

การพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

นายประภาช สมยาภักดี  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนคำเพิ่มพิทย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

การพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

นายประภาช สมยาภักดี  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนคำเพิ่มพิทย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
ผู้รายงาน	นายประภาช สมยาภักดี
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
สถานศึกษา	โรงเรียนคำเพิ่มพิทย
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23
ปีที่พิมพ์	2559

วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า (1) เพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่าร้อยละ 50 (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาไทยเดียนาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 9 คน โรงเรียนคำเพิ่มพิทย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ (1) เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 9 ชุด (2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ (3) แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 1 ฉบับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ (Percentage : %) ค่าเฉลี่ย (Mean :  $\mu$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ )

ผลการศึกษาพบว่า

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่จัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.58/80.37 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเดียนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีค่าเท่ากับ 0.6846 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ร้อยละ 68.46

2. ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาคำศัพท์  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่  
4/3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษา  
เวียดนาม ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : เกมปริศนาคำศัพท์ ความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนาม

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์เนื่องมาจากได้ด้วยความกรุณา และความช่วยเหลือเป็นอย่างดียิ่งจากผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย นางสาวสุภาวดี ทำนิไกร อาจารย์ประจำศูนย์เวียดนามศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Mrs. Le Thi Mai Thu อาจารย์ผู้สอนภาษาเวียดนาม วิทยาลัยเทคนิคสกลนคร ที่ได้ให้ความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญ และได้กรุณา เสนอแนะ ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมาตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ นางบุญเต็ม ปรีดาสนิท นางจรรุวรรณ มโนมัยกิจ นางศุภมิตรา ปริญญาพล ปริญญาพล ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบให้คำแนะนำและเสนอปัญหาต่างๆ เกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ขอขอบพระคุณ นายคำตัน จันทไทย ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา นายชาติรี ไตรยราช และนายปริญญามิตร ลีนาลาด รองผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา ตลอดจน คณะครูและนักเรียน โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในการทดลองใช้เครื่องมือ และเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ นางสุภาวดี เสมาทอง นักวิชาการการศึกษา ศูนย์ภาษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร นางอุสา พายู่สุข นางขวัญยืน อธิศิริกุล นางศรีสุภา ชินโณ นางสาวปาริชาติ ธนารักษ์ และนางสาวแรมจันทร์ พรหมปากดี ที่ได้รับการสนับสนุนและ ให้ความช่วยเหลือในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

คุณค่าจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ขอมอบบูชาพระคุณบิดา มารดา รวมทั้ง ผู้มีพระคุณ ตลอดจนครู อาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้วิทยาการต่างๆ ให้การสนับสนุน ความช่วยเหลือและให้กำลังใจในการจัดทำรายงานการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

ประภาส สมยาภักดี

ตุลาคม 2559

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความสำคัญและความเป็นมา .....	1
คำถามการศึกษาค้นคว้า .....	4
วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า .....	5
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า .....	5
กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	9
พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542	
ฉบับปรับปรุง 2553.....	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	11
หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้	
ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) พุทธศักราช 2553	
(ฉบับปรับปรุง 2558) .....	13
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจำของมนุษย์ .....	24
ความหมายของการจำ .....	24
ชนิดของการจำ .....	25
ปัจจัยที่มีผลต่อความจำ .....	26
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสอน .....	27
แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ .....	27
แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนแบบ PLEARN (PLAY & LEARN) .....	29
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม .....	30
ความหมายของเกม.....	30
ความสำคัญและประโยชน์ของเกม .....	32

## สารบัญ (ต่อ)

ประเภทของเกม .....	33
ลักษณะที่ดีของเกม .....	35
หลักการและขั้นตอนการสร้างเกม .....	35
การสอนคำศัพท์ .....	37
ความหมายของคำศัพท์ .....	37
ความสำคัญของคำศัพท์ .....	39
ประเภทของคำศัพท์ .....	42
หลักการเลือกคำศัพท์เพื่อนำเสนอ .....	44
วิธีการสอนคำศัพท์ .....	47
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ .....	53
ความหมายของความพึงพอใจ .....	53
แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ .....	54
ความสำคัญของความพึงพอใจ .....	55
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	56
งานวิจัยในประเทศ .....	56
งานวิจัยต่างประเทศ .....	60
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า .....	61
กลุ่มเป้าหมาย .....	61
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า .....	61
วิธีสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	62
แบบแผนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า .....	70
วิธีการดำเนินงานและการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	71
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	72
ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	72

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	76
ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมปริศนาคำศัพท์ภาษาไทย เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	77
ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนาม หลังการใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาไทยเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	78
ตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาไทยเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	78
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	82
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	82
วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า .....	82
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	83
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า .....	84
อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า .....	85
ข้อเสนอแนะ .....	89
บรรณานุกรม .....	91
ภาคผนวก .....	98
ภาคผนวก ก .....	99
ภาคผนวก ข .....	106
ภาคผนวก ค .....	111
ภาคผนวก ง .....	113
ภาคผนวก จ .....	121
ภาคผนวก ฉ .....	137
ภาคผนวก ช .....	144
ประวัติย่อผู้ศึกษาค้นคว้า .....	181



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1. กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า .....	6
2. แบบแผนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า .....	70

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1. โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) .....	20
2. คำอธิบายรายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 1 รหัสวิชา ต31203 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	21
3. คำอธิบายรายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 2 รหัสวิชา ต31204 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	21
4. คำอธิบายรายวิชาภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 1 รหัสวิชา ต32203 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 .....	22
5. คำอธิบายรายวิชาภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 2 รหัสวิชา ต32204 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 .....	22
6. คำอธิบายรายวิชาการเขียนภาษาเวียดนามเบื้องต้น รหัสวิชา ต33203 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 .....	23
7. คำอธิบายรายวิชาการอ่านภาษาเวียดนามเบื้องต้น รหัสวิชา ต33204 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 .....	23
8. ผลการวิเคราะห์การทดลองหาประสิทธิภาพเกมปริศนาคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แบบการทดลองรายบุคคล (3 คน) .....	64
9. ผลการวิเคราะห์การทดลองหาประสิทธิภาพเกมปริศนาคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แบบการทดลองกลุ่มเล็ก (9 คน) .....	65
10. การหาประสิทธิภาพของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	77
11. การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	77

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
12. การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม หลังการใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	78
13. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ด้านเนื้อหา .....	78
14. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ .....	79
15. คะแนนเฉลี่ยการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญต่อการประเมิน เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	107
16. ผลการวิเคราะห์การทดลองหาประสิทธิภาพ เกมปริศนาคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แบบภาคสนาม .....	112
17. คุณภาพแบบทดสอบ .....	114
18. ค่าอำนาจจำแนกและความยากง่ายของแบบทดสอบ .....	116
19. แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนและค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	118
20. ผลการวิเคราะห์การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เกมปริศนาคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	134

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
21. เปรียบเทียบคะแนนจากการทดสอบวัดความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมปริศนา อักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	135
22. ค่าความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	138
23. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 .....	139

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญ

ประเทศไทยและประเทศสมาชิกสมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Association of Southeast Asia Nation : ASEAN) ได้รวมกลุ่มทางเศรษฐกิจของประเทศสมาชิกอาเซียน เรียกว่า ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community : AEC) ดังนั้น สิ่งที่เกิดขึ้นประการหนึ่งที่ประชาชนของทุกประเทศไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ คือ การเคลื่อนย้ายแรงงานอย่างเสรี กล่าวคือ ผลจากการประชุมสุดยอดอาเซียน ครั้งที่ 9 ณ เกาะบาหลี ประเทศอินโดนีเซีย ได้กำหนดให้จัดทำข้อตกลงยอมรับร่วมกัน (Mutual Recognition Arrangements : MRAs) ด้านคุณสมบัติในสาขาวิชาชีพหลัก เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกต่างๆ สำหรับการเคลื่อนย้ายนักวิชาชีพ หรือแรงงานเชี่ยวชาญ หรือผู้มีความสามารถพิเศษของอาเซียนได้อย่างเสรี ด้านคุณสมบัติในสาขาอาชีพหลัก เป็นการอำนวยความสะดวกในการเคลื่อนย้าย นักวิชาชีพ แรงงานเชี่ยวชาญ หรือผู้มีความสามารถพิเศษได้อย่างเสรี ข้อตกลงเรื่องการเคลื่อนย้ายแรงงานที่มีฝีมือไปทำงานในประเทศกลุ่มอาเซียนทั้ง 10 ประเทศอย่างเสรี ได้กำหนดครอบคลุม 8 อาชีพ ได้แก่ อาชีพวิศวกร (Engineering Services) อาชีพการสำรวจ (Surveying Qualifications) อาชีพสถาปนิก (Architectural Services) อาชีพนักบัญชี (Accountancy Services) อาชีพแพทย์ (Medical Practitioners) อาชีพทันตแพทย์ (Dental Practitioners) อาชีพพยาบาล (Nursing Services) อาชีพการบริการและการท่องเที่ยว (Tourism) (วิทยาลัยอาชีวศึกษาลำปาง, ม.ป.ป. : ออนไลน์) สิ่งที่สำคัญสำหรับแรงงานทุกระดับ นอกจากความสามารถในวิชาชีพของตนเองแล้ว ความรู้และความสามารถด้านภาษาเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการดำเนินงานตามปฏิญญาอาเซียนด้านการศึกษาเพื่อจัดทำแผนปฏิบัติการอาเซียนด้านการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการนโยบายที่ 2 การพัฒนาศักยภาพนักเรียน นักศึกษา และประชาชนให้มีทักษะที่เหมาะสมเพื่อเตรียมความพร้อมในการก้าวสู่ประชาคมอาเซียน เช่น ความรู้ภาษาอังกฤษ ภาษาเพื่อนบ้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะและความชำนาญที่สอดคล้องกับการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงทางอุตสาหกรรมและการเพิ่มโอกาสในการหางานทำของประชาชน รวมทั้ง การพิจารณาแผนผลิตกำลังคน นโยบายที่ 5 การพัฒนาเยาวชน เพื่อเป็นทรัพยากรสำคัญในการก้าวสู่ประชาคมอาเซียน (สำนักบริหารงานวิทยาลัยชุมชน, ม.ป.ป. : ออนไลน์) ซึ่งมีความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 23 กล่าวคือ สำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 เป็นองค์กรหลักในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

ตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อพัฒนาสู่สากลและเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนภายในปี 2558 พันธกิจของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 23 ข้อที่ 3 กล่าวคือ ส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23, 2557 : ออนไลน์) ดังนั้น โรงเรียนคำเพิ่มพิตยา จึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาเพื่อนบ้านในประเทศสมาชิกสมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนคำเพิ่มพิตยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมนักเรียนของโรงเรียนสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (AEC)

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความแตกต่างจากการเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่นๆ เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้เพียงแค่เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังต้องเรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามความต้องการและในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันและการทำงาน การที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษาเป็นสำคัญ ดังนั้น การเรียนรู้ภาษาที่ดีนั้น ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกใช้ทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับธรรมชาติ รวมถึงลักษณะเฉพาะของการเรียนภาษา ซึ่งควรประกอบไปด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งที่เป็นกิจกรรมการฝึกฝนทักษะทางภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้มีวิธีการเรียนรู้ทางภาษาด้วยตัวเองควบคู่กันไปด้วย ซึ่งจะนำมาสู่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถพึ่งตนเองได้ (Learner - Independent) และสามารถเรียนรู้ได้อย่างตลอดชีวิต (Lifelong Learner) ในด้านภาษาต่างประเทศ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้า หาความรู้ในการเรียนรู้วิชา อื่นๆ รวมทั้งการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ (บุญเรือน จันทร์โต, 2549 : 1-2) พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุง 2553) หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 บัญญัติไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ มาตรา 24 (2) ได้บัญญัติไว้ว่า ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการการเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาและมาตรา 24 (3) ได้บัญญัติไว้ว่า การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็นรักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอนจำเป็นจะต้องยึดหลักการจัดการเรียนรู้เพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลแก่ผู้เรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2557 : ออนไลน์) สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน 2551 กล่าวคือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี ต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรม อันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลก ได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 221)

การจดจำคำศัพท์ต่างๆ เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมากในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างรูปประโยคซึ่งสามารถพัฒนาความสามารถของนักเรียนในการสื่อสารภาษาต่างประเทศในทุกๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ดังที่ เหยียน ถิ ญื่อ อี้ (2556 : 1) กล่าวว่า การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้ประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายองค์ประกอบ องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การรู้จักคำศัพท์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจผู้อื่นพูดและสามารถพูดสื่อสารกับผู้อื่นได้ เมื่อผู้เรียนมีคลังคำในภาษามากย่อมนำคำมาใช้ในการสื่อสารได้มาก น้ำทิพย์ นำเพชร (2541 : 65 อ้างถึงใน บุขรียี ฤกษ์เมือง, 2552 : 2) กล่าวว่า นักเรียนคนใดมีการพัฒนาการทางภาษาได้ดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้จักคำศัพท์มากพอกับวัยของตน สามารถนำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม จนสามารถสื่อความหมายหรือแสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดคุณภาพผู้เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กล่าวคือ มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้น การฟัง พูด อ่าน เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษาและวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 227)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุง 2553) หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 บัญญัติไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2557 : ออนไลน์) การเรียนการสอนจะเกิดผลสมบูรณ์ต่อเมื่อผู้เรียนมีความตั้งใจและสนใจทำงานต่างๆ อย่างกระตือรือร้น ถ้าผู้เรียนมีพฤติกรรมในทางตรงกันข้ามกัน แม้ผู้สอนจะมีความรู้และความสามารถในการถ่ายทอดเพียงไรก็ตามก็ยากที่จะเอาชนะอุปสรรคที่เกิดจากสภาพการณ์ที่ผู้เรียนไม่สนใจได้ เพราะฉะนั้นเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวนี้ ผู้สอนจึงมีความจำเป็นจะต้องหาเทคนิค ที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนอย่างสม่ำเสมอ นั่นคือ เทคนิคการจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในการเรียน รวมทั้งหลักและวิธีการต่างๆ เพื่อเพิ่มแรงจูงใจให้เกิดขึ้นในการจัดการเรียนการสอนในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศแนวคิดการจัดการเรียนรู้ PLEARN (PLAY + LEARN) เป็นเทคนิคหรือวิธีการสอนอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนและตอบสนองความต้องการของนักเรียนได้ ดังนั้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องหาวิธีการต่างๆ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนของตนเองเพื่อให้การเรียนรู้เกิดความสุขสนาน และเกิดความคงทนของความรู้ส่งผลให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียนตามแนวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 (ฉบับปรับปรุง 2553) “ดี เก่ง มีสุข” ดังที่ ประนอม สุรัสวดี (2539 : 32 อ้างถึงใน บุขรียี ฤกษ์เมือง, 2552 : 3) กล่าวว่า การเรียนการสอนภาษานั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงใจให้นักเรียนอย่างสนุกสนาน ไปพร้อมๆ

กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผล นั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น เป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาเวียดนามโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา ได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558) เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ นักเรียนของโรงเรียนสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (AEC) ได้กำหนดให้นักเรียนเรียนรายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 1 (ต31203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 0.5 หน่วยกิต และใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอน จำนวน 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จึงไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้และพัฒนาด้านคำศัพท์ภาษาเวียดนามสำหรับนักเรียน เพื่อทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีคุณภาพตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา กำหนด กล่าวคือ นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ(เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

จากปัญหาและแนวทางการสอนคำศัพท์ต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของนักเรียนอีกทั้ง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 1 (ต31203) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าการพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เนื่องมาจากการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้จะทำให้ นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรู้ อยากรูเห็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้นจดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการฟัง พูด อ่านและเขียนต่อไปในอนาคต

### คำถามการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดคำถามการศึกษาค้นคว้า ไว้ดังนี้

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่
2. ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 สูงกว่าก่อนใช้เกมปริศนาอักษรไขว้หรือไม่
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 อยู่ในระดับใด



## วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าไว้ดังนี้

1. เพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่าร้อยละ 50
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

## ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

### 1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 9 คน โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ อำเภอกงหรา จังหวัดสุราษฎร์ธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23

### 2. เนื้อหา

2.1 เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเนื้อหาภาษาเวียดนามตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

### 3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

3.1 ทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ก่อนเรียน 60 นาที (สอบนอกชั่วโมงเรียน)

3.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 18 ชั่วโมง

3.3 ทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม หลังเรียน 60 นาที (สอบนอกชั่วโมงเรียน)

#### 4. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

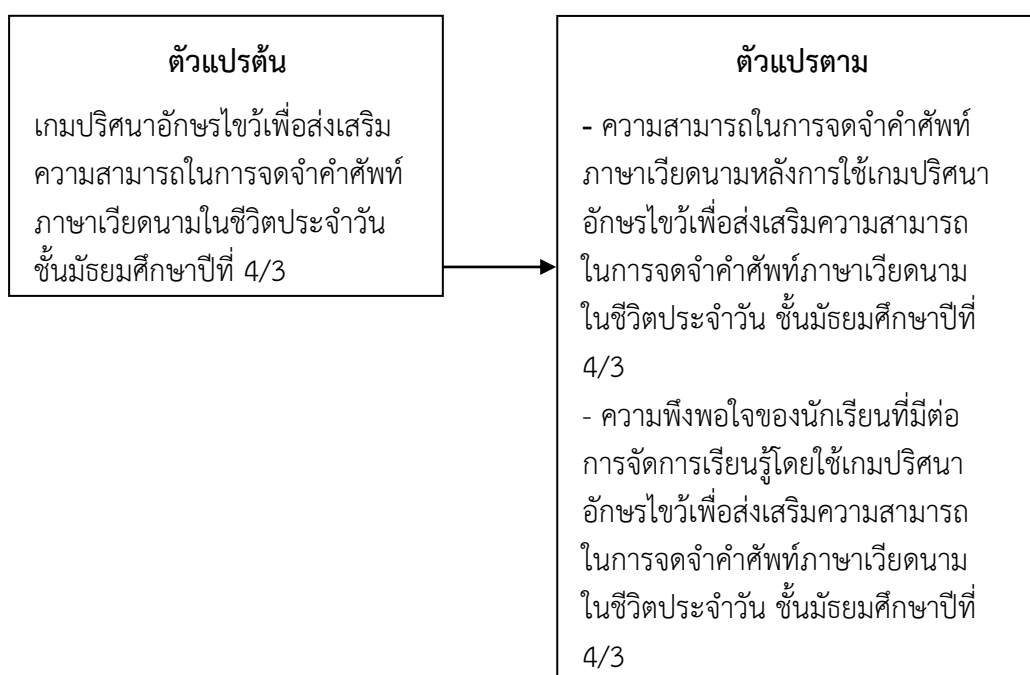
4.1 ตัวแปรต้น คือ เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

4.2 ตัวแปรตาม คือ

1) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

#### กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

## นียมศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นียมศัพท์เฉพาะ ไว้ดังนี้

1. เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน หมายถึง เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งผู้ศึกษาจัดขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งมีความเหมาะสมกับสภาพบริบทของผู้เรียน รวมทั้งสิ้น 9 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 เรื่อง ร่างกาย

ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก

ชุดที่ 3 เรื่อง ผลไม้

ชุดที่ 4 เรื่อง อาหาร

ชุดที่ 5 เรื่อง เครื่องดื่ม

ชุดที่ 6 เรื่อง สี

ชุดที่ 7 เรื่อง เครื่องใช้ไฟฟ้า

ชุดที่ 8 เรื่อง สัตว์

ชุดที่ 9 เรื่อง อุปกรณ์ภายในบ้าน

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม หมายถึง แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่เหมาะสมด้านความยากง่ายรายข้อ อำนาจจำแนกรายข้อ ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญทางการวัดผลและการสอนภาษาเวียดนาม และค่าความเชื่อมั่นที่ตรวจสอบความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ

3. ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนที่จะระลึกได้ถึงคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 สามารถวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามของผู้เรียนได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. ประสิทธิภาพของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน หมายถึง เกณฑ์ที่ใช้ในการกำหนดประสิทธิภาพของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยผู้ศึกษาค้นคว้าได้ตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 คือ

80 ตัวแรก (E<sub>1</sub>) หมายถึง คะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนสามารถทำกิจกรรมระหว่างเรียน ได้ถูกต้องร้อยละ 80

80 ตัวหลัง (E<sub>2</sub>) หมายถึง คะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบ วัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามได้ถูกต้องร้อยละ 80

5. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ความรู้ที่นักเรียนได้รับเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการฝึก ประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยประเมินจากความแตกต่างของ คะแนนทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนเรียนและคะแนนทดสอบ วัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียน

6. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนในลักษณะที่ชอบ หรือไม่ชอบที่มีต่อเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยวัดจากแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น

7. นักเรียน หมายถึง นักเรียนผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนคำเพิ่มพิทย อาเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่มีประสิทธิภาพ 80/80 ตามเกณฑ์มาตรฐาน และมีค่าดัชนี ประสิทธิภาพมากกว่าร้อยละ 50

2. นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามและมีความรู้เรื่อง คำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 หลังเรียนสูงขึ้น

3. ผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับนักเรียนและครูผู้สอน ภาษาเวียดนาม ในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาเวียดนาม มีสื่อการเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพและแนวทางที่ชัดเจนในการจัดการเรียนการสอนภาษาเวียดนาม รวมทั้ง เป็นแนวทาง ในการสร้างเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาความสามารถการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในหัวข้อ อื่นๆ

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าเพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการศึกษา รวบรวม แนวความคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยและตำรา เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงในการศึกษาค้นคว้า โดยเสนอไว้ตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุง 2553)
2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
3. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558)
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจำของมนุษย์
  - 4.1 ความหมายของการจำ
  - 4.2 ชนิดของการจำ
  - 4.3 ปัจจัยที่มีผลต่อความจำ
5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการสอน
  - 5.1 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
  - 5.2 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนแบบ PLEARN (Play & Learn)
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม
  - 6.1 ความหมายของเกม
  - 6.2 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม
  - 6.3 ประเภทของเกม
  - 6.4 ลักษณะที่ดีของเกม
  - 6.5 หลักการและขั้นตอนการสร้างเกม
7. การสอนคำศัพท์
  - 7.1 ความหมายของคำศัพท์
  - 7.2 ความสำคัญของคำศัพท์
  - 7.3 ประเภทของคำศัพท์
  - 7.4 หลักการเลือกคำศัพท์เพื่อนำเสนอ
  - 7.5 วิธีการสอนคำศัพท์

8. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
  - 8.1 ความหมายของความพึงพอใจ
  - 8.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
  - 8.3 ความสำคัญของความพึงพอใจ
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 9.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ
  - 9.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

## 1. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุง 2553)

มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้ กล่าวว่า

“การศึกษา” หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคล และสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคม การเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

มาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการ ดังต่อไปนี้

- (1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- (2) ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา
- (3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง
- (4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วน สมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา
- (5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียน การสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ
- (6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดา มารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2557 : ออนไลน์)

## 2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจ ของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 220-227)

### 2.1 เรียนรู้อะไรในภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อ ภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรม อันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลก ได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

- 1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิด รวบรวมและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม
- 2) ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม
- 3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศ ในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน
- 4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### 2.2 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

- 1) ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบายและ คำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และ บทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับ ประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และ แสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและ ยกตัวอย่างประกอบ

2) สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่อง และเหมาะสม เลือกลงและใช้คำขอเรื่อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องประเด็น ข่าว เหตุการณ์ที่ฟังและอ่าน อย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

3) พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเองประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่างๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ทั้งในท้องถิ่น สังคมและโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

4) เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาส และสถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5) อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์ อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทยและนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

6) ค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

7) ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

8) ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุป ความรู้ ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติเป็นภาษาต่างประเทศ



9) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

10) ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

### 3. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศูนย์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558)

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศูนย์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศูนย์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2558) ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศูนย์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ, 2558 : 1-8)

#### 3.1 ความสำคัญ

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ ในการประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลกและตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้นเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิถีทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

#### 3.2 หลักการและจุดมุ่งหมาย

1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิด รวบรวมและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2) ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศ ในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### 3.3 วิสัยทัศน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคม โลก สามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์และความคิดเห็น ในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

### 3.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียน ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ดังนี้

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจา ต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อ ตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้าง องค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรค ต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้ มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่ เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

### 3.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) ซื่อสัตย์สุจริต
- 3) มีวินัย
- 4) ใฝ่เรียนรู้
- 5) อยู่อย่างพอเพียง
- 6) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 7) รักความเป็นไทย
- 8) มีจิตสาธารณะ

