

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคิดเห็นในการเรียนรู้คำศัพท์และความเพิงพอใจ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยดำเนินดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
3. แผนการจัดการเรียนรู้
4. การใช้เกมประกอบการสอน
5. คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
6. ความคิดเห็นในการเรียนรู้คำศัพท์
7. ความเพิงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 "ได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนในแต่ละระดับ ดังนี้"

#### จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้ เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย

ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกรักในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ เพื่อจุดมุ่งหมายที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพเจ้าหน้าที่เป็นจุดหมายเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานคือ การมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง การมีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต การมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุนทรียะ และรักการออกกำลังกาย การมีความรักชาติ และมีจิตสำนึกรักในครอบครัว ภูมิปัญญา ไทย การอนุรักษ์และพัฒนาถิ่นแวดล้อม อีกทั้งมีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามในสังคมและสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 5)

#### **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ 1) นักเรียนมีความสามารถในการรับและส่งสาร สามารถถ่ายทอดความคิด และสามารถพิจารณาข้อมูลข่าวสารอย่างมีเหตุผล โดยสามารถคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์อย่างมีระบบเพื่อการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ได้ 2) นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่ เช่น ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ ต่างๆ ในสังคม มาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 3) นักเรียนสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล 4) นักเรียนเป็นรู้จักหลักเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่องานและผู้อื่น และ 5) นักเรียน ต้องรู้จักใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 6-7)

#### **การจัดการเรียนรู้**

การจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ ประกอบด้วย หลักการจัดการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้ และบทบาทของผู้สอนและผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3) ดังนี้

**3.1 หลักการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียนกระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมองเนื่น ให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม**

**3.2 กระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่ป้าหมายของหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผยแพร่สถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ ลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนพัฒนาเพื่อจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ**

**3.3 การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน และวิธีพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ และบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด**

**3.4 บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตรทั้งผู้สอนและผู้เรียนควรมีบทบาท ดังนี้**

#### **3.4.1 บทบาทของผู้สอน**

1) ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคลแล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน

2) กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนด้านความรู้และทักษะ กระบวนการที่เป็นความคิดรวบยอด หลักการ และความตั้มพันที่ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3) ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียนไปสู่ป้าหมาย

4) จัดบรรยายภาคที่เอื้อต่อการเรียนรู้และคุ้มครองเด็กช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

5) จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรมนำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

6) ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายเหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาและระดับพัฒนาการของผู้เรียน

7) วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ้อมสื่อและพัฒนาผู้เรียน  
รวมทั้งปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

### 3.4.2 บทบาทของผู้เรียน

- 1) กำหนดเป้าหมาย วางแผน และรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง
  - 2) เกาะแสวงหาความรู้เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อความรู้
  - 3) ลงมือปฏิบัติจริง สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

ในสถานการณ์ต่างๆ

- 4) มีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู
- 5) ประเมินและพัฒนาระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

ในการจัดการเรียนรู้นี้นักเรียนเป็นสำคัญ เพราะผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนและการเรียนรู้ ถ้าผู้สอนมีความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ย่อมส่งผลดีต่อผู้เรียน อีกทั้งผู้สอนต้องรู้จักการออกแบบการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาศักยภาพและบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

3.5 สื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมืออัลตรีมานบันสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะตามมาตรฐานของหลักสูตร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภททั้ง สื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีและเครื่อข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการและถึงความสามารถเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 27) การจัดทำสื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาขึ้นเองหรือปรับปรุงเลือกใช้อย่างมีคุณภาพจากสื่อต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัวเพื่อนำมาใช้ประกอบในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมและสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสถานศึกษาควรจัดให้มีอย่างพอเพียงเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

อย่างแท้จริง ซึ่งสถานศึกษาเดพพื้นที่การศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและผู้มีหน้าที่จัดการศึกษา ขั้นพื้นฐานควรดำเนินการดังนี้

3.51 จัดให้มีแหล่งการเรียนรู้ ศูนย์ต่อการเรียนรู้ ระบบสารสนเทศการเรียนรู้ และเครื่อข่ายการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งในสถานศึกษาและในชุมชนเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ระหว่างสถานศึกษา ห้องถูน ชุมชน สังคมโลก

3.5.2 จัดทำและจัดหาสื่อการเรียนรู้สำหรับการศึกษาค้นคว้าของผู้เรียนเตรียมความรู้ให้ผู้สอน รวมทั้งจัดหาสื่อที่มีอยู่ในห้องถูนมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้

3.5.3 เลือกและใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความหมายสน มีความหลากหลาย สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ ธรรมชาติของสาระการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

3.5.4 ประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ที่เลือกใช้ย่างเป็นระบบ

3.5.5 ศึกษาค้นคว้า วิจัย เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.5.6 จัดให้มีการกำกับ ติดตาม ประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพเกี่ยวกับสื่อ และการใช้สื่อการเรียนรู้เป็นระยะๆ และสม่ำเสมอ

ในการเลือกใช้และการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในสถานศึกษาควรคำนึงถึงหลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ เช่น ความสอดคล้องกับหลักสูตร วัตถุประสงค์การเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เนื้อหาที่มีความถูกต้องและทันสมัย ไม่กระทบความมั่นคงของชาติ ไม่ขัดต่อศีลธรรม มีการใช้ภาษาที่ถูกต้อง รูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางก่อรุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน การเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ (กระทรวงศึกษาธิการ 2551: 220) ได้แก่

#### คุณประسنค์การเรียนภาษาต่างประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดความสำคัญของการเรียนภาษาต่างประเทศว่า ในสังคมโลก ปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็น

เครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกันอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชน โลกและตระหนักรถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและบุญมงของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรมบนบ탕รูปแบบประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

นอกจากนี้ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐานคือภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษาอีกคู่หนึ่งคือภาษาอังกฤษและภาษาจีน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในคุณภาพพิเศษของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 220)

#### **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกันอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

**สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการใช้ภาษาต่างประเทศในการ พูด-ฟัง-อ่าน และเขียน นำเสนอข้อมูลข่าวสาร และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม ประกันคุณภาพมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้**

**มาตรฐาน ๑.๑ เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล**

**มาตรฐาน ๑.๒ มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ**

**มาตรฐาน ๑.๓ นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน**

**สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม เป็นการใช้ภาษาต่างประเทศ ตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษา กับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม ประกันคุณภาพมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้**

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความหมายอ่อนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

**สาระที่ 3 ภาษา กับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นการใช้ภาษาต่างประเทศ ประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้**

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

**สาระที่ 4 ภาษา กับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก เป็นการใช้ภาษาต่างประเทศ ในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือ พื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก ประกอบด้วยมาตรฐาน การเรียนรู้ ดังนี้**

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

**ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางที่เกี่ยวข้องในเรื่องคำศัพท์**

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 “ได้กำหนดคุณลักษณะที่สำคัญคือ ต้องการผู้เรียนมีศักยภาพในการเรียนภาษาต่างประเทศ ดังนั้นจึงได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางไว้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 2) ดังนี้

**สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร**

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน

๑.๑ ดังนี้

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. เลือก/ระบุภาพหรือ สัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง	- คำ กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว และบทพูดเข้าจังหวะและการ สะกดคำ การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออกเสียง เช่น 1. การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ 2. การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ 3. การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค
ป.3	2. เลือก/ระบุภาพหรือ สัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง	- กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว สัญลักษณ์ และความหมายเกี่ยวกับ ตนเอง ครอบครัว โรงเรียน ลิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และนันทนาการ เป็นวงคำพหที่สะสมประมาณ 350-450 คำ (คำพหที่เป็นรูปธรรม)

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 11-12

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 2.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สอดคล้องกับมาตรฐาน  
ต 1.2 ดังนี้

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง	- คำศัพท์ จำนวน และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ เช่น Please,.../ May I go out ?/ May I come in ? etc
ป.3	2. ชี้จดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง	- คำศัพท์ จำนวน และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อน เช่น What's your name ? My name is... How are you ? I am fine. What time is it ? It is one o'clock. What is this ? It is a/an... How many...are there ? There is a/an.../ There are... Who is...? He/She is... etc.

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตารางที่ 2.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน  
ต 1.3 ดังนี้

ขั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟัง หรืออ่าน	- คำ กลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวกับบุคคล สัตว์ และสิ่งของ เช่น การระบุความสัมพันธ์ของภาพกับคำ หรือกลุ่มคำ โดยใช้ภาพ แผนภูมิ แผนภาพ แผนผัง

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 50

#### สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษา กับ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตารางที่ 2.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สอดคล้องกับมาตรฐาน  
ต 2.1 ดังนี้

ขั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. บอกร่องและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับ เทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิต ความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา	- คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย อาหาร เครื่องดื่ม

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 57

**สาระที่ 3 ภาษา กับ ความสัมพันธ์ กับ กลุ่ม สาระ การเรียนรู้ อื่น**

**มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการ เชื่อมโยง ความรู้ กับ กลุ่ม สาระ การเรียนรู้ อื่น และ เป็นพื้นฐาน ในการ พัฒนา แสวงหา ความรู้ และ เปิด โลก ทักษะ ของ คน**

**ตารางที่ 2.5 ตัวชี้วัด และ สาระ การเรียนรู้ แกน กลาง ขั้น ประ ค ณ ศึกษา ปีที่ 3 สอดคล้อง กับ มาตรฐาน**

**ต 3.1 ดังนี้**

ขั้น	ตัวชี้วัด	สาระ การเรียนรู้ แกน กลาง
ป.3	1. บอ ก คำ พหุ พหุ ที่ เกี่ยว ข้อง กับ กลุ่ม สาระ การเรียนรู้ อื่น	- คำ พหุ พหุ ที่ เกี่ยว ข้อง กับ กลุ่ม สาระ การเรียนรู้ อื่น

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 67

**สาระที่ 4 ภาษา กับ ความสัมพันธ์ กับ ชุมชน และ โลก**

**มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศ ใน สถานการณ์ต่างๆ ทั้ง ใน สถานศึกษา ชุมชน และ สังคม**

**ตารางที่ 2.6 ตัวชี้วัด และ สาระ การเรียนรู้ แกน กลาง ขั้น ประ ค ณ ศึกษา ปีที่ 3 สอดคล้อง กับ มาตรฐาน**

**ต 4.1 ดังนี้**

ขั้น	ตัวชี้วัด	สาระ การเรียนรู้ แกน กลาง
ป.3	1. พัง/พูด ใน สถานการณ์ จ่ายๆ ที่ เกิดขึ้น ใน ห้องเรียน	- การ ใช้ภาษา ใน การ พัง/พูด ใน สถานการณ์ จ่ายๆ ที่ เกิดขึ้น ใน ห้องเรียน

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 69

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีพัฒนาด 4 สาระ โดยสาระที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 4 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม สาระที่ 3 ภาษา กับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และสาระที่ 4 ภาษา กับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

### **คุณภาพของผู้เรียนที่จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

คุณภาพของนักเรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 222) คือ ปฏิบัติตามคำสั่ง่ายๆ และคำขอร้องง่ายๆ ที่ฟัง ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และอ่านประโดยคล่องจ่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือกภาพตรงตามความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง ตอบคำถามจากการฟังประโดยคล่องทันท่วงที ที่มีภาพประกอบ พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ใน การสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง พูด出口และให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองตามแบบที่ฟัง พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว พูดและทำท่าทางประกอบตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ที่เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญของเจ้าของภาษา การเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย ระบุตัวอักษรและเสียงอักษรของภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) และภาษาไทย บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อ่านฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เพื่อร่วมรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวโดยการระบุอ่านออกเสียงเลือก ตอบคำถาม พูดโต้ตอบ ใช้บอกทำท่าทางเข้าร่วมฟัง เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เกิดสมรรถนะตามความต้องการของหลักสูตร มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่นิ่งในตัวของผู้เรียน และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ได้อย่างมีความสุข สามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์โดยใช้วิธีการของเศรษฐกิจพอเพียงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

