



รายงานผลการวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

นางสาวหนูกร เสาร์แก้ว
ครู คศ.3
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนทุ่งศรีอุดม
อำเภอทุ่งศรีอุดม จังหวัดอุบลราชธานี
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานีอำนาจเจริญ

1. ชื่อรายงานวิจัยในชั้นเรียน

การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4/2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 อำเภอทุ่งศรีอุดม จังหวัดอุบลราชธานี

2. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษถือว่ามีสำคัญอย่างมาก ซึ่งประเทศไทยจัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา โดยปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ คือ ปัญหาคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถ เรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง อย่างไรก็ตาม การสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้น ยังได้รับความสนใจน้อย และการละเลยในด้านการ สอน จึงได้ก่อให้เกิด ปัญหาแก่นักเรียนไทยในการสอนหลายด้าน ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นส่วนหนึ่งของหลาย ๆ กิจกรรมใน ชีวิตประจำวัน และในการที่จะใช้ภาษาอังกฤษได้นั้น ผู้เรียนต้องฝึกฝนทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยเชื่อมโยงกับการนำไปใช้ได้จริงและในทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งหมด ทักษะการ เขียนเป็นทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะการเขียนเป็นกระบวนการที่ต้องฝึกฝน อย่างมีระบบ เมื่อศึกษาถึงสาเหตุของปัญหาดังกล่าวพบว่า นักเรียนมีปัญหาอยู่หลายด้านด้วยกัน แต่ที่ชัดเจน ที่สุด คือ การเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้ของนักเรียน ซึ่งมีสาเหตุมาจากการการนำตัวอักษรมา ประสมเป็นคำไม่เป็นและไม่มีสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจให้นักเรียนเขียนได้ ทำให้นักเรียนส่วนหนึ่งขาด ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และยังไม่ได้รับการแก้ไขเท่าที่ควร เพราะเวลาการเรียนการสอนนั้นมีจำกัด และนักเรียนก็มีจำนวนมากจึงทำให้ไม่เพียงพอต่อการให้นักเรียนฝึกฝนได้ครบทุกคน ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอน ในรายวิชา ๐31202 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ปรากฏว่ามี นักเรียนจำนวนหนึ่งประสบปัญหาการเขียนสะกดคำศัพท์ไม่ได้ ทำให้ทราบว่านักเรียนขาดทักษะทางด้านการ เขียนเป็นอย่างมาก เนื่องจากว่าเมื่อผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่สามารถนำ ตัวอักษรต่าง ๆ มาประสมเป็นคำนั้น ๆ ได้ ดังนั้นจากการศึกษาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเกม ต่าง ๆ มาเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โดยผู้วิจัยจะนำกิจกรรม เกมต่าง ๆ มาใช้ในชั้นสรุป คือหลังจากสอนคำศัพท์ให้นักเรียนไปแล้ว ผู้วิจัยจะนำคำศัพท์นั้น ๆ มาทบทวนให้ นักเรียนโดยใช้เกม ซึ่งเกมที่ผู้วิจัยได้ใช้นั้น มี ทั้งหมด 4 เกม คือ เกม word shake , เกมสร้างคำศัพท์, Slap the board และเกม Hangman ซึ่งจะวัดผล โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำศัพท์

3. คำถามการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมวัดผลด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนและจะมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน หรือไม่

4. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้และนำไปใช้เพื่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง
3. เกิดแนวการสอนที่พัฒนาทั้งความรู้ด้านการเขียนสะกดคำศัพท์และสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ ไม่น่าเบื่อ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร คือ นักเรียนกลุ่มเป้าหมายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 33 คน
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา สารการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง clothes, occupations, food and drinks และ places
3. ขอบเขตด้านเวลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

ตัวแปรการศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ เกมที่ใช้ในการพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรอิสระและตัวแปร ตามดังกรอบแนวคิดในการวิจัยดังต่อไปนี้

ภาพที่ 1 ตัวแปรอิสระ

เกมที่ใช้ในการพัฒนาการ เขียนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ม. 4/2

