

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Using Vocabulary Games to Develop English Vocabulary Learning
of Students at Demonstration School Buriram Rajabhat University

ภานรินทร์ ไทยจันทร์¹ / ภัทรินทร์ บุญทวี² / วงจันทร์ พูลเพิ่ม³

Phanarin Thaichantararak¹ / Phatrinthorn Bunthawee² / Wongjan Poolpoem³

¹⁻³English Program, Faculty of Education Buriram Rajabhat University

Buri Ram 31000, Thailand

Corresponding authors. Email: phanarin.2522@gmail.com

Received: December 27, 2020

Revised: April 9, 2021

Accepted: April 11, 2021

Abstract

The objectives of this research were to investigate the use of vocabulary games to develop English vocabulary learning of primary school students and to study the students' opinions on learning English vocabulary via games. The sample group was thirty-five grade 5 students at Demonstration School of Buriram Rajabhat University. The study was carried out within a four-week time frame with 12 class periods of 60 minutes each. The instruments used in this study included 2 achievement tests, and a questionnaire about students' opinions on learning English vocabulary via games. The data were statistically analyzed by percentage, mean, standard deviation, and t-test. The findings indicated that students' scores on achievement test (post-test) were higher than the pre-test before learning at the .01 level of significance.

The average post-test score was 80.55 percent. The students' opinions towards English vocabulary games were rated at high level for all of the games in this research. The overall students' satisfaction was 4.16. When considered separately, the highest level was Pictionary, Deaf & Dumb Spelling and Bingo, respectively.

Keywords: English vocabulary games, ESL vocabulary learning, language games

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย จำนวน 35 คน ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 60 นาที รวม 12 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แผนการสอนที่ใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 80.55 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ในระดับมาก โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 4.16 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า เกมคำศัพท์ 3 อันดับแรกคือ เกม Pictionary เกม Deaf and Dumb Spelling และเกม Bingo ตามลำดับ

คำสำคัญ: เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากเกม เกมทางภาษา

บทนำ

พระราชบัญญัติการปฏิรูปการศึกษาฉบับ 2551 มุ่งหวังจะพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในระดับที่ติดต่อสื่อสาร ทั้งแบบรับสารและส่งสาร อีกทั้งยังต้องให้มีความรู้ความเข้าใจในระบบสารสนเทศได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นก็ยิ่งเน้นความรู้ความสามารถด้านวัฒนธรรมและทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน

และการเขียน (Department of Academic Affairs, 2008, pp.1-2) ตามระบบการศึกษาของไทย ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา รวมแล้วคนที่เรียนจบปริญญาตรีในประเทศไทย จะใช้เวลาในการเรียนภาษาอังกฤษอย่างน้อย 14 ปี แต่ก็เชื่อว่าเด็กไทยทุกคนจะรู้สึกสนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ หรือรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องง่าย

ความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษ รับรู้ได้จากความคล่องแคล่วในการใช้ทักษะหลักทั้งสี่ด้านของผู้เรียน อันได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ทักษะเหล่านี้จึงได้รับความสนใจเป็นอันดับต้น ๆ ของครูผู้สอน ความจริงแล้วการเรียนภาษาให้ได้ดีนั้น ผู้เรียนต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ถือว่าเป็นทักษะย่อย มาประกอบ เช่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ การสะกดคำ หรือการออกเสียง แต่ส่วนของการใช้ภาษาที่แท้จริง คือการรู้คำศัพท์ เห็นได้จากปัญหาพื้นฐานที่เกิดกับผู้เรียนภาษาอังกฤษ เช่นความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ จำคำศัพท์ไม่ได้ นำคำศัพท์ที่รู้จักมาใช้ไม่เป็น ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน เพราะไม่ว่าจะใช้ทักษะใด เมื่อต้องฟัง พูด อ่านหรือเขียน การสื่อสารก็ต้องรู้จักคำศัพท์ที่จะใช้ก่อนทั้งสิ้น ดังนี้ ผู้เรียนจำเป็นจะต้องรู้จักคำศัพท์มากพอจึงจะสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้อ่านและนำภาษาอังกฤษไปได้เป็นอย่างดี อาจกล่าวได้ว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการ สร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้เรื่องคำศัพท์ มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้จักคำศัพท์มาก จำคำศัพท์ได้แม่นยำ สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (Rungrotnimitchai, 2005, Introduction) แต่กระนั้นการสอนศัพท์ภาษาอังกฤษในประเทศไทย ก็ไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร จึงเกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยที่เรียนภาษาอังกฤษหลาย ๆ ด้าน เช่น เมื่อต้องอ่านภาษาอังกฤษ จะประสบปัญหาคือ อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว เนื่องมาจากแปลความหมายของคำศัพท์ในสิ่งที่อ่านไม่ได้ หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในข้อความที่อ่านนั้นอย่างถ่องแท้

ความรู้เรื่องคำศัพท์จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา Namphet (1998, p.65) กล่าวว่า นักเรียนคนใดมีการพัฒนาการทางภาษาได้ดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้คำศัพท์มากพอกับวัยของตนสามารถนำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของผู้อื่น และสิ่งแวดล้อมจนสามารถสื่อความหมายหรือ แสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้

