

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมา

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบัน เป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ซึ่งในการเรียนการสอนนั้นความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น ผู้เรียนที่รู้ศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสติวิก (Stewick, 1972 : 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่ง ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษา ซึ่งประกอบด้วยเสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา ทั้งนี้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ สิ่งสำคัญ คือการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย, 2531 : 84) อย่างไรก็ตาม ถ้าไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์ ก็จะสื่อสารได้ไม่มากนัก แต่ถ้าไม่รู้ศัพท์ ก็ไม่สามารถที่จะสื่อความหมายได้เลย แสดงให้เห็นว่าคำศัพท์นั้นมีความสำคัญมาก เจ้าของภาษาค้นเคยกับคำศัพท์ โดยได้ยินได้ฟังและพบเห็นบ่อย ๆ ทั้งที่เป็นรูปประโยคและจากสถานการณ์ต่าง ๆ ก่อนที่จะสามารถใช้ภาษาได้ วิลคินส์ (Wilkins, 1972 : 56-57) ซึ่งคำศัพท์เหล่านั้นจะติดอยู่ในสมองและพร้อมที่จะนำมาพูดได้ทันที นอกจากนี้การพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์ยังเป็นสิ่งที่ผู้เรียนภาษาเองต้องการ เพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากนั้นเป็นสิ่งที่แสดงถึงการพัฒนาทางด้านภาษาของตนเอง จอร์แดน (Jordan, 1997 : 149)

อย่างไรก็ตามการสอนคำศัพท์ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งดังเช่นที่ พรสวรรค์ ลีป้อ (2550 : 127) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้สื่อความถึงความรู้สึกนึกคิดถึง ความต้องการ การมีความรู้และความสามารถใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่ง ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่า บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศแตกต่างจากผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษา การพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนเองก็ต้องการ เพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากเป็นสิ่งที่แสดงถึงพัฒนาการ

ด้านภาษาของตนเอง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษาที่ต้องค่อย ๆ พัฒนาเพิ่มพูนไปที่ละน้อย ให้เหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญ คำศัพท์เป็นตัวกำหนดความสำเร็จในทักษะภาษาอื่น ๆ ผู้สอนจึงควรช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ แล้วจึงให้นำคำศัพท์นั้นไปใช้สำหรับการสื่อสารให้ถูกต้องตามหลักภาษา (บุญโฮม ชูสกุล. 2553 : 54)

ในการสื่อสารนั้น คำศัพท์นับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งและเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้มนุษย์สื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ กล่าวกันว่าคำศัพท์ที่ใช้ในภาษาอังกฤษ มีจำนวนอย่างน้อยที่สุด 500,000 คำ และที่เจ้าของภาษาใช้พูดในชีวิตประจำวันมีประมาณ 5,000 คำ แมคคาร์ธีย์ และ โอเดล (McCarthy and O' Dell. 2002 : 2) การเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาต่างประเทศเป็นเรื่องที่ยาก ความรู้เรื่องคำศัพท์ของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศกับผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษา มีความแตกต่างกันมาก นอกจากนี้การศึกษาของ มีร่า (Meara. 1984 : 146 ; อ้างถึงใน อรชума หลิมศิริวงษ์. 2544 : 6) พบว่า ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ มีข้อผิดพลาดด้านคำมากกว่าความผิดเรื่องไวยากรณ์ด้วยอัตราส่วน 3:1 หรือ 4:1 เช่นเดียวกับผลการสำรวจของ คาร์สัน (Carson. 1994 : 128 ; อ้างถึงใน อรชума หลิมศิริวงษ์. 2544 : 6) พบว่า ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ที่เรียนกระบวนวิชาในมหาวิทยาลัยมีปัญหาในการใช้คำศัพท์ในงานเขียน นอกจากนี้นักเรียนไทยระดับต่าง ๆ ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ก็มีข้อบกพร่องในการเขียนหลาย ๆ ด้าน และหนึ่งในปัญหานั้น คือ ปัญหาด้านคำศัพท์ นักเรียนไทยมีความรู้เกี่ยวกับศัพท์ในวงแคบ ปัญหาที่ตามมา คือ ข้อจำกัดในการเลือกใช้คำที่เหมาะสมในการสื่อความหมาย ในข้อความที่เขียน (วิไลพร ธนสุวรรณ. 2549 : 5) ดังจะเห็นได้จากรายงานของสำนักทดสอบทางการศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ (National Test หรือ NT) ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2551 ระบุว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาพรวมทั้งประเทศ ได้คะแนนเฉลี่ย 15.11 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 37.77 ซึ่งถือว่าเป็นคะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานและควรปรับปรุง (สำนักทดสอบทางการศึกษา. ออนไลน์. 2551) ผลการรายงานนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุภาพ คลโสภณ (2542 : 45) ซึ่งพบว่า ถ้าเด็กไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว เด็กจะไม่สามารถเรียนภาษาได้ดี ทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ส่งผลให้มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดจันทบุรี ซึ่งหนึ่งในนั้น คือ โรงเรียนบ้านแก้ว พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีปัญหาเกี่ยวกับการนำคำศัพท์ไปใช้ค่อนข้างมาก ไม่สามารถจำความหมายคำศัพท์ได้นานและไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนผ่านมาแล้วนำกลับมาใช้ได้ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษค่อนข้างต่ำ เนื่องจากนักเรียนมีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษที่แตกต่างกัน

ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าหาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าว พบว่า แนวทางในการสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ ที่ทำให้นักเรียนจดจำได้โดยไม่ต้องท่องจำ แต่เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยหลักจิตวิทยา ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนก็ต่อเมื่อมีความสนใจในวิชานั้น ๆ ถ้าต้องการให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนตลอดช่วงเวลาเรียน ผู้สอนต้องพยายามสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน เกมก็เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศในขณะที่เรียนให้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยให้เด็กจดจำเรื่องที่เรียนได้แม่นยำและมีไหวพริบดีขึ้น (วิชัย สายคำอิน. 2541 : 17) และสนม ครูทเมือง (2539 : 5) ได้เสนอแนะว่า กิจกรรมการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีชีวิตชีวา ทั้งผู้สอนและผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย ก็คือการใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งสอดคล้องกับ สุมิตร คุณานุกร (2543 : 17) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ กุศยา แสงเดช (2548 : 181) ได้กล่าวว่า พัฒนาการของนักเรียนและธรรมชาติของการเรียนรู้ คือ การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษา เพราะเกมและบัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษามากขึ้น ครูสามารถเลือกสรรคัดแปลงให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน

การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ นับเป็นสื่อการสอนที่ครูสามารถนำมาช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ไว้ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์หรือการเรียน อีกทั้งเกมและบัตรคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสันติ แสงสุก (2542 : 124) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ และดอลช์ (Dolch. Online. 2001) กล่าวว่า บัตรภาพและบัตรคำ (Flashcards) เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น บัตรภาพและบัตรคำสามารถใช้สอนคำศัพท์ที่ครูต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ ซึ่งคำศัพท์นั้น อาจจะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ สิ่งของ สัตว์ คำคุณศัพท์ สถานที่ ฯลฯ โดยบัตรภาพและบัตรคำจะแสดงให้เห็นความหมายที่เฉพาะเจาะจงของศัพท์นั้น ๆ ครูสามารถใช้บัตรภาพและบัตรคำในการสอนได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้บัตรภาพและบัตรคำในการสอนคำศัพท์ การใช้บัตรภาพและบัตรคำในการฝึกฝนคำศัพท์ การใช้บัตรภาพและบัตรคำอ่าน และฝึกเขียน สอดคล้องกับคำกล่าวของ ทอร์นบอริ (2546 : 189-192) ว่า การใช้บัตรภาพและบัตรคำนั้นมีประสิทธิภาพมากกว่ากลวิธี

การใช้คำสำคัญ เพราะมีผู้เรียนบางคนที่พบว่าการสร้างจินตภาพ (Image) นั้นยาก แต่ผู้เรียนทุกคนสามารถถูกฝึกให้เตรียม และใช้ชุดบัตรภาพและบัตรคำได้

การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้หาวิธีจูงใจโดยการจัดกิจกรรมขึ้นมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และร่วมกับผู้อื่น ด้วยความเพลิดเพลิน สนุกสนาน จึงเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติและเรียนรู้ได้อย่างไม่รู้ตัว ทำให้นักเรียนไม่เกิดความวิตกกังวลในขณะร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน และทำให้มีความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ สามารถนำไปใช้ได้อย่างทันที่ที่ต้องการ ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเปรียบเทียบวิธีการสอนระหว่างการใช้เกมและบัตรคำศัพท์ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแก้ว จังหวัดจันทบุรี ให้เหมาะสมกับนักเรียน เพราะนอกจากจะได้ฝึกฝนหลายรูปแบบแล้ว เกมและบัตรคำศัพท์ที่นำมาใช้น่าจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน มีชีวิตชีวา นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ และยังจะมีส่วนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น อันจะเป็นส่วนพัฒนาทักษะในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนต่อไป

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์สำหรับใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน รวมทั้งได้การเรียนการสอนและแบบฝึกกิจกรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอดคล้องกับหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษที่มุ่งให้นักเรียนมีความสามารถด้านการสื่อสาร นอกจากนี้แล้วผลของการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ โดยการสอนแบบใช้เกมกับการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจจดจำความหมาย และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องในการเรียนชั้นสูงต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยแบบเชิงทดลอง โดยขอบเขตการวิจัยประกอบด้วย