ภาพที่ 2 ตัวแปรตาม

ความสามารถในการเขียน สะกดคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ม. 4/2

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศสูงขึ้น
- 5.2 นักเรียนสามารถอ่านและเขียนภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่ว มีประสิทธิภาพการสะกดคำมากขึ้น
- 5.3 นักเรียนมีทักษะในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังร่วมกิจกรรมเกมพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้ได้กรอบความคิดในการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำเสนอ ผลการศึกษาตามลำดับดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำศัพท์ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ ประกอบไปด้วย ประเด็นดังต่อไปนี้ ความหมายของการเขียนสะกดคำ ความสำคัญของการเขียนสะกดคำศัพท์จุดมุ่งหมายของ การเขียนสะกดคำหลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีนักการศึกษาได้ให้ข้อมูลไว้ดังนี้ ความหมายของการเขียนสะกดคำศัพท์

สุกัญญา ศรีณะพรหม (2541: 19) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นการจำตัวอักษรตามความหมายของรูปคำนั้น ๆ เมื่อออกเสียงเป็นคำ ๆ หนึ่งที่เข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้นร่วมกัน

ณัฐชา เรืองเกษม (2547: 25) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นเรื่องเกี่ยวกับการกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาเป็นตัวหนังสือ และให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ผู้เขียนต้องการ กล่าวโดยสรุป การเขียนสะกดคำ นั้นผู้เรียนต้องสามารถจำตัวอักษรตามความหมายของรูปนั้น ๆ ได้ และสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาเป็นตัวหนังสือ อีกทั้งสามารถเรียงพยางค์ สระ วรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้อง ความสำคัญของการเขียนสะกดคำศัพท์

ประเทิน มหาจันทร์ (2519: 61) ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำไว้ว่า การสะกดคำมีความสำคัญที่สุดในการสื่อสารโดยวิธีการเขียน ทั้งนี้เพราะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายที่ถูกต้องจากเรื่องราวต่าง ๆ

ยุพดี พูลเวชประชาสุข (2525: 5) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนสะกดคำสอดคล้องกับ ประเทิน มหาจันทร์ ว่า การสอนเขียนสะกดคำเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การเขียนหนังสือได้ถูกต้อง

ณัฐชา เรืองเกษม (2547: 26) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญที่สุดในการสื่อความหมายด้วยวิธีการเขียน การเขียนผิดก็เหมือนกับการพูดผิด ความหมายของคำก็จะเปลี่ยนไปและประสิทธิภาพของการเขียนก็จะลดลง แต่ถ้าหากเขียนสะกดคำได้ถูกต้องก็จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจข้อความได้อย่างถูกต้อง กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ มีความสำคัญเป็นอย่างมาก หากเขียนสะกดคำถูกต้อง ผู้อ่านก็จะเข้าใจความหมายได้อย่างถูกต้อง ในทางกลับกัน หากเขียนสะกดคำผิด ก็จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายผิด ไปด้วย การสะกดคำจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนภาษา จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ

บุญปก อ่อนเผ่า (2526: 11-12) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้ มุ่งให้นักเรียนรู้จักการเขียนสะกดคำครูจะต้องให้นักเรียนมีทักษะการใช้คำและจำเป็นต้องมีสิ่งเร้าให้ นักเรียนเกิดความสนใจในการเขียนสะกดคำศัพท์ ช่วยให้นักเรียนคุ้นเคยกับรูปคำเพื่อให้นักเรียนรู้จักคำในวงกว้างขึ้น อีกทั้งมีความสามารถที่จะเขียนสะกดคำได้ถูกต้องนักเรียนจะต้องเรียนรู้คำสามารถจัดรูปของคำ จำ ลำดับอักษรได้จึงจะสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ร

องรัตน์นิศรภักดี และเทือกกุสุมา ณ อยุธยา (2536: 121) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำศัพท์ไว้ว่า การสอนสะกดคำเป็นสิ่งสำคัญ และจำเป็นในการวางรากฐานของการเรียนการสอนสะกดคำมีจุดมุ่งหมายดังนี้ คือ