ด้วยซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Donsophon (1999, p.45) พบว่าเด็กไม่มีความแม่นยำ หรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์นั้น จะเรียนภาษาให้ได้ดียากทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนได้ยาก โดยเฉพาะการอ่านและการเขียนซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่เด็กต้องมีพื้นฐาน จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี

จากการที่ผู้วิจัยสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ได้สังเกตผู้เรียนในชั้นที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อครูจัดกิจกรรมทางด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่านเขียน นักเรียนมีความสามารถทำงานหรือทำกิจกรรมทางภาษาได้น้อย ซึ่งปัญหานี้คล้ายกับ Sripramong (2001, p.2) ที่พบว่านักเรียนจำคำศัพท์ได้เพียงระยะสั้น แม้จะมีการท่องศัพท์และทบทวนคำศัพท์อยู่เสมอ นอกจากนี้นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่ทำได้อ่างถูกต้อง รวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้อง และเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ 61-65 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ จากการที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษที่ตนเองควรปรับปรุง ปรากฏว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาด้านคำศัพท์และรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้เท่าที่ควร แต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมภาษาเข้ามาเสริมในบทเรียนในคาบใด พบว่านักเรียนจะกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ส่วน Khunakon (2001, p.17) เห็นว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์ เป็นส่วนสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี จากปัญหาที่ผู้วิจัยประสบและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียน ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพราะการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์จะทำให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน อยากรู้ อยากรเรียนและโดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด ฟัง อ่านและเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำศัพท์กับและเกมการสอนคำศัพท์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (Royal Institute, 1999) ได้นิยามความหมายของคำศัพท์ไว้ว่า กลุ่ม เสียง เสียง พุด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อความคิด เป็นคำหรือคำยากที่ต้องแปล ส่วน Srikhramkhran (2010, p.123) ให้ความหมายว่า คำศัพท์นั้นมีความหมายเฉพาะ ความหมายของคำศัพท์มิได้หมายความเฉพาะความหมายของคำศัพท์ในตัวของมันเองแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงความเข้าใจความหมายของศัพท์นั้นเมื่ออยู่ในรูปประโยค หรือในกลุ่มคำด้วย คำศัพท์ในภาษาอังกฤษ สามารถแบ่งออกได้หลายวิธี อย่างเช่น Dale and others (1999, pp.37-38) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (content words) และ คำการยะ (function words) ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ไม่มี ความหมายในตัวเอง คำเหล่านี้ทำหน้าที่ทางไวยากรณ์ จึงมีความหมายไม่แน่นอน ส่วน Richards (2021) แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภทเช่นกัน โดยประเภทแรก เรียกว่าคำศัพท์ “ที่มีการเรียกใช้อยู่เป็นประจำ” (active or productive vocabulary) ส่วนคำศัพท์ประเภทที่สองนั้น โดยการใช้ชีวิตปกติจะไม่ค่อยได้ใช้งาน ถือเป็นคำศัพท์ “ที่สะสมไว้เพื่อรอใช้” (passive or receptive vocabulary) เมื่อเปรียบเทียบ “คลังคำ” ของเจ้าของภาษากับผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศแล้ว คนที่เป็นเจ้าของภาษาจะมีขนาดคลังคำใหญ่กว่าคนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษามาก แม้ว่าการใช้งานในชีวิตประจำวันจะมีคำศัพท์ที่ต้องเรียกใช้ไม่มากนัก แต่หากเมื่ออยู่ในสถานการณ์จำเป็นต้องใช้งาน ผู้ที่เป็นเจ้าของภาษาก็มีคำศัพท์ที่พร้อมใช้ได้ทันที ซึ่งในการสนทนาทั่วไปในชีวิตประจำวัน เจ้าของภาษาจะมีการเรียกใช้คำเพียงแค่ 1,500 คำเท่านั้น แต่ถ้าจะใช้งานในการอ่านเพื่อความบันเทิง (reading for pleasure) จำนวนคำศัพท์ที่ต้องรู้จักคือ 8,000 คำ (words) หรือ 5,000 สกุลคำ (word families) ส่วนซีเกล (Siegel, 2020) มีความเห็น

ว่า คำศัพท์มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางภาษาและทักษะในการสื่อสารของผู้เรียน เพราะหากรู้คำศัพท์ไม่พอ การจะบอกกล่าวความรู้สึกนึกคิดของตนเองไปสู่ผู้อื่น ย่อมเป็นเรื่องยากเย็น และการจะตีความสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่รายล้อมตัวเองก็เป็นเรื่องยากลำบาก

วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้น มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้เสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้หลายแนวทางด้วยกันดังนี้ ตามทัศนะของ Ghadessy (1979, p.24) การสอนคำศัพท์ที่มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค ความเรียง แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย ดังนั้น ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟังพูด อ่านและเขียนภาษา ด้าน Nation (2013 in Higginbotham 2015) ได้เสนอแนวทางการสอนคำศัพท์ไว้ตอนหนึ่งในหนังสือชื่อ *What Should Every EFL Teacher Know?* ไว้ว่าครูควรวางแผนและดำเนินการสอน โดยให้โอกาสผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาใน 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) การสอนที่เน้นความหมายของสิ่งที่ได้ฟังหรืออ่าน (meaning focused input) 2) ให้ผู้เรียนได้พูดหรือเขียนเพื่อสื่อความหมาย (meaning-focused output) 3) การเรียนรู้ที่เน้นตัวภาษา (language focused learning) และ 4) การเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (fluency development) ในขณะนั้น Donsophon (1999, p.18) ได้เสนอแนะลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ดังนี้ ว่าด้วยความยากง่ายของคำ ครูควรพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหาเพื่อจะหาวิธีการสอนและการฝึกให้เหมาะกับคำศัพท์นั้น ๆ เมื่อฝึกการออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ควรเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อนและให้นักเรียนออกเสียงตาม หากนักเรียนออกเสียงผิดก็แก้ไขให้ออกเสียงให้ถูกต้อง ทางด้านความหมายคำ ครูควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยในการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำจากภาษาอังกฤษโดยตรง โดยใช้วิธีการหลากหลาย อย่างเช่น การใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยคเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความหมายของคำศัพท์ใหม่ การใช้ประโยคของคำศัพท์เก่าเมื่อมีความหมายเหมือนกันหรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่ หรืออาจจะสอนคำศัพท์ใหม่โดยการใช้อักษรจำกัดความหมายง่าย ๆ นอกจากนั้นครูก็สามารถใช้ภาพหรือของจริง

ใกล้ตัวมาประกอบกับการอธิบายความหมาย เช่น ของที่อยู่รอบห้อง เครื่องแต่งกายหรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย แม้แต่การใช้ภาพลายเส้นการ์ตูนก็สามารถช่วยแสดงความหมายของคำศัพท์ได้ชัดเจน โดยไม่ต้องใช้คำแปลมาประกอบได้เช่นกัน นอกจากนี้การใช้อวัจนภาษา โดยการแสดงท่าทางประกอบ ก็เป็นการแสดงความหมายของคำได้เช่นกัน อนึ่ง การใช้บริบท หรือการสอนให้เดาความหมายจากประโยคหรือข้อความแวดล้อมก็สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ดีอีกวิธีหนึ่ง ด้วยความสนใจที่จะศึกษาและใช้แนวทางในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ใช้แนวทางในการสอนคำศัพท์ของ Donsophon (1997) ในการพิจารณาคัดเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาครั้งนี้

เกมและการสอนโดยใช้เกม

Dobson (1998, pp. 9-17) ได้ให้คำนิยามไว้ว่า เกมคือกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเฉื่อย (Passive games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวและเกมที่ใช้ความว่องไว (Active games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไวความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ ส่วนใน The World Book Encyclopedia (1998, pp.49-51) เกมหมายถึงเครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิดสำหรับผู้ใหญ่ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียดด้วยในการใช้เกมประกอบการสอนนั้น Khongphiromchuen (1997, p.21) เห็นว่าเป็นการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีการกำหนดกติกาการเล่นไว้และมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัยต่าง ๆ Juruthiab (2004, p.18) ได้สรุปไว้ว่า เกมคือการละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ เป็นกิจกรรมที่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด มีกฎ กติกาไม่ยุ่งยาก มีความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่นและได้มี

โอกาสฝึกทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

ลักษณะเกมที่ครูใช้ประกอบการสอนนั้น Silakhao (1997, p.160) ให้ข้อสังเกตว่าควรเป็นกิจกรรมที่เล่นง่าย ใช้เวลาสั้น ๆ และสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้ สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า มีความสนุกสนาน โดยที่ครูผู้สอนก็ยังคงควบคุมชั้นเรียนได้ จากงานวิจัยของ Torat (1997, p.148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ เกมเคลื่อนไหว (Active games) และเกมเฉื่อย (Passive games) โดยเกมเคลื่อนไหวนั้นผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งก็ต้องส่งเสียงออกมาดัง ๆ ในขณะที่เกมเฉื่อยนั้น ผู้เล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่ไปมา เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่มีการส่งเสียงดัง แนวทางในการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนของบารุง โตรัตน์ ในการใช้เกมในการสอนทั้ง 3 ขั้นตอน คือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพจับคู่คำศัพท์หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป ต่อมาในขั้นการสอน มีการนำรูปภาพหรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไปหรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค ในการฝึกหัดครูให้นักเรียนแต่งประโยคหรือเติมคำที่หายไปของประโยค โดยให้ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการตาม 3 ขั้นตอน ได้แก่ เตรียมตัวผู้เรียน โดยวิธีแบ่งกลุ่มแล้วจึงอธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่นและการให้คะแนน หลังจากนั้น ดำเนินการสอน เช่น เมื่อสอนคำศัพท์ ครูจะสอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพและออกเสียงคำศัพท์นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม ถ้าสอนการสะกดคำศัพท์ก็เลือกใช้เกมตามสถานการณ์ในแต่ละบทเรียน