### **การประเมินผลการเรียนรู้**

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาชั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกระบวนการเก็บรวบรวม ตรวจสอบ ตีความผลการเรียนรู้ และพัฒนาการด้านต่างๆ ของผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดของหลักสูตร นำผลไปปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้และใช้เป็นข้อมูลในการตัดสินผลการเรียน สถานศึกษาต้องมีกระบวนการจัดการที่เป็นระบบ เพื่อให้การดำเนินการวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ และให้ผลการประเมินที่ตรงตามความรู้ความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน ถูกต้องตามหลักการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ รวมทั้งสามารถรองรับการประเมินภายในและการประเมินภายนอกตามระบบประกันคุณภาพการศึกษาได้ สถานศึกษาจึงควรกำหนดหลักการดำเนินการวัดและประเมินผล

การเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร  
สถานศึกษา ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 23) ดังนี้

1. สถานศึกษาเป็นผู้รับผิดชอบการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน  
แต่ต้องเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วม
2. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ การพัฒนาผู้เรียน  
และตัดสินผลการเรียนของผู้เรียน
3. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ต้องสอดคล้องและครอบคลุมมาตรฐานการเรียนรู้  
ตัวชี้วัดตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ของสถานศึกษา และต้องจัดให้มีการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์  
และเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตลอดจนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
4. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ต้องดำเนินการด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลาย  
เพื่อให้สามารถวัดและประเมินผลผู้เรียนได้อย่างรอบคอบแต่ต้องคงอยู่บนพื้นฐานของความเที่ยงตรง  
ยุติธรรม และเชื่อถือได้
5. การประเมินผู้เรียนควรพิจารณาจากพัฒนาการของผู้เรียนความประพฤติ การสังเกต  
พฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมและการทดสอบ ควบคู่ไปในกระบวนการเรียนการสอนตามความ  
เหมาะสมของแต่ละระดับและรูปแบบการศึกษา
6. ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องตรวจสอบผลการประเมินผลการ  
เรียนรู้ของผู้สอน
7. ให้มีการเทียบโฉนดการเรียนระหว่างสถานศึกษาและระหว่างรูปแบบการศึกษา  
ต่างๆ
8. ให้สถานศึกษาจัดทำและออกเอกสารหลักฐานการศึกษา เพื่อเป็นหลักฐานการ  
ประเมินผลการเรียนรู้ รายงานผลการเรียน แสดงวุฒิการศึกษาและรับรองผลการเรียนของผู้เรียน  
สำหรับเกณฑ์การวัดและการประเมินผลการเรียนของนักเรียนจะมีเกณฑ์ในการตัดสินการให้  
ระดับ และการรายงานผลการเรียน มีดังนี้
  1. การตัดสินผลการเรียนจะตัดสินโดยคุณภาพการเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้  
การอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้น ผู้สอน  
ต้องคำนึงถึงการพัฒนาผู้เรียนแต่ละคนเป็นหลัก และต้องเก็บข้อมูลของผู้เรียนทุกด้านอย่าง  
สม่ำเสมอและต่อเนื่องในแต่ละภาคเรียน รวมทั้งสอนซ้อมเสริมผู้เรียนให้พัฒนาจนเต็มศักยภาพ

สำหรับในระดับประถมศึกษา มีเกณฑ์การตัดสินดังนี้

- 1.1 ผู้เรียนต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด
- 1.2 ผู้เรียนต้องได้รับการประเมินทุกตัวชี้วัด และผ่านตามเกณฑ์ที่สถานศึกษา

กำหนดคือ ร้อยละ 70

- 1.3 ผู้เรียนต้องได้รับการตัดสินผลการเรียนทุกรายวิชา

- 1.4 ผู้เรียนต้องได้รับการประเมิน และมีผลการประเมินผ่านตามเกณฑ์ที่สถานศึกษา

กำหนดในการอ่าน กิตติภรรยาและเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2. การให้ระดับผลการเรียนสำหรับระดับประถมศึกษา เป็นการตัดสินเพื่อให้ระดับผลการเรียนรายวิชาสถานศึกษาสามารถให้ระดับผลการเรียนหรือระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียน เป็นระบบตัวเลขระบบตัวอักษร ระบบร้อยละ และระบบที่ใช้คำสำคัญลงทะเบียนมาตรฐาน การประเมินการอ่าน กิตติภรรยาและเขียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้น ให้ระดับผลการประเมิน เป็นดีเยี่ยม ดี และผ่านการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จะต้องพิจารณาทั้งความสามารถในการเข้าร่วมกิจกรรม การปฏิบัติกิจกรรมและผลงานของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด และให้ผลการเข้าร่วมกิจกรรมเป็น ผ่าน และ ไม่ผ่าน

3. การรายงานผลการเรียน เป็นการสื่อสารให้ผู้ปกครองและผู้เรียนทราบความก้าวหน้า

ในการเรียนรู้ของผู้เรียน สถานศึกษาต้องสรุปผลการประเมินและข้อทำยอดสรุปรายงานให้ ผู้ปกครองทราบเป็นระยะๆ หรืออย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง การรายงานผลการเรียน สามารถรายงานเป็นระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียนที่จะท่อนมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้

### แผนการจัดการเรียนรู้

การวางแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครูผู้สอน เพราะจะทำให้ทราบถึงแนวทางในการจัดการเรียนรู้ว่าจะจัดการเรียนรู้เรื่องอะไร ด้วยวิธีการอย่างไร สื่อและอุปกรณ์มีอะไรบ้าง จะทราบผลการจัดการเรียนรู้โดยวิธีใด แผนการจัดการเรียนรู้ จะทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ ตามเจตนาหมายของหลักสูตร ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

### ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

มีผู้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ได้หลากหลาย ดังนี้

สูง ลักษณะ (2533 : 1) กล่าวถึงความหมายของแผนของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่ออุปกรณ์การสอนและการวัดผลประเมินผลโดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนย่อๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียน

วัฒนาพร ระจันทุกษ์ (2542 : 1) ได้ให้ความหมายว่า แผนการสอน คือ แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบ และเป็นเครื่องมือช่วยให้ครุพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดหมายของหลักสูตร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เดช สาระจันทร์ (2546 : 1) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นการกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ล่วงหน้าของครูผู้สอนในแต่ละครั้ง เพื่อแสดงจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ เนื้อหา การจัดการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ต่อหัวข้อแหล่งเรียนรู้ การวัดประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ของครูและผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2546 : 1) กล่าวถึงแผนการสอนว่า เป็นแนวคำนิยามและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนสอนให้ผู้เรียน ได้เกิดการเรียนรู้ซึ่งมีส่วนสำคัญประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีการจัดกิจกรรมสื่อการเรียน และการประเมินผล

สุวิทย์ มนูคลำ และคณะ (2549 : 58) ให้คำจำกัดความของแผนการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการเตรียมการสอนหรือการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีการรวมรวมข้อมูลต่างๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์จะให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านใด (สติปัฏฐานาหรือเจตคติหรือทักษะ) จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิธีใด ใช้สื่อการสอนหรือแหล่งการเรียนรู้ใด และจะประเมินผลอย่างไร

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางที่ครูผู้สอน ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย เนื้อหาสาระ กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล ซึ่งจะสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานช่วงชั้น เพื่อนำไปจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ให้มีคุณภาพ และการเรียนรู้เป็นไปตามจุดประสงค์

**ความสำคัญและประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้**  
**มีผู้ให้ความสำคัญและประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้หลากหลาย ดังนี้**  
**วัฒนาพร ระจันทุกษ์ (2542 : 2) ได้กล่าวว่า การจัดแผนการเรียนรู้จะก่อให้เกิดประโยชน์**  
**ดังนี้**

1. ก่อให้เกิดการวางแผนและการเตรียมตัวล่วงหน้า เป็นการนำเทคโนโลยีการสอน การเรียนรู้สื่อเทคโนโลยี และจิตวิทยาการเรียนการสอนมาพัฒนาด้วยกัน ประยุกต์ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมต่างๆ
2. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิคการเรียนการสอน การเลือกใช้สื่อ การวัดผลประเมินผล
3. เป็นคู่มือการสอนสำหรับครูผู้สอนที่สอนแทน นำไปใช้ปฏิบัติการสอนอย่างมั่นใจเป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนต่อไป
4. เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญของผู้สอนสามารถนำไปใช้ผลงานทางวิชาการได้

นงนิด บุญประสิทธิ์ (2544 : 113) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนเป็นการเตรียมการสอนอย่างมีแบบแผนก่อนดำเนินการสอน ย่อมทำให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากกว่าที่ไม่มีการเตรียมการล่วงหน้า ทำให้ผู้สอน ผู้บริหาร และผู้นิเทศได้ทำหน้าที่ของตนเองให้เกิดการพัฒนาการเรียนการสอน และส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ผลที่น่าพอใจ

ดังนั้น แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ผลการเรียนมีคุณภาพ เพราะการทำแผนการจัดการเรียนรู้นั้นครูผู้สอนได้เตรียมการล่วงหน้าด้วยตนเอง จึงมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน การเตรียมตัวล่วงหน้าโดยการจัดทำแผนการเรียนรู้ทำให้ครูมีความมั่นใจในการสอน ผู้บริหารมีแนวทางในการนิเทศการจัดการเรียนการสอน และแผนการจัดการเรียนรู้ยังเป็นผลงานทางวิชาการที่น่าเชื่อถือได้

องค์ประกอบและขั้นตอนการทำแผนจัดการเรียนรู้

การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ เป็นงานสำคัญอย่างยิ่งของครูผู้สอน การเตรียมการสอนที่สมบูรณ์ จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ (วัฒนาพร ระจันทุกษ์, 2543 : 83 - 136) มีดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการกำหนดถึงที่ต้องการให้ผู้เรียนมี หรือบรรลุ ซึ่งมีทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติจุดประสงค์การเรียนรู้จะได้มาจากจุดหมายของหลักสูตร จุดประสงค์ของวิชาหรือกิจกรรมที่จะใช้ในกระบวนการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา การเขียนจุดประสงค์

การเรียนรู้จะต้องเปียนให้ครอบคลุม พฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน และเปียนในเชิงพฤติกรรม จุดประสงค์สามารถจำแนกได้ 3 ด้าน ดังนี้

1. พุทธิพิสัย (Cognitive) คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นความสามารถทางสมอง หรือความรอบรู้ในเนื้อหาวิชาหรือในทฤษฎี
2. ทักษะ (Skill) คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติที่ต้องลงมือทำ
3. จิตพิสัย (Affective) คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นคุณธรรม เจตคติหรือความรู้สึกในจิตใจ

จุดประสงค์การเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ

1. จุดประสงค์ปลายทาง คือ จุดประสงค์ที่เป็นเป้าหมายสำคัญที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในการเรียนแต่ละเรื่อง หรือแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้
2. จุดประสงค์นำทาง คือ จุดประสงค์ที่วิเคราะห์แตกออกจากจุดประสงค์ปลายทางเป็นจุดประสงค์ย่อย โดยกำหนดพฤติกรรมสำคัญที่คาดหวังให้เกิดกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนจากจุดย่อยไปจนถึงจุดใหญ่ปลายทาง ในการสอนจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุจุดประสงค์นำทางไปสู่จุดประสงค์ปลายทาง

ขั้นที่ 2 การกำหนดแนวการจัดการเรียนการสอนการเรียนการสอนในแผนนี้มีจุดเน้น หรือสาระสำคัญอะไร ดังต้องสอนเนื้อหาใด จึงจะครอบคลุมครบถ้วน จะเลือกใช้เทคนิคหรือวิธีสอน ใดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จึงจะทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ และจะใช้สื่อ การเรียนการสอน ใด จึงจะสอดคล้องเหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนด การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบด้วย