1. ช่วยให้นักเรียนรู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน เพื่อช่วยให้เด็กเขียนเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ได้
2. ช่วยให้เด็กรู้จักสะกดคำต่าง ๆ ได้ถูกต้อง
3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้คำต่าง ๆ ได้กว้างขวางขึ้น
4. ช่วย让孩子ค้นคว้าและคิดหาคำใหม่ ๆ ตามที่เด็กต้องการ กล่าวโดยสรุป จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ คือ นักเรียนต้องรู้จักรูปคำและรู้จักการเขียนสะกด คำและสามารถเรียงพยางค์และสระได้อย่างถูกต้อง หลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

พิตรวัลย์ โกวิทวที (2525: 78-81) ได้เสนอแนวคิดว่าการสอนสะกดคำ ครูควรสอนให้นักเรียนรู้จักวิธีการสะกดคำอย่างมีหลักเกณฑ์ มีเหตุผล รู้จักใช้การสังเกตมาเป็นเครื่องช่วยในการสะกดคำ โดยเสนอแนะไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนออกเสียงเป็นจังหวะแทนการออกเสียงที่สะกดติดกันไป ใช้น้ำเสียงเน้นหนักมีชีวิตชีวาเหมือนกันเวลาร้องเพลงเชียร์กีฬา ในคำหนึ่งๆ ครูอาจช่วยนักเรียนแบ่งช่วงของการสะกดคำออก เช่น teacher นักเรียนจะออกเสียงดังนี้ tea-ch-er teacher แทนการสะกดคำ

2. ฝึกให้รู้จักสังเกต รู้จักเปรียบเทียบ โดยนำเอาความรู้เรื่องการสะกดคำจากคำที่เรียนไปแล้วมาเปรียบเทียบคำใหม่ดูว่ามีตัวสะกดที่คล้ายกันหรือเหมือนกันอย่างไร จะช่วยให้นักเรียนจำคำใหม่ ได้รวดเร็วและแม่นยำ เช่น คำที่เรียนมาแล้ว คำใหม่ ear year, dear, hear cake make drink think ในการสอนทุกครั้งถ้าครูสามารถแนะนำให้นักเรียนใช้ความสังเกตเรื่องการสะกดคำได้เมื่อไรจะต้อง แนะนำทันทีไม่ควรจะสอนเพียงแต่บอกว่าคำ ๆ นั้นสะกดอย่างไร

3. บวกลบตัวอักษร เช่น บวกด้วย e ลบด้วย h บวกด้วย a = tea เป็นต้น
4. เรียงตัวอักษรให้เป็นคำ เช่น tsdneit= dentist, mhorte= mother เป็นต้น
5. นำเอาส่วนของคำไม่สมบูรณ์มารวมกันให้เป็นคำที่ถูกต้อง pa cher = paper mon key = monkey chic per = chicken tea ken = teacher

6. นำส่วนของคำและภาพรวมกันโดยที่นักเรียนเคยเรียนส่วนของคำนั้น ๆ แล้วหรือรู้ความหมายจากภาพนั้น ๆ แล้ว เช่น wo + กล่าวโดยสรุปได้ว่า หลักการเขียนสะกดคำนั้น จะต้องรู้จักสังเกต รู้จักเปรียบเทียบคำใหม่กับคำเก่าที่มี ลักษณะการเขียนที่คล้ายคลึงกัน จะทำให้จดจำได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้นไปอีก

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียน ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียน ประกอบไปด้วยประเด็นดังต่อไปนี้ ความหมายของเกมส์ ความสำคัญของการใช้เกมส์ประเภทของเกมเพื่อ พัฒนาทักษะการเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลักการใช้เกมในการสอนซึ่งมีนักการศึกษาให้ข้อมูลไว้ดังนี้ ความหมายของเกมส์

ชลียา ลิ้มปิยากร (2536: 191) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่ผู้เล่นพยายามเล่นให้บรรลุเป้าหมาย ภายใต้กติกาของกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้ โดยมีจุดประสงค์เฉพาะเพื่อพัฒนานักเรียนไปสู่จุดประสงค์นั้นๆ เช่น พัฒนาทักษะทางกาย เพื่อพัฒนาการคิด และเพื่อพัฒนาทางอารมณ์ เป็นต้น

