

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- 1.1 ความหมายของคำศัพท์
- 1.2 ความสำคัญของคำศัพท์
- 1.3 ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 1.4 องค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 1.5 จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์
- 1.6 การเรียนการสอนคำศัพท์

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- 2.1 ความหมายของเกม
- 2.2 เกมและการสอนภาษา
- 2.3 ประโยชน์ของการสอนภาษาโดยใช้เกม
- 2.4 การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการเรียนรู้

- 3.1 ความหมายของความคงทนในการจำ
- 3.2 ลำดับชั้นในการศึกษาความจำ
- 3.3 การทดสอบความคงทนในการจำ
- 3.4 ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำ

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.2 ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.3 กระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู

- 5.1 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู
- 5.2 แผนการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยภายในประเทศ

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ (Vocabulary) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการเรียนภาษาเป็นอย่างมากสำหรับผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองและในฐานะภาษาต่างประเทศ และยังเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการสื่อสาร ที่ส่งผลให้การเรียนทักษะอื่นๆ ทั้งการฟัง พูดอ่านและเขียน ประสบผลสำเร็จด้วยมีผู้เชี่ยวชาญทางภาษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ดังนี้

Hatch และ Brown (1995: 1) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำ หรือ กลุ่มคำสำหรับภาษาใดภาษาหนึ่งของผู้พูดอาจจะใช้สื่อความหมายในแต่ละภาษา นอกจากนี้ยังหมายถึง คำทุกคำในภาษาที่เป็นที่รู้จักของแต่ละบุคคล รวมถึงคำในกลุ่มคำพิเศษต่างๆ ที่ถูกใช้ในจุดประสงค์ เฉพาะ เช่น ชูริกิจ กฎหมายและรายการคำที่เรียงตามตัวอักษรและมีความหมายกำกับไว้ (McArthur 1992: 363) ในขณะที่ McCarthy (1992: 4) ระบุว่าคำศัพท์หมายถึงหน่วยคำ (Morphemes) ซึ่งหน่วยคำจะไม่สามารถถอดให้เป็นหน่วยย่อยได้อีก เช่น laugh, make, box, หรือ window นอกจากนี้คำศัพท์ยังรวมถึง รากศัพท์ (Roots) ซึ่งใช้เข้าไปผูกติดกับหน่วยคำ ในที่นี้รวมถึง ทั้งคำอุปสรรค (Prefixes) และคำปัจจัย (Suffixes) ด้วย คำศัพท์ยังหมายถึงคำประสม (Compound words) ที่เกิดจากการรวมกันของหน่วยคำหรือรากศัพท์ เช่น make-believe, window-dressing, หรือ jack-in-the-box Kamil และ Hiebert (2005: 3) กล่าวว่าคำศัพท์หมายถึงความรู้ด้านคำและความหมายของคำทั้งในรูปแบบการฟังพูดและข้อความที่ถูกบันทึกในรูปแบบตัวอักษรและ Lehrand Osborn (2005: 2) กล่าวว่าคำศัพท์คือคำ กลุ่มคำหรือชนิดของคำที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้และสามารถบอกความหมายได้

กล่าวโดยสรุป ความหมายของคำศัพท์คือ คำทุกคำในภาษาที่เป็นที่รู้จักของแต่ละบุคคล และใช้สื่อสารเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ รวมถึงความรู้ด้านคำและความหมายของคำที่อยู่ในรูปการสื่อสาร และตัวอักษร โดยรวมถึงหน่วยคำรากศัพท์ คำอุปสรรค คำปัจจัยคำประสม หรือกลุ่มคำ

1.2 ความสำคัญของคำศัพท์

เนื่องจากคำศัพท์เป็นสิ่งที่ผู้คนควรจะต้องเรียนรู้ให้ความสนใจในการศึกษาในฐานะที่เป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียนรู้ภาษาซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

Syoc (อ้างถึงใน วรรณพร ศิลาขาว 2538 : 15) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่ามีประโยชน์มากที่สุดในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและมีความจำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องรู้คำศัพท์ให้ได้เป็นจำนวนมาก คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ครูควรสอน

Richards (1974: 69) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า การรู้ภาษานั้นนอกจากไวยากรณ์แล้ว การรู้คำศัพท์ที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรู้คำศัพท์ปริมาณมากพอจะช่วยผู้เรียนให้สื่อความหมายในภาษานั้นได้ตามสถานการณ์ที่ต้องการ

Ghadessy (1979: 24) ได้กล่าวถึง คำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำมาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยคเรียงความ หากผู้เรียนไม่เข้าใจคำศัพท์ก็จะไม่สามารถเข้าใจหน่วยภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

Hamon (1998: 518) ได้กล่าวถึงความสำคัญที่มีต่อทักษะการอ่าน ผู้เรียนที่มีความรู้ทางด้านคำศัพท์มากจะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการอ่านมากกว่าผู้เรียนที่มีความรู้ทางด้านคำศัพท์ที่อยู่ในวงจำกัด

เสถียร ทรรัตน์ (2524 : 24) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ในแง่ของการอ่านเช่นกันว่า คำศัพท์เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการอ่าน เพราะช่วยสร้างความเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ ยิ่งผู้เรียนรู้คำศัพท์มากการเข้าใจเนื้อเรื่องก็ยิ่งมีมากขึ้นเช่นกัน ฉะนั้นผู้เรียนจึงต้องให้ความสนใจในด้านคำศัพท์เพื่อช่วยเพิ่มพูนความสามารถในการอ่าน

ครองแผน ไชยธนะสาร (2530 : 55 – 57) ได้กล่าวถึงความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องศึกษาคำศัพท์ สรุปได้ว่า ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีคำศัพท์มากกว่า 500,000 คำ ในแต่ละปียังมีคำศัพท์ใหม่ๆ เกิดขึ้นอีก เพราะภาษามีศักยภาพอย่างมากที่จะเติบโตโดยการหยิบยืมคำศัพท์มาจากเกือบทุกภาษาที่มีอยู่ในโลก การที่เราจะประสบความสำเร็จในการอ่านในโลกธุรกิจและสังคม จึงจำเป็นที่จะต้องก้าวให้ทันกับคำศัพท์ใหม่ๆ เหล่านี้ และต้องเพิ่มพูนจำนวนคำศัพท์ให้ทราบความหมายมากขึ้น เพื่อจะได้ก้าวทันกับการเติบโตของภาษา

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการเรียนภาษาทุกภาษา เพราะการรู้คำศัพท์ช่วยให้สื่อความหมายได้และหากมีความรู้คำศัพท์มาก ก็สามารถที่จะสื่อความหมายกันได้โดยมีประสิทธิภาพ การติดต่อสื่อสารไม่ชะงัก ในด้านการอ่านผู้อ่านที่มีความรู้คำศัพท์ดีพอก็สามารถเข้าใจสิ่งที่อ่านได้ดีขึ้น นอกจากนั้นความรู้ทางด้านคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานช่วยพัฒนาทักษะทั้งสี่ด้าน คือ ทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ดียิ่งขึ้น

1.3 ประเภทของคำศัพท์

จากการศึกษาประเภทของคำศัพท์พบว่า มีผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาหลายท่าน เช่น บำรุง โตรัตน์ (2524: 76) สุโร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 149) อัญชลี แจ่มเจริญ และคณะ (2526 : 92) อิศรา สารงาม (2529 : 77) ทิพวัลย์ มาแสง (2532: 46) Richards (1974: 69) ได้จำแนกคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. Active Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง คำศัพท์เหล่านี้ใช้มากในการฟัง พูด อ่านและเขียน สำหรับการเรียนคำศัพท์ประเภทนี้ ครูจะต้องฝึกบ่อยๆ ซ้ำๆ จนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง

2. Passive Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น ไม่จำเป็นจะต้องฝึกเพราะนักเรียนยังไม่จำเป็นต้องใช้คำศัพท์ประเภทนี้ คำศัพท์ประเภทนี้เมื่อผู้เรียนเรียนอยู่ในระดับสูงขึ้นไป อาจจะกลายเป็นคำศัพท์ประเภท Active Vocabulary ก็ได้ นอกจากนี้ Hatch และ Brown (1995: 370) มีความเห็นสอดคล้องกับ Gaims และ Redman (1991: 54) โดยแบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. Receptive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ใช้เพื่อการรับรู้ เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้รับจากการฟังและการอ่าน ผู้เรียนสามารถจำได้เมื่อคำศัพท์นั้นอยู่ในบริบท แต่ไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้สอนสอนเพียงให้ผู้เรียนรู้แค่ความหมายเท่านั้น

2. Productive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ใช้เพื่อการสื่อสาร เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนเข้าใจ ออกเสียงได้ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องในการพูดและการเขียน ผู้สอนจึงต้องฝึกฝนผู้เรียนให้ใช้คำศัพท์นั้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ประเภทของคำศัพท์อาจแบ่งได้ 2 ประเภท คือ คำศัพท์ที่สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้เพียงแค่ความหมาย แต่ไม่สามารถที่จะนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และคำศัพท์ที่สอนให้ผู้เรียนเรียนรู้และเข้าใจความหมาย ออกเสียงได้อย่างถูกต้องและสามารถนำไปใช้ได้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์ที่นักศึกษาควรจะใช้เป็นและสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องในการพูดและการเขียน

1.4 องค์ประกอบของคำศัพท์

Schmitt (2000: 35) กล่าวถึงองค์ประกอบหลักที่สำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

1. รูปคำ (Form) คือ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้นๆ แบ่งออกได้เป็น

1.1 รูปคำในการเขียน (Written Form หรือ Orthographical)

1.2 รูปคำในการพูด (Spoken Form หรือ Phonological)

2. ความหมาย (Meaning) คือ ความหมายของคำศัพท์นั้นๆ ซึ่งจะเกิดจาก

ความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์นั้นกับสิ่งที่อ้างอิงหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องด้วย

Nation (2006: 35) กล่าวถึงองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. รูปคำ (Form) คือ รูปร่างหรือการสะกดตัวของคำนั้นๆ
2. ความหมาย (Meaning) คือ ความหมายของคำศัพท์นั้นๆ
3. การนำไปใช้ (Use) คือการนำไปใช้ถูกหลักไวยากรณ์

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบหลักของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ รูปคำ ความหมาย และการนำไปใช้

1.5 จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์

เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ภาษาและสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้ จึงได้มีผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาหลายท่านได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ดังนี้

ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต (2521 : 39 – 40) อิศรา สารงาม (2529 : 78) สังเวียน สฤชติกุล และคณะ (2521 : 48) มีความเห็นสอดคล้องกันว่าในการสอนคำศัพท์ครูผู้สอนควรมีจุดมุ่งหมายหลักๆ 3 ประการ คือ

1. ต้องให้นักเรียนรู้ความหมาย คือ สามารถจำและบอกความหมายได้ทันทีที่อ่าน เขียน หรือได้ยินคำนั้นๆ การที่จะสอนให้นักเรียนรู้ความหมายของศัพท์นั้นมีหลายประการ เช่น การแสดงประกอบ ใช้รูปภาพ ใช้ของจริง ใช้ข้อความ ความหมายของศัพท์ในภาษาอังกฤษนั้น คำๆ เดียวอาจมีได้หลายความหมาย ฉะนั้นครูจะต้องสอนความหมายของรากคำที่ใช้อยู่ในบทเรียนนั้นๆ และต้องสอนความหมายตามแบบสร้างคำ

2. ต้องให้นักเรียนออกเสียงได้ถูกต้อง การที่จะให้นักเรียนออกเสียงได้ถูกต้อง ครูจะต้องสอนให้นักเรียนออกเสียงทีละคำ เพราะคำในภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ไม่ได้ออกเสียงตามตัวสะกดเสมอไป การสอนให้ออกเสียงได้ถูกต้องนั้น เป็นการเพิ่มทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้อีกด้วย

3. ต้องให้นักเรียนสามารถใช้ศัพท์นั้นได้ในประโยคต่างๆ โดยให้มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างและไวยากรณ์ของภาษานั้นๆ ได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง ทั้งด้านภาษา อ่านและพูดตามความนิยมของเจ้าของภาษานั้นๆ คือ ต้องให้นักเรียนมีความสามารถใช้คำนั้นๆ ได้จริง

อัญชลี แจ่มเจริญ และคณะ (2526 : 91 – 92) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้

1. ให้ออกเสียงได้ถูกต้อง เช่น though thought through เป็นต้น
2. ให้รู้ความหมายของคำศัพท์ ครูจะใช้อุปกรณ์การสอนเข้าช่วยหรืออาจใช้ท่าทางประกอบข้อความ เช่น คำว่า “Late” อาจใช้ข้อความอธิบายว่า

The class begins at 8 :00.