1. การเปียนสาระสำคัญ สาระสำคัญหมายถึง ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเนื้อหา หลักการวิธีการที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับหลังจากเรียนเรื่องนั้นๆ แล้ว ทั้งในด้านความรู้ ความสามารถ เจตคติ สาระสำคัญจะเป็นข้อความที่เปียนในลักษณะสรุปเนื้อหา เป้าหมายอย่างสั้นๆ จะเปียนเป็นความเรียงหรือเป็นข้อๆ ก็ได้

2. เนื้อหา คือ รายละเอียดของเรื่องที่ใช้จัดการเรียนการสอนให้บรรลุตาม จุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย ทฤษฎี หลักการ วิธีการและแนวปฏิบัติ การจะเปียนเนื้อหาสาระ ในการสอนแต่ละจุดประสงค์หรือแต่ละเรื่อง ได้ศึกนั้นคู่ผู้สอนจะต้องศึกษาหาความรู้จากเอกสาร ตำราเรียน หนังสือ ภูมิปัญญา และแหล่งความรู้ต่างๆ นำมาพิจารณาใช้ประกอบให้เหมาะสมกับวัยและ ระดับของผู้เรียน ทั้งในด้านความยากง่ายและความถูกต้องเหมาะสม การเปียนเนื้อหาสาระในแผนการ จัดการเรียนรู้ ครุจะเปียนเนื้อหาสาระรายละเอียด ทั้งหมดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ตามหัวข้อที่อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ก็ได้ แต่หากรายละเอียดของเนื้อหามีมากควรเปียนเฉพาะหัวข้อเรื่อง

เนื้อหานั้นๆ ไว้ ส่วนรายละเอียดให้นำไปไว้ในส่วนท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ หรือนำส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระของทุกแผนการจัดการเรียนรู้ แยกไว้อีกเล่มหนึ่งต่างหากเป็นเอกสารประกอบการสอน ก็ได้

3. กิจกรรมการเรียนการสอน คือ สภาพการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้นเพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนที่กำหนด การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม 适合 สดคัดลอกกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อหา แล้วสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ด้านต่างๆ จึงเป็นความสามารถ และทักษะของครูมืออาชีพ ในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิผล กิจกรรมการเรียนการสอน ควรมีลักษณะดังนี้

- 3.1 สดคัดลอกกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา
- 3.2 ฝึกกระบวนการที่สำคัญให้กับผู้เรียน
- 3.3 เหมาะสมกับธรรมชาติและวัยของผู้เรียน
- 3.4 เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในโรงเรียนและชีวิตจริง
- 3.5 เก็บผู้เรียนเป็นสำคัญ

4. สื่อการเรียนการสอนหมายถึง สิ่งที่เป็นตัวนำหรือสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถ พัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติให้บรรลุผลตามจุดประสงค์การเรียนการสอนและตามจุดหมาย ของหลักสูตร ได้ดียิ่งขึ้น หรือเริ่มยิ่งขึ้น จากการศึกษาวิจัย พบว่า สื่อประเภทต่างๆ มีประสิทธิผลช่วย ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เรื่องต่างๆ ในระดับที่แตกต่างกัน

ข้อที่ 3 การกำหนดวิธีดัดแปลงและการประเมินผลการสอน จัดเป็นกิจกรรมสำคัญ ที่สดคัดลอกกับทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนการสอน เริ่มตั้งแต่ก่อนการเรียนการสอน จนเป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบความรู้ที่นักเรียนได้รับ ระหว่างการเรียนการสอน จะเป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงผลการเรียนและเพื่อให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนของตนเป็นระยะๆ และเมื่อ สิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา/ภาคเรียน จะเป็นการประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนเพื่อ ตรวจสอบให้แน่ชัดว่าผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนที่กำหนดได้

นงนิด บุญประสิทธิ์ (2544 : 116-118) ได้เสนอองค์ประกอบและขั้นตอนการเขียน แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชื่อแผนการสอน เป็นส่วนที่ต้องเขียนระบุให้ชัดเจนเกี่ยวกับรายวิชา เรื่อง ชั้น เวลา (จำนวนคาบ) วัน เดือน ปีที่สอน
2. สาระสำคัญ เป็นส่วนที่เขียนความคิดรวบยอดของเนื้อหา หลักการ วิธีการหรือ การสรุปประเด็นความ แก่นของเรื่องที่ต้องการ ให้เกิดความเข้าใจอย่างคงทนตลอดไป อาจเขียนเป็น แบบความเรียงหรือแบ่งเป็นข้อย่อยๆ ก็ได้



3. จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการกำหนดเป้าหมายสำคัญหรือพฤติกรรมอย่างกว้างๆ ที่ต้องการเกิดแก่ผู้เรียนในการเรียนแต่ละเรื่องหลังผ่านกระบวนการเรียนการสอนในเรื่องนั้นๆ ครบถ้วนแล้ว มีลักษณะเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมชั้งสังเกตได้ วัดได้และตรวจสอบได้ ง่ายต่อ การวัดผลประเมินผล โดยกำหนดเรื่องและสาระสำคัญของเนื้อหาที่จะสอน ซึ่งได้จากการวิเคราะห์ หลักสูตรและคำอธิบายรายวิชา

4. เนื้อหา เป็นการกำหนดเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนรู้เฉพาะในการสอนตามแผน การสอนแต่ละแผน โดยอาจเขียนเป็นเนื้อหาโดยสรุปหรือแบ่งเป็นหัวข้ออยๆ ส่วนเนื้อหาโดย ละเอียดจะเขียนไว้ในภาคผนวกเพิ่มเติม

5. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นส่วนที่ดำเนินการขั้นตอนหรือกระบวนการ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ละเอียดและเด่นชัด ซึ่งต้องให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้นั่นทาง โดยเขียนกำหนดดังแต่เริ่มสอน ถือ บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ปลายทาง เน้น กิจกรรมที่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้กระทำคือยืนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

6. สื่อการเรียนการสอนเป็นส่วนที่กำหนดรายชื่อคุณภูมิการเรียนการสอนทั้งหมด ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์

## 7. การวัดผล ประเมินผล

7.1 การวัดผลเป็นการวัดพฤติกรรมที่คาดหวังที่กำหนดไว้เป็นจุดประสงค์การเรียนรู้โดยกำหนดวิธีการ เครื่องมือ และเกณฑ์ไว้อย่างชัดเจน เช่น การตรวจแบบฝึกหัด การสังเกต พฤติกรรม การซักถามหรือการทำแบบทดสอบ เป็นต้น

7.2 การประเมินผลเป็นการนำผลที่ได้จากการวัดมาตัดสินใจเพื่อนำออกลึ้น แนวทางพัฒนาหรือปรับปรุงแก้ไขนักเรียนรวมมิตรภาพประมุตตนเองบ้างตามสภาพจริง

## 8. กิจกรรมสนับสนุน

8.1 เป็นกิจกรรมหรืองานที่กำหนด เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนที่เรียนเก่งและกิจกรรม หรืองานที่กำหนดเพื่อช่วยเป็นพิเศษสำหรับนักเรียนที่เรียนอ่อน

8.2 เป็นกิจกรรมที่เสนอให้นักเรียนที่มีความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นพิเศษ

8.3 เป็นกิจกรรมที่กำหนดเพิ่มเติมเพื่อฝึกทักษะให้นักเรียนนอกเหนือจาก กิจกรรมที่กำหนดไว้ในแผนการสอน

## 9. บันทึกผลหลังการสอน

9.1 เป็นส่วนที่ครุผู้สอนบันทึกผลการใช้แผนการสอน โดยบันทึกการผ่าน จุดประสงค์การเรียนรู้ของนักเรียน บันทึกความหมายส่วนของเนื้อหาวิชา กิจกรรมและเวลาที่กำหนด ในแผนการสอน

9.2 ปัญหาอุปสรรค เป็นส่วนที่ครูผู้สอนบันทึกข้อมูลเพื่อลงที่ควรปรับปรุง แก้ไข ที่พะระหว่างทำการสอน

9.3 ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไข เป็นส่วนที่ครูผู้สอนบันทึกแนวทางแก้ไข ข้อมูลเพื่อ ปัญหาหรืออุปสรรคที่พะระหว่างทำการสอน และยังต้องลงชื่อกับไว้

จากการศึกษาขั้นตอนและแนวทางขัดทำแผนจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมา สรุปได้ว่า

1. การจัดทำแผนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพนั้น ครูผู้สอนควรจะต้องศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น หลักสูตรการศึกษาทั้งหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรของสถานศึกษา เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ การดำเนินหลักสูตรไปใช้ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เอกสารเกี่ยวกับการผลิต สื่อ การวัดผลและการประเมินผล ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และการทำ แบบฝึกหัดรวมถึงการจัดทำข้อทดสอบด้วย

2. จัดทำแผนจัดการเรียนรู้โดยนำเนื้อหาสาระที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ไปกำหนดเป็น แผนจัดการเรียน โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและกำหนดเนื้อหา สาระให้เหมาะสมกับเวลาและวัยของนักเรียนรวมถึงการสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ที่โรงเรียน กำหนด

3. จัดทำรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ตามองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย สาระสำคัญ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้กระบวนการ จัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล กิจกรรมเสนอแนะ ความคิดเห็นผู้บริหาร บันทึก หลังสอน ปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนะ

### การใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ทางภาษาได้ดี และ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษา ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการ เรียนรู้ได้ดี

#### ความหมายของเกม

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมไว้ เช่น รีส (Reese อ้างถึงใน น้ำผึ้ง ยาล้ำ, 2550 : 31) ได้กล่าวว่า “เกมเป็นโครงสร้างของกิจกรรมซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่น อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน เล่นเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ซึ่งการนำเสนามาใช้ในการ เรียนการสอนอาจทำได้หลายวิธีคือ 1) เป็นวิธีการสอน 2) นำเข้าสู่บทเรียน 3) เป็นอุปกรณ์

ประกอบการสอน และ 4) เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเล่นเป็นเวลาว่าง และเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

นอกจากนี้ประกาศ โฉมท่องคำ (2522 : 57) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดด้วยการเล่น กำหนดกระบวนการเด่นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์มีความสนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็จะนำเอาแจ่มคิดหรือความเห็นจากการเล่นไปวิเคราะห์ วิจารณ์ในชั้นเรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป การเด่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาบุคลิกภาพของตนเองและช่วยให้ผู้สอนทราบพฤติกรรมของผู้เรียน

ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543 : 75) ได้กล่าวว่า เกม หมายถึงกิจกรรมพัฒนาการที่มีลักษณะการเล่นและการแบ่งขั้นที่เป็นไปตามระเบียบ ข้อมังคบระหว่างผู้เล่นสองฝ่าย

อุทัย สงวนพงศ์ (2544 : 177) ให้НИยามว่า เกม หมายถึงกิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่ถูกกำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเด่นได้เกิดความสนุกสนาน พึงพอใจและเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ทุกคนได้ออกกำลังกายอีกด้วย

จรรยา ศิริประเสริฐ (2545 : 2) ได้ระบุว่า เกม หมายถึงรูปแบบของการเล่นที่มุ่งเน้นในด้านพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหวผู้เล่นเด่นด้วยความสมัครใจมีรูปแบบกฎกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการเล่น ได้ตลอดเวลา

กาญจนา ไซหพันธุ์ (2549 : 64) ได้สรุปไว้ว่า เกม เป็นวิธีหนึ่งซึ่งนำมาใช้ประกอบการสอน ได้ต่อด้วยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนได้เล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ผู้เรียนต้องตัดสินใจทำอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมากในรูปของการแพ้ การชนะวิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจอีกทั้งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน

วรรณ์ ถิรศิริ และคณะ (2549 : 8) ได้ให้ความหมายว่า เกมหมายถึง การเล่นตามกฎ กติกา มีการแบ่งขั้น และมีการแพ้-ชนะในเวลาที่จำกัด