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้ Sakritdikul (1998, p.315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ได้แก่ 1) เกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน (Number games) 2) เกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ (Spelling games) 3) เกมคำศัพท์อังกฤษและการออกเสียง (Vocabulary games) 4) เกมฝึกการสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง (Structure practice games) 5) เกมฝึกการออกเสียงของ

คำต่าง ๆ (Pronunciation Games) 6) เกมเสียงสัมผัสของคำ (Rhyming Games และ 7) เกมผสมผสาน (Miscellaneous Games)

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เพื่อใช้ประกอบการสอน โดยยึดแนวทางของ Sakritdikul (1998) เพื่อสร้างความน่าสนใจและส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ให้แก่นักเรียน ซึ่งมีเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการนำมาใช้ 8 เกม ได้แก่ 1) เกมบิงโก (Bingo Game) 2) เกมกระซิบ (Whisper Game) 3) เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ (Spelling Game) 4) เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ (Deaf and Dumb Spelling Game) 5) เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ (Build a New Word Game) 6) เกมอะไรหาย (What is missing? Game) 7) เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game) และ 8) เกมคำสั่ง (Command Game)

ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมนั้น ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของวัยของผู้เรียนด้วย ซึ่ง Slattery and Willis (2001, p.4) ชี้ว่าผู้เรียนที่มีอายุระหว่าง 7-12 ปี นั้น รับรู้ (acquire) จากการได้ยินและประสบการณ์ที่พบเจอ และเรียนรู้ (learn) จากการได้ลงมือทำ ชอบการเล่น สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อรู้สึกสนุกกับสิ่งที่ได้ทำและได้ใช้จินตนาการ ชอบเล่นสนุกกับเสียง มีช่วงความสนใจสั้น และต้องการความหลากหลายของกิจกรรม นอกจากนั้นผู้เรียนวัยนี้ ยังชอบและสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ซ้ำ ๆ จนเป็นกิจวัตรได้ ตอบสนองทางภาษาได้ดีโดยใช้สิ่งของต่าง ๆ ที่เป็นรูปธรรม แม้ว่าจะยังไม่เข้าใจนามธรรมได้ดีนัก การทำกิจกรรมจึงต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายและได้ลงมือทำเองจึงจะช่วยกระตุ้นผู้เรียนวัยนี้ให้เกิดความสนใจได้ และสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้เร็วกว่า แม้ว่าจะยังใช้ภาษาไม่ได้ และความสามารถในการใช้ภาษาอาจจะเกิดขึ้นก่อนที่เจ้าตัวจะรู้ตัวเสียอีก จะเห็นว่าผู้เรียนที่อยู่ในวัยประถมนั้นเหมาะสมอย่างยิ่งกับการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ รวมทั้งการสอนคำศัพท์ด้วย ซึ่ง Cruickshank (1999, pp.28-32) ระบุว่าเกมช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียน ช่วยทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว และเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวเอง อีกทั้งยัง ช่วยทำให้การสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อได้ Wulanjani (2016, p.6) เห็นว่าเกมช่วยให้เกิดการใช้ภาษาเพิ่มขึ้น จากการฝึกในบทเรียนแล้ว เกมเป็นตัวกระตุ้นให้อยากเรียนและสร้างความท้าทาย นำพาให้นักเรียนมี

ปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกัน เกมเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้ทำความเข้าใจว่าภาษาที่เอามาใช้สอดคล้องอย่างไรกับบริบทของการสื่อความในขณะเล่นเกมอยู่นั้น

ในงานวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของ Roekmuang (2009, p.62). ได้เสนอแนวทางการสอนศัพท์โดยใช้เกมไว้ว่า ผู้สอนควรบอกจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่าเกมนั้นเป็นกิจกรรมการฝึกคำศัพท์ ในการแบ่งกลุ่มก่อนเล่นเกม ครูควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ครูควรเลือกเกมที่มีประโยชน์มาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกเกมที่จะเล่นด้วย

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ความสามารถและทักษะในการเลือกเกม และการจะนำเกมมาใช้นั้น ครูจะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ เหมาะที่จะใช้ในขั้นไหนของการสอน ระหว่างขั้นนำเข้าสู่บทเรียนขั้นสอนและขั้นปฏิบัติ ทั้งนี้ ตัวครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกใช้เกมที่สอดคล้องและเหมาะสม โดยพิจารณาจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมความพร้อม โดยแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่าเกมที่จะเล่นชื่ออะไร บอกกติกาการเล่นรวมทั้งวิธีการและการปฏิบัติตัวของผู้เล่น จนกว่าจะสิ้นสุดกิจกรรมการเล่นเกมนั้น ๆ

วิธีการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องผลการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านภาษาอังกฤษสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าหัวข้อต่อไป

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 1/2561 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 3 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมดมีจำนวน 80 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 1/2561โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ คือ 1 ห้องเรียน คือ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 มีนักเรียนจำนวน 35 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงขึ้นมา 1 ห้องเรียน คือ ห้อง 3 มีจำนวนนักเรียน 35 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวม 12 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1) แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จำนวน 8 แผน

