



วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนของ
นักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1

ผู้วิจัย

จ.ส.อ.หญิง ชมนรินทร์ เขียวประเสริฐ

แผนกวิชาพื้นฐาน กองการฝึกและศึกษา
โรงเรียนช่างฝีมือทหาร สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ความสำคัญและที่มา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์	3
ความหมายของคำศัพท์	3
ความสำคัญของคำศัพท์	4
องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4
ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	5
หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	6
วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์	9
ความหมายของเกม	9
ประเภทและลักษณะของเกมและการใช้เกมประกอบการสอน	9
ชนิดของเกมประกอบการสอน	10
เกมต่าง ๆ ที่นำมาประกอบการสอนในงานวิจัย	10
ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน	11
หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์	12
งานวิจัยต่างประเทศ	12
งานวิจัยในประเทศ	12
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	13
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	13
ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า	13
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	13
การเก็บรวบรวมข้อมูล	13
การวิเคราะห์ข้อมูล	13
การสร้างเครื่องมือวิจัย	13
ขั้นตอนและวิธีการรวบรวมข้อมูล	14

สารบัญ

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	15
ผลการวิจัย	15
การวิเคราะห์ข้อมูล	15
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	18
สรุปผลการวิจัย	18
อภิปรายผลการวิจัย	18
ข้อเสนอแนะ	19
บรรณานุกรม	20
ภาคผนวก	22
ภาคผนวก ก	23
ภาคผนวก ข	27

งานวิจัยในชั้นเรียน

ประจำปีการศึกษา 2565

ชื่อสถานศึกษา โรงเรียนช่างฝีมือทหาร สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

ที่ตั้ง เลขที่ 3/1 ซอยพหลโยธิน 30 แขวงจันทระเกษม เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

โทรศัพท์ 0 2511 0117 , 0 2511 0618

เว็บไซต์ www.mtts.ac.th

ชื่องานวิจัย

การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนของนักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1

ผู้วิจัย

จ.ส.อ.หญิง ชมนรินทร์ เขียวประเสริฐ ผู้ช่วยครูวิชาพื้นฐาน แผนกวิชาพื้นฐาน กองการฝึกและศึกษา
โรงเรียนช่างฝีมือทหาร สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

บทคัดย่อ

งานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับช่างอุตสาหกรรม รหัส 20000-1209 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน การเก็บข้อมูลด้วยวิธีการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และเกมประกอบกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน และค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจดจำคำศัพท์ของนักเรียน หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีคะแนน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด 2) ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 4.8 โดยคะแนนก่อนการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 9.96 คะแนน และคะแนนหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 14.76 คะแนน

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มา

ความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สอง เพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน และไม่น้อยไปกว่าการเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค ทั้งนี้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญส่วนหนึ่งในการเรียนภาษา และเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด และเขียน ซึ่งสามารถช่วยให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น แต่เนื่องจากนักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ อีกทั้งการสอนรูปแบบเดิม มักสอนคำศัพท์ ในรูปแบบเน้นการบันทึกและท่องจำ ซึ่งการสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ โดยปฏิบัติตามคำสั่งของครู จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานและการกระตุ้นความสนใจ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จึงขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน จะเห็นได้ว่าคำศัพท์ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะ กระบวนการเรียนรู้ในด้านต่างๆ และการที่ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ หน้าที่ของคำ และการใช้คำศัพท์ได้มากขึ้นเท่าใด ย่อมนำมาใช้ในการพูด การอ่าน และการเขียน จนเกิดทักษะการใช้ภาษาที่ดีได้ จึงมีความจำเป็นที่ผู้เรียนควรต้องรู้คำศัพท์ให้ได้ก่อน จึงจะช่วยให้การเรียนรู้ทักษะด้านอื่น ๆ และประสบผลสำเร็จได้ตามเป้าหมายของหลักสูตร

เกมการศึกษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้น ให้มีความเหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนานและมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุนี้ ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษจึงควรที่ตระหนักถึงความสำคัญ ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอน เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนจดจำคำศัพท์และสนุกกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ การสอนให้มีกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้มีการกระตุ้นการเรียน วิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน ดังนั้นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง

จากการศึกษาปัญหาและเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบด้วยวิธีการสอนโดยการนำไปงานเป็นเกมแข่งขันจับเวลา ความเร็วและถูกต้อง ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ในบทเรียน สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนานในการเรียน อีกทั้งยังกระตุ้นและเร้าความสนใจของนักเรียน ให้เกิดแรงจูงใจ ใฝ่เรียนรู้ อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาการภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อฝึกฝนทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน และเพื่อให้เกิดพัฒนาการจดจำคำศัพท์และทักษะการใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อพัฒนาแนวการสอน และสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอน

1.3 ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรในการศึกษาค้นคว้าเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรอิสระ คือ เกมประกอบกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

นักเรียนช่างฝีมือทหาร คือ นักเรียนช่างฝีมือทหาร ระดับชั้น ปวช. 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ โรงเรียนช่างฝีมือทหาร

เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ และการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้
2. นักเรียนเกิดการพัฒนาทั้งความรู้ด้านคำศัพท์และทักษะใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนเกิดการตื่นตัวและสนใจในเนื้อหาการเรียนการสอน

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์
 - 1.1 ความหมายของคำศัพท์
 - 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
 - 1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
 - 1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน
 - 2.3 การใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน
 - 2.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
 - 2.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์
 - 3.1 งานวิจัยต่างประเทศ
 - 3.2 งานวิจัยในประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

1.1. ความหมายของคำศัพท์

ความหมายของคำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิดเป็นคำหรือคำยาที่ตรงแปด

คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง (ศิธร แสงธนู และ คิด พงศทัต 2521 : 35-41)

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง “คำ” ทั้งในภาษาพูด และภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายแน่นอนในตัวเอง (ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์ 2543 :10)

สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

ความรู้ในด้านคำศัพท์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการเรียนภาษา ฟรีส (สมใจ หอมสุวรรณ 2544 : 39) : อ้างอิงจาก Fries : 1984) กล่าวไว้ว่าความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วยเสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่น พูดและสามารถพูดให้ผู้อ่านเข้าใจได้ คือ สามารถใช้สื่อสารความหมายได้ คำศัพท์จึงถือว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาดังที่ สตีวิก (Stewick. 1972 : 2) กล่าวว่าผู้เรียนได้เรียนภาษาต่างประเทศต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ในระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้ดี
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้นๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควรที่จะสามารถนำมาใช้

กาเดสซี (Ghadessy. 1979 : 24) ให้ความเห็นว่า การสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่า การสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย เช่นเดียวกับ วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 18) ที่ให้ความเห็นว่าคำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียน ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้น การเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาองค์ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง (ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. 2543 : 11 ; อ้างอิงจาก อุทัย ภิรมย์รัตน์ และ เพ็ญศรี รังติกุล. 2526 : 58) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. รูปคำ (Form) ได้แก่ ตัวอักษร (ตัวใหญ่ หรือตัวเล็ก) การได้ยีน การรู้จักคำ และจำจังหวะของเสียงในประโยค
2. ความหมาย (Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำนั้น ๆ ซึ่งคำศัพท์หนึ่งคำ อาจมีความหมายแฝง 4 ความหมาย ดังนี้

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันทำให้บางคนเข้าใจว่าความหมายที่แตกต่างออกไป หรือความหมายที่ตนไม่ค่อยรู้จักนั้น เป็น “สำนวน” ของภาษา เช่น

He went to his home. (บ้านเป็นที่อยู่อาศัย)

The President lives in the White House. (บ้านประจำตำแหน่งประธานาธิบดี)

The House of Representative is meeting today. (สภา)

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้ เมื่ออยู่ตามลำพัง จะเดาความหมายได้ยาก เช่น “s” เมื่อไปต่อท้ายคำนาม hats, pens จะแสดงความเป็นพหูพจน์ หรือ เมื่อนำไปต่อท้ายคำกริยา เช่น walks ในประโยค She walks home. ก็ จะหมายความว่า การกระทำนั้นทำอยู่เป็นประจำ เป็นต้น

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตาม การเรียงลำดับคำ เช่น boathouse หมายถึง อุเรือ แตกต่างจาก houseboat หมายถึง เรือที่ทำเป็นบ้าน