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2551 : 90) ได้ให้ความหมายไว้ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความสามารถสร้างสรรค์ มีโอกาสແลิกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเสนองานที่มีความหลากหลายและมีความสนุกสนาน ให้ผู้เรียนได้ลองใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

จากความหมายของเกมที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎ กติกา เป็นการแบ่งขั้นระหัวง่ายๆแบ่งขั้นซึ่งสามารถจะเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นกลุ่ม โดยเด่น ตามกติกาที่กำหนดเพื่อให้ถึงจุดหมายของเกมที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และเพื่อ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

### ประเภทของเกมประกอบการสอน

มีผู้แบ่งประเภทของเกมประกอบการสอนตามลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

โคลเลอเมน (Coleman อ้างถึงใน จริญญา สอนสูด 2550 : 26) ได้แบ่งเกมออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมที่ไม่ใช่เพื่อการศึกษา (Non-academic Games) คือ เกมที่มุ่งแต่ความสนุกเป็นสำคัญ ตัวอย่างของเกมที่ไม่ใช่เพื่อการศึกษาได้แก่ หมากฮอส ปิงปอง เบสบอล ลักษณะเด่นของเกมประเภทนี้ คือ กฎต่างๆ ที่จะใช้กับเกมนั้น ได้อย่างเดียวเท่านั้น และกฎเหล่านี้จะไม่มีประโยชน์ หรือ นำไปใช้ในกรณีอื่นๆ ไม่ได้

2. เกมเพื่อการศึกษา (Academic Games) คือ เกมที่มุ่งหวังหรือมีรากฐานอยู่บนการเรียนรู้เกม เพื่อการศึกษา แบ่งออกได้ 2 ลักษณะคือ

2.1 เกมที่ใช้สถานการณ์จำลอง (Non-simulations Games) คือ เกมเพื่อการศึกษาที่ ผู้เล่นจะต้องรู้และใช้หลักวิชาการ ที่แน่ชัด และเป็นที่ยอมรับแล้ว ลักษณะที่เด่นชัดของเกมนี้คือ ผู้เล่นต้องเป็นผู้แก้ไขปัญหาในเรื่องต่างๆ เช่น การสะกดคำหรือปัญหาทางคณิตศาสตร์

2.2 เกมที่ใช้สถานการณ์จำลอง (Simulations Games) เป็นเกมเพื่อการศึกษา ซึ่งผู้เล่น จะถูกกำหนดสถานการณ์ เพื่อให้รู้ว่ากระบวนการเป็นอย่างไร ลักษณะที่เด่นชัดของเกมประเภทนี้ คือ เป็นสิ่งที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม ได้เข้าใจในหลักการอย่างลึกซึ้ง

บำรุง ไตรัตน์ (2527 อ้างถึงใน สมพร วรवิทยศรี, 2539 : 19) ได้แบ่งเกมประกอบการสอน ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่น ไม่ต้องเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกาย มากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วผู้เล่น ไม่ต้องส่งเสียงดัง

2. Active Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่าผู้เล่น อาจจะต้องเคลื่อนที่ไปรอบๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดังมาก

แม็ค คอลลัม (Mc Callum อ้างถึงใน สายฟัน ทรงเสียง ไชย, 2544 : 25) ได้แบ่งประเภท ของเกมทางภาษาออกเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

1. เกมฝึกตัวเลข (Number Games) เป็นเกมภาษาที่มุ่งทดสอบความรู้ ความจำ ตลอดจน ปฏิภัติและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข

2. เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมภาษาที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการอออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และชนิดของคำ นอกเหนือนี้ยังเป็นการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติมอีกด้วย
  3. เกมฝึกโครงสร้างทางภาษา (Structure Games) เป็นเกมภาษาที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา เช่น คำถามประเภท Yes/No Questions, Wh-Questions , Tag Questions, The comparative and superlative, Adverbs, Modals, Verb , Tense เป็นต้น
  4. การฝึกสะกดคำ (Spelling Games) เป็นเกมภาษาเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น
  5. เกมฝึกการสนทนาระหว่างผู้เรียน (Conversation Games) เป็นเกมภาษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกทางด้านการให้ข้อมูล และการสื่อสาร โดยเน้นด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูด และผู้ฟัง
  6. เกมฝึกการเขียน (Writing Games) เป็นเกมภาษาที่รวมเอากิจกรรมในเกมจุดอ่อนๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
  7. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games) เป็นเกมภาษาที่แยกออกจากมานี่เป็นกลุ่มพิเศษที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพทางการเรียนรู้ทางภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นละคร การต่อว่าที กิจกรรมในงานสร้างสรรค์ เป็นต้น
- เรื่องศักดิ์ อัมไพรอรณ (2536 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมประกอบการสอนเพื่อความหลากหลายในการค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ
1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้ ฝึกความจำ ปฏิภัติและความเร็วในการคิด เกี่ยวกับตัวเลข
  2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการอออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech
  3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา
  4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์และเขียนได้
  5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการเก็บใจความและสื่อความหมาย

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเดินลัดครอส การแสดงบทบาทสมมุติ การ โดยว่าที่ เป็นต้น สุภาษณ์ ทองใบ (2538 : 7-121) ได้แบ่งประเภทของเกมในการฝึกภาษา ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการอออกเสียงและพูด

2. เกมฝึกการสะกดคำ

3. เกมฝึกทักษะการอ่านและการเขียน

นอกจากนี้ คณะกรรมการ บริษัทนานมีบุ๊คส์ (2538 : 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร

2. Pronunciation Game เป็นเกมการฝึกการอออกเสียง

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 ประเภทของเกมประกอบการสอนมีหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทของเกมประกอบการสอนล้วนแล้วแต่เป็นการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจของการเรียนภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ ฝึกทักษะการจำ ฝึกทักษะการพูด ฝึกทักษะการอ่าน และฝึกทักษะการเขียน ครูผู้สอนสามารถเลือกประเภทของเกมที่นำมาใช้ในการประกอบการสอนคำศัพท์ได้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และเกิดความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน

#### ความสำคัญของเกมประกอบการสอน

ตามปกติคนทุกคนและทุกเพศ ทุกวัยต้องการเคลื่อนไหวเพื่อรักษาและดูแลสุขภาพ ความต้องการทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมายและมีความสนุกสนานร่าเริง ด้วยแล้วยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยแห่งการเรียนรู้ ต้องมีต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหวเพื่อช่วยให้กระดูกและกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน เด็กเกิดมาจะค่อยๆ พัฒนาจนรู้จักการเดิน วิ่ง กระโดด หลบ ดัน เหวี่ยง ทุ่ม ปา ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กได้เรียนรู้จากธรรมชาติ หรือติดตัวเด็กมาแต่แรกแต่จากการเคลื่อนไหวไม่ได้มีความหมายไปในทางกีฬาหรือผลศึกษา ฉะนั้นเกมการเด่นประเภทต่างๆ เป็นตัวกลางทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนา

ไปตามวิถีทางของการผลักดันและกีฬามากขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ก็คือ เกมเหล่านี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะทางการเคลื่อนไหวและทางกีฬาเบื้องต้น ซึ่งมีผู้ที่สนใจและให้ความสำคัญต่อการใช้เกมเพื่อให้เกิดประโยชน์หลายท่านดังต่อไปนี้

ไรท์ (Wright อ้างถึงใน บุพิน จันทร์ศรี 2548 : 22) ได้กล่าวถึงว่า เกมนั้นช่วยให้ครูได้สร้างสรรค์เนื้อเรื่องให้ภาษา มีประโยชน์ และมีความหมายยิ่งขึ้น ผู้เรียนเองก็มีความต้องการที่จะมีส่วนร่วมเพื่อที่จะเข้าใจผู้อื่นและมีโอกาสแสดงความรู้สึกหรือส่งสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย อีกทั้งเกมยังมีลักษณะสำคัญคือ การฝึก ช้าๆ ชั่งทำให้มีโอกาสให้มีการทำงานของภาษาในการสื่อสารในชีวิตจริง เพราะเกมสามารถใช้ในการฝึกฝนทักษะทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียนในทุกระดับของ การเรียนการสอน ได้แก่ ขั้นนำเสนอด้วยคำพูด ขั้นทำช้าๆ ขั้นผสมผสานและอิสระที่จะใช้ได้ทุกด้าน ตลอดทั้งใช้สำหรับการติดต่อสื่อสารทุกชนิด เช่น การให้กำลังใจ การวิพากษ์วิจารณ์ การทดลอง การอธิบาย และการตัดสินใจเป็นต้น

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 15) ได้สรุปความสำคัญของเกมว่า เกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะ การใช้ภาษาทุกทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอนทั้งการเสนอบทเรียน การพูดช้าๆ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ได้ในสถานการณ์เพื่อการติดต่อสื่อสาร อย่างมากมาย

นิตยา ฤทธิโยธี (2520 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยายศาสตร์ในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียน ได้นำกิจกรรม นำเสนอ ความสำคัญที่เหล่านี้เป็น กิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ความสำคัญที่ให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยในการจำ ความสำคัญภาษาอังกฤษ ให้ดียิ่งขึ้น ในด้านของการใช้เกมความสำคัญที่ให้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ เกมสามารถ นำมาประยุกต์ในการสอนความสำคัญเพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคุ้นเคยในการเรียนรู้ความสำคัญภาษาอังกฤษ ได้อย่างดีเยี่ยม

เคริก เชวกส์ (Cruickshank, 1999 : 28-32) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบ การสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็ก ๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่จะนำไปสู่ความคุ้มค่าของเขารอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน

ที่น่าเบื่อ

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าเกมประกอบการสอนมีความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ เพราะเกมประกอบการสอนช่วยทำให้การเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น อีกทั้งเกมประกอบการสอนคำศัพท์บังช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน ผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนานทำให้บรรยายกาศในการเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ

#### **จุดประสงค์ในการใช้เกมประกอบการสอน**

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ดังนี้

1. กำหนดถึงจุดประสงค์ของเกมว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการสอนหรือไม่
2. คำนึงถึงช่องว่างภายในห้องเรียนที่จะใช้เล่นเกม (สถานที่)
3. จำนวนของนักเรียนจะจำกัดตัวเลือกเกี่ยวกับเกม บางเกมจะเล่นได้ผลดีถ้ามีนักเรียนจำนวนมาก ในขณะที่บางเกมใช้คนเพียง 2 คน แต่บางเกมก็อาจ المناسبปรับใช้ได้ ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้า
4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีมหรือรายบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. ควรคำนึงถึงวัยของผู้เล่นเกมด้วย เพราะตามปกติแล้วเราจะไม่อยากให้เด็กเล่นเกมของผู้ใหญ่ และไม่อยากให้ผู้ใหญ่เล่นเกมของเด็ก
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องการออกกำลังหรือแสดงท่าทางอาจจำต้องให้เล่นท้ายช่วงโ摩ง มิฉะนั้นจะเกิดความวุ่นวายจนเรียนไม่ได้ในช่วงโโมงนั้น ถ้าหากต้องการหรือจำเป็นต้องเล่นก่อนหน้านั้น คือตอนช่วงโโมงหรือกลางช่วงโโมงก็เลือกเกมที่เงียบๆ ไม่ใช้เสียงมากนัก
7. กำหนดเวลาในการเล่นเกมไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและแผนการดำเนินการสอน เป็นไปอย่างราบรื่น
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมล่วงหน้า หรือถ้ามีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง ก็เปลี่ยนวัสดุหรือคำศัพท์ตามความเหมาะสม
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่าจะมีการให้รางวัลหรือไม่ ตามปกติแล้วความพอกใจจากเกมเพียงพอแล้วสำหรับการเล่นเกมหรือแบ่งขั้นแบบธรรมชาติ ถ้าต้องการจะให้รางวัลก็ควรให้เป็นส่วนหนึ่งของเกม
10. ควรมีเอกสารหรือหนังสือประกอบการเล่นเกมคำศัพท์ เพราะหนังสือเกี่ยวกับเกมจะให้แนวความคิดใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอนและสามารถดัดแปลงเกมต่างๆ ให้เหมาะสมและเป็นการตรวจสอบการใช้คำศัพท์ของครูและความก้าวหน้าของนักเรียน