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 2 ชุด ชุดละ 20 ข้อ รวม 40 ข้อ

3) แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียน

4) บันทึกหลังการเรียนการสอน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ พิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อนำมาสู่การจัดทำแผนการสอน โดยมีการใช้คำศัพท์ประกอบการสอน มีการศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษาอังกฤษ คู่มือ การสอนภาษาอังกฤษ รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอนคำศัพท์ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์ซึ่งมีคำศัพท์ทั้งหมด 113 คำ โดยมีเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจาก หนังสือ Project Play & Learn Student's Book 5 สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนตามเนื้อหา มีเกม Bingo เกม Whisper เกม Spelling เกม Deaf and Dumb Spelling เกม Build a New Word เกม What is missing? เกม Matching Picture and Word เกม Command ซึ่งรายละเอียดและวิธีการ นำแผนการสอนบางแผนไปทดลองใช้ก่อนจะสอนกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏว่านักเรียนมีความสนใจและสนุกสนานในการเล่นเกมที่ให้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น

ในส่วนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นั้นใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 2 ชุด เป็นแบบทดสอบ

ปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ จำนวนแบบทดสอบ 40 ข้อ การใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์นั้น จัดทำในรูปแบบการแสดงความ คิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเคิร์ท (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ หรือ ไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อเกมที่เล่น โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ ชอบมากที่สุด ชอบมาก ชอบปานกลาง ชอบน้อย และชอบน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

จากการวิจัยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ในภาค เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อ พัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลัง เรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.26 คิดเป็น ร้อยละ 41.28 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.17 ส่วนการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ฉบับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.11 คิดเป็นร้อยละ 80.55 มีความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.30 และผลวิเคราะห์จากคะแนนรวมของข้อสอบทั้ง 2 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.37 ความ เบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 3.47 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนร้อยละ 80.55 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยทักษะ คำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดง ให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เมื่อมีการใช้กิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้เกม และเห็นได้ชัดเจนว่า การใช้เกมในการสอนศัพท์ สามารถพัฒนาทักษะการ เขียนคำศัพท์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังจะเห็นได้จากการใช้แบบทดสอบทักษะคำศัพท์ ภาษาอังกฤษชุดที่ 1 และชุดที่ 2

ตารางที่ 1 ค่า สถิติพื้นฐานของคะแนนการทดสอบ ทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจบการทดลอง

แบบทดสอบ	N	K	\bar{x}	S.D.
ฉบับที่ 1 (Pretest)	35	20	8.26	2.17
ฉบับที่ 2 (Posttest)	35	20	16.11	1.30

จากตารางที่ 1 แสดงว่า หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ ด้วยแบบทดสอบฉบับที่ 1 เท่ากับ 8.26 คิดเป็นร้อยละ 41.28 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.17 ส่วนการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ฉบับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.11 คิดเป็นร้อยละ 80.57 มีความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.30

ตารางที่ 2 คะแนนรวม การทดสอบทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

N	K	Mean	S.D.	คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ร้อยละ	t	p
35	20	-7.85	1.71	80.57	-27.066	.000

จากตารางที่ 2 ผลวิเคราะห์จากคะแนนรวมของข้อสอบทั้ง 2 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ -7.85 ความเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 1.71 คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.57 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ เกม Pictionary and เกม Deaf and Dumb Spelling และเกม Bingo นักเรียนให้ความคิดเห็นว่า เกมเหล่านี้ทำให้นักเรียนมีความสุข ตื่นเต้น มีส่วนร่วม ได้เรียนรู้คำศัพท์ วิธีการออกเสียงที่ถูกต้อง

นอกจากนี้นักเรียนยังเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในแบบสอบถามความคิดเห็นไว้ว่า นักเรียนมีความสุข สนุกสนานกับกิจกรรมทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่น่าเบื่อ ได้ประโยชน์จากการเล่นเกม ได้รู้ความหมาย การสะกดคำ การออกเสียงและนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน การใช้เกม

ในการเรียนการสอนเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดี ทำให้เกิดการกระตุ้นในการเรียน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกถึงความสามารถของตน รวมทั้งได้เคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่เล่นเกม เกิดความสนุกสนานและมีความสุขในการทำกิจกรรมในห้องเรียน

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอน หลังการทดลอง

เกมที่ใช้ประกอบการสอน	ระดับความคิดเห็นของนักเรียน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. Whisper Game	4.28	1.27	มาก
2. Spelling Game	4.12	1.03	มาก
3. Bingo Game	4.34	1.31	มาก
4. What is missing? Game	3.75	1.14	มาก
5. Command Game	4.08	0.98	มาก
6. Deaf and Dumb Spelling	4.34	0.96	มาก
7. Build a New Word Game	3.94	1.04	มาก
8. Pictionary Game	4.39	0.93	มาก
รวม	4.16	1.08	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงว่านักเรียนมีความชอบเกี่ยวกับเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนโดยรวมอยู่ในระดับชอบมากของทุกเกมที่ใช้ประกอบการสอน

เกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ เกม Pictionary and Word เกม Deaf and Dumb Spelling และ เกม Bingo นักเรียนให้ความคิดเห็นว่า เกมเหล่านี้ทำให้เขารู้มีความสุข ตื่นเต้น มีส่วนร่วม ได้เรียนรู้คำศัพท์ วิธีการออกเสียงที่ถูกต้อง

นอกจากนี้นักเรียนยังเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในแบบสอบถามความคิดเห็นไว้ว่า นักเรียนมีความสุข สนุกสนานกับกิจกรรมทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่น่าเบื่อ ได้ประโยชน์จากการเล่นเกม ได้รู้ความหมาย การสะกดคำ การออกเสียงและนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน การใช้เกม

ในการเรียนการสอน เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดี กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษและอยากเรียนภาษาอังกฤษ

สรุปและอภิปรายผล

การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีและแม่นยำมากขึ้น สามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง สามารถกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียง สามารถถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือและผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ สามารถเขียนเรียงพยานุชระ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด เรียบเรียงเป็นคำได้ถูกต้อง โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ผลปรากฏว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากร้อยละ 41.28 เป็นร้อยละ 80.55 ซึ่งมีผลคะแนนมากขึ้น จากเดิมร้อยละ 39.29 แสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ที่ดีขึ้น เพราะว่าการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน และได้พัฒนาทักษะด้านการเขียนตามทฤษฎี Communicative Approach ที่ว่านักเรียนจะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ให้มากที่สุด เช่น เกม Whisper Game, Spelling Game, Bingo, What is missing? หรือ Build a New Word เป็นต้น นอกจากนี้การใช้เกมเพื่อจัดกิจกรรมที่เน้นการแข่งขัน สามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ขั้นของกาเย่ (Gagne's Nine Conditions of Learning) (Kurt, 2021) ที่ว่านักเรียนจะเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นหากมีสื่อ กิจกรรม หรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีการแนะนำแนวทางในการเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนอยู่ในระดับชอบมาก และเกมที่นักเรียนชื่นชอบในระดับชอบมาก

เป็นลำดับแรก ได้แก่ เกม Pictionary โดยเกมนี้ผู้เล่นต้องมีสมาธิในการเล่น สามารถจดจำ
ในการพยายามจดจำคำศัพท์ให้ได้มากและมากที่สุด เพื่อที่จะตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง
ต้องใช้ความจำในด้านการออกเสียงที่ต้องแข่งกับเวลา ซึ่งมีส่วนกระตุ้นให้นักเรียนจำคำ
ศัพท์ได้เร็วและมากยิ่งขึ้น เป็นเพราะนักเรียนรู้สึกทั้งสนุกและมีความท้าทาย ในขณะที่
เล่นเกม และได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ที่ได้เรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย
และมีอารมณ์ร่วมกับกิจกรรมอยู่ตลอดเวลา เกมที่นักเรียนชอบมากในลำดับต่อไป เป็นเกม
ลักษณะเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเหล่านี้มีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากขึ้น
เพราะได้เปลี่ยนบรรยากาศจากการนั่งเรียนปกติมาเป็นขยับตัวบ้าง ได้ลุกยืน เดิน วิ่งไปมาส
ลับบ้าง และได้เคลื่อนไหวร่างกายหรือการทำท่าทางประกอบการพูด นอกจากนั้นนักเรียนยัง
ได้ใช้ความคิด แสดงความสามารถของตนเองในการเล่นเกมนี้นี้ด้วย ส่วนเกมที่นักเรียนชอบมาก
เป็นลำดับสุดท้าย คือ เกมที่ต้องใช้ความคิดและการจดจำที่ละเอียดยิ่งขึ้นเกี่ยวกับการ
สะกดคำและการคิดคำขึ้นมาใหม่ ทำให้นักเรียนต้องใช้ความคิดมากเป็นพิเศษ ดังนั้น
นักเรียนที่อยู่ในระดับปานกลางและระดับอ่อน อาจจะไม่ค่อยให้ความสนใจการทำ
กิจกรรมประเภทนี้ และพบว่านักเรียนที่เรียนเก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้มากกว่า
เพราะว่าท้าทายความสามารถ ส่วนกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่ง
จะเป็นการเล่นเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ เช่น เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้
และเกมกระซิบบน นักเรียนที่เรียนเก่งกว่าจะมีความคิดและการจดจำที่รวดเร็วกว่า รวมทั้งช่วย
เหลือนักเรียนที่อ่อนกว่า เพราะนักเรียนที่อ่อนจะจดจำไม่ค่อยได้ จึงไม่ค่อยให้ความสนใจใน
การทำกิจกรรมลักษณะนี้นัก ส่วนนักเรียนที่เรียนเก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้มากกว่า
ผลการศึกษาที่ค่อนข้างสอดคล้องกับผลการใช้เกมคำศัพท์ในการสอนนักเรียนชั้นประถม
ศึกษาในบริบทอื่น เช่น Roekmuang (2009, p. 61) ซึ่งพบว่าเมื่อได้เล่นเกมคำศัพท์ นักเรียน
ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีความตื่นตัวและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ กล่าวแสดงออก
มีความเพียรพยายาม ถือว่านักเรียนได้ฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน โดยการนำภาษาที่ได้เรียนรู้ใน
บทเรียนมาใช้ในการฟัง พูด อ่าน และเขียนในการทำกิจกรรมคำศัพท์