### 3.6 สารและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆทั้งในสถานศึกษาชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### 3.7 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1) ปฏิบัติตามคำแนะนำ คำอธิบายและคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ

2) สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว พูดและเขียนแสดงความต้องการ ในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ

3) พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและประสบการณ์ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่องและสถานการณ์ตามความสนใจ

4) เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาส และสถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5) อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์ อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทยและนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

6) ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา

7) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

8) ใช้ประโยคความเดียวและประโยคผสมสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ

#### จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

1) ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบายและคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ประกาศ โฆษณา ถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความและตีความ

2) สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่างๆ ใกล้เคียง ประสบการณ์ สถานการณ์ เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่อง และเหมาะสม เลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย และอธิบายเกี่ยวกับเรื่องประเด็น ข่าว เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึก และแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม และประสบการณ์อย่างมีเหตุผล

3) พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเองประสบการณ์ เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่างๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ทั้งในท้องถิ่น

4) เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาส และสถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5) อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์ อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทยและนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

- 6) ค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน
- 7) ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม
- 8) ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุป ความรู้ ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติเป็นภาษาต่างประเทศ
- 9) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ และภาษา ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100-2,250 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)
- 10) ใช้ประโยคผสมสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

#### จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

- 1) ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบายและคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ
- 2) สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่างๆ ใกล้เคียง ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องประเด็น ข่าว เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

3) พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเองประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่างๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ทั้งในท้องถิ่น สังคมและโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

4) เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาส และสถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5) อธิบายเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์ อภิปรายความเหมือน และความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทยและนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

6) ค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

7) ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

8) ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุป ความรู้ ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติเป็นภาษาต่างประเทศ

9) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสาร ตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและ อาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายใน วงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

10) ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

### 3.8 โครงสร้างหลักสูตรโรงเรียนคำเพิ่มพิตยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิตยา พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2558) มีโครงสร้างรายวิชา ดังต่อไปนี้ (โรงเรียนคำเพิ่มพิตยา, 2558 : 167-168)

ตาราง 1 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนคำเพิ่มพิตยา  
แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย			
รายวิชาพื้นฐาน			
รหัสวิชา	รายวิชา	เวลา	หน่วยกิต
อ31101	ภาษาอังกฤษ 1	3 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.5 หน่วยกิต
อ31102	ภาษาอังกฤษ 2	3 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.5 หน่วยกิต
อ32101	ภาษาอังกฤษ 3	3 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.5 หน่วยกิต
อ32102	ภาษาอังกฤษ 4	3 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.5 หน่วยกิต
อ33101	ภาษาอังกฤษ 5	3 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.5 หน่วยกิต
อ33102	ภาษาอังกฤษ 6	3 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.5 หน่วยกิต
รายวิชาเพิ่มเติม			
อ31201	ภาษาอังกฤษฟัง-พูด 1	2 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต
อ31202	ภาษาอังกฤษฟัง-พูด 2	2 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต
อ32201	ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ	2 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต
อ32202	การเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	2 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต
อ33201	ภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์ 1	2 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต
อ33202	ภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์ 2	2 ชั่วโมง/ สัปดาห์	1.0 หน่วยกิต
ต31203	ภาษาเวียดนามเบื้องต้น 1	1 ชั่วโมง/ สัปดาห์	0.5 หน่วยกิต
ต31204	ภาษาเวียดนามเบื้องต้น 2	1 ชั่วโมง/ สัปดาห์	0.5 หน่วยกิต
ต32203	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 1	1 ชั่วโมง/ สัปดาห์	0.5 หน่วยกิต
ต32204	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 2	1 ชั่วโมง/ สัปดาห์	0.5 หน่วยกิต
ต33203	การเขียนภาษาเวียดนามเบื้องต้น	1 ชั่วโมง/ สัปดาห์	0.5 หน่วยกิต
ต33204	การอ่านภาษาเวียดนามเบื้องต้น	1 ชั่วโมง/ สัปดาห์	0.5 หน่วยกิต



ตาราง 2 คำอธิบายรายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 1 รหัสวิชา ต31203 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 1 รหัสวิชา ต31203 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3  
เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 1

ทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เกี่ยวกับพยัญชนะ สระและวรรณยุกต์ การทักทาย การกล่าวลา การถามสารทุกข์สุกดิบ การขอบคุณ การแนะนำตัว ครอบครัว และเรื่องราวใกล้ตัวต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมไทยและเวียดนาม เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม วิถีชีวิตของไทย เวียดนามและประเทศสมาชิกอาเซียน มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะและเป็นพลเมืองอาเซียน

ตาราง 3 คำอธิบายรายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 2 รหัสวิชา ต31204 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 2 รหัสวิชา ต31204 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3  
เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 2

ทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน วัน เดือน ปี สภาพภูมิอากาศ โรงเรียน งานอดิเรก กีฬา นันทนาการและกิจกรรมที่ตนเองสนใจ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมไทยและเวียดนาม เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม วิถีชีวิตของไทย เวียดนามและประเทศสมาชิกอาเซียน มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะและเป็นพลเมืองอาเซียน

ตาราง 4 คำอธิบายรายวิชาภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 1 รหัสวิชา ต32203 ระดับชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 5/3

---

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 1 รหัสวิชา ต32203 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3  
เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 1

---

ทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เกี่ยวกับการซื้อขายสินค้า การรับประทานอาหาร การถามทิศทาง การใช้จ่ายพาหนะ และการประกอบอาชีพ ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมไทยและเวียดนาม เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม วิถีชีวิตของไทย เวียดนามและ ประเทศสมาชิกอาเซียน มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะและเป็นพลเมืองอาเซียน

---

ตาราง 5 คำอธิบายรายวิชาภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 2 รหัสวิชา ต32204 ระดับชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 5/3

---

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 2 รหัสวิชา ต32204 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3  
เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 2

---

ทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เกี่ยวกับการรับบริการ ด้านสุขภาพ การโทรศัพท์ การใช้บริการโรงแรม การใช้บริการการขนส่งสาธารณะ และการเดินทางท่องเที่ยวได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและ วัฒนธรรมไทยและเวียดนาม เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม วิถีชีวิต ของไทย เวียดนามและประเทศสมาชิกอาเซียน มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะและเป็นพลเมือง อาเซียน

---

ตาราง 6 คำอธิบายรายวิชาการเขียนภาษาเวียดนามเบื้องต้น รหัสวิชา ต33203  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาการเขียนภาษาเวียดนามเบื้องต้น รหัสวิชา ต33203 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3

เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 1

ทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับการเขียนภาษาเวียดนามเบื้องต้น โครงสร้างประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธและประโยคคำถามในรูปแบบประโยคความเดียวและประโยคความรวม เพื่อบอกเล่า เหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน อดีตและอนาคตในรูปประโยค ความเรียงและ บทความสั้นๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและ วัฒนธรรมไทยและเวียดนาม เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม วิถีชีวิต ของไทย เวียดนามและประเทศสมาชิกอาเซียน มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะและเป็นพลเมือง อาเซียน

ตาราง 7 คำอธิบายรายวิชาการอ่านภาษาเวียดนามเบื้องต้น รหัสวิชา ต33204  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาการอ่านภาษาเวียดนามเบื้องต้น รหัสวิชา ต33204 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3

เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ จำนวน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 2

ทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงคำ วลีและประโยค ข้อความ บทความ สั้นๆ ป้าย สัญลักษณ์ ความที่เป็นความเรียงและไม่ใช่ความเรียง รวมทั้งสามารถตอบคำถามจาก สิ่งที่อ่านทั้งที่เป็นความเรียงและไม่ใช่ความเรียง ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เข้าใจความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมไทยและเวียดนาม เปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม วิถีชีวิตของไทย เวียดนามและประเทศสมาชิกอาเซียน มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะและเป็นพลเมืองอาเซียน

## 4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจดจำของมนุษย์

### 4.1 ความหมายการจดจำ

การจดจำมีความสำคัญมากในการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ได้ผล และมีประสิทธิภาพต้องอาศัยความรู้ความจำควบคู่กันไปด้วย ได้มีนักวิชาการหลายท่าน ได้ให้ความหมายของการจำ ดังนี้

Sternberg & Williams (2002 : 268 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 49) กล่าวว่า ความจำเป็นกลไกการทำงานของจิตใจที่ทำให้คนเราจัดเก็บและเรียกคืนข้อมูลจากประสบการณ์ที่ผ่านมาได้

จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง (2557 : 49) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง ความสามารถในการเก็บสิ่งที่เราได้เรียนรู้ไว้ได้ และสามารถจำได้แม้ว่าจะผ่านไปนานแล้วก็ตาม

ราชบัณฑิตสถาน (2554 : 298) จดจำ หมายถึง กำหนดไว้ในใจ จำไว้ในใจ

ราชบัณฑิตสถาน (2554 : 319) จำ หมายถึง กำหนดไว้ในใจ ระลึกได้

วิภาพร ศรีสุสัย (2550 : 44 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 49) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง การระลึกได้ถึงสิ่งที่ผ่านหรือเรียนรู้มาแล้ว และยังคงอยู่ถึงปัจจุบัน

สุรางค์ โคว์ตระกูล (2550 : 250 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 49) กล่าวว่า ความจำ คือ ความสามารถเก็บสิ่งที่เรียนรู้ไว้ได้เป็นเวลานาน และสามารถค้นคว้ามาใช้ หรือระลึกได้

สมคิด ศรีธร (2548 : อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 49) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง กระบวนการที่สมองเก็บสะสมสิ่งที่ได้เรียนรู้เอาไว้ และเมื่อต้องการใช้ในภavnานำออกมาใช้ได้

กฤษณา ศักดิ์ศรี (2530 : 322 อ้างถึงใน สมาน ทวีเลิศ, 2551 : 11) ความจำ หมายถึง ความสามารถในการเก็บรักษาสิ่งที่รับรู้ให้คงอยู่และถ่ายทอดหรือนำออกมาใช้ได้

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา (ม.ป.ป. : ออนไลน์) การจำ หมายถึง กระบวนการที่สมองสามารถเก็บสะสมสิ่งที่ได้รับรู้ไว้ และสามารถนำออกมาใช้ได้เมื่อถึงภาวะจำเป็น

เบญจนรินทร์ มณีสาย (ม.ป.ป. : ออนไลน์) การจำ (Memory) หมายถึง การนำบางส่วนของการตอบสนองที่เกิดจากการเรียนรู้มาแสดงให้ปรากฏในสถานการณ์ปัจจุบัน กล่าวอีกนัยหนึ่ง การจำ หมายถึง การเก็บรักษาข้อมูลไว้ระยะเวลาหนึ่ง อาจจะเป็นเวลาน้อยกว่าหนึ่งวินาทีหรือยาวตลอดชีวิตก็ได้

สรุปได้ว่า การจดจำ หมายถึง ความสามารถของบุคคล ในการเก็บรักษาเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้น และสามารถนำกลับมาถ่ายทอดหรือสื่อสารในภาวะที่จำเป็นได้

#### 4.2 ชนิดของความจำ

นักวิชาการทางด้านการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ได้แยกประเภทความจำไว้หลายๆ รูปแบบ ดังนี้

Atkinson & Shiffrin (1968 : 117 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 50) ได้แบ่งความจำของมนุษย์ออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. ความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัส หลังจากการเสนอสิ่งเร้าได้สิ้นสุดลง จากการสัมผัสด้วยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่ง

2. ความจำระยะสั้น (Short-term Memory) หมายถึง ความจำหลังการเรียนรู้ที่อยู่ระยะสั้นๆ เมื่อไม่ได้ใส่ใจสิ่งนั้นแล้วความจำก็จะเลือนหายไป

3. ความจำระยะยาว (Long-term Memory) หมายถึง ความจำที่ถาวรมากกว่าความจำระยะสั้น ไม่ว่าจะทิ้งระยะเวลาไว้นานเท่าใด ก็จะสามารถระลึกได้

Hilgard (1967: 288-291 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 50) แบ่งการจำออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

1. การจำที่เกิดจากการรวบรวม หรือผสมผสานเหตุการณ์ที่ผ่านมา (Read-integrative memory) โดยอาศัยสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาดลใจให้ระลึกเหตุการณ์นั้น

2. การจำแนกระลึกได้ (Recall) เป็นการย้อนถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตได้เอง โดยไม่ต้องอาศัยสิ่งต่างๆ ในปัจจุบันมาเป็นเครื่องชักจูงให้ระลึกถึง

3. การจำแบบรู้จัก (Recognition) เป็นเพียงความรู้สึกคุ้นเคยได้พบหรือเคยได้สัมผัสกับสิ่งนั้นมาก่อน เคยเห็นแต่จำรายละเอียดไม่ได้

4. การจำแบบเรียนซ้ำ (Relearning) การจำแบบนี้เกิดขึ้นเมื่อได้เรียนในสิ่งที่เคยเรียนมาแล้วในอดีต แต่ลืมไปแล้ว เมื่อกลับมาเรียนซ้ำจำได้เร็ว หรือง่ายกว่าสิ่งที่เคยเรียนมาก่อน

ไสว เลี่ยมแก้ว (2528 : 8 อ้างถึงใน สมาน ทวีเลิศ, 2551 : 11) กล่าวว่า ความจำแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การระลึกได้ (Recall) หมายถึง การบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้วได้ โดยสิ่งนั้นไม่ได้อยู่ในการสัมผัสขณะนั้น

2. การรู้จัก (Recognition) เป็นความจำแบบสิ่งเร้าจะต้องอยู่ตรงหน้า หรือว่าอยู่ในขณะที่รับสัมผัสจำได้

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) เป็นการจำที่ใช้เวลาและจำนวนครั้งในการจำเมื่อเคยพบหรือสัมผัสมาแล้ว เมื่อมาเรียนรู้ซ้ำจะทำให้จำได้มากขึ้น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา (ม.ป.ป. : ออนไลน์) กล่าวว่า การจำแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การจำได้ (Recognition) ได้แก่ การจำสิ่งที่เราเคยรับรู้หรือเคยรู้จัก เมื่อเราได้พบอีกครั้งหนึ่ง เช่น เราสามารถจำคุณครูที่เคยสอนเราได้
2. การระลึกได้ (Recall) ได้แก่ การจำในสิ่งที่เคยรับรู้หรือเคยเรียนรู้มาก่อนโดยมิต้องพบเห็นสิ่งนั้นอีก เช่น ปัจจุบันเราสามารถท่องสูตรคูณ หรือบทอาขยานนั้นๆ
3. การเรียนรู้ใหม่ (Relearning) ได้แก่ การจำในสิ่งที่เคยรับรู้หรือเคยเรียนรู้มาก่อนแต่บัดนี้ลืมไปแล้วเมื่อกลับมาเรียนรู้ใหม่ ปรากฏว่าเรียนรู้ได้รวดเร็วกว่าหรือจำได้เร็วกว่าในอดีต เช่น เคยท่องสูตรคูณ  $12 \times 1$  ถึง  $\times 12$  ได้ แต่บัดนี้ลืมแล้วก็เริ่มท่องใหม่ปรากฏใช้เวลาในการท่องน้อยลง เป็นต้น
4. การระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต (Reintegration) ได้แก่ การจำเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกันในอดีตได้เมื่อพบเห็นเหตุการณ์บางอย่างที่เกี่ยวข้องกัน เช่น เมื่อนักเรียนเข้าห้องสอบในขณะที่ทำข้อสอบไม่ได้ ทำให้ต้องใช้การจำประเภทนี้โดยอาจจะต้องระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีตว่าในขณะที่ฟังครูสอนเรื่องนี้นั้นครูได้ยกตัวอย่างหรือครูได้อธิบายไว้ว่าอย่างไร เป็นต้น

เบญจนรินทร์ มณีสาย (ม.ป.ป. : ออนไลน์) กล่าวว่า ชนิดของการจำจำแนก ได้ดังนี้

1. การปะติดปะต่อเหตุการณ์ที่ผ่านมา (Red integrative Memory) วิธีการจำแบบนี้เกิดจากการรวบรวมหรือปะติดปะต่อเหตุการณ์ที่ผ่านมาโดยอาศัยสิ่งเร้ามาดลใจ
2. การระลึกได้ (Recall) วิธีการจำแบบนี้ไม่จำเป็นต้องมีสิ่งเร้าหรือสิ่งบอกแนะ (cues) ก็จะมีก็ออก)
3. การรู้จักหรือจำได้ (Recognition or Recognize) วิธีการจำแบบนี้ ผู้จดจำต้องมีความคุ้นเคยหรือได้สัมผัสสิ่งนั้นๆ มาก่อนแล้ว แต่พอเห็นหรือได้สัมผัสอีกครั้งก็จำได้เรียกว่ามีการรู้จักนั่นเอง แม้ว่าจะเป็นการรู้จักธรรมดา แต่ก็มีกระบวนการที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนอยู่พอสมควร ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ

สรุปได้ว่า ความจำแบ่งได้เป็น 3 ชนิด กล่าวคือ การจำได้ (Recognize) เป็นการจดจำสิ่งที่เคยรับรู้หรือประสบในอดีตเป็นการจำขั้นพื้นฐาน การระลึกได้ (Recall) เป็นความจำที่ถาวร การรู้จัก เป็นความจำที่มีสิ่งเร้าหรือความคุ้นเคยเพื่อให้จำได้ การเรียนรู้ (Relearning) เป็นความจำที่จะต้องเรียนรู้ใหม่ เพื่อจะทำให้สามารถจดจำสิ่งที่ผ่านมาได้

#### 4.3 ปัจจัยที่มีผลต่อความจำ

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2542 : 254 อ้างถึงใน ตลวรรณ พวงวิภาต, 2554 : 75) ได้กล่าวถึง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. ทศนคติและความสนใจ ถ้าผู้เรียนมีทศนคติที่ดีต่อสิ่งใดและมีความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้แม่นยำและเป็นเวลานาน
2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน

อัจฉรา สุขารมณ์ (2542 : 72 อ้างถึงใน ดลวรรณ พงษ์วิภาต, 2554 : 75) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. สติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสติปัญญามาก โดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษา และความสนใจในการแก้ปัญหาและความคิดริเริ่มต่างๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดี
2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งทำให้ดีใจสุดขีดหรือทุกข์สุดแสนสาหัส ย่อมจะทำให้ได้เป็นเวลานาน
3. ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็วขึ้น

ประเทิน มหาพันธ์ (2530 : 137-138 อ้างถึงใน สมาน ทวีเลิศ, 2551 : 19) กล่าวว่า การเรียนรู้ในการจำคำศัพท์ขึ้นอยู่กับปัจจัย 4 ประการ ดังนี้

1. รูปของคำ ได้แก่ ลักษณะของคำที่มองเห็นว่าประกอบด้วย สระ พยัญชนะ วรรณยุกต์ ตัวสะกด อะไรบ้าง ซึ่งจะช่วยให้เด็กจดจำได้ดีกว่าเรื่องอื่น ไม่ว่าจะเป็เสียงหรือความหมาย
2. เสียงของคำ จะช่วยให้เด็กจดจำคำได้ดียิ่งขึ้น
3. ความหมายของคำ ความหมายของคำประกอบกับรูปคำและเสียงของคำ นอกจากจะเป็นตัวชี้เฉพาะให้คำนั้นๆ มีความแตกต่างไปจากคำอื่นๆ แล้วยังช่วยให้เรียนรู้และจดจำ
4. ความคุ้นเคยกับคำนั้น การฝึกบ่อยๆ ประสบการณ์จะทำให้เด็กจดจำได้ง่าย และแม่นยำขึ้น

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีผลต่อความจำ ประกอบด้วย สติปัญญา ความสามารถ ทักษะสติ ปฏิกริยา ความสนใจการฝึกฝน สื่อนวัตกรรม กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระยะเวลา และความแตกต่างระหว่างบุคคล

## 5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการสอน

### 5.1 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

นักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

ยาเบน เรื่องจรรยาครู (2553 : ออนไลน์) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด การริเริ่ม การแสวงหา การวิเคราะห์ การจัดการความรู้และการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวเอง ตามความต้องการและความสนใจ รวมทั้งสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สุจินต์ ใจกระจ่าง (2553 : 9) การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การจัดการศึกษาให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด สามารถแก้ปัญหาด้วยตนเอง ตลอดจนสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ตามความสนใจและความถนัด โดยผู้สอนมีหน้าที่ให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องให้กับผู้เรียน

จำเนียรน้อย สิงหะรักษ์ (2551 : 5) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ หมายถึง วิธีการสำคัญที่สามารถสร้างและพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดคุณลักษณะต่างๆ ที่ต้องการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถของตนและ ความต้องการของตนเอง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดเป็น ทำเป็นและแก้ปัญหาเป็น โดยการพัฒนาความรู้ ความสามารถเต็มศักยภาพด้วยตนเองเป็นสำคัญ ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะและช่วยเหลือให้การจัดการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จดังจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

ชัยญาภัทร ราพรรณ (2551 : 51 ) กล่าวว่า การจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เน้นกระบวนการคิด และการปฏิบัติจริง ครูเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยการความสะดวก กระตุ้น ผลักดัน ให้ผู้เรียนสร้าง องค์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นการจัดการเรียนการสอนตามธรรมชาติ บนพื้นฐานของความแตกต่าง ระหว่างบุคคลอย่างมีความสุข ประเมินผลและวัดผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียน

ทิศนา แคมมณี (2548 : 120 อ้างถึงใน ยาเป็น เรื่องจรรยาครู, 2553 : ออนไลน์) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้ง คำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนและประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียนควรจะได้รับและมีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างเต็มที่ และได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อันจะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง

ประเวศ วะสี (2543 : ก อ้างถึงใน สุจินต์ ใจกระจ่าง, 2553 : 2-3 ) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นผู้เรียนให้เกิดความรู้ โดยได้จากการคิด การค้นคว้า การทดลองตามความสามารถ ของผู้เรียนและสามารถสรุปองค์ความรู้ของตนเองด้วยตนเอง ผู้เรียนจะทำกิจกรรมทั้งหลาย ด้วยความสามารถของตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะให้ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะต้องสอนตามความต้องการของผู้เรียนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้โดยยึด ผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การเรียนรู้ในสถานการณ์จริง ครูจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ กิจกรรม และการทำงานซึ่งนำไปสู่การพัฒนานักเรียนครบทุกด้าน ทั้งทางร่างกายและจิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543 : 79 อ้างถึงใน ยาเป็น เรื่องจรรยาครู, 2553 : ออนไลน์) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ได้คิดเอง ปฏิบัติเอง และมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลหรือ แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย จนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ในการดำรงชีวิตได้โดยครูเป็นผู้วางแผนร่วมกับผู้เรียน จัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้น ทำทหาย ให้กำลังใจ และช่วยแก้ปัญหาหรือชี้แนะแนวทางการแสวงหาความรู้ที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน เป็นรายบุคคล



วันเพ็ญ จันท์เจริญ (2542 : 129 อ้างถึงใน จำเนียรน้อย สิงหะรักษ์, 2551 : 5) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการหรือเทคนิคการสอนใดๆ ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ โดยครูเป็นผู้วางแผน เตรียมการในเรื่องเนื้อหาที่จะเรียน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียน และการวัดประเมินผลการเรียน รวมทั้งช่วยเหลือดูแล แนะนำ รวมทั้งยังอำนวยความสะดวกต่างๆ ในระหว่างจัดประสบการณ์การเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ (2542 : 35 อ้างถึงใน ยาเป็น เรื่องจรรยาตรี, 2553 : ออนไลน์) กล่าวว่า การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอน ที่เน้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระฉับกระเฉงและเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เป็นวิธีการที่ให้อำนาจแก่ผู้เรียน ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542 : 4 อ้างถึงใน ยาเป็น เรื่องจรรยาตรี, 2553 : ออนไลน์) กล่าวว่า การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางคือ การจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเองและได้พัฒนาศักยภาพของตนเองได้เต็มที่

สุรพล เอี่ยมอุทรย์ (ม.ป.ป. : ออนไลน์ ) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ก็คือ การจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของผู้เรียนโดยครูผู้สอนหรือผู้จัดการเรียนรู้พยายามหารูปแบบวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่จะให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียนและตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมการดำเนินการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยครูเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ เพื่อทำให้นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่และก่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

## 5.2 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนแบบ PLEARN (PLAY & LEARN)

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (ม.ป.ป. อ้างถึงใน พูนสุข บุณย์สวัสดิ์, 2551 : ออนไลน์) กล่าวว่า การสอนเด็กๆ ควรผ่านวิธีการ PLEARN คือ PLAY + LEARN เท่ากับ เพลินเน้นการเล่นที่สนุกและผู้เล่นเรียนรู้ไปด้วยการเล่นที่สนุกทำให้เกิดความเพลินเพราะขณะที่เด็กเล่นจะมีใจจดจ่อกับสิ่งที่เล่นหรือของเล่นนั้นนั่นคือเด็กมีสติ (awareness) รู้ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่และเขาจะมีความตั้งใจ เอาใจใส่ (attention) ต่อสิ่งที่เล่นอย่างสนุกและเพลิดเพลินอันนำมาซึ่งสมาธิ (concentration) และ ปัญญา (intelligence) ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านการเล่นจึงทำให้เด็กมีความสุข เซลล์สมองก็จะเกิดจุดเชื่อมโยงประสาทมากมายซึ่งจะเปลี่ยนเป็นความคิด (thought) ความรู้สึก

(feeling) หรือการกระทำ (action) อันจะทำให้เกิดความรู้ยิ่งถ้าให้เด็กมีเวลาเล่นมากๆ ก็จะทำให้เขาสามารถแยกแยะวิเคราะห์สังเคราะห์เข้าใจและหาข้อสรุปรวบยอดได้

สมหวัง วิทยาปัญญาพนธ์ (ม.ป.ป. อ้างถึงใน นุชจรี สละริม, ม.ป.ป. : ออนไลน์)  
ได้กล่าวเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้แบบเพลิน ดังต่อไปนี้

1. ครูต้องหยุดการสอนแบบตะลุมบอลล์ ลุยสอน ระวังจากการสอนแบบ “อัด” “ยัดเยียด” “เร่งความเร็ว”
2. ครูต้องคิดใหม่ทำใหม่ คิดใหม่อย่างสร้างสรรค์เข้าหาสายกลาง ลองหาวิธีการใหม่ๆ ให้เปลี่ยนแนวคิดทัศนคติใหม่ หนีความเคยชินต่างๆ ที่เร่งสอนให้ทันหลักสูตร
3. ครูต้องออกแบบการเรียนการสอนใหม่ เอาวัตถุประสงค์ที่จะให้เด็กเรียนรู้เป็นตัวตั้ง เอาพฤติกรรมศิษย์เป็นตัวตั้ง และออกแบบวิธีการสอนใหม่ เพื่อให้ศิษย์เรียนรู้เองแบบธรรมชาติ
4. เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนมีโอกาสพูดกับครูเพื่อค้นหาแนวร่วม (Learning Participation) วิธีการเรียนรู้ด้วยกันว่าจะเรียนแบบไหนดีจึงจะสนุก ครูจะสอนแบบไหนดีจึงจะสนุก
5. ต่างฝ่ายต่างสังเกตกันว่า อากัปกริยา การเรียน การเล่น ว่าเพลิดเพลินหรือเปล่า มีอาการแข็งๆ หรือไม่ ถ้ามีจะแก้ไขอย่างไร ต้องทบทวนวิธีการใหม่ ใช้เวลามาก หรือน้อยไปเนื่อหาน้อยไป ค้นหาความสมดุลพอดี
6. ในเบื้องต้นอาจใช้วิธีการเรียนแบบแยกส่วน ครึ่งชั่วโมงเรียนจากการฟัง อีกครึ่งชั่วโมงเป็นเล่นตามที่เรียน
7. หากชำนาญ ก็จะรวมกระบวนการเรียนและเล่นเป็นหนึ่งเดียว แบบบูรณาการสรุปได้ว่า วิธีการเรียนการสอนตามแนว PLEARN (Play & Learn) เป็นการเรียนที่เน้นกระบวนการเรียน พร้อมทั้งเกิดความสุขสนานพร้อมกัน ซึ่งเน้นการลงมือปฏิบัติจริงเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่น โดยครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน (Teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)

## 6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม

### 6.1 ความหมายของเกม

Boocock (1981 : 50 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตึบ, 2554 : 38) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีการเล่นที่มีกฎ กติกาและวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งกลุ่มหรือคนเดียว ซึ่งเกมนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการแก่ผู้เล่น

Kerr (1977 : 5-10 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตึบ, 2554 : 38) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นความบันเทิงทำให้ผู้เล่นสนุกสนาน มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. มีกติกาสำหรับผู้เล่นที่จะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด
2. ความมุ่งหมายในการเล่นหรือมีงานที่ผู้เล่นต้องทำอย่างชัดเจน เพื่อแข่งขันเป็นผู้ชนะ

Dobson (1908 : 9-17 อ้างถึงใน บุชรีย์ ฤกษ์เมือง. 2552 : 13) เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือ เกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือ เล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

ราชบัณฑิตยสถาน (2554 : 152) เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร

จุฑามาศ กันตื๊บ (2554 : 39) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีการจัด สภาพแวดล้อมของผู้เรียน ให้มีการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา และดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้อย่างแม่นยำ ฝึกให้เป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ มีความรู้ ทางด้านวิชาการ นอกจากนี้ ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการต่างๆ เช่น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

ทิศนา แคมมณี (2552 : 365 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตื๊บ, 2554 : 38) กล่าวว่า เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียน เล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกม ของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

บุชรีย์ ฤกษ์เมือง (2552 : 13) กล่าวว่า เกม หรือ การเล่น หมายถึง การเล่น การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้น และจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อย ตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่างๆ จากการเล่นโดยไม่รู้ตัว

สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์ (2547 : 55 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตื๊บ, 2554 : 55) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญ ของการเตรียมความพร้อม ให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะ ความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

สาโรช โคภีร์รักษ์ (2546 : 128 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตื๊บ, 2554 : 38) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันโดยกติกาที่กำหนดไว้ ผู้เรียนจะต้องเข้าแข่งขันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อเอาชนะและผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้ แล้วจะเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ โดยผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ใน สถานการณ์ โดยให้ผู้สอนยึดกติกาเกณฑ์ที่กำหนด โดยสร้างบรรยากาศที่ตื่นเต้น สนุกสนาน และ จูงใจ รูปแบบของเกมนั้นมีหลายรูปแบบแตกต่างกัน เช่น บางเกมเน้นทักษะ บางเกมเน้นการเรียนรู้ หรือบางเกมเน้นความสนุกสนานและนันทนาการ

จรรยาพร ธรณินทร์ (2534 : 128 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตื๊บ, 2554 : 38) กล่าวว่า เกมเป็นการออกแรงเคลื่อนไหวที่ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ต้องเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป จึงเป็นการฝึกหัดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ เกมยังให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความตื่นเต้นเร้าใจ มีสถานการณ์คล้ายการแข่งขันเข้ามาทำให้จูงใจชวนให้ติดตาม และการเล่นเกมนั้น จึงเป็นโอกาสปลูกฝังทักษะมนุษยสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี

สรุปได้ว่า เกม คือ กิจกรรมหรือกระบวนการหนึ่ง ที่ครูผู้สอนใช้ช่วยในการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น โดยมีกฎ กติกา วิธีการเล่นและการดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาต่างๆ ด้วยความสนุกสนาน

## 6.2 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

Cruickshank (1998 : 28-32 อ้างถึงใน บุษริย์ ฤกษ์เมือง, 2552 : 33) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ
2. ทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง
4. ช่วยส่งเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้นละช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน

ที่นำเพื่อ

Hollowell and Davis (1977 : 3-4 อ้างถึงใน สิริินทร์ เพียรพิทักษ์, 2555 : 28) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา ดังนี้

1. เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลาง
2. เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน
3. เกมเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจและแก้ปัญหา
4. เกมให้ผลหรือข้อมูลย้อนกลับทันที จากการแข่งขันแพ้-ชนะ
5. เกมช่วยลดความผิดพลาด โดยนักเรียนมีอิสระมากกว่าปกติ นักเรียนไม่วิตกกังวล

กลัวการกาเครื่องหมายผิด หรือตรวจแก้ด้วยหมึกแดงของครู

6. เกมส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเป็นอีกแบบหนึ่งในการเรียนรู้ในสังคม

นิตยา ฤทธิโยธี (2540 : 6 อ้างถึงใน บุษริย์ ฤกษ์เมือง, 2552 : 33) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2533 : 3 อ้างถึงใน เหมยณ ธิ ฎีอ อี้, 2556 : 15) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายในการเรียน

7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สมพล ฐปบุชา (2524 : 22-23 อ้างถึงใน สิริภัทร เพ็ชรพิทักษ์, 2555 : 28)

ได้สรุปว่า เกมการสอนภาษามีความสำคัญและมีประโยชน์ ดังนี้

1. เด็กชอบการแข่งขัน ครูจึงควรใช้การแข่งขันมาช่วยในการสอน
2. เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน
3. เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี
4. เกมทำให้การเรียนดำเนินไปอย่างรวดเร็ว
5. เกมช่วยผ่อนคลายความเคร่งเครียดในการเรียน
6. เกมช่วยให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน
7. เกมสร้างพัฒนาการทางร่างกายแก่เด็ก
8. เกมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีแก่เด็ก ให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความรับผิดชอบและรู้จัก

ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

9. เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษา
10. เกมเปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่
11. เกมช่วยให้ครูมองเห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจนอันจะเป็น

ประโยชน์แก่การสอนของครูต่อไป

สรุปได้ว่า เกมมีความสำคัญและประโยชน์ต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้และตัวผู้เรียน กล่าวคือ เป็นการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องต่างๆ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน รู้จักเคารพกฎ กติกา ส่งเสริมการตัดสินใจและแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงคน

### 6.3 ประเภทของเกม

Gasser and Waldman (1979 : 54 อ้างถึงใน สิริภัทร เพ็ชรพิทักษ์, 2555 : 29)

ได้แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. เกมฝึกไวยากรณ์
2. เกมฝึกการฟังเข้าใจ
3. เกมฝึกคำศัพท์
4. เกมฝึกทักษะการสื่อสาร

Kolumbus (1976 : 141-149 อ้างถึงใน พิริยพงษ์ เตชะศิริยีนง, 2552 : 30)

กล่าวถึงการแบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เกมฝึกการกระทำ (Manipulative Games) คือ การที่เด็กนำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้อุปกรณ์และสายตา เช่น การร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ กรอกน้ำใส่ขวด

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่สิ่งของหรือภาพ การเล่นเกมโดมิโน การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา (Physical Games) มีมากมายหลายอย่าง ซึ่งรวมทั้งการฝึกการบริหารประจำวันต่างๆ ของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4. เกมฝึกทักษะภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการ และการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัตถุ อุปกรณ์ใดๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือกตุ๊กตัก

5. เกมทายบัตรคำ (Card Games) เป็นบัตรที่ครูทำขึ้นช่วยให้เด็กสามารถแยกความแตกต่าง ฝึกจำ และเสริมทักษะอื่นๆ

6. เกมพิเศษ (Special Games) เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมทายทาย

Lovell (1971 : 18-20 อ้างถึงใน พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง, 2552 : 30) กล่าวถึงประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมต่างๆ ไปว่าสามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นกลุ่มที่สนุกสนาน การเล่นเกมแบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็กๆ

2. เกมสร้างชิ้น (Structure Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเก๋มดังกล่าว ควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้นจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

สังเวียน สฤทธิกุล (2521 : 315 อ้างถึงใน สิริันทร เพียรพิทักษ์, 2555 : 29) ได้แยกประเภทเกมที่ใช้สอนภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. Number games เป็นเกมที่ฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spell games เป็นเกมเกี่ยวกับสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์หรือเรียงตัวอักษรภาษาอังกฤษ
3. Vocabulary games เป็นเกมฝึกคำศัพท์และออกเสียงศัพท์
4. Structure practice games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. Pronunciation games เป็นเกมฝึกออกเสียงคำ
6. Rhyming games เป็นเกมฝึกออกเสียงคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. Miscellaneous games เป็นเกมฝึกผสมผสานกันหลายประเภท ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของนักเรียน

เกมสำหรับการเรียนรู้ด้านภาษา อาจสรุปได้ ดังนี้

1. เกมฝึกคำศัพท์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการออกเสียง ความหมาย การสะกดคำศัพท์ เป็นต้น

2. เกมฝึกไวยากรณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านหลักภาษา โครงสร้างทางภาษา ลักษณะของคำศัพท์ บริบททางภาษา เป็นต้น
  3. เกมฝึกทักษะการสื่อสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการสื่อสาร ในสถานการณ์ต่างๆ
- สรุปได้ว่า เกมสำหรับการเรียนรู้ด้านภาษา ทั้ง 3 ประเภทดังกล่าว จำเป็นต้องอาศัย ทักษะการเรียนรู้ทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่านและทักษะ การเขียน เพื่อให้การเรียนรู้ที่สมบูรณ์

#### 6.4 ลักษณะที่ดีของเกม

จุฑามาศ กันตีบ (2554 : 42) กล่าวว่า เกมการศึกษานั้นผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ ขึ้นมา เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยยึดกติกา กฎเกณฑ์ ที่กำหนด เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน เกิดการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรง เกมจึงมีคุณค่าในการประกอบการสอน

ทศนา แคมมณี (2552 : 365 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตีบ, 2554 : 42) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทาย ความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาส ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

สาโรช โคกิริรักษ์ (2546 : 104 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตีบ, 2554 : 42) กล่าวว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดีนั้น ควรเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการเคลื่อนไหวของร่างกาย สนุกสนาน ง่ายๆ กติกาชัดเจน ใช้ระยะเวลาสั้น มีสถานการณ์ ที่เหมาะสม อุปกรณ์หาได้ง่าย ประหยัดราคา พร้อมทั้งเป็นการส่งเสริมสติปัญญาและทบทวนเนื้อหา การสอนได้ดีด้วยลักษณะที่ดีของเกม กล่าวคือ มีกฎ กติกา วิธีการเล่นที่แน่นอนและชัดเจนเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนมีส่วนในการออกแบบและจัดกิจกรรม มีความท้าทาย น่าตื่นเต้นสนุกสนานและเข้าใจง่าย เนื้อหาส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ ประหยัดเวลาและอุปกรณ์หาได้ง่าย

สรุปได้ว่า ลักษณะที่ดีของเกม จะต้องควรเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ในการออกแบบและทำกิจกรรม เกมนั้นจะต้องมีความท้าทาย น่าตื่นเต้น สนุกสนานและเข้าใจง่าย โดยยึดกติกา กฎเกณฑ์ที่กำหนด รวมทั้งเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

#### 6.5 หลักการและขั้นตอนการสร้างเกม

Cruickshank (1977 : 74-89 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตีบ, 2554 : 42-43) ได้แบ่งขั้นตอนในการกำหนดเกมการศึกษาออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขึ้นตั้งจุดมุ่งหมาย เราต้องดูว่าเราจัดเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาในวิชาใดก่อน แล้วดูว่าวิชานั้นเราต้องการให้เด็กได้รับอะไรบ้าง
2. ขึ้นออกแบบประสบการณ์ หลังจากตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้ว เราต้องออกแบบ เกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่เราตั้งไว้ โดยให้แข่งขันกันตามกฎ กติกา การตั้งกฎ กติกา ในการเล่นต้องคำนึงถึงก่อนว่าผู้เล่นเกมคือใคร จุดมุ่งหมายของผู้เล่น พื้นฐานความรู้ของผู้เล่นเกม ความสามารถของผู้เล่นเกม และความเต็มใจของผู้เล่นเกมเป็นสำคัญ

3. ขั้นตอนทดสอบเกม สิ่งจำเป็นที่จะต้องจัดเตรียมในการทดสอบเกม ได้แก่
  - 3.1 ความเหมาะสมของสถานที่ที่จะต้องเล่น
  - 3.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อม
  - 3.3 ความเต็มใจ หรือความพอใจในการมีส่วนร่วมในการเล่น
  - 3.4 ให้ผู้ร่วมงานจดปัญหาหรือสิ่งที่ควรแก้ไขที่พบเอาไว้
  - 3.5 แบบแนะนำการปรับปรุง

Trueblood & Szabo (1974 : 405-408 อ้างถึงใน พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง, 2552 : 31-32) ได้เสนอเกณฑ์ 7 ประการในการสร้างเกมขึ้นใช้ในห้องเรียน ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน นั่นคือ ระบุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดจากผลของการเล่นเกม
2. จัดทำอุปกรณ์อย่างง่ายที่จำเป็นต้องใช้
3. เขียนกติกาและวิธีการเล่นอย่างง่าย ๆ ให้กิจกรรมการเล่นดำเนินไปอย่างรวดเร็ว และมีลักษณะชี้ขาดโดยตัวของมันเอง
4. จัดเตรียมวิธีการในการให้ข้อมูลป้อนกลับให้นักเรียน
5. สร้างเกมให้มีการเสี่ยงโชคเป็นส่วนประกอบด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้แข่งขันที่มีสมรรถภาพไม่เท่ากันมีโอกาสในการแพ้ชนะพอๆ กัน ทำให้การเล่นสนุกสนานขึ้น
6. ทำอุปกรณ์การเล่นเกมที่สามารถดัดแปลงได้ เพื่อนำไปใช้ในกรณีอื่น หรือวัตถุประสงค์อื่นได้ เพื่อประโยชน์สำคัญ คือ ประหยัดเวลาของครูในการผลิตอุปกรณ์สำหรับใช้กับเกมใหม่และป้องกันไม่ให้เกมหมดความหมาย เนื่องจากนักเรียนรู้คำตอบเสียแล้ว อาจแก้ไขได้โดยการเปลี่ยนบัตรปัญหา

7. ประเมินผลเพื่อปรับปรุงเกม โดยการนำเกมที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก สังเกตปฏิบัติการของนักเรียน ประเมินผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และสอบถามความรู้สึกในการเล่นแต่ละเกม ดังนี้

ท่านยินดีแนะนำให้เพื่อนๆ ของท่านเล่นเกมนี้ด้วยใช่หรือไม่

----- ใช่ ----- ไม่ใช่

ความรู้สึกของท่านต่อการเล่นเกมนี้

----- ชอบ ----- ไม่ชอบ

ส่วนใดของเกมนี้ที่ท่านชอบมากที่สุด

ท่านคิดว่า ควรปรับปรุงเกมนี้อย่างไร ให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่ดีต่อเกมนี้

สาโรช โคภริรักษ์ (2546 : 105-106 อ้างถึงใน จุฑามาศ กันตื๊บ, 2554 : 43-44)

ได้เสนอขั้นตอนการสอนเกม โดยใช้เกมการศึกษา ดังนี้

1. ช้่นนำ ผู้สอนคัดเลือกเกมให้ตรงกับจุดประสงค์ ตกกลงกับผู้เรียน บอกกติกา และข้อกำหนดให้ผู้เรียนเข้าใจแล้วเตรียมสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น เกมบางเกมจะต้องมีการแบ่งกลุ่มผู้เรียน ผู้สอนอาจจะแบ่งกลุ่มเองหรืออาจจะให้ผู้เรียนเป็นผู้แบ่งกลุ่มก็ได้
2. ช้่นเล่นเกม ให้ผู้เรียนเล่นเกมไปตามขั้นตอนและข้อกำหนด โดยมีผู้สอนคอยดูแล และตรวจสอบความถูกต้อง



3. ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกมขั้นหลักการและขั้นตอนการสร้างเกมอาจสรุป ได้ดังนี้
  1. ขั้นเตรียม (Preparing) เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหาของการเรียนรู้ รวมทั้งเลือกเกมให้ตรงกับวัตถุประสงค์
  2. ขั้นออกแบบ (Designing) เป็นการกำหนดรูปแบบของเกม กฎ กติกาวิธีการดำเนินงาน รวมทั้งการวัดและประเมินผล
  3. ขั้นทดสอบเกม (Testing) เป็นการทดสอบความพร้อมของเกมด้านต่างๆ เช่น ด้านเนื้อหา ด้านวิธีการและการวัดและประเมินผล เป็นต้น เพื่อให้การจัดกิจกรรมบรรลุผลตามวัตถุประสงค์

## 7. การสอนคำศัพท์

### 7.1 ความหมายของคำศัพท์

การเรียนภาษาต่างประเทศนั้น คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ซึ่งมีนักวิชาการและผู้วิจัยให้ความหมายของคำศัพท์ไว้หลากหลาย ดังต่อไปนี้

Burke (1999 อ้างถึงใน ซีริน ชุมวรรฐายี, 2557 : 19) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของประโยคที่สำคัญที่สุด ซึ่งเป็นคำพูดหรือคำที่เขียนออกไปแล้วผู้สนทนาเข้าใจหากผู้พูดหรือผู้เขียนแสดงคำไม่ถูกต้องออกไป จะทำให้ความหมายเปลี่ยนไป

Hatch and Brown (1995 : 1 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 20) คำศัพท์ หมายถึง คำหรือกลุ่มคำสำหรับภาษาใด ภาษาหนึ่ง ที่ผู้พูดอาจจะใช้สื่อความหมายในแต่ละภาษา

McCarthy (1992 : 4 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 20) คำศัพท์ หมายถึง คำศัพท์ทั้งหมดที่เป็นไปได้ ทั้งคำโดด คำผสมและสำนวนต่างๆ ที่ปรากฏในภาษา

Fries (n.d.), Gains & Redman (1986 อ้างถึงใน ซีริน ชุมวรรฐายี, 2557 : 19) คำศัพท์ หมายถึง ศัพท์เป็นเสียงที่เปล่งออกมา หรือตัวอักษรที่เขียนขึ้นมา เพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกใบนี้ ซึ่งสามารถใช้บอกหรือให้ความหมายเพื่อการสื่อสารต่างๆ เกิดความเข้าใจตรงกัน

Richards (1985 : 307 อ้างถึงใน ปาริชาติ โคตรสุโน, 2558 : 24) กล่าวว่า คำศัพท์ หมายถึง คำที่ปรากฏอยู่ในภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมาย

Morris (1979 : 643 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 31) คำศัพท์ หมายถึง คำทุกคนในภาษาที่ถูกใช้และเป็นที่เข้าใจเฉพาะบุคคล วงสังคม วงการอาชีพ เชื้อชาติ หรือโดยทั่วไป คำศัพท์ อาจได้แก่ รายการคำหรือวลีที่ถูกจัดเรียงตามระบบ การเรียงอักษร หรือโดยทั่วไปคำศัพท์ อาจได้แก่ รายการคำหรือวลีที่ถูกจัดเรียงตามระบบ การเรียงอักษรพร้อมทั้งมีการอธิบายความหมาย แปล หรือยกตัวอย่างประกอบ

ปาริชาติ โคตรสุโน (2558 : 25) คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มคำ กลุ่มเสียง เสียงพูด สิ่งที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ หรือสัญลักษณ์อักษร เพื่อแสดงถึงความรู้ ความคิด ตลอดจนสิ่งของหรือลักษณะอาการต่างๆ และความหมายของคำศัพท์ก็เป็นที่ยอมรับได้เฉพาะบุคคล กลุ่มสังคม อาชีพ และชนชาติที่มีความเกี่ยวข้องกันในทางใดทางหนึ่ง

ซีริน ชุมวรรฐายี (2557 : 19) คำศัพท์ หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์คิดขึ้นมา เพื่อใช้เป็น สัญลักษณ์ หรือตัวแทนที่ใช้เรียกคน สัตว์ สิ่งของ ตลอดจนอาการปฏิกิริยาต่างๆ โดยแสดงผ่านการพูดหรือการเขียน ซึ่งคำศัพท์แต่ละภาษาจะมีตัวอักษรที่แตกต่างกันตามที่กลุ่มชนนั้นๆ บัญญัติขึ้น

จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง (2557 : 32-33) คำศัพท์ หมายถึง คำหรือกลุ่มคำ กลุ่มเสียง คำเดี่ยว เสียงหรือเสียงพูดที่เปล่งออกมาอย่างมีความหมาย เสียงพูดที่เปล่งออกมาเป็นการแสดงความคิดเห็น โดยคำศัพท์นั้นจะมีความหมายในตัวเอง คำศัพท์จึงเป็นองค์ประกอบเล็กๆ ของภาษาคำมีอยู่ในทุกภาษา เพราะภาษาทุกภาษาเริ่มต้นจากคำเป็นอันดับแรก ดังนั้น การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่มีการสิ้นสุดมนุษย์ใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายให้เป็นที่เข้าใจกันระหว่างผู้รับและผู้ส่งสาร ซึ่งคำและกลุ่มคำนั้นเป็นคำที่ใช้แทนคน สัตว์ สิ่งของ หรือลักษณะต่างๆ เป็นต้น

เหียงยง ถิ ฎือ อี้ (2556 : 8) กล่าวว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงที่พูดออกมาได้ความอย่างหนึ่ง แสดงความหมายที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ใช้ทั้งในการพูดและการเขียน และใช้ตามลำพังเพื่อสื่อสารได้

สมยศ พลค้อ (2553 : 31) คำศัพท์ หมายถึง เสียง กลุ่มเสียง เสียงพูด เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ หรือสัญลักษณ์อักษร เพื่อแสดงความคิดเห็นซึ่งมีความหมายอยู่ในตัวของเสียง หรือสัญลักษณ์อักษรนั้น

อรสา ยิ่งยง (2551 : 21) คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูดที่มีความหมายทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ได้แก่ คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำกริยาวิเศษณ์ ซึ่งแบ่งได้ตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้ คำ หรือกลุ่มคำในทุกภาษาที่ใช้สื่อความหมายให้เป็นที่เข้าใจกันระหว่างผู้รับและผู้ส่งสาร ซึ่งคำหรือกลุ่มคำนั้น เป็นคำที่ใช้แทนคน สัตว์ สิ่งของ อาการ ลักษณะอาการต่างๆ เป็นต้น

ศิธร แสงธนู และคิด พงษ์ทัต (2541 : 35-41 อ้างถึงใน ดลวรรณ พงวิภาต, 2554 : 19) กล่าวว่า คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา

สมพร วราวิทย์ศรี (2539 : 12 อ้างถึงใน ดลวรรณ พงวิภาต, 2554 : 19) กล่าวว่า คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมาย แบ่งออกได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้ เป็นต้น

วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 12 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 20) คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมาย แบ่งออกเป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งออกตามลักษณะการนำไปใช้

สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียงที่มีเสียง สัญลักษณ์ ความหมายต่างๆ กัน ซึ่งกลุ่มคนหรือสังคมหนึ่ง กำหนดขึ้นมา เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มหรือสังคมนั้นๆ เพื่อบอกให้รู้ว่าเป็นสิ่งนั้นเรียกแทนว่าอะไร ซึ่งบ่งบอกถึงคน สัตว์ สิ่งของ ลักษณะ อาการปฏิกิริยา หรือสถานการณ์ เป็นต้นผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ โดยกลุ่มเสียงเหล่านั้นจะต้องเป็นที่ยอมรับกันในสังคม

## 7.2 ความสำคัญของคำศัพท์

การเรียนรู้ภาษาทั้งภาษาแม่และภาษาต่างประเทศนั้น สิ่งที่สำคัญและมีจำเป็นสำหรับผู้เรียนโดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ เนื่องจากคำศัพท์นับว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ซึ่งมีนักวิชาการและผู้ศึกษาค้นคว้าได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ ไว้ดังนี้

Thornbury (2007 : 13-14 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 34) กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนคำศัพท์ที่มีต่อนักเรียน ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนต้องอาศัยระบบคลังคำศัพท์ในสมองมาใช้ในการสร้างเครือข่ายของการเชื่อมโยงการเรียนรู้ภาษา
2. นอกจากได้ความรู้คำศัพท์แล้ว นักเรียนได้ฝึกความสามารถด้านการฟังและพูด เมื่อผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์จากบทสนทนา
3. การฝึกให้นักเรียนสัมผัสกับคำศัพท์อยู่เรื่อยๆ นักเรียนสามารถดึงคำศัพท์เหล่านั้นจากความจำออกมาใช้เรื่อยๆ
4. นักเรียนต้องการคำศัพท์อย่างน้อยที่สุดจำนวนหนึ่ง เพื่อจะได้เป็นประโยชน์ในการเรียนภาษาที่สอง
5. การที่นักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์ให้ได้ผล ต้องอาศัยการเรียนรู้อย่างตั้งใจ และโดยบังเอิญ
6. การเรียนคำศัพท์ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องความจำ แต่เกี่ยวกับการใช้คำศัพท์อย่างสร้างสรรค์และแบบเฉพาะตัว ซึ่งก็คือการนำไปใช้ในการเรียนรู้และในชีวิตประจำวัน
7. การเรียนคำศัพท์เป็นการฝึกให้นักเรียนในการออกเสียงและวิธีเน้นพยางค์ของคำ
8. การเรียนคำศัพท์โดยอาศัยบริบทเป็นการฝึกให้นักเรียนเข้าใจถึงความหมายของคำนั้นๆ โดยไม่ต้องใช้พจนานุกรม เรียนรู้การใช้คำในภาษาเฉพาะระดับและสภาพแวดล้อมทางไวยากรณ์ของคำศัพท์นั้นๆ

Richard & Renandya (2005 : 225-257 อ้างถึงใน ปาริชาติ โคตรสุโน, 2558 : 26-27) กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญพื้นฐานสำคัญของการสื่อสาร คำศัพท์หลายคำมารวมกัน ทำให้กลายเป็นประโยค องค์ประกอบของภาษาจะสมบูรณ์ได้จะต้องประกอบด้วย เสียง คำศัพท์ และโครงสร้าง คำศัพท์จึงเป็นเครื่องมืออันสำคัญที่ใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ออกมา ในลักษณะของคำพูดหรือการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร คำศัพท์เป็นความรู้ที่เกี่ยวกับคำที่มีความลึก ความกว้างและขอบเขตการใช้คำศัพท์ เพื่อให้บรรลุถึงความสามารถในการใช้ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การเรียนรู้คำศัพท์มีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาทางด้านไวยากรณ์ ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน ตลอดจนมีความเข้าใจในวัฒนธรรมและความเป็นมาของเจ้าของภาษามากขึ้น

Decarrico (2001 : 285 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 33) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ถือเป็นศูนย์กลางในการเรียนภาษาไม่ว่าจะเรียนภาษาแม่เป็นภาษาที่สองหรือเป็นภาษาต่างประเทศ

Stewich (2001 : 2 อ้างถึงใน ตลวรรณ พงวิภาต, 2554 : 20) กล่าวว่า การเรียนรู้ภาษาต่างๆ นั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญมาก สำหรับความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษา ซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างและคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจคำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างของภาษานั้นๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควรและสามารถนำมาใช้ได้

Schmitt (2000 : 143 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 33) กล่าวถึง เหตุผลสำคัญที่ทำให้เชื่อว่าความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนรู้ทักษะด้านอื่น ตัวอย่างเช่น การเรียนไวยากรณ์ คือ หากมีความรู้เรื่องคำศัพท์ในตำราหรือในการสนทนาจะทำให้นักเรียนสามารถทำความเข้าใจความหมายในการสื่อสารนั้นๆ ได้

Coady & Huckin (1997 : 13 อ้างถึงใน ปารีชาติ โคตรสุโน, 2558 : 25-26) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า เจ้าของภาษาสามารถเข้าใจคำพูดที่ใช้คำศัพท์ถูกต้องแต่ไม่ถูกไวยากรณ์มากกว่าการใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้องแต่ใช้คำศัพท์ผิด และยังกล่าวต่อไปอีกว่า ในปัจจุบันมีข้อตกลงทั่วไปในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ คือ คำศัพท์เป็นโครงสร้างทางภาษาและเป็นหัวใจสำหรับความสามารถทางการสื่อสาร ซึ่งเป็นความสามารถในการสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์และเหมาะสม

Cross (1995 : 5 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 32) กล่าวว่า การรู้จักคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญในการทำความเข้าใจและการสื่อสาร โดยมากวัตถุประสงค์หลักในโปรแกรมการสอนคือ การช่วยให้นักเรียนได้รับคำศัพท์ที่มีประโยชน์ให้มากที่สุด ในบทเรียนทุกบทต้องมีการนำเสนอคำศัพท์ใหม่และฝึกใช้คำเหล่านั้น ให้เข้าใจความหมายอย่างชัดเจนและสามารถนำไปใช้ได้

Nunan (1995 : 117 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 32) กล่าวว่า เมื่อคำศัพท์ได้รับการพิจารณา ส่งเสริม นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาแนวคิดในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและมีส่วนในการกระตุ้นวิธีการสอนที่ยึดความเข้าใจเป็นหลัก เช่น การสอนแบบธรรมชาติ (Natural Approach) โดยขั้นตอนของการสอนนี้แสดงให้เห็นชั้นเริ่มเรียนและการใช้ภาษาที่สองว่าควรเริ่มด้วยคำศัพท์มากกว่าไวยากรณ์

River (1983 : 120 อ้างถึงใน ปารีชาติ โคตรสุโน, 2558 : 25) ได้เสนอแนะว่าในการจัดการเรียนการสอนควรให้ความสำคัญกับคำศัพท์มากขึ้น เพื่อพิจารณาวิธีช่วยให้นักเรียนความหมายได้ นอกจากนี้ยังได้กล่าวเพิ่มเติมว่า การเรียนรู้คำศัพท์ให้เพียงพอ นั้น มีความจำเป็นต่อการใช้ภาษาที่สอง เพราะเมื่อปราศจากความรู้ที่กว้างขวางเราจะไม่สามารถใช้โครงสร้างและองค์ประกอบที่เคยเรียนรู้มาเพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้ ในทางตรงกันข้าม ทิศทางของการพัฒนาภาษาที่สองในด้านอื่น โดยเฉพาะการออกเสียง ความรู้คำศัพท์ไม่ได้ถูกทำให้ช้าลงด้วยอายุ โดยเหตุผลว่า คำศัพท์สามารถเพิ่มพูนขึ้นได้ตามอายุที่มากขึ้น ยิ่งมีการพัฒนาคำศัพท์ยิ่งง่ายต่อการเรียนรู้คำใหม่เพิ่มขึ้น

Ghadessy (1979 : 24 อ้างถึงใน ตลวรรณ พงวิภาต, 2554 : 20) กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย ดังนั้นในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา “คำ” เป็นสิ่งที่เรารู้จักมากที่สุด ภาษาก็คือ การนำคำมารวมกัน (A language is a collection of words) นั่นเอง

ปาริชาติ โคตรสุโน (2558 : 27) กล่าวคือ คำศัพท์มีส่วนในการส่งเสริมความสามารถในการสื่อสาร เพราะคำศัพท์เป็นสิ่งที่ใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ให้ออกมาในลักษณะของคำพูด หรือการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร และพัฒนาแนวคิดในการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร มีส่วนในเกิดการกระตุ้นวิธีการสอนที่ยึดความเข้าใจเป็นหลัก การใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง สามารถทำให้ผู้สื่อบรรลุถึงความสามารถในการใช้ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง (2557 : 34) กล่าวว่า คำศัพท์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมและพัฒนาแนวคิดในการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร วิธีการสอนที่ยึดความเข้าใจเป็นหลักการเรียนคำศัพท์มีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาทางด้านไวยากรณ์ ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนดีขึ้น ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในวัฒนธรรมและความเป็นมาของเจ้าของภาษามากขึ้น และคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานหรือหัวใจสำคัญในการเรียนภาษา ทั้งที่เรียนเป็นภาษาแม่ เป็นภาษาต่างประเทศที่สอง หรือเป็นภาษาต่างประเทศ นอกจากนี้ คำศัพท์ยังถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญและสามารถใช้เป็นความรู้พื้นฐานในการฝึกทักษะด้านอื่นๆ คือ ฟัง พูด อ่านและเขียน รวมถึงเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพอีกด้วย

ตลวรรณ พงวิภาต (2554 : 20) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ดังนั้น การเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

สมยศ พลค้อ (2553 : 33) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นพื้นฐานและเป็นหัวใจสำคัญในการเรียนภาษา ดังนั้น การรู้คำศัพท์ที่เพียงพอจะเป็นพื้นฐานในการฝึกทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ เช่น ฟัง พูด อ่านและเขียน ตลอดจนความสามารถด้านการสื่อสารได้ด้วย

อรสา ยิ่งยง (2551 : 21) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งจำเป็นต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจคำศัพท์เป็นอันดับแรก เพื่อพัฒนาไปสู่ความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการใช้ภาษา ทั้งด้านการฟัง พูด อ่านและเขียนในหน่วยใหญ่ขึ้น คือ วลี ประโยค และเรียงความ

พรพิมล ศุขะวาที (2540 : 63 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 33) กล่าวว่า การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศหรือภาษาที่สอง มีส่วนประกอบหลายส่วนที่สำคัญที่ช่วยให้การเรียนการสอนเกิดสัมฤทธิ์ การเรียนภาษานั้นประกอบด้วยการเรียนไวยากรณ์ ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม ความเป็นมาของประเทศเจ้าของภาษา และคงปฏิเสธได้เลยว่า ความเข้าใจ ความรู้ในความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ในภาษานั้นมีความสำคัญอย่างมากในการเรียนภาษาต่างประเทศ

วรรณพร ศิลาขาว (2538 : 12 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 21) กล่าวว่า คำศัพท์ เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบ ที่สำคัญในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษา

สรุปไปได้ว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของภาษาแต่ละภาษา คำศัพท์ทุกคำ มีความหมายในตัวเอง หากผู้เรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำศัพท์แต่ละคำ ก็จะสามารถนำ คำศัพท์ต่างๆ นั้น มาประกอบในองค์ประกอบหรือโครงสร้างที่ใหญ่ขึ้น ได้แก่ วลี ประโยค บทความ เรียงความ เป็นต้น เพื่อใช้ในการสื่อสารต่อไป

### 7.3 ประเภทของคำศัพท์

นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ศึกษาค้นคว้าทางการสอนภาษาหลายท่านมีความเห็น ที่สอดคล้องกันเกี่ยวกับประเภทของคำศัพท์ในแต่ละภาษา ดังต่อไปนี้

Dele Edgar and other (1999 : 37-38 อ้างถึงใน ตลวรรณ พวงวิภาต, 2554 : 21) กล่าวว่า คำศัพท์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ใช้บ่อย (Active Vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้นๆ ได้พบเห็นบ่อยๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่านและเขียน นอกจากครูจะสอนให้รู้จักความหมายแล้ว จะต้องสอนให้นักเรียนสามารถใช้คำในประโยคได้ทั้งในการพูด (Speaking) และการเขียน (Writing) ซึ่งถือว่าเป็นทักษะสร้าง (Production)

2. คำศัพท์ไม่ค่อยใช้ (Passive Vocabulary) คือคำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้นๆ ไม่ค่อยพบ หรือนานๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟังและการอ่าน การสอน Passive Vocabulary ครูผู้สอนเพียงแต่ให้ความหมาย (Recognize) ที่ใช้ในประโยคก็เพียงพอ เน้นให้นักเรียนทั้งฟัง และอ่านได้เข้าใจ โดยไม่เน้นให้นักเรียนเอาคำศัพท์มาใช้ในการพูดและเขียนยังมีการแบ่งประเภท ของคำศัพท์ตามความหมายของคำศัพท์เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 คำที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำที่มีความหมาย ในตัวเอง

2.2 คำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง (Function Words) คือ คำที่ไม่มีความหมาย แนนอนในตัวเอง ส่วนมากจะเปลี่ยนความหมายไปตามโครงสร้าง

Patibukht and Wesche (1997 : 187 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 24) แบ่งประเภทของคำศัพท์ โดยอาศัยระดับของการเรียนรู้คำศัพท์ 5 ชั้น ดังนี้

1. คำศัพท์ไม่คุ้นเคยเลย
2. คำศัพท์คุ้นเคยแต่ไม่รู้ความหมาย
3. คำที่รู้ความหมายและคำที่มีความหมายเหมือน
4. คำที่สามารถใช้ประโยคได้เหมาะสม
5. คำที่สามารถใช้ประโยคได้เหมาะสมและถูกไวยากรณ์

Hatch and Brown (1995 : 370 อ้างถึงใน ดลวรรณ พวงวิภาต, 2554 : 21-22) กล่าวว่า คำศัพท์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ใช้เพื่อรับสาร (Receptive Vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ใช้เพื่อการรับรู้ เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้รับจากการฟังและการอ่าน ผู้เรียนสามารถจำได้เมื่อคำศัพท์นั้นอยู่ในบริบท แต่ไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้สอนเพียงให้ผู้เรียนรู้แต่ความหมายเท่านั้น

2. คำศัพท์ที่ใช้เพื่อสื่อสาร (Productive Vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ใช้เพื่อสื่อสาร เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนเข้าใจ ออกเสียงได้ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องในการพูด และการเขียน ผู้สอนจึงต้องฝึกผู้เรียนให้ใช้คำศัพท์นั้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ ในชีวิตประจำวัน

ดลวรรณ พวงวิภาต (2554 : 21) กล่าวว่า คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถ แบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมาย ในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามประเภทนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็น และใช้ได้อย่างถูกต้องและคำศัพท์ที่ควรจะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

ศิธร แสงธนู (2521 : 298-300 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 23) กล่าวว่า คำศัพท์สามารถแบ่งได้เป็นคำศัพท์ในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

1. คำโดด (Simple Word) หมายถึง คำที่ประกอบด้วยหน่วยอิสระ (Free Morpheme) หน่วยหน่วยคำและมีเสียงเน้นหนักในคำ

2. คำซ้อน (Complex Word) หมายถึง คำที่ประกอบด้วยหน่วยคำที่ไม่อิสระ ตั้งแต่สองหน่วยคำขึ้นไป

3. คำประสม (Compound Word) หมายถึง คำที่ประกอบด้วยหน่วยคำอิสระ ตั้งแต่สองหน่วยคำขึ้นไป มาประกอบกันขึ้นเป็นคำใหม่

4. คำประสมซับซ้อน (Compound Complex Word) หมายถึง การเอาคำประสม มาประกอบกับหน่วยคำไม่อิสระ

อรสา ยิ่งยง (2551 : 24) กล่าวว่า คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภท ได้ตามความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ ยังสามารถแบ่งประเภทได้ตามลักษณะของคำ เป็นคำโดด คำซ้อน คำประสม และคำประสมแบบซับซ้อน และสามารถแบ่งประเภทตามการนำมาใช้ คือคำ Active Vocabulary และคำ Passive Vocabulary

สรุปได้ว่า คำศัพท์ในภาษาต่างๆ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ คำศัพท์ที่ใช้บ่อย หรือคำศัพท์ใช้เพื่อการสื่อสาร และคำศัพท์ไม่ค่อยใช้หรือคำศัพท์เพื่อรับสาร ซึ่งคำศัพท์แต่ละประเภท แบ่งออกเป็น คำโดด คำซ้อน คำประสม คำประสมซับซ้อน คำเหล่านี้จะมีความหมายทั้งในตัวเอง และไม่มี ความหมายในตัวเองซึ่งต้องอาศัยบริบทในการสื่อความ

#### 7.4 หลักการเลือกคำศัพท์เพื่อนำเสนอ

นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ศึกษาค้นคว้าทางการสอนภาษาหลายท่าน ได้เสนอแนวทางและหลักการเลือกคำศัพท์ ดังต่อไปนี้

Harmer (1997 : 154-156 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 34) กล่าวถึง หลักการเลือกคำทั่วไปที่ใช้ในการสอน ดังนี้

1. คำที่เป็นรูปธรรม (Concrete Words) เป็นการสอนคำศัพท์สำหรับนักเรียนระดับ เริ่มต้นและเพิ่มความเป็นนามธรรมมากขึ้นตามลำดับ เนื่องจากคำที่ออกมาโดยมากเป็นคำอยู่ตรงหน้า นักเรียนทั้งสิ้นซึ่งทำให้ง่ายต่อการอธิบาย

2. คำที่เป็นนามธรรม (Abstract Words) ไม่สามารถนำมาแสดงให้เห็นรูปร่าง ในชั้นเรียนได้ทำให้เป็นการยากที่จะอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ

3. คำที่พบบ่อยๆ (Frequency)

4. คำที่มีความหมายครอบคลุม (Coverage) มากกว่าคำที่มีความหมายเฉพาะ

Haycraft (1997 : 47-50 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 34) กล่าวถึง แนวทางเลือกคำศัพท์ในการสอน ดังนี้

1. เลือกคำที่ธรรมดาที่สุด (Commonest Words)

2. เลือกคำที่นักเรียนต้องการเรียนรู้ (Students' Needs) ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่ดีในการเรียนรู้และการจดจำ ข้อควรระวัง คือ คำศัพท์ที่นำมาสอนต้องเป็นที่ สนใจและมีประโยชน์ต่อนักเรียนทั้งห้อง

William (1996 : 176-187 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 25) กล่าวว่า การเลือก คำศัพท์เนื่องจากภาษาต่างประเทศที่เรียนกันอยู่ เป็นการเรียนจากตำรา (Textbook) ซึ่งไม่ใช่ สถานการณ์จริงเหมือนกับภาษาแม่ โดยมีหลักเกณฑ์ คือ

1. เลือกจากกลุ่มตัวอย่างที่ผู้เรียนอ่านหรือได้ยิน โดยนับคำที่ปรากฏบ่อยที่สุดหรือ มีความถี่ในการใช้มาก แล้วคัดเลือกคำนั้นมาสอน เพราะจะทำให้ผู้เรียนจำได้มากกว่าคำที่ปรากฏน้อย

2. จำนวนตัวอย่างที่ปรากฏคำ ควรจะมาจากหนังสือหรือตำราหลายๆ เล่ม หลายสถานการณ์ จะทำให้บัญชีความถี่นั้นมีค่ายิ่งขึ้น

3. คำศัพท์ที่มีความถี่ต่ำ แต่จำเป็นสำหรับสถานการณ์หนึ่ง ควรจะนำมาสอน ถึงแม้ว่าจะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อย

4. คำศัพท์คำหนึ่ง อาจครอบคลุมไปได้หลายความหมาย หรือหลายๆ คำ คำที่สามารถครอบคลุมความหมายของคำได้มากกว่า จะได้พิจารณาเลือกก่อน

5. การเลือกคำศัพท์ ต้องคำนึงถึงคำที่เรียนรู้ได้ง่าย ซึ่งมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง คือ

5.1 คำศัพท์บางคำที่ได้รับเลือก เพราะมีความหมายเหมือนกันกับภาษาเดิม ของผู้เรียนทำให้จำได้ง่ายขึ้น

5.2 คำศัพท์บางคำ สามารถเข้าใจความหมายได้ง่าย จึงควรเลือกคำที่มีความหมายที่ชัดเจน



5.3 การเลือกคำศัพท์ จะต้องคำนึงถึงความสั้นและความสามารถจำได้ง่าย หรือออกเสียงได้ง่าย

5.4 คำศัพท์ที่มีรูปแบบ (Pattern) ที่สม่ำเสมอจะได้รับการเลือกมากกว่าคำที่มีรูปแบบที่ไม่แน่นอน

5.5 คำศัพท์ที่ผู้เรียนเคยเรียนมาแล้ว เมื่อมาผสมเป็นคำใหม่ ทำให้ง่ายต่อการเข้าใจและการจำ

Gaims & Redmen (1986 : 57-63 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 34) ได้เสนอเกณฑ์ในการเลือกคำศัพท์ ดังนี้

1. ควรสอนคำศัพท์ที่ได้ใช้บ่อยที่สุดก่อน (Frequency)
2. คำศัพท์ที่เลือกควรเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน (Students' Need and Levels)

3. ความพิจารณาภูมิหลังของนักเรียน ซึ่งผู้คนที่มาจากต่างประเทศที่แตกต่างกัน อาจมีความต้องการคำศัพท์ในภาษาที่สองเพื่อใช้ในการชีวิตประจำวันแตกต่างกัน (Culture Factors)

4. ในชั้นเรียนเปรียบได้เหมือนกับโลกใบหนึ่งซึ่งต้องการคำที่มีความเฉพาะตัว (Expediency) เช่น ไวยากรณ์ในการใช้คำและกิจกรรมให้ความรู้

Lado (1986 : 119-120 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 26) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์ในวิชาภาษาอังกฤษ ควรเป็นคำศัพท์ที่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมตอนต้น ควรสอนคำศัพท์ที่เป็นคำสั้นๆ เป็นต้น
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในการชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือได้พบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

Mackey (1978 : 176-190 อ้างถึงใน บุชรีย์ ฤกษ์เมือง, 2552 : 10-11) กล่าวคือ หลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยๆ (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนและใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆ จะมีมากก็ตาม
3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ง่าย (Learn ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกันกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้นง่าย

Valette (1977 : 161 อ้างถึงใน อรสา ยิ่งยง, 2551 : 26-27) กล่าวว่า การเลือกคำศัพท์มาใช้ในการสอนภาษาอังกฤษว่าควรมี 5 ระดับ

1. ระดับทักษะทางกลไก คือ การที่นักเรียนสะกดคำ บอกความเหมือนและความแตกต่างของคำได้ แต่ยังไม่เข้าใจของสิ่งๆ นั้น เช่น

1.1 เห็นความแตกต่างระหว่างอักษร

1.2 เห็นความแตกต่างระหว่างคำ

2. ระดับความรู้ เป็นพฤติกรรมที่เกิดในการจำได้ (Recognition) คือ ระดับที่นักเรียนสามารถเข้าใจคำหรือข้อความที่เห็นบ่อยๆ