วีด (Weed อ้างถึงใน ยุพิน จันทร์ศรี 2548 : 20) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดเสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยายกาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ เช่น เกม “Simon Says”
2. เป็นการสร้างบรรยายกาศที่สนุกสนานจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษ และเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน สามารถพัฒนาความสามารถในการจำ และนักเรียนอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย
3. เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจะได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม
4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคนั่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดีและสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน กือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดี อีกด้วย

ริกชั่น (Rixon อ้างถึงใน จริญญา สอนสุด 2550 : 26) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมประกอบการสอน กือเพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุยกันหรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นอาจจะมีรูปแบบมากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูดต่อสาธารณะมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ผู้เล่นจะต้องทำความหรือพูดตามผู้เล่นคนอื่นๆ

นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 12) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมประกอบการสอน ควรเป็น ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท .
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยายกาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้นักเรียนอยากรีียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมใช้เกมในการสอดแทรกวัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบเฉลี่ยวฉลาด รู้จักเหตุผลทางเพื่อรอดทนและรู้จักฝึกความจำ
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนรู้จักพึงตนเอง

4. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรม กตัญญูให้รู้จักรักษาไว้

เป็นคนมีระเบียบ แบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์และมีความสามัคคี

5. เพื่อปลูกฝังความมั่น้ำใจเป็นนักกีฬาให้เป็นคนที่ร่าเริงแจ่มใส เพื่อที่จะได้เป็นนักต่อสู้ ชีวิต เต็มไปด้วยความร่าเริงเบิกบาน และมีความคิดก้าวหน้าอยู่เสมอ

กล่าวโดยสรุปได้ว่าจุดประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอนนั้น คือเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น พัฒนาความจำ สร้างความสนุกสนานและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก และรู้จักระหว่างเช่น อีกทั้งนักเรียนฝึกทักษะการเคลื่อนไหวทำให้ร่างกายแข็งแรง

#### การคัดเลือกเกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนนั้น ครุภารกิจทบทวนสำคัญในการเลือกสื่อ หรือกิจกรรมการสอน ซึ่งสามารถสร้างความสนใจในบทเรียนให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่เพิ่มความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนรู้ มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้หลักในการคัดเลือกเกม อาทิ Weed (1975 จัดพิมพ์ใน ยุพิน จันทร์ศรี 2548 : 26) ได้เสนอแนะของหลักในการคัดเลือกเกมไปใช้เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการสอน ควรคำนึงในสิ่งต่อไปนี้

1. สอดคล้องหรือสัมพันธ์กับจุดประสงค์ในบทเรียนนั้น ๆ
2. คำนึงถึงระยะเวลาในการเล่นเกม
3. จำนวนผู้เล่นในแต่ละเกม อาจเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย เป็นคู่หรือเดียว
4. ความสามารถของผู้เล่น
5. วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น
6. ความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน
7. ชนิดของเกม
8. การควบคุมเกม (การดำเนินของเวลา)
9. ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ สถานที่
10. การให้รางวัล หรือแรงเสริมกับผู้ชนะ
11. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกม
12. ดัดแปลง และปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับสถานการณ์

แอลเมลเช (Lemlech จัดพิมพ์ใน จริยญา สอนสุกด 2550 : 30 ) ได้กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นการสอนทักษะได้หลายรูปแบบ ทั้งการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ ฉะนั้นครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะด้านความสนุก ความสามารถของผู้เรียน และ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนให้เหมาะสมกับสัดส่วนของเวลาด้วย

วัลการณ์ คงควร (2532 : 84) มีข้อเสนอแนะในการพิจารณาต่อการเลือกเกม ควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้นและต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน

2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลง หรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจนและครู่คราว ทำกติกาให้แน่นอนเดียวกัน เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหานอกจากนี้การเล่นเกมครูจะต้องควบคุมการเล่นให้ดีโดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง

3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาอังกฤษนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

ธรุจ แสงจันทร์ (2539 : 45) ได้เสนอว่าการคัดเลือกเกมแต่ละครั้ง ควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ คือ

1. ระยะเวลาในการเตรียมเกม และการเล่นเกมนานเที่ยงได

2. สถานที่ ควรพิจารณาให้เหมาะสม และสะดวกในการเล่นเกม

3. ความสนใจของผู้เรียน

4. ภาษาที่ใช้ในเกม หรือทักษะทางภาษาที่ใช้ก็มีความสำคัญหรือมีประโยชน์ต่อ

กิจกรรม

5. ชนิดของภาษา จำนวนศัพท์ และจำนวน ที่ใช้เพียงพอที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดเกน ได้มากน้อยเที่ยงได

สรุปได้ว่าการคัดเลือกเกมที่ใช้ในการสอนภาษาต้องเป็นเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาในการสอนและต้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน อีกทั้งเกมที่ใช้ในการสอนภาษาต้องมีความหมายสน กับเวลา โดยมีครูเป็นผู้ควบคุมดูแลการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด

ข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม ออาทิ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2545 : 163) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดการสอนโดยใช้เกมไว้ว่าดังนี้

1. การใช้เกมประกอบการสอนนั้นต้องใช้อุปกรณ์จำนวนมาก ซึ่งทำให้สิ่นเปลือง แรงงาน เวลา และค่าใช้จ่าย ในการสร้างเกม

2. การควบคุมเวลาให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ทำได้ยาก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสมรรถภาพ และประสิทธิภาพของผู้เรียนด้วย

นอกจากนี้ ทิศนา แบบมูลี่ (2550 : 368-369) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกมไว้ว่า

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลานาน
  2. เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหามาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก การเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตัว
  3. เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้เรียน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้
  4. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะแม้จะไม่บุ่งหากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษาและเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้งานเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลาจำนวนมาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมากและผู้เล่นจำนวนมากยิ่งต้องใช้เวลามากขึ้นอีก
  5. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพเข้ามาช่วยในการช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2551 : 97) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของเกม ดังนี้
1. ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการสร้างเกม หรือเลือกเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุการะของนักเรียน
  2. มีค่าใช้จ่ายเพราะบางเกมจำเป็นจะต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น
  3. ใช้เวลาค่อนข้างนาน เช่น การเตรียมการ การฝึกซ้อม เป็นต้น
- กล่าวโดยสรุปคือ ข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น เป็นการสอนที่ผู้สอนต้องเตรียมตัวก่อนการสอน และมีค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรมการสอนค่อนข้างสูง อีกทั้งในการเล่นเกม แต่ละครั้งต้องใช้เวลานาน

### คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จากการที่คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของภาษา เกี่ยวข้องกับทุกๆ ทักษะของการเรียนรู้ภาษาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมช่วยให้การเรียนภาษาได้ผลดียิ่งขึ้น

## ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง กลุ่มสีง เสียงพูด หรือ ลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดเป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล คำศัพท์ คือ กลุ่มสีงที่มีความหมาย แบ่งออกได้เป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2540 : 853) สมพร วรร่วมชัยศรี (2541 : 12) ศิธร แสงธน และคิด พงษ์ทัต (2541 : 35-41) ได้สรุปว่าคำศัพท์ คือกลุ่มเสียงกลุ่มนั้น ซึ่งมีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใด อย่างหนึ่งคำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา

### จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้คำศัพท์

ศิธร แสงธน และคิด พงษ์ทัต (2516 : 39-40) "ได้สรุปจุดมุ่งหมายในการสอนศัพท์ไว้วัดนี้"

1. ต้องให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้อง เพราะคำในภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ไม่ได้ออกเสียงตามการสะกดตัวเสียงอไป ประเภทนี้มีอยู่มากในภาษาอังกฤษ

2. ต้องให้นักเรียนรู้ความหมาย ซึ่งต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษด้วย มีวิธีการสอนหลากหลายประการ ได้แก่

2.1 ใช้ของจริงหรือของจำลองแสดงความหมาย

2.2 ใช้รูปภาพในกรณีที่ทางของจริงไม่ได้ หรือใช้ของจริงไม่สะดวก

2.3 ใช้ทำทางประกอบ

2.4 การใช้ข้อความเข้าช่วยแสดงความหมาย

2.5 การให้คำจำกัดความเป็นภาษาอังกฤษ ต้องใช้คำจำกัดความเป็นภาษาอังกฤษและอย่าให้เสียเวลามาก

2.6 การให้ความหมาย โดยใช้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามต้องเลือกใช้คำที่นักเรียนรู้แล้ว

2.7 ใช้วิธีการยกคำ หรือให้คำที่ความหมายสัมพันธ์เกี่ยวนี้อยู่กัน

2.8 คำที่ยืมมาใช้ในภาษาไทย เช่น Basketball, Football ต้องระวังในการออกเสียงมากกว่าการให้ความหมาย

2.9 ให้ความหมายเป็นภาษาไทย เป็นวิธีการสุดท้าย และไม่ควรเสียเวลาอธิบายเกี่ยวกับคำในภาษาไทยอีก เพียงแต่ออกความหมายภาษาไทยแล้วฝึกการใช้ในประโยค

3. ต้องให้นักเรียนได้ใช้ศัพท์นั้นๆ ในโครงสร้างแบบต่างๆ ได้คล่องแคล่วทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน ถูกต้องทั้งด้านไวยากรณ์ สถานการณ์ วัฒนธรรม และความนิยมของเจ้าของภาษา

กล่าวโดยสรุปคือ การเรียนรู้คำศัพท์นั้นมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนรู้ความหมายนักเรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง นักเรียนสามารถอ่านและเขียนได้ถูกต้อง อีกทั้งการเรียนรู้คำศัพทนั้นทำให้นักเรียนรู้ว่าคำๆ นั้นเป็นคำประเภทใด ตลอดถึงสามารถใช้คำศัพทนั้นๆ ได้ในประโยชน์ต่างๆ ได้ถูกต้อง

### ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนภาษาอังกฤษ ถึงที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

สเตวิช (Stewich อ้างถึงใน ผลิตชัย เหรียญทอง 2550 :40) กล่าวว่า ในการเรียนภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศ ส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้งานค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ 1) ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้และสามารถเข้าใจได้ 2) ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างของภาษาอังกฤษ ได้ 3) ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมาก พอกสมควรและสามารถนำมาใช้ได้

วรรณพร ศิลาขาว (2539 : 15) ให้ความเห็นว่าคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ และหากขาดการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษา

สมปอง หล่อมประโคน (2544 : 50) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการหรือความรู้ต่างๆ ใน การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลฯ หนึ่ง ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพียงใดคำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ

สเตวิช (Stewich อ้างถึงใน ผลิตชัย เหรียญทอง 2550 : 41) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า ในการเรียนรู้ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้งานค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง ไวยกรณ์ และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจอย่างหนึ่งของการเรียนภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนคำศัพท์ จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

### ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สำหรับประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น แบ่งได้เป็นหลายประเภท すゞ ใจกลางเมืองเชียงใหม่ (2526 : 149) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. Active Vocabulary กือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน เช่น คำว่า important, necessary, consist เป็นต้น สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อยๆ ช้าๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2. Passive Vocabulary กือคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นจะต้องฝึก คำศัพท์ประเภทนี้ เช่น คำว่า elaborate, fascination, contrastive เป็นต้น คำศัพท์เหล่านี้เมื่อผู้เรียน เรียนในระดับสูงขึ้น ก็อาจจะกล่าวเป็นคำศัพท์ประเภท Active vocabulary ได้

นันทิยา แสงสิน (2527) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ไว้ 2 ประเภท กือ คำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้ (Active Vocabulary) และคำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้ (Passive Vocabulary)

1. คำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้ (Active Vocabulary) หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องรู้ความหมาย ที่มักพบ และใช้เป็นประจำในชีวิตประจำวัน ทั้งในการฟัง การอ่านและ การเขียน ผู้สอนมุ่งให้ผู้เรียนรู้จักความหมายและความสามารถนำคำศัพทนั้นไปใช้ได้ถูกต้องในสถานการณ์ต่างๆ

2. คำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้ (Passive Vocabulary) หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนพึงรู้จักและเข้าใจความหมายเมื่อได้อ่านหรือฟัง ที่มักพบบ่อยและไม่ค่อยได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนใช้การอ่านเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องหรือขอความที่อ่าน

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ กือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง เป็นคำศัพท์ที่ต้องฝึกบ่อยๆ และคำศัพท์ที่นักเรียนจะเรียนรู้เองในระดับสูงต่อไป

### องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น มีองค์ประกอบดังนี้ ศิธร แสงธนุ และคิด พงษ์ทัต (2541 : 9-10)

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้นๆ
2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้นๆ ซึ่งหากจะกล่าวโดยละเอียด แล้วคำศัพท์หนึ่งๆ จะมีความหมายแห่งอยู่ดัง 4 นัย ด้วยกัน กือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่งๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันทำให้ บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่คนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา

เช่น He went to his **house**. (บ้านที่เป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่ง ประธานาธิบดี)

The **House** of Representative is meeting today. (สภา)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้ เมื่ออุ้ม ตามลำพังโดยเดียว จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม hats, pens จะแสดงความหมาย เป็นพหุพจน์หรือเมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น walks ในประโยค She walks home. ก็จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เปลี่ยนแปลง ไปตามการเรียงลำดับคำ เช่น boathouse หมายถึง บ้านเรือ แตกต่างจาก houseboat หมายถึง เรือที่ ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำ ที่เปลี่ยนไปตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียว หรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็นการนองเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟัง ตกใจมากหรือน้อบ แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออกมา ส่วนคำหลังเป็นคำถามเป็นเชิง ไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

### 3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่งของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกัน ออกไปด้วย ดังประโยคต่อไปนี้

This **man** is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They **man** the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้นแต่คำบางคำ ใช้ภาษาเขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำ ความหมายและขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายจากการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

#### หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อENAMEL

นันทร พศศิริพงษ์ (2541 : 79) กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่าควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกซักจันผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

ศิธร แสงธน แคลคิด พงศ์พัฒ (2541 : 13-14) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว เมื่อว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่นนั้น จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสถานะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้นั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้ หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

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

หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado อ้างถึงใน น้ำผึ้ง ยาล่า, 2550 : 35) ที่เสนอเพิ่มเติม ไว้ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษร ในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้นก็ควรนำคำศัพท์ล้านๆ มาสอน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับ วุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือพูดเห็นคำศัพทนั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้เค้า และเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้นต้องเหมาะสมกับวัยและระดับ ความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

#### วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพทนั้นมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอข้อเสนอแนะในการสอนคำศัพท์ไว้ หลากหลายทางด้านดังนี้

กลวิธีในการสอนความหมายคำศัพท์ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้น มีวิธีการ หลากหลายที่ครูจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์จากภาษาอังกฤษ โดยตรง ดังต่อไปนี้ อนุภาพ คลิปสกอล (2542 : 18)

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาสูญเสียเพื่อ เชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่
2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับ คำศัพท์ใหม่
3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายจ่ายๆ
4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย อุปกรณ์ประเภทนี้ามากได้เช่นๆ เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกายหรือส่วนต่างๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้น การ์ตูน เกี่ยวกับภูมิประเทศ ฯลฯ ให้การแสดงความหมายชัดเจน โดยไม่ต้องใช้คำ แปลประกอบ
5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้
6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยชน์

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ถูกต้องและใช้ได้ในสถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ในรูปประโยคใหม่ครุควรวาชีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่างๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน
2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม
3. หาคำศัพท์ที่มาจาก Root เดียวกัน
4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
5. ศึกษานิodic ของคำ (Parts of speech)
6. ฝึกการเดิน prefix, suffix เข้าไปในคำที่นักเรียนรู้จักแล้ว

จะเห็นได้ว่าคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาไปสู่การเรียนภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้น

#### การวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์

การวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ เป็นการวัดว่าผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ไปมากน้อยเพียงใด หรือสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนแล้วไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้หรือไม่ แบ่งออกเป็นชนิดของแบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้

เนชั่น (Nation อ้างถึงใน ราชบัต ภู่ทอง, 2537 : 10) ได้กล่าวว่า การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Tests) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ว่าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากน้อยเพียงใดหรือรู้มากพอที่จะใช้ในการสื่อสารในแต่ละหักษะหรือไม่ การทดสอบนี้จำแนกออกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่ การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring Total Vocabulary Size) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ไปมากน้อยเพียงไร ข้อมูลจะถูกสร้างขึ้นจากคำศัพท์ที่ได้จากการสุ่มเอาคำศัพท์ที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือคำศัพท์ในบัญชีคำศัพท์ (Vocabulary List) การวัดวงความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring Knowledge of a Particular Group Words) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า ผู้เรียนรู้คำศัพท์ในระดับใด เพียงพอหรือไม่ เช่น ผลจากการวัดพบว่า ผู้เรียนมีความรู้คำศัพท์ระดับที่ 2 ของหนังสือ Longman structure Reader จำนวน 500 คำ หมายความว่าเขาจะมีความสามารถที่จะอ่านหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่าการทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบที่มักใช้ในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ แบ่งเป็นสองประเภทดังนี้

1. การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition Test) เป็นการวัดว่า ผู้เรียนสามารถจำคำที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด การทดสอบแบบนี้จะจ่ายกว่าการทดสอบการระลึก เพราะในการสอนจะมีคำตอบที่ผู้เรียนนึกออกอยู่ปρากฎให้เห็น เช่น ผู้เรียนเขียนคำแปล และเลือกคำแปล คำคล้องความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ เป็นต้น

2. การทดสอบการระลึก (Recall Test) เป็นการวัดว่า ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงไร ผู้เรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้ผู้เรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง เป็นต้น

3. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสอนภาษาในรายวิชาที่ผู้เรียนได้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อเป็นการประเมินว่าผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ได้เรียนไปแล้วหรือยัง และเป็นส่วนที่ช่วยส่งเสริมในการเรียนรู้ให้ดีขึ้น ก้าวหน้าขึ้น แบบทดสอบที่จะใช้มีลักษณะดังนี้

3.1 ต้องไม่เป็นการทดสอบคำโดย เนื่องจากในการเรียนแต่ละวิชา ผู้เรียนมักจะมีโอกาสได้พบ และได้ใช้คำศัพท์ในบริบทที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นประจำ

3.2 สามารถให้คะแนนได้ง่าย เช่น แบบทดสอบแบบขับคู่

3.3 ถ้าเป็นแบบเดิมหรือแบบเลือกตอบ คำตอบต้องหมายความสอดคล้องกับความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนไป

3.4 เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสามารถสร้างได้ ไม่ควรยากหรือมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนเกินไป

3.5 จำนวนข้อในแต่ละแบบทดสอบต้องเหมาะสมกับเวลา

ได้ว่า การทดสอบความรู้คำศัพท์เบื้องต้นได้ตามชนิดของแบบทดสอบได้ 3 ชนิด โดยแบบทดสอบแต่ละชนิดมีวัตถุประสงค์ในการวัดความรู้คำศัพท์แตกต่างกันไป แบบทดสอบแต่ละชนิดดังกล่าวนั้นได้แก่ แบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถทางด้านคำศัพท์ใช้วัดความรู้ในด้านคำศัพท์โดยรวมของผู้เรียน แบบทดสอบที่ใช้วัดเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ ใช้วัดความสามารถในการจำและการระลึกได้ของคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ใช้ประเมินความรู้ในด้านคำศัพท์ของผู้เรียนในกระบวนการวิชาการสอนภาษา

## ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ความคงทนในการเรียนรู้ ถือเป็นเรื่องที่อยู่ในเรื่องของการจำ ความคงทนในการเรียนรู้ เป็นการจำหรือระลึกได้หลังจากทึ่งช่วงระยะเวลาไป การจำทำให้สามารถนำความรู้ในอดีตที่ผ่านมาส่วนใดก็ตามเข้ามาระบุนพัฒนาไว้คราวหนึ่ง ให้เราสามารถนำความรู้ที่จำได้มาใช้ในอนาคตได้ (บัว สุวรรณฯ, 2548 : 224)

### ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

โดยทั่วไปแล้ว จุดมุ่งหมายหลักของการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ก็คือการนุ่มนวลให้นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ทึ่งนี้ได้มีผู้จัดทำหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่าความคงทนในการเรียนรู้ ดังนี้

อดัมส์ (Adams 1967 : 9) กล่าวว่า ความคงทนในการเรียนรู้คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียน หรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียนหรือเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้ว หลังจากที่หันไปอีกสิ่งหนึ่ง

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528 : 15) ได้กล่าวถึงการวัดความคงทนทางการเรียนรู้ไว้ว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ไปแล้วจะมีการคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ หรือสามารถระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยได้เรียนหรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว โดยจะทึ่งไว้สักระยะหนึ่งแล้วจึงทำการวัดจึงเรียกว่าการวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือการทดสอบความจำ ซึ่งมีวิธีวัดอยู่ 3 วิธีคือ

1. การจำได้ (Recognition) เป็นการทดสอบความจำ โดยการปรากฏสิ่งเร้าที่เคยประสบมาแล้วในอดีตไปกับสิ่งเร้าใหม่ๆ และให้ชี้ว่าสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าเดิม ได้ถูกต้อง เช่น การชี้ตัวผู้ต้องหานในโรงพัก โดยมีผู้ต้องหานประปนอยู่กับบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้นๆ

2. การระลึกได้ (Recall) เป็นการระลึกสิ่งที่เคยประสบในอดีตออกมากโดยไม่มีสิ่งเร้าที่เคยประสบมาปรากฏให้เห็น

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การจำซ้ำๆ หรือเสนอสิ่งเร้าซ้ำๆ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้งการวัดความจำ โดยการเรียนซ้ำนี้มีความไวในการวัดมากกว่าการจำได้และการระลึกได้ กล่าวคือ ความจำบางอย่างเหลืออยู่ไม่อาจวัดได้ด้วยวิธีการจำหรือการระลึก แต่เมื่อใช้วิธีการเรียนซ้ำก็จะพบว่ายังมีความจำเหลืออยู่ เช่น เมื่อเยาว์วัยเราเรียนรู้การห่ออาหารยานบหมาดี 10 ครั้ง จึงจำได้ ครั้นโลงเขินเราคิดว่าลืมบทอาหารยานนั้นไปแล้วแต่ถ้าต้องการเรียนรู้ใหม่จะใช้ระยะเวลาในการห่อจำเพียง 5 ครั้ง หรือน้อยกว่า 10 ครั้งก็จำได้

สุภาดี เพ็ชร์น้อย (2545 : 40) ได้ให้ความหมายว่าความคงทนในการเรียนรู้คือความสามารถในการจำหรือการระลึกได้ในประสบการณ์เดิมที่เคยเรียนรู้มาแล้วหลังจากจัดกระบวนการเรียนการสอน แล้วนำประสบการณ์นั้นมาใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่คล้ายคลึงกัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากกล่าวโดยสรุปได้ว่า ความคงทนในการเรียนรู้คือ ความสามารถในการจำหรือการระลึกได้ในสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว สามารถถ่ายทอดออกมานได้ และหลังจากผ่านมาในช่วงระยะเวลาหนึ่ง สามารถนำประสบการณ์เดิมมาประยุกต์ใช้กับประสบการณ์ใหม่ได้

