 18 วัน กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้เล่นเกมแข่งขันเป็นทีม กลุ่มที่สองสอนโดยให้เล่นเกมการแข่งขันเป็นทีมและสอนตามปกติร่วมกัน กลุ่มที่สาม สอนตามปกติ ผลการทดลองพบว่า วิธีสอนทั้งสามวิธีไม่ทำให้การเรียนภาษาแตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter, 1977 : 6) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำ โดย
 เกมการศึกษา กับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม
 กลุ่มทดลอง สอน โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ภายหลังจากทดลอง
 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียน โดยการใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูง
 นักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำรา

เดมมิ่ง (Demming, 2000 : 3552-B) ได้ทำการศึกษาการสอนทักษะการเล่นเกมที่
 ระดับการสื่อสารกับเพื่อนในชั้นเรียนของเด็กที่มีอาการออทิสติกและเด็กที่มีอาการทางจิตการวิจัย
 ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาวิธีการเพิ่มระดับการสื่อสารระหว่างเด็กที่มีอาการออทิสติกและ
 มีอาการทางจิต โดยการสอนทักษะด้านการเล่นเกม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ คือเด็ก 5 คน
 อายุระหว่าง 4 - 6 ปี ซึ่งมีอาการออทิสติกหรือมีอาการ PDDNOS และลงทะเบียนใน โปรแกรม
 การแก้ไขปัญหาด้านพฤติกรรม กลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนให้เล่นเกมและมีการพูดคุยเกี่ยวกับ
 ในช่วงระหว่างที่มีการอบรมให้ ซึ่งต่อมาได้โอนไปใช้พัฒนา กับเด็กคนอื่นในชั้นเรียนของเด็ก
 ด้วย ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างของเด็ก 5 คน สามารถประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ที่จะเล่น
 พูดคุยเกี่ยวกับเกมในช่วงระหว่างที่จัดการอบรมให้ผู้ปกครอง และยังประสบความสำเร็จในการ
 ถ่ายทอดทักษะเหล่านี้ ไปยังเพื่อน ๆ ของเขาด้วยการประเมินผลด้านการพูดที่ถูกต้องของกลุ่มตัว
 ผู้เข้าร่วมในการวิจัยพบว่า มีแนวโน้มของการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ด้านการพูดคุยในช่วงระหว่างการ
 อบรมกับเพื่อน เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงระหว่างการอบรมกับผู้ปกครอง นอกจากนี้ในการสนทนา
 ของกลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมในการวิจัย โดยส่วนใหญ่ต่างก็ยังคงมีการเกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม ซึ่ง
 ให้เห็นขั้นตอนของการพัฒนาในชั้นเริ่มต้นด้วย ผลการวิจัยยังเสนอแนะด้วยว่า การสอนให้มีทักษะ
 การเล่นเกมและตามด้วยกระบวนการจัดการอบรม เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพมาก ที่จะช่วยเพิ่ม
 ระดับการสื่อสารกับเพื่อนในชั้นเรียนของเด็กที่มีอาการออทิสติก หรือเด็กที่มีอาการ PDDNOS
 พัฒนาความสัมพันธ์ด้านความเป็นเพื่อนกับเด็กปกติด้วย

ลาซาเพล (Lachapelle, 2004 : 1250-A) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการ
 เรียนรู้โดยใช้ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบในเชิงลึกของการปฏิบัติรูป
 ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ จากเด็กนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 คน ที่ได้
 เรียนรู้การเล่นบอร์ดเกมและเล่นใหม่อีกครั้งหนึ่ง ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างของผู้เข้าร่วมใน
 วิจัยสามารถประสบความสำเร็จสูงสุดในการเรียนรู้เมื่อพวกเขาวางตัวบุคคลให้ตรงกับสิ่งที่ต้องทำ
 ความเข้าใจ และเมื่อพวกเขาเริ่มปฏิบัติงานในการเรียนรู้อย่างจริงจัง ผู้มีส่วนร่วมทั้งหลายต่างก็
 ร่วมกันจริง ๆ ทั้งในส่วนที่เกิดจากความเข้าใจร่วมกัน ทักษะด้านการเรียนรู้และการปฏิบัติงานจึง
 เข้ามามีใช้ในสถานการณ์ทุก ๆ แบบ คือ โครงสร้างของการมีปฏิสัมพันธ์ในตัวของมันเองอยู่แล้ว

จากผลงานวิจัยที่ได้ศึกษาค้นคว้ามา ทั้งงานวิจัยภายในประเทศ และงานวิจัยต่างประเทศ สรุปได้ว่าการสอนคำศัพท์เป็นสิ่งที่สำคัญ และจำเป็นในการวางรากฐานของการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ การสอนสะกดคำศัพท์มีหลายวิธี เช่น การสอนโดยใช้เกม การสอนโดยใช้เพลง หรือ การสอนตามลำดับขั้นต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้การสะกดคำของนักเรียนประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าการนำเกมมาใช้ประกอบในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น เกิดการเรียนรู้ที่ดี มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจไม่เบื่อหน่าย และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมสามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและให้ประโยชน์แก่ผู้เรียนเป็นอย่างดี