2.1 เลือกคำได้สอดคล้องกับเสียงที่ได้ยินหรือภาพ

2.2 จับคู่ความหมายของคำ

3. ระดับการถ่ายโอน พฤติกรรมภายในที่เกิดขึ้นอยู่ในระดับความคิด (Reception) นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของเรื่องราวใหม่ ซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างและคำศัพท์ที่เรียนแล้ว

3.1 แปลประโยคเป็นภาษาแม่ได้

3.2 บอกได้ว่า ประโยคใดที่อ่านนั้นถูกหรือผิด

อรสา ยิ่งยง (2551 : 27) กล่าวว่า การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย นอกจากนี้เป็นคำศัพท์ที่นำมาเสนอนั้นต้องเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

นันทพร ศษศิริพงศ์ (2526 : 79 อ้างถึงใน ตลวรธรณ พวงวิภาต, 2554 : 22) กล่าวว่า การเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

สรุปได้ว่า การเลือกคำศัพท์มานำเสนอแก่ผู้เรียนนั้น ครูผู้สอนควรเลือกคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและสามารถใช้งานได้ในชีวิตประจำวัน เป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยๆ ในสื่อต่างๆ ทั้งที่เป็นความเรียงและไม่เป็นความเรียง มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน รวมทั้งมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน

## 7.5 วิธีการสอนคำศัพท์

นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ศึกษาค้นคว้าทางการสอนภาษาหลายท่าน ได้เสนอวิธีการสอนคำศัพท์ ดังต่อไปนี้

Nation (2006 : 2 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 38-39) กล่าวถึงหลักการสอนคำศัพท์เพิ่มเติม ดังนี้

1. สอนให้ง่ายและชัดเจน ไม่ควรอธิบายให้ยุ่งยากซับซ้อนเกินไป
2. เชื่อมโยงความรู้ใหม่ให้เข้ากับความรู้เดิม ด้วยการแสดงรูปแบบหรือข้อที่คล้ายคลึงกัน
3. ใช้ทั้งการพูดและการเขียน กล่าวคือ ขณะที่เขียนบนกระดานให้อธิบายควบคู่ไปด้วย
4. ใ้มุ่งความสนใจไปที่คำที่รู้แล้วเป็นบางส่วน
5. บอกนักเรียนว่าคำไหนเป็นคำที่พบบ่อย ซึ่งไม่ต้องให้ความสนใจมากนัก หากพบอีกให้เรียนต่อไป

6. ไม่ดึงคำที่ไม่รู้หรือคำที่ไม่ดีพอมานำเสนอ แม้จะมีความหมายเหมือนกัน ตรงข้ามกัน หรือเป็นคำศัพท์กลุ่มเดียวกันก็ตาม

Groot (2000 : 5 อ้างถึงใน ดลวรรณ พวงวิภาต, 2554 : 23) ได้เสนอขั้นตอนการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อความคงทนในการจำระยะยาว ดังนี้

1. สังเกตคุณสมบัติต่างๆ ของคำใหม่ เช่น หน่วยคำเสียง โครงสร้าง ความหมาย และรูปแบบของคำศัพท์นั้น
2. รวมคำศัพท์เป็นเครือข่ายสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับคุณสมบัติของคำตามข้อ
3. หาความหมายของคำศัพท์ตามบริบทที่แสดงคุณสมบัติของคำ กล่าวคือ ผู้เรียนให้ความสนใจต่อลักษณะของการใช้คำ ความหมายของคำ โครงสร้างคำและสนใจต่อความสัมพันธ์ภายในคำและระหว่างคำมากขึ้นเท่าไรก็จะจำข้อมูลคำศัพท์ใหม่ๆ มากขึ้นเท่านั้น

Schmitt (2000 : 146 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 38) เสนอวิธีการสอนคำศัพท์ 2 วิธี ดังนี้

1. วิธีการสอนโดยตรง (Explicit Approach) ซึ่งมีหลักสำคัญ ดังนี้
  - 1.1 สร้างกลุ่มคำศัพท์ขนาดใหญ่
  - 1.2 บูรณาการคำศัพท์ใหม่กับคำศัพท์เก่า
  - 1.3 ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ระดับลึก
  - 1.4 ทำให้คำศัพท์ใหม่ “เป็นจริง” ซึ่งเชื่อมคำเหล่านั้นกับโลกของนักเรียน
  - 1.5 ใช้เทคนิคที่หลากหลาย
  - 1.6 ช่วยเหลือให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. วิธีสอนให้เรียนรู้จากเนื้อหา (Incidental Learning Approach) เช่น การให้นักเรียนอยู่ร่วมกับเจ้าของภาษาและได้รับความรู้จากการสื่อสารหรือจากการสนทนา

Dele Edgar and others (1999 : 29 อ้างถึงใน ตลวรรณ พวงวิภาต, 2554 : 26) กล่าวถึงการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มี ความหมายในตนเอง (Function Word) ควรให้โครงสร้างของประโยคอย่างคล่องแคล่ว
2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ สิ่งที่สำคัญคือ การสอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่
3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียว
4. คำศัพท์ที่เรียนควรเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ใน ชีวิตประจำวันของเด็ก
5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป
6. คำศัพท์ใหม่ 3-5 คำ หมายถึง การฝึกแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่โครงสร้างเดิมที่เรียนมา และนักเรียนควรใช้คำใหม่ในทักษะอื่นๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือกิจกรรมอื่นๆ
7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและการตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร
8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ คำศัพท์ใหม่ใช้สิ่งอยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ใน ชีวิตประจำวัน
9. ในระยะเริ่มแรก คำศัพท์ที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่ายๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

Cross (1995 : 10 อ้างถึงใน สมยศ พลค้อ, 2553 : 36) เสนอรูปแบบการสอน ความหมายของคำ ดังนี้

1. ความหมายโดยการแสดง (Ostensive Means) เช่น การใช้สิ่งของ
2. การใช้ของจริง (Realia) เช่น ขนมปัง ผลไม้ และของเล่น เป็นต้น
3. ใช้รูปภาพ (Pictures)
4. ใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกาย (Body) เช่น การแสดงทางสีหน้า แสดงกริยาให้สัญญาณ
5. กลุ่มคำ (Words) เช่น เด็ก เด็กชาย เด็กหญิง เด็กทารก เด็กวัยรุ่น เป็นต้น
6. ความหมายเหมือน (Synonyms)
7. ความหมายตรงข้าม (Antonyms)
8. คำที่มาจากรากภาษาเดียวกัน (Cognates)
9. ใช้ประโยคตัวอย่างประกอบ (Illustrative Sentences)
10. สร้างจากความรู้ทั่วไป (Build on General Knowledge) เช่น ชื่อเมืองหลวง
11. ใช้มาตราวัดระดับ (Scale)
12. การแปลความหมาย (Translation)

Haycraft (1991 : 20-22 อ้างถึงใน ตลวรรณ พวงวิภาต, 2554 : 24-25) ได้เสนอวิธีการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. ให้อำนาจของจริงซึ่งครูสามารถนำมาในห้องเรียนได้สะดวก สำหรับการสอนคำศัพท์พื้นฐานใกล้ตัว

2. ให้อำนาจบัตรภาพและบัตรคำ
3. ครูวาดภาพบนกระดาน
4. ครูแสดงท่าไม้สำหรับการสอนความหมายของคำศัพท์ที่แสดงกริยาท่าทาง
5. ครูบอกลักษณะหรือบอกคำจำกัดความ
6. ครูสอนความหมายโดยใช้คำศัพท์ในบริบท
7. ครูสอนความหมายคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมโดยสร้างบริบท หรือสถานการณ์ขึ้น
8. ครูพาไปนอกสถานที่เพื่อเข้าใจความหมายจากบริบทหรือสถานการณ์จริง
9. การใช้คำตรงกันข้าม
10. การใช้คำเหมือน
11. การแปลความหมาย ครูสามารถใช้ภาษาท้องถิ่นตนแปล แต่วิธีนี้ไม่มีใครนิยม

เพราะไม่ตรงจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

12. การใช้แผนภูมิที่มีภาพสิ่งของอยู่ไม่เกิน 10 ชนิด แล้วให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์นั้นทีละคำตามที่ครูชี้ ถ้านักเรียนออกเสียงถูกต้อง ครูจึงจะเขียนคำศัพท์กำกับสิ่งของนั้นๆ และให้นักเรียนสะกดคำตามลำดับ

13. เกมคำศัพท์ เช่น เกม Scrabble และเกม Crossword Puzzle เป็นต้น  
Gaims & Redman (1986 : 57-63 อ้างถึงใน จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 37)

ได้แบ่งเทคนิคการสอนคำศัพท์เป็น 2 กลุ่ม คือ

1. ใช้เทคนิคทางสายตา (Visual Technique) ซึ่งแบ่งย่อยได้ ดังนี้

- 1.1 ใช้สิ่งของจริงที่หลากหลาย
- 1.2 ใช้รูปภาพ (Pictures) ประโยชน์ของการใช้รูปภาพคือการจำลองภาพ

ของจริงที่มีขนาดใหญ่จนไม่สามารถนำมาใช้ในห้องเรียนได้

1.3 การแสดงละครใบ้หรือแสดงกริยาท่าทาง (Mine and Gesture) เป็นวิธีที่ได้ผลที่สุดในการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจและมีความคงทนในการจำคำศัพท์ใหม่ที่ได้เรียน

2. ใช้เทคนิคการพูด (Verbal Technique) สามารถแบ่งเป็นหัวข้อ ดังนี้

2.1 การใช้คำในภาษาอื่นที่มีความหมายเหมือนกับคำศัพท์ภาษาที่จะนำเสนอ ซึ่งเป็นประโยชน์มากนอกจากให้คำจำกัดความได้ชัดเจนแล้ว ยังแสดงตัวอย่างการใช้คำด้วย (Definition and Illustrative sentences)

2.2 เป็นการใช้อธิบายความหมายเหมือนหรือตรงกันข้ามกับคำเดิมที่นักเรียนรู้อยู่แล้ว (Synonym and Antonym)

2.3 วิธีนี้เป็นกรออธิบายความหมายและวิธีใช้ด้วยภาษาของนักเรียน (Explanations)

2.4 การแปล (Translation) นักภาษาศาสตร์ย้ำว่าเป็นวิธีการที่ไม่ค่อยดีนัก  
ดังนั้น จึงควรนำเสนอคำศัพท์ร่วมกับวิธีอื่นด้วย

Tucker (1975 อ้างถึงใน สถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556 : ออนไลน์)  
กล่าวถึงการเสนอศัพท์ในบทเรียน ดังนี้

1. การเสนอศัพท์ควรเป็นไปตามความจำเป็นมากน้อยในการสื่อความหมาย
2. สำหรับการเสนอศัพท์ในบทเรียนนั้นอาจเสนอศัพท์จำนวนน้อยๆ ในบทเรียนต้นๆ แล้วค่อยเพิ่มจำนวนขึ้นในบทหลังๆ แต่การใช้ศัพท์จำนวนเท่าไรนั้นขึ้นอยู่กับผู้เรียน ความยาวของบทเรียน และระยะเวลาในการเรียนในแต่ละครั้ง
3. เมื่อได้เสนอศัพท์ไปแล้วครั้งหนึ่ง ศัพท์นั้นควรมีปรากฏอีกให้บ่อยครั้งที่สุดเท่าที่จะทำได้ ศัพท์บางคำอาจปรากฏมากกว่าคำบางคำ แต่อย่างไรก็ตามศัพท์ที่มีความสำคัญน้อยควรให้มีปรากฏบ้างในบางครั้งคราว
4. ศัพท์ที่มีความคล้ายคลึงกัน ไม่ควรนำมาเสนอในระยะใกล้เคียงกันหรือในบทเรียนเดียวกัน เพราะอาจก่อให้เกิดความสับสนแก่ผู้เรียนได้

Dobson (1973 อ้างถึงใน สถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556 :  
ออนไลน์) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การอ่านประสบผลสำเร็จ เจ้าของภาษาที่ได้รับการศึกษาพอประมาณจะรู้คำศัพท์เพื่อการเรียนรู้ (Passive Vocabulary) ซึ่งเป็นคำพื้นฐานและคำที่เปลี่ยนแปลงไปจากรากศัพท์แล้วรวมกันประมาณ 80,000 คำ คำศัพท์เหล่านี้จะช่วยให้เข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ นอกจากเป็นชื่อเฉพาะในสาขาวิชาได้ แต่ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศหรือเป็นภาษาที่สองจะไม่รู้คำศัพท์มากถึงเพียงนี้ แต่จะสะสมคำศัพท์ได้เช่นเดียวกับเจ้าของภาษา คือ โดยการเรียนคำใหม่จากบริบท การที่จจะรู้ความหมายของคำใหม่ที่อยู่ในกลุ่มคำที่รู้แล้วได้ ก็เพราะคำที่รู้แล้วช่วยให้ความหมายของคำที่ยังไม่รู้แจ่มชัดขึ้น Dobson ได้เสนอวิธีสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศได้เพิ่มพูนคำศัพท์ ดังนี้

1. โดยอาศัยคำจำกัดความ ความหมายที่เหมือนกัน ความหมายตรงกันข้าม การวิเคราะห์ส่วนต่างๆ ของคำ วัสดุอุปกรณ์การสอน ของจริง การแสดง รูปภาพ และเครื่องมืออื่นๆ
2. หลังจากสอนคำศัพท์ใหม่แล้ว ให้กล่าวถึงคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องด้วย
3. ให้นักเรียนท่องจำคำศัพท์ใหม่วันละ 10 คำ และควรจะสอนให้นักเรียนรู้จักใช้คำนั้นๆ ได้ถูกต้องในรูปของประโยคด้วย
4. เลือกคำที่เพิ่งสอนไปใหม่จากข้อความที่ให้อ่านมาแต่งประโยค แล้วให้นักเรียนเปลี่ยนเป็นประโยคคำถาม ตอบคำถามบ้าง
5. ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ที่กำหนดให้ ประโยคเหล่านั้นควรจะเกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียนเอง เพื่อแสดงให้เห็นว่านักเรียนเข้าใจคำนั้นๆ หรือไม่

6. ให้เติมคำศัพท์ที่เหมาะสมลงไปในช่วงว่างในประโยค

7. สำหรับการเรียนในระดับกลางและระดับสูง ซึ่งเนื้อหาที่จะอ่านจะมีคำใหม่มากขึ้น ให้นักเรียนอ่านมาก่อนพร้อมทั้งหาคำศัพท์มาเอง เพื่อจะได้เลือกความหมายที่ถูกต้อง แล้วมาอ่านในชั้นอีกครั้งหนึ่ง และเมื่อพบคำใหม่ครูก็ให้นักเรียนอธิบาย

8. ควรทดสอบคำศัพท์เสมอๆ เพื่อให้รู้ว่านักเรียนจำได้มากน้อยเพียงใด

ปาริชาติ โคตรสุโน (2558 : 32) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์นั้นผู้สอนต้องจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้และความหมายของคำ ผู้สอนต้องนำเสนอความหมายของคำศัพท์ในรูปแบบที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ โดยใช้สื่อประกอบ เช่น การแสดงท่าทาง รูปภาพ ใช้เกม ใช้ของจริงเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์และสามารถจดจำคำศัพท์นั้น นักเรียนต้องรู้จักที่จะใช้ความรู้ที่ได้รับเชื่อมโยงความหมายของคำใหม่ไปสู่อีกคำอื่น เมื่อสอนคำศัพท์ใหม่ ผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนใช้ประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับความหมายของศัพท์ใหม่ ใช้กลยุทธ์ในการเดาความหมาย โดยอาศัยบริบทที่แวดล้อมคำศัพท์นั้นๆ ทำให้นักเรียนรู้สึกได้ว่าการเรียนคำศัพท์เป็นสิ่งจำเป็นมากต่อการเรียนภาษา สามารถอ่านออกเสียง และนำไปใช้เพื่อสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

เทสิยน ธิ ฎือ อี้ (2556 : 13) กล่าวว่า ครูควรสอนความหมายคำศัพท์เป็นอันดับแรกโดยใช้เทคนิคต่างๆ เช่น ใช้ของจริง รูปภาพ เป็นต้น หลังจากนั้นสอนออกเสียงคำศัพท์นั้นๆ ให้ถูกต้อง ลำดับสุดท้ายสอนให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในประโยคหรือนำไปใช้ในการฟัง พูด อ่านและเขียนได้ถูกต้อง นอกจากนี้ ครูควรคำนึงจำนวนคำศัพท์ที่สอน เรียนแล้วได้ใช้ทันทีและการสอนศัพท์ต้องมีความเชื่อมโยงกัน และได้ใช้อย่างต่อเนื่อง

ดลวรรณ พวงวิภาต (2554 : 27) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

สมยศ พลค้อ (2553 : 41) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ วิธีสอนโดยตรง และวิธีสอนโดยให้เรียนรู้จากเนื้อหา ซึ่งการสอนให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ใหม่สามารถทำได้โดยการใช้สิ่งของจริง รูปภาพ การแสดงละครใบ้ ใช้คำตรงข้ามหรือบริบทใกล้เคียงหรือเกมคำศัพท์ ทั้งนี้ผู้สอนตระหนักอยู่เสมอว่าไม่เพียงแต่สอนให้นักเรียนรู้จักเขียนสะกดคำและจำได้เท่านั้น แต่ยังเป็นการสอนเพื่อให้รู้ความหมาย สามารถอ่านออกเสียง และนำไปใช้เพื่อสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมอีกด้วย

อรสา ยิ่งยง (2551 : 29) กล่าวว่า การเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นควรมีการกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงได้อย่างถูกต้องรู้ความหมายของคำ และนำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียนได้อย่างเหมาะสม ตามวัยและระดับชั้นของผู้เรียน

วิภาดา ประสาททรัพย์ (2542 : 103-104 อ้างถึงใน จิรัญญินันท์ สิงห์ยัง, 2557 : 38-39) ได้กล่าวถึง การสอนคำศัพท์ว่า ในการนำเสนอบทเรียนใหม่แต่ละครั้งนั้น สิ่งหนึ่งที่ครูต้องนำเสนอ คือ คำศัพท์ ซึ่งในที่นี้จะนำเสนอขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. การนำเสนอรูปคำศัพท์ในขั้นตอนนี้อาจทำได้โดย เขียนคำศัพท์บนกระดานดำ หรือให้ดูบัตรคำ เพื่อให้นักเรียนได้เห็น คำศัพท์นั้นเขียนอย่างไร

2. ครูให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ สะกดคำศัพท์พร้อมกันทั้งชั้น แล้วสุ่มนักเรียนบางคนออกเสียงและสะกดคำศัพท์

3. การบอกความหมายของคำศัพท์ ซึ่งครูสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

3.1 การใช้รูปภาพบอกความหมาย

3.2 การแสดงท่าทางเพื่อบอกความหมาย

3.3 การนำวัตถุของจริงมาแสดงเพื่อบอกความหมาย

3.4 การยกตัวอย่างประโยค โดยใช้ภาษาง่ายๆ ในการบอกความหมาย

3.5 การแปลความหมายเป็นภาษาแม่ของนักเรียน

4. ครูควรยกตัวอย่างการใช้คำศัพท์นั้นๆ ในประโยค เพื่อให้นักเรียนเข้าใจการใช้คำศัพท์และในทางกลับกัน ครูอาจให้นักเรียนเขียนตัวอย่างประโยคที่ใช้คำศัพท์นั้นๆ เอง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 120 อ้างถึงใน อรสา ยิงยง, 2551 : 27-28) ได้เสนอขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. พิจารณาความยากง่ายของคำ ครูพิจารณาว่าคำนั้นๆ เป็นคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ง่าย หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา ทั้งนี้เพื่อที่จะได้แบ่งแยกหาวิธีในการสอน และทำการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้นๆ

2. ฝึกออกเสียงคำศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน อ่านให้นักเรียนฟังก่อน และให้นักเรียนออกเสียงตาม พร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนออกเสียงผิด

3. การสอนความหมายให้นักเรียนตีความหมายจากภาษาอังกฤษโดยตรง ควรหลีกเลี่ยง การใช้ภาษาไทย โดยอาจจะใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แผนภูมิ ของจริง หรือแสดงกริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจความหมายอย่างเด่นชัด

สรุปได้ว่า การสอนคำศัพท์ ครูผู้สอนจะต้องรวบรวมคำศัพท์เป็นเครือข่ายสัมพันธ์ ทั้งในเรื่องของประเภทของคำศัพท์ หมวดหมู่ของคำศัพท์ ความหมายของคำศัพท์ ลักษณะของคำศัพท์ เป็นต้น นำมาถ่ายทอดผ่านสื่อการเรียนการสอนต่างๆ ได้แก่ รูปภาพ ของจริง บัตรคำ เกมท่าทาง เป็นต้น การสอนคำศัพท์ควรสอนในลักษณะที่สามารถใช้ประโยชน์สำหรับการสื่อสาร



## 8. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

### 8.1 ความหมายของความพึงพอใจ

Vroom (1987 : 99 อ้างถึงใน สมชาย บุญสุน, 2554 : 11) ความพึงพอใจ คือ ผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมสิ่งนั้น ทักษะคิดด้านบวกจะแสดงให้เห็นสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทักษะคิดด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพความไม่พอใจ

Wolman (1973 : 304 อ้างถึงใน สมชาย บุญสุน, 2554 : 11) ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึก (Feeling) มีความสุข เมื่อประสบผลความสำเร็จตามความคาดหวัง ความต้องการ จากแรงจูงใจ

Good (1973 : 320 อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555 : 37) ความพึงพอใจ หมายถึง คุณภาพหรือความพอใจ ซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่างๆ และทัศนคติของบุคคลต่อกิจกรรม

Gilmer (1971 : 253 อ้างถึงใน อัครเดช เสนานิกรณ และสัญญา เคนาภูมิ, 2552 : 25) กล่าวว่า ทักษะคิดก่อให้เกิดความพึงพอใจ ความพึงพอใจนี้เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบภายใน ซึ่งได้แก่ แรงจูงใจ และองค์ประกอบภายนอก ซึ่งได้แก่ ผลตอบแทนที่ได้รับ

ธนาภิญญา อุตตฤทธิ. (2556 : 5) ความพึงพอใจ หมายถึง เป็นความรู้สึกภายใน ที่แสดงออกทางความคิด แล้วปรากฏออกมาเป็นความรู้สึกที่ดีมีความสุข อีกทั้งแสดงออก ถึงความต้องการที่คาดหวัง ขึ้นอยู่กับว่าใครคาดหวังมากน้อยเพียงใด

วิษชุดา คัมภีร์เวช (2556 : 10) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติ ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนองหรือบรรลุจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง

สมสรสรณีย์ วงษ์อยู่น้อย และคณะ (2555 : 4) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ชอบ ชื่นชม ประทับใจของผู้ใช้บริการ เมื่อได้รับการตอบสนองที่ตรงตามความต้องการ

ราชบัณฑิตสถาน (2554 : 840) พึงพอใจ คือ รัก ชอบใจ

ธีระ สุภาวิมล (2551 : 8) ความพึงพอใจเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก และทัศนคติของบุคคลอันเนื่องมาจากสิ่งเร้า และแรงจูงใจ ซึ่งปรากฏออกมาทางพฤติกรรมและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการทำกิจกรรมต่างๆ

สมบัติร บารมี (2551 : 13 อ้างถึงใน วิษชุดา คัมภีร์เวช, 2556 : 10) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกเป็นสุขที่เกิดจากทัศนคติทางด้านบวกที่มีต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นทั้งจากภายใน และภายนอกของปัจเจกบุคคล

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ชื่นชมและมีความสุข เมื่อบุคคล ได้รับการตอบสนองที่ตรงตามความต้องการในระดับใดระดับหนึ่ง ซึ่งจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับ แต่ละบุคคลได้คาดหวังไว้ ซึ่งความพึงพอใจจะแสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น คำพูด อากัปกิริยา สีหน้า เป็นต้น

## 8.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

Maynard W. Shelly (1975 : 252-268 อ้างถึงใน สมชาย บุญสุน, 2554 : 13) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะทำให้มีความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับ ความสุขสามารถทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้น จะเห็นว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อน และความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกทางบวกอื่นๆ สิ่งหนึ่งที่จะทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจของมนุษย์ ได้แก่ ทรัพยากร หรือสิ่งเร้า วิเคราะห์ระบบความพึงพอใจ คือ การศึกษาว่าทรัพยากรหรือสิ่งเร้าแบบใดเป็นสิ่งที่ต้องการที่จะทำให้เกิดความพอใจ และความสุขแก่มนุษย์ ความพอใจจะเกิดได้มากที่สุดเมื่อทรัพยากรทุกอย่างที่เป็นความต้องการครบถ้วน