2.4 ความหมายตามเสียงขึ้นลง (Intonational Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนไป ตามเสียงขึ้นลงที่ผู้พูดเปล่งออกมา ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า เช่น Fire กับ Fire คำแรกเป็น การบอกเล่าที่อาจทำให้ผู้ฟังตกใจมากหรือน้อย แล้วแต่น้ำหนักของเสียงที่เปล่งออก ส่วนคำหลังเป็นคำถาม เป็นเชิงไม่แน่ใจจากผู้ฟัง

3. ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) จำแนกออกเป็น

3.1 ขอบเขตทางด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำ (Word Order) หรือตำแหน่ง ของคำที่อยู่ในประโยคที่แตกต่างกัน ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกัน ดังประโยคต่อไปนี้

The man is brave. (คำนาม) แปลว่า คนผู้ชาย

They man the ship. (คำกริยา) แปลว่า บังคับ

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

3.2 ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น และคำบางคำก็ใช้ภาษา เขียนโดยเฉพาะ

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างไปแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ภายในประเทศเดียวกันก็ยังมีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำความหมายและขอบเขตของ การใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายของการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านขอบเขตของการใช้ คำแบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษา ในแต่ละท้องถิ่น

1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งได้เป็นหลายประเภท เดล เอตก้า และคณะ (Dele Edgar and others. 1999 : 37-38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ประเภทที่เราอาจบอกความหมายได้ โดยไม่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม เช่น cat, book เป็นต้น

2. คำศัพท์ที่ไม่มี ความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Words) หรือที่เรียกว่าการยะ ได้แก่ คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภนี้มีใช้มากกว่าคำประเภทอื่น เป็นคำที่ไม่สามารถสอนและบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มี ความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้ความหมายและการอ่านออกเสียง

1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้กับนักเรียนที่สุด มาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ แม็คคีย์ (Mackey. 1978 : 176-190) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่หาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้น ๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่นคำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย หลักการดังกล่าวสอดคล้องกับ ลาโด (Lado. 1996 : 119-120) เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอเพิ่มเติมไว้ ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับบุคลิกภาพทางสติปัญญาของผู้เรียน

4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้ คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้น ต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้น มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกัน ดังนี้

อนุภาพ ตลโสภณ (2542 : 18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยาก หรือ คำศัพท์ง่าย หรือ เป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้ เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะกับคำศัพท์นั้น

2. สอนความหมาย ให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ รูปภาพ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทาง ประกอบ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ ความหมายอย่างเด่นชัดขึ้น

3. ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็ให้ออกเสียงให้ถูกต้อง สำหรับกลวิธีในการสอนความหมายคำ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอนนั้นมี วิธีการหลายแบบที่ครูช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำ จากภาษาอังกฤษโดยตรงดังต่อไปนี้

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ ความหมายของคำศัพท์ใหม่

2. ใช้ประโยคของคำศัพท์เก่า เมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่

3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้คำจำกัดความหมายง่าย ๆ

4. ใช้ภาพหรือของจริงประกอบกับการอธิบายความหมาย เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรืออาจใช้ภาพลายเส้นการ์ตูน เขียนภาพบนกระดานคำได้ อุปกรณ์เหล่านี้ จะช่วยให้การแสดงความหมายชัดเจนโดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ

5. การแสดงท่าทาง ครูใช้การแสดงท่าทางประกอบการแสดงความหมายของคำได้

6. การใช้บริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

สำหรับการฝึกใช้คำศัพท์ ต้องฝึกในรูปประโยคเสมอ และรูปประโยคที่นำมาฝึกก็ต้องเป็นประโยคที่ ถูกต้องและใช้ได้ในสถานการณ์จริง ประโยคที่นำมาใช้ต้องเป็นประโยคที่นักเรียนรู้จักแล้ว สอนคำศัพท์ใหม่ใน รูปประโยคใหม่ ครูควรหาวิธีเสริมคำศัพท์ โดยใช้วิธีการฝึกต่าง ๆ เช่น

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน

2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม

3. หาคำศัพท์ที่มาจากราก (root) เดียวกัน

4. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5. ศึกษาชนิดของคำ (Parts of speech)

6. ฝึกการเติมวิภัติปัจจัย (Prefix and suffix) เข้าไปในคำที่นักเรียนที่รู้จักแล้ว

เดล เอดก้า และคณะ (Dale Edgar and others 1999 : 46-52) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function word) เช่น คำบุพบท to, for และอื่น ๆ ควรให้ฝึกในโครงสร้างประโยคอย่างคล่องแคล่ว

