

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการติดต่อสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง รวมทั้งด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง การติดต่อสื่อสารกันนั้นจำเป็นต้องมีภาษาเป็นสื่อกลางเพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวเดียวกัน นอกจากนี้จะใช้ภาษาในกลุ่มเดียวกันแล้วคนเราต้องติดต่อสื่อสารหรือแสดงความเข้าใจกับคนภายนอกกลุ่มอีกด้วย ภาษาอังกฤษจัดเป็นภาษาสากล (International Language) ที่มีผู้นิยมใช้กันมากในการติดต่อสื่อสารกับคนทั่วโลก นอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังเป็นภาษาที่สำคัญในการก้าวสู่ประชาคมอาเซียนในปี 2558 อีกทั้ง กฎบัตรอาเซียนข้อ 34 ได้บัญญัติว่า “ภาษาที่ใช้ในการทำงานของอาเซียนควรจะเป็นภาษาอังกฤษ” เพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์ต่างๆ เมื่อเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ไม่ว่าจะคนของแต่ละประเทศจะใช้ภาษาอะไรเป็นภาษาราชการ และภาษาประจำชาติอยู่ในขณะนี้ เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับคนอื่นที่ต่างภาษา ต่างวัฒนธรรมนั้น ทุกคนจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก ทุกคนต้องเรียนรู้และใช้ภาษาอังกฤษให้ได้ทั้งสิ้น และภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาบังคับอันดับแรกที่ประชาชนพลเมืองใน 10 ประเทศอาเซียนจะต้องฝึกฝน พัฒนาขีดความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างดีย่อมเป็นผู้ได้เปรียบในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ (จิรวาทิ รัตนไพฑูรย์ชัย; ITD. 2012: 1)

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการจัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งใน 8 กลุ่มสาระที่กำหนดให้เป็นองค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ที่จะเสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ โดยจัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทุกระดับชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษ สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2551: 1)

การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นให้ผู้เรียนมีโอกาสในการแสวงหาความรู้ควรจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน การจัดการเรียนการสอนจะต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียน

ควรมีบทบาทในการเรียนรู้มิใช่เป็นฝ่ายรับเท่านั้น การจัดหลักสูตรและการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับระดับความพร้อมของผู้เรียน และสอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนจะทำให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ (ทิตานา แชนมณี 2552: 5) และการฝึกทักษะแก่ผู้เรียน ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนกระทำสิ่งนั้นบ่อยๆ จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในเรื่องนั้นอย่างแท้จริง แต่ไม่ควรฝึกซ้ำซากจนสร้างความเบื่อหน่ายแก่ผู้เรียน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ 2553: 18) จากการพัฒนาภาษาอังกฤษส่วนมากมุ่งเน้นทักษะด้านไวยากรณ์ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน แต่การพัฒนาทางด้านคำศัพท์น้อยมาก การเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น

ในการเรียนภาษาใดก็ตาม ทุกภาษามีองค์ประกอบที่สำคัญเหมือนกัน คือ เสียง คำศัพท์ และไวยากรณ์ การเรียนภาษาที่จะช่วยให้เข้าใจภาษาได้ดียิ่งขึ้น คือ ความเข้าใจโครงสร้างของภาษา และการรู้ความหมายของคำศัพท์ (ดวงเดือน จังพานิช 2542: 3 ; อ้างอิงจาก Long and Richards. 1987: 305) ซึ่งกล่าวได้ว่าคำศัพท์เหมือนวัตถุดิบล้ำค่าสำหรับผู้เรียนที่ใช้เปิดประตูสู่ความเข้าใจในธรรมชาติของภาษาและยังช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นมุมมองกว้างของภาษาเพราะคำศัพท์นั้นมีส่วนเกี่ยวข้องต่อโครงสร้างภาษาในทุกๆ ด้าน (Katamba 2005: 2) ดังนั้นจึงอาจเปรียบเทียบคำศัพท์กับโครงสร้างภาษาว่า ถ้าโครงสร้างภาษาเป็นร่างกาย คำศัพท์ก็เปรียบเหมือนอวัยวะ และเนื้อของภาษา ถ้าไม่รู้คำศัพท์ที่ถูกต้องจะไม่สามารถแสดงศักยภาพของการใช้โครงสร้างภาษาได้ (Harmer 1991: 153) เพราะ การสื่อสารโดยปราศจากกฎไวยากรณ์ ก็สามารถสื่อสารได้ แต่ถ้าหากปราศจากคำศัพท์ แล้วไม่สามารถที่จะสื่อได้เข้าใจเลย (Wilkins 1972: 111) ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าการเรียนรู้ไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค (บำรุง โตรัตน์ 2524: 15)