### กระบวนการเรียนรู้และการจำ

การที่จะจำสิ่งที่เคยเรียนมากหรือน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ แก้น (Gagne ข้างถึงใน สุพร摊 ประศรี, 2536 : 64) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำ ดังนี้

1. ขั้นการจูงใจ (Motivation Phase) เป็นการหักจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้
2. ขั้นการทำความเข้าใจ (Apprehending Phase) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถจะเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า
3. ขั้นการเรียนรู้ปูรุ่งแต่งรับรู้สิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ (Acquisition Phase) ขั้นนี้มีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
4. ขั้นความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความจำ (Retention Phase) ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนไปเก็บไว้ในส่วนของความจำเป็นช่วงเวลาหนึ่ง
5. ขั้นการรื้อฟื้น (Recall Phase) ขั้นนี้เป็นการระลึกสิ่งที่เรียนไปแล้วและเก็บเอาไว้ออกมายังในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้
6. ขั้นการสรุปผลลัพธ์ (Generalization Phase) ขั้นนี้เป็นความสามารถใช้สิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว

### ประเภทของการจำ

การจำของมนุษย์สามารถจำแนวได้เป็น 4 ประเภท คือ (มาดินี จุฑารพ, 2537 : 133)

1. การจำได้ (Recognition) ได้แก่ การจำสิ่งที่เรารับรู้หรือเคยรู้จัก เมื่อเราได้พบอีกครั้งหนึ่ง เช่น การสามารถจำคุณครูที่เคยสอนเราได้
2. การระลึกได้ (Recall) ได้แก่ การจำในสิ่งที่เคยรับรู้หรือเคยเรียนรู้มาก่อน โดยไม่ต้องพมเห็นสิ่งนั้นอีก เช่น ปัจจุบันความสามารถท่องสูตรคูณ หรือท่องบทاخยานที่เคยท่องได้ในชั้นประถม โดยไม่ต้องคุนทสูตรคูณหรือบทاخยานนั้นๆ เลย
3. การเรียนใหม่ (Relearning) ได้แก่ การจำในสิ่งที่เคยรับรู้หรือเคยเรียนมาก่อน แต่บัดนี้ลืมไปแล้ว เมื่อกลับมาเรียนใหม่ปรากฏว่าเรียนได้รวดเร็วกว่าหรือจำได้เร็วกว่าในอดีต เช่น เคยท่องสูตรคูณแม่ 12 ได้แต่มีลืมแล้ว ก็เริ่มท่องใหม่ปรากฏว่าใช้เวลาในการท่องน้อยลง เป็นต้น

4. การระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต (Reintegration) ได้แก่ การจำเหตุการณ์ที่เกี่ยวโยงกันในอดีตได้ เมื่อพนักงานเหตุการณ์บางอย่างที่เกี่ยวโยงกัน เช่น เมื่อนักศึกษาเข้าห้องสอบในขณะที่ทำข้อสอบไม่ได้ทำให้ต้องใช้การจำประเภทนี้ โดยอาจจะต้องระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีตว่า ในขณะที่ฟังครูสอนเรื่องนี้นั้น ครูได้ยกตัวอย่างหรือครูได้อธิบายไว้ว่าอย่างไรเป็นต้น

ไส้ เดี่ยมแก้ว (2528) ได้แบ่งประเภทของความจำได้ดังต่อไปนี้

1. การระลึก (Recall) หมายถึง การบอกรสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว การระลึกแบ่งออกตามสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้ 3 แบบ คือ

1.1 การระลึกเสรี (Free Recall) คือ การบอกรสิ่งที่เคยเห็นหรือเคยเรียนมาก่อนระลึกสิ่งใดได้ก็ตอบสิ่งนั้น ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับก่อนหลัง

1.2 การระลึกตามลำดับ (Serial Recall) คือ การตอบสิ่งที่เรียนมาจากลำดับแรกจนกระทั่งลำดับสุดท้าย

1.3 การระลึกตามตัวแแนว (Cue Recall) คือ การบอกรสิ่งที่เคยเห็นหรือเรียนรู้มา โดยมีตัวชี้แนะเป็นสิ่งเร้า

2. การรู้จักหรือจำได้ (Recognition) คือ การบอกรสิ่งต่างๆ ได้ เมื่อสิ่งที่เคยเรียนรู้ปรากฏขึ้น อีกครั้ง

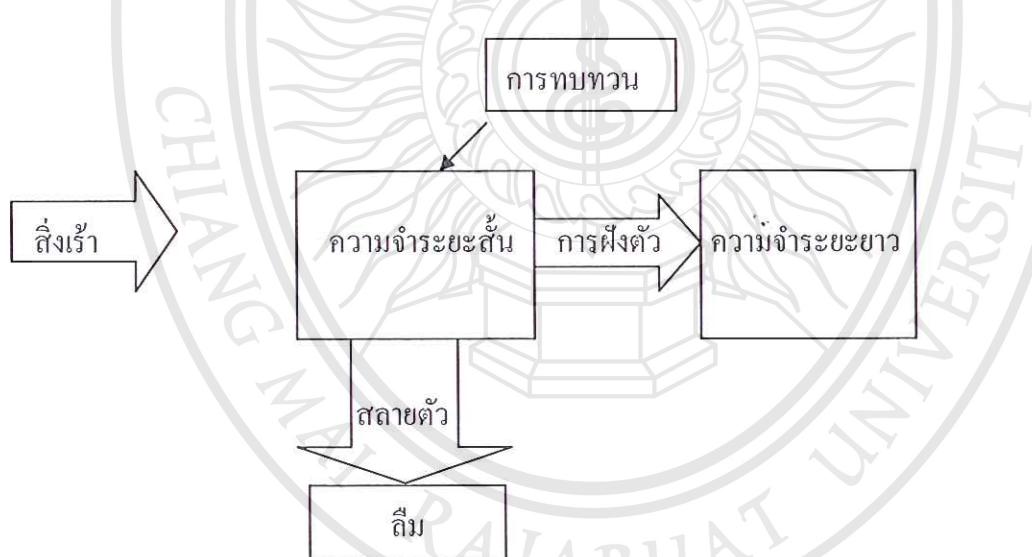
3. การเรียนซ้ำ (Relearning) เป็นการจำได้ที่เกิดจากการเรียนซ้ำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว

4. ความคงทนในการจำ (Retention) หมายถึง ความสามารถในการระลึกหรือเรียกสิ่งที่ได้เรียนรู้จำได้เมื่อเวลาผ่านไปแล้วช่วงหนึ่ง ซึ่งในการเรียนการสอนภาษา ความคงทนในการจำมักนิ่งสูงไปได้ทำการศึกษาไม่ewart เป็นสิ่งที่สำคัญ โครงสร้าง หรือกฎเกณฑ์ต่างๆ ซึ่งคุณภาพของความคงทนในการจำคำศัพท์นี้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของการสอน ประสิทธิภาพของคำศัพท์และเนื้อหา ตลอดจนกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งความสนใจของผู้เรียนเองด้วย

จากแนวคิดที่เกี่ยวกับประเภทของความจำพื้นฐานได้ว่า การจำนั้นมีหลายประเภทแตกต่างกันไป ซึ่งเรียงตามลำดับ คือการจำในสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วโดยไม่ต้องเรียงลำดับก่อนหลัง โดยไม่ต้องมีสิ่งใหม่มากระตุ้น และความจำอีกประเภทคือ การเรียนซ้ำซึ่งเป็นการเรียนซ้ำกับสิ่งที่เคยเรียนไปแล้ว จะความจำอีกประเภท คือความคงทนในการจำ ซึ่งจะสามารถระลึกได้หรือจำได้เมื่อผ่านไปแล้วช่วงหนึ่ง

## ทฤษฎีความจำ

อคิสัน แอนด์ ชิพบริน (Atkinson and Shiffrin จัดถึงใน ชัยพร วิชชาวด 2540 : 71-72) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความจำสองกระบวนการ ซึ่งมีใจความว่า ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น ต้องได้รับการทบทวนทุกสิ่งที่เข้ามาอยู่ในความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนสิ่งของที่เราจะจำได้ในความจำระยะสั้น จึงมีจำกัด เช่น ถ้าเป็นชื่อคน เราอาจทบทวนได้เพียง 3 ถึง 4 ชื่อในช่วงระยะเวลาหนึ่ง การทบทวนช่วยป้องกันไม่ให้ความจำล่ายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้น เป็นระยะเวลานานยิ่งนานเท่าใด สิ่งนั้น ก็จะมีโอกาสส่งตัวในความจำระยะยาวมากยิ่งขึ้น ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาว สิ่งนั้นก็จะติดอยู่ในความจำตลอดไป ถ้ายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถที่จะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ซึ่งความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำสองกระบวนการนี้คือ ความคงทนในการเรียนรู้นั่นเอง ล้วนช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะผ่านตัวถ่ายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำนั้น จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของความจำระยะสั้นกับกระบวนการความจำระยะยาว เป็นแผนภูมิได้ดังภาพประกอบ



แผนภูมิที่ 2.1 ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ  
ที่มา : ชัยพร วิชชาวด (2542 : 71)

## วิธีวัดความจำ

ถวิล สารารักษน์ และศรัณย์ คำริสุข (2548 : 95-96) และชัยพร วิชาชานุช (2542 : 4) ได้แบ่ง วิธีทดสอบหรือวัดความจำของคนทั้งในการทดลองทางจิตวิทยา และในสถานการณ์ทั่วๆ ไป ซึ่งวิธีการที่จะใช้มีดังต่อไปนี้

1. การระลึก (Recall) เป็นวิธีการให้นักทดลองพยายามนึกถึงสิ่งเร้าหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อน โดยไม่มีสิ่งใดๆ เป็นแนวทางให้เลีย หรือความสามารถที่จะบอกได้ว่า สิ่งเร้าที่กำลังปรากฏตรงหน้านั้นคืออะไร

2. การจำได้ (Recognition) เป็นวิธีการนำเอาสิ่งเร้าที่บุคคลได้เคยมีประสบการณ์ มาเด็กไว้ดูใหม่อีกว่าจะจำได้หรือไม่ หรือความสามารถที่จะบอกได้ว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏอยู่ต่อหน้า หลายสิ่งนั้น สิ่งเร้าใดที่เคยรับรู้หรือเคยมีประสบการณ์มาก่อน

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) เป็นวิธีการให้บุคคลได้จำสิ่งเร้าหรือเรื่องราวต่างๆ ที่ตนเองเคยมีประสบการณ์มาแล้วภายใต้สถานการณ์อ่อนตัวเดิมกัน แล้วนำผลที่ได้ในครั้งใหม่กับ ผลที่ได้ในครั้งเดิมมาเปรียบเทียบกันว่าผลจะเป็นอย่างไร หรือเป็นการทดสอบความจำโดยใช้เวลา หรือจำนวนครั้งในการเรียนเป็นเครื่องวัดความสามารถที่จะจำสิ่งที่เรียนได้ ถ้าหากเรียนซ้ำโดยใช้ ระยะเวลาเรียนครั้งหลังสั้นกว่าระหว่างครั้งแรกมากกว่าครั้งแรกเท่ากันแสดงว่าสามารถจำได้มากเท่านั้น

การวัดระยะความคงทนในการจำหรือการเรียนรู้ นันแนลลี่ Nunnally (1959 อ้างถึงใน อุบลวรรณ อินทาภรณ์, 2536 : 31) ได้กล่าวถึงการทดสอบเป็นครั้งที่สองว่า เพื่อให้เกิดความ คลาดเคลื่อนในเรื่องต่างๆ น้อยลงควรเว้นช่วงเวลาในการสอบซ้ำห่างกันอย่างน้อย 2 สัปดาห์ เพราะ ความเคยชินในการทำแบบทดสอบจะทำให้ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนทั้งสองครั้งสูง

ด้านนักจิตวิทยาการทดลองได้กำหนดระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำไว้ (Gregory, 1987) ดังนี้