2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็น คือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่

3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด

4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก

5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับสูงต่อไป

6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม และใช้ในการสร้างประโยคใหม่ในโครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the store. ก็สามารสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital. และนักเรียนควรจะได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือในกิจกรรมอื่น ๆ

7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้งคำถามเสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร

8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ ศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบ หรือการแสดงง่าย ๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

สรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้น ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียน สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและใช้วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่เด็กช่างฝีมือทหาร เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยยึดหลักของ อนุภาพ คลไสภณ (2542) เดล เอดก้า และคณะ (1999) เป็นแนวทางในการพิจารณาคัดเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามข้อเสนอแนะที่กล่าวมาเบื้องต้นให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

2.1 ความหมายของเกม

ดอบสัน (Dobson. 1998 : 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encyclopedia (1998 : 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ

วิลลาร์ด คิงริมย์ซัน (2540 : 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

จากงานวิจัยของบำรุง ไตรรัตน์ (2540 : 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่น ต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียน และบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง
2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่น หรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่ เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้ (วรรณพร ศีลาขาว. 2540 : 160)

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลัง ก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

2.3 การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese. 1999 : 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
 - 1.1 ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพ จับคู่คำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป
 - 1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน

ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค

1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค

2. ให้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึกโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่

2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม

2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการใช้

คะแนน

2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียง คำศัพท์ให้นักเรียนดูภาพ

และออกเสียงตาม

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกมอธิบายวิธีการเล่นกติกา การให้คะแนน

2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมมาประกอบการเรียนการสอน ตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ ดังนี้

สังเวียน กฤษติกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน

2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง

4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ

6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือก ฝึกตามที่เห็นว่า

เหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

จากประเภทของเกมการสอนดังที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยสนใจที่จะทำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาประกอบการสอนโดยยึดหลักของ สังเวียน สฤติกุล (2541) ,คณะนักวิชาการ บริษัท นานมีบุ๊ค (2543) และ ฟอง เกิดแก้ว (2538) เพื่อสร้างความน่าสนใจและการจดจำในการเรียนรู้ และเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. Spelling Game เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

2. Build a New Word Game เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้

3. What is missing? Game เกมอะไรหายไป

4. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

2.5 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

ครูอิกค์แซงค์ (Cruickshank. 1998 : 28-32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของนักเรียน
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาเรียนการสอนที่นำเอื้อ

นิตยา ฤทธิโยธี (2540 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอน เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ในด้านของการใช้เกมคำศัพท์ที่ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความ สนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย นิตยา สุวรรณศรี (2540 : 51-58) Jones. (1999 : 1-17) คณะนักวิชาการนามมีบูคส์ (2543 : 127)

2.6 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

เกมภาษาที่จะนำมาใช้สอนหรือใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งในด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ ดังที่ มยรี สุขวิวัฒน์ และคนอื่น ๆ (2539 : 779) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการเลือก เกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. เวลา ควรจะใช้เกมในช่วงท้าย ๆ ของชั่วโมง และไม่ควรจะใช้เวลามากนัก ครูควรจะให้ผู้เล่นเล่นเกมที่ที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้น ๆ ได้ดีแล้ว ไม่จำเป็นจะต้องเล่นจนได้ตัวผู้ชนะ และให้เลิกเล่นเมื่อผู้เล่น เกิดความรู้สึกเบื่อ
 2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนานาชาติ ถ้านักเรียนมี จำนวนมาก ควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยวและอาจจะมีผลัดกันเป็นผู้เล่น ผู้ดู และกรรมการก็ได้
 3. เนื้อหาในห้องเรียนครูต้องพิจารณาว่า ถ้าจะเล่นเกมภาษานั้น ๆ จะต้องใช้เนื้อที่เพียงไร ผู้เรียนจะ เคลื่อนที่ด้วยความสะดวกหรือไม่
 4. เสียงในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอึกทัก รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่
 5. ความสนใจของผู้เรียน เกมภาษาจะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่
 6. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมการล่วงหน้า เพื่อสั่งให้ผู้เรียนทำอุปกรณ์ที่จะ ใช้ในเกมนั้น ๆ หรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน
 7. วัฒนธรรม เกมภาษานั้น ๆ ขัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมครูไม่ควรจะนำมาใช้
- สรุปได้ว่า** การเลือกเกมภาษาหรือการสร้างเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้น ต้องคำนึงถึงเวลา สถานที่ จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ ตลอดจนความสนใจของนักเรียนต่อเกมภาษานั้นๆ รวมทั้งคำนึงว่าไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรม

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

3.1 งานวิจัยต่างประเทศ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหว เป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยจะเล่นได้โดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวผู้มีผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่า นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

3.2 งานวิจัยในประเทศ

วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อนุภาค ดลโสภณ (2540 : บทคัดย่อ) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร/ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนช่างฝีมือทหาร ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน

3.2 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) และ หลังเรียน (Post - test)

3.3.2 เกมสัประกอบกิจกรรมการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการให้นักเรียนทำแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมหรือเกม

3.6 การสร้างเครื่องมือวิจัย

3.6.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยและอัตนัย จำนวนแบบทดสอบ 15 ข้อ

3.6.2 นำคำศัพท์จากบทเรียนมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ รูปแบบเกม ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 4 ชุด ซึ่งแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

- ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์
- ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์
- ตอนที่ 3 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำศัพท์
- ตอนที่ 4 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการเติมคำศัพท์อาชีพลงในช่องว่าง

3.7 ขั้นตอนและวิธีการรวบรวมข้อมูล

ก่อนเริ่มเรียนในบทเรียน ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) และ หลังเรียน (Post - test) เพื่อประเมินความรู้ก่อนเรียน ขั้นตอนการสอนผู้สอนใช้วิธีการรูปแบบเกมประกอบกิจกรรมการสอน เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนานพร้อมทั้งสอดแทรกความรู้ โดยแบ่งเป็น 3 กิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรมการอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ ผู้เรียนจับคู่กับเพื่อนในห้องเรียน จากนั้นผู้สอนเปิดภาพแล้วจับเวลา ให้แต่ละคู่แข่งกันตอบคำถามโดยเขียนคำศัพท์ลงกระดาษที่แจก แล้วอ่านออกเสียงพร้อมสะกดคำศัพท์ให้ถูกต้อง

2. กิจกรรมจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์ ผู้เรียนจับคู่กับเพื่อนในห้องเรียน รอบนี้ห้ามผู้เรียนจับคู่ซ้ำกับกิจกรรมที่แล้ว ผู้สอนเปิดภาพแล้วจับเวลา จากนั้นให้แต่ละคู่แข่งกันตอบจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์ให้ถูกต้อง โดยเขียนคำศัพท์ลงกระดาษที่แจก

3. กิจกรรมสะกดคำศัพท์และเติมคำศัพท์อาชีพ ผู้สอนเปิดภาพแล้วจับเวลา จากนั้นให้ผู้เรียนแต่ละคนแข่งกันตอบ โดยสะกดคำศัพท์และเติมคำศัพท์อาชีพให้ถูกต้อง เมื่อจบกิจกรรมผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจหลังเรียน

บทที่ 4

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

4.1 ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเพื่อการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนของนักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน โดยการทำ Powerpoint ในรูปแบบเกมแข่งขันจับเวลา ความเร็วและถูกต้อง ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ในบทเรียน สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียน อีกทั้งยังกระตุ้นและความสนใจของผู้เรียน ให้เกิดแรงจูงใจ ใฝ่เรียนรู้ อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาการภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมหรือเกม ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปดังนี้

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ของ นักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน นักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 9.96 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน และคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 14.76 จาก คะแนนเต็ม 15 คะแนน

2.2 การวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ผลรวมคะแนนการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม นักเรียนทุกคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน จำนวน 4.8 คะแนน หรือ ร้อยละ 48.16

ตารางวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง
นักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน

การทดสอบ	ค่าเฉลี่ยคะแนนสอบ (15 คะแนน)
ก่อนเรียน	9.96
หลังเรียน	14.76

จากตารางพบว่ากลุ่มตัวอย่างนักเรียนมีผลคะแนนสูงขึ้น โดยนักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 9.96 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน และคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 14.76 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน จากนักเรียนทั้งหมด 30 คน

ตารางคะแนนทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน
นักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	คะแนนทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (15 คะแนน)	
		ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	นชท. กฤษณะ งามอาจ	10	15
2	นชท. คุณาวุฒิ สายทอง	8	15
3	นชท. ฆณศัพท บัวทอง	11	15
4	นชท. จักรภัทร นามดำตา	7	15
5	นชท. จิรฐา พนมผา	10	15
6	นชท. จิรวัช เต็มแก้ว	13	15
7	นชท. จิรายุ มหาวิทยาลัย	12	15
8	นชท. จีรนันท์ จีจุ	8	15
9	นชท. เจตนิพัทธ์ รอดบุญ	7	14
10	นชท. ฉัตรมงคล ชำนาญงาม	8	15
11	นชท. ชลิต คุ่มคงสินธุ์	12	15
12	นชท. ชัชพิสิษฐ์ เนตรติดต่อ	13	15
13	นชท. ชาลิสา ด้วงฟู	11	15
14	นชท. อนุรักษ์ หนูนักดี	7	13
15	นชท. ทินภัทร นันทนาวินรักษ์	9	15
16	นชท. ทิฆัมพร ศรีบุญ	13	15
17	นชท. นิธินาถ จันทรศิลป์	11	15
18	นชท. บุญฐิชา โออินทรยุทธ	7	14
19	นชท. ปัญญาพร ใจเพชร	10	15
20	นชท. ปณิตารีย์ บุญชู	8	15
21	นชท. พระนาย สิงห์ตา	7	13
22	นชท. พรทิศา เลี้ยวพรประสาธ	12	15
23	นชท. พิชัยภูษิต ปลาขมื่น	10	15

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	คะแนนทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (15 คะแนน)	
		ก่อนเรียน	หลังเรียน
24	นชท. พิทยุทธ์ รุ่งเรือง	13	15
25	นชท. ภาณุวัฒน์ ธียวาว	11	15
26	นชท. ภาวิมล กีกสูงเนิน	10	15
27	นชท. ยศมน นาทิพย์	9	15
28	นชท. สุภามาศ เณรจาทิ	10	15
29	นชท. อานูภาพ มดแดง	8	14
30	นชท. สุวรรณภูมิ นาครินทร์	14	15
คะแนนเฉลี่ย		9.96	14.76
คะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นร้อยละ		48.16	

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอน วิชาภาษาอังกฤษสำหรับช่างอุตสาหกรรม จากกลุ่มตัวอย่างของ นักเรียนช่างฝีมือทหาร ชั้นปีที่ 1 ภาคสมทบ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนช่างฝีมือทหาร การวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 9.96 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 14.76 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน ซึ่งนักเรียนทุกคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 48.16 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากผู้เรียนมีความมั่นใจในเรื่องของคำศัพท์ มากขึ้น ทำให้สามารถที่จะจดจำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้น ตลอดจนมีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง ทำให้นักเรียนอยากที่จะเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและได้พัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้เกมเพื่อจัดกิจกรรม ที่เน้นการแข่งขันสามารถกระตุ้นให้นักเรียน มีแรงจูงใจมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น และ ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยนำกิจกรรมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เกมทำให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินสนุกสนาน ตื่นตัวไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ที่นำมาสอนส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียน และบางคำเป็นคำศัพท์ใหม่ สอนพบว่านักเรียนจะรู้สึกตื่นตัวมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ในขณะที่ทำกิจกรรมที่กำหนดให้นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมนั้น ๆ ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะพูดผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพึงพอใจและกระตือรือร้น ในการเล่นเกมได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ทั้งในด้าน การฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ตรงกับคำกล่าวของ บำรุง ไตรรัตน์ (2540 : 147) ที่กล่าวว่า “เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกมและยังช่วยทบทวนบทเรียน” และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ วณา ชลประเวศ (2541 : 20) ที่ว่าเกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน เกมช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ และยังช่วยสรุปบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 การแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสนักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันมากยิ่งขึ้น

5.3.2 ควรทำการวิจัยการสอนในรูปแบบ Active Learning โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนที่เน้นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้หลากหลายรูปแบบ

ลงชื่อ จ.ส.อ.หญิง

(ชมณรินทร์ เขียวประเสริฐ)

ผู้ช่วยครูวิชาพื้นฐาน แผนกวิชาพื้นฐาน

กองการฝึกและศึกษา โรงเรียนช่างฝีมือทหาร

ผู้วิจัยในชั้นเรียน

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กนิษฐา ระเวช. (2543). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุ๊คส์. เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. (2543). พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: นามมีบุ๊คส์.