Sunun comes at 9:00.

She is late.

3. ให้ใช้คำศัพท์นั้นในโครงสร้างได้คล่องแคล่วสามารถใช้คล่องทั้ง ภาษาพูด ภาษาเขียน ตลอดจนความถูกต้องในด้านไวยากรณ์และความนิยม

1. ให้จำได้ทั้งรูปคำ ความหมาย การออกเสียงและสะกดได้ด้วย

กล่าวโดยสรุป ในการเรียนการสอนคำศัพท์มีจุดประสงค์จะให้ผู้เรียนรู้ความหมายของคำ สามารถนำคำศัพท์นั้นๆ ไปใช้ในประโยคต่างๆ ได้ถูกต้องในด้านไวยากรณ์และความนิยม นอกจากนี้ยังมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องอีกด้วย สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ความหมายคำศัพท์พร้อมทั้งอ่านออกเสียงได้ นำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และนำคำศัพท์มาแต่งประโยคได้อย่างเหมาะสมและถูกต้องหลักไวยากรณ์

1.6 การเรียนการสอนคำศัพท์

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าคำศัพท์มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ภาษา อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้คำศัพท์ก็ยังเป็นเรื่องที่ยากสำหรับผู้เรียนจำนวนมาก ดังนั้น ผู้สอนจึงควรมีวิธีการสอนที่ดีและเหมาะสมต่อการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียน เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์มีประโยชน์ต่อทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ทักษะการเขียน และทักษะการใช้ภาษาอื่นๆ ด้วย การได้รับการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์นั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียน นอกจากนี้การรู้คำศัพท์ในจำนวนที่เพียงพอสามารถแสดงถึงพัฒนาการด้านภาษาของผู้เรียนได้ด้วย (Jordan, 1997)

Nation (1990) ได้แนะนำว่า ในการเรียนรู้คำศัพท์ใดๆ ผู้เรียนควรมีกรอบความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์นั้นๆ (word knowledge framework) ในเรื่องต่อไปนี้ คือ การออกเสียง การเขียน และการสะกดคำศัพท์ ชนิดของคำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์ ความรู้ในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่างๆ และความหมายพื้นฐานหรือความหมายโดยทั่วไปของคำศัพท์นั้น นอกจากนี้ Richard et al. (1992) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวงคำศัพท์และได้ให้คำจำกัดความของการรู้คำศัพท์ไว้ดังนี้ วงคำศัพท์ของผู้เรียนภาษาที่จำเป็นต่อการทำความเข้าใจข้อมูลต่างๆ มีประมาณ 20,000-100,000 คำ ซึ่งวงคำศัพท์นี้จะมีการขยายอย่างไม่หยุดยั้ง ส่วนความรู้ด้านคำศัพท์ หมายถึง การที่บุคคลรู้ว่าคำศัพท์มีข้อจำกัดด้านการใช้ในแต่ละบทบาทหน้าที่อย่างไร (part of speech) มีหน้าที่ทางโครงสร้างไวยากรณ์อย่างไร (function) รากของคำศัพท์เป็นอย่างไร (root) เปลี่ยนรูปไปได้อย่างไร (derivative) มีระดับความหมายอยู่ในระดับใด (semantic value) ตลอดจนรู้ว่าคำศัพท์แต่ละคำอาจมีหลายความหมายขึ้นอยู่กับบริบท Wallace (1984) อธิบายว่า สิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาต่างประเทศได้เหมือนเจ้าของภาษา คือ การที่ผู้เรียนสามารถเขียนและสะกดตัวอักษรได้ถูกต้อง สามารถใช้คำพูดสื่อความหมาย ออกเสียงได้ชัดเจน และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้ ซึ่งความสามารถเหล่านี้ผู้สอนควรให้ความสำคัญในลำดับต้นๆ ของการเรียนการสอนคำศัพท์ และพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้น ผู้สอนจะต้อง

คำนึงถึงวัตถุประสงค์และวิธีการเลือกคำศัพท์ Finocchiaro (1973) ได้จำแนกคำศัพท์ออกเป็นสองประเภท ตามลักษณะการใช้ คือ active vocabulary และ passive vocabulary คำศัพท์ประเภทแรก คือ active vocabulary ซึ่งหมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนในแต่ละระดับได้พบเห็นบ่อยๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ควรจะใช้ให้เป็น และใช้ได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น ผู้สอนจะต้องจัดให้ผู้เรียนฝึกฝน คำศัพท์ประเภทนี้บ่อยๆ ซ้ำๆ จนสามารถนำไปใช้ในประโยคได้ทั้งในการพูด และการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะขั้นการนำภาษาไปใช้ (production) คำศัพท์ประเภทนี้ได้แก่ คำศัพท์ที่เกี่ยวกับบ้าน เวลา วัน เดือน ปี ฤดูกาล อากาศ อาหาร ส่วนต่างๆ ของร่างกาย เครื่องนุ่งห่ม คำบรรยายลักษณะทางกายภาพ เช่น รูปร่าง สี น้ำหนัก และรสคำศัพท์ประเภทที่สอง คือ passive vocabulary ซึ่งหมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนในแต่ละระดับไม่ค่อยพบ หรือนานๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟัง การอ่าน และการสอน การสอนคำศัพท์ประเภทนี้ ผู้สอนควรสอนเพียงแต่ให้ความหมาย (recognition) และการออกเสียงเท่านั้น โดยไม่เน้นให้ผู้เรียนนำคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน

นอกจากขอบเขตความรู้ด้านคำศัพท์จะเป็นข้อที่ควรคำนึงถึงในการเรียนการสอนแล้ว การกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการเรียนการสอนคำศัพท์ก็เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การเรียนการสอนคำศัพท์ของทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงได้

ในการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนคำศัพท์ นักการศึกษาหลายท่าน (Lado, 1986; McWhorter, 1990; Wallace, 1984) เห็นตรงกันว่า ผู้สอนควรคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก เช่นระดับอายุ วุฒิภาวะของผู้เรียน และประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับ เช่นประโยชน์ด้านการนำคำศัพท์ไปใช้จริงและความสอดคล้องกับความจำเป็นและเป้าหมายของการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนการสอนคำศัพท์เกิดประสิทธิผลสูงสุดแก่ผู้เรียน โดยนักการศึกษาเหล่านี้ได้นำเสนอข้อควรคำนึงในการเรียนการสอนคำศัพท์ สรุปได้ดังนี้

1. เป้าหมาย ผู้สอนควรมีการคาดหวังหรือกำหนดให้ผู้เรียนได้รู้คำศัพท์คำใดและนำคำศัพท์เหล่านี้ไปใช้อย่างไร
2. ปริมาณ ผู้สอนไม่ควรสอนคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ และในการเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาสอนควรคำนึงถึงจำนวนตัวอักษรในคำศัพท์ที่เหมาะสม เช่น ในระดับประถมศึกษา ก็ควรสอนคำศัพท์สั้นๆ
3. คำศัพท์ที่สอนควรมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียนและควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรืออ่านป้ายโฆษณา เป็นต้น
4. คำศัพท์ที่นำมาสอนควรมีความถี่สูง กล่าวคือผู้เรียนพบเห็นในชีวิตประจำวัน หรือในหนังสือเรียนบ่อยๆ การที่ผู้เรียนได้พบเห็นคำศัพท์บ่อยๆ จะทำให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ และสามารถนำออกมาใช้ได้ทุกโอกาสตามที่ต้องการ

5. การเรียนรู้คำศัพท์ตามสถานการณ์ ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมตามสถานการณ์ เช่น รู้ว่ากำลังพูดกับใคร และสถานการณ์นั้นเป็นอย่างไร เป็นต้น

ด้านการเรียนการสอน Hunt and Begla (1998) ได้แนะนำวิธีการเรียนการสอนคำศัพท์ โดยแบ่งออกเป็นสามวิธีด้วยกัน คือ แบบบังเอิญ (incidental learning) แบบตรง (explicit instruction) และการพัฒนาทวิวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (independent strategies development) การเรียนรู้แบบบังเอิญเป็นวิธีการที่เน้นกิจกรรมการอ่านอย่างกว้างขวาง (extensive reading) และทักษะการฟัง ซึ่งการเรียนรู้แบบบังเอิญ เป็นสิ่งที่ผู้เรียนไม่ได้ตั้งใจที่จะเรียนโดยตรง แต่เป็นผลพลอยได้จากการทำกิจกรรมหรือการเรียนรู้เท่านั้น ส่วนการสอนแบบตรงเป็นการสอนที่ถูกออกแบบและวางแผนโดยผู้สอน เป็นการสอนที่เจาะจงคำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องรู้ ผู้สอนจะเสนอคำศัพท์ต่อผู้เรียนเพิ่มเติมความรู้ด้านคำศัพท์ และพัฒนาด้านการนำคำศัพท์ที่ผู้เรียนรู้ออกไปใช้ สำหรับการพัฒนาทวิวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ วิธีการที่ผู้เรียนฝึกเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท และฝึกการใช้พจนานุกรม

เป็นที่ยอมรับกันว่าวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ที่ได้ผลดีที่สุด คือการเรียนรู้คำศัพท์โดยการอ่านอย่างกว้างขวาง (Brown, 2000; Grabe, 1991; Nation, 1990; Swaffar, Arens, & Byrnes, 1991 อ้างใน Hulstijn, 2001) การอ่านอย่างกว้างขวางนี้เป็นวิธีการหนึ่งในการเรียนการสอนแบบบังเอิญ ซึ่งเป็นวิธีการเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความรู้ทางภาษาอังกฤษที่ดีในระดับหนึ่ง Jordan (1997) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์แบบบังเอิญนั้น ภาระทางการเรียนรู้จะตกไปอยู่กับผู้เรียน เพราะเป็นวิธีการเรียนแบบทางอ้อมซึ่งอาจทำให้ผลที่ได้ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์แบบตรงจึงยังคงเป็นสิ่งจำเป็นต่อผู้เรียน โดยเฉพาะกับผู้เรียนที่เริ่มเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ หรือผู้เรียนที่มีความรู้ด้านคำศัพท์จำกัด นอกจากนี้แล้ว Beck et al. (1983) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ คำศัพท์เฉพาะหรือคำศัพท์เทคนิค นั้นเหมาะกับการสอนคำศัพท์แบบตรง เพราะการสอนแบบนี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลดีกว่าการเรียนแบบบังเอิญ ดังนั้นการเลือกนำวิธีการสอนคำศัพท์แบบใดแบบหนึ่งมาใช้ควรคำนึงถึงระดับความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน และจุดประสงค์ในการสอนคำศัพท์ด้วย

นอกจากนี้ Brown (2000) Harmer (1991) และ Rixon (1996) เสนอไว้ว่า ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่ใช้จัดการสอนกันทั่วไปมีสามขั้นตอน ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ในการเรียนการสอนคำศัพท์ได้ดังนี้

1. ขั้นการนำเสนอเนื้อหา (presentation) ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ การนำเสนอเนื้อหาใหม่ จัดเป็นขั้นตอนที่สำคัญขั้นหนึ่ง ในขั้นนี้ผู้สอนจะให้ตัวป้อนทางภาษา (input) แก่ผู้เรียน ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นการเรียนรู้ มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย

ของคำศัพท์ รวมทั้งวิธีการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการออกเสียงคำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของภาษานั้น

2. ขั้นการฝึกปฏิบัติ (practice) ขั้นการฝึกปฏิบัติเป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งจะเรียนรู้ใหม่จากขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะของการฝึกแบบควบคุมหรือชี้แนะ (controlled practice/directed activities) โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำในการฝึก และค่อย ๆ ปล่อยให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติเองมากขึ้นเป็นแบบกึ่งควบคุม (semi-controlled) การฝึกในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบของภาษาได้ จึงเน้นที่ความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้น ๆ ด้วย ในการฝึกขั้นนี้ ผู้สอนจะเริ่มจากการฝึกปากเปล่า (oral) ซึ่งเป็นการให้ผู้เรียนพูดตามแบบง่าย ๆ ก่อน จนได้รูปแบบภาษา แล้วค่อยเปลี่ยนสถานการณ์ไป สถานการณ์เหล่านี้จะเป็นสถานการณ์ที่สร้างขึ้นภายในห้องเรียน เพื่อฝึกการใช้โครงสร้างประโยคตามบทเรียน ทั้งนี้ผู้สอนต้องให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback) ด้วย เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าตนใช้ภาษาได้ถูกต้องหรือไม่ นอกจากนี้ผู้สอนอาจตรวจสอบความเข้าใจด้านความหมายได้ แต่ไม่ควรใช้เวลามากนัก ต่อจากนั้นจึงให้ฝึกด้วยการเขียนเพื่อเป็นการฝึกความแม่นยำในการใช้ภาษา