ดอบสัน (Dobson. 1998: 9 – 17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้ง เกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

กรมวิชาการ (2546: 34) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่เด็กนักเรียนได้เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญ ซึ่งคุณครูสอนภาษาจะนำมาสอนในช่วงเวลาเรียนหรือนอกช่วงชั่วโมงได้ดี เช่นเดียวกับเพลง คุณครูควรเลือกหรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้และวิธีการเล่น กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และสร้างความรู้ให้แก่ผู้ เล่นได้ในเวลาเดียวกันซึ่งเกมส์มีหลายประเภทยกตัวอย่างเช่น เกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว แต่จะต้องมีกติกากำหนดไว้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนานักเรียนในด้านใดด้านหนึ่งซึ่งเกมส์นั้นสามารถดึงสมรรถภาพของผู้เรียนให้เด่นออกมาได้รวมทั้งสามารถทดสอบเด็กได้อีกด้วย ความสำคัญของการใช้เกมส์

ครูแซงค์ (Cruickshank. 1999: 28 – 32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ รูปผู้ชาย
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิโยธี (2540: 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียน การสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น กล่าวสรุปได้ว่า การใช้เกมในการพัฒนาทักษะ ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย ไม่เครียด อีก ทั้งได้ความรู้ที่หลากหลายไปในตัว ซึ่งที่ความสำคัญต้องรู้จักใช้ในเหมาะสมกับเวลา โอกาสและสถานที่ รวมถึง ความสามารถของนักเรียนเกมส์ยังสามารถใช้ในการประกอบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประเภทของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ บำรุง ไตรรัตน์ (2525: 148) ได้แบ่งประเภทเกมในการสอนภาษาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. เกมเฉื่อย (Passive Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือ เคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากนักและเป็นกิจกรรมที่เล่นแล้วไม่ต้องส่งเสียดังมาก

2. เกมเคลื่อนไหว (Active Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนต้องใช้ความ เคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า นักเรียนอาจจะต้องเคลื่อนที่ไปรอบๆห้องเรียนหรือ บางครั้ง นักเรียนอาจต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง วรรณพร ศิลาขาว (2540: 160) เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

วิไลพร ธนสุวรรณ (2531 หน้า 1-5) ได้สรุปไว้ว่า เนื่องจากการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันได้มีการเรียนเปลี่ยนการสอนและวิธีการสอนที่เห็นได้ชัดเจน คือ จากที่เน้นการเรียนการสอนที่เป็นแบบการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของภาษาเปลี่ยนมาเป็นการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร ดังนั้นเกมภาษาจึงแยกออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. Communicative Games เกมประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้สื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยน หรือปรุงแต่งข้อมูล โดยใช้โครงสร้าง ภาษา หรือคำศัพท์ที่กำหนดให้
2. Non – communicative Games เป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานคลายเครียดจากบทเรียนประจำวัน ส่วนใหญ่จะเน้นในรูปของการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ

สังเวียน สฤตติกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. เกมตัวเลข (Number Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. เกมสะกดคำ (Spelling Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษร

ภาษาอังกฤษ

3. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษ
4. เกมฝึกสร้างประโยค (Structure Practice Games) เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. เกมออกเสียงคำ Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ
6. เกมจังหวะ (Rhyming Games) เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. เกมผสมผสาน (Miscellaneous Games) เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึก

ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543: 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation Game เป็นเกมการฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟัง และการพูด
4. Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์

7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประเภทของเกมในการสอนภาษานั้นแบ่งได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมาย และเนื้อหาของเกมที่จะนำไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้จัดทำใช้เกมส์ Bingo ในการสอนเนื่องจากทางโรงเรียนจะมี การแข่งขันเกมส์ bingo ในกิจกรรมสัปดาห์ภาษาต่างประเทศ

บ่อยครั้งและเป็นเวลาทุก ๆ ปี ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือก เกมสนี้เนื่องจากนักเรียนมีความคุ้นชินและเข้าใจกติกาเป็น อย่างดีต่อการเรียนรู้

3. ทฤษฎีแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร การสอนภาษาต่างประเทศในระยะเวลาที่ผ่านมา เราจะ เห็นได้ว่ามีวิธีการสอนที่แตกต่างหลากหลาย ตามหลักแนวคิดพื้นฐานและวิธีการสอนภาษาที่แตกต่างกัน ออกไป ตามแต่นักภาษาศาสตร์และครูผู้สอนจะ คิดค้นขึ้นเพื่อใช้ในการสอน หรือเพื่อปรับปรุงการสอนให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งในประมาณปี ค.ศ. 1970 การสอนภาษาอังกฤษตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสารได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศอังกฤษ เนื่องจากเป็นแนวทางการสอนที่เน้นในเรื่องการสื่อสาร ตามสถานการณ์ในการใช้ภาษาจริงๆ มากกว่าการที่จะ เน้นการสอนที่รูปแบบหรือโครงสร้างของภาษาเท่านั้น

Widdowson (1978) อ้างใน Larsen-Freeman (2000: 121) ได้กล่าวไว้ว่าในช่วงเวลาของการ เปลี่ยนแปลงโดยการนำแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมา ใช้่นั้นมีเหตุผลมาจากการที่ผู้เรียนสามารถ ผลิตประโยคที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดีแต่ ก็ยังไม่สามารถที่จะนำความรู้ทางตัว ภาษาที่ได้เรียนนั้นไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสมถูกต้องตาม บริบท ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากการรู้ ถึงกฎในตัวภาษาของผู้เรียนนั้นยังไม่เพียงพอแต่การใช้ภาษาใน สถานการณ์จริงๆ นั้นเอง การสอนภาษาเพื่อ การสื่อสารจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ทางภาษาที่มีไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ซึ่งนอกจากที่ผู้เรียน ต้องมีความรู้ในเรื่องไวยากรณ์ภาษาแล้วผู้เรียนยังต้องมีความรู้ในสิ่งที่อยู่ นอกเหนือตัวภาษา เช่น บทบาทของ แต่ละคนทางสังคม เจตนาในการสื่อสารของผู้พูดและผู้ฟัง เป็นต้น (กนก มนต์ คงสะอาด 2533 : 6)

Littlewood (1981:17) กล่าวว่าการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นควรเน้นเรื่องหน้าที่ของ ภาษา มากกว่าเรื่องรูปแบบของภาษา คือการเรียนภาษาไม่ได้หมายถึงการเรียนในส่วนของไวยากรณ์เท่านั้น หากแต่ ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการที่จะต้องใช้สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้อีกด้วย

Hymes (1981:19) กล่าวว่าความสามารถในการใช้ภาษานั้นต้องอาศัยการตีความที่ถูกต้อง เหมาะสม เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในสังคม และสามารถรู้ได้ว่าเมื่อไรควรพูด และควรพูดอะไร กับใคร เมื่อไร ที่ ไหน และควรมีลักษณะอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการในการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร นั้นเอง จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่าการสอนภาษาตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นเน้นถึงการใช้ ภาษา ของผู้เรียนมากกว่าเน้นถึงหลักเกณฑ์การใช้ภาษา อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับความคล่องแคล่วในการใช้ ภาษา และความถูกต้องอีกด้วยดังนั้นการเรียนการสอนแนวนี้จะต้องเน้นการทำกิจกรรมเพื่อการฝึกฝนการใช้ ภาษา ให้ใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากที่สุด เช่นมีการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้สนทนาโต้ตอบกันเป็นคู่ กลุ่ม ย่อย กลุ่มใหญ่ มีการสวมบทบาท การเล่นเกม เป็นต้น และการที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร นั้น ผู้เรียนต้องมีทักษะความสามารถทั้ง 4 ด้าน นั่นคือความสามารถในด้านกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ ความสามารถ ด้านภาษาศาสตร์เชิงสังคม ความสามารถด้านความสัมพันธ์ของข้อความ และ ความสามารถด้านการใช้กลวิธี ในการสื่อความหมาย