การเรียนการสอนภาษาจะเป็นสิ่งที่น่าสนใจยิ่ง หากครูผู้สอนดำเนินการสอนไปตามทฤษฎี หรือขั้นตอนการสอนที่กำหนดไว้ โดยมิได้สอดแทรกกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ เพื่อให้บทเรียนมีชีวิตชีวาขึ้น ซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะเห็นว่าผู้เรียนจะมีความสนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงชั่วระยะหนึ่ง แล้วผู้เรียนก็จะเบนความสนใจไปสู่สิ่งอื่น ๆ สิ่งใหม่ ๆ มาทดแทน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย อันจะเป็นผลเสียต่อ การเรียนรู้และเป็นการสร้างเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษา การฝึกทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนก็ดี ล้วนแต่เป็นสิ่งที่มิมีประโยชน์ในการเรียนการสอนภาษา แม้ครูจะมีความรู้ดีมีประสบการณ์ และใช้อุปกรณ์ช่วยในการสอนมาสักเพียงใดก็ตาม ถ้าหากผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายเสีย แล้วการเรียนภาษาก็จะไม่บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ เป้าหมายของการสอนภาษา คือการเพิ่มพูนความรู้ และทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษในแต่ละบทเรียนรวมถึง ทักษะการพูดเพื่อให้เกิดความมั่นใจและความถูกต้อง ทักษะการฟัง ทักษะการเขียน และการอ่านและคำศัพท์ต่างๆ โดยเทคนิคการสอนแบบการกระตุ้น การให้มีส่วนร่วม และ การปฏิบัติสัมพันธ์ แม้ว่า หลักไวยากรณ์จะไม่ใช่ว่าที่เน้นและเป็นเป้าหมายหลักของการสอน แต่ในการสอนจะมีการสอดแทรกหลัก

ไวยากรณ์อยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษอย่างถูกต้อง ส่วนที่สำคัญที่สุดส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษก็คือ การเรียนรู้คำศัพท์ ดังที่ Meara (1999) ได้เน้นถึงความสำคัญของเรื่องนี้เอาไว้ว่า “Vocabulary is beginning to occupy a central place in the way people learn a language. Learning words and their meanings and how they are used is increasingly seen as the key to learning a language, not just an annoying or irrelevant side activity.” (การเรียนรู้) คำศัพท์ได้เริ่มกลายเป็นจุดศูนย์กลางของวิธีที่ผู้คนเรียนรู้ภาษา การเรียนรู้คำ , ความหมายและการใช้คำ ได้รับการยอมรับสูงขึ้นในฐานะของการเรียนรู้ภาษา ไม่ใช่เป็นเพียงกิจกรรมประกอบที่น่ารำคาญหรือไม่เกี่ยวข้อง (กับการเรียนรู้ภาษา) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวที่ ของWilkins: 1977: 111 อ้างอิงโดย John 1986:20 กล่าวได้ว่า การที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนต้องมีความรู้ด้านไวยากรณ์และคำศัพท์อย่างสมดุลกัน เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษน่าสนใจ ซึ่งการสอนคำศัพท์ ที่มีจุดหมายให้ผู้เรียนนำไปสื่อสารได้นั้น ผู้เรียนต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์อย่างลึกซึ้งในเรื่องดังต่อไปนี้ การออกเสียง การสะกดคำ การใช้คำศัพท์ร่วมกับคำอื่น การจดจำได้ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน การนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆได้ ถูกหลักไวยากรณ์ และเหมาะสมกับสถานการณ์ คำศัพท์ที่ควรนำมาสอนนั้น ควรเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จริงในชีวิต สอดคล้องกับ โสภิตา เสรีสุชาติ (2544 : 26) ที่กล่าวว่า คำศัพท์ที่ควรนำมาสอนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน และผู้เรียนได้มีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นคำศัพท์ที่อยู่ในหนังสือเรียน สื่อการสอน ตัวผู้เรียน หรือครูผู้สอน นอกจากนี้ควรมีปริมาณคำศัพท์ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนด้วย

จากแนวคิดของนักการศึกษาดังกล่าวข้างต้น สรุปความสำคัญของคำศัพท์ได้ว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา ความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นพื้นฐานของทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน นอกจากนี้คำศัพท์ยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการสื่อสารและยังเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนภาษาของผู้เรียน

ถึงแม้ว่าการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสารก็ตาม คำศัพท์ยังคงเป็นปัจจัยหลักที่ต้องนำมาสอนสอดแทรกในการเรียนการสอนอยู่เสมอ อีกทั้งคำศัพท์ยังมีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ดังจะเห็นได้จากการศึกษา ค้นคว้าและวิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เช่น การที่จะเรียนภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มากจำได้แม่น สามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย 2548 : บทนำ) และงานวิจัยของ กรศิริ ศิริแก้ว (2553: 2) ซึ่งพบว่าถ้าเด็กไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้นาน ทำให้การเรียนการสอนไม่ต่อเนื่อง ส่งผลให้มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

อย่างไรก็ตาม การสอนคำศัพท์ในประเทศไทยนั้น ยังได้รับความสนใจน้อย และการละเลยในด้านการสอนคำศัพท์ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนไทยในการสอนหลายด้าน ซึ่ง ปองภพ วิทิพย์ รอด (2552: 7) ให้ความเห็นไว้ว่า ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นมีอยู่มากมายแตกต่างกันไป แต่ปัญหาหนึ่งที่ทุกโรงเรียนมีเหมือนกันก็คือ ปัญหาที่นักเรียนรู้ศัพท์น้อยซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและยังก่อให้เกิดปัญหาต่อเนื่องอีกหลายอย่างตามมา การที่นักเรียนรู้คำศัพท์น้อยสร้างปัญหาทั้งในการสอนของครูและการเรียนการสอนของนักเรียน ซึ่งงานวิจัยของมัทนา ไชยกุมาร (2553) พบว่า ปัญหาที่เกิดแก่นักเรียนส่วนใหญ่ คือ ปัญหาทางด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำมาก เพราะฉะนั้นนักเรียนอ่านคำศัพท์ในบทเรียนไม่ออก แปลความหมายคำศัพท์ไม่ได้ ไม่สามารถตอบคำถามในเรื่องที่อ่านได้ นักเรียนจึงมีความสามารถในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้ไม่ดีเท่าที่ควร ในด้านการเขียนซึ่งประเด็นปัญหาที่พบก็คือไม่สามารถใช้คำที่มีความหมายใกล้เคียงกันได้ถูกต้องและจากประสบการณ์ในงานวิจัยการสอนการเขียนของ กุสุมา เสนาค (2552: 3) พบว่าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับวงคำศัพท์แคบมากและจำความหมายภาษาอังกฤษไม่ได้ ดังนั้นปัญหาที่ตามมาคือผู้เรียนไม่สามารถใช้คำที่เหมาะสมในการเขียนเพื่อสื่อความหมายได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปารณีย์ ไชยรา (2553: 2) ที่กล่าวถึงปัญหาซึ่งนักเรียนไม่สามารถเขียนเรื่องได้ถูกต้องนั้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากไม่มีพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนคือ มีพื้นความรู้คำศัพท์ไม่เพียงพอที่จะทำความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนภาษาอังกฤษ จึงทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ซึ่งกล่าวได้ว่าคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเรียนภาษา ถ้านักเรียนมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์ไม่มากพอ ก็จะเป็นอุปสรรคต่อการเขียนได้ นอกจากนี้ในงานวิจัยของอาทิตย์ แสมเมอริ (2552) ยังพบว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในสังกัดการประถมศึกษา มีปัญหาในเรื่องคำศัพท์ กล่าวคือ นักเรียนไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องคำศัพท์เป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้วิจัยได้ประสบปัญหาเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาเช่นกัน

จากปัญหาและความสำคัญของคำศัพท์ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ครูผู้สอนจึงควรให้ความสำคัญในการหาวิธีในการเรียนการสอนคำศัพท์ที่เหมาะสมมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในด้านคำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพตามที่ ทณู เตียวรัตนกุล (2552: 17) กล่าวว่า การรอบรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากจะเป็นตัวแปรที่ช่วยสร้างเสริมให้ประสบความสำเร็จในการศึกษาและความก้าวหน้าในหน้าที่การงานอาชีพ ซึ่งได้มีนักวิชาการและนักวิจัยในต่างประเทศ ได้กล่าวถึงวิธีการอีกวิธีหนึ่งที่ครูผู้สอนภาษาอังกฤษสามารถสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถด้านคำศัพท์ให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจาก เกมที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ซึ่งคำศัพท์ที่กำหนดมีความสอดคล้องกับพื้นฐานของนักศึกษา จากงานวิจัยของ สันติ แสงสุก (2541 : 15) และ Johnson (2001

: 76 -161)ซึ่งได้ทำการวิจัยพบว่าการสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้นครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้นสอดคล้องกับ ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนในระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหวซึ่งได้รับผลสัมฤทธิ์สูงเช่นเดียวกับปรามอทีย์ บุญมุสิก (2541:68) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและการสอนแบบใช้คู่มือครู ปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่สอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการที่ผู้วิจัยสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู และได้สังเกตนักศึกษาด้านคำศัพท์พบว่านักศึกษาไม่สามารถบอกความหมายคำศัพท์ได้ ขาดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาและไม่มี ความมั่นใจในการใช้ภาษาเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงได้ใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเคลื่อนไหว และเกมเฉื่อยเข้ามาแทรกในแต่ละบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำ คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดีสอดคล้องกับ วรรณพร ศิลาขาว (2539 : บทคัดย่อ) ที่ว่าเล่นเกมให้สนุกและได้รับชัยชนะ และสอดคล้องกับสุมิตร คุณากร (2543 :17) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะเห็นได้ว่าการใช้เกมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้เกม คำศัพท์ ภาษาอังกฤษในการสร้างความคงทนในการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ให้ได้ตามเกณฑ์ 75/ 75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีก่อนและหลังการเรียน หลังจากเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สมมติฐานการวิจัย

1. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี มีความคงทนในการจำคำศัพท์ หลังเรียนโดยใช้เกม กับผ่านไปแล้ว 14 วัน ไม่แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เฉพาะนักศึกษาที่ลงทะเบียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ในรายวิชา ภาษาอังกฤษสำหรับครู จำนวน 6 ห้องเรียน 175 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เฉพาะนักศึกษาที่ลงทะเบียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับครู จำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ที่ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่มโดยวิธีจับฉลาก
2. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วยตัวแปร 2 ประเภท คือ
 - 2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ
เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable)
 - 2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.2.2 ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลองใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 เป็นระยะเวลา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งรวมเวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน

4. ขอบเขตของเนื้อหาคำศัพท์

รายการคำศัพท์ทั้งหมด 105 คำ ที่ปรากฏในหนังสือ English for Teachers ซึ่งเป็นหนังสือที่ใช้เป็นแบบเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมภาษาอังกฤษ คือ เกมภาษาที่ใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับกลุ่มทดลองจำนวน 14 เกม ได้แก่ เกมส่งบัตรคำศัพท์ เกมทายคำศัพท์ เกมแข่งขันจ่ายตลาด เกมกระชิบ เกมเก้าอี้ เกมทำเรื่อง เกมจับคู่ เกมสร้างคำ เกมสร้างประโยคจากภาพ เกมค้นหาบัตรคำ เกมถามหาคู่ เกม 1 ตัวอักษร เกมต่อภาพ และเกมทำนายวันที่

2. ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คุณภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือเมื่อผู้เรียนได้ฝึกทำแบบฝึกคำศัพท์แล้วสามารถทำคะแนนได้ไม่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ซึ่งมีความหมายดังนี้

75 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบรายบทระหว่างเรียนของน ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างได้ร้อยละ 75

75 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบหลังจากได้รับ การเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างได้ร้อยละ 75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2520: 136)

3. คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คำศัพท์ที่มาจากหนังสือภาษาอังกฤษสำหรับครู (English for Teachers) โดยครูผู้สอนทำการคัดเลือกคำศัพท์ 105 คำ จำนวน 7 บท บทละ 15 คำ ที่มีความเหมาะสมกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี คำศัพท์ทั้งหมดเป็นคำศัพท์ใหม่ที่ นักศึกษายังไม่รู้จัก และเป็นคำศัพท์ที่นักศึกษาจะต้องใช้ในบทเรียนต่อไปและในชั้นปีที่สูงขึ้น

4. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ ความสามารถของนักศึกษาในการ สะกดคำ บอกความหมายของคำ และใช้คำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้องทันทีที่การสอนได้สิ้นสุดลง โดย วัดจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และตรวจสอบคุณภาพแล้ว

5. ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ผลของการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกถึงการเรียนรู้คำศัพท์ได้หลังจากที่ได้ทิ้งไว้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง โดยได้จากการหาคะแนนผลต่างระหว่างการทดสอบหลังสอนทันทีกับการทดสอบหลังสอน 14 วัน (Atkinson และ Shiffrin: 1968: 89 - 195) จากการตอบแบบทดสอบวัดระดับความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับเดียวกัน

6. ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงออกทางความคิดของผู้เรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยได้จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านรูปแบบ จำนวน 3 ข้อ ด้านเนื้อหาจำนวน 2 ข้อ ด้านการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมคำศัพท์ จำนวน 5 ข้อ และด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ

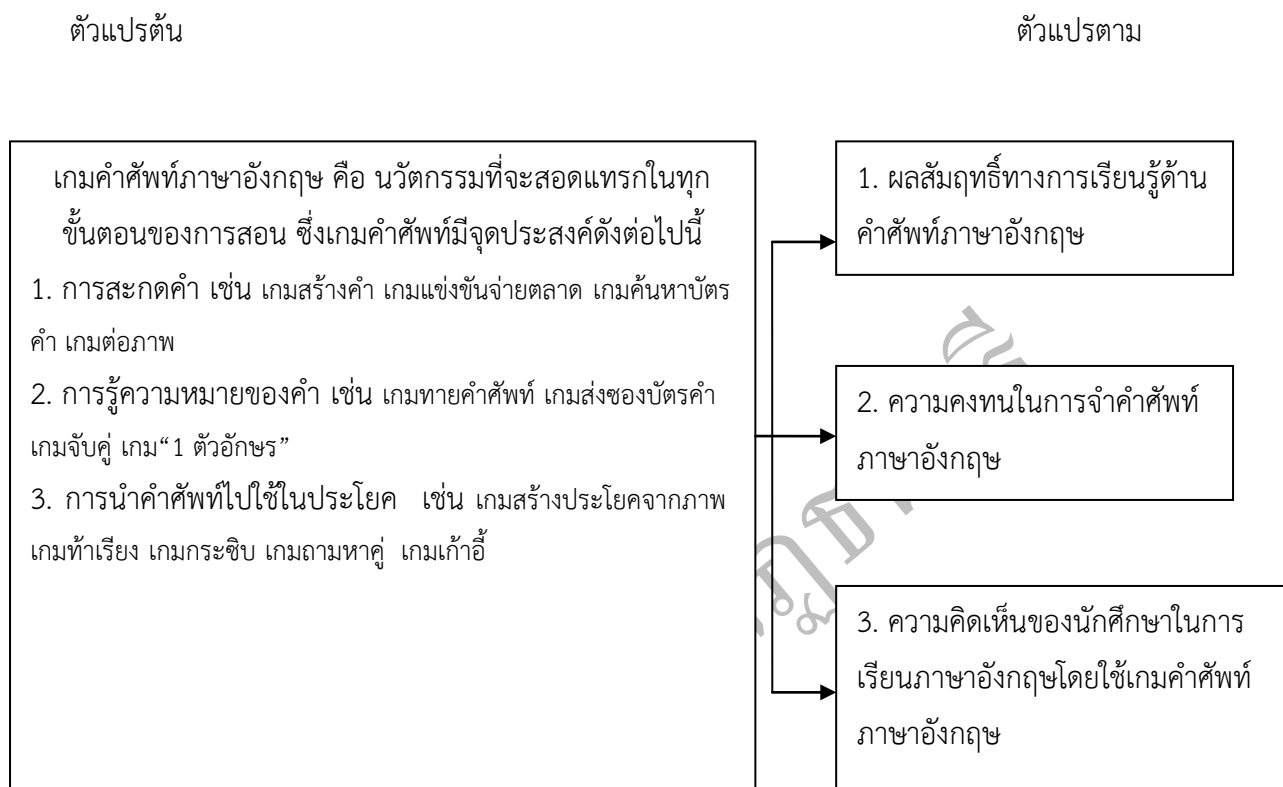
7. การสอนโดยใช้เกม หมายถึง การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อในการเรียนในทุกชั้นตอนตามกระบวนการ 3Ps ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (presentation) ขั้นฝึก (practice) และขั้นนำไปใช้ (production) ตามลำดับ

8. เกม หมายถึง เกมภาษาที่ใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีคุณลักษณะร่วมหกประการโดยอ้างอิงนักวิชาการหลายท่าน (Byre & Rixon, 1982; Hadfield, 1990; Kerr, 1997; Lee, 1979; Richards et all., 1985; Rodgers, 1981; wright et all., 1983) ดังนี้ 1) มีโดยกฎกติกา 2) มีลักษณะการทำกิจกรรมร่วมกัน หรือมีการแข่งขันกัน 3) มีเป้าหมายชัดเจน 4) มีชั้นยุติ 5) มีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจ และมีความท้าทายต่อตัวผู้เล่นเกม 6) สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปใช้พัฒนาความสามารถทางด้านคำศัพท์ของนักศึกษาในสาขาอื่น
2. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาที่จะศึกษากิจกรรมคำศัพท์ที่หลากหลายจากแบบฝึกไปใช้พัฒนาความสามารถในทักษะอื่นๆ
3. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูที่จะนำไปใช้ในการปรับปรุงวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 แสดงการนำเกมคำศัพท์ไปใช้ในขั้นตอนการสอน

จากกรอบแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสอดแทรกในการสอนแต่ละขั้นตอน ซึ่งจุดประสงค์ในการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเริ่มจากการสะกดคำ การรู้ความหมายของคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค ซึ่งการใช้เกมสอดแทรกในการสอนนั้นจะส่งผลไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา และเมื่อนักศึกษาได้เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ในการเรียนการสอนเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาในการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