Maslow (1970 : 99 อ้างถึงใน สมชาย บุญสุน, 2554 : 12-13) กล่าวว่า ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Human basic needs) แบ่งออกเป็น 5 ชั้น และความต้องการชั้นแรกจะต้องได้รับการตอบรับก่อนจึงจะสามารถตอบสนองความต้องการของชั้นต่อไปได้ โดยแบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ชั้น ดังนี้

1. ความต้องการทางกาย (Physical needs) เป็นความต้องการพื้นฐานที่เป็นความจำเป็นต่อการอยู่รอดของชีวิตมนุษย์ ได้แก่ ความต้องการอากาศ อาหาร น้ำ ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย การขับถ่าย การพักผ่อน การหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด การเคลื่อนไหว และความต้องการทางเพศ
2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety and security needs) ได้แก่ ความต้องการมั่นคงความเท่าเทียม ความเสมอภาค ความไว้วางใจ ตลอดจนความปลอดภัยจากสิ่งแวดล้อมที่อันตราย
3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Love and belonging) ได้แก่ ความต้องการความรัก ความใกล้ชิด ความอบอุ่นเห็นอกเห็นใจ ความเป็นเจ้าของ
4. ความต้องการการยอมรับนับถือ (Esteem needs) ได้แก่ การตระหนักในคุณค่าและความสามารถ ต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น การได้รับความเป็นอิสระ
5. ความต้องการที่จะบรรลุถึงความสำเร็จสมหวังในชีวิต (Self-actualization) ได้แก่ ความต้องการที่อยากจะทำสำเร็จตามความนึกคิดหรือความคาดหวังทะเยอทะยานใฝ่ฝัน ภายหลังจากที่มนุษย์ได้รับการตอบสนองความต้องการทั้ง 4 ชั้นอย่างครบถ้วน ความต้องการในชั้นนี้จะเกิดขึ้นและมักเป็นความต้องการที่เป็นอิสระเฉพาะแต่ละคนซึ่งต่างมีความนึกคิดใฝ่ฝันที่อยากได้รับผลสำเร็จในสิ่งสูงสุดในทัศนะของตน

Murray (1970 : 50 อ้างถึงใน นรินทร์ ภัคดี, 2550 : 35) กล่าวว่า ความต้องการเป็นการเรียนรู้มากกว่าเป็นไปตามธรรมชาติและจะถูกกระตุ้นจากสภาพแวดล้อมภายนอก เช่น คนที่มีความต้องการสัมพันธ์ภาพสูง ก็จะดำเนินตามความต้องการสัมพันธ์กับคนอื่นๆ เมื่อสภาวะแวดล้อมเหมาะสม ลักษณะนี้เป็นความต้องการที่ปรากฏอย่างชัดเจน ถ้าความต้องการไม่มีสัญญาณกระตุ้น ก็จะเป็นความต้องการแฝงอยู่ภายในหรือไม่มีการกระทำ เมอร์เรย์เชื่อว่าความต้องการเป็นพื้นฐาน

ที่จะทำให้เกิดแรงขับหรือแรงจูงใจที่ส่งผลให้มีพฤติกรรมไปในทิศทางที่จะนำไปสู่เป้าหมาย ความต้องการของมนุษย์มีทั้งเกี่ยวกับตัวมนุษย์และส่วนที่เกี่ยวกับการปฏิบัติสัมพันธ์กับสภาวะแวดล้อมของมนุษย์โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มความต้องการขั้นต้น หรือความต้องการทางกาย เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ เพศ ขับถ่าย เป็นต้น

2. กลุ่มความต้องการขั้นที่สอง หรือความต้องการทางจิต เช่น ความต้องการสัมฤทธิ์ผล ก้าวร้าว สัมพันธภาพ อำนาจ อิทธิพล คล้อยตาม เป็นต้น

สุเทพ พานิชพันธุ์ (2541 : 5 อ้างถึงใน รัตนา พรหมภาพ, 2551 : 8) ได้สรุปสิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

1. สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ ได้แก่ เงิน สิ่งของ เป็นต้น

2. สภาพทางกายที่ปรารถนา คือสิ่งแวดล้อมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ

ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย

3. ผลประโยชน์ทางอุดมคติ หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่สนองความต้องการของบุคคล

4. ผลประโยชน์ทางสังคม คือ ความสัมพันธ์อันดีมิตรกับผู้ร่วมกิจกรรม อันจะทำให้เกิดความผูกพัน ความพึงพอใจและสภาพการอยู่ร่วมกัน อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคม หรือความมั่นคงในสังคม ซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบกิจกรรม

พิทักษ์ ตรุษทิบ (2538 : 6 อ้างถึงใน รัตนา พรหมภาพ, 2551 : 8) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นเพียงปฏิกริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกทิศทางของผลการประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทางบวกหรือทิศทางลบ หรือไม่มีปฏิกริยาใดๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มีกระตุ้น

วิชัย เหลืองธรรมชาติ (2523 : 9 อ้างถึงใน รัตนา พรหมภาพ, 2551 : 8) ได้ให้แนวความคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจมีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ คือ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นเพียงปฏิกริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะในทางบวก เช่น ใบหน้า อากัปกิริยา คำพูด เป็นต้น ความต้องการใดที่ได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการขั้นที่สูงกว่า ก็จะตามมา

### 8.3 ความสำคัญของความพึงพอใจ

ณรงค์เยาว์ วิเชียรเครือ (2555 : 32 อ้างถึงใน เสาวภาคย์ ปฐมพฤษ์วงศ์, 2558 : 32) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงานที่บรรลุเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลจากการได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่เขาประสงค์

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2548 : 8 อ้างถึงใน สุชาติา โทผล และคณะ, 2551 : 23) ความพึงพอใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยให้บุคคลปฏิบัติงานได้อย่างเต็มความสามารถ อันจะส่งผลไปยังหน่วยงานหรือองค์กรให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงาน ขณะที่นายจ้าง/ผู้ประกอบการจะเกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน

ต่อลูกจ้าง หรือผู้ใต้บังคับบัญชาคือเมื่อพนักงานหรือลูกจ้างทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานหรือองค์กรนั้นๆ อย่างดียิ่ง โดยประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ซึ่งมีความแตกต่างกันนั้น สามารถทดสอบให้เห็นได้ทั้งในเชิงประจักษ์ และเชิงพฤติกรรม

วิสิทธิ์ ฉัตรมงคล (2550 : 31 อ้างถึงใน เสาวภาคย์ ปฐมพฤษ์วงษ์, 2558 : 31)

กล่าวถึง ความสำคัญของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึก หรือทัศนคติที่ดีของบุคคล เป็นไปตามความคาดหวังหรือมากกว่าสิ่งที่คาดหวัง ซึ่งจะทำให้เกิดความกระตือรือร้นและสร้างสรรค์สิ่งที่ตั้งใจได้ต่อไป ความรู้สึกจะลดลงหรือไม่ เกิดขึ้นจากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนองและถ้ามีความรู้สึกที่ดีต่อการทำงานจะมีผลทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน มีการเสียสละ อุทิศกาย ใจ และสติปัญญาให้แก่งาน ซึ่งจะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การได้ในที่สุด

สรุปได้ ความพึงพอใจเป็นแรงกระตุ้นทางบวกให้บุคคลสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มความสามารถ ซึ่งมีอิทธิพลต่อความสำเร็จของงาน ความพึงพอใจเป็นผลจากการได้รับการตอบสนองต่อความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่เขาปรารถนา

## 9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 9.1 งานวิจัยในประเทศ

เหวียน ถิ ญือ อี (2556 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม พบว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 93.7593 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่า การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยได้ นอกจากนี้ โดยภาพรวมจากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษามีคะแนนอยู่ในระดับขอบมาก (4.4) แสดงให้เห็นว่า เกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เทพศักดิ์ ไครอุบล (2555 : ออนไลน์) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ โดยใช้เกม Crossword นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุงศรีโพธิ์ศรีสมพร พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์อย่างเห็นได้ชัดเจนจากผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน ซึ่งทำให้ทั้งผู้วิจัยและนักเรียนมีความรู้สึกดีใจและภูมิใจในผลงานเป็นอย่างมากเมื่อได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนพบว่า ร้อยละ 90 มีความสนุกสนานและอยากร่วมกิจกรรมอีก

สิรินทร เพ็ชรพิทักษ์ (2555 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยร่วมกับเทคนิคช่วยจำที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ วิชาภาษาจีนพื้นฐาน 1 สำหรับนักเรียนระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่า (1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

(2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านความคงทนในการจำหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของผู้เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยที่มีและไม่มีเทคนิคช่วยจำ พบว่า คะแนนความคงทนในการจำแตกต่างจากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ยลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ชมพูษุช หุ่นช่างทอง (2554 : 2) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยในรายวิชาหลักภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายศิลป์โดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนนั้นสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาบทเรียนได้เพิ่มมากขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ทัศนีย์ จันทร์ตือนุภัทร (2554 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียน ภาษาไทยและการเลือกใช้คำให้ถูกต้องตรงความหมายโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกช่างอุตสาหกรรม สาขางานยานยนต์ไฟฟ้ากำลัง และงานอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี ปีการศึกษา 2554 พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย มีพัฒนาการทางการเรียนการสอนภาษาไทยดีขึ้น นักเรียนสามารถเขียนและเลือกใช้คำถูกต้อง ตรงตามความหมายของความยากง่าย ซึ่งในการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ฝึกทักษะทางการเขียน ภาษาไทยเป็นเกมที่ฝึกให้ผู้เล่นได้รู้จักคิดวิเคราะห์ โดยศึกษาความหมายของคำแล้วประมวลออกมา เป็นรูปของคำศัพท์ ผู้เล่นได้คิดวิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้ของความหมายของคำศัพท์ว่ามีความสอดคล้องตรงกับความ เป็นจริงหรือไม่ ทั้งนี้ยังเกิดความสนุกสนานช่วยให้ผู้เล่นเกิด ความท้าทายและยังสามารถช่วยกันคิดเป็นกลุ่มเป็นทีมได้ ตลอดจนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนทำให้เกิดความเพลิดเพลินได้ค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้เกิดทักษะการจำ และเกิดกระบวนการแก้ไขส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย แสดงให้เห็นว่าผลของการวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ทุกประการ ในเวลา ฝึกปฏิบัติ 8 สัปดาห์ก่อนฝึกและหลังฝึกมีลักษณะทางพฤติกรรมแตกต่างกัน คือ ดีกว่าเดิม ในระดับร้อยละ 86.18 นอกจากนี้ ทั้งกลุ่มเป้าหมายและผู้ทำการวิจัยสามารถนำผลแห่งการพัฒนา เกมปริศนาอักษรไขว้ไปประยุกต์ใช้ในการสอนวิชาอื่นและในการประกอบอาชีพในอนาคตสืบไป

กรรณา ฝนิกดี (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้ เกม Crossword ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสุมานัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สมุทรปราการ เขต 1 พบว่า จากการใช้เกม Crossword จำนวน 7 ชุด นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ ได้เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม

พุทธชาติ มณีขัต (2553 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการใช้เกม Crosswords เพื่อพัฒนา ทักษะการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย ได้ทำ การวิจัยกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย ปีการศึกษา 2553 จำนวน 37 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลชี้ให้เห็นว่า เมื่อทำกิจกรรมในการพัฒนา ทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crosswords ครบทุกขั้นตอนแล้ว ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการจำ คำศัพท์ของตนเองให้ดีขึ้นได้ เรียนรู้วิธีจดจำคำศัพท์นอกไปจากการท่องจำแบบเดิมซึ่งทำให้รู้สึกเบื่อ

แต่วิธีการเล่นเกม Crosswords นี้ นอกจากจะได้ความสนุกสนานท้าทายแล้วนักเรียนยังได้อ่าน และ จำคำศัพท์นั้นๆ โดยไม่รู้ตัวซึ่งตรงกับหลักการเรียนรู้โดยเข้าใจสมอง BBL ที่ว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้น ได้ดีเมื่อการเรียนรู้นั้นท้าทายสมองทำให้สมองจดจำได้นานขึ้นและในขณะเดียวกันสมองเรียนรู้ทั้งที่ รู้ตัวและไม่รู้ตัวนั่นคือขณะที่เล่นเกมสมองเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เมื่อนักเรียนรู้สึกว่าจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นก็จะสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ที่เก็บในคลังสมองมาถ่ายโอนในการฟัง พูด อ่าน หรือเขียนได้ไม่ยาก มีความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษ เกิดความภาคภูมิใจ นอกจากนี้ ครูยังได้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมและช่วยพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ของผู้เรียนให้ดีขึ้นได้

อมรรัตน์ ฉัตรดอน (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 พบว่า (1) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบมีค่าเท่ากับ 0.8163 หมายความว่า นักเรียน มีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 81.63 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 (3) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนกับหลังเรียน 14 วัน ไม่แตกต่างกัน

จิราพร สุขกรง (2552 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ความคงทนและเจตคติ ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ กลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักศึกษากลุ่มทดลอง มีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยนักศึกษากลุ่มทดลองได้แสดง ความคิดเห็นว่า เกมช่วยให้นักศึกษาสามารถสะกดคำและเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ได้ดีขึ้น เกมยังช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษและทำให้นักศึกษาค้นเคยกับการทำงานเป็นที่ได้อย่างดี

ณิชาดา ศรีเกษ (2552 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการ สอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนไชยปราการ สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 โดยเฉลี่ยมีประสิทธิภาพ 82.80/81.17 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน (2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด

บุษรีย์ ฤกษ์เมือง (2552 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ใช้ประกอบการสอน ในระดับชอบมากทุกเกม

จริญญา สอนสุด (2550 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า (1) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด (3) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (4) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรรณิกา แข็งแรง (2549 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑43101 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์หรือการพัฒนาหรือความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่า ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) หลังเรียน มีค่าร้อยละของความก้าวหน้าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 34 กล่าวคือ สูงกว่าร้อยละ 30 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน (2) ประสิทธิภาพของสื่อเมื่อเทียบเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดนั้น กล่าวคือ เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ (81.02/82.50) (3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความพอใจมาก ( $\bar{X} = 2.62$ , S.D. = 0.47) เพราะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

สำเนา ศรีประมงค์ (2547 : บทคัดย่อ อ้างถึงใน เจริญ ธิ ญื่อ อี้, 2556 : 30) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง จำนวน 40 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ประกอบการสอนในระดับมากและมากที่สุด

ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์ (2544 : บทคัดย่อ อ้างถึงใน เจริญ ธิ ญื่อ อี้, 2556 : 30) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง

## 9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Craig (1991 : 2263 อ้างถึงใน บุขริย์ ฤกษ์เมือง, 2552 : 36) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของชายผิวดำ ระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษาในเมืองนิวยอร์ก เป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน 61 คน เรียนปานกลาง 51 คน โดยใช้เกมเข้าไปในการสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และศิลปะ ด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่า ถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพการเรียนการสอนในทางบวก

Dickerson (1979 : 6456-A อ้างถึงใน บุขริย์ ฤกษ์เมือง, 2552 : 35) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหว เป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวต่างๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยจะเล่นได้โดยใช้บัตรคำและกระดานดำ กลุ่มปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า (1) กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวผู้มีผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ (2) กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้กิจกรรมปกติ (3) นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเฉื่อย (4) นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ (5) ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์และระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

Martin C. Njoroge Ruth W. Ndung'u and Moses Gatambuki Gathigia (2009 : Online) ได้ศึกษาการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ในฐานะกลยุทธ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ : กรณีศึกษาภาษาอังกฤษในฐานะเป็นภาษาที่สองในโรงเรียนมัธยมศึกษาเคนยา พบว่า การใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถด้านคำศัพท์มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนเข้าใจคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Nurul Diniyati (2009 : Abstract) ได้ศึกษาการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาการสะกดคำศัพท์ของนักเรียน พบว่า การใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนมีประโยชน์อย่างมากสำหรับนักเรียน รวมทั้งครูควรใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ในการพัฒนาการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาอย่างสม่ำเสมอ



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เป็นการศึกษาและพัฒนาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีรายละเอียดและขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. วิธีสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. แบบแผนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
5. วิธีการดำเนินงานและเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 9 คน โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ อำเภอกงหรา จังหวัดสุราษฎร์ธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 9 ชุด
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

### 3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ในการสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมเอกสารด้านวิชาการ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาค้นคว้า สิ่งที่เกี่ยวข้องก่อนลงมือจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558) ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษารายละเอียดต่างๆ ในหลักสูตร ดังนี้

- 1.1 วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 1.2 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 1.3 หลักการและจุดมุ่งหมายกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 1.5 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 1.6 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
- 1.7 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 1.8 คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา
- 1.9 เวลาเรียน
- 1.10 แนวทางการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

2. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นแบ่งเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม ผู้ศึกษาค้นคว้าได้แบ่งหน่วยการเรียนรู้ออกเป็นเนื้อหาย่อยๆ เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก

3. ศึกษา เอกสาร งานวิจัย แนวคิดทฤษฎี หลักจิตวิทยาเกี่ยวกับการสร้างเกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อที่จะนำมาประกอบการจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

4. กำหนดกรอบเนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เป็นบทเรียนสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 9 เรื่อง ประกอบด้วย

- 4.1 ชุดที่ 1 เรื่อง ร่างกาย
- 4.2 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก
- 4.3 ชุดที่ 3 เรื่อง ผลไม้

- 4.4 ชุดที่ 4 เรื่อง อาหาร
- 4.5 ชุดที่ 5 เรื่อง เครื่องดื่ม
- 4.6 ชุดที่ 6 เรื่อง สี
- 4.7 ชุดที่ 7 เรื่อง เครื่องใช้ไฟฟ้า
- 4.8 ชุดที่ 8 เรื่อง สัตว์
- 4.9 ชุดที่ 9 เรื่อง อุปกรณ์ภายในบ้าน

5. จัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้ตามกรอบเนื้อหาในเอกสาร ข้อ 4 ในการเลือก คำศัพท์มานำเสนอแก่ผู้เรียนนั้น ผู้ศึกษาค้นคว้าเลือกคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวและสามารถใช้งานได้ ในชีวิตประจำวัน เป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยๆ ในสื่อต่างๆ ทั้งที่เป็นความเรียงและไม่เป็นความเรียง มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน รวมทั้งมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจ ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Lado (1986 : 119-120 อ้างถึงใน อรสา ยิงยง, 2551 : 26) ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดจำนวนคำศัพท์ในแต่ละเกมจำนวน 15 คำ ซึ่งมีสอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละเกม

6. จัดทำรูปเล่มเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยปรับปรุงจาก Trueblood & Szabo (1974 : 405-408 อ้างถึงใน พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง, 2552 : 31-32) ประกอบด้วย

- 6.1 ปก
- 6.2 คำนำ
- 6.3 คำชี้แจง
- 6.4 คำแนะนำในการใช้สำหรับครู
- 6.5 คำแนะนำในการใช้สำหรับนักเรียน
- 6.6 สารบัญ
- 6.7 สารระสำคัญจุดประสงค์การเรียนรู้
- 6.8 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- 6.9 คำศัพท์
- 6.10 เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ จำนวน 3 เกม
- 6.11 ภาคผนวก
- 6.12 บรรณานุกรม
- 6.13 ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า

7. นำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้องและชี้แนะข้อบกพร่อง พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือปรับปรุงมาจาก สิรินทร เพียรพิทักษ์ (2555 : 133-140) (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 15 ในภาคผนวก ข หน้า 107-108)

8. นำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

9. นำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ได้รับการปรับปรุงแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ให้พิจารณาอีกครั้ง แล้วนำมาปรับปรุงให้เรียบร้อย

10. นำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่ กลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

10.1 นำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ไปทดลองกับนักเรียนรายบุคคล (One to One Tryout) จำนวน 3 คน ที่มีผลการเรียน เก่ง กลางและอ่อน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ (เนื่องจากนักเรียนที่เรียนภาษา เวียดนามในระดับชั้นเดียวกันมีจำนวน 1 ห้องเรียนเท่านั้น) ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรม การใช้เวลาการใช้สื่อวัตกรรมการ และ ปริมาณงาน จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มาคำนวณหา ประสิทธิภาพเพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุงเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยมีรายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 8

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์การทดลองหาประสิทธิภาพเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แบบการทดลองรายบุคคล (3 คน)

คนที่	คะแนนเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ (คะแนน)									คะแนน หลังเรียน 30 คะแนน	ประสิทธิภาพ E1/E2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
1	8	9	9	9	8	9	9	9	8	26	73.70/68.89
2	7	8	7	8	7	7	8	8	7	20	
3	6	7	6	5	6	6	7	5	6	16	
รวม	21	24	22	22	21	22	24	22	21	62	
เฉลี่ย	7	8	7.3	7.3	7	7.3	8	7.3	7	20.3333	
ร้อยละ	70	80	73	73	70	73	80	73	70	68.8889	

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นถึงคะแนนหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 9 ชุด เมื่อหาค่า  $E_1/E_2$  ได้เท่ากับ 73.70/68.89

10.2 นำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) โดยนำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ได้จากการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ (เนื่องจากนักเรียนที่เรียนภาษาเวียดนามในระดับชั้นเดียวกันมีจำนวน 1 ห้องเรียนเท่านั้น) ที่คล้ายกับกลุ่มเป้าหมาย แต่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลองจำนวน 9 คน ที่มีผลการเรียน เก่ง กลางและอ่อน เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคในการจัดกิจกรรม การใช้เวลาการใช้สื่อนวัตกรรมและปริมาณงาน จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมนำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 และคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์หลังการใช้นำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มาคำนวณหาประสิทธิภาพ เพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุงเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ให้ดีขึ้น โดยรายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 9

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์การทดลองหาประสิทธิภาพเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แบบการทดลองกลุ่มเล็ก (9 คน)

คนที่	คะแนนเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ (คะแนน)									คะแนนหลังเรียน 30 คะแนน	ประสิทธิภาพ E1/E2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
1	9	9	10	8	9	9	9	9	10	26	79.38/75.19
2	9	8	10	8	10	10	10	9	10	28	
3	8	7	10	7	8	8	8	8	10	24	
4	8	8	10	9	8	7	8	8	10	25	
5	8	8	10	7	8	8	8	8	10	23	
6	7	8	9	8	7	9	7	7	9	23	
7	7	8	9	8	7	8	7	7	9	20	
8	6	7	8	6	6	6	6	6	8	18	

ตาราง 9 (ต่อ)

คนที่	คะแนนเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ (คะแนน)									คะแนนหลังเรียน 30 คะแนน	ประสิทธิภาพ E1/E2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
9	6	6	7	5	5	5	5	6	7	16	
รวม	68	69	83	66	68	70	68	68	83	203	
เฉลี่ย	7.6	7.7	9	7.3	7.6	7.8	7.6	7.6	9	22.5556	
ร้อยละ	76	77	92	73	76	78	76	76	92	75.1852	

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นถึงคะแนนหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 9 ชุด เมื่อหาค่า  $E_1/E_2$  ได้เท่ากับ 79.38/75.19

10.3 นำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองภาคสนาม (Field Tryout) กับกลุ่มเป้าหมาย พร้อมทั้งหาประสิทธิภาพของเกมปริศนาอักษรไขว้ ตามเกณฑ์ 80/80

2. แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีขั้นตอนการจัดทำ ดังนี้  
ขั้นที่ 1 การเตรียมเอกสารด้านวิชาการ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่เกี่ยวข้องก่อนลงมือออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศูทรราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษารายละเอียดต่างๆ ในหลักสูตร ดังนี้

1.1 ศึกษาอธิบายรายวิชา จุดประสงค์เรียนรู้และสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศูทรราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558)

1.2 วิเคราะห์อธิบายรายวิชา จุดประสงค์เรียนรู้และสาระการเรียนรู้จากนั้นแบ่งเป็นจุดประสงค์เรียนรู้เชิงพฤติกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน แบ่งสาระการเรียนรู้ย่อยที่ออกแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อประกอบเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 9 แผน

1.3 เขียนแผนจัดการเรียนรู้เป็นรายชั่วโมง โดยให้สอดคล้องกับเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งใช้เวลาในการสอนแผนละ 2 ชั่วโมง ในแต่ละแผนมีองค์ประกอบ ดังนี้