#### ขอบเขตด้านประชากร

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดพลับ (จันทบุรีชื่อบุทิต) จำนวน 31 คน โรงเรียนวัดพลับปลา (อินทราษฎร์ประสิทธิ์) จำนวน 27 คน โรงเรียนวัดไผ่ล้อม จำนวน 25 คน โรงเรียนวัดจันทนาราม (ศรีรองเมืองอุทิศ) จำนวน 34 คน และโรงเรียนบ้านแก้ว จำนวน 73 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. 2555 : 10)
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบ่งเป็นจำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 5/1 จำนวน 36 คน และห้อง 5/2 จำนวน 37 คน รวมทั้งสิ้น 73 คน ทั้งนี้กำหนดกลุ่มทดลองโดยการจับฉลาก ซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 จะใช้การสอนแบบเกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จะใช้การสอนแบบบัตรคำศัพท์

#### ขอบเขตด้านวิธีการสอน

โดยเนื้อหาที่ใช้ในการศึกษานี้ มีจำนวน 4 เรื่อง คือ อาชีพ คุณลักษณะ ของใช้ และอาการป่วย โดยเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษบทละ 10 คำ ซึ่งผู้วิจัยสอบถามครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนวัดพลับ (จันทบุรีชื่อบุทิต) โรงเรียนวัดพลับปลา (อินทราษฎร์ประสิทธิ์) โรงเรียนวัดไผ่ล้อม โรงเรียนวัดจันทนาราม (ศรีรองเมืองอุทิศ) และโรงเรียนบ้านแก้ว และควาคำศัพท์ที่นักเรียนผิชอบหรือจำคำศัพท์ไม่ค่อยได้ จะเลือกมาใช้ในการทดลองครั้งนี้

#### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ การสอนแบบใช้เกมและการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษานี้เริ่มตั้งแต่ปี 2553 ถึงปี 2555 โดยพื้นที่ในการวิจัย คือ อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี

## นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ มีนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังต่อไปนี้

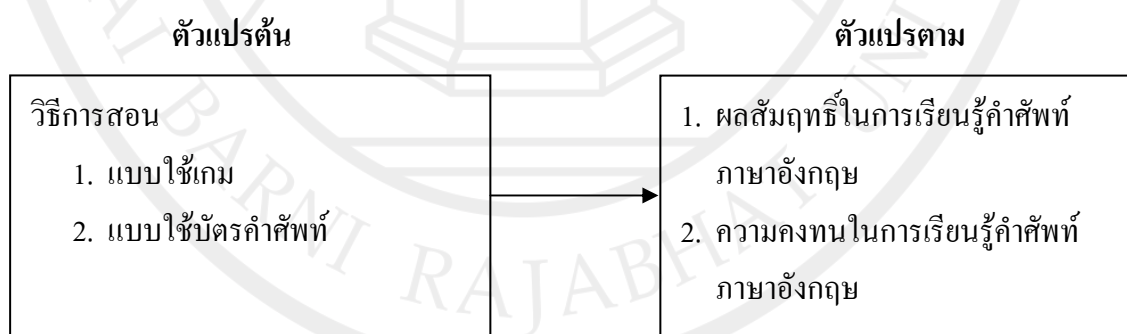
1. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนสอบวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ด้วยการวัดความรู้ความหมายของคำศัพท์ แบ่งออกเป็น 4 บทเรียน บทเรียนละ 10 ข้อ จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

2. **ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์** หมายถึง คะแนนสอบวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้จากการวัดความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่เรียนรู้เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้สิ้นสุดไปแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์

3. **การสอนแบบใช้เกม** หมายถึง การสอน โดยใช้เกม ได้แก่ เกมถามตอบคำศัพท์ เกม Hang Man เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ และเกมอักษรไขว้ เป็นกิจกรรมประกอบการสอน โดยในขั้นฝึกนั้นจะนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่กำหนดลงในแผนการสอน และคัดเลือกเกมทักษะทางภาษามาประกอบในการสอน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ในขณะที่เล่นเกม

4. **การสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์** หมายถึง การสอนที่ครูใช้บัตรคำศัพท์ในการสอน โดยต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ ทำด้วยกระดาษแข็งในบัตรเหล่านี้ มีคำศัพท์ รูปภาพ หรือประโยคที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกการใช้ภาษา คำศัพท์นั้นเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับอาชีพ คุณลักษณะของคน ของใช้ และอาการป่วย โดยบัตรคำศัพท์นั้นจะแสดงให้เห็นความหมายที่เฉพาะเจาะจงของคำศัพท์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

### สมมุติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์แตกต่างกัน
2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์แตกต่างกัน