1. ความคงทนในการจำจากการรู้สัมผัส (Sensory Memory) ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ ประมาณ 1 วินาที เพราะเป็นเพียงแค่ความรู้สึกจากการสัมผัสจากสิ่งเร้าผ่านอวัยวะรับสัมผัสต่างๆ ตามร่างกาย

2. ความคงทนในการจำระยะสั้น (Short-Term Memory) ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ ประมาณ 1 นาทีหรือน้อยกว่าหนึ่น เนื่องจากเป็นความจำหลังจากการเรียนรู้ที่คงอยู่ในระยะเวลาอัน สั้นเฉพาะที่ตั้งใจดจ่ออยู่เท่านั้น และเมื่อไม่ได้ใช้แล้วก็จะสลายหายไป

3. ความคงทนในการจำระยะยาว (Long-Term Memory) ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ ช่วง 1 นาทีจนถึงหลายวันหรือหลายสัปดาห์ เนื่องด้วยเป็นความจำคงทนถาวรและไม่ว่าจะทึ่งระยะ เวลานานเพียงใด เมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้น ก็จะสามารถระลึกได้เสมอ

จากการศึกษาวิธีวัดความจำสรุปได้ว่า ความจำระยะสั้นเป็นความจำหลังการรับรู้ เป็นการจำแบบชั่วคราวเท่านั้น เมื่อผ่านไปสักครู่ก็จะลืม ความจำระยะสั้นแบบนี้จะหายไปได้เร็วและง่ายมาก เมื่อต้องการใช้หรือมีสิ่งต่างๆ มาสะกิด ก็จะสามารถระลึกหรือรื้อฟื้นคืนมาได้ โดยการทดสอบความคงทนในการจำนั้นจะทำการทดสอบเมื่อเวลาผ่านไปประมาณ 14 วัน และจากการศึกษา จิตวิทยาการเรียนรู้และการจำ รวมทั้งเอกสารที่เกี่ยวกับความคงทนทางการเรียนรู้ สรุปได้ว่าความคงทนทางการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้อย่างดี ก็จะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ออกมายังประโยชน์ได้เมื่อต้องการ โดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งผู้เรียนจะต้องจำคำศัพท์เพื่อนำไปใช้ในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียนต่อไป

### ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจมีความหมายที่หลากหลายซึ่งได้จากแนวคิดแต่ละทัศนะตามกรอบความคิด และความเชื่อของแต่ละบุคคลยึดถือ มีรายละเอียด ดังนี้

#### ความหมายของความพึงพอใจ

นักวิชาการ ได้ให้ความหมายไว้แตกต่างกัน ดังนี้

ไชยัณห์ ชาญปรีชารัตน์ (2543 : 52) ได้สรุปความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่องานที่ปฏิบัติในทางบวก คือ รู้สึกชอบ รัก พอใจหรือเจตคติที่ดีต่องาน ซึ่งเกิดจากได้รับ การตอบสนองความต้องการทั้งด้านวัตถุ และด้านจิตใจเป็นความรู้สึกที่มีความสุข เมื่อได้รับความสำเร็จตามความต้องการหรือแรงจูงใจ

อานันท์ กระบวนการ (2543 : 33) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกของ หรือเจตคติที่ดีต่อการทำงานนั้น เช่น ความรู้สึกชอบ ภูมิใจ สุขใจเต็มใจและยินดีจะมีผลให้เกิด ความพึงพอใจในการทำงาน มีการเสียสacrifice แรงใจและสติปัญญาให้แก่งานอย่างแท้จริง

ปริยาพร วงศ์อนุตร โภจน์ (2544 : 9) ได้กล่าวถึงความหมายไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่องานในทางบวกเป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงานและได้ผลตอบแทน คือ ผลที่เป็นความพึงพอใจที่ทำให้เกิดความกระตือรือร้นมีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและกำลังใจ ถึงเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงาน รวมทั้งการต่อสู้ต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

มูส (Morse อ้างถึงใน ศุภสิริ โสมากेतุ, 2544 : 48) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถถอดความเครียดของผู้ที่ทำงานให้ลดน้อยลง ถ้าเกิดความเครียดมากจะทำให้เกิดความไม่พอใจในการทำงานและความเครียดนี้มีผลมาจากการขาดความต้องการของมนุษย์

เมื่อมนุษย์มีความต้องการมากจะเกิดปฏิกริยาเรียกร้องหาวิธีตอบสนองความเครียดก็จะน้อยลงหรือ  
หมดไป ความพึงพอใจจะมากขึ้น

จากความหมายของความพึงพอใจที่กล่าวถึงสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก  
นิ่งคิด ความเชื่อ การแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยแสดงพฤติกรรมออกมา  
2 ลักษณะ คือ ทางบวกซึ่งแสดงในลักษณะความชอบ ความพึงพอใจ ความสนใจ เห็นด้วย ทำให้  
อยากรажานหรือปฏิบัติกรรม อีกลักษณะหนึ่งคือ ทางลบ ซึ่งจะแสดงออกในลักษณะของความเครียด  
ไม่พึงประสงค์ ไม่พอใจ ไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย อาจทำให้บุคคลเกิดความเบื่อหน่ายหรือต้องการหนี  
ห่างจากสิ่งนั้น นอกจานี้ความพึงพอใจอาจจะแสดงออกในลักษณะความเป็นกลางก็ได้ เช่น รู้สึก  
เฉยๆ ไม่รักไม่ชอบ ไม่น่าสนใจในสิ่งนั้นๆ

### เครื่องมือวัดเจตคติหรือความพึงพอใจ

วันเพ็ญ เนียงสุข (2538 : 37) กล่าวถึง การสร้างเครื่องมือวัดเจตคติว่า จำเป็นจะต้องศึกษา  
ถึงลักษณะของเจตคติตามนี้

#### 1. ทิศทางของเจตคติ (Direction) มี 2 ทิศทาง คือ

1.1 เจตคติเชิงบวกหรือเจตคติทางบวก (Positive) เป็นความโน้มเอียงของ  
อารมณ์ในทางชอบ ถึงพอใจ คล้อยตามหรือเห็นด้วยทำให้บุคคลอย่างแสดงออกหรือปฏิบัติหน้าที่  
ในทางที่ดีต่อสิ่งนั้นๆ

1.2 เจตคติเชิงลบหรือเจตคติทางลบ (Negative) เป็นความโน้มเอียงทางอารมณ์  
ในลักษณะไม่พึงพอใจ เกลียดหรือต่อต้าน ไม่เห็นด้วย ทำให้บุคคลเกิดความเบื่อหน่ายหนีห่าง  
จากวัตถุนั้นหรือสภาพนั้นๆ

2. ระดับของเจตคติ (Magnitude) หมายถึง การที่บุคคลแสดงความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่ง  
หนึ่งนั้นอาจมีความรู้สึกเพียงผิวนิยม เล็กน้อย หรือลุ่มลึก เจตคติระดับผิวนิยม จะไม่มีความคงที่  
เปลี่ยนแปลงง่าย ส่วนเจตคติระดับกลุ่มลุ่มลึกจะคงทนกว่าและเปลี่ยนแปลงยาก

3. ความเข้มของเจตคติ (Intensity) หมายถึง ปริมาณของความรู้สึก หรือมีความคิดเห็น  
ที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งจะปรากฏในรูปของความรู้สึกต่อสิ่งนั้นมากน้อยเพียงใด การวัดเจตคตินั้น  
ได้มีนักจิตวิทยาสร้างมาตรฐานวัดไว้หลายรูปแบบ ได้แก่

#### 3.1 มาตรวัดเจตคติตามวิธีของลิกเกิต (Likert Scale)

#### 3.2 มาตรวัดเจตคติตามวิธีของทูลสโตน (Thustone Scale)

#### 3.3 มาตรวัดเจตคติตามวิธีของออสกูด (Osgood's Scale)

#### 3.4 มาตรวัดเจตคติตามวิธีของกัตต์เมน (Guttman Scale)

พิตร ทองชั้น (2537 : 232-234) อธิบายว่า มาตรวัดเขตคติตามวิธีของลิเกิฟนี่ใช้ในการวัดความเห็นหรือเขตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยใช้มาตราประมาณค่า 5 อันดับ ดังนี้

1. เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2. เห็นด้วย
3. ไม่แน่ใจ
4. ไม่เห็นด้วย
5. ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

การวิเคราะห์ผลการตอบมาตรวัดเขตคติสรุปได้ ดังนี้ ผู้ตอบจะเลือกตอบแบบมาตราประมาณค่าอย่างใดอย่างหนึ่ง และกำหนดน้ำหนัก ถ้าคำถานประगทสนับสนุน (Favorable Statement) จะให้น้ำหนักหนึ่นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เป็น 5,4,3,2 และ 1 ตามลำดับ ถ้าเป็นคำถานประगทไม่สนับสนุน (Unfavorable Statement) จะให้น้ำหนักกลับกัน กือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เป็น 1,2,3,4 และ 5 ตามลำดับ

กล่าวโดยสรุป การใช้เครื่องมือวัดเขตคติหรือความพึงพอใจนี้จะต้องศึกษาลักษณะของเขตคติหรือความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ กือ ศึกษาทิศทางเขตคติ ศึกษาระดับของเขตคติ และศึกษาความเข้มของเขตคติ แล้วจึงเดือกเครื่องมือ หรือมาตรวัดเขตคติตามความเหมาะสม สำหรับการวัดความพึงพอใจในการวิจัยครั้งนี้ ใช้มาตรวัดเขตคติหรือความพึงพอใจตามวิธีของลิเกิฟ

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกณฑ์ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ ดังนี้

#### งานวิจัยในประเทศไทย

วิชัย สายคำอิน (2541) ได้ศึกษาเรียนเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีเกณฑ์ประกอบและไม่มีเกณฑ์ประกอบ พบว่า ความคงทนในการจำความหมายภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งสองกลุ่มแตกต่างกัน โดยกลุ่มที่เรียนแบบไม่มีเกณฑ์ประกอบมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 53.46 ต่ำกว่ากลุ่มที่เรียนแบบมีเกณฑ์ประกอบซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 57.75

กรุณา ดิษเจริญ (2547 : 1) ได้ศึกษาการศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเขตคิดต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

ยุพิน จันทร์ศรี (2548 : 61) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนและวัดความคงทนในการเรียนรู้ การสะกดคำศัพท์หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 3 สัปดาห์ พบว่าความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จริญญา สอนสุด (2550 : 87) ได้ศึกษาเพรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

วัชลี บัวตา (2550 : 73) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนตามสภาพจริง กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนตามสภาพจริง โดยเรียนจากการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

น้ำผึ้ง ยาล่า (2550) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นชั้นที่ 1 ของโรงเรียนอนุบาลวัดไตรรัตนาราม จำนวน 30 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนและวัดความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ พบว่า นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 และนักเรียนมีคะแนนความคงทนในการเรียนรู้การ สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับดี

#### งานวิจัยในต่างประเทศ

ดิกเคอร์สัน (Dickerson 1976) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active Game) และเกมที่ใช้สติปัญญาหรือ เกมเมื่อย (Passive Game) กับการสอนแบบธรรมชาติเพื่อเป็นวิธีการเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กระดับ 1 ของโรงเรียนจำนวน 35

แห่งในรัฐบาลโคลัมบิ亞 จำนวน 274 คน โดยให้นักเรียนคูณคำศัพท์ใหม่ๆ วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบคำใหม่ 40 คำ มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังการเรียน และทดสอบข้อสอบแต่ละกลุ่ม สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้นผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เกมเลือยผู้เล่นจะใช้บัตรคำ และกระดาษคำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สนับแباءที่กัด พลประภากูร่าว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลลัพธ์ทางการเรียนสูงกว่าสองกลุ่ม ส่วนนักเรียนที่เรียนตามกิจกรรมปกติมีผลลัพธ์ทางการเรียนต่ำสุด ไม่ว่าหญิง หรือชาย

พรินเทอร์ (Printer 1977) ได้ศึกษาเบรริญเพียบผลลัพธ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำรา