

**เปรียบเทียบผลทางการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนภาษาอังกฤษ ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แผนผังความคิด (Mind mapping) และเกม (Game)**

ชยุตน์นันท์ วนารักษ์*

รองศาสตราจารย์วิวรรณ ศรีศรีรัมย์

บทคัดย่อ

ในการทำวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการใช้ Adjective ในการอธิบายขยาย
ความในรูปแบบทั้งของการพูด และการเขียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน
วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรมศิลปากร จำนวน 40 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Adjective จำนวน 4 แผน
และแบบทดสอบความรู้เรื่อง Adjective จำนวน 30 ข้อ

ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเป็นไปตามเกณฑ์ผลสัมฤทธิ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 70

Abstract

This Research aims to development of grammatical usage in Adjective for 40 students in
grade 9 by used the game and mind mapping as a method for this research.

The tools for this research were 4 teaching plans for the title of Adjective with test after
class.

The result of this research was shown that the student can be pass the test by 70% accuracy.

*นักศึกษานิเทศศาสตร์ สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

บทนำ

การเริ่มต้นในการเรียนภาษาอังกฤษโดยเริ่มตั้งแต่การปูทางด้วยคำศัพท์โดยการเริ่มปลูกฝังตั้งแต่ผู้เรียนยังเด็ก และเริ่มต้นด้วยการสอนคำศัพท์ง่ายๆ ไล่ลำดับความยากขึ้นมาเรื่อยๆ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นเองคำศัพท์ทั้งหลายบนโลกนี้นั้นบางคำในภาษาไทยอาจมิได้หลากหลายในภาษาอังกฤษ และแต่ละคำเองก็มีบริบทในการใช้ที่ต่างกัน บางคำต้องเลือกใช้ให้เหมาะกับวัยวุฒิ ของบุคคลที่กำลังสื่อสารด้วยบางคำเหมาะกับการสื่อสารกับคนในวัยเดียวกับผู้ส่งสาร หรือใกล้เคียงกับผู้ส่งสารซึ่งปัญหาที่พบมากคือหลายๆคนไม่ทราบว่าคำในภาษาไทยแต่ละคำ อาจมีมากคำศัพท์ในภาษาอังกฤษ ซึ่งแต่ละคำของภาษาอังกฤษก็มีความหมายย่อยลงมาอีก เหมือนกับในภาษาไทยเช่นกันดังนั้นเมื่อผู้เรียนรู้คำศัพท์พื้นฐานเพียงไม่กี่คำการใช้คำศัพท์ก็จะไม่มีความหลากหลายมากพอ และไม่เพียงแต่การใช้คำซ้ำซากที่พบเจอกันทั่วไปอย่างทุกวันนี้ แต่ว่ายังมีในเรื่องของคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่รู้อีกจำนวนมาก เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้ถูกสอนมาใน ตอนเด็กๆ ว่าตัวอักษรในภาษาอังกฤษนั้นแต่ละตัวจะมีเสียงเฉพาะของตัวเองก็เสียง และแต่ละตัวนั้นออกเสียงอย่างไรบ้าง เด็กๆ ก็จะจับจุดเอาเองจากคำที่ได้เรียนผ่านๆ มา แต่ว่าในความเป็นจริงแล้วรูปร่างหน้าตาของคำศัพท์ในภาษาอังกฤษนั้นไม่ได้มีหน้าตาที่ตรงกับเสียงของพยัญชนะแต่ละตัวตามที่ได้เห็นจากคำๆ นั้น นั่นหมายความว่าผู้เรียนต้องอาศัยการจดจำนั้นๆ ว่าสะกดอย่างไรมีตัวพยัญชนะตัวไหนร่วม อยู่ในคำนั้นบ้าง โดยปัญหาการใช้คำศัพท์นั้นเห็นได้ง่ายๆ จากกิจกรรมในห้องเรียน ที่คุณครูมักจะมีกิจกรรม Dictation หรือการให้เขียนตามคำบอก พร้อมแปลความหมาย ของคำนั้นๆ ซึ่งปัญหาที่คนเป็นครูน่าจะพบเจอบ่อยๆ คือ เด็กๆ เขียนตามได้ไม่ถูกต้อง หรือสะกดไม่ถูกนั่นเอง แต่รู้ความหมายของคำนั้น ผลคือ “สะกดผิด” แต่ความหมาย เขียนมาถูก กับอีกแบบคือ “สะกดผิดและไม่รู้ความหมายของคำศัพท์” ด้วย ทั้งหมดด้านบน ที่กล่าวมานั้นเป็นประสบการณ์ตรงในวัยเรียนของผู้ทำวิจัยเอง ซึ่งพบว่าในปัจจุบันนี้ การศึกษาของประเทศไทยนั้นก็ยังคงมีปัญหานี้อยู่เสมอมา

และเนื่องจากในการสนทนาของหลายเหตุการณ์ แม้ว่าเราจะไม่สามารถพูดคำศัพท์ที่ต้องการจะสื่อไม่ได้ แม้กระทั่งไม่รู้ว่คำศัพท์นั้นคืออะไร แต่เราสามารถพูดถึงบริบทของสิ่งที่เราจะสื่อถึงได้ โดยการใช้การอธิบายขยายความ เลือกการใช้ Adjective ให้การอธิบายถึงสิ่งที่เราต้องการพูดถึงได้ เมื่อเราอธิบายได้ชัดเจนมากพอ ผู้รับสารที่ซึ่งจะพยายามทายคำมาตั้งแต่แรกก็จะนึกถึงสิ่งนั้นๆ และเดาสิ่งที่เราต้องการสื่อได้ แต่ทว่าการเลือกใช้คำในการอธิบายสิ่งต่างๆ ของคนหลายจำนวนมาก อธิบายได้ไม่ต้องตามหลักไวยากรณ์เท่าไรนัก รวมไปถึงคลังคำศัพท์ของกลุ่ม Adjective ที่สามารถใช้ในการอธิบายความทั้งปวงก็รู้ยังไม่มากพอ ดังนั้นผู้ทำวิจัยจึงเลือกที่จะนำเรื่อง Adjective มาใช้ในการทดลองงานวิจัยนี้เอง ประกอบกับวิธีการเรียนการสอนทั้ง 2 แบบคือเกม

และแผนผังความคิด เพื่อวัดผลการเรียนรู้จากทั้ง 2 วิธีการสอน รวมไปถึงวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อวิธีการสอนต่างๆ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างการสอนได้ใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) และเกม (Game) ในการสอน
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างการสอนได้ใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) และเกม (Game) ในการสอน

สมมติฐานของการวิจัย

1. การใช้วิธีการสอนโดยนำเกม (Game) มาใช้ในการสอน จะให้ผลการเรียนรู้ที่ดีกว่าการใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) ในการสอน
2. การใช้วิธีการสอนโดยนำเกม (Game) มาใช้ในการสอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากกว่าการใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) ในการสอน

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษางานวิจัยครั้งนี้คือ กลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งสิ้น 40 คน ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนวิทยาลักษณ์านุสรณ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรมศิลปากร โดยการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ การสุ่มอย่างง่าย (Sample random sampling) โดยจับสลากเข้ากลุ่มทดลอง 1 ห้อง จำนวน 20 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง จำนวน 20 คน โดยที่นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีความรู้พื้นฐานที่อยู่ในระดับเดียวกัน ซึ่งวัดจากการดูผลการเรียนของภาคเรียนที่ผ่านมา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

สำหรับเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองสอนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มเป้าหมายคือเนื้อหาเรื่อง Adjective โดยผู้วิจัยได้มีการจัดทำแผนการสอนใหม่ อ้างอิงจากหลักสูตรขั้นพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจำเป็นที่จะต้องรู้ประเภทของการใช้คำในกลุ่ม Adjective และการใช้งานได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษ

ระยะเวลาในการทดลอง

4 คาบการเรียนการสอน คาบละ 50 นาที โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

ตัวแปร

ตัวแปรต้น : วิธีการสอนแบบแผนผังความคิด (Mind mapping) และเกม (Game)

ตัวแปรตาม : กลุ่มคำศัพท์ Adjective จำนวน 30 คำ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมาย เป็นกลุ่มโรงเรียนเฉพาะทางสายศิลปะและดนตรี ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะมีทักษะทางภาษาที่อ่อนกว่าโรงเรียนสายสามัญทั่วไป ดังนั้นการเข้าทำวิจัยในครั้งนี้ จึงคาดว่าจะได้รู้จักแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนในกลุ่มดังกล่าว โดยที่จะต้องเน้นการเพิ่มเติมความรู้ในเรื่องของการใช้คำศัพท์ให้ถูกต้องเหมาะสมตามหลักไวยากรณ์ทางภาษา และนอกจากนั้นยังจะสามารถนำไปปรับใช้กับการสอนในผู้เรียนระดับชั้นอื่นๆ ในผู้เรียนกลุ่มเฉพาะสายศิลปะและดนตรีได้

การทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์

1.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียนคำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งมีความหมายในตัวเอง

1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียน ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้น การเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

1.3 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำความหมาย

และขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายของการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้นลงของคำพูด ส่วนในด้านขอบเขตของการใช้คำแบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

1.4 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือคำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทการนำมาใช้ คือคำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการอ่านออกเสียงเท่านั้นการสังเกตจากการฝึกการใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค

1.5 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้ คำศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้น ต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.6 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการสอนคำศัพท์นั้น ครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียนสอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและใช้วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่เด็กเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยยึดหลักของ อนุภาพ คล โสภณ (2542) เดล เอดก้า และคณะ (1999) เป็นแนวทางในการพิจารณาคัดเลือกวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามข้อเสนอแนะที่กล่าวมาเบื้องต้นให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยต้องการศึกษานี้

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

2.1 ความหมายของเกม

ดอบสัน (Dobson. 1998 : 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสันทานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวและเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

2.2 ประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

จากงานวิจัยของบำรุง ไตรรัตน์ (2540 : 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

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

2.3 การใช้เกมประกอบการสอน

รีส (Reese. 1999 : 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
 - 1.1 ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพ จับคู่คำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป
 - 1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวนเช่น ครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค
 - 1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค

2.4 ชนิดของเกมประกอบการสอน

สังเวียน กฤษดิกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงภาษาอังกฤษ
3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง
4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ
6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

2.5 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

การใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถและทักษะในการเลือกเกมใน

การนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ในขั้นไหน ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียนขั้นสอน และขั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาสความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายควรจะทำอย่างไรจนจบการแข่งขัน

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้แผนผังความคิดประกอบการสอน

3.1 ความหมายของแผนผังความคิด

แผนผังความคิด เป็นความคิดรวบยอดที่แสดงออกมาเป็นภาพรวมอย่างเป็นระบบแต่มีอิสระ ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของความคิดง่ายต่อการจดจำและเข้าใจ

3.2 ขั้นตอนการสร้างแผนผังความคิด

จากลักษณะพื้นฐานของผังความคิด พอจะสรุปได้ว่าลักษณะเด่นของเทคนิคนี้ก็คือ

การจัดระบบและการเชื่อมโยงความคิดต่างๆเข้าด้วยกันโดยใช้คำสำคัญในการนำเสนอความคิดต่างๆ เหล่านั้น และจะให้ความสำคัญกับการแตกกระจายความคิดจากจุดกลางออกไปเรื่อยๆ ซึ่งลักษณะพื้นฐานของผังความคิดนี้จะนำมาซึ่งกฎเกณฑ์ในการสร้างและการใช้ผังความคิดต่อไป

3.3 ประโยชน์ของแผนผังความคิดกับงานเขียน

กระบวนการสร้างแผนผังความคิด มีวิธีการเรียนที่สำคัญมากคือต้องเป็นการขีดเขียนที่เป็นธรรมชาติและกระตุ้นความคิดให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างคำ การสร้างแผนผังให้ มีความตรง ผู้เรียนจะต้องมีพื้นฐานความรู้ ซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียน และยอมรับว่าการได้มา มีความจำเป็นต้องรวบรวมหัวข้อกลุ่มคำและข้อมูลจากแบบเรียน (Cliburn.1990 : 37) สิ่งแรกที่ครูต้องทำคือ การวางแผนบทเรียนให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างเข้าใจ การใช้แผนที่ในระยะแรก ทำให้นักเรียนอาจเกิดความไม่แน่ใจ ครูสามารถใช้กระบวนการกลุ่มช่วยในการฝึกปฏิบัติในระยะแรก ฝึกจนนักเรียนเกิดความชำนาญจึงแยกเป็นการทำงานเดี่ยวได้

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการเก็บข้อมูล

1. คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการทดสอบความรู้ทางภาษาอังกฤษจากนักเรียนทั้งระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มี จากนั้นคัดเลือกห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยใกล้เคียงกันออกมาจำนวน

- 2 ห้องเรียน โดยวิธีการสอนสำหรับแต่ละกลุ่มจะใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (จับฉลาก) ในการเลือกกว่าห้องเรียนใดจะใช้วิธีการสอนแบบไหน ระหว่างการสอนโดยใช้เกม และการสอนโดยใช้แผนผังความคิด
2. ดำเนินการสอนนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มตามแผนการสอนที่จัดเตรียมไว้ จำนวนกลุ่มจะ 2 แผนการสอน แผนการสอนละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที และเมื่อสอนครบตามแผนการสอน จึงให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ และให้ผู้เรียนให้คะแนนความพึงพอใจในวิธีการสอน
3. นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติและสรุปผลการทดลองต่อไป

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตรวจสอบให้คะแนนผลสัมฤทธิ์จากการทดลองสอน แล้วบันทึกข้อมูลลงโปรแกรมคำนวณทางสถิติ จากนั้นตรวจทานข้อมูลให้ถูกต้อง
2. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลสัมฤทธิ์จากการทดสอบหลังเรียน แล้วแปลผลตามเกณฑ์
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนระหว่างวิธีการสอนทั้ง 2 วิธี

ผลการวิจัย

หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งสิ้น 40 คน ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนวิทยาลักษณ์านุสรณ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรมศิลปากร มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ ด้วยวิธีการสอนด้วยเกม เท่ากับ 22.05 คิดเป็นร้อยละ 73.50 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.03 ส่วนการทดสอบหลังเรียน ด้วยวิธีการสอนด้วยแผนผังความคิดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.05 คิดเป็นร้อยละ 70.33 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.22

ผลคะแนนความพึงพอใจในการเรียนการสอนนักเรียนมีความชอบเกี่ยวกับเกมที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอนโดยรวมอยู่ในระดับชอบมากที่สุดในการสอนแบบใช้เกม ในขณะที่วิธีสอนโดยใช้แผนผังความคิดคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับชอบมาก ซึ่งคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าการสอนด้วยการใช้เกมในการสอน เนื่องจากการใช้เกมทำให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานไปควบคู่กับการเรียนรู้ ทั้งยังได้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ไปจนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนร่วมห้อง

ข้อเสนอแนะจากผู้เรียนสำหรับวิธีการสอนโดยใช้เกม

ผู้เรียนส่วนมากมีความสุขในการเรียนโดยใช้เกมเป็นวิธีการสอน เนื่องจากผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และได้มีการเคลื่อนไหว รวมถึงแข่งขันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยการแข่งขันในเกมจะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น และผู้เรียนส่วนมากมีความเห็นเสนอให้ผู้สอนจัดการหาเกมอื่นๆ มาเพิ่มเติมในการสอนเรื่องต่อไป

ข้อเสนอแนะจากผู้เรียนสำหรับวิธีการสอนโดยใช้แผนผังความคิด

ผู้เรียนส่วนมากชอบที่จะได้คิดนอกกรอบ เพราะการเรียนโดยแผนผังความคิดจะสามารถคิดต่อยอดไปได้เรื่อยๆ แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีผู้เรียนจำนวนหนึ่งที่มีความรู้สึว่า การเรียนโดยวิธีการใช้แผนผังความคิดนั้นไม่น่าสนใจมากพอ เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่ไม่ได้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย และไม่มีความสนุกสนานมากพอให้ผู้เรียนสนใจ ซึ่งเป็นเหตุให้ผู้เรียนให้ความสนใจในห้องเรียนน้อยลง ผู้เรียนจึงมีข้อเสนอแนะให้ใช้วิธีสอนแบบอื่นๆ เพิ่มเติม

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจ และจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น แต่ในขณะที่ใช้วิธีการสอนด้วยแผนผังความคิด ผู้เรียนจะมีความคิดที่กว้างและหลากหลายกว่า เพราะต้องคิดต่อยอดคำศัพท์ให้ได้เยอะที่สุด
2. ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้เกมและแผนผังความคิดประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
3. นักเรียนมีความชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนอยู่ในระดับชอบมากที่สุด และแผนผังความคิดอยู่ในระดับชอบมาก

อภิปรายผล

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คะแนนเฉลี่ยได้เท่ากับ 23.05 และค่า t-test แบบ Dependent มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ต้องเครียด

ก่อให้เกิดการรับรู้อย่างเข้าใจ และจดจำซึ่งจะเห็นได้จากการทำกิจกรรม และการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งจะเน้นที่ได้นี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงแก่นักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ เพราะบางครั้งนักเรียนอาจไม่เข้าใจ และเล่นเพื่อมุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อน เพื่อเอาชนะชนะมากกว่า หรือมีบางกลุ่มที่บางครั้ง ขาดความซื่อสัตย์ที่คอยบอกคำตอบเพื่อนในกลุ่ม

1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสดูช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลัง

การสอน เพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

1.4 ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้หลากหลายมาประกอบการสอนบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกร่วมมีส่วนร่วมในด้าน การเรียนการสอนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน

คำขอบคุณ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่มอบโอกาสในการศึกษาระดับมหาบัณฑิต รวมไปถึงความช่วยเหลือจากคณะอาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ และเจ้าหน้าที่ทุกท่าน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ชญานันท์ วนารักษ์

เอกสารอ้างอิง

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีราชา.
- กระทรวงศึกษาธิการ
- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2544). *สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้น*
- พื้นฐานพุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: วิชาการ กรม.
- กนิษฐา ระเวช. (2543). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ไพโรจน์ ขวัญคง. (2545) “การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเรียงความโดยใช้แผนที่ความคิดและกระบวนการกลุ่ม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนทุ่งยางแดงพิทยาคม”.
- วารสารวิชาการ 5 (3) : 73-77.*
- Buzan, Tony. (1991). *Use both side of your brain*. New York: Penguin Group.
- Cumming, Alister. (1989). Writing expertise and second language proficiency. *Language Learning*. 39(1): 81-141.