รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา

Developing English Vocabulary Spelling Ability Using Games to Improve Grade 9 Student's spelling of Khokphochaisuksa School

โดย

นายกฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

ประกาศคุณูปการ

รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถนักเรียนที่ขาดทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษให้มีทักษะ ความรู้ และความเข้าใจในด้านการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดียิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้นของนักเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่าน ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และคณะครูที่ได้ให้คำแนะนำในการทำงานวิจัยฉบับนี้ให้ออกมาได้ โดยกรุณาให้คำปรึกษาแนะนำแนวความคิดและช่วยให้กำลังใจตลอดระยะเวลาที่ทำงานวิจัยฉบับนี้ จนการทำวิจัยครั้งนี้ ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การวิจัยเรื่องนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านเพื่อเป็นแนวทางใน การพัฒนาการเรียนการสอนด้านภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะด้านการพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น หากงานวิจัยฉบับนี้มีข้อบกพร่องประการใดผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้

กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์

ชื่องานวิจัย: การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา

ชื่อ-สกุล ผู้วิจัย: กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์ ตำแหน่งครู

หน่วยงานต้นสังกัด: โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา

ปีที่วิจัย: 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้นมีวัตถุประสงค์เพื่อ1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้องเรียน 3/3 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 27 คนได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย รูปแบบการวิจัยเป็นแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบในการสอน แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญตาราง		ค
บทที่ 1	บทนำ	1
	1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	2. วัตถุประสงค์	2
	3. ขอบเขตของการวิจัย	2
	4. นิยามศัพท์เฉพาะ	3
	5. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	3
	6. กรอบแนวคิดในการวิจัย	3
บทที่ 2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
	1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ	4
	2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะเขียนภาษาอังกฤษ	6
	3. ทฤษฎีแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร	10
	4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก	13
	5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย	17
	1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	17
	2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	17
	3. ระยะเวลาในการวิจัย	17
	4. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	19
	5. การเก็บรวบรวมข้อมูล	21
	7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	21
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล	22
บทที่ 5	สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	25
บรรณานุกรม		27

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษถือว่ามีความสำคัญอย่างมากซึ่งประเทศไทยได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา คิดเป็นระยะเวลายาวนานในการเรียนรวมอย่างน้อย 14 ปี หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศและสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นรวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญดังนี้ ภาษาเพื่อการสื่อสาร, ภาษาและวัฒนธรรม, ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ผู้วิจัยได้หยิบยกสาระสำคัญว่าด้วยเรื่องภาษาเพื่อการสื่อสารเนื่องจากสาระสำคัญนี้ได้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าซึ่งในสาระสำคัญนี้ทางหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กล่าวเกี่ยวกับภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า “การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความนำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม” โดยในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนภาษาอังกฤษทั้งสี่ทักษะคือ ปัญหาคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม การสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้น ยังได้รับความสนใจน้อย และการละเลยในด้านการสอน จึงได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการสอนหลายด้าน ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นส่วนหนึ่งของหลายๆกิจกรรมในชีวิตประจำวัน และในการที่จะใช้ภาษาอังกฤษได้ดีนั้น ผู้เรียนต้องฝึกฝนทั้งทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนโดยเชื่อมโยงกับการนำไปใช้ได้จริงและในทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งหมด ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งต่อการเรียนภาษาเพราะ การเขียนเป็นกระบวนการที่ต้องฝึกฝนอย่างมีระบบ ต้องหมั่นอดทนฝึกซ้อม ซึ่งการเขียนที่ดีนั้น ก็ไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับผู้ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ เพราะแม้แต่ตัวของเจ้าของภาษาเองนั้นก็พบว่าการเขียนยาก เนื่องมาจากสะกดคำศัพท์นั้นๆไม่ถูกต้อง รู้ตัวอักษรแต่ประสมเป็นคำไม่ได้ แต่อย่างไรก็ตามการฝึกความสามารถด้านการเขียนก็ช่วยให้ตัวผู้เรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในด้านการอ่าน ด้านการฟัง และด้านการพูดได้ด้วยจากปัญหาข้างต้นได้มีผู้ให้ความสนใจศึกษาปัญหาและหาวิธีแก้ไข เช่น นิตยา ดวงเงิน (2547) ซึ่งได้ทำการวิจัยพบว่าเกมช่วยให้นักเรียนเขียนตัวอักษรถูกต้องตามหลัก เขียนสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้องมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับปารมี นกสวน (2547) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมแฮงแมนเป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อมเพื่อเพิ่มความตระหนักในเรื่องแบบแผนการสะกดบอกว่า เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจแบบแผนการสะกดคำภาษาอังกฤษ สามารถจำคำศัพท์ได้แม่นยำและถูกต้อง ทั้งยังสามารถเดาคำศัพท์ที่สะกดคล้ายคลึงกันได้อีกด้วย นอกจากนี้ณัฐชา เรืองเกษม (2547) พบว่า สามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้เพิ่มขึ้นได้ โดยมีคะแนนการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียนร้อยละ

39.00 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา ได้กล่าวเกี่ยวกับ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนว่าด้วยเรื่องการสื่อสารไว้ว่า “นักเรียนควรมีความสามารถในการรับส่งสารมีวัฒนธรรมถ่ายทอดความคิด ความรู้ และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆการเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม” (หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษาหลักสูตรปรับปรุงพุทธศักราช 2554)

เมื่อศึกษาถึงสาเหตุของปัญหาดังกล่าวพบว่า นักเรียนมีปัญหาอยู่หลายด้านด้วยกัน แต่ที่ชัดเจนที่สุด คือ การเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้ของนักเรียน ซึ่งมีสาเหตุมาจากการการนำตัวอักษรมาประสมเป็นคำไม่เป็นและไม่มีสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจให้นักเรียนเขียนได้ ทำให้นักเรียนส่วนหนึ่งขาดทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ซึ่งทำให้การพัฒนาทักษะด้านอื่นๆทางภาษาอังกฤษเป็นไปด้วยความยากลำบาก เพราะนักเรียนไม่สามารถสะกดคำศัพท์ซึ่งจะนำไปสู่ทักษะการเขียนที่ดีได้ในลำดับต่อไป และปัญหานี้ยังไม่ได้รับการแก้ไขเท่าที่ควร เพราะเวลาการเรียนการสอนนั้นมีจำกัด ประกอบกับการให้ความใส่ใจในการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย และนักเรียนก็มีจำนวนมากจึงทำให้มีเวลาไม่เพียงพอต่อการให้นักเรียนฝึกฝนได้ครบทุกคน

ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชา อ 23102 ภาษาอังกฤษพื้นฐานของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา ปรากฏว่ามีนักเรียนจำนวนหนึ่งประสบปัญหาการเขียนสะกดคำศัพท์ไม่ได้ ทำให้ทราบว่านักเรียนขาดทักษะทางด้านการเขียนเป็นอย่างมาก เนื่องจากเมื่อผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่สามารถนำตัวอักษรต่างๆมาประสมเป็นคำนั้นๆได้ ดังนั้นจากการศึกษาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเกมต่างๆมาเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โดยคุณครูจะนำกิจกรรมเกมต่างๆมาใช้ในขั้นสรุป คือหลังจากสอนคำศัพท์ให้นักเรียนไปแล้ว ผู้วิจัยจะนำคำศัพท์นั้นๆมาทบทวนให้นักเรียนโดยใช้เกม ซึ่งเกมที่ผู้วิจัยได้ใช้นั้น มีทั้งหมด 4 เกม คือ เกม Bingo, เกมสร้างคำศัพท์, เกมลูกโซ่และเกม Hangman ซึ่งจะวัดผลโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำศัพท์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร คือ นักเรียนกลุ่มเป้าหมายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 27 คน
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา สาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
    - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง In all weathers
    - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Glory days
    - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Special days
    - ขอบเขตด้านเวลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ระหว่างเดือน มกราคม – กุมภาพันธ์ ระยะเวลา 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง การเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง สามารถกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียง สามารถถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือและผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ สามารถเขียนเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดเรียบเรียงเป็นคำได้ถูกต้อง

2. เกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ในแต่ละเกมกำหนดจุมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น กติกา เวลา เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีด้วยกันทั้งหมด 4 เกม ดังนี้ เกมบิงโกคำศัพท์, เกมสร้างคำศัพท์, เกมลูกโซ่, เกม Hangman ซึ่งเป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำศัพท์ทั้งสิ้น โดยผู้วิจัยจะนำมาใช้ในขั้นสรุปบทเรียนเพื่อทบทวนคำศัพท์หลังจากเรียนจบแต่ละบท

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำศัพท์ หมายถึง ข้อสอบที่ใช้วัดทักษะในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นปรนัย 20 ข้อและอัตนัย 10 ข้อ

4. นักเรียน หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่มอย่างง่ายจากนักเรียนทั้งหมด 3 ห้อง สุ่มมา 1 ห้อง ซึ่งก็คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3

ตัวแปรการศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือเกมที่ใช้ในการพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

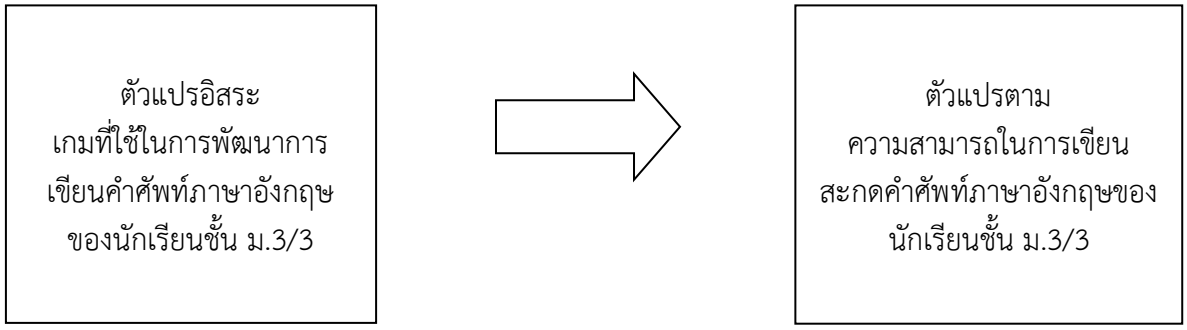
ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้และนำไปใช้เพื่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง
2. เกิดแนวการสอนที่พัฒนาทั้งความรู้ด้านการเขียนสะกดคำศัพท์และสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ไม่น่าเบื่อ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรอิสระและตัวแปรตามดังกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ตัวแปรอิสระ **ภาพที่ 2 ตัวแปรตาม**

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้ได้กรอบความคิดในการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำเสนอผลการศึกษาตามลำดับดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำศัพท์
    1.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำศัพท์
    1.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำศัพท์
    1.3 จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำศัพท์
    1.4 หลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ
    2.1 ความหมายของเกม
    2.2 ความสำคัญของการใช้เกม
    2.3 ประเภทของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
    2.4 หลักการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ
3. ทฤษฎีแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก
    4.1 ความหมายของแบบฝึก
    4.2 การพัฒนาแบบฝึก
    4.3 ลักษณะของแบบฝึกที่ดี
    4.4 ประโยชน์ของแบบฝึก
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    5.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง
    5.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำศัพท์

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ ประกอบไปด้วยประเด็นดังต่อไปนี้ ความหมายของการเขียนสะกดคำความสำคัญของการเขียนสะกดคำศัพท์จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำหลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีนักการศึกษาได้ให้ข้อมูลไว้ดังนี้

ความหมายของการเขียนสะกดคำศัพท์

สุกัญญา ศรีณะพรหม (2541: 19) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นการจำตัวอักษรตามความหมายของรูปคำนั้นๆ เมื่อออกเสียงเป็นคำๆหนึ่งที่เข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้นร่วมกัน

ณัฐชา เรืองเกษม (2547: 25) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นเรื่องเกี่ยวกับการกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาเป็นตัวหนังสือ และให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ผู้เขียนต้องการ

สมพงษ์ ศรีพยาต (2553: 35) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ คือ การเขียนเรียงลำดับอักษรได้แก่ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและตัวการันต์เรียบเรียงเป็นคำได้ถูกต้อง เขียนถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของจนเอง เขียนตอบคำถาม เขียนเล่าเรื่องและใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง

กล่าวโดยสรุป การเขียนสะกดคำ นั้นผู้เรียนต้องสามารถจำตัวอักษรตามความหมายของรูปนั้นๆได้ และสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาเป็นตัวหนังสือ อีกทั้งสามารถเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้อง

ความสำคัญของการเขียนสะกดคำศัพท์

ประเทิน มหาขันธ์ (2519: 61) ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำไว้ว่า การสะกดคำมีความสำคัญที่สุดในการสื่อสารโดยวิธีการเขียน ทั้งนี้เพราะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายที่ถูกต้องจากเรื่องราวต่างๆ

ยุพดี พูลเวชประชาสุข (2525: 5) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนสะกดคำสอดคล้องกับ ประเทิน มหาขันธ์ ว่า การสอนเขียนสะกดคำเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การเขียนหนังสือได้ถูกต้อง

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

วรรณี โสมประยูร (2544: 503) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของการเรียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ มีความสำคัญเป็นอย่างมาก หากเขียนสะกดคำถูกต้อง ผู้อ่านก็จะเข้าใจความหมายได้อย่างถูกต้อง ในทางกลับกัน หากเขียนสะกดคำผิด ก็จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายผิดไปด้วย การสะกดคำจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนภาษา

จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ

บุญปก อ่อนเผ่า (2526: 11-12) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้

มุ่งให้นักเรียนรู้จักการเขียนสะกดคำครูจะต้องให้นักเรียนมีทักษะการใช้คำและจำเป็นต้องมีสิ่งเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเขียนสะกดคำศัพท์ ช่วยให้นักเรียนคุ้นเคยกับรูปคำเพื่อให้นักเรียนรู้จักคำในวงกว้างขึ้น อีกทั้งมีความสามารถที่จะเขียนสะกดคำได้ถูกต้องนักเรียนจะต้องเรียนรู้คำสามารถจัดรูปของคำ จำลำดับอักษรได้จึงจะสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือกกุสุมา ณ อยุธยา (2536: 121) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำศัพท์ไว้ว่า การสอนสะกดคำเป็นสิ่งสำคัญ และจำเป็นในการวางรากฐานของการเรียนการสอนสะกดคำ มีจุดมุ่งหมายดังนี้ คือ

1. ช่วยให้นักเรียนรู้จักคำต่างๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน เพื่อช่วยให้เด็กเขียนเป็นเรื่องราวต่างๆได้
2. ช่วยให้เด็กรู้จักสะกดคำต่างๆได้ถูกต้อง
3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้คำต่างๆได้กว้างขวางขึ้น
4. ช่วยให้เด็กค้นคว้าและคิดหาคำใหม่ๆตามที่เด็กต้องการ

ณัฐชา เรืองเกษม (2547: 27) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำศัพท์ไว้ว่า การสะกดคำมีความสำคัญต่อการสื่อความหมายด้วยภาษาเขียน ถ้าเขียนผิดไปอาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายเปลี่ยนไป

หรือไม่เข้าใจความหมายก็ได้ การสะกดคำได้ถูกต้องจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่ง ดังนั้นการสอนเขียนสะกดคำจึงต้องมีการกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน

กล่าวโดยสรุป จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ คือ นักเรียนต้องรู้จักรูปคำและรู้จักการเขียนสะกดคำและสามารถเรียงพยัญชนะและสระได้อย่างถูกต้อง

หลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

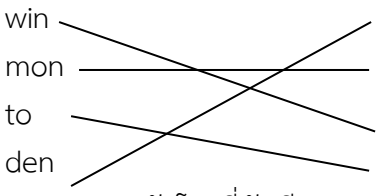
พิตรวัลย์ โกวิทวที (2524: 78-81) ได้เสนอแนวคิดว่า การสอนสะกดคำ ครูควรจะสอนให้นักเรียนรู้จักวิธีการสะกดคำอย่างมีหลักเกณฑ์ มีเหตุผล รู้จักใช้การสังเกตมาเป็นเครื่องช่วยในกรสะกดคำ โดยเสนอแนะไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนออกเสียงเป็นจังหวะแทนการออกเสียงที่สะกดติดกันไป ใช้น้ำเสียงเน้นหนักมีชีวิตชีวาเหมือนกันเวลาร้องเพลงเชียร์กีฬา ในคำหนึ่งๆ ครูอาจช่วยนักเรียนแบ่งช่วงของการสะกดคำออก เช่น doctor นักเรียนจะออกเสียงดังนี้ doc-t-or doctor แทนการสะกดคำ
2. ฝึกให้รู้จักสังเกต รู้จักเปรียบเทียบ โดยนำเอาความรู้เรื่องการสะกดคำจากคำที่เรียนไปแล้วมาเปรียบเทียบคำใหม่ดูว่ามีตัวสะกดที่คล้ายกันหรือเหมือนกันอย่างไร จะช่วยให้นักเรียนจำคำใหม่ได้รวดเร็วและแม่นยำ เช่น

คำที่เรียนมาแล้ว	คำใหม่
fear	year, clear, tear
bake	fake, sake, cake
drink	think

ในการสอนทุกครั้งถ้าครูสามารถแนะให้นักเรียนใช้ความสังเกตเรื่องการสะกดคำได้เมื่อไรจะต้องแนะนำทันทีไม่ควรจะสอนเพียงแต่บอกว่าคำๆนั้นสะกดอย่างไร

3. บวกลบตัวอักษร เช่น บวกด้วย e ลบด้วย h บวกด้วย a = tea เป็นต้น
4. เรียงตัวอักษรให้เป็นคำ เช่น pegra= grape, rfahet= father เป็นต้น
5. นำเอาส่วนของคำไม่สมบูรณ์มารวมกันให้เป็นคำที่ถูกต้อง



win	tist	=	dentist
mon	day	=	monday
to	dow	=	window
den	day	=	today

6. นำส่วนของคำและภาพรวมกันโดยที่นักเรียนเคยเรียนส่วนของคำนั้นๆแล้วหรือรู้ความหมายจากภาพนั้นๆแล้ว เช่น

wo +

กล่าวโดยสรุปได้ว่า หลักการเขียนสะกดคำนั้น จะต้องรู้จักสังเกต รู้จักเปรียบเทียบคำใหม่กับคำเก่าที่มีลักษณะการเขียนที่คล้ายคลึงกัน จะทำให้จดจำได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้นไปอีก

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียน

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียน ประกอบไปด้วยประเด็นดังต่อไปนี้ ความหมายของเกมส์ ความสำคัญของการใช้เกมส์ประเภทของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลักการใช้เกมในการสอนซึ่งมีนักการศึกษาให้ข้อมูลไว้ดังนี้

ความหมายของเกมส์

ชลิยา ลิมปิยากร (2536: 191) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่ผู้เล่นพยายามเล่นให้บรรลุเป้าหมาย ภายใต้กติกาของกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้ โดยมีจุดประสงค์เฉพาะเพื่อพัฒนานักเรียนไปสู่จุดประสงค์นั้นๆ เช่น พัฒนาทักษะทางกาย เพื่อพัฒนาการคิด และเพื่อพัฒนาทางอารมณ์ เป็นต้น

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2530 : 21) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ดอบสัน (Dobson. 1998: 9 – 17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้ง เกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545: 2-3) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (Fun) และเกิดการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคลและสมาชิกกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Condition) ที่กำหนด

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

จันทิมา จันตาบุตร (2557: 6) ได้ให้ความหมายของคำว่าเกมไว้ว่า เป็นการนำเอาจุดประสงค์ใด ๆ ของการเรียนรู้ตามหลักสูตรมาประกอบขึ้นเป็นการเล่น ผู้เล่นจะเล่นเกมไปตามกติกาที่กำหนด ซึ่งจะต้องใช้ความรู้ในเนื้อหามามีส่วนร่วมในการเล่นด้วย

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และสร้างความรู้ให้แก่ผู้เล่นได้ในเวลาเดียวกันซึ่งเกมส์มีหลายประเภทยกตัวอย่างเช่น เกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว แต่จะต้องมีกติกากำหนดไว้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนานักเรียนในด้านใดด้านหนึ่งซึ่งเกมส์นั้นสามารถดึงสมรรถภาพของผู้เรียนให้เด่นออกมาได้รวมทั้งสามารถทดสอบเด็กได้อีกด้วย

ความสำคัญของการใช้เกมส์

ครูแชงค์ (Cruickshank. 1999: 28 – 32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

นิตยา ฤทธิ์โยธี (2540: 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียน การสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

สำเนา ศรีประมงค์ (2547: 14) ในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกม ในการนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆจะใช้ในขั้น ไหน ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน

กล่าวสรุปได้ว่า การใช้เกมในการพัฒนาทักษะ ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย ไม่เครียด อีกทั้งได้ความรู้ที่หลากหลายไปในตัว ซึ่งที่ความสำคัญต้องรู้จักใช้ในเหมาะสมกับเวลา โอกาสและสถานที่ รวมถึงความสามารถของนักเรียนเกมส์ยังสามารถใช้ในการประกอบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเภทของเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บำรุง โตรัตน์ (2524: 148) ได้แบ่งประเภทเกมในการสอนภาษาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1. เกมเฉื่อย (Passive Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่ หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากนักและเป็นกิจกรรมที่เล่นแล้วไม่ต้องส่งเสียดังมาก
2. เกมเคลื่อนไหว (Active Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนต้องใช้ความเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า นักเรียนอาจจะต้องเคลื่อนที่ไปรอบๆห้องเรียนหรือบางครั้ง นักเรียนอาจต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง

วรรณพร ศิลาขาว (2540: 160) เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้น และสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

จันทิมา จันตาบุตร (2557: 6) ได้ให้ความหมายของคำว่าเกมไว้ว่า เป็นการนำเอาจุดประสงค์ใดๆของการเรียนรู้ตามหลักสูตรมาประกอบขึ้นเป็นการเล่น ผู้เล่นจะเล่นเกมไปตามกติกาที่กำหนด ซึ่งจะต้องใช้ความรู้ในเนื้อหามามีส่วนร่วมในการเล่นด้วย

วิไลพร ธนสุวรรณ (2531 หน้า 1-5) ได้สรุปไว้ว่า เนื่องจากการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันได้มีการเรียนเปลี่ยนการสอนและวิธีการสอน ที่เห็นได้ชัดเจนคือ จากที่เน้นการเรียนการสอนที่เป็นแบบการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของภาษาเปลี่ยนมาเป็นการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร ดังนั้นเกมภาษาจึงแยกออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. Communicative Games เกมประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้สื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยน หรือปรุงแต่งข้อมูล โดยใช้โครงสร้าง ภาษา หรือคาศัพท์ที่กำหนดให้

2. Non – communicative Games เป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานคลายเครียดจากบทเรียนประจาวัน ส่วนใหญ่จะเน้นในรูปของการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ

สังเวียน สฤษดิกุล (2541 : 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. เกมตัวเลข (Number Games) เป็นเกมที่เกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน

2. เกมสะกดคำ (Spelling Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ

3. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษ

4. เกมฝึกสร้างประโยค (Structure Practice Games) เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

5. เกมออกเสียงคำ Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ

6. เกมจังหวะ (Rhyming Games) เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. เกมมผสมผสาน (Miscellaneous Games) เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543: 15) ได้แบ่งชนิดของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร

2. Pronunciation Game เป็นเกมการฝึกการออกเสียง

3. Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟัง และการพูด

4. Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์

5. Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ

6. Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์

7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประเภทของเกมในการสอนภาษานั้นแบ่งได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาของเกมที่จะนำไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้จัดทำใช้เกมส์ Spelling Game ในการสอนเนื่องจากสามารถจัดกิจกรรมได้โดยไม่ต้องใช้สื่อและอุปกรณ์มากมาย และนักเรียนทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมนี้ได้อย่างทั่วถึง และการทำกิจกรรมนี้สามารถนำไปเชื่อมโยงการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษได้บ่อยครั้งและสามารถทำได้ทุกๆครั้ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกเกมส์นี้เนื่องจากนักเรียนมีความคุ้นชินและเข้าใจกติกาเป็นอย่างดีง่ายต่อการเรียนรู้

หลักการใช้เกมในการสอน

สุกิจ ศรีณะพรหม (2544 : 75) กล่าวถึงหลักการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ให้ระลึกอยู่เสมอว่า เกมเป็นเพียงสื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ในการสอนเท่านั้น เกมเป็นส่วนช่วยให้เกิดการฝึกฝนในสิ่งที่เลือกสรรแล้ว และใช้ในการทบทวนสิ่งที่น่าสนใจและขาดหายไป

2. ในการสอนเกมใหม่ครูต้องแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจวัตถุประสงค์ของการเล่น และเข้าใจวิธีการเล่นอย่างแจ่มแจ้ง

3. ฝึกนักเรียนให้เล่นตามกฎ ระเบียบ กติกาและมรรยาทของเกมนั้นๆ

4. ควรหลีกเลี่ยงการเล่นเกมที่ใช้เวลานาน เกมที่มีการเล่นที่ซับซ้อนและเกมที่มีกติกาไม่แน่นอน

5. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน

6. การเล่นเกมต้องมีการกำหนดสัญญาณเริ่มและหยุดเล่น ต้องหยุดเล่นเมื่อหมดเวลา

7. ให้เน้นความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

8. ผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนสร้างเกมขึ้นเล่นเอง โดยให้สร้างเกมที่ช่วยส่งเสริมทางด้านการเรียน

9. ผู้สอนควรมีการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนขณะที่มีการเล่นเกม

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2533: 4-5) ได้กล่าวถึงหลักการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. การใช้เกมแต่ละครั้ง ครูต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ในด้านใด

2. การใช้เกมนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนสัมฤทธิ์ผลช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน

3. ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดี ว่าควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใดเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และควรอธิบายให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่น รวมทั้งวิธีการเล่น

4. เกมการเล่นนั้นๆ จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียนมิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว

5. ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา การทำกิจกรรมร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ ความมีน้ำใจ ควรร่วมมือระหว่างกันและกัน

6. กำหนดเวลาเล่นไว้แน่นอน ไม่ควรใช้เวลานานเกินไป

7. ในการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่ม ควรจัดกิจกรรมให้คละกันทั้งนักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อน เพื่อให้นักเรียนอ่อนได้มีโอกาสชนะบ้าง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น

กล่าวโดยสรุปคือ หลักการใช้เกมในการสอนนั้น คุณครูจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้นของนักเรียน จะต้องกำหนดกติกาที่ชัดเจนและกำหนดเวลาให้แน่นอน เพื่อที่จะได้ไม่ต้องใช้เวลามากเกินไป และเกมที่ใช้จะต้องมีส่วนช่วยทำให้ความมุ่งหมายของการสอนสัมฤทธิ์ผล

3. ทฤษฎีแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

การสอนภาษาต่างประเทศในระยะเวลาที่ผ่านมา เราจะเห็นได้ว่ามีวิธีการสอนที่แตกต่างหลาก หลายตามหลักแนวคิดพื้นฐานและวิธีการสอนภาษาที่แตกต่างกันออกไป ตามแต่ที่นักภาษาศาสตร์และครูผู้สอนจะคิดค้นขึ้นเพื่อใช้ในการสอน หรือเพื่อปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งในประมาณปี ค.ศ. 1970 การสอนภาษาอังกฤษตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศอังกฤษ เนื่องจากเป็นแนวทางการสอนที่เน้นในเรื่องการสื่อสารตามสถานการณ์ในการใช้ภาษาจริงๆมากกว่าการที่จะเน้นการสอนที่รูปแบบหรือโครงสร้างของภาษาเท่านั้น Widdowson (1978) อ้างใน Larsen-Freeman (2000: 121) ได้กล่าวไว้ว่าในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงโดยการนำแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมาใช้นั้นมีเหตุผลมาจากการที่ผู้เรียนสามารถผลิตประโยคที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี แต่ก็ยังไม่สามารถที่จะนำความรู้ทางตัวภาษาที่ได้เรียนนั้นไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสมถูกต้องตามปริบท ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมากจากการรู้ถึงกฎในตัวภาษาของผู้เรียนนั้นยังไม่เพียงพอแต่การใช้ภาษาในสถานการณ์จริงๆนั่นเอง

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ทางภาษาที่มีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งนอกจากที่ผู้เรียนต้องมีความรู้ในเรื่องไวยากรณ์ภาษาแล้วผู้เรียนยังต้องมีความรู้ในสิ่งที่อยู่นอกเหนือตัวภาษา เช่น บทบาทของแต่ละคนทางสังคม เจตนาในการสื่อสารของผู้พูดและผู้ฟัง เป็นต้น (กนกมนต์ คงสะอาด 2533 : 6)

Larsen-Freeman (2000:128-132) ได้กล่าวไว้ว่าเป้าหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นคือการทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารในภาษาที่เรียนได้ โดยการจะทำเช่นนี้ได้จะต้องมีความรู้ในเรื่องของโครงสร้างทางภาษา ความรู้ในเรื่องความหมาย และความเข้าใจในเรื่องของหน้าที่ของภาษาที่ใช้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องเลือกรูปแบบของภาษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร ปริบททางสังคม ตลอดจนบทบาททางสังคมของผู้ร่วมสนทนาด้วย นอกจากนี้ในการสอนที่เน้นในเรื่องหน้าที่ของภาษามากกว่ารูปแบบทางภาษาแล้วนั้น ผู้เรียนยังต้องเรียนทักษะทั้งสี่ คือพูด ฟัง อ่าน เขียน ไปพร้อมๆกันตั้งแต่เริ่มต้นอีกด้วย โดยสิ่งที่มีความโดดเด่นในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนี้คือเนื้อหาของการเรียนการสอนจะอยู่ภายใต้กระบวนการทางการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารทั้งสิ้น โดยการที่ผู้เรียนจะสามารถสื่อสารได้นั้นต้องมีองค์ประกอบหลักๆอยู่ 3 ประการด้วยกันคือ 1) ช่วงว่างระหว่างข้อมูล (Information gap) คือความต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันโดยเมื่อคู่สนทนาไม่มีข้อมูลหรือมีข้อมูลไม่พอเพียง ทำให้ต่างฝ่าย

ต้องการที่จะทราบหรือให้ข้อมูลซึ่งกันและกัน 2) การเลือก (Choice) คือผู้เรียนมีโอกาสในการเลือกที่จะพูดหรือเขียน ตลอดจนรูปแบบในการสื่อสารความหมาย 3) ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) คือ ผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้ทราบถึงผลของการสื่อสารที่ว่าประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวจากปฏิกริยาของผู้ร่วมสนทนา นอกจากนี้แล้วการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารยังเน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติกล่าวคือ ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาให้มากที่สุด การให้ผู้เรียนสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลกันโดยให้เลือกใช้ภาษาตามต้องการและให้ประเมินการสื่อสารด้วยตนเองเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารจริงๆ ส่วนเรื่องข้อผิดพลาดที่ผู้เรียนมีขณะที่มีการเรียนการสอนนั้นไม่ใช้สิ่งที่ต้องการการแก้ไขเสมอ ทั้งนี้ข้อผิดพลาดจะถูกแก้ไขเฉพาะในส่วนที่สำคัญๆที่จะไปขัดขวางหรือสร้างความสับสนของความเข้าใจในการสื่อสารเท่านั้น มิฉะนั้นผู้เรียนอาจเกิดความไม่มั่นใจไม่กล้าที่จะใช้ภาษาในการทำกิจกรรมต่างๆได้

Littlewood (1981:17) กล่าวว่าการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นควรเน้นเรื่องหน้าที่ของภาษามากกว่าเรื่องรูปแบบของภาษา คือการเรียนภาษาไม่ได้หมายถึงการเรียนในส่วนของไวยากรณ์เท่านั้น หากแต่ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการที่จะต้องสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้อีกด้วย

Hymes (1981:19) กล่าวว่าความสามารถในการใช้ภาษานั้นต้องอาศัยการตีความที่ถูกต้องเหมาะสมเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆในสังคม และสามารถรู้ได้ว่าเมื่อไรควรพูด และควรพูดอะไร กับใคร เมื่อไร ที่ไหน และควรมีลักษณะอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการในการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร นั่นเอง

Wilkins (1976) ได้เสนอแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่าเป็นการให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตั้งแต่เริ่มต้น แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ได้ละเลยในเรื่องความสำคัญทางไวยากรณ์และสถานการณ์ในการใช้ภาษา การสอนภาษาตามแนวทางการสอนเพื่อการสื่อสารจะมีข้อดีกว่าแนวคิดการสอนที่เน้นไวยากรณ์คือ มีการฝึกฝนภาษาเพื่อใช้ในการสื่อสาร และเมื่อผู้เรียนได้มีการฝึกฝนการใช้ภาษาได้ในสถานการณ์จริงแล้ว ยังช่วยให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้เรียนอีกด้วย การสร้างความสามารถในการสื่อสาร (Communicative Competence) ซึ่งเป็นเป้าหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนี้ แบ่งได้เป็น 4 ประเภทตามแนวคิดของ Savignon (1983: 36-38)ดังต่อไปนี้

1) ความสามารถด้านกฎเกณฑ์และโครงสร้างของภาษา (Linguistic or grammatical competence) คือ ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีเกี่ยวกับเรื่องการออกเสียง ศัพท์ โครงสร้างหรือรูปแบบของประโยคเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร

2) ความสามารถด้านภาษาศาสตร์เชิงสังคม (Sociolinguistic Competence) คือ ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีเกี่ยวกับการใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมตามกฎเกณฑ์ทางสังคมและวัฒนธรรม เช่น คนรู้ว่าควรพูดอย่างไรในสถานการณ์ใด จุดประสงค์ของการสนทนา ตลอดจนคำนึงถึงบทบาททางสังคมของตนเองและผู้ร่วมสนทนา เป็นต้น

3) ความสามารถด้านความเข้าใจในระดับข้อความ (Discourse competence) คือ ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีเกี่ยวกับการตีความวิเคราะห์ความสัมพันธ์กันของประโยคต่างๆ โดยสามารถเชื่อมโยงความหมายและโครงสร้างทางไวยากรณ์เพื่อพูดหรือเขียนสิ่งต่างๆได้ต่อเนื่องมีความหมายสัมพันธ์กัน เช่น การมีลำดับของการเล่าเรื่อง การเขียนจดหมายที่มีข้อความเป็นเหตุเป็นผลสอดคล้องกัน

4) ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Pragmatic or Strategic competence) คือ ความสามารถที่ผู้เรียนต้องมีเกี่ยวกับ การถอดความ การพูดซ้ำ การพูดอ้อม การใช้ภาษาสุภาพ ตลอดจนการใช้น้ำเสียงแบบต่างๆเพื่อให้การสื่อสารมีความราบรื่นขึ้นหากเมื่อเกิดความเข้าใจผิด หรือการไม่เข้าใจในการสื่อสาร

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่าการสอนภาษาตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั่นเน้นถึงการใช้ภาษาของผู้เรียนมากกว่าเน้นถึงหลักเกณฑ์การใช้ภาษา อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาและความถูกต้องอีกด้วย ดังนั้นการเรียนการสอนแนวนี้จะต้องเน้นการทำกิจกรรมเพื่อการฝึกฝนการใช้ภาษาให้ใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากที่สุด เช่นมีการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้สนทนาโต้ตอบกันเป็นคู่ กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ มีการสวมบทบาท การเล่นเกมส์ เป็นต้น และการที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารนั้น ผู้เรียนต้องมีทักษะความสามารถทั้ง 4 ด้าน นั่นคือความสามารถในด้านกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ ความสามารถด้านภาษาศาสตร์เชิงสังคม ความสามารถด้านความสัมพันธ์ของข้อความ และ ความสามารถด้านการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย

4.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะ ประกอบไปด้วย ความหมายของแบบฝึก การพัฒนาแบบฝึก ลักษณะของแบบฝึกที่ดี แนวทางการหาประสิทธิภาพของแบบฝึก ประโยชน์ของแบบฝึก การหาประสิทธิภาพของแบบฝึก ซึ่งมีนักการศึกษาให้ข้อมูลไว้ดังนี้

แบบฝึกในภาษาไทยมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไป เช่น แบบฝึก แบบฝึกทักษะ แบบฝึกหัด แบบฝึกหัดทักษะ เป็นต้น มีผู้ให้ความหมายของแบบฝึก แบบฝึกหัดหรือชุดการฝึกไว้ ดังนี้

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2540:106) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง การจัดประสบการณ์ฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถแก้ปัญหาได้ถูกต้องอย่างหลากหลายและแปลกใหม่

สุกิจ ศรีพรหม (2541:68) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบฝึก หมายถึง การนำสื่อประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของวิชามาใช้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ถวัลย์ มาศจรัล (2546:18) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แบบฝึก หมายถึง กิจกรรมพัฒนาทักษะเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม มีความหลากหลาย และปริมาณเพียงพอที่สามารถตรวจสอบและพัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ สามารถนำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของสาระการเรียนรู้ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนด้วยตนเองได้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2525 ได้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ว่า “แบบฝึก หมายถึง แบบตัวอย่าง ปัญหา หรือ คำสั่งที่ตั้งขึ้นเพื่อให้นักเรียนฝึกตอบ” แบบฝึกมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไป เช่น แบบฝึก แบบฝึก แบบฝึกทักษะ เป็นต้น แต่เป้าหมายของการจัดทำก็เป็นไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย

ปรัชวี สวามิวัศดุ์ (2555) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ว่าเป็นสื่อหรือนวัตกรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ฝึกทักษะให้กับผู้เรียนหลังจากเรียนจบเนื้อหาในช่วงๆหนึ่งๆ เพื่อฝึกฝนให้เกิดความรู้ความเข้าใจรวมทั้งเกิดความชำนาญในเรื่องนั้นๆอย่างกว้างขวางแบบฝึกจึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนในการที่จะช่วยเสริมทักษะให้กับผู้เรียนทำให้การสอนของ ครู อาจารย์ และการเรียนของนักศึกษาประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

อภิภู สิทธิภูมิมงคล (2545) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ว่า เป็นสื่อการศึกษาประเภทหนึ่งที่สร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นชุดประสบการณ์สำหรับการฝึกอบรมแบบฝึกอาจจะประกอบด้วยสื่อเดี่ยวหรือสื่อประสมที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมาเพื่อช่วยผู้ให้การฝึกอบรมใช้ประกอบกิจกรรมในการฝึกอบรมหรือช่วยผู้รับการฝึกอบรมสามารถที่จะศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า แบบฝึก คือ งานและนวัตกรรมที่ครูผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนกระทำเพื่อฝึกทักษะและทบทวนความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วให้เกิดความชำนาญ ถูกต้อง คล่องแคล่ว จนสามารถนำความรู้ไปแก้ปัญหาได้โดยอัตโนมัติ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่าแบบฝึก

การพัฒนาแบบฝึก

การพัฒนาแบบฝึกจะต้องพิจารณาองค์ประกอบต่างๆของแบบฝึกทั้งหมดอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการผลิตแบบฝึกอบรม การจัดลำดับสาระการนำเสนอ การผลิตแบบฝึก การเลือกสื่อประกอบแบบฝึก และการประเมินแบบฝึก ในการผลิตแบบฝึกนั้นมีขั้นตอนที่สำคัญที่จะต้องดำเนินการ 4 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ ขั้นการวิเคราะห์เนื้อหา ขั้นวางแผนการกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นผลิตสื่อประกอบกิจกรรม และขั้นการทดสอบประสิทธิภาพของแบบฝึก(ชัยยงค์ พรหมสงศ์,2551: ออนไลน์) มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง การจำแนกเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วยแยกย่อยลงไปถึงหน่วยระดับบทเรียน ดังนี้

การกำหนดหน่วย คือ การนำหน่วยเนื้อหาบทเรียนมากำหนดให้เป็นหน่วยระดับบทเรียน และกำหนดระยะเวลาของการจัดกิจกรรมแต่ละหน่วย

การกำหนดหัวเรื่อง คือ การนำแต่ละหน่วยมากำหนดให้เป็นหัวเรื่องย่อย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่การจัดกิจกรรมต่างๆได้

การกำหนดความคิดรวบยอด คือ การเขียนข้อความที่เป็นสาระสำคัญของแต่ละหัวเรื่อง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการคาดการณ์ล่วงหน้าว่า กิจกรรมที่ใช้ในแบบฝึกจะต้องทำอะไรบ้างตามลำดับก่อน หลัง

ขั้นตอนที่ 3 การผลิตสื่อประกอบกิจกรรมเป็นการผลิตสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการฝึกอบรม ตามที่กำหนดในการวางแผนการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 4 การทดสอบประสิทธิภาพของแบบฝึก เป็นการประเมินคุณภาพแบบฝึกด้วยการนำแบบฝึกไปทดลองใช้แล้วปรับปรุงให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า หลักในการพัฒนาแบบฝึกการเน้นพยางค์นั้นควรสร้างให้ตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการฝึก มีความเหมาะสมต่อพัฒนาการของผู้เรียน สนองความสนใจและคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ดำเนินการตามขั้นตอนและประเมินผลแจ้งผลความก้าวหน้าในการฝึกให้ผู้เรียนทราบทันทีทุกครั้ง ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมสงศ์ เนื่องจากมีนักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาและใช้แนวคิดดังกล่าวนี้ในการพัฒนาแบบฝึก อาทิเช่น สุเทพ พุ่มสวัสดิ์, สายยนต์ จ้อยนุแสง

ลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดี

ในการจัดทำแบบฝึกหัดให้บรรลุตามวัตถุประสงค์นั้นจำเป็นจะต้องอาศัยลักษณะและรูปแบบของแบบฝึกที่หลากหลายแตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับทักษะที่เราจะฝึก ดังที่มีนักการศึกษาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของแบบฝึกที่ดีไว้ดังนี้

ไพรัตน์ สุวรรณแสน (อ้างถึงใน จิรพร จันทะเวียง, 2542 : 43) กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดี ไว้ดังนี้

1. เกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนมาแล้ว
2. เหมาะสมกับระดับวัยและความสามารถของเด็ก
3. มีคำชี้แจงสั้นๆ ที่จะทำให้เด็กเข้าใจ คำชี้แจงหรือคำสั่งต้องกะทัดรัด
4. ใช้เวลาเหมาะสม คือ ไม่ให้เวลานานหรือเร็วเกินไป
5. เป็นที่น่าสนใจและท้าทายความสามารถ

บิลโลว์ (Billow อ้างถึงใน เตือนใจ ตรีเนตร. 2544:7) กล่าวถึง ลักษณะของแบบฝึกที่ดีนั้นจะต้องดึงดูดความสนใจและสมาธิของผู้เรียนเรียงลำดับจากง่ายไปหายากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกเฉพาะอย่างใช้ภาษาเหมาะสมกับวัย วัฒนธรรมประเพณี ภูมิหลังทางภาษาของผู้เรียน แบบฝึกที่ดีควรจะเป็นแบบฝึกสำหรับผู้เรียนที่เรียนเก่ง และซ่อมเสริมสำหรับผู้เรียนที่เรียนอ่อนในขณะเดียวกัน นอกจากนี้แล้วควรใช้หลายลักษณะและมีความหมายต่อผู้เรียนอีกด้วย

รีเวอร์ส (Rivers อ้างถึงใน เตือนใจ ตรีเนตร. 2544 :7) กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกไว้ดังนี้ บทเรียนทุกเรื่องควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกมากพอ ก่อนจะเรียนเรื่องต่อไป

1. แต่ละบทควรฝึกโดยใช้เพียงแบบฝึกเดียว
2. ฝึกโครงสร้างใหม่กับสิ่งที่เรียนรู้แล้ว
3. สิ่งที่ฝึกแต่ละครั้งควรเป็นบทฝึกสั้นๆ
4. ประโยคและคำศัพท์ควรเป็นแบบที่ใช้พูดกันในชีวิตประจำวัน
5. แบบฝึกควรให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดไปด้วย
6. แบบฝึกควรมีหลายๆ แบบเพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย
7. การฝึกควรฝึกให้ผู้เรียนนำสิ่งที่เรียนแล้วสามารถใช้ในชีวิตประจำวัน

นิตยา ฤทธิ์โยธี (2520) ได้กล่าวถึงลักษณะที่ดีของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึกเสริมทักษะต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียนมาแล้วเหมาะสมกับระดับวัยหรือความสามารถของเด็กคำชี้แจงสั้นๆที่ทำให้เด็กเข้าใจได้ง่ายใช้เวลาเหมาะสมและเป็นสิ่งที่น่าสนใจและท้าทายให้แสดงความสามารถ

สามารถ มีศรี (2530) กล่าวว่าแบบฝึกเสริมทักษะที่ดีต้องเกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนมาแล้วเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีคำสั่ง คำอธิบาย และมีคำแนะนำการใช้แบบฝึกมีรูปแบบที่น่าสนใจและมีกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบ

โรจนา แสงรุ่งระวี (2531) กล่าวว่า แบบฝึกเสริมทักษะที่ดีควรเป็นแบบฝึกสั้นๆมีความอธิบายชัดเจนใช้เวลาในการฝึกไม่นานเกินไปและมีหลายรูปแบบ

จากที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า ลักษณะของแบบฝึกที่ดีควรเป็นแบบฝึกสั้นโดยมีการฝึกหลายๆ ครั้งและมีหลายรูปแบบ การฝึกควรฝึกเฉพาะเรื่องเดียว และควรเป็นสิ่งที่นักเรียนพบเห็นอยู่แล้วมีคำชี้แจงสั้นๆ ใช้เวลาเหมาะสม เป็นเรื่องที่ท้าทายให้แสดงความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้ฝึกแล้วก็สามารถพัฒนาตนเองได้ดี จึงจะนับว่าเป็นแบบฝึกที่ดีและมีประโยชน์

ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ

ถวัลย์ มาศจรัส (2546 : 21) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึก ดังนี้

1. เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
2. ผู้เรียนมีสื่อสำหรับฝึกทักษะด้านการอ่าน การคิด การวิเคราะห์ และการเขียน
3. เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการแก้ไขปัญหาในการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. พัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านต่างๆ ของผู้เรียน

จากประโยชน์ของแบบฝึกที่กล่าวมา สรุปได้ว่า แบบฝึกมีประโยชน์เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ สามารถที่จะทบทวนด้วยตนเองและเห็นความก้าวหน้าของตนเอง นอกจากนี้ยังสามารถช่วยลดภาระของครูผู้สอนอีกด้วย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

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

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

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

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การใช้เกมช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าการสอนปกติ นอกจากนี้ การใช้เกมยังให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีอีกด้วย

5.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

อังริชต์ (Ungricht. 1998: 300-A) มีความมุ่งหมายเพื่อระบุความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์การเรียนกับตัวแปรในการปฏิบัติทางประชากรและทางการศึกษาและเพื่อสำรวจแบบแผนการเรียนรู้ของกลุ่มโรงเรียนที่มีอยู่ในกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 279 คนในขั้นนี้ พบว่า มีความแตกต่างกันในการใช้กลยุทธ์การรับรู้เพื่อจัดผู้ร่วมวิจัย เข้ากลุ่มตามเพศและอายุระดับค่าคะแนนเฉลี่ย ระดับคะแนนอำนาจการอ่านคะแนนการประเมินแทนคอมพิวเตอร์ที่ปรับได้และคะแนนระบบสนับสนุน รวมทั้งคะแนนแบบทดสอบความถนัดทางคอมพิวเตอร์ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติแล้ว ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนโดยใช้วิธีการตอบสนองด้วยท่าทางมีความสนใจในการเรียนรู้ที่มีความในเชิงลึก นักเรียนแบบแมตริกซ์เรียนรู้ได้ดีที่สุดในสภาพแวดล้อม ที่เป็นกลุ่มนักเรียนที่มีกลยุทธ์ชอบรับคำสั่งแล้วปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด นักเรียนที่เรียนตามลำดับสามารถจัดการเรียนรู้ของตนเองได้และมุ่งเน้นในรายละเอียดได้ นักเรียนที่มีความสร้างสรรค์ใช้ทักษะการคิดการออกคำสั่งมากขึ้นกับวิธีการเรียนรู้ของตน ข้อสรุปสำคัญจากการศึกษาครั้งนี้ คือ กลยุทธ์การเรียนรู้เชื่อมโยงเข้ากับการวัดการปฏิบัติทางการศึกษาเฉพาะสาขา

เลฟวี (Levy. 2001: 66) ได้ศึกษาเกมพฤติกรรมที่ดี มีความมุ่งหมายเพื่อ การปฏิบัติตามระเบียบโดยนำไปใช้ในร้านอาหารของโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง พฤติกรรมตามเกณฑ์ 4 พฤติกรรมได้ตั้งเป็นเป้าหมาย ได้แก่ (1) การพูดเสียงเบา “ให้ได้ยินในระยะ 6 นิ้ว” (2) การทำความสะอาดให้หมด (3) การอยู่ในที่นั่ง และ (4) การทำให้เสร็จตรงเวลา ข้อมูลได้จากคะแนนชั้นเรียนในเกมและการสำรวจของครูและคณะครูประจำ

ห้องอาหาร แบบสำรวจใช้ศึกษาการรับรู้ของครูและคณะครูประจำห้องอาหารเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียนในร้านอาหาร และการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งสาธารณูปโภคและการประยุกต์ใช้เกมพฤติกรรมที่ดี ปัญหาเกี่ยวกับ “การทำเสร็จตรงเวลา” นำไปสู่การออกจากเกม ผลทางบวกได้มาสำหรับพฤติกรรมอื่นอีก 3 พฤติกรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 จากการสังเกตพบว่ามีการเปลี่ยนแปลงน้อยสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลและชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ข้อมูลการสำรวจบ่งชี้ว่ามีการปรับปรุงที่รับรู้ในพฤติกรรมของนักเรียน และแสดงให้เห็นการสนับสนุนทางบวกสำหรับเกมพฤติกรรมที่ดี

คอนแสตนยุค (Konstantyuk. 2003: 51) ได้ศึกษาการสอนภาษายูเครนเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ในการจัดกิจกรรมที่นำมาใช้สอนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมการละคร วรรณกรรม เกมแสดงบทบาท การสนทนา การอภิปราย สถานการณ์จำลอง เกมภาษา กิจกรรมการแก้ปัญหา ซึ่งพบว่า สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้งสี่ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกม โดยใช้แบบทดสอบ Pre-test Post-test โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการทดลอง
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ห้อง รวมทั้งสิ้น 92 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเป็นหน่วย ทดลองกับนักเรียนจำนวน 4 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ เกมที่ใช้ในการพัฒนาการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบในการสอน
2. แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์
4.

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ระหว่างเดือน มกราคม – กุมภาพันธ์ ระยะเวลา 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยศึกษาสารการเรียนรู้ สาระสำคัญ หลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้น

ที่ 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยศึกษาสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นหน่วยการเรียนรู้เนื้อหาสาระ และ ตัวชี้วัดของวิชาภาษาอังกฤษ (อ23102)

1.2 ศึกษาเนื้อหา หน้าที่ของภาษา และ บริบทของภาษาอังกฤษที่ปรากฏในหลักสูตรและตำราเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ (อ23102) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.3 กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนเพื่อการสื่อสารจำนวน 4 แผนเพื่อใช้ในการทดลอง โดยใช้คำศัพท์ในหนังสือเรียน Access 3 ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 ท่าน ประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาภาษาอังกฤษ 1 ท่าน อาจารย์ชาวต่างชาติ 1 ท่าน ไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง แผนมาปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาระดับชั้น ม.3/3 จำนวน 27 คนโดยกลุ่มตัวอย่างได้มากจากการสุ่มอย่างง่าย

2. การสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และแนวทางการสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์

2.2 วิเคราะห์คำศัพท์จากหนังสือ Access 1ที่จะนำมาสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แล้วนำไปให้อาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาภาษาอังกฤษจำนวน 1 ท่าน อาจารย์ชาวต่างชาติจำนวน 1 ท่าน ได้ตรวจดูความเหมาะสมของเนื้อหาต่างๆพร้อมทั้งจำนวนเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับระยะเวลาในการทดลอง 2 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์

2.3 สร้างแบบฝึกประกอบการสอน นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษทั้ง 3 ท่าน เพื่อให้แบบฝึกประกอบการสอนมีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.4 นำแบบฝึกที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาภาษาอังกฤษ 1 ท่าน อาจารย์ชาวต่างชาติ 1 ท่าน แล้วนำแบบฝึกมาปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบฝึกที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ท่านและผ่านการทดลองกับกลุ่มย่อยไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 27 คนโดยกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

3. การสร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ

3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบวัดประสิทธิภาพของแบบฝึก

3.2 ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษาและจากหนังสือเรียน Access 1

3.3 สร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำจำนวน 30 ข้อ เป็นปรนัย 20 ข้อและอัตนัย 10 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบให้อาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาภาษาอังกฤษจำนวน 1 ท่าน อาจารย์ชาวต่างชาติจำนวน 1 ท่าน ได้ตรวจดูความเหมาะสมของเนื้อหา

3.5 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 ท่านประกอบไปด้วยอาจารย์ประจำวิชาภาษาอังกฤษ 1 ท่าน อาจารย์ชาวต่างชาติ 1 ท่าน ไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน แล้วนำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไข

3.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ท่านและผ่านการทดลองกับกลุ่มย่อยไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 27 คนโดยกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ระยะเตรียมการทดลอง

1.1 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน ที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หน่วยการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 สร้างแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ

1.3. สร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนละหลังเรียน

1.4 สุ่มกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 ห้องเรียนเป็นกลุ่มทดลอง

2. **ระยะดำเนินการทดลอง**

2.1 จัดปฐมนิเทศทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียนและวิธีการประเมินผลการเรียน

2.2 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนทั้งหมด 30 ข้อ เป็นปรนัย 20 ข้อและอัตนัย 10 ข้อ

2.3 เมื่อทดสอบก่อนเรียนแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการสอนตามแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ซึ่งใช้เกมทั้งหมด 4 เกม คือ เกมบิงโกคำศัพท์ เกมสร้างคำศัพท์ เกมลูกโซ่ และเกมแฮงแมน ใช้เวลาสอนรวม 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนเอง ซึ่งแต่ละเกมมีกติกาดังต่อไปนี้

2.3.1 เกมบิงโกคำศัพท์

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

1. ตารางสำหรับการเล่นบิงโก
2. สลากคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางสำหรับการเล่นบิงโกให้กับนักเรียนคนละแผ่น
2. นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงในแต่ละช่องให้ครบ 16 ช่อง โดยคุณครูกำหนดให้เวลา 10 นาที
3. คุณครูสุ่มสลากคำศัพท์แล้วพูดออกมา ให้นักเรียนกากบาททับคำศัพท์ที่ตรงกับที่คุณครูพูดในตารางของตน หากคำศัพท์เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวเฉียง ให้นักเรียนพูดคำว่า “บิงโก”
4. คุณครูตรวจสอบว่าเป็นคำที่คุณครูพูดหรือไม่ และนักเรียนสะกดคำศัพท์ถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องนักเรียนคนนั้นจะเป็นผู้ชนะ

2.3.2 เกมสร้างคำศัพท์

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรคำตัวอักษร

วิธีการเล่น

1. ให้นักเรียนจับคู่ แล้วคุณครูแจกกระดาษคู่ละ 1 แผ่น พร้อมกำหนดเวลา
2. คุณครูอธิบายวิธีการเล่น
3. คุณครูกำหนดตัวอักษร แล้วให้นักเรียนเขียนสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดอย่างน้อย 15 คำพร้อมบอกความหมาย เช่น คุณครูกำหนดตัว R ก็ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยตัว R มา 15 คำพร้อมความหมาย
4. คู่ใดที่สร้างคำศัพท์ได้ครบหรือมากกว่า 15 คำและถูกต้องในเวลาที่กำหนดไว้ ก็จะเป็นผู้ชนะ

2.3.3 เกมลูกโซ่คำศัพท์

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ส่งตัวแทนมาจับสลากว่าใครจะได้เป็นคนเขียนคำศัพท์ก่อน
2. ให้นักเรียนพูดคำศัพท์มา 1 คำ พยายามให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่เคยเรียนไปแล้วมาใช้ให้ได้มากที่สุด เมื่อนักเรียนคนแรกเขียนแล้ว ให้นักเรียนคนต่อไปเขียนคำศัพท์ที่เริ่มต้นด้วยตัวสะกดของคำแรกโดยจะต้องเขียนให้ถูกต้อง ทำเช่นนี้สลับไปเรื่อยๆ
3. หากนักเรียนคนใดเขียนสะกดคำศัพท์ผิด จะต้องออกจากการแข่งขัน กลุ่มไหนที่มีจำนวนคนมากกว่า กลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ

2.3.4. เกมแฮงแมน

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม แล้วอธิบายวิธีการเล่น

2. คุณครูสุ่มคำศัพท์จากบทเรียน แล้วขีดเส้นตามจำนวนตัวอักษรในคำศัพท์ จากนั้นคุณครูใบ้คำศัพท์ด้วยความหมาย ให้นักเรียนเดาคำศัพท์จากความหมายว่าเป็นคำว่าอะไรในคำศัพท์นี้มีตัวอักษรอะไรบ้าง โดยให้นักเรียนออกมาเขียนทีละตัวอักษร

3. หากนักเรียนกลุ่มไหนเขียนตัวอักษรที่ไม่มีในคำศัพท์ คุณครูจะเริ่มวาดรูปเป็นแท่นแขวนคอ หากเขียนตัวอักษรผิดเรื่อยๆ รูปนั้นจะกลายเป็นรูปตัวการ์ตูนถูกแขวนคอ

4. นักเรียนกลุ่มใดที่ออกมาเขียนตัวอักษรแล้วถูกต้องมากที่สุด กลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ

2.4 ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนทั้งหมด 30 ข้อ

ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้รูปแบบ One-Group Pretest - Posttest Design มีรูปแบบดังนี้

O_1	X	O_2

เมื่อกำหนด	O1	หมายถึง	การทดสอบก่อนเรียน
	X	หมายถึง	แบบเรียน
	O2	หมายถึง	การทดสอบหลังเรียน

ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการเขียนของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการใช้เกมโดยใช้แบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและได้วิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ต่างๆในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

S.D แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ตอนที่ 3 วิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 27คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 17คน และเป็นนักเรียนหญิง 10 คน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางแสดงร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง

เพศ	N=27	ร้อยละ
นักเรียนชาย	17	62
นักเรียนหญิง	10	38

จากตารางพบว่า กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายจำนวน 17คน (ร้อยละ 62) และเป็นนักเรียนหญิง 10 คน (ร้อยละ 38) จากนักเรียนทั้งหมด 27 คน

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ผลรวมคะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ปรากฏผลตามตารางดังนี้

ตารางแสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

นักเรียน (27 คน)	คะแนนทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (30 คะแนน)			
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ค่าความแตกต่าง	ค่าร้อยละ
1	11	20	9	30.00
2	15	22	7	23.33
3	16	25	9	30.00
4	17	24	7	23.33
5	21	28	7	23.33
6	19	27	8	26.67
7	18	23	5	16.67
8	14	26	12	40.00
9	15	24	9	30.00
10	17	25	8	26.67
11	15	26	11	36.67
12	16	28	12	40.00
13	14	25	11	36.67
14	15	27	12	40.00
15	16	24	8	26.67
16	14	23	9	36.66
17	18	26	8	30.00

18	15	28	13	43.33
19	18	26	8	26.67
20	19	27	8	26.67
21	17	23	6	20.00
22	18	26	8	26.67
23	18	26	8	26.67
24	19	25	6	20.00
25	20	27	7	23.33
26	21	25	4	13.33
27	19	26	7	23.33
คะแนนเฉลี่ย	**16.85**	**25.26**	**8.41**	**28.02**
S.D.	**2.33**	**1.89**	-	-

จากตารางพบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนจำนวน 8.41 คะแนนหรือร้อยละ 28.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.33

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมมาเป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ซึ่งสามารถสรุปผล อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.85 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.33 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 28.02 และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 25.26จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.89 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.41 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกม และการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ได้

การอภิปรายผล

การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีและแม่นยำมากขึ้น สามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง สามารถกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียง สามารถถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือและผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ สามารถเขียนเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดเรียบเรียงเป็นคำได้ถูกต้อง โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ที่ดีขึ้น เพราะว่าการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและได้พัฒนาทักษะด้านการเขียน ดังทฤษฎีCommunicative Approachที่ว่านักเรียนจะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆให้มากที่สุด เช่น เกมทางภาษา (Language games), บทบาทสมมติ (Role Play) และละครหรือเพลง (Drama and Song) เป็นต้น นอกจากนี้ การใช้เกมเพื่อจัดกิจกรรมที่เน้นการแข่งขันสามารถกระตุ้นให้นักเรียน นักเรียนจึงมีแรงจูงใจมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ขั้นของกาเย่ที่ว่า นักเรียนจะเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นหากมีสื่อ กิจกรรม หรือสถานการณ์ต่างๆ โดยมีการแนะนำแนวทางในการเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะเพื่อการสอน

1. ในการใช้เกมประกอบการสอน ครูควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกการเขียนคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนเพื่อทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้
2. ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่ม ละได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันมากขึ้น
3. ครูควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ควรทำการศึกษา ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆที่มีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษที่แตกต่างกัน เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นสื่อประกอบการสอน
2. ควรทำการศึกษาการสอนโดยการใช้เกมกับทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะการพูด การฟัง และการอ่านเพื่อศึกษาผลเฉพาะทาง

บรรณานุกรม

กนิษฐา ระเวช. (2543). ความสัมพันธ์ระหวางความรูความเขาใจไวยากรณและคำศัพทกับความสามารถ ในการอานภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปที่ 3. วิทยานิพนธ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

กมลรัตน์ หลาสุวรรณ. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีราชา. กระทรวงศึกษาธิการ

กรมวิชาการ. (2545). คูมือการจัดการเรียนรูกลุมสาระการเรียนรู้ภาษาตางประเทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพคุรุสภาลาดพราว.

กรมวิชาการ. (2546). คู่มือหลักสูตรตร.กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

_____. (2544). สาระและมาตรฐานการเรียนรูกลุมสาระการเรียนรูภาษาตางประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: วิชาการ กรม.

คณะนักวิชาการบริษัทนามมีบุคส. เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. (2543). พิมพครั้งที่ 11. กรงเทพฯ: นามมีบุคส.

ณัฐิมา จุรุเทียบ. (2547). การใชกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสรางแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปที่ 6. สารนิพนธ กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร. เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

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

นิตยา ฤทธิ์โยธี. (2540). เกมประกอบการสอนอานชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพคุรุสภา.

นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ตนออ แกรมมี่.

บุญปก อ่อนเผ่า. (2526). การศึกษาความสามารถทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาในกรุงเทพมหานคร. วิทยานพนธ์ ศศ.ม. (มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.

ประเทิน มหาขันธ์. (2519). หลักการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษา. (พิมพครั้งที่2). กรุงเทพฯ : คุรุสภา

ประนอมสุรัสวดี. (2539). กิจกรรม และสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา.กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย.

ยุพดี พูลเวชประชาสุข. (2525). การเปรียบเทียบผลการเขียนสะกดคำและทัศนคติตอการเขียน สะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ 4 โดยการใชแบบฝกหัดการเขยนสะกดคำกับการเขียนตามคำบอก. ปริญญานิพนธ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. ถายเอกสาร.

รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ณ อยุธยา. (2536). ตำราวิชาครูประกาศนียบัตรวิชาภาษาไทย ตอน 1วิธีการสอนภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.

วรรณี โสมประยรู . (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. พิมพครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2544

สมพงษ์ ศรีพยาต. (2553) การพัฒนาชุดแบบฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 . มหาวิทยาลัยศิลปากร/กรุงเทพฯ.

สุกัญญา ศรีณะพรหม. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอน โดยใช้เกมปกติกับเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ กศ. ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

Cruickshank, Donal. R. (1997). A first Book of Game and Simulation. Belmont, California : Wedsworth.

Konstantyuk,L.(2004) “ Comnunicative Lanuage Teachin Methodology and the Teaching of Ukrainian” Dissertation Abstracts International. 42(1):51-A.

Larsen-Freeman, D.(2000). Techniques and Principles in Language Teaching. 2nd Ed. Oxford: OUP

Savignon, S.J. (1983). Communicative Competence : Theory and Classroom Practice Reading. Reading, MA : Addison-Wesley.

Dobson, J. (1998, May - June). Try One of My Games, Forum. 8 (3) : 9-17