อาจสรุปได้ว่า การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ช่วยทำใ้
นักเรียนมีความกระฉับกระเฉง ตื่นตัวอยู่เสมอ บรรยากาศในห้องเรียนก็ผ่อนคลายไม่
ตึงเครียด นักเรียนได้ปลดปล่อยอารมณ์ผ่านการเล่น เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอน
กับนักเรียน และระหว่างผู้เรียนหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลินร่วม

กัน ถือเป็น การสร้างประโยชน์ให้ทั้งครูผู้สอนและตัวนักเรียน สำหรับประโยชน์ระยะยาว การมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ จะทำให้นักเรียนสนใจในบทเรียนและเนื้อหาที่ครูนำเสนอ และตั้งใจซึมซับเอาข้อมูลอันหลากหลายที่สอดแทรกมาในแต่ละคาบเรียน มีโอกาสได้สะสมความรู้ความเข้าใจใหม่ ๆ ที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ระดับคำศัพท์ หรือระดับประโยค เพราะสิ่งที่มากับภาษาคือวัฒนธรรมของผู้คนที่เป็นเจ้าของภาษานั้น

การเรียนภาษาอังกฤษ หรือภาษาใด ๆ ก็ตาม จุดมุ่งหมายไม่ต่างกัน นั่นก็คือการนำไปใช้ได้เป็นผลสำเร็จ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ในห้องสอบ หรือการใช้เพื่อการสื่อสารในชีวิตจริง ปัจจุบันมีการใช้ภาษาอังกฤษอยู่ทุกมุมโลก และจำนวนผู้ใช้ภาษา (language users) ก็มีจำนวนมากกว่าจำนวนเจ้าของภาษา (native speakers) ไปมากมายแล้ว ในยุคที่การเปลี่ยนแปลงขับเคลื่อนด้วยความก้าวหน้าทางดิจิทัล (the age of digital disruption) การจะพัฒนาคุณภาพประชากรรุ่นต่อ ๆ ไปของประเทศ คงไม่ใช่แค่การรู้เท่าทันเทคโนโลยีอันก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วเท่านั้น ทุกที่ที่มีการสื่อสาร ก็ล้วนแล้วแต่ต้องอาศัยทักษะและความสามารถทางภาษาของคนที่เกี่ยวข้องทั้งสิ้น

References

- Cruickshank, D. R. (1997). **A first Book of Games and Simulation**. Belmont, California: Wadsworth.
- Dale, E. (1999). **Techniques of Teaching Vocabulary**. Rotherham: Field Educational Publication.
- Department of Academic Affairs. (2008). **Saraklummattrathan kanrianru klumsara kanrianru phasatangprathet nai laksut kansueksa khanphuenthan phutthasakkarat songphanharoihasibha** (in Thai) [Learning standards: Learning area of foreign languages in basic education curriculum A.D. 2008. Bangkok: Department of Academic Affairs.

- Dobson, J. (1998, May-June). "Try one of my games". *Forum*, 8 (3), 9-17.
- Donsophon, A. (1997). **Kanpriapthiap phonsamrit thangkanrian wicha phasa angkrit khong nakrian chan prathomsueksa pithi ha rawang kanson doi chai kem lae kanson tam khumuekhru** (in Thai) [Comparison of the English Academic Achievement for grade 5 students by Using Games with Traditional Teaching] (Master's thesis). Maharakham University, Maharakham.
- Ghadessy, M. (1998). Word lists and materials preparation: A new approach. *English Teachings Forum*, 17 (1), 24-27.
- Higginbotham, G.M. (2015). Research review [Review of the book **Learning Vocabulary in Another Language**, by P. Nation]. *Research*, 1-4.
- Homsuwan, S. (2001). **Kan phatthana rai kan wi di that baep prokraem wicha phasa angkrit rueang khamsap radap chan matthayomsueksa pithi hok** (in Thai) [The development of an English language and vocabulary video program for grade 12 students] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok.
- Juruthiab, N. (2004). **Kanchai kitchakam khai phasa angkrit phuea sang raengchungchai nai kanrian phasa angkrit khong nakrian chan matthayomsueksa pithi hok** (in Thai) [The Use of English Camp Activities as a Strategy for Student Motivation] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok.
- Khongphiromchuen, W. (1997). **Kansueksa fuek thaksa krabuankan thang witthayasat klum sang soem prasopkan chiwit khong nakrian chan prathomsueksa pithi nueng doi chai kem kap phaenkan fuek thaksa** (in Thai) [A study of Scientific Process Skills Training Group for Enhancing the Life Experience of elementary Grade 1] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok.