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับ แบบฝึกทักษะ ประกอบไปด้วย ความหมายของ แบบฝึก การพัฒนาแบบฝึก ลักษณะของแบบฝึกที่ดี แนว ทางการหาประสิทธิภาพของแบบฝึก ประโยชน์ของ แบบฝึก การหาประสิทธิภาพของแบบฝึก ซึ่งมีนักการ ศึกษาให้ข้อมูลไว้ดังนี้ แบบฝึกในภาษาไทยมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไป เช่น แบบฝึก แบบฝึกทักษะ แบบฝึกหัด แบบฝึกหัด ทักษะ เป็นต้น มีผู้ให้ความหมายของแบบฝึก แบบฝึกหัดหรือชุดการฝึกไว้ ดังนี้

สมศักดิ์ สีนธระเวชญ์ (2540:106) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง การจัดประสบการณ์ฝึกหัดเพื่อให้ ผู้เรียน ศึกษาและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถแก้ปัญหาได้ถูกต้องอย่างหลากหลายและแปลกใหม่

สุกิจ ศรีพรหม (2541:68) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบฝึก หมายถึง การนำสื่อประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของวิชามาใช้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า แบบฝึก คือ งานและนวัตกรรมที่ครูผู้สอนมอบหมาย ให้ผู้เรียนกระทำเพื่อฝึกทักษะและทบทวนความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วให้เกิดความชำนาญ ถูกต้อง คล่องแคล่ว จน สามารถนำความรู้ไปแก้ปัญหาได้โดยอัตโนมัติ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่าแบบฝึก การพัฒนาแบบฝึก การพัฒนาแบบฝึกจะต้องพิจารณาองค์ประกอบต่างๆของแบบฝึกทั้งหมดอย่างเป็นระบบ โดยกำหนด วัตถุประสงค์เพื่อการผลิตแบบฝึกอบรม การจัดลำดับสาระการนำเสนอ การผลิตแบบฝึก การเลือกสื่อประกอบ แบบฝึก และการประเมินแบบฝึก ในการผลิตแบบฝึกนั้นมีขั้นตอนที่สำคัญที่จะต้องดำเนินการ 4 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ ขั้นตอนวิเคราะห์เนื้อหา ขั้นตอนวางแผนการกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นตอนผลิตสื่อประกอบกิจกรรม และขั้นตอน ทดสอบประสิทธิภาพของแบบฝึก (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2551: ออนไลน์) มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง การจำแนกเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วยแยกย่อยลงไปถึงหน่วยระดับบทเรียน ดังนี้ การกำหนดหน่วย คือ การนำหน่วยเนื้อหาบทเรียนมากำหนดให้เป็นหน่วยระดับบทเรียน และกำหนด ระยะเวลาของการจัดกิจกรรมแต่ละหน่วย การกำหนดหัวเรื่อง คือ การนำแต่ละหน่วยมากำหนดให้เป็นหัวเรื่องย่อย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะ นำไปสู่การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ได้ การกำหนดความคิดรวบยอด คือ การเขียนข้อความที่เป็นสาระสำคัญของแต่ละหัวเรื่อง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการคาดการณ์ล่วงหน้าว่า กิจกรรมที่ใช้ในแบบฝึกจะต้องทำอะไรบ้างตามลำดับก่อน หลัง

ขั้นตอนที่ 3 การผลิตสื่อประกอบกิจกรรมเป็นการผลิตสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการฝึกอบรม ตามที่กำหนดในการวางแผนการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 4 การทดสอบประสิทธิภาพของแบบฝึก เป็นการประเมินคุณภาพแบบฝึกด้วยการนำแบบฝึกไปทดลองใช้แล้วปรับปรุงให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่าหลักในการพัฒนาแบบฝึกการเน้นพยางค์นั้นควรสร้าง ให้ตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการฝึก มีความเหมาะสมต่อพัฒนาการของผู้เรียน สนองความสนใจและคำนึงถึง ความแตกต่างระหว่างบุคคล ดำเนินการตามขั้นตอนและประเมินผลแจ้งผลความก้าวหน้าในการฝึกให้ผู้เรียน ทราบทันทีทุกครั้ง ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ เนื่องจากมีนักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษา และใช้แนวคิดดังกล่าวนี้ในการพัฒนาแบบฝึก อาทิเช่น สุเทพ พุ่มสวัสดิ์, สายยนต์ จ้อยนุแสง

7. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกม โดยใช้แบบทดสอบ Pre-test/ Post-test โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการทดลอง
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5. ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 33 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ เกมที่ใช้ในการพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบในการสอน
2. แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา

2569

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้ การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยศึกษาสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ หลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 4 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยศึกษาสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นหน่วยการเรียนรู้เนื้อหา สาระ และตัวชี้วัดของวิชาภาษาอังกฤษ

- 1.2 ศึกษาเนื้อหา หน้าที่ของภาษา และ บริบทของภาษาอังกฤษที่ปรากฏในหลักสูตรและตำราเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ

- 1.3 กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 4 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

- 1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนเพื่อการสื่อสารจำนวน 1 แผนเพื่อใช้ในการทดลอง โดยใช้คำศัพท์ในหนังสือเรียน ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ

- 1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในระดับชั้น ม.4/2 จำนวน 33 คน

2. การสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์

- 2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และแนวทางการสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์

- 2.2 วิเคราะห์คำศัพท์จากหนังสือ ที่จะนำมาสร้างแบบฝึกการเขียนสะกด คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และได้ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาต่าง ๆ พร้อมทั้งจำนวนเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้ สอดคล้องกับระยะเวลาในการทดลอง 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์

- 2.3 นำแบบฝึกที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านและผ่านการทดลองกับกลุ่มย่อยไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 33 คน

3. การสร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

- 3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบวัดประสิทธิภาพของแบบฝึก

- 3.2 ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนทุ่งศรีอุดม

- 3.3 สร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำจำนวน 20 ข้อ เป็นอัตนัย 20 ข้อ

- 3.4 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญและการทดลองไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 33 คน

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ระยะเตรียมการทดลอง

1.1 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 1 แผน ที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1.2 สร้างแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

1.3. สร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ระยะดำเนินการทดลอง

2.1 จัดปฐมนิเทศทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียนและวิธีการประเมินผลการเรียน

2.2 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนทั้งหมด 20 ข้อ เป็น 20 ข้อ

2.3 เมื่อทดสอบก่อนเรียนแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการสอนตามแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ซึ่งใช้เกมทั้งหมด 5 เกม คือ slap the board, Vocabulary square, Sets the words, Bingo และ Scramble words

8. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้รูปแบบ One-Group Pretest - Posttest Design มีรูปแบบดังนี้ เมื่อกำหนด O1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน X หมายถึง แบบเรียน O2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) O1 X O2

9. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม สรุปผลได้ดังนี้ การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 10.16 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53 คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.45 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอน โดยใช้เกม และการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ได้

การอภิปรายผล การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ช่วยให้นักเรียนมีการ พัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีและแม่นยำมากขึ้น สามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน แสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ที่ดีขึ้น เพราะว่าการสอนโดยใช้เกมเป็น กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างบรรยากาศภายใน ห้องเรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและได้พัฒนาทักษะด้านการเขียน ดังทฤษฎี Communicative Approach ที่ว่านักเรียนจะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมใน รูปแบบต่าง ๆ ให้มากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพื่อการสอน

1. ในการใช้เกมประกอบการสอน ครูควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึก การเขียนคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนเพื่อทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้
2. ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่ม ละได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันมากขึ้น
3. ครูควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการเรียน การ สอนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ควรทำการศึกษา ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นสื่อประกอบการสอน

บรรณานุกรม

กมลรัตน์ หลาสวรรณ. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีราชา. กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

_____. (2544). สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: วิชาการ กรม.

กนิษฐา ระเวช. (2543). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารภ ในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร. คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุคส์.

เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. (2543). พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ:

นามมีบุคส์. ฐิตมา จุฑเทียบ. (2547). การใช้กิจกรรมคายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒน์ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร. เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒน์.

นภดล นพไธสง. (2536). ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการช่วยจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธโสสง จังหวัดบุรีรัมย์. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒน์ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

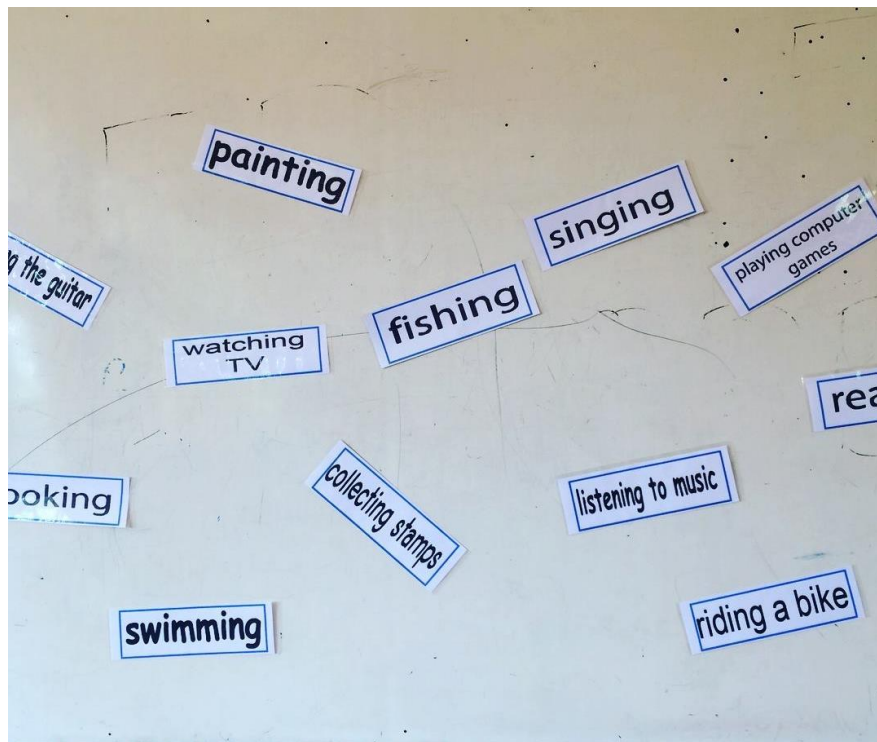
นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ตนอก แกรมมี.

นิตยา ฤทธิโยธี. (2540). เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.

ประนอม สุรัสวดี. (2539). กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาคผนวก

slap the board



Vocabulary squares



Sets of words

Direction : Sets these words in correct group

egg banana cake tea tomatoes lemon
 French fries papaya tuna sandwich noodle coffee lime
 pumpkin ice cream pizza coke muffin pineapple
 wine grape curry soup spaghetti tuna salad cabbage

Food



Drinks



Vegetable



Fruit



Dessert



Bingo

 Apple	 Book	 Cat	 Van
 Run	 Monkey	 Zebra	 Frog
 Pig	 Leaf	 Nest	 Sun
 King	 Horse	 Octopus	 Jug

Scramble words

Name: _____

Spelling List D-3

Spelling Scramble



Unscramble your spelling words.

- | | | | |
|-------------|-------|--------------|-------|
| 1. troporae | _____ | 14. catitviy | _____ |
| 2. flipaun | _____ | 15. femar | _____ |
| 3. maufos | _____ | 16. nitamina | _____ |
| 4. takers | _____ | 17. sharpe | _____ |
| 5. repatni | _____ | 18. staty | _____ |
| 6. thiegw | _____ | 19. pends | _____ |
| 7. dioar | _____ | 20. scape | _____ |
| 8. phase | _____ | 21. danri | _____ |
| 9. graden | _____ | 22. theghi | _____ |
| 10. gencha | _____ | 23. kaset | _____ |
| 11. tatin | _____ | 24. sciba | _____ |
| 12. granre | _____ | 25. treen | _____ |
| 13. zarcy | _____ | | |