

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษถือว่ามีสำคัญอย่างมาก ซึ่งประเทศไทยได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษมาตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา คิดเป็นระยะเวลายาวนานในการเรียนรวมอย่างน้อย 14 ปี หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ และสามารถใช้อังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งการหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวเกี่ยวกับภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า “ การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน คือการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม” โดยปัจจุบันพบว่า ปัญหาพื้นฐานของการเรียนภาษาอังกฤษ คือคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ และยังได้รับความสนใจน้อย ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (นิติ อร่ามเรืองสกุล, 2559 : 3)

ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะการเขียนเป็นกระบวนการที่ต้องฝึกฝนอย่างมีระบบ ต้องหมั่นอดทนฝึกซ้อม จากปัญหาข้างต้น ได้มีผู้ให้ความสนใจศึกษาปัญหาและแก้ไข เห็นได้จากงานวิจัยของ นิตยา ดวงเงิน (2547) ซึ่งได้ทำการวิจัยพบว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนเขียนตัวอักษรถูกต้องตามหลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องมากขึ้น และงานวิจัยของ ปารมี นกสอน (2547) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกม Hangman เป็นกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้แม่นยำและถูกต้อง

ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงสนใจที่จะนำเกม Puzzle word มาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการสอนโดยใช้เกม Puzzle word ที่มีต่อทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกม Puzzle word ในการสอน

3. สมมติฐานการวิจัย

ทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน

4. ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของประชากร

ประชากร : จำนวนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล จำนวน 121 คน

กลุ่มตัวอย่าง : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 42 คน

ขอบเขตของตัวแปร

ตัวแปรอิสระ : เกม Puzzle word

ตัวแปรตาม : ทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขอบเขตเนื้อหา

คำศัพท์พื้นฐานที่เรียนของเทอมที่ 2 ได้แก่ shape, school, family และ animal จะใช้เกมในการสอนคำศัพท์เป็นหมวด ๆ

ขอบเขตของช่วงเวลา

เริ่มการทดลองช่วงวันที่ 19 สิงหาคม ถึง 19 กันยายน 2562 ซึ่งจะสอนสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ภายใน 1 เดือน รวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

5.2 เกม Puzzle word หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นในรูปแบบการเล่นหรือการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ในแต่ละเกม กำหนดวิธีการในการเล่น เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

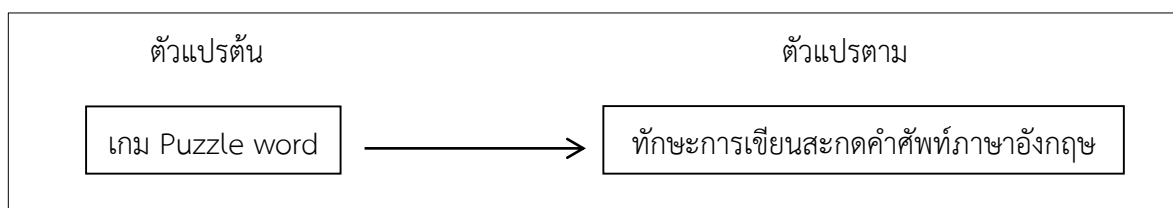
5.3 แบบทดสอบการวัดทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ชุดคำศัพท์ที่ใช้วัดทักษะในการเขียนคำศัพท์ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งจะเป็นชุดคำศัพท์ จำนวน 2 ชุด ชุดละ 20 คำ ผ่านการตรวจสอบความเป็นปรนัย (Objectivity) โดยผู้เชี่ยวชาญ

6. ประโยชน์ของการวิจัย

ด้านนักเรียน : ได้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องตามหลักการเขียน สามารถจดจำและเข้าใจคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น

ด้านครูผู้สอน : ได้พัฒนาตนเองในการคิดสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน และมีความภาคภูมิใจที่นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

7. กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางของการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.2 คุณภาพผู้เรียน
2. การเขียนสะกดคำ
 - 2.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 2.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 2.3 หลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เกม
 - 3.1 ความหมายและความสำคัญของเกม
 - 3.2 ประเภทของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 . 2) ได้กำหนดหลักสูตรแกนกลางไว้ดังนี้

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำ ขอร้องง่าย ๆ ที่ฟัง	ความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ และประโยคคำสั่ง คำขอร้อง	ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องต่าง ๆ เช่น Stand up, Sit down, Please come here. , Don't make a loud noise, please. etc
ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้

2. ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำและสะกด คำและอ่านประโยคง่าย ๆ ถูกต้องตามหลัก การอ่าน	หลักการอ่านออกเสียง สะกดคำ ระบุตัวอักษรและเสียง หลักการ อ่านออกเสียงคำและประโยคต่าง ๆ	1. ระบุตัวอักษรและเสียง อ่าน ออกเสียงและสะกดคำและอ่าน ประโยคง่าย ๆ ถูกต้องตาม หลักการอ่าน เช่น - พยัญชนะต้นและพยัญชนะท้าย คำ - เน้นหนัก-เบา (Stress) - ระดับเสียงสูง-ต่ำ (Intonation)
3. เลือกภาพตรงตาม ความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง	ความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ และประโยค	เลือกภาพตรงตามความหมาย ของคำ กลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
4. ตอบคำถามจากการฟัง ประโยค บทสนทนาหรือ นิทานง่ายๆ ที่มี ภาพประกอบ	รู้และเข้าใจความหมายของ คำศัพท์ รูปประโยคจากการฟังบทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ ที่มี ภาพประกอบ	ตอบคำถามจากการฟังประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ ที่มี ภาพประกอบ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่าง บุคคลตามแบบที่ฟัง	การรู้และเข้าใจบทสนทนาที่ใช้ใน การสื่อสารระหว่างบุคคล	พูด/โต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น บทสนทนาเกี่ยวกับการทักทาย การกล่าวลา การขอบคุณ การขอโทษและการแนะนำ ตนเอง
ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้

2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง	การรู้และเข้าใจคำศัพท์ กลุ่มคำ และประโยคช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจคำสั่งและคำขอร้อง	ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ที่ฟังและออกคำสั่งและคำขอร้องให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม
3. บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง	รู้จักเลือกใช้คำและประโยคเพื่อบอกความต้องการของตนเอง	พูดประโยคแสดงความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง เช่น I want please. etc.
4. พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเองตามแบบที่ฟัง	การพูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง	พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เช่น What's your name?/ My name is etc.

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว	การพูดสื่อสารเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว	พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว บุคคล และเรื่องใกล้ตัว ชื่อ อายุ รูปร่าง ส่วนสูง สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
-----------	-----------------	-------------------

1. พูดและทำท่าทางประกอบตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	การเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	1. พูดและทำท่าทางประกอบตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา 2. บอกชื่อและคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลสำคัญของเจ้าของภาษา เช่น Christmas's Day Valentine's Day Happy New Year's Day etc.
2. บอกชื่อและคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลสำคัญของเจ้าของภาษา	การบอกชื่อและคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลสำคัญของเจ้าของภาษา	บอกชื่อและคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลสำคัญของเจ้าของภาษา
3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย	การเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย	เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ระบุดźwięกและเสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	การระบุดźwięกและเสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	บอกตัวอักษรและเสียงตัวอักษรของภาษา ต่างประเทศและภาษาไทย เช่น A-Z ก-ฮ

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ	คำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

การเรียนรู้อื่น		
-----------------	--	--

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน	ฟังและพูด หมายความว่า คำศัพท์ สำนวนภาษา ประโยคในสถานการณ์ง่าย ๆ ในห้องเรียน	ฟังและพูดสนทนาในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน เช่น การทักทาย การกล่าวคำอำลา

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	รู้ความหมายคำศัพท์ สำนวนภาษา ประโยคที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	ใช้ภาษาต่างประเทศบอกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว เช่น อาชีพ บุคคลสำคัญในชุมชน

1.2 คุณภาพผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 . 2) ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียน ไว้ดังนี้

• จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ

- พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่ง และคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อน

- บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

- พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

- พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อ และคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล /วันสำคัญ /งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

- บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย

- บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

- ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

- ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

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

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

- จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความนิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก /ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและ อ่าน บทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

- พูด /เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ

- พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ

- พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว

- พูด /เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

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

- ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล /วันสำคัญ /งานฉลอง /ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

- เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

- บอกความเหมือน / ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

- เปรียบเทียบความเหมือน / ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

- ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

- ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

- ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

- มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ

- การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 - 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