3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (production) ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารนับเป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดขั้นตอนหนึ่ง เพราะการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เปรียบเสมือนการถ่ายโอนการเรียนรู้ภาษาจากสถานการณ์ในห้องเรียนไปสู่การนำภาษาไปใช้จริงนอกชั้นเรียน การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไป มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ที่จำลองหรือสถานการณ์จริงด้วยตนเอง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น การฝึกใช้ภาษาในลักษณะนี้มีประโยชน์ในแง่ที่ช่วยให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนได้รู้ว่า ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้ภาษาไปแล้วอย่างน้อยเพียงใด สามารถนำไปปรับใช้ตามความต้องการของตนเองเพียงใด ซึ่งการที่จะถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วอย่างแท้จริง ก็คือ การที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ ภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะพบในชีวิตจริง นอกจากนี้ผู้เรียนจะได้มีโอกาสนำความรู้ทางภาษาที่เคยเรียนแล้วมาใช้ให้เป็นประโยชน์อย่างเต็มที่ในการฝึกขั้นตอนนี้ด้วย เพราะผู้เรียนไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาตามรูปแบบที่กำหนดมาให้เหมือนดังการฝึกใช้ขั้นฝึก และในการเลือกใช้ภาษาเองนี้ จะช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี วิธีการฝึกมักอยู่ในรูปของการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้กำหนดภาระงานหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ให้

Harmer (1991) แนะนำวิธีการสอนคำศัพท์ที่สามารถเห็นผลได้อย่างรวดเร็วและตรงตามเป้าหมายทฤษฎี ดังต่อไปนี้

1. การใช้สื่อจริง (realia) คือการใช้วัสดุอุปกรณ์จริงในการสอนคำศัพท์แก่ผู้เรียนในห้องเรียน เช่น ผู้สอนต้องการสอนคำว่า pen หรือ คำว่า ball ก็แสดงปากกา หรือลูกบอลจริง เพื่อสื่อ

ความหมาย เป็นต้น คำศัพท์บางคำสามารถสื่อความหมายได้ง่ายโดยการที่ผู้สอนแสดงสิ่งนั้นให้ผู้เรียนดู

2. การใช้รูปภาพ (picture) คำนี้หมายรวมถึงการวาดรูปบนกระดาน หรือรูปภาพที่ติดตามฝาผนังห้องเรียน เพื่อสื่อความหมายของคำศัพท์ที่สอน และสื่อบัตรภาพ ตลอดจนสื่ออื่นๆ ที่สามารถมองเห็นด้วยตา

3. การนิยามโดยการนำเสนอคำศัพท์ที่มีความหมายตรงข้าม (contrast) บางครั้งการใช้สื่อจริง รูปภาพ หรือการใช้ท่าทางประกอบ อาจไม่สามารถสื่อความหมายของคำศัพท์เชิงนามธรรมได้ดีนัก ดังนั้น ผู้สอนอาจแนะนำวิธีการสื่อความหมายของคำศัพท์ตรงข้ามมาใช้ได้ เช่น คำว่า big (ใหญ่) อาจนำมาเปรียบเทียบกับคำว่า small (เล็ก) เป็นต้น

4. การระบุคำศัพท์เป็นรายการย่อย (enumeration) คำศัพท์บางประเภทเป็นคำที่ยากแก่การอธิบายความหมายให้ผู้เรียนเข้าใจ ดังนั้น การเขียนรายการคำศัพท์ หรือการเขียนคำศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นข้อๆ จะช่วยให้ความหมายของคำนั้นกระจ่างและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น เช่น ในการสอนคำว่า vegetable (ผัก) ผู้สอนสามารถเขียนคำว่า cabbage (กะหล่ำปลี) cucumber (แตงกวา) เป็นรายการย่อยภายใต้หัวข้อผัก เป็นต้น

5. การอธิบายความหมาย (explanation) ในการอธิบายความหมายของคำศัพท์ผู้สอนต้องมีวิธีการอธิบายที่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้นๆ ได้ง่ายและชัดเจน ในกรณีที่ผู้เรียนเป็นผู้ที่เพิ่งเริ่มเรียนภาษา สิ่งที่ผู้สอนพึงระมัดระวัง คือ การใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายปราศจากไวยากรณ์ที่สลับซับซ้อน

6. การแปลความหมาย (translation) การแปลความหมายของคำศัพท์เป็นเรื่องที่ไม่ยากนัก ผู้สอนสามารถใช้วิธีนี้เพื่อช่วยประหยัดเวลาการสอนคำศัพท์ขอแนะนำการสอนคำศัพท์ของ Harmer (1991) ข้างต้นสอดคล้องกับการเสนอแนะเทคนิคการสอนคำศัพท์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของ Grains and Redman (1986) คือ เทคนิคการสอนโดยภาพ เทคนิคการสอนโดยวาจา และเทคนิคการสอนโดยการแปล ซึ่ง

1. เทคนิคการสอนโดยภาพ (visual technique) ผู้สอนสามารถสอนคำศัพท์เชิงรูปธรรม เช่น คำศัพท์หมวดอาหาร หรืออุปกรณ์การเรียน แก่ผู้เรียนได้ โดยใช้สื่อภาพประกอบแสดง ความหมายของคำศัพท์นั้นๆ แทนการแปลความหมายโดยการพูดหรือการเขียน

2. เทคนิคการสอนโดยวาจา (verbal technique) ผู้สอนสามารถสื่อความหมายของคำศัพท์ โดยใช้คำจำกัดความหรือคำที่มีความหมายตรงกันข้าม ผู้สอนควรเลือกใช้วิธีการสอนนี้กับผู้เรียนในระดับสูงชันกว่าวัยประถมศึกษา ทั้งนี้เพราะการให้คำจำกัดความอาจเป็นวิธีการสอนคำศัพท์ที่อาจไม่

ประสบผลกับผู้เรียนวัยประถมศึกษา และไม่น่าสนใจเท่ากับการสอนคำศัพท์โดยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมและเข้าใจยาก

3. เทคนิคการสอนโดยการแปล (translation technique) สำหรับวิธีการสอนแบบนี้ ผู้สอนสื่อความหมายของคำศัพท์โดยการแปลเป็นภาษาที่หนึ่งของผู้เรียน ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้เรียนเกือบทุกระดับ เนื่องจากทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ง่าย อย่างไรก็ตาม ข้อเสียของวิธีการสอนแบบนี้ คืออาจจะทำให้การเรียนการสอนคำศัพท์เป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่ายและไม่ดึงดูดใจผู้เรียน เพราะผู้เรียนจดจำคำศัพท์จากการท่องจำความหมายเพียงอย่างเดียว Lado (1986) ได้นำเสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ที่น่าสนใจไว้หกขั้นตอนดังนี้

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนฟังคำศัพท์ โดยเริ่มจากให้ผู้เรียนฟังเฉพาะคำศัพท์แต่ละคำ แล้วจึงให้ผู้เรียนฟังคำศัพท์ที่ปะปนอยู่ในประโยค
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนฝีกออกเสียงคำศัพท์ การฝีกออกเสียงคำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์นั้นได้ยาวนานขึ้น และสามารถตอบสนองต่อคำศัพท์นั้นจากการได้ยิน หรือพบเห็นได้ทันที
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนรู้จักความหมายของคำศัพท์ การที่ผู้สอนจะสามารถสอนความหมายของคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียนโดยไม่ต้องใช้วิธีการแปลนั้น ผู้สอนสามารถสอนโดยใช้วิธีการให้ผู้เรียนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์จากบริบทได้
4. ผู้สอนอาจอธิบายคำศัพท์ โดยการยกตัวอย่างประโยค ซึ่งเป็นการอธิบายขอบเขตและความหลากหลายของการนำคำศัพท์ไปใช้
5. การสอนความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนอาจใช้รูปภาพ หรือสื่อของจริง เพื่อทำให้ผู้เรียนเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้น และสามารถจำความหมายของคำศัพท์ได้ดีขึ้น
6. ผู้สอนสอนการอ่านคำศัพท์และการเขียนคำศัพท์ตามลำดับ

นอกจากนี้ Finocchiaro (1973) ได้ให้แนวทางการสอนคำศัพท์ไว้ดังนี้ ประการแรก ในการสอนคำศัพท์ใหม่ ผู้สอนควรคำนึงถึงจำนวนของคำศัพท์ที่สอนแต่ละครั้งตามความเหมาะสมของเวลาและความสามารถของผู้เรียน ซึ่งอาจเริ่มที่จำนวน 3 – 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับการเรียนการสอนขั้นสูงขึ้นไป และหากเป็นผู้เรียนที่เรียนในระยะเริ่มต้นควรได้รับการฝีกออกเสียงและเรียงคำในประโยค โครงสร้างต่างๆ ตลอดจนการพูดได้อย่างคล่องแคล่วมั่นใจและถูกต้อง ด้านคำศัพท์ที่สอนก็ควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนทำความรู้จักกับคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น และควรมีการนำคำศัพท์ใหม่มาใช้ในการทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมในทักษะต่างๆ เช่นการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน นอกจากนี้ ควรมีการทบทวนคำศัพท์เดิมเมื่อผู้สอนนำเสนอโครงสร้างประโยคใหม่ และสิ่งที่จำเป็นต้องสอนคือการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ

ผู้สอนควรเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน เช่นคำศัพท์ที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ หรือคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียน เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะพบว่าการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ จะต้องสอนคำศัพท์ที่ผู้เรียนใช้ในชีวิตประจำวัน ในการสอนคำศัพท์แต่ละบทไม่ควรสอนคำศัพท์จำนวนมากแต่ควรจะสอนโดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ใช้คำศัพท์ที่เรียนมาบ่อยๆ ในการฝึกทั้ง 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของเกม

ดอบสัน (Dobson. 1998 : 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเจียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

The World Book Encycopedia (1998 : 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงเครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดด และอากาศบริสุทธิ์เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

วิลลิตน์ คงภิมย์ชื่น (2540 : 21) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ณัฐมา จรูเทียบ (2547 : 18) ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัยทั้งหลายจึงได้สรุปความหมายของเกมไว้ดังนี้ เกม หรือ การเล่น หมายถึง การเล่น การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อยตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะ ต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

2.2 เกมและการสอนภาษา

Byrne (1995) Dobson (1970) Drumheller (1976) และ Rixon (1996) กล่าวในทำนองเดียวกันว่า เกมเป็นรูปแบบของการเล่นซึ่งต้องมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมายโดยมีกฎกติกา เป็นข้อตกลงร่วมกัน การเล่นเกมอาจเป็นการเล่นคนเดียวเพื่อแข่งขันกับตนเอง หรือการเล่นเป็นกลุ่มเพื่อแข่งขันกันระหว่างผู้เล่นด้วยกัน การเล่นเกมเป็นการช่วยกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง เนื่องจากการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความสามารถของตนเองและการตัดสินใจโดยจะมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นออกมาในรูปของการแพ้หรือชนะ นอกจากนี้เกมทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด และเป็นการสร้างความคุ้นเคยในกลุ่มผู้เล่นด้วยกัน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาไม่เพียงแต่จะทำให้ผู้เรียน สนุกสนานเพลิดเพลินหรือเล่นเพื่อหยุดพักจากกิจกรรมประจำวัน แต่ยังเป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกมด้วย นอกจากนี้ Aldrich (2005) กล่าวสนับสนุนว่า การละเล่นหรือการแข่งขัน จัดเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่น่าไปสู่ความสำเร็จในการเรียนการสอน ทั้งนี้เพราะการละเล่นหรือการแข่งขัน ทำให้การเรียนการสอน สนุกสนาน มีความบันเทิง และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน

Cruikshank (1977) ได้แบ่งเกมออกเป็นสองชนิด คือ เกมการเล่น (non-academic games) และเกมการศึกษา (academic games) เกมการเล่น เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน มีกฎหรือกติกาที่เหมาะสมกับการเล่นของแต่ละเกม และเกมเหล่านี้ไม่ได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่น ๆ นอกจากเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเท่านั้น ดังนั้น เกมชนิดนี้จึงเล่นได้ทุกสถานที่ เช่น หมากกรุก บิงโก เป็นต้น ในทางตรงกันข้าม เกมการศึกษา เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือด้านการศึกษา ซึ่งแบ่งได้เป็นสองประเภท คือ เกมสถานการณ์จำลอง (simulation games) และ เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (non-simulation games) ในขณะที่ในบริบทของการเรียนการสอนภาษา Gasser and Waldman (1979) ได้แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาออกเป็นสี่ประเภทคือ เกมฝึกไวยากรณ์ เกมฝึกการฟังเข้าใจ เกมฝึกคำศัพท์ และเกมฝึกทักษะการสื่อสาร นักวิชาการหลายท่าน (Byre & Rixon, 1982; Hadfield, 1990; Kerr, 1977; Lee, 1979; Richards et al., 1985; Rodgers, 1981; Wright et al., 1983) ได้ให้แนวทางการใช้เกมในการเรียนการสอน ภาษาไว้สรุปหกแนวทางดังต่อไปนี้

1. เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนต้องมีการควบคุมโดยกฎกติกา การที่จะกำหนดข้อจำกัด หรือกฎ กติกา ต่างๆในแต่ละเกมให้มีความเหมาะสมนั้น ควรคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการเล่น และ การยอมรับในกฎ หรือกติกานั้นของผู้เล่นเองด้วย เพราะข้อจำกัด หรือกฎ กติกาต่างๆ นั้นจะ กลายเป็นกรอบที่ผู้เล่นจะต้องถือปฏิบัติ หากมีใครไม่ทำตามก็จะกลายเป็นฝ่ายแพ้ในเกมนั้น
2. เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ของการทำกิจกรรมร่วมกัน หรือมีการแข่งขันกัน เนื่องจากการได้ทำกิจกรรมร่วมกัน หรือการแข่งขันกันกับฝ่ายตรงข้าม จะทำให้ผู้เล่น

ได้เรียนรู้การแก้ปัญหา การแบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกัน และการได้รับข้อมูลย้อนกลับ (feedback) จากผู้เล่นคนอื่นๆ ในระหว่างการแข่งขัน

3. เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนต้องมีเป้าหมายชัดเจน การกำหนดข้อจำกัดต่างๆ และการระบุวัตถุประสงค์ในการเล่นอย่างชัดเจนนั้น จะเป็นสิ่งที่กำหนดความรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเล่นเกม

4. เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาต้องมีขั้นยุดิ การเล่นเกมจะต้องมีการคาดการณ์ถึงจุดจบของเกม กล่าวคือ การนำเกมมาใช้จะต้องมีความชัดเจนในขั้นเริ่มต้นและตอนจบซึ่งผู้เล่นจะต้องรู้ว่าเมื่อไหร่ที่ตนเองเป็นฝ่ายชนะ หรือฝ่ายแพ้

5. เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจะต้องมีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจ และมีความท้าทายต่อตัวผู้เล่นเกม บางครั้งเกมต้องมีความสนุกสนาน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อยู่ได้

6. ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะพบว่าการสอนคำศัพท์สำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาจะต้องสอนคำศัพท์ที่ผู้เรียนใช้ในชีวิตประจำวัน ในการสอนคำศัพท์แต่ละบทไม่ควรสอนคำศัพท์จำนวนมากแต่ควรจะสอนโดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ใช้คำศัพท์ที่เรียนมาบ่อยๆ ในการฝึกทั้ง 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

2.3 ประโยชน์ของการสอนภาษาโดยใช้เกม

นอกจากความรู้เรื่องเกมและการนำเกมมาใช้กับการเรียนการสอนภาษา จะเป็นสิ่งที่ผู้สอนควรจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว การศึกษาประโยชน์ของการสอนภาษาโดยใช้เกมในด้านต่างๆ ก็เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้สอนเห็นความสำคัญและสามารถนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพนักการศึกษา Asher (2000) ค้นพบว่า ปัญหาใหญ่ในการเรียนการสอนภาษาที่พบ คือ มีผู้เรียนเพียงไม่ถึง 5% ที่สามารถอดทนต่อการเรียนการสอนภาษาในสภาวะตึงเครียดของชั้นเรียนที่เป็นทางการได้ ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่า การลดความตึงเครียดและเพิ่มแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนการสอนภาษา ในขณะเดียวกัน Grains and Redman (1986) ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาในชั้นเรียนอย่างน่าสนใจว่า ผู้สอนภาษาโดยส่วนใหญ่จะใช้วิธีการสอนคำศัพท์โดยมีผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะเน้นผลผลิตทางการสอนมากกว่ากระบวนการการเรียนรู้และความสามารถในการนำภาษาไปใช้ของผู้เรียน

จากการรวบรวมวรรณกรรมพบว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาทำให้เกิดประโยชน์ในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านตัวผู้เรียนเอง บรรยากาศการเรียนการสอน การกระตุ้นความคิด และด้านการฝึกฝนทักษะทางการเรียนรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ในด้านผู้เรียน การเรียนการสอนภาษาโดยใช้เกมเป็นการเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกอย่างเป็นกันเอง ทำให้การเรียนการสอนในชั้นเรียนมีความเป็นธรรมชาติและไม่มีความกดดัน (Granger, 1982) การใช้เกมในการเรียนรู้ภาษานั้นเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมมาก เนื่องจากเกมสามารถทำให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนภาษาที่เป็นรูปธรรมสำหรับผู้เรียนได้ เพราะแนวความคิดในการสร้างเกมภาษาโดยส่วนใหญ่จะมาจากกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน และยังมีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาเป้าหมายในการสื่อสารจริง ดังนั้นการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาจึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ง่าย นอกจากนี้เกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้มีความร่วมมือกันระหว่างผู้เรียน (Dalton, 2004) ในทำนองเดียวกัน นักวิชาการหลายท่าน (Gerlach & Ely, 1971; Reese, 1997; Wright et al., 1983) ได้ชี้ให้เห็นประโยชน์ของการใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารว่านอกเหนือจากความสนุกสนานที่ผู้เรียนจะได้รับแล้วการใช้เกมประกอบการสอนยังทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง เนื่องจากผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และได้แสดงออกทางภาษาต่างๆ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการสื่อสารที่มากกว่าการฟังผู้สอนพูดเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนให้สนุกสนานยิ่งขึ้นได้ ผู้เรียนเองก็มีความต้องการที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อน นอกเหนือจากนี้ เกมสามารถใช้ในการฝึกฝนทักษะทางภาษาได้ทุกทักษะ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ในทุกระดับของการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับนักวิชาการหลายท่าน (Maley, 1981; Carrier, 1980; Cross, 1991; Hadfield, 1990; Haycraft, 1978; Krashen & Terrell, 1995; Lee, 1979; McCallum, 1980; Schultz & Fisher, 1988; Williams, 1985; Wright et al., 1983) ซึ่งเห็นพ้องกันว่าเราสามารถพบเห็นการนำเกมภาษามาใช้บ่อยครั้ง โดยเฉพาะในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเกมภาษาจะช่วยเพิ่มศักยภาพด้านการสื่อสารของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีความสำคัญยิ่งในทฤษฎีการเรียนการสอนภาษาเพื่อการพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสารให้แก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการเสริมสร้างผู้เรียนด้านการฝึกฝนหลักไวยากรณ์ ด้านทักษะ หรือด้านคำศัพท์

ในด้านบรรยากาศการเรียนการสอน Carrier (1980) Hadfield (1990) McCallum (1980) Schultz and Fisher (1988) กล่าวว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษานั้นมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนคำศัพท์เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเกมช่วยทำให้บรรยากาศภายในชั้นเรียนดีขึ้น โดยผู้เรียนได้หลุดพ้นจากบรรยากาศการเรียนรู้อย่างเป็นทางการภายในห้องเรียน เพราะเมื่อผู้เรียนได้

เรียนรู้ภาษาผ่านเกมจะทำให้ผู้เรียนลืมตัวไปว่ากำลังเรียนอยู่ภายในห้องเรียน เกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ปลดปล่อยความตึงเครียดทำให้รู้สึกผ่อนคลาย และลดความกังวลต่อบทเรียนลงได้ ดังนั้นเกมจึงกลายเป็นที่โปรดปรานของผู้เรียนภาษา ซึ่งสอดคล้องกับ Weed (1975) ที่กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนอาจนำเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียนไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย เกมยังเป็นวิธีหนึ่งในการได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม และเกมเป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการเรียนการสอนภาษา และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดีอีกด้วย

ในทำนองเดียวกัน Gerlach & Ely (1971) Reese (1997) Wright et al. (1983) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ดี เพราะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ Dalton 2009 กล่าวว่า เกมสามารถลดความตึงเครียดและความกังวลของผู้เรียนต่อกระบวนการเรียนการสอนภายในชั้นเรียนได้ ซึ่งส่วนนี้เป็นคุณสมบัติที่ดีต่อการปรับเจตคติของผู้เรียนเมื่อต้องพบกับการเรียนภาษาที่มีเนื้อหายากๆ เกมยังสามารถสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน เพราะธรรมชาติของเกมสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้จดจ่อกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้

ในด้านการกระตุ้นความคิด นักการศึกษา (Chamberlain, 1981; Danesi, 1989) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น การตัดสินใจ และเพิ่มพูนทักษะทางด้าน การแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างหลากหลาย นอกจากนี้ เกมในบริบทของการเรียนการสอนภาษาเป็นสิ่งที่เสริมแรงให้แก่ผู้เรียนที่ต้องการแรงกระตุ้น และสร้างความมั่นใจให้แก่ตนเองในการเรียนรู้ภาษา (Carrier, 1980; Hadfill, 1990; McCallum, 1980; Wardell, 1981; Williams, 1985) ในทำนองเดียวกัน Amato (1996) กล่าวว่า การใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษ นอกจากทำให้การเรียนรู้สนุกสนานซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกว่าคุณบังคับให้เรียนแล้ว ยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาและการแสดงออกทั้งด้านความคิดและความรู้สึก เช่นเดียวกับ Avedon (1971) ที่กล่าวว่า เหตุผลที่เกมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ คือ เกมเป็นสิ่งที่ชักจูงให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่เรียนรู้ และยอมรับกฎเกณฑ์ในการแข่งขัน ยิ่งไปกว่านั้นผู้เรียนจะพยายามอย่างมากในการเล่นมากกว่าการเรียนด้วยวิธีอื่นๆ เพราะโดยธรรมชาติแล้วผู้เล่นเกมจะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่าหรือได้คะแนนสูงกว่าทีมอื่นๆ เพื่อตัวเองหรือเพื่อทีมของตน และในขณะที่เล่นเกมผู้เรียนจะร่วมอยู่ในกิจกรรมการแข่งขันตลอดเวลา เพราะต้องการให้ถึงเวลาที่ตนจะได้เล่น หรือเพื่อคะแนน หรือเพื่อชัยชนะในเกมนั้นๆ จึงเป็นที่แน่นอนว่าผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องง่ายสำหรับผู้สอนที่จะสอนผู้เรียนเกี่ยวกับไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคิดใหม่ๆ และความรู้ต่างๆ