ณัฐมา จุฑาเทียบ. (2547). การใช้กิจกรรมคำภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุด “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนปกติ. สารนิพนธ์ กศ.ม. (วิชาเอกเทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นภดล นพไธสง. (2536). ผลการใช้เทคนิคช่วยจำแบบเชื่อมโยงลูกโซ่ในการช่วยจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์. ปรียญานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

นันทพร คชศิริพงษ์. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ. ปรียญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

น้ำทิพย์ นำเพชร. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จากการที่นักเรียนเลือกคำศัพท์ด้วยตนเองกับครูเลือกให้. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

บำรุง ไตรรัตน์. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.

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

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8 สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

มานพ ประธรรมสาร. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนโดยให้ครูเป็นผู้สอน. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมสวรรค์ พันธุ์เทพ. (2540). การนำวิธีสอนแบบมุ่งประสิทธิผลไปใช้เพื่อเพิ่มพูนความสามารถความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและบรรยายภาคในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

Craige, M.J. (1991, January). "The Effects of Games on the Attitude toward School of Third Grade Black Males," Dissertation Abstracts International. 51 (7) : 2263.

Dale, Edgar and others. (1999). Techniques of Teaching Vocabulary. Rotherham : Field Educational Publication Incorporated.

Dickerson, Dolorces Powley. (1976, April). "A Comparision of the Use of the Active Game Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary," Dissertation Abstracts International. 36 (10) : 6456-A.

Johnes, Peter Watcyn. (1993). Vocabulary Games and Activities for Teachers. England. Penguin Books.

Lado, Robert. (1996). Language Learning Teaching and Learning English. New York : Mc Graw-Hill.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบทดสอบ

ก่อนเรียน (Pre - test) และ หลังเรียน (Post - test)

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) และ หลังเรียน (Post - test)

QUIZZZ

Jobs
15 Questions

NAME : _____

CLASS : _____

DATE : _____

1. I work in space.

 A Secretary B Doctor C Plumber D Astronaut

2. I repair the water system and pipes.

 A Plumber B Soldier C Mechanic D Engineer

3. I work the army.

 A Manager B Soldier C Waiter D Nurse

4. The building and house was designed by me.

 A Dentist B Graphic Designer C Architect D lawyer

5. a person who fights with fire.

 A writer B snowboarder C firefighter D tourist guide6. ช่างไฟฟ้า ในภาษาอังกฤษเขียนอย่างไร7. เลขานุการ ในภาษาอังกฤษเขียนอย่างไร

8. A farmer.....

- | | | | |
|----------------------------|-------------------------------|----------------------------|---------------------------|
| <input type="checkbox"/> A | a person who flies into space | <input type="checkbox"/> B | a person who writes books |
| <input type="checkbox"/> C | a person who works on a farm | <input type="checkbox"/> D | a person who writes books |

9.  What's their job?

- | | | | |
|----------------------------|------------------|----------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> A | Engineer | <input type="checkbox"/> B | Dentist |
| <input type="checkbox"/> C | Graphic Designer | <input type="checkbox"/> D | Teacher |

10. ให้นักเรียนเรียงคำศัพท์ให้ถูกต้อง
O/T/C/A/I/E/N/U/A/M/H

11. My mother takes care of people's teeth. She is a...

- | | | | |
|----------------------------|--------------|----------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> A | a singer | <input type="checkbox"/> B | A nurse |
| <input type="checkbox"/> C | A researcher | <input type="checkbox"/> D | a dentist |

12. A person who arrests thief is a

- | | | | |
|----------------------------|-------------|----------------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> A | postman | <input type="checkbox"/> B | police officer |
| <input type="checkbox"/> C | housekeeper | <input type="checkbox"/> D | firefighter |

13. A person who serves food is a

- | | | | |
|----------------------------|----------|----------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> A | mechanic | <input type="checkbox"/> B | gardener |
| <input type="checkbox"/> C | waiter | <input type="checkbox"/> D | chef |

14. A person who helps us learn English.

- | | | | |
|----------------------------|---------|----------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> A | athlete | <input type="checkbox"/> B | student |
| <input type="checkbox"/> C | farmer | <input type="checkbox"/> D | teacher |

15.



What's her job?

 A electrician B singer C dancer D officer

ภาคผนวก ข

เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

จาก

สื่อการสอน Powerpoint