- ใช้ประโยคเดียวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

- จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

- ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา นิทาน และบทร้อยกรองสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ระบุ/เขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน เลือก/ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

- สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว สถานการณ์ ข่าวเรื่องที่อยู่ในความสนใจของสังคมและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม ใช้คำขอร้อง คำชี้แจง และคำอธิบาย ให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม พูดและเขียนแสดงความต้องการเสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม

- พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์/เรื่อง/ประเด็นต่างๆ ที่อยู่ในความสนใจของสังคม พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระหัวข้อเรื่องที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง/ข่าว/เหตุการณ์/สถานการณ์ที่อยู่ในความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ

- เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาส ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

- เปรียบเทียบ และอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบและอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

- ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่นจาก แหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

- ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

- ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม และสรุปความรู้/ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ข้อมูล ข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น เป็นภาษาต่างประเทศ

- มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100 - 2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

- ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อน (Complex Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

2. ความรู้เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ ประกอบไปด้วยประเด็นดังต่อไปนี้ ความหมายของการเขียนสะกดคำความสำคัญของการเขียนสะกดคำศัพท์ จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำหลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีนักการศึกษาได้ให้ข้อมูลไว้ดังนี้

ณัฐชา เรืองเกษม (2547: 25) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นเรื่องเกี่ยวกับการกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาเป็นตัวหนังสือ และให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ผู้เขียนต้องการ

สมพงษ์ ศรีพยาศ (2553: 35) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ คือ การเขียนเรียงลำดับอักษร ได้แก่ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและตัวการันต์เรียงเป็นคำได้ถูกต้อง เขียนถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตนเอง เขียนตอบคำถาม เขียนเล่าเรื่องและใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง

กล่าวโดยสรุป การเขียนสะกดคำ นั้นผู้เรียนต้องสามารถจำตัวอักษรตามความหมายของรูปนั้นๆได้และสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาเป็นตัวหนังสือ อีกทั้งสามารถเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง

2.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

ณัฐชา เรืองเกษม (2547: 26) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญที่สุดในการสื่อความหมายด้วยวิธีการเขียน การเขียนผิดก็เหมือนกับการพูดผิด ความหมายของคำก็จะเปลี่ยนไปและประสิทธิภาพของการเขียนก็จะลดลง แต่ถ้าหากเขียนสะกดคำได้ถูกต้องก็จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจข้อความได้อย่างถูกต้อง

วรรณิ โสมประยูร (2544: 503) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของการเรียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ มีความสำคัญเป็นอย่างมาก หากเขียนสะกดคำถูกต้อง ผู้อ่านก็จะเข้าใจความหมายได้อย่างถูกต้อง ในทางกลับกัน หากเขียนสะกดคำผิด ก็จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายผิดไปด้วย การสะกดคำจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนภาษา

2.3 หลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

พิตรวิทย์ โกวิทวที (2524: 78-81) ได้เสนอแนวคิดว่าการสอนสะกดคำ ครูควรจะสอนให้นักเรียนรู้จักวิธีการสะกดคำอย่างมีหลักเกณฑ์ มีเหตุผล รู้จักใช้การสังเกตมาเป็นเครื่องช่วยในการสะกดคำ โดยเสนอแนะไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนออกเสียงเป็นจังหวะแทนการออกเสียงที่สะกดติดกันไป ใช้น้ำเสียงเน้นหนักมีชีวิตชีวาเหมือนกับเวลาร้องเพลงเชียร์กีฬา ในคำหนึ่งๆ ครูอาจช่วยนักเรียนแบ่งช่วงของการสะกดคำออก เช่น teacher นักเรียนจะออกเสียงดังนี้ tea-ch-er teacher แทนการสะกดคำ
2. ฝึกให้รู้จักสังเกต รู้จักเปรียบเทียบ โดยนำเอาความรู้เรื่องการสะกดคำจากคำที่เรียนไปแล้วมาเปรียบเทียบกับคำใหม่ดูว่ามีตัวสะกดที่คล้ายกันหรือเหมือนกันอย่างไร จะช่วยให้นักเรียนจำคำใหม่ได้รวดเร็วและแม่นยำ เช่น

คำที่เรียนมาแล้ว	คำใหม่
ear	year, dear, hear
cake	make

drink

think

ในการสอนทุกครั้งถ้าครูสามารถแนะนำให้นักเรียนใช้ความสังเกตเรื่องการสะกดคำได้เมื่อไรจะต้องแนะนำทันทีไม่ควรจะสอนเพียงแต่บอกว่าคำๆนั้นสะกดอย่างไร

3. บวกตัวอักษร 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

ภาพ 2 หลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

6. นำส่วนของคำและภาพรวมกันโดยที่นักเรียนเคยเรียนส่วนของคำนั้นๆแล้วหรือรู้ความหมายจากภาพนั้นๆแล้ว เช่น

wo

+

รูปผู้ชาย

กล่าวโดยสรุปได้ว่า หลักการเขียนสะกดคำนั้น จะต้องรู้จักสังเกต รู้จักเปรียบเทียบคำใหม่กับคำเก่าที่มีลักษณะการเขียนที่คล้ายคลึงกัน จะทำให้จดจำได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้นไปอีก

3. เทคนิคการใช้เกม

3.1 ความหมายและความสำคัญของเกม

กรมวิชาการ (2546: 34) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่เด็กนักเรียนได้เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญ ซึ่งคุณครูสอนภาษาจะนำมาสอนในชั่วโมงเรียนหรือนอกชั่วโมงได้ดี เช่นเดียวกับเพลง คุณครูควรเลือกหรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้และวิธีการเล่น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และสร้างความรู้ให้แก่ผู้เล่นได้ในเวลาเดียวกันซึ่งเกมมีหลายประเภทยกตัวอย่างเช่น เกมเฉื่อย (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว แต่จะต้องมีกติกากำหนดไว้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนานักเรียนในด้านใดด้านหนึ่งซึ่งเกมนั้นสามารถดึงสมรรถภาพของผู้เรียนให้เด่นออกมาได้รวมทั้งสามารถทดสอบเด็กได้อีกด้วย

สำเนา ศรีประมงค์ (2547: 14) ในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกม ในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆจะใช้ในชั้น ไหน ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน และชั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน

กล่าวสรุปได้ว่า การใช้เกมในการพัฒนาทักษะ ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย ไม่เครียด อีกทั้งได้ความรู้ที่หลากหลายไปในตัว ซึ่งที่ความสำคัญต้องรู้จักใช้ในเหมาะสมกับเวลา โอกาสและสถานที่ รวมถึงความสามารถของนักเรียนเกมยังสามารถใช้ในการประกอบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 ประเภทของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จันทิมา จันตาบุตร (2557: 6) ได้ให้ความหมายของคำว่าเกมไว้ว่า เป็นการนำเอาจุดประสงค์ใดๆของการเรียนรู้ตามหลักสูตรมาประกอบขึ้นเป็นการเล่น ผู้เล่นจะเล่นเกมไปตามกติกาที่กำหนด ซึ่งจะต้องใช้ความรู้ในเนื้อหาที่มีส่วนร่วมในการเล่นด้วย

สังเวียน สฤชดิกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. เกมตัวเลข (Number Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. เกมสะกดคำ (Spelling Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ
3. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษ
4. เกมฝึกสร้างประโยค (Structure Practice Games) เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. เกมออกเสียงคำ Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ
6. เกมจังหวะ (Rhyming Games) เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. เกมผสมผสาน (Miscellaneous Games) เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

คณะนักวิชาการบริษัชนานมีบุ๊คส์ (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 ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาของเกมที่จะนำไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้จัดทำใช้เกม Bingo ในการสอนเนื่องจากทางโรงเรียนจะมีการแข่งขันเกม bingo ในกิจกรรมสัปดาห์ภาษาต่างประเทศบ่อยครั้งและเป็นเวลาทุกๆปี ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกเกมนี้นี้เนื่องจากนักเรียนมีความคุ้นชินและเข้าใจกติกาเป็นอย่างดีง่ายต่อการเรียนรู้

- เกม Puzzle word

เป็นเกมที่มีลักษณะวิธีการเล่น แบบเดียวกับเกมอักษรไขว้ โดยจะให้นักเรียนค้นหาคำศัพท์จากตารางตัวอักษร โดยแต่ละตารางจะแบ่งคำศัพท์เป็นหมวดๆ

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

นิตยา ดวงเงิน (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การวางแผนปฏิบัติการ การปฏิบัติงาน การสังเกตการณ์ปฏิบัติงาน และการสะท้อนผลการปฏิบัติการ กลุ่มทดลองคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แผนการสอน แบบประเมินพฤติกรรมการเรียน เทคนิคที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง การเขียนเจอนัล การสนทนา และแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง

ณัฐชา เรืองเกษม (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนศึกษาพิเศษสุรินทร์ อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 25 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.25 ถึง 0.67 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97

ปารมี นกสวน (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกม Hangman เป็นกิจกรรมเตรียมพร้อมเพื่อเพิ่มความตระหนักในเรื่องแบบแผนในการสะกดคำภาษาอังกฤษ กลุ่มทดลองคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนเขมะสิริอนุสสรณ์ จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แบบทดสอบก่อนและหลังกิจกรรม และบันทึกของนักเรียน ผลการทดลองปรากฏว่าค่าคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเรียน (15.70) มีค่าสูงกว่าค่าคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียน (12.72) และค่า T-test แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยทั้งสองมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีค่า T เท่ากับ 9.75

นายนิติ อร่ามเรืองสกุล (2559 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์ และแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ จำนวน 30 ข้อ ผลการทดลองปรากฏว่าใช้แผนการสอน

โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.02 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.33 และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 23.83 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.11 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 79.4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกมซึ่งเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและได้พัฒนาทักษะด้านการเขียน

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การใช้เกมช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าการสอนปกติ นอกจากนี้ การใช้เกมยังให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีอีกด้วย

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

คอนสแตนต์ยูก (Konstantyuk. อ้างถึงในนิติ อร่ามเรืองสกุล 2003: 51) ได้ศึกษาการสอนภาษายูเครนเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ในการจัดกิจกรรมที่นำมาใช้สอนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมการละคร วรรณกรรม เกม แสดงบทบาท การสนทนา การอภิปราย สถานการณ์จำลอง เกมภาษา กิจกรรมการแก้ปัญหา ซึ่งพบว่า สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้งสี่ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล อำเภอเมือง จังหวัดตรัง ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1) ประชากร จำนวนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนพรศิริกุล จำนวน 121 คน

1.2) กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 จำนวนนักเรียน 42 คน โดยใช้ในการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง เพราะผู้เรียนในห้องนี้มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

2. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ทำการทดลองตามแบบแผนการวิจัยก่อนทดลอง (Pre Experimental Designs) แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนทดลองและหลังการทดลอง (The One-Group Pretest-Posttest Design)

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	เงื่อนไขการทดลอง	ทดสอบหลัง
กลุ่มทดลอง	Y_1	X	Y_2

ภาพ 3 แบบแผนการวิจัย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1) แบบทดสอบ จำนวน 2 ชุด ชุดหนึ่งประกอบไปด้วยคำศัพท์ 20 คำ เพื่อวัดทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียน ซึ่งเป็นชุดคำศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเป็นปรนัย (Objectivity) โดยผู้เชี่ยวชาญ

3.2) เกม Puzzle word เพื่อในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียน

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. สร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์และเกม

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สารและมาตรฐานการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยวิเคราะห์มาตรฐาน สาระการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง เอกสารต่างๆ แล้ววิเคราะห์คำศัพท์ที่จะนำมาใช้

1.2 สร้างชุดคำศัพท์แบ่งเป็น 2 ชุด ชุดละ 20 คำ และนำคำศัพท์ที่ใกล้เคียงมาใช้ในเกมแต่ละเกม

1.3 นำชุดคำศัพท์ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษตรวจสอบเพื่อพิจารณาประเมินความเหมาะสมของเอกสารและตรวจสอบความเป็นปรนัย ได้แก่

1. นางสาวเชาวภรณ์ สัมพันธ์รัตน์ ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
2. นางสาววิชุดา เปาะทอง ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ
3. นางเยาวเรศ เพ็งสุข ตำแหน่ง ครูผู้สอนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

1.4 ตรวจสอบคุณภาพของชุดคำศัพท์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำที่ใช้ในการประเมิน โดยนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.48 - 0.88 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.00-0.70 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) จากสูตร $KR - 20$ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

1.5 นำชุดคำศัพท์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง แล้วเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย

2. เกม Puzzle word

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สารและมาตรฐานการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยวิเคราะห์มาตรฐาน สาระการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง เอกสารต่างๆ แล้ววิเคราะห์คำศัพท์ที่จะนำมาใช้

2.2 สร้างเกม Puzzle word ตามหมวดคำศัพท์ที่กำหนด

2.3 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะประกอบไปด้วย

1. นางสาวเชาวภรณ์ สัมพันธ์รัตน์ ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
2. นางสาววิชุดา เปาะทอง ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ
3. นางเยาวเรศ เพ็งสุข ตำแหน่ง ครูผู้สอนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

2.4 นำเกม Puzzle word ไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำเกม Puzzle word ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง แล้วเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

4.1 วางแผน พร้อมกำหนดชุดคำศัพท์ และเกมที่จะใช้ในการทดลอง

4.2 นำแบบทดสอบชุดแรกหรือ Pretest มาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง พร้อมเก็บรวบรวมคะแนนของแต่ละคน

4.3 นำเกม Puzzle word ที่กำหนด คำศัพท์สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ภายใน 1 เดือน รวม 8 ครั้ง

4.4 นำแบบทดสอบชุดที่สองหรือ Posttest มาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง พร้อมเก็บรวบรวมคะแนนของแต่ละคน

4.5 นำผลคะแนนแบบทดสอบชุดแรกหรือ Pretest และแบบทดสอบชุดที่สองหรือ Posttest มาเปรียบเทียบกับ พร้อมสรุปผลการทดลอง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการสอนโดยใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล ดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการสอนโดยใช้เกม Puzzle word ที่มีต่อทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล โดยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้เกม มาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.2 การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกม Puzzle word ในการสอน โดยใช้สถิติ t-test dependent หรือ t-test paired

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติดังต่อไปนี้

1) การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนน
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3) หาค่าความยาก (P) ของแบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ โดยใช้สูตร

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน ดัชนีความยากง่ายของแบบทดสอบ
	R	แทน จำนวนนักเรียนที่อ่านคำศัพท์ถูกต้อง
	N	แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทดสอบการอ่าน

4) หาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ โดยใช้สูตร

$$r = \frac{H-L}{N}$$

เมื่อ	r	แทน ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ
	H	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มเก่งที่อ่านคำศัพท์ถูกต้อง
	L	แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มอ่อนที่อ่านคำศัพท์ถูกต้อง
	N	แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทดสอบการอ่าน

5) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ โดยใช้สูตร KR-20 ตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	k	แทน จำนวนข้อสอบ
	p	แทน สัดส่วนของนักเรียนที่อ่านคำศัพท์ถูกต้อง
	q	แทน สัดส่วนของนักเรียนที่อ่านคำศัพท์ผิด
	S^2	แทน ความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

6) หาค่าความแปรปรวนของแบบทดสอบ S_e^2 โดยใช้สูตร

$$\text{สูตร } S_e^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum X)^2}{N^2}$$

เมื่อ	S_e^2	แทน	ความแปรปรวนสำหรับกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

7) การเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกม Puzzle word ในการสอน โดยใช้สถิติ t-test dependent หรือ t-test paired (วิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลของผลการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล อำเภอเมือง จังหวัดตรัง โดยผู้วิจัย

นำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกมในการสอน ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คะแนน	จำนวน (N)	ค่าเฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	T	Sig
ก่อนเรียน	42	7.86	4.75	-7.695	.000
หลังเรียน	42	9.93	4.45		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 ผลการวิจัยแสดงว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 42 คน ที่ได้ใช้เกม Puzzle word ในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้เกม เท่ากับ 7.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.75 และ คะแนนเฉลี่ยหลังการใช้เกม เท่ากับ 9.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.45 ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล จังหวัดตรัง ผู้วิจัยได้สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการวิจัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการสอนโดยใช้เกม Puzzle word ที่มีต่อทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกม Puzzle word ในการสอน

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากร คือ จำนวนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล จำนวน 121 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 จำนวนนักเรียน 42 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบไปด้วย แบบทดสอบชุดคำศัพท์ จำนวน 2 ชุด ชุดหนึ่งประกอบไปด้วยคำศัพท์ 20 คำ เพื่อวัดทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียน ซึ่งเป็นชุดคำศัพท์ที่ใกล้เคียงกันซึ่งผ่านการตรวจสอบความเป็นปรนัย (Objectivity) โดยผู้เชี่ยวชาญ และเกม Puzzle word เพื่อในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการสอนโดยการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการหาค่าเฉลี่ย($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการทดสอบก่อนและหลังใช้เกม ในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จะใช้สถิติ t-test dependent หรือ t-test pair เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

2. สมมติฐานการวิจัย

ทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน

3. สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลผลการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล จังหวัดตรัง สามารถสรุปผลการศึกษาดังนี้

การทดสอบวัดการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนการใช้เกม และหลังการใช้เกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.86 และ 9.93 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกันพบว่าคะแนนสอบหลังการใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

4. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล จังหวัดตรัง มีสมมติฐานที่ว่าทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน จากการทดสอบสมมติฐานพบว่าหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม นักเรียนมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะเกมช่วยพัฒนาการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนได้ดีขึ้น ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิติ อร่ามเรืองสกุล (2559) ที่พบว่าผลการทดลองการนำแผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยสรุปได้ว่าการใช้เกมช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีและแม่นยำมากขึ้น สามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปารมี นกสวน (2547) ที่มีผลการทดลองค่าคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเรียน (15.70) มีค่าสูงกว่าค่าคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียน (12.72) และค่า T-test แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยทั้งสองมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีค่า T เท่ากับ 9.75 จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การใช้เกมช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าการสอนปกติ และเกมยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นผลทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีอีกด้วย

5. ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล จังหวัดตรัง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขเทคนิคการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

5.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ดังนี้

5.1.1 การใช้เกม Puzzle word ช่วยในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คำศัพท์ที่นำมาใช้ควรหลากหลาย ซึ่งจะต้องครอบคลุมทุกเนื้อหา ให้นักเรียนรู้จักการสะกดคำศัพท์ที่ถูกต้องในภาษาอังกฤษ เพื่อจะทำให้นักเรียนเกิดความจำที่แม่นยำในการจดจำคำศัพท์

5.1.2 ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบคือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ทำให้ยากต่อการเรียนรู้ การใช้เกมเป็นสื่อประกอบการสอน ช่วยลดภาระครูได้มาก ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ทักษะทางภาษาของผู้เรียนดีขึ้น

5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.2.1 ควรมีการประเมินคุณภาพของเกมต่างๆ และแบบทดสอบโดยการให้นักเรียนหลายกลุ่มลงมือทำ แล้วนำมาแก้ไข โดยการปรับใช้ กับกลุ่มตัวอย่างอื่นที่ต้องการศึกษา เพื่อความเที่ยงตรงของเนื้อหา และความเหมาะสมของเกม และแบบทดสอบ

5.2.2 ควรทำการศึกษาการสอนโดยใช้เกมกับทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะการพูด การฟัง และการอ่านเพื่อศึกษาผลเฉพาะทาง

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ.(2551). กรมวิชาการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

- พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมวิชาการ (2546). (2546). คู่มือแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จันทิมา จันตาบุตร (2557). การใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 สาขายานยนต์ (ขย.2101) วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนาเชียงใหม่
- ณัฐชา เรืองเกษม (2547). การพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. การศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นิตยา ดวงเงิน (2547). การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม, สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- นิติ อร่ามเรืองสกุล (2559). การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สืบค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2562, จาก www.elsd.ssru.ac.th
- ปารมี นกสวน (2547). การใช้เกมแสมเป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อมเพื่อเพิ่มความตระหนักในเรื่องแบบแผนการสะกดคำภาษาอังกฤษ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- พิตรวัลย์ โกวิทวที (2524). ทักษะและเทคนิคการสอนเขียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ.
- วรรณิ โสมประยูร (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2544.
- สมพงษ์ ศรีพิยาด (2553).การพัฒนาชุดแบบฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สังเวียน สฤชดิกุล (2541).การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นปีที่ 1, สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำเนา ศรีประมงค์ (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความอดทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง, สาขาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- คอนสแตนต์ยูก (Konstantyuk. 2003). The Effect of the Use of Pictorial Storytelling on Iranian EFL Student' Attitudes toward Vocabulary Learning,

Islamic Azad University, Malayer, Iran