ในด้านการฝึกฝนทักษะทางการเรียนรู้ Clark (1982) ให้ความเห็นว่า เกมเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการทบทวน หรือฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์และประโยค นอกจากนี้เกมยังเหมาะต่อการนำเข้าสู่บทเรียนที่เป็นเนื้อหาใหม่ เช่นการสอนคำศัพท์และสำนวนใหม่ต่างๆ ในทำนองเดียวกัน Carrier (1980) กล่าวว่า เกมสามารถทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาอย่างกว้างขวางและเข้มข้นในทุกทักษะภาษา เนื่องจากเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของการเล่น ทำให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะส่งผลต่อความจำในระยะยาว ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ ในขณะเดียวกันการใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้น ช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนมีความใกล้ชิดกันมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเกมทำให้ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้คอยให้คำแนะนำและชี้แจงเกี่ยวกับการเล่นเกม ซึ่งเป็นการลดช่องว่างระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Satitsart(2003) ซึ่งได้พบว่า การนำเกมมาช่วยในการเรียนการสอนภาษา เช่น การเล่นเกมทางภาษาจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจภาษาได้อย่างดีและสิ่งนี้จะนำไปสู่ความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ในทำนองเดียวกัน Stevick (1996) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ที่มีการแข่งขันกันจะกระตุ้นให้ผู้เรียนจดจำสิ่งนั้นได้ดีกว่าการเรียนรู้โดยไม่มีการแข่งขัน กล่าวโดยสรุป การสอนภาษาโดยวิธีการใช้เกมในชั้นเรียนนั้น มีข้อดีคือเกมสามารถดึงความสนใจของผู้เรียนต่อเนื้อหาที่สอน ซึ่งจะนำไปสู่การมีทัศนคติด้านบวกต่อภาษา นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้บทเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน น่าสนใจ น่าตื่นเต้น น่าเรียนรู้ตลอดจนเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อย่างไรก็ตาม เกมอาจจะส่งผลเสียต่อผู้เรียนหากเกมที่ใช้มีความซับซ้อนและยากต่อการเข้าใจของผู้เรียน เนื่องจากเกมบางชนิดสามารถใช้ได้เฉพาะกับกลุ่มผู้เรียนบางกลุ่ม เช่นใช้ได้กับกลุ่มผู้เรียนที่มีความรู้ในระดับกลางและสูง ในขณะที่เดียวกันไม่สามารถใช้ได้กับกลุ่มผู้เรียนที่มีระดับความรู้ต่ำ นอกจากนี้ Rixon (1996) กล่าวว่า ผู้สอนควรตระหนักว่าประเภทและวัตถุประสงค์ของเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถ วัย และคุณลักษณะของผู้เรียนในกลุ่มนั้นๆหรือไม่ ดังที่ Dalton (2009) กล่าวว่า ผู้สอนควรเลือกเกมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ที่เหมาะสมและนำมาประยุกต์ใช้ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ภาษา เช่น ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และความถูกต้องของการใช้ภาษา ในทำนองเดียวกัน นักวิชาการหลายท่าน (Cruickshank, 1977; Dobson, 1970; Lemlech, 1994; Rixon, 1981; Weed, 1975) ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาว่า เกมใช้สอนทักษะได้หลายรูปแบบทั้งการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะพิเศษอื่นๆ ฉะนั้นผู้สอนควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนและหลักสูตร หรือต้องพิจารณาว่าจะใช้เกมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาในด้านใด ต้องการให้ผู้เรียนได้รับอะไรบ้าง ต้องการฝึกทักษะทางการเรียนรู้ใด ซึ่งการใช้เกมในการเรียนการสอนควรเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษามากกว่าการแข่งขันซึ่งขึ้นอยู่กับโชคมากเกินไป หลังจากตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้วผู้สอนควรออกแบบเกมภาษาให้

สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยให้ผู้เรียนแข่งขันตามกฎหรือกติกา การตั้งกฎกติกาในการเล่นต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของผู้เรียน ความสนใจและพื้นฐานทางความรู้และความสามารถของผู้เรียน รวมทั้งความเต็มใจของผู้เรียน นอกจากนี้ควรคำนึงถึงความพร้อมของสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ และสัดส่วนของเวลาด้วย โดยไม่ควรใช้เวลาในการเตรียมมากเกินไป เช่น ไม่ควรใช้เวลาในการอธิบายวิธีเล่นหรือกติกานานเกินไป ควรเป็นกิจกรรมที่เล่นง่าย และมีการชิงไหวชิงพริบ เป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน แต่ไม่ควรให้ผู้เรียนขาดระเบียบจนผู้สอนไม่สามารถควบคุมชั้นเรียนได้

Rixon (1996) กล่าวว่า กิจกรรมเกมสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ทางภาษาได้หลากหลาย เช่น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งการเล่นอาจจะมีรูปแบบมากมายหลากหลาย สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกทางการสื่อสารมากขึ้น นอกจากนี้ กรมวิชาการ (2545) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกมว่า เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยย้าสิ่งที่ยากที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค ผู้สอนสามารถนำสิ่งที่เป็นปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่นเกมต่างๆ เกมสามารถฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

2.4 การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่

ผู้เรียนอย่างไรก็มีสถานภาพเป็นผู้เรียนไม่ว่าจะมีอายุเท่าไรก็ตาม ผู้เรียนทุกวัยล้วนมีความรู้สึกดีใจและภาคภูมิใจ เมื่อประสบความสำเร็จในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ นอกจากนี้ผู้เรียนทุกคนยังชื่นชอบบรรยากาศการเรียนการสอนที่เป็นธรรมชาติ ไม่น่าเบื่อ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ที่จะจัดการกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Ekome & Talmi, 2009)

Wright et al. (1983) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาสำหรับชั้นเรียนวัยผู้ใหญ่ นั้น สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งจากการสำรวจงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องนี้ สามารถสรุปได้สามประเด็น ดังนี้ ประเด็นแรก เกมไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เรียนเท่านั้น แต่สถานศึกษาส่วนใหญ่ยังมีการนำไปบรรจุในหลักสูตรสำคัญของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศด้วย ประเด็นต่อมา ผู้สอนสามารถใช้เกมการเรียนการสอนภาษาเป็นเครื่องมือวัดความสามารถของผู้เรียนภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยผู้สอนสามารถสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่ตอบสนองต่อการรับรู้ในขณะที่กำลังเล่นเกมได้และประเด็นสุดท้าย เกมสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักการแข่งขัน และส่งเสริมให้เป็นผู้มีเหตุผล ซึ่งเหมาะสมกับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่เป็นวัยที่มีเหตุผลในการคิดวิเคราะห์ต่างๆ นอกจากนี้ Arun (2009) ตั้งข้อสังเกตว่าผู้เรียนวัยผู้ใหญ่เป็นผู้เรียนในวัยที่มีความเห็นแก่ตัวค่อนข้างสูงกว่าผู้เรียนวัยเด็ก ดังนั้นการนำเกมมาใช้ใน

การเรียนการสอน จะเป็นกุญแจสำคัญที่จะสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้เนื่องจากกิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยความร่วมมือและความสามัคคีกันภายในกลุ่ม Salles and Ximena (2009) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้นทำให้ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่สามารถลดความกังวลในการเรียนรู้ลงได้ เพราะการเล่นเกมนำมาซึ่งความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนลืมตัวไปว่ากำลังเรียนภาษาอยู่

นอกจากนี้ Kopecky (2009) กล่าวแนะนำว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยใหญ่นั้น ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเกมที่ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายหรือการปลุกใจมาก แต่เกมที่เหมาะสมกับผู้เรียนวัยนี้ คือเกมที่มีความท้าทายทางสติปัญญามากกว่า เนื่องจากผู้เรียนในวัยนี้เป็นวัยที่มีบุคลิกภาพเฉพาะตัว บางคนอาจมีนิสัยขี้อายไม่กล้าแสดงออก ดังนั้นเกมที่เลือกมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอาจเป็นเกมที่ผู้เรียนสามารถร่วมกิจกรรมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ หรือเป็นคู่ก็ได้ โดยอาจให้ผู้เรียนมีการจับคู่หรือเลือกกลุ่มที่จะทำกิจกรรมร่วมกันเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ได้เป็นการลดความสนุกสนานของการเล่นเกมในการเรียนรู้ภาษาสำหรับผู้เรียนวัยนี้ลงแต่อย่างใด

อย่างไรก็ตามในงานสำรวจของ Case (2008) ได้พบประเด็นที่สำคัญดังนี้ ผู้สอนส่วนใหญ่คิดว่าการเรียนรู้ที่เข้มข้นและการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งที่เหมือนกัน อีกทั้งยังเห็นว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งขัดแย้งกับความคิดเห็นของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่ผู้วิจัยท่านนี้พบว่า ผู้เรียนในวัยผู้ใหญ่ไม่ได้มีความสุขกับการเล่นเกมภาษาในชั้นเรียนทุกคน เนื่องจากผู้เรียนวัยผู้ใหญ่จำนวนหนึ่งซึ่งน้อยมากในกลุ่มผู้เรียนส่วนใหญ่ ยังมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษา โดยผู้เรียนกลุ่มนี้มีความเห็นว่าการนำเกมมาใช้กับบทเรียนที่มีเนื้อหาที่ยากต่อการเรียนรู้ หรือเมื่อต้องเรียนเนื้อหาใหม่ ซึ่งต้องใช้ความตั้งใจในการเรียนรู้สูง เป็นการไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง ดังนั้นผู้วิจัยท่านนี้จึงได้สนใจสำรวจความคิดเห็นทั้งเชิงบวกและเชิงลบของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่มีต่อการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาเพิ่มเติม

ผลการสำรวจความคิดเห็นเชิงบวกของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่มีต่อการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาในงานวิจัยของ Case (2008) สรุปได้ดังนี้

1. เกมทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาบ่อยขึ้น เกมทางภาษาบางเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการฝึกใช้ประโยค หรือคำศัพท์ที่เรียนซ้ำๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในการที่จะนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารจริงในอนาคต
2. เกมช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและจดจำสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วได้ดีขึ้น เมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์ที่สนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษาแล้ว ย่อมนำไปสู่ความประทับใจที่จะสามารถตรึงอยู่ในความจำ ซึ่งจะช่วยให้ง่ายต่อการเรียกใช้เมื่อต้องการ
3. เกมภาษาทำให้บรรยากาศการเรียนรู้อยู่ในชั้นเรียนเป็นมิตร การนำเกมมาใช้ในการเรียนภาษาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำความรู้จักกัน สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความเป็นกันเอง

มากขึ้น สิ่งเหล่านี้จะกลายเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากมาเรียนและอยากร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน ซึ่งส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาต่างๆ ของผู้เรียนด้วย

4. ผู้เรียนสามารถรับรู้ความสามารถทางการใช้ภาษาของตนเองได้ทันทีจากการเล่นเกม เนื่องจากการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้น ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของแต่ละเกม ซึ่งกฎกติกาอย่างหนึ่งที่ต้องมี คือการตัดสินใจแพ้หรือชนะ ดังนั้นเมื่อผู้เรียนใช้ภาษาในการเล่นเกมนั้นก็จะทำให้ผู้เรียนทราบผลของการกระทำของตนเองในทันทีที่มีการตัดสินใจ โดยผู้ที่ชนะก็จะหมายถึงผู้เรียนที่ใช้ภาษาได้ดีกว่าผู้แพ้นั่นเอง

5. เกมสามารถเตรียมความพร้อมของผู้เรียนได้ การใช้เกมเพื่อเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนเป็นการกระตุ้นเพื่อปลุกสมองของผู้เรียนให้มีการเตรียมพร้อมที่จะรับข้อมูลใหม่ทางภาษา

6. เกมช่วยให้มีการใช้สมองส่วนต่างๆมากขึ้น ในชั้นเรียนปกติที่ไม่ใช้เกมในการเรียนการสอนภาษา จะเน้นให้ผู้เรียนใช้สมองเพื่อจดจำสิ่งที่เรียนรู้เพียงอย่างเดียว เช่นการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์โดยใช้วิธีการท่องจำเพียงอย่างเดียว ในทางกลับกัน การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจะเป็นการกระตุ้นให้สมองส่วนอื่นๆทำงานด้วย เนื่องจากการเล่นเกมจะต้องใช้ส่วนต่างๆของร่างกายในการเคลื่อนไหวเพื่อทำกิจกรรม ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ใช้สมองทุกส่วนอย่างสมดุล

7. เกมเป็นวิธีการเรียนการสอนภาษาที่เป็นธรรมชาติ การใช้เกมในการเรียนรู้ภาษานั้นเปรียบเสมือนการที่เด็กเล็กเรียนรู้การใช้ภาษาจากการเลียนแบบสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว เด็กเล็กจะใช้เวลาในการเล่นด้วยความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในขณะเดียวกันทำให้เขาสามารถจดจำสิ่งเหล่านั้นได้โดยปริยาย เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ที่ชอบความสนุกสนาน ความท้าทายและความคิดสร้างสรรค์

8. เกมทำให้เกิดการแข่งขันและแรงจูงใจ การแข่งขันของผู้เรียนในเกมการเรียนรู้ภาษาเปรียบเสมือนการวิ่งแข่งกับคนอื่น เมื่อเรากำลังวิ่งแข่งกับใครเราก็จะมีแรงขับภายในที่จะต้องวิ่งให้ชนะผู้อื่น ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาโดยใช้เกม จะเป็นสิ่งที่สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดและตั้งใจจดจำกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้อยู่เพื่อแข่งขันกับผู้เรียนผู้อื่นให้ชนะ

9. เกมเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่นเดียวกับการเล่นกีฬา หรือกิจกรรมทางศิลปะต่างๆ ที่มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถเลือกทำกิจกรรมได้ตามวัตถุประสงค์ที่แต่ละบุคคลต้องการการเรียนรู้ภาษาโดยใช้เกมก็สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ตามทักษะทางภาษาที่ผู้เรียนต้องการพัฒนา เช่นเกมภาษาเพื่อพัฒนาการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