- Khunakon, S. (2001). **Kan priapthiap phon samrit thang kanrian lae khwam khongthon nai kan rianru khong nakrian chan prathomsueksa pithi 1 thi rian khanittasat doi kanson baep len pon rian kap kanson pokkati** (in Thai) [The comparison of achievement and retention in learning persistence of elementary school Grade1] (Master's thesis). Burapha University, Chonburi
- Kurt, S. (2021, January 1). Gagne's Nine Events of Instruction. In **Educational Technology**. Retrieved from <https://educationaltechnology.net/gagnes-nine-events-of-instruction/>
- Namphet, N. (1998). **Kan priapthiap phon samrit nai kan rianru khamsap chak kan thi nakrian lueak khamsap duai ton eng kap khru lueak hai** (in Thai) [A comparison of the learning achievement of vocabulary from students choosing the words themselves and their teachers] (Master's thesis). Kasetsart University, Bangkok.
- Nation, I.S.P. (2001). **Learning Vocabulary in Another Language**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rawet, K. (2002). **khwam samphan rawang khwamru khwamkhaochai waiyakon lae khamsap kap khwamsamat nai kan an phasa angkrit khong nakrian chan matthayomsueksa pithi sam** (in Thai) [The relationship between grade 9 student awareness of English structures and vocabulary, and reading ability] (Master's thesis). Chulalongkorn University, Bangkok.
- Richards, J.C. (2020). **Q&A: Vocabulary for Designing Textbooks**. Retrieved from <https://www.professorjackrichards.com/category/question/>.
- Rityothee, N. (1997). **Kem prakop kanson an chan prathomsueksa** (in Thai) [The game of teaching reading in elementary school]. Bangkok: Kurusapha Printing.

- Roekmuang, B. (2009). **Kan chai kem khamsap phasa angkrit phuea phatthana kanrianrukhsap phasa angkrit samrap nakrian chan prathomsuksa pithi si rongrian burarak** (in Thai) [Using vocabulary games to develop English vocabulary learning of grade 4 students at Burarak School] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok.
- Royal Institute . (2003). **Photchananukrom chabap ratchabandittayasathan** (in Thai) [Royal Institute Dictionary]. Bangkok: Nanmeebooks Publications.
- Rungrotnimitchai, P. (2005). **Kansueksa khwam khongthon nai kan rianru khamsap phasa angkrit chak kanson doi chai kitchakam kem khamsap khong nakrian thi mi khwambokphrong thangkan daiyin radab chan prathomsuksa pithi hok** (in Thai) [A study of persistence in learning English vocabulary from teaching using word game activities for grade 6 students with hearing impairments] (Master's Thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok.
- Saritdikul, S. (1998). **Withi son phasa angkrit nai rongrian matthayomsueksa** (in Thai) [Methods of teaching English in secondary school]. Bangkok: Ramkhamhaeng University Press.
- Siegel, L. (2020, 25 November). **How to Teach ESL Vocabulary**. Retrieved from <https://bridge.edu/tefl/blog/teach-esl-vocabulary/>.
- Simpson, A.J. (2019). **Using Games in the Language Classroom**. Retrieved from <https://sl.sabanciuniv.edu/sl-blogs/using-games-language-classroom>
- Slattery, M. & Willis, J. (2001). **English for Primary Teachers: A Handbook of Activities and Classroom Language**. Oxford, New York: Oxford University Press.

- Srikhramkhran R. (2010). **Laksut lae kan chat kan rian kan son** (in Thai) [Curriculum and Instructional Management]: Bangkok: Ramkhamhaeng University Press.
- Sriphrai, R. (1997). **Withi son phasa angkrit nai rongrian matthayomsueksa** (in Thai) [Methods of teaching English in secondary school]. Bangkok: Ramkhamheang University Press.
- Sripramong, S. (2001). **Kansueksa phon kan chai kem kham sap prakop kan son thi mi phon to khwam khongthon nai kan rianru kham sap phasa angkrit khong nakrian chan prathomsueksa pi thi 5 rongrian at sam chan rayong** (In Thai) [The study of the effect of using vocabulary games on the retention in learning vocabulary of grade 5 students] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok.
- Srirat, T. (2002). **Kanphatthana botrian khomphiotoe manti midia chut kem kham sap phasa angkrit samrap nakrian chan matthayomsueksa pithi ha rawang kanson doi chai kem lae kanson pokkati** (in Thai) [Development of multimedia computer coursework series 'English word game' for grade 11 student between teaching by using game and normal teaching]. (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok.
- Stevick, E. W. (1972). Language and Language Learning. In Raja T. N. (ed.) **Teaching and Learning English**. London: Longman.
- Suwansri, N. (1997). **Phleng lae kem prakop kanrian kanson phasa angkrit** (in Thai) [Songs and games for teaching English] (2nd ed.). Bangkok: Ton Aw Kraemmi.
- Torat, B. (1997). **Withi son phasa angkrit pen phasa tangprathet** (in Thai) [Methods of teaching English as a foreign language] Nakhon Pathom: Silpakorn University.

Wulanjani, A. N. (2016). The use of vocabulary-game in improving children's vocabulary in English language learning. **Transformatika**, 12, 1. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/197194-EN-the-use-of-vocabulary-games-improving.pdf>