10. วัสดุ อุปกรณ์ซึ่งเป็นส่วนประกอบของเกมภาษาช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีขึ้น เช่น รูปภาพ สถานที่ บุคคล และสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กันของผู้เรียนภายในชั้นเรียน สิ่งต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีภาพของประสบการณ์การเรียนรู้ที่ชัดเจนขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งต่างๆที่ได้เรียนรู้ไปแล้วได้ดีขึ้น

ในด้านความคิดเห็นเชิงลบของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ที่มีต่อการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษา ผลการสำรวจสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเกมเป็นการเสียเวลา เหตุผลนี้อาจเนื่องมาจากเกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษานั้นเป็นเกมที่ไม่มีคุณภาพ ซึ่งคุณลักษณะของเกมภาษาที่ดีจะมีการกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการเล่นเกมอย่างชัดเจน

2. การเล่นเกมไม่เหมาะสมกับผู้ใหญ่ โดยส่วนใหญ่คนทั่วไปจะคิดว่าการเล่นเกมเป็นเรื่องเฉพาะของเด็กเท่านั้น เกมมีมากมายหลายประเภท หากผู้สอนเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ด้านภาษาของผู้เรียนแล้ว การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษากับผู้ใหญ่ก็ทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุดเช่นเดียวกัน

3. ความสนุกสนานเพลิดเพลินที่เกิดจากการใช้เกมในการเรียนการสอน บางครั้งอาจทำให้เกิดความวุ่นวายภายในชั้นเรียนจนผู้สอนไม่อาจควบคุมได้ ทำให้ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ ดังนั้นผู้สอนจึงควรมีการวางแผนหรือมีการทดลองใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ภาษาก่อนการนำมาใช้จริงในชั้นเรียน

นอกจากข้อดีข้อเสียของการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนจะเป็นสิ่งที่ผู้สอนควรต้องคำนึงถึงแล้ว ยังมีปัจจัยและวิธีการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาที่ผู้สอนควรตระหนัก ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาโดยใช้เกมเกิดประสิทธิภาพสูงสุด Graham and Mark (2009) แนะนำว่าปัจจัยที่ผู้สอนจะสามารถสร้างแรงจูงใจอย่างเพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่สามารถสนใจในการเรียนรู้ภาษาได้มีสามประการ คือประการแรก ผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียนรู้สึกไว้วางใจในตัวผู้สอน และรู้สึกว่าได้เริ่มเรียนแล้วจะสามารถประสบความสำเร็จได้อย่างแน่นอน ประการที่สอง ผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอนภาษาภายในชั้นเรียนนั้นไม่ตึงเครียด แต่ยังสามารถสอดแทรกความสนุกสนานหรือความบันเทิงไว้ได้ และประการสุดท้าย ผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนภาษาในบริบทที่ใกล้ตัวหรือมีความเกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้เรียน ซึ่งจะสามารถดึงดูดความสนใจ และทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย

นอกจากนี้ Kopecky (2009) ได้แนะนำเคล็ดลับให้แก่ผู้สอนภาษาในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาและเพื่อนที่สอนภาษาด้วยกันได้เก็บเกี่ยวมาจากการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ ดังนี้

1. ผู้สอนต้องรู้จักผู้เรียนของตนเองในด้านต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผู้สอนประเมินได้ว่าผู้เรียนจะมีความสุขกับการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาหรือไม่

2. เมื่อผู้สอนได้ทำความรู้จักกับตัวผู้เรียนวัยนี้แล้ว ก็ต้องมีการจัดเตรียมและคัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับผู้เรียน

3. ผู้สอนควรให้คำอธิบายกฎกติกาต่างๆ ที่ชัดเจนแก่ผู้เรียน เนื่องจากอาจเกิดความผิดพลาดหรือความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนกันได้ขณะดำเนินการเล่นเกม

4. หลังจากอธิบายกฎกติกาต่างๆ ให้ผู้เรียนรับทราบในเบื้องต้นแล้ว ผู้สอนควรสาธิตวิธีการเล่นเกมเพิ่มเติมก่อนที่จะมีการเล่นจริง เพื่อความมั่นใจว่าผู้เรียนรู้วิธีการเล่นอย่างถูกต้อง และสามารถจดจำกฎกติกาในการเล่นได้

5. ผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจ และความกระตือรือร้นให้กับตัวเอง เพื่อเป็นตัวอย่างให้แก่ผู้เรียน

6. ผู้สอนควรมีความเป็นมืออาชีพในการสอนผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อถือและเคารพผู้สอน

7. ผู้สอนควรให้ผู้เรียนสามารถจับคู่หรือเลือกสมาชิกในกลุ่มของตนเองได้อย่างอิสระเนื่องจากผู้เรียนวัยนี้จะมีบุคลิกภาพส่วนบุคคล และอาจมีทัศนคติที่แตกต่างกันออกไปดังนั้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกสมาชิกได้เอง ย่อมดีกว่าผู้สอนเตรียมให้

8. ผู้สอนควรเน้นย้ำวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมภาษาให้ผู้เรียนรู้ตัวอยู่เสมอไม่เช่นนั้นอาจทำให้ไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ได้ ซึ่งจะเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์

9. ผู้สอนไม่ควรจำกัดการใช้ภาษาในการสื่อสารขณะทำกิจกรรมมากนัก ควรปล่อยให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการเลือกใช้ภาษาบ้าง

10. ผู้สอนควรจัดการเวลาในการเรียนการสอนภาษาที่ใช้เกมอย่างรัดกุม เนื่องจากอาจทำให้ผู้เรียนเกิดอาการเบื่อหน่ายที่จะต้องรอกกลุ่มอื่นเมื่อกลุ่มของตนเองทำกิจกรรมเสร็จก่อน

จากการศึกษาวรรณกรรมข้างต้น สามารถสังเกตได้ว่าเกมเป็นวิธีที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาและสามารถใช้กับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ผู้สอนควรมีการศึกษาความรู้เกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนในวัยนี้อย่างละเอียดรอบคอบเสียก่อน ทั้งในด้านความเหมาะสมของเกม บุคลิกภาพ และเจตคติส่วนบุคคลของผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม

นอกจากเกมจะมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาในด้านต่างๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว เกมยังมีประสิทธิภาพต่อความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งความคงทนทางการเรียนรู้นี้เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้แล้วไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำคำศัพท์

3.1 ความหมายของความคงทนในการจำ

จากการศึกษาความหมายของความคงทนในการจำพบว่า มีนักจิตวิทยาหลายท่าน (Adams 1967 : 9 , Atkinson and Shiffrin 1968 : 89 – 195 ; ไสว เลี่ยมแก้ว 2528 : 9 - 17) ได้กล่าวสรุปถึงความหมายของความคงทนในการจำ คือ การคงไว้ซึ่งผลของการเรียนหรือความสามารถที่จะ

ระลึกได้ ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียนเคยมีประสบการณ์การรับรู้มาแล้ว หลังจากที่ทิ้งระยะเวลาไว้ระยะหนึ่ง ซึ่งสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เกิดความคงทนในการจำมี 2 ประการคือ ลักษณะความต่อเนื่องหรือ ความสัมพันธ์ของประสบการณ์ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้และการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วเสมอ

โครงสร้างความจำ

นักจิตวิทยาในกลุ่มความคิดนิยมเชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นกระบวนการทางสมองที่กระทำกับสารที่เรียนซึ่งเรียกว่า กระบวนการจัดสาร (information processing) ที่สามารถอธิบายได้ด้วยโครงสร้างความจำ ซึ่ง Atkinson และ Shiffrin (1968: 89 - 195) ได้อธิบายเกี่ยวกับโครงสร้างความจำ ซึ่งประกอบไปด้วย ขั้นตอน (stages) และกระบวนการ (process) ดังนี้

1. ขั้นตอน (stages) ในโครงสร้างความจำ มีอยู่ 3 ขั้นตอนด้วยกัน คือ

1.1 ความจำจากการรู้สึกสัมผัส (sensory memory) หรือ SM หมายถึง การคงอยู่ ความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5

1.2 ความจำระยะสั้น (short-term memory) หรือ STM คือ ความจำ หลังการเรียนรู้ เป็นความจำที่คงอยู่ในระยะเวลาอันสั้น (ประมาณ 30 วินาที) ที่ตั้งใจจำหรือใจจดใจจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจในสิ่งเหล่านั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป

1.3 ความจำระยะยาว (long-term memory) หรือ LTM คือ ความจำที่คงทนถาวรมากกว่าความจำระยะสั้น ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้นานเพียงใด ถ้าเมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ อาจจะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง ระบบความจำระยะยาวนี้ เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึกว่าเป็นการตีความ จึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

2. กระบวนการ (process) กระบวนการเป็นการจัดการกระทำต่อข้อมูลหรือสารที่เกิดขึ้นในโครงสร้างความจำในแต่ละขั้นตอนซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

การเข้ารหัส (encode) การแปลงสารจากลักษณะหนึ่งไปแฝงไว้ในสารอีกลักษณะหนึ่ง เพื่อที่จะเข้าสู่ขั้นตอนอื่นๆ

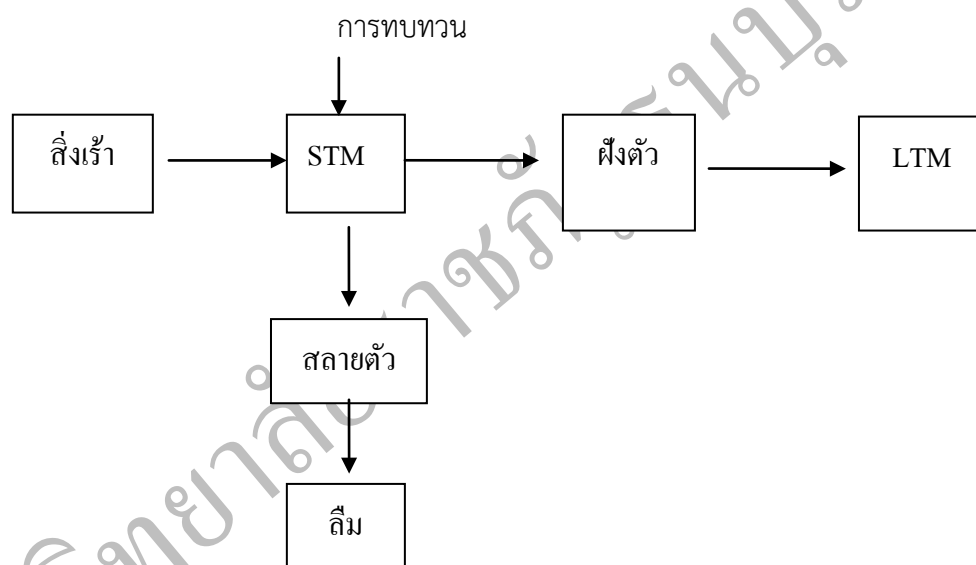
การเก็บรหัส (storage) หมายถึง การคงอยู่ของรหัสในโครงสร้างความจำ โดยที่รหัสนั้นคงทนต่อการรบกวนของสารอื่นๆ หรือ คงทนต่อการเลือนหายของรอยความจำ

การถอดรหัส (retrieval) เป็นการดึงรหัสมาใช้ เช่นในการเรียนรู้คำว่า daughter อาจเข้ารหัสเป็นความหมายโดยเอาความรู้เดิมที่มีอยู่ในขอบข่ายความหมายเดียวกันมาสัมพันธ์

การลืม (forgetting) หมายถึงการที่สมองไม่สามารถเก็บสารที่เรียนรู้ไว้ได้หรือไม่สามารถนำเอาความรู้ที่เก็บออกมาใช้ได้

นอกจากนั้น Atkinson และ Shiffrin ดักกล่าวถึงทฤษฎีความจำสองกระบวนการซึ่งมีใจความว่า STM (short-term memory) เป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ใน STM ต้องได้รับ

การทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นก็สลายตัวไปอย่างรวดเร็ว และสิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ใน STM เป็นระยะเวลาที่ยาวนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวอยู่ใน LTM (long-term memory) ยิ่งมาก ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ใน LTM สิ่งนั้นก็ติดอยู่กับความจำตลอดไปกลายเป็นความจำที่ถาวร ซึ่งสามารถจะรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ซึ่งความจำระยะยาวที่กล่าวถึงในทฤษฎีความจำสองกระบวนการก็คือ ความคงทนในการจำนั่นเอง ส่วนช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำนั้นจะใช้เวลาประมาณ 14 วัน ซึ่งอาจแสดงกระบวนการของ STM กับกระบวนการ LTM เป็นแผนภูมิดังต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 2 : แสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการของ Atkinson และ Shiffrin

ที่มา : R.C. Atkinson and R.M. Shiffrin, "Human Memory : A Proposed System and Its Control Processed," In The psychology of learning and motivation : Advanced in Research and Theory, ed. K.W. Spence (New York : Academic Press, 1968), p. 101

ทั้งความจำระยะสั้นและความจำระยะยาวจะเกิดหลังจากการเรียนรู้หรือผ่านไปแล้ว มนุษย์ใช้ความจำระยะสั้นสำหรับการจำเพียงชั่วคราว ความจำระยะยาวเป็นความจำที่คงทนถาวรกว่าความจำระยะสั้น มนุษย์จะไม่รู้สึกในสิ่งที่อยู่ในความทรงจำระยะยาวแต่เมื่อต้องการหรือมีสิ่งใดมาสะกิดใจก็จะสามารถรื้อฟื้นขึ้นมาได้ความจำระยะยาวก็คือ ความคงทนในการจำ ซึ่งหลังจากการเรียนรู้ไปแล้วสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ อาจสรุปได้เป็น 2 ประการ คือ

ประการแรก คือ ความสัมพันธ์หรือความต่อเนื่องของประสบการณ์ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้
 ประการที่สอง คือ การทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วเสมอ และการศึกษาทบทวนสิ่งที่ทำได้ดี
 อยู่แล้วซ้ำอีกที่จะช่วยทำให้ความจำถาวรยิ่งขึ้น

3.2 ลำดับขั้นในการศึกษาความจำ

ชัยพร วิชชาวุธ (2520 : 20) ได้แบ่งลำดับขั้นของการศึกษาความจำออกเป็น 3 ขั้นดังนี้

1. ขั้นการเสนอสิ่งเร้า การเสนอสิ่งเร้าที่ต้องการให้ผู้เรียนจำได้นั้น ถ้าเป็นสิ่งที่เข้าใจยากๆ
 จะต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้จนเข้าใจเสียก่อน หากผู้เรียนยังไม่เคยเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการให้จำ พอถึงขั้น
 ทดสอบผู้เรียนย่อมไม่สามารถตอบได้ว่าสิ่งที่ให้จำนั้นคืออะไร

2. ขั้นกิจกรรมแบบแทรกให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอื่น สอดแทรกระหว่างขั้นการเสนอ และการ
 ทดลองกิจกรรมแทรกนี้อาจเป็นกิจกรรมที่ป้องกันมิให้ผู้เรียนมีโอกาสทบทวนสิ่งที่ผู้เรียนรู้อีกในขั้นที่
 1 หรืออาจเป็นกิจกรรมการดำเนินชีวิตประจำวันตามปกติก็ได้

3. ขั้นการทดสอบ จะบ่งชี้ว่าผู้เรียนจำสิ่งที่ไปได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งวิธีทดสอบความจำ
 ทำได้ 3 วิธี คือ

3.1 การจำได้ (recognition) เป็นการทดสอบความจำโดยการปรากฏสิ่งเร้าที่เคย
 ประสบมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเร้าใหม่ๆ แล้วให้ชี้ว่า สิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าเดิมได้ถูกต้อง

3.2 การระลึกได้ (recall) เป็นการระลึกสิ่งที่เคยประสบในอดีตออกมาโดยไม่มีสิ่งเร้า
 ที่เคยประสบมาปรากฏให้เห็น

3.3 การเรียนรู้ซ้ำ (relearning) หมายถึงการทำใดๆ หรือเสนอสิ่งเร้าในการเรียนรู้การ
 เรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้ง

3.3 การทดสอบความคงทนในการจำ

Houston et al. และคณะ (1983 : 212 - 214) กล่าวว่า ตามปกติการเรียนรู้และความ
 คงทนในการจำจะอยู่ร่วมกัน แต่เราสามารถแยกทดสอบอย่างใดอย่างหนึ่งได้อย่างอิสระ เมื่อเรา
 สำรองพฤติกรรมการเรียนและอัตราข้อมูลที่ได้จากการเรียนนั้นแสดงว่าเรามุ่งทดสอบการเรียนรู้ แต่ถ้า
 เรามุ่งพิจารณาข้อมูลที่นักเรียนสะสมไว้หลังจากการเรียนเสร็จสิ้นไปแล้วช่วงเวลานั้น แสดงว่าเรา
 ต้องการทดสอบความจำหรือความคงทนในการจำ เช่น การให้นักเรียนท่องจำและออกเสียงตัวอักษร
 XZGVKLRTXCP ในแต่ละครั้งที่นักเรียนฝึก ครูจะบันทึกจำนวนตัวอักษรที่นักเรียนอ่านได้ถูกต้องไว้
 การบันทึกนี้เป็นการมุ่งทดสอบการออกเสียงมากกว่าความจำแต่ในกระบวนการฝึกย่อมมีความคงทน
 ในการจำหรือความจำเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย กล่าวคือ นักเรียนได้รับและสะสมข้อมูลจากการฝึกฝนแต่
 ละครั้งเพื่อพัฒนาการออกเสียง ดังนั้นในการทดสอบ การเรียนรู้จึงเป็นการทดสอบความคงทนในการ
 จำด้วย โดยทั่วไปครูจะจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามเพื่อทดสอบความคงทนในการจำสิ่งที่นักเรียนเรียนรู้
 ไปแล้ว

Houston et al. และคณะ (1983 : 214 – 215) เสนอวิธีทดสอบความคงทนในการจำไว้ 3 วิธีดังนี้

1. การระลึกได้ (recall) โดยให้นักเรียนเขียนหรือเล่าสิ่งที่เรียนผ่านไปแล้ว โดยไม่ให้ออกาสทบทวนก่อนการทดสอบ
2. การจำได้ (recognition) โดยกำหนดคำถามและตัวเลือกคำตอบให้นักเรียนเลือกตอบตามความคิดเห็น การทดสอบวิธีนี้ นักเรียนจะตอบได้ง่ายกว่าวิธีการระลึก
3. การเรียนซ้ำ (relearning) โดยให้นักเรียนฝึกบทเรียนในช่วงเวลาหนึ่งแล้วกลับมาฝึกซ้ำอีก ถ้านักเรียนจำบทเรียนได้มาก นักเรียนจะประหยัดเวลาในการฝึกครั้งหลัง ซัยพร วิชชาวุธ (2525 : 286) อธิบายเพิ่มเติมว่า นักเรียนอาจใช้เวลาหรือจำนวนครั้งในการทำซ้ำเพื่อให้จำได้เป็นเครื่องวัดความพยายามในการจำแตกต่างกัน นั่นคือ นักเรียนจะประหยัดเวลาหรือจำนวนครั้งในการทำซ้ำมากขึ้น ถ้านักเรียนมีความคงทนในการจำอยู่มาก การประหยัดเวลาดังกล่าวคิดเป็นร้อยละได้ดังนี้

ถ้าให้ A = จำนวนครั้งที่ทำซ้ำในการพยายามจำครั้งแรก

B = จำนวนครั้งที่ทำซ้ำเพื่อให้จำได้อีก

$$\text{ร้อยละของการประหยัด} = 100 \times \frac{(A-B)}{A}$$

3.4 ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำ

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องช่วงเวลาที่ใช้ในการทดสอบความคงทนในการจำ ดังนี้

Atkinson และ Shiffrin (1968: 89 - 195) ซัยพร วิชชาวุธ (2525 : 288) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ในการทดสอบความคงทนในการจำ ควรเว้นระยะเวลาห่างจากการทดสอบครั้งแรก ประมาณ 14 วัน เพราะเป็นช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำ

Gregory (1987: 29) กล่าวว่า นักจิตวิทยาการทดลอง (Experimental Psychologist) ได้กำหนดระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำไว้ดังนี้

ความคงทนในการจำการสัมผัส ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ประมาณ 1 วินาที
 ความคงทนในการจำระยะสั้น ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ 1 นาทีหรือ น้อยกว่า
 ความคงทนในการจำระยะยาว ควรวัดหลังจากการเรียนรู้ในช่วง 1 นาที จนถึงหลายวันหรือหลายสัปดาห์

Nunally (อ้างถึงใน วรยา ขุนทอง 2529: 42) กล่าวว่า เพื่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่าง ๆ น้อยลง ควรเว้นช่วงเวลาในการทดสอบครั้งที่ 2 ห่างกันอย่างน้อย 2 สัปดาห์

กล่าวโดยสรุปว่า เวลาที่ใช้ในการทดสอบความคงทนในการจำส่วนใหญ่จะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หลังจากการเรียนรู้ เพราะเป็นระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำนั่นเอง

ดังนั้นในการศึกษาทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยจึงทำการวัดความคงทนในการจำของวิธีการสอนในการทดลองครั้งนี้โดยการกำหนดการทดสอบหลังเรียนแล้ว 14 วัน เพื่อนำผลมาวิเคราะห์หาความคงทนในการจำ

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

ทิตนา แคมมณี (2548: 10) กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ คือ การทำให้สำเร็จ หรือประสิทธิภาพ ทางด้านการกระทำในทักษะที่กำหนดให้หรือด้านความรู้ ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเข้าถึงความรู้ การพัฒนาทักษะในด้านการเรียน ซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้ คะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้หรือทั้งสองอย่าง

อัจฉรา สุขารมณ และอรพินทร์ ชูชม (2530: 10) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่ได้จากการทำงานที่ต้องอาศัยความพยายามจำนวนหนึ่งซึ่งอาจผลมาจากการกระทำที่อาศัยความสามารถทางร่างกายหรือสมอง ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงเป็นขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการเรียนที่อาศัยการทดสอบ เช่น จากการสังเกตหรือตรวจการบ้าน หรืออาจอยู่ในรูปของเกรดที่ได้มาจากโรงเรียน ซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและช่วงเวลาในการประเมินอันยาวนานหรืออีกวิธีหนึ่งอาจวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป

ไพศาล หวังพานิช (2533: 209) ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic Achievement) หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล อันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม หรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์ จึงเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถ หรือความสัมฤทธิ์ผล (Level of Accomplishment) ของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไร มีความสามารถชนิดใดซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดด้วยการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปการกระทำจริงให้ออกมาเป็น

ผลงาน เช่น วิชาศิลปะศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้ จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบปฏิบัติ (Performance Test)

2. การวัดด้านเนื้อหาเป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา (Content) อันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่างๆ สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)

วอร์ณิ โสมประยูร (2537: 262) ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึงความสามารถหรือพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้ซึ่งพัฒนาขึ้นหลังจากได้รับการอบรมสั่งสอนและฝึกฝนโดยตรง

ภพ เลหาไพบุลย์ (2537: 295) ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ พฤติกรรมที่แสดงออก ถึงความสามารถในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด จากที่ไม่เคยกระทำได้หรือกระทำได้น้อยก่อนที่จะมีการเรียนรู้ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สามารถวัดได้

4.2 ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525: 210) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้เอง (Teacher – Made Test) ครูผู้สอนจัดสร้างขึ้น เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียน ภายหลังจากได้มีการเรียนการสอนไประยะหนึ่งแล้วโดยปกติแบบทดสอบประเภทนี้ จะใช้เฉพาะภายในกลุ่มนักเรียนที่ครูผู้ออกข้อสอบเป็นผู้สอน จะไม่นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น ทั้งนี้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบนักเรียน มีความรู้ความสามารถตามจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้มากน้อยเพียงใดและจะนำผลการสอบนี้ไปใช้ทั้งปรับปรุงซ่อมเสริมการเรียนการสอนกับนำไปใช้ตัดสินผลการเรียนของนักเรียนด้วยตัวอย่างแบบทดสอบที่ครูใช้ในการสอบปลายภาคหรือปลายปี หรือเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละบทแต่ละตอนนั่นเอง

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เช่นเดียวกับแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้เองแต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบการเรียนด้านต่างๆ ของนักเรียนที่ต่างกลุ่มกัน

บุญชม ศรีสะอาด (2532: 8-9) ได้แบ่งลักษณะของแบบทดสอบออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์ที่ใช้สำหรับตัดสินว่า ผู้เรียนมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดเพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์ซึ่งเป็นหัวใจของข้อสอบในการทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตรสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร สามารถจำแนกผู้เรียนตามความเก่งอ่อนได้ การรายงานผลการ

สอบอาศัยคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถวัดได้ ที่แสดงสถานภาพความสามารถของบุคคล เมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

4.3 กระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2526: 21–30) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนของกระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผนสร้างแบบทดสอบ พิจารณาถึงจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้การวางแผนสร้างแบบทดสอบว่าจะสร้างแบบสอบว่าจะสร้างแบบทดสอบอย่างไร จำเป็นต้องเรียนรู้เสียก่อนว่าเราจะนำแบบทดสอบไปใช้เพื่อทำอะไร หรือต้องทราบจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้นั้นเองโดยหลักการแล้วกานำแบบทดสอบไปใช้จะสัมพันธ์อยู่กับการสอน เช่น การสอบเพื่อตรวจสอบความรู้เดิมจะสอบก่อนการทำการสอนการสอบ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน และวินิจฉัยข้อบกพร่อง จะสอบในระหว่างดำเนินการสอน และการสอน เพื่อสรุปผลการเรียนจะสอบหลังจากการสอนเสร็จสิ้นทั้งหมดแล้ว ดังนั้น จุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้ อาจจำแนกเป็น 4 จุดประสงค์ ดังนี้

1. ใช้ตรวจสอบความรู้เดิม จะทำการสอบก่อนที่จะเริ่มต้นการสอนเพื่อพิจารณา
 - 1.1 นักเรียนมีความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับเนื้อหาที่จะเรียนเพียงพอหรือไม่
 - 1.2 นักเรียนมีความรู้เนื้อหาที่จะสอนหรือไม่
2. ใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงการเรียนการสอน
3. ใช้วินิจฉัยผู้เรียน
4. ใช้สรุปผลการเรียน

เนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด

เนื้อหาวิชา และพฤติกรรมที่ต้องการวัด ก็คือ เนื้อหาและพฤติกรรมที่ทำการสอน

การวิเคราะห์หลักสูตร

การวิเคราะห์หลักสูตรเป็นกระบวนการในการจำแนกแยกแยะในวิชานั้นๆ มีหัวข้อเนื้อหาสาระที่สำคัญอะไรบ้างมีจุดประสงค์ที่จะให้เกิดพฤติกรรมอะไรบ้าง ดังนั้น การวิเคราะห์หลักสูตร จึงประกอบด้วยการวิเคราะห์ 2 อย่าง คือ

1. การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา
 2. การวิเคราะห์จุดประสงค์
- การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา

การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา เป็นการจำแนก หรือจัดหมวดหมู่เนื้อหาวิชาเป็นหัวข้อสำคัญ โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันของเนื้อหา

2. ความยากง่ายของเนื้อหา
3. ขนาดความยาวของเนื้อหา
4. เวลาที่ใช้สอน

การวิเคราะห์จุดประสงค์

การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา เป็นการจำแนก หรือจัดหมวดหมู่เนื้อหาวิชาเป็นหัวข้อสำคัญ โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. รวบรวมจุดประสงค์ของเนื้อหาวิชาทั้งหมด จากหนังสือหลักสูตรและคู่มือครู
2. เขียนพฤติกรรมที่สำคัญของแต่ละจุดประสงค์ทั้งหมด
3. ยุบพฤติกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันให้เป็นพฤติกรรมเดียวกัน
4. นิยามความหมายของพฤติกรรมที่ยุบรวมแล้ว

ขั้นที่ 2 การเตรียมงานและเขียนข้อสอบ เมื่อวางแผนการสร้างแบบทดสอบโดยการสร้างเป็นตารางวิเคราะห์หลักสูตรเรียบร้อยแล้ว ต้องเตรียมงาน และเขียนข้อสอบต่อไป

ขั้นที่ 3 การทดลองสอบ เมื่อเขียนข้อสอบและจัดพิมพ์เรียบร้อยแล้วนำไปทดลองสอบ

ขั้นที่ 4 การประเมินผลแบบทดสอบ การประเมินผลแบบทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่าแบบทดสอบมีคุณภาพหรือไม่ โดยพิจารณาตามคุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบซึ่งมีอยู่ 10 ประการคือ

1. ความแม่นยำ หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดพฤติกรรมได้ตรงตามที่ระบุไว้ในจุดประสงค์และตามที่ทำการสอนจริง
2. ความเชื่อมั่น หมายถึง แบบทดสอบให้ผลการทดสอบสอดคล้องตรงกันทุกครั้ง
3. อำนาจจำแนก หมายถึง ข้อสอบที่แบ่งแยกคนเก่งอ่อนออกจากกันได้ กล่าวคือ คนเก่งจะตอบถูก คนอ่อนจะตอบผิด
4. ความยากง่าย หมายถึง จำนวนเปอร์เซ็นต์ผู้ตอบถูกทั่วไปแล้วความยากง่ายที่เหมาะสมจะมีจำนวนครึ่งหนึ่งตอบถูก
5. ความเป็นปรนัย หมายถึง ข้อสอบที่มีคำถามชัดเจน และการให้คะแนนชัดเจน
6. ความเฉพาะเจาะจง หมายถึง ข้อสอบที่มีคำถามชัดเจนและการให้คะแนนชัดเจน
7. ประสิทธิภาพ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้เวลานั้นประหยัดเวลาการสร้าง การดำเนิน การสอบ การตรวจให้คะแนนแต่ให้ผลการสอบถูกต้อง
8. ความสมดุล หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดได้ครอบคลุมตามจุดประสงค์และเนื้อหา มีสัดส่วนจำนวนข้อสอบสอดคล้องตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร
9. ความยุติธรรม หมายถึง แบบทดสอบมีความชัดเจนไม่คลุมเครือและเปิดโอกาสให้ทุกคนมีโอกาสที่จะตอบถูกได้เท่ากัน

10. ความเหมาะสมของเวลา หมายถึง แบบทดสอบได้กำหนดเวลาให้เพียงพอในการตอบข้อสอบจนเสร็จ

5.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู

5.1 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู

ภาษาอังกฤษสำหรับครู (English Language for Teachers)

ภาษาต่างประเทศเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู สามารถใช้ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ภาษาต่างประเทศ เพื่อการสื่อความหมายอย่างถูกต้อง สามารถใช้ภาษาและวัฒนธรรม เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

5.2 แผนโครงสร้างการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู

1.แผนการสอน			
ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้
1	Course Orientation Course's Agreement Pre-Test	4	ปฐมนิเทศ Pre-test ศึกษาวิเคราะห์ ผู้เรียน แนะนำ
2	Speaking and Listening - How do you learn English? - Getting to know you - Nationality	4	-สัมภาษณ์เพื่อนร่วมชั้นเรียนและ แนะนำตนเองกับผู้อื่น -ทำแบบฝึกหัด
3-5	Basic grammar for writing - Nouns / Pronouns - Present Simple Tense - Present Perfect Tense - Past Simple Tense	8	เขียนเรื่องสั้น โดยใช้ Present simple tense และ Past simple tense
6	Listening and Reading - Stress and health - Making a difference - Future Simple Tense	4	-อ่านบทความจากนิตยสาร และ ตอบคำถามฟังเกี่ยวกับกิจกรรมที่ ทำให้ผ่อนคลาย - ทำแบบฝึกหัด

7	Reading Comprehension - Songkran Festival - Sweaters for Penguins - Wh-question	4	-อ่านเรื่องวันสงกรานต์ และตอบคำถาม -เรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง และนำไปใช้ในประโยคอื่นๆ
8	Speaking and Listening - Going Places - What's the number? - Body language - Present Progressive Tense	4	-นักศึกษาดูแผนที่ และพูดเกี่ยวกับสถานที่ที่อยากจะไปเที่ยว -ฟังเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ และตอบคำถามจากสิ่งที่ฟัง
9 – 10	Basic grammar for writing - Adjective - Comparative - Adverb	8	-เขียนประโยคสั้นโดยใช้ Adjective และ Adverb -กิจกรรมกลุ่มเพื่อนำเสนอการเขียนต่อหน้าชั้นเรียน -ทำแบบฝึกหัด
11	Speaking and Listening - Appearances - Personalities - Shopping - Auxiliary Verbs	4	-ฟังบทสนทนา และตอบคำถาม -พูดอธิบายลักษณะของบุคคลที่ตนชื่นชอบกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน
12	Listening and Reading - Vacations - Dreams - Past Simple Tense	4	-อ่านและคิดเกี่ยวกับวันหยุดที่ผ่านมา และอธิบายความรู้สึก - ฟังเกี่ยวกับวันหยุดของบุคคลต่างๆ และตอบคำถาม - ทำแบบฝึกหัด
13	Reading Comprehension - Dinosaur - Cobra	4	-อ่านเรื่องไดโนเสาร์และงูเห่า และตอบคำถาม - เรียนรู้คำศัพท์ยาก และนำไปใช้

	- Relative pronouns		ในสถานการณ์ต่างๆ - ทำแบบฝึกหัด
14-15	Reading and Writing - A home-stay package - Hurricanes - Preposition - Conjunctions	8	-อ่านเรื่องที่กำหนด และตอบ คำถาม และหาประโยคที่มีการใช้ Conjunctions, Prepositionจาก เนื้อเรื่อง - เรียนรู้การใช้ Conjunctions, Prepositionและฝึกแต่งประโยค
16	Final	4	

6.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

สันทัต หอมสมบัติ (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนเชกา อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดหนองคาย จำนวน 53 คน กลุ่มทดลอง 30 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม กลุ่มควบคุม 23 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จันทิมา จันตาบุตร (2543 : 79) ได้เปรียบเทียบทักษะการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษในการเรียนโดยใช้เกมการศึกษาและไม่ใช้เกมการศึกษา และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการทาวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สาขายานยนต์ (ชย.3101) วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนาเชียงใหม่ จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ที่เรียนรายวิชาศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ผลการศึกษาพบว่า 1) นักศึกษามีคะแนนทดสอบคำศัพท์ หลังจากการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมการศึกษาสูงกว่าคะแนนการทดสอบหลังการเรียนโดยไม่ใช้เกมการศึกษา 2) ทั้งนี้หลังจากให้นักศึกษาทำแบบสอบถามพบว่า นักศึกษาต้องการให้

มีเกมการศึกษาในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทุกครั้ง นักศึกษาเกิดความรู้สึกชอบการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และนักศึกษาเรียนภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนาน

นันทพร คชศิริพงษ์ (2541 : 169) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน โรงเรียนวิเชียรกลิ่นสุคนธ์อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ กลุ่มควบคุมเรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เมื่อทิ้งช่วงไป 2 สัปดาห์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกัน

สันติ แสงสุก (2542 a : บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลจากการศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและวิธีสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น กล่าวคือ สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีและมีแนวโน้มที่จะทำให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

งานวิจัยต่างประเทศ

Pinter (1998 : 710 – A – 711 – A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนสะกดคำ ซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลองสามสัปดาห์ ได้ทำการทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

Dickerson (1997 : 6456 –A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเงียบ (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้

กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว จะเล่นโดยมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย กลุ่มที่ใช้เกมเงียบจะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เกมเงียบ และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
2. กลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่า นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบ
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเงียบมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

Laufer Batia (2001) ได้ทำการวิจัยที่เกี่ยวกับการเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์โดยกิจกรรมที่เน้นคำศัพท์ และการเรียนคำศัพท์แบบไม่ได้ตั้งใจในภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ซึ่งจากงานวิจัยรายงานว่า การเรียนรู้คำศัพท์จากการอ่านบทความเพียงอย่างเดียวได้คำศัพท์ในปริมาณน้อย จึงเปรียบเทียบการอ่านโดยเพิ่มกิจกรรมที่เน้นคำศัพท์ ซึ่งได้ปริมาณคำศัพท์ที่มากกว่า และจากหลักฐานการวิจัยการเรียนรู้คำศัพท์โดยกิจกรรมที่เน้นคำศัพท์เป็นแหล่งการเรียนรู้คำศัพท์ที่ดีอีกด้วย

จากงานวิจัยต่างประเทศสรุปได้ว่าการสอนการพัฒนาการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพนั้นมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ความหมาย คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง และมีหลายวิธีที่สามารถสอนให้ผู้เรียนเรียนรู้ ความหมายคำศัพท์ และนอกจากนี้งานวิจัยพบว่าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการสร้างกิจกรรม การเรียนการสอนต่างๆ เพื่อเพิ่มพูนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ยังเป็นวิธีการที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการ เรียนรู้คำศัพท์ได้เป็นอย่างดีอีกด้วย