- 1) สาระสำคัญ
- 2) มาตรฐานการเรียนรู้
- 3) ตัวชี้วัด
- 4) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- 5) คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 6) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 7) ชิ้นงาน/ภาระงาน
- 8) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้
  - (1) ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up)
  - (2) ขั้นการนำเสนอ (Presentation)
  - (3) ขั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice)
  - (4) ขั้นการนำไปใช้ประโยชน์ (Production)
  - (5) ขั้นการสรุป (Wrap Up)
- 9) กิจกรรมเสนอแนะ
- 10) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
- 11) การประเมินผล
- 12) บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการ ดังนี้

2. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 9 แผน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้องและชี้แนะข้อบกพร่องพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

3. นำแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ให้พิจารณาอีกครั้ง แล้วนำมาปรับปรุงให้เรียบร้อย

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้คู่กับเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีขั้นตอนการจัดทำ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมเอกสารด้านวิชาการ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่เกี่ยวข้องก่อนลงมือสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีและหลักการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ การวัด การวิเคราะห์และการประเมินผลทางการศึกษาเบื้องต้น และเทคนิคการวัดผลการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. วิเคราะห์เนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองศึกษาที่เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม
3. สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม โดยผู้ศึกษาได้เลือกแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยการให้คะแนนดังนี้ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนนตอบผิดหรือตอบไม่ถูกหรือตอบมากกว่า 1 ข้อ ให้ 0 คะแนน จำนวน 50 ข้อ ซึ่งจัดทำให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการ ดังนี้

4. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 สำหรับข้อสอบที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน 0 สำหรับข้อสอบที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน -1 สำหรับข้อสอบที่ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 17 ในภาคผนวก ง หน้า 114-115)

6. ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เคยเรียนเนื้อหานี้มาแล้ว คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 9 คน

7. นำผลที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อ เพื่อคำนวณหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น จากนั้นคัดข้อสอบที่เหลือ 30 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งผลจากการนำแบบทดสอบไปทดลอง ปรากฏว่าได้แบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.33-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.27-0.53 (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 18 ในภาคผนวก ง หน้า 116-117)



8. วิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson ผลการวิเคราะห์ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.72 (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 19 ในภาคผนวก ง หน้า 118-120)

9. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามจำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านการหาความเชื่อมั่นแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

4. แบบวัดความพึงพอใจที่มีการจัดการเรียนเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผู้ศึกษาดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมเอกสารด้านวิชาการ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่เกี่ยวข้องก่อนลงมือสร้างแบบวัดความพึงพอใจที่มีการจัดการเรียนเรียนรู้ โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

2. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสร้างแบบวัดความพึงพอใจจากแนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจ การวัดความพึงพอใจ โดยลักษณะของแบบวัดความพึงพอใจจะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด (อ้างถึงใน พรพรรณา เชื้อวีระชน, 2553 : 34) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด ให้คะแนน 5 คะแนน

เห็นด้วยมาก ให้คะแนน 4 คะแนน

เห็นด้วยปานกลาง ให้คะแนน 3 คะแนน

เห็นด้วยน้อย ให้คะแนน 2 คะแนน

เห็นด้วยน้อยที่สุด ให้คะแนน 1 คะแนน

การแปลความหมายใช้คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลมาเทียบกับเกณฑ์ของ Best (1986 : 182 อ้างถึงใน วนิดา ปรัชญารัตน, 2551 : 56) โดยมีการแปลความหมายของคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต 4.50-5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต 3.50-4.49 หมายถึง พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต 2.50-3.49 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต 1.50-2.49 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต 1.00-1.49 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3. ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดความพึงพอใจจากเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

4. สร้างแบบวัดความพึงพอใจเพื่อประเมินความคิดเห็น และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 สำหรับนักเรียนจำนวน 20 ข้อ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ  
 ชั้นที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาค้นคว้า ได้ดำเนินการดังนี้

5. นำแบบวัดความพึงพอใจมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 20 ข้อ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม จากนั้นนำมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 22 ในภาคผนวก ฉ หน้า 138)

6. นำแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดสอบกับนักเรียนซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาญี่ปุ่น ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย

5. นำแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

#### 4. แบบแผนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) ซึ่งดำเนินการทดลองกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มเดียว ตามแบบแผนการทดลอง One Group Pretest-Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 248-249 อ้างใน สมพร ตอยยาปี, 2554 : 48) ซึ่งมีแบบแผน ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

ความหมายของสัญลักษณ์

T<sub>1</sub> แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ผู้ศึกษาร่างขึ้น

T<sub>2</sub> แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

## 5. วิธีการดำเนินงานและเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าดำเนินการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้ศึกษาค้นคว้าแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับ เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 และจุดมุ่งหมายของการทดลองให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทราบ
2. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนเรียน (Pretest) ที่ผู้ศึกษาจัดทำขึ้นเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ไปทำการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียน ภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม โดยใช้เวลา 60 นาที (ดำเนินการสอบนอกเวลาที่ใช้ในการทดลอง) จากนั้นทำการบันทึกคะแนนของกลุ่มเป้าหมายที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pretest)
3. ดำเนินการการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 รวม 18 ชั่วโมง ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมเป็นแบบรายบุคคล
4. เมื่อนักเรียนกลุ่มเป้าหมายปฏิบัติกิจกรรมในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ครบทั้ง 9 ชุดแล้ว ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียน (Posttest) เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 60 นาที (ดำเนินการสอบนอกเวลาที่ใช้ในการทดลอง) จากนั้นทำการบันทึกคะแนนของกลุ่มเป้าหมายที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน (Posttest)
5. ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายตอบแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
6. ผู้ศึกษานำคะแนนที่ได้ดังต่อไปนี้ มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ ดังนี้
  - 6.1 คะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
  - 6.2 คะแนนแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 9 ชุด

6.3 คะแนนแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson
2. ศึกษาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (Percentage : %) ค่าเฉลี่ย (Mean :  $\mu$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ )
3. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean :  $\mu$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ )

## 7. ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### 7.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1) หาประสิทธิภาพของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2534 : 139 อ้างถึงใน อัญชญา เกตกลมเกลา, 2552 : 51) ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

เมื่อ	$E_1$	คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum x$	คือ คะแนนรวมของแบบทดสอบระหว่างเรียน
	A	คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียน
	N	คือ จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

เมื่อ	$E_2$	คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum F$	คือ คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	B	คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	คือ จำนวนผู้เรียน

2) หาดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) ของเกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ใช้สูตร E.I. (เผชญู กิจระการ, 2544 : 1 อ้างถึงใน วรณพรรณ เลิศวัตรกานต์, 2556 : 88)

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลของคะแนนหลังเรียนของทุกคน-ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนของทุกคน}}$$

3) หาค่าความเที่ยงตรงของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม และแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) (สมบูรณ์ สุริยะวงศ์ และคณะ, 2555 : 288) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	คือ ดัชนีความสอดคล้อง
	$\sum R$	คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1	เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0	เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับ  
วัตถุประสงค์

เกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

ถ้า  $IOC \geq 0.5$  แสดงว่า ข้อสอบนั้นใช้ได้

ถ้า  $IOC < 0.5$  แสดงว่า ข้อสอบนั้นไม่สมควรมีการปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

4) ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนาม โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 : 81 อ้างถึงใน วาโร เฟ็งสวัสต์, 2551 : 66)  
ดังนี้

$$p = \frac{R}{N}$$

เมื่อ

$p$	คือ	ค่าความยากของข้อสอบ
$R$	คือ	จำนวนคนที่ตอบข้อสอบข้อนั้นได้ถูกต้อง
$N$	คือ	จำนวนคนสอบทั้งหมด

5) ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนาม โดยใช้สูตร (สุวิมล ติรกานันท์, 2551 : 152-153)

$$r = P_H - P_L$$

เมื่อ

$r$	คือ	ค่าอำนาจจำแนก
$P_H$	คือ	สัดส่วนของกลุ่มเก่ง
$P_L$	คือ	สัดส่วนของกลุ่มอ่อน

6) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนาม จำนวน 30 ข้อ โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson (บุญชม  
ศรีสะอาด, 2535 : 85-86 อ้างถึงใน วาโร เฟ็งสวัสต์, 2551 : 67)

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

เมื่อ

$r_{tt}$	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
$k$	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ
$p$	แทน	สัดส่วนของผู้ตอบถูกในข้อหนึ่งๆ ( $R/N$ เมื่อ $R$ แทน จำนวนผู้ตอบถูกในข้อนั้น และ $N$ แทนจำนวนผู้เข้าสอบ)

q แทน สัดส่วนของผู้ตอบผิดในข้อหนึ่งๆ (เท่ากับ 1-p)  
 $S^2$  แทน ความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด

## 7.2 ค่าสถิติที่ใช้ในการศึกษา

1) ค่าเฉลี่ย (Mean :  $\mu$ ) (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2556 : 65)

$$\mu = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ  $\mu$  แทน คะแนนเฉลี่ย  
 $\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด  
 $N$  แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ ) (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2556 : 100)

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum (x - \mu)^2}{N}}$$

เมื่อ  $\sigma$  แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $X$  แทน ข้อมูลแต่ละจำนวน  
 $\mu$  แทน ค่าเฉลี่ยของข้อมูลชุดนั้น  
 $N$  แทน จำนวนข้อมูลจากประชากรทั้งหมด

3) ค่าร้อยละ (Percentage: %) (เกวลี ผังดี และพิมพ์รดา ครอบยุติ, 2556 : 22)

$$P = \frac{F \times 100}{n}$$

เมื่อ  $P$  แทน ร้อยละ  
 $F$  แทน ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ  
 $n$  แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ทั้งหมด 3 ประการ คือ (1) เพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่าร้อยละ 50 (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3



ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตาราง 10 การหาประสิทธิภาพของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

จำนวน นักเรียน	คะแนนเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ (คะแนน)									ทดสอบหลังเรียน		ประสิทธิ ภาพ E1/E2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	
	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)			
9	78	74	76	78	74	78	74	74	70	30	24.11	83.58/80.37
	รวมคะแนน 677											
	คิดเป็นร้อยละ 83.58									ร้อยละ 80.37		

จากตารางที่ 10 พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3  
ระหว่างเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 83.53 และผลการทดสอบวัดความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.37 แสดงว่า เกมปริศนาคำศัพท์  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่  
4/3 มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 16  
ในภาคผนวก ค หน้า 112)

ตาราง 11 การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถ  
ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	ผลรวมคะแนน ทดสอบก่อนเรียน	ผลรวมคะแนน ทดสอบหลังเรียน	ค่าดัชนี ประสิทธิผล (E.I.)	ร้อยละของค่าดัชนี ประสิทธิผล (E.I.)
9	30	102	217	0.6846	68.46

จากตารางที่ 11 พบว่า ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน (217 คะแนน) สูงกว่า  
ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน (102 คะแนน) และเมื่อพิจารณาดัชนีประสิทธิผลของ  
เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6846 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าเท่ากับ  
0.6846 หรือคิดเป็นร้อยละ 68.46 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ คือ มากกว่า 0.50 หรือร้อยละ 50 ถือว่าเป็นสื่อ  
ที่มีประสิทธิผลสามารถนำไปใช้ได้ (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 20 ในภาคผนวก จ หน้า 134)

ตอนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม  
หลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม  
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตาราง 12 การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้  
เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม  
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\mu$	$\sigma$
ก่อนเรียน	9	30	11.33	3.36
หลังเรียน	9	30	24.11	2.81

จากตารางที่ 12 แสดงว่า ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามเฉลี่ย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 หลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถ  
ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ก่อนเรียนและหลังเรียน  
โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean :  $\mu$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ ) พบว่า  
คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีพัฒนาทางการเรียน  
เพิ่มขึ้น (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 21 ในภาคผนวก จ หน้า 135-136)

ตอนที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้  
เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม  
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตาราง 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้  
โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม  
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ด้านเนื้อหา

ข้อความ ด้านเนื้อหา	$\mu$	$\sigma$	ระดับความพอใจ
1. เนื้อหาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวันเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน	4.33	0.47	มาก
2. จากการทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียน เข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาเวียดนาม	4.78	0.42	มากที่สุด
3. คำอธิบายเนื้อหาชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจง่ายไม่สับสน	4.33	0.47	มาก

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อความ ด้านเนื้อหา	$\mu$	$\sigma$	ระดับความพอใจ
4. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันน่าสนใจ	4.56	0.50	มากที่สุด
5. การจัดลำดับเนื้อหาในแต่ละเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันมีความเหมาะสม	4.11	0.74	มาก
6. กิจกรรมในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ช่วยให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจคำศัพท์ภาษาเวียดนามและความหมายดีขึ้น	4.33	0.47	มาก
7. นักเรียนสามารถทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง	4.67	0.47	มากที่สุด
8. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเรียนแล้วทำให้รู้สึกเห็นคุณค่าและความสำคัญของวิชาภาษาเวียดนาม	4.22	0.63	มาก
9. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเรียนแล้วมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.56	0.50	มากที่สุด
10. นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.22	0.79	มาก
<b>ด้านเนื้อหา</b>	<b>4.41</b>	<b>0.56</b>	<b>มาก</b>

ตาราง 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อความ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	$\mu$	$\sigma$	ระดับความพอใจ
11. นักเรียนรู้สึกไม่เครียดและไม่หนักใจต่อการเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.56	0.50	มากที่สุด
12. การเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันไปใช้ในชีวิตประจำวันทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.11	0.57	มาก

ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อความ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	$\mu$	$\sigma$	ระดับความพอใจ
13. การเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ	4.33	0.47	มาก
14. จากการปฏิบัติกิจกรรมโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน	4.22	0.63	มาก
15. จากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาเวียดนาม	4.67	0.47	มากที่สุด
16. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง	4.44	0.83	มาก
17. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนของนักเรียน	4.33	0.82	มาก
18. ครูมีความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.22	0.63	มาก
19. ครูมีการติดตามดูแลในการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน และเสริมแรงให้กำลังใจนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ	4.44	0.83	มาก
20. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.22	0.63	มาก
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>	<b>4.36</b>	<b>0.66</b>	<b>มาก</b>
<b>ค่าเฉลี่ยเลขคณิตรวมทั้งฉบับ</b>	<b>4.38</b>	<b>0.63</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 13 และตารางที่ 14 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งมีคำถามทั้งหมด 20 ข้อ แบ่งเป็นด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา พบว่า มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.41 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก สำหรับผลการประเมินความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.36 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก

โดยภาพรวมผลการประเมิน พบว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต 4.38 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก

ดังนั้นสรุปได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ในระดับมาก ( $\mu = 4.38$ ,  $\sigma = 0.63$ )

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ปีที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 9 คน ซึ่งมีขั้นตอนในการศึกษาค้นคว้าและมีผลสรุป ดังนี้

#### จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ทั้งหมด 3 ประการ ดังนี้

1. เพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่าร้อยละ 50
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้ เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

#### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 แผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาเวียดนาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ จำนวน 9 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ประกอบด้วย
  - 2.1 เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งผ่านการหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.33-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.27-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (K.R. 20) เท่ากับ 0.72

2.3 แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ที่ผ่านการหาค่าความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ

3. การดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูลในการดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูลผู้ศึกษาเป็นผู้สอนนักเรียนกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้และเก็บข้อมูลนักเรียน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้การวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ดังนี้

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) โดยใช้สูตร E.I.
2. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson
3. เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ (Percentage : %) ค่าเฉลี่ย (Mean :  $\mu$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ )
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย (Mean :  $\mu$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :  $\sigma$ )

## สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 สรุปผลการศึกษา ดังนี้

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวันชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.58/80.37 และค่าดัชนีประสิทธิผลของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีค่าเท่ากับ 0.6846 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าร้อยละ 68.46 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 16 ในภาคผนวก ค หน้า 112) และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6846 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าเท่ากับ 0.6846 หรือคิดเป็นร้อยละ 68.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ คือ มากกว่า 0.50 หรือร้อยละ 50 ถือว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิผลสามารถนำไปใช้ได้ (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 20 ในภาคผนวก จ หน้า 134)

2. ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวันหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 พบว่า มีความสามารถในการจดจำคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 21 ในภาคผนวก จ หน้า 135-136)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 พบว่า แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งมีคำถามทั้งหมด 20 ข้อ แบ่งเป็นด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา พบว่า มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.41 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก สำหรับผลการประเมินความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก โดยภาพรวมผลการประเมิน พบว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต 4.38 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 อยู่ในระดับมาก (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 23 ในภาคผนวก ฉ หน้า 139-140)



## อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

จากผลการศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 สามารถอภิปรายผลการศึกษาได้ดังนี้

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชั้นการทดลองหาประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมาย พบว่า เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.58/80.37 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6846 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นร้อยละ 68.46 เนื่องจากเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ได้จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบตามระเบียบขั้นตอนของการวิจัย โดยเริ่มจากการศึกษาทฤษฎี แนวคิด หลักการ ขั้นตอนและเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จากนั้นจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งประกอบด้วย ปก คำนำ คำชี้แจง คำแนะนำในการใช้สำหรับครู คำแนะนำในการใช้สำหรับนักเรียน สารบัญ สารระสำคัญจุดประสงค์การเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ใบความรู้ เกมปริศนาอักษรไขว้ จำนวน 3 เกม ภาคผนวก บรรณานุกรมและประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า จากนั้นนำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่จัดทำเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขตามข้อแนะนำต่างๆ ทำให้ได้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่มีความสมบูรณ์มากขึ้น จากนั้นนำเกมปริศนาอักษรไขว้ดังกล่าวไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายตามขั้นตอน ได้แก่ ทดลองแบบรายบุคคล ทดลองแบบกลุ่มเล็ก ทำให้ได้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เหงียน ถิ ญื่อ อี (2556 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม พบว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ 93.7593 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่า การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยได้ อมรรรัตน์ ฉัตรดอน (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า (1) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบมีค่าเท่ากับ 0.8163 หมายความว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 81.63 ณิชาดา ศรีเกษ (2552 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์

ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนไชยปราการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 โดยเฉลี่ยมีประสิทธิภาพ 82.80/81.17 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นไปตาม สมมติฐาน กรรณิกา แข็งแรง (2549 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ จากการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑43101 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร ประสิทธิภาพของสื่อเมื่อเทียบเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นั้น คือ เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ (81.02/82.50)

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ที่ผ่านการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ลำดับขั้นตอนตามระเบียบวิธีวิจัย และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ความเหมาะสมและสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ อีกทั้งเนื่องจากความตั้งใจและความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนของผู้เรียน

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้ เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 11.33 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 24.11 แสดงว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามเพิ่มขึ้น เนื่องจากเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ประกอบด้วย ใบความรู้และ เกมปริศนาอักษรไขว้ที่มีความหลากหลาย โดยเรียงเนื้อหาจากง่ายไปหายาก เมื่อนักเรียนศึกษา คำศัพท์ในใบความรู้จนจบแล้ว นักเรียนเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้และทดสอบหลังเรียนทำให้นักเรียน ได้ฝึกฝนและทราบบรรยากาศของตนเอง รวมทั้งเรียนรู้ที่จะแก้ไขข้อบกพร่องนั้น ดังนั้น คะแนน ทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้อง กับผลการวิจัย เทพศักดิ์ ไครอุบล (2555 : ออนไลน์) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ โดยใช้เกม Crossword นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุงศรีโพธิ์ศรีสมพร พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์อย่างเห็นได้ชัดเจนจากผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยและนักเรียนมีความรู้สึกดีใจและภูมิใจในผลงานเป็นอย่างมากเมื่อได้สอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า ร้อยละ 90 มีความสนุกสนานและอยากร่วมกิจกรรมอีก กรุณา ฝนิกดี (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crossword ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสุมานัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 1 พบว่า จากการใช้เกม Crossword จำนวน 7 ชุด นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม พุทธชาติ มณีขัต (2553 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการใช้เกม Crosswords เพื่อพัฒนาทักษะการจำ คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทยาลัย พบว่า เมื่อทำกิจกรรม ในการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crosswords ครบทุกขั้นตอนแล้ว ผู้เรียนสามารถพัฒนา ทักษะการจำคำศัพท์ของตนเองให้ดีขึ้นได้ อมรรัตน์ ฉัตรดอน (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้

เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับหลังเรียน 14 วัน ไม่แตกต่างกัน ณิชาดา ศรีเกษ (2552 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน กรรณิกา แข็งแรง (2549 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑43101 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร พบว่า ผลสัมฤทธิ์หรือการพัฒนาหรือความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่า ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) หลังเรียน มีค่าร้อยละความก้าวหน้าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 34) คือ สูงกว่าร้อยละ 30 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน สำเนา ศรีประมงค์ (2547: บทคัดย่อ อ้างถึงใน เจริญนถิ ฎือ อี้, 2556 : 30) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ t-test ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์ (2544 : บทคัดย่อ อ้างถึงใน เจริญนถิ ฎือ อี้, 2556 : 30) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนนักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง Martin C. Njoroge Ruth W. Ndung'u and Moses Gatambuki Gathigia (2009 : Online) ได้ศึกษาการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ในฐานะกลยุทธ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ : กรณีศึกษาภาษาอังกฤษในฐานะเป็นภาษาที่สองในโรงเรียนมัธยมศึกษาเคนยา พบว่า การใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถด้านคำศัพท์มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนเข้าใจคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษ Nurul Diniyati (2009 : Abstract) ได้ศึกษาการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนพบว่า การใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนมีประโยชน์อย่างมากสำหรับนักเรียน และ Dickerson (1979 : 6456-A อ้างถึงใน บุขริย์ ฤกษ์เมือง, 2552 : 35) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activity) ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อยและกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเฉื่อย นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์และระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามของนักเรียนหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน กล่าวคือ ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวเอง ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ใช้คำศัพท์ภาษาเวียดนาม ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนและใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน จึงสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจและ ตระหนักถึงความสำคัญของคำศัพท์ จึงสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนักเรียน ได้ดี โดยจะเห็นได้ว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.38 ( $\mu = 4.38, \sigma = 0.63$ ) โดยความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ด้านเนื้อหา คือ นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.41 ( $\mu = 4.41, \sigma = 0.59$ ) โดยประเด็นที่นักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด กล่าวคือ จากการทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาเวียดนาม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ( $\mu = 4.78, \sigma = 0.42$ ) และด้านกิจกรรม การเรียนรู้ คือ นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยรวมระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.36 ( $\mu = 4.36, \sigma = 0.66$ ) โดยประเด็นที่นักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด กล่าวคือ จากการปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาเวียดนาม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ( $\mu = 4.67, \sigma = 0.47$ ) นอกจากนั้นในข้ออื่นๆ ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากและมากที่สุด การที่ ผลเป็นเช่นนี้ เนื่องมาจากการจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ได้ดำเนินการจัดทำอย่างเป็นระบบ ลำดับขั้นตอนตามระเบียบวิธีวิจัย โดยได้ศึกษาเอกสารและตำราต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งได้รับ คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ เมื่อได้ข้อมูลครบถ้วนแล้ว ได้ดำเนินการจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จากนั้นนำแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ดังกล่าวให้ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง จากนั้นไปปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้ง ผู้ศึกษาค้นคว้าได้สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้น่าเรียนและเกิดความสนุกสนาน กล่าวคือ ผู้ศึกษา ค้นคว้าจะพยายามให้กำลังใจ ในกรณีที่ผู้เรียนไม่สามารถตอบคำถามไม่ได้ หรือไม่สามารถปฏิบัติ กิจกรรมได้ทันเวลาและถูกต้อง ผู้สอนจะกล่าวคำชม อาจให้รางวัลหรือให้เพื่อนในชั้นเรียนช่วย กับปรบมือให้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามเมื่อเกิดปัญหา หรือไม่เข้าใจเนื้อหาที่เรียนซึ่งสอดคล้อง กับผลการวิจัยของ เหมียน ถิ ญื่อ อี (2556 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนา

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม พบว่า โดยภาพรวมจากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษามีคะแนนอยู่ในระดับชอบมาก (4.4) เทพศักดิ์ ไครอุบล (2555 : ออนไลน์) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crossword นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุ้งศรีโพธิ์ศรีสมพร พบว่า นักเรียนมีความรู้สึกดีใจและภูมิใจในผลงานเป็นอย่างมาก เมื่อได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า ร้อยละ 90 มีความสนุกสนานและอยากร่วมกิจกรรมอีก ณิชาดา ศรีเกษ (2552 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด บุขรียี ฤกษ์เมือง (2552 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่า นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม กรรณิกา แข็งแรง (2549 : ออนไลน์) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑43101 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความพอใจมาก ( $\bar{X} = 2.62$ ,  $S.D. = 0.47$ ) เพราะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และ Craig (1991 : 2263 อ้างถึงใน บุขรียี ฤกษ์เมือง, 2552 : 36) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของชายผิวดำ ระดับ 3 ผลการวิจัยปรากฏว่า ถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานๆ ก็จะส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพการเรียนการสอนในทางบวก

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 อยู่ในระดับมาก ดังนั้น จึงสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามความสามารถและศักยภาพของตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

## ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

1) ก่อนทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ควรมีการแนะนำให้นักเรียนเข้าใจวิธีการเรียนก่อน เพราะถ้านักเรียนเกิดความสับสนหรือไม่เข้าใจวิธีการเรียน อาจส่งผลให้นักเรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนได้

2) ครูผู้สอนอาจนำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ไปใช้ในการทบทวนคำศัพท์ เพื่อทบทวน เนื้อหาต่างๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว ให้แก่นักเรียนที่บกพร่องหรือไม่เข้าใจในคำศัพท์เรื่องนั้นๆ

3) ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกคำศัพท์ ที่นักเรียนสนใจ จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น รวมทั้ง ควรเลือกคำศัพท์ที่มีความสำคัญ ความจำเป็น ในการใช้งาน ความยากง่าย ความเหมาะสมกับนักเรียนในระดับต่างๆ และสอดคล้องกับสถานการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจและเล็งเห็นความสำคัญมากขึ้น

## 8.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการพัฒนาเกมปริศนาอักษรไขว้ในเนื้อหาเรื่องอื่นๆ ต่อไป
- 2) การจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้ควรบูรณาการเนื้อหากับรายวิชาอื่นๆ

## บรรณานุกรม

- กรรณิกา แข็งแรง. (2549). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน อ43101 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม, 2559, จาก <http://www.l3nr.org/posts/164795>.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรรณา ผนังดี. (ม.ป.ป.). การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crossword ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม, 2559, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/359668>.
- เกวลี ผังดี และพิมพ์รดา ครองยุติ. (2556). ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรของภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- คำเพิ่มพิทยา. (2558). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง 2558). สกลนคร: โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา.
- จริญญา สอนสุด. (2550). ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม, 2559, จาก [http://www.thaiedresearch.org/thaied/index.php?q=thaied\\_results&-table=thaied\\_results&-action=browse&-cursor=561&-skip=540&-limit=30&-mode=list&-recordid=thaied\\_results%3Fid%3D8090](http://www.thaiedresearch.org/thaied/index.php?q=thaied_results&-table=thaied_results&-action=browse&-cursor=561&-skip=540&-limit=30&-mode=list&-recordid=thaied_results%3Fid%3D8090).
- จันทิมา เมยประโคน. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ เรื่อง การสร้างสรรค์จากเศษวัสดุของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 4MAT. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- จำเนียรน้อย สิงห์รักษ์. (2551). ผลจากการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพุทธศาสนา : กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร. กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- จิรัญญ์นันท์ สิงห์ยัง. (2557). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เพลงตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- จิราพร สุขกรง. (2552). ผลสัมฤทธิ์ความคงทนและเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. นราธิวาส: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- จุฑามาศ กันต์tib. (2554). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชมพูชอุษ หุ่นช่างทอง. (2554). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างคำในภาษาไทยในรายวิชาหลักภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายศิลป์โดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี.
- ชญัญญาภัคร จำพรรณ. (2551). สมรรถภาพผู้นิเทศกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในโรงเรียนประชาบำรุง สำนักงานเขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชีรีน ชุมวรฐายี. (2557). ประสิทธิภาพการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางต่อการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. นราธิวาส: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ณิชาดา ศรีเกษ. (2552). รายงานผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม, 2559, จาก [http://www.kroobannok.com/board\\_view.php?b\\_id=16997&bcat\\_id=16](http://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=16997&bcat_id=16).
- ดลวรรณ พวงวิภาต. (2554). ผลการเรียนรู้และความคงทนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.



- ทัศนีย์ จันทร์ดิออนุภัทร. (2554). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทยและการเลือกใช้คำ  
ให้ถูกต้องตรงความหมายโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ของนักเรียนระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกช่างอุตสาหกรรมสาขางานยานยนต์  
ไฟฟ้ากำลังและงานอิเล็กทรอนิกส์วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี ปีการศึกษา 2554.  
สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม, 2559, จาก [www.techno-chon.ac.th/Website2/  
research/file.../120213135912.pdf](http://www.techno-chon.ac.th/Website2/research/file.../120213135912.pdf).
- เทพศักดิ์ ไครอบล. (2555). การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้ เกม Crossword  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองกุ้งศรีโพธิ์ศรีสมพร.  
สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม, 2559, จาก [http://www.kroobannok.com/board  
\\_view.php?\\_id=72458&bcid\\_id=16](http://www.kroobannok.com/board_view.php?_id=72458&bcid_id=16).
- ธนาภิญญา อัดตฤทธิ. (2556). ความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาบัญชีเพื่อการจัดการ  
ของนักศึกษาสาขาการเงิน คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล  
อีสาน. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน.
- ธีระ สุภาวิมล. (2551). ความพึงพอใจของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ของโรงเรียนในสังกัดเทศบาล  
เมืองอ่างทอง ที่มีต่อการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา  
ปีการศึกษา 2550. ปรินญาณิพนธ์ กศม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- นรินทร์ ภัคดี. (2550). ความพึงพอใจต่อการจัดการศึกษาของนักเรียน นักศึกษา  
โรงเรียนอาชีวศึกษาเอกชน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี เขต 1.  
วิทยานิพนธ์ คม. ฉะเชิงเทรา: มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.
- นุชจรี สละริม. (ม.ป.ป.). Game Based Learning ทางเลือกการเรียนรู้แบบ Plearn  
(play+learn). สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม, 2559, จาก [https://www.gotoknow.  
org/posts/492165](https://www.gotoknow.org/posts/492165).
- บุญเรือน จันทร์ดิ. (2549). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ  
เพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.  
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. สารนิพนธ์  
ศศ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เบญจนรินทร์ มณีสาย. (ม.ป.ป.). การจำ. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม, 2559, จาก [http://www.  
l3nr.org/posts/2000133](http://www.l3nr.org/posts/2000133).
- ปาริชาติ โคตรสุโน. (2558). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
โดยใช้การสอนเพื่อการสื่อสารและเทคนิคตัวชี้แนะในบริบทของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศศม. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.

- พรพรรณา เชื้อวีระชน. (2553). การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหา เศษส่วนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พริยพงศ์ เตชะศิริยืนยง. (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้ เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล. สารนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พุทธชาติ มณีขัต. (2553). การใช้เกมส์ Crosswords เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. เชียงใหม่: โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย.
- พูนสุข บุณย์สวัสดิ์. (2551). ห้องของเล่นเป็นสุข : พัฒนาสมอง. สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม, 2559, จาก <http://www.cf.mahidol.ac.th/.../MonAugust2008-10-32-23-...>
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา. (ม.ป.ป.). ความจำ. สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม, 2559, จาก <http://www.courseware.rmutl.ac.th/courses/43/unit914.htm>.
- ยาเป็น เรื่องจรรยาตรี. (2553). การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม, 2559, จาก <http://www.kroobannok.com/blog/39847>.
- รัตนา พรหมภาพ. (2551). ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร ของภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีการศึกษา 2550. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ราชบัณฑิตสถาน. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- วนิดา ปรัชญารัตน์. (2551). การพัฒนาชุดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ที่เรียนแบบร่วมมือ เรื่อง สมบัติของจำนวนนับของจำนวนนับของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนห้วยกระเจาพิทยาคม. การค้นคว้าอิสระ ศษ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณพรรณ เลิศวัตรกานต์. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมโดยเน้นงานปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะ การฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมารีวิทยา. การค้นคว้าอิสระ ศษ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- วาโร เฟิงสวัสดิ์. (2551). การเขียนรายงานการพัฒนาผลงานทางวิชาการ นวัตกรรม ทางการศึกษา. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

- วิษุตา คัมภีร์เวช. (2556). **ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการจัดการสถานศึกษาของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ วท.ม. กรุงเทพมหานคร: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- วิทยาลัยอาชีวศึกษาลำปาง. (ม.ป.ป.). **ความรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียน**. สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน, 2559, จาก [http://www.lampangvc.ac.th/lvcasean/page\\_career.htm](http://www.lampangvc.ac.th/lvcasean/page_career.htm).
- สถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2556). **Teaching vocabulary part 2**. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม, 2559, จาก [http://culi.chula.ac.th/research/webboard/forum/board\\_post.asp?FID=65](http://culi.chula.ac.th/research/webboard/forum/board_post.asp?FID=65).
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2556). **หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ เล่ม 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ สกสศ. ลาดพร้าว.
- สมชาย บุญสุน. (2554). **ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา**. วิทยานิพนธ์ พธ.ม. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สมบูรณ์ สุริยวงศ์ และคณะ. (2555). **วิจัยและสถิติทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- สมพร ตอยยาปี. (2554). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์เทเรซา หนองจอก กรุงเทพมหานคร**. สารนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมยศ พลค้อ. (2553). **ผลการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- สมสรบุญกั วงษ์อยู่น้อย และคณะ. (2555). **การสำรวจความพึงพอใจในคุณภาพการให้บริการของโรงเรียนมหิตลวิทยานุสรณ์ ปีงบประมาณ 2555**. นครปฐม: โรงเรียนมหิตลวิทยานุสรณ์.
- สมาน ทวีเลิศ. (2551). **การใช้โปรแกรมฝึกการเชื่อมโยงการจำคำที่ประสมด้วยพยัญชนะและสระสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้**. การค้นคว้าอิสระ ศษ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23. (2557). **วิสัยทัศน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23**. สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม, 2559, จาก <http://sesarea23.go.th/web/.../vision.php>.

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2557). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุง 2553). สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม, 2559, จาก <http://www.onec.go.th/onec.../page.php?mod>.
- สำนักบริหารงานวิทยาลัยชุมชน. (ม.ป.ป.). นโยบาย 5 ประการของกระทรวงศึกษาธิการ ในการดำเนินงานตามปฏิญญาอาเซียนด้านการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม, 2559, จาก <http://www.bcca.go.th/asean/?name=EducationPolicy>.
- สิรินทร์ เพียรพิทักษ์. (2555). ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยกับเทคนิค ช่วยจำวิชาภาษาจีนพื้นฐาน 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุจินต์ ใจกระจ่าง. (2553). สภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุชาดา โทผล และคณะ. (2551). ความพึงพอใจของนายจ้าง/ผู้ประกอบการต่อ การปฏิบัติงานและคุณลักษณะของบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ปีการศึกษา 2549: กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุรพล เอี่ยมอยู่ทรัพย์. (ม.ป.ป.). สอนอย่างไรที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม, 2559, จาก <http://technology.kku.ac.th/files/1-07-13-15-49-12-983.pdf>
- สุวิมล ติรกานันท์. (2551). การสร้างเครื่องมือวัดตัวแปรในการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- เสาวภาคย์ ปฐมพฤกษ์วงษ์. (2558). ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการบริหารงานของโรงเรียนในอำเภอเขาสมิง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาดราด. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เหียงน ธิ ฎื่อ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทย ของนักศึกษาปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อมรรัตน์ ฉัตรดอน. (2553). การใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม, 2559, จาก <http://culturalscience.msu.ac.th/2012/.../25.pdf>.

- อรสา ยิ่งยง. (2551). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัครเดช เสนานิกรณ์ และสัญญา เคนาภูมิ. (2552). สภาพปัญหาและความต้องการของประชาชนต่อการพัฒนาขีดความสามารถในการพึ่งตนเองของชุมชน ตำบลเมืองหมี่ อำเภอมือ จังหวัดหนองคาย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- อัญชญา เกตกลมเกลา. (2552). การพัฒนาชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค ซี ไอ อาร์ เรื่อง My Province สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การศึกษาอิสระ กศ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Martin C. Njoroge Ruth W. Ndung'u and Moses Gatambuki Gathigia (2009). **The Use of Crossword Puzzles as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English as Second Language in Kenyan Secondary Schools.** สืบค้นเมื่อ 14 สิงหาคม, 2559, จาก <http://ir-library.ku.ac.ke/.../theuseofcrosswordpuzzlesasavocabularylearningstr>.
- Nurul Diniyati (2009). **THE USE OF CROSSWORD PUZZLES TO IMPROVE STUDENTS' SPELLING.** English Department, Languages and Arts Faculty. Indonesia: Semarang State University.

ภาคผนวก

**ภาคผนวก ก**

1. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำผลงานทางวิชาการ
2. หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการทำผลงานทางวิชาการ

เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม  
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

1. นางสาวสุภาวดี ทำนิไกร อาจารย์ประจำศูนย์เวียดนามศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
สกลนคร ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาเวียดนาม
2. Mrs. Le Thi Mai Thu อาจารย์ชาวเวียดนาม วิทยาลัยเทคนิคสกลนคร  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาเวียดนาม
3. นางบุญเต็ม ปรีดีสนิท ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่  
การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 ผู้เชี่ยวชาญการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
4. นางจรรุวรรณ มโนมัยกิจ ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนกุสุมาลย์  
วิทยาคม อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23  
ผู้เชี่ยวชาญการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
5. นางศุภมิตรา ปริญญาพล ปริญญาพล ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล อำเภอเมืองจังหวัดสกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
มัธยมศึกษา เขต 23 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย





ที่ ศธ 04253.44 / ว 242

โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์  
ตำบลโคกภู อำเภอภูพาน  
จังหวัดสกลนคร 47180

28 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานทางวิชาการ

เรียน นางสาวสุภาวี ทำนิไกร

ด้วยข้าพเจ้านายประภาส สมยาภักดิ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 มีความประสงค์จะทำผลงานทางวิชาการเพื่อใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนการสอนรายวิชารายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

ดังนั้น โรงเรียนได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความเชี่ยวชาญด้านภาษาเวียดนาม จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา ตลอดจนตรวจสอบผลงานทางวิชาการดังกล่าวให้กับนายประภาส สมยาภักดิ์และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายคำตัน จันทไทย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์

กลุ่มบริหารงานวิชาการ  
โทร 0 4270 8143



ที่ ศธ 04253.44 / ว 242

โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์  
ตำบลโคกภู อำเภอภูพาน  
จังหวัดสกลนคร 47180

28 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานทางวิชาการ

เรียน Mrs. Le Thi Mai Thu

ด้วยข้าพเจ้านายประภาส สมยาภักดิ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 มีความประสงค์จะทำผลงานทางวิชาการเพื่อใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนการสอนรายวิชารายวิชาภาษาเวียดนามเบื้องต้น 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

ดังนั้น โรงเรียนได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความเชี่ยวชาญด้านภาษาเวียดนาม จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา ตลอดจนตรวจสอบผลงานทางวิชาการดังกล่าวให้กับนายประภาส สมยาภักดิ์และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายคำตัน จันทไทย)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์

กลุ่มบริหารงานวิชาการ  
โทร0 4270 8143



ที่ ศธ 04253.44 / ว 242

โรงเรียนคำเพิ่มพิทย  
ตำบลโคกภู อำเภอภูพาน  
จังหวัดสกลนคร 47180

28 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานทางวิชาการ

เรียน นางบุญเต็ม ปรีดีสนิท

ด้วยข้าพเจ้านายประภาส สมยาภักดี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 มีความประสงค์จะทำผลงานทางวิชาการเพื่อใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนการสอนรายวิชารายวิชาภาษาอังกฤษเวียดนามเบื้องต้น 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

ดังนั้น โรงเรียนได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความเชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาต่างประเทศ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา ตลอดจนตรวจสอบผลงานทางวิชาการดังกล่าวให้กับนายประภาส สมยาภักดีและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายคำตัน จันทไทย)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา

กลุ่มบริหารงานวิชาการ  
โทร 0 4270 8143



ที่ ศธ 04253.44 / ว 242

โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์  
ตำบลโคกภู อำเภอภูพาน  
จังหวัดสกลนคร 47180

28 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานทางวิชาการ

เรียน นางจรรุวรรณ มโนมัยกิจ

ด้วยข้าพเจ้านายประภาส สมยาภักดิ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 มีความประสงค์จะทำผลงานทางวิชาการเพื่อใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนการสอนรายวิชารายวิชาภาษาไทยเวียดนาม เบื้องต้น 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

ดังนั้น โรงเรียนได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความเชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาต่างประเทศ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา ตลอดจนตรวจสอบผลงานทางวิชาการดังกล่าวให้กับนายประภาส สมยาภักดิ์และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายคำตัน จันทไทย)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์

กลุ่มบริหารงานวิชาการ  
โทร 0 4270 8143



ที่ ศธ 04253.44 / ว 242

โรงเรียนคำเพิ่มพิทย  
ตำบลโคกภู อำเภอภูพาน  
จังหวัดสกลนคร 47180

28 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานทางวิชาการ

เรียน นางสาวสมิตรา ปริญาพล ปริญาพล

ด้วยข้าพเจ้านายประภาส สมยากักดี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 มีความประสงค์จะทำผลงานทางวิชาการเพื่อใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนการสอนรายวิชารายวิชาภาษาอังกฤษเวียดนามเบื้องต้น 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

ดังนั้น โรงเรียนได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความเชี่ยวชาญด้านภาษาไทย จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา ตลอดจนตรวจสอบผลงานทางวิชาการดังกล่าวให้กับนายประภาส สมยากักดีและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายคำตัน จันทไทย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา

กลุ่มบริหารงานวิชาการ  
โทร0 4270 8143

**ภาคผนวก ข**

ผลการวิเคราะห์การประเมินเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถ  
ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จากผู้เชี่ยวชาญ

1. คะแนนเฉลี่ยการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญต่อการประเมินเกมปริศนาคำศัพท์  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตาราง 15 คะแนนเฉลี่ยการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญต่อการประเมินเกมปริศนาอักษรไขว้  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ข้อความ	คะแนนผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\bar{X}$	S. D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
<b>1. จุดประสงค์</b>								
1.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	4	5	4	4	4.40	0.55	ดี
1.2 ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย	4	4	5	4	5	4.40	0.55	ดี
1.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้ อย่างชัดเจน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	ดีมาก
<b>2. เนื้อหา</b>								
2.1 เหมาะสมกับระดับชั้น	4	4	4	5	4	4.20	0.45	ดี
2.2 มีความยากง่ายพอเหมาะ	5	4	4	5	4	4.40	0.55	ดี
2.3 น่าสนใจเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน	4	5	5	5	4	4.60	0.55	ดีมาก
<b>3. รูปแบบของกิจกรรมฝึกทักษะ</b>								
3.1 น่าสนใจ สวยงาม มีคุณภาพ	4	5	5	4	4	4.40	0.55	ดี
3.2 มีภาพประกอบชัดเจน สวยงาม เหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมที่ฝึก	5	4	4	5	5	4.60	0.55	ดีมาก
<b>4. การจัดภาพ</b>								
4.1 ภาพประกอบมีความสวยงามชัดเจน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	ดีมาก
4.2 การจัดภาพเป็นระเบียบเรียบร้อย	4	4	4	5	5	4.40	0.55	ดี
<b>5. การใช้ภาษา</b>								
5.1 ตัวหนังสือมีความชัดเจนอ่านง่าย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	ดีมาก
5.2 ใช้ภาษาสุภาพ เป็นระเบียบเรียบร้อย	5	4	5	5	4	4.60	0.55	ดีมาก
5.3 คำอธิบายมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	4	4	5	4	4.20	0.45	ดี

ตาราง 15 (ต่อ)

ข้อความ	คะแนนผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\bar{X}$	S. D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
<b>6. การนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอน</b>								
6.1 ได้รับความสนใจของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	ดีมาก
6.2 สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหา	5	4	5	4	4	4.40	0.55	ดี
6.3 กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
<b>7. การประเมินผล</b>								
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน	5	4	4	4	5	4.40	0.55	ดี
7.2 วัดได้ครอบคลุมเนื้อหา ประกอบด้วย เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	4	4	5	5	4	4.40	0.55	ดี
รวม	81	76	83	85	80	-	-	-
$\bar{X}$	4.50	4.22	4.61	4.72	4.44	4.50	0.52	ดี



**แบบประเมินเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4/3  
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมิน)**

คำชี้แจงโปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ

เหมาะสมมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้ 4 คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้ 2 คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>1. จุดประสงค์</b>					
1.1 สอดคล้องกับเนื้อหา.....	.....	.....	.....	.....	.....
1.2 ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย.....	.....	.....	.....	.....	.....
1.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างชัดเจน.....	.....	.....	.....	.....	.....
<b>2. เนื้อหา</b>					
2.1 เหมาะสมกับระดับชั้น.....	.....	.....	.....	.....	.....
2.2 มีความยากง่ายพอเหมาะ.....	.....	.....	.....	.....	.....
2.3 น่าสนใจเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน.....	.....	.....	.....	.....	.....
<b>3. รูปแบบของกิจกรรมฝึกทักษะ</b>					
3.1 น่าสนใจ สวยงาม มีคุณภาพ.....	.....	.....	.....	.....	.....
3.2 มีภาพประกอบชัดเจน สวยงาม เหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมที่ฝึก.....	.....	.....	.....	.....	.....
<b>4. การจัดภาพ</b>					
4.1 ภาพประกอบมีความสวยงามชัดเจน.....	.....	.....	.....	.....	.....
4.2 การจัดภาพเป็นระเบียบเรียบร้อย.....	.....	.....	.....	.....	.....

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>5. การใช้ภาษา</b>					
5.1 ตัวหนังสือมีความชัดเจนอ่านง่าย.....	.....	.....	.....	.....	.....
5.2 ใช้ภาษาสุภาพ เป็นระเบียบเรียบร้อย.....	.....	.....	.....	.....	.....
5.3 คำอธิบายมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย.....	.....	.....	.....	.....	.....
<b>6. การนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอน</b>					
6.1 ได้รับความสนใจของผู้เรียน.....	.....	.....	.....	.....	.....
6.2 สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหา.....	.....	.....	.....	.....	.....
6.3 กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับ ขั้นตอนจากง่ายไปหายาก.....	.....	.....	.....	.....	.....
<b>7. การประเมินผล</b>					
7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ของเกมปริศนา อักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวัน.....	.....	.....	.....	.....	.....
7.2 วัดได้ครอบคลุมเนื้อหาประกอบด้วยเกมปริศนา อักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ จดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน.....	.....	.....	.....	.....	.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(.....)

**ภาคผนวก ค**

ผลการวิเคราะห์การทดลองหาประสิทธิภาพของเกมปริศนาคำศัพท์  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตรประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

1. ผลการวิเคราะห์การทดลองหาประสิทธิภาพเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในชีวิตรประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 4/3 แบบภาคสนาม

ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์การทดลองหาประสิทธิภาพเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่  
4/3 แบบภาคสนาม

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน 30 คะแนน	คะแนนเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชุดที่ (คะแนน)									คะแนน หลังเรียน 30 คะแนน	ประสิทธิ ภาพ E1/E2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
		10	10	10	10	10	10	10	10	10		
1	10	10	8	9	9	9	9	8	9	8	26	83.58/80.37
2	10	10	9	10	9	9	9	9	9	9	25	
3	9	8	7	8	8	8	8	7	8	8	21	
4	14	8	8	8	9	8	9	8	8	8	26	
5	10	8	7	8	9	8	9	7	8	8	23	
6	10	8	8	8	9	8	9	8	8	7	25	
7	9	8	9	7	7	7	7	9	7	6	19	
8	20	10	9	10	10	10	10	9	10	10	29	
9	10	8	9	8	8	7	8	9	7	7	23	
รวม	102	78	74	76	78	74	78	74	74	71	217	
เฉลี่ย	11.33	8.7	8.2	8.4	8.7	8.2	8.7	8.2	8.2	7.9	24.11	
ร้อยละ	37.77	87	82	84	87	82	87	82	82	79	80.37	

จากตารางที่ 16 การหาประสิทธิภาพของคะแนนเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชุดที่ 1-9 จากการทดลอง  
กลุ่มทดลองเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนาม  
ในชีวิตประจำวัน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 83.58/80.37

### ภาคผนวก ง

1. คุณภาพแบบทดสอบ
2. การวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกและความยากง่ายของแบบทดสอบ
3. การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
4. ผลการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

### คุณภาพของแบบทดสอบ

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ได้ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหากับข้อคำถาม แต่ละข้อว่าสามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้หรือไม่

- +1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและข้อสอบมีความสอดคล้องกัน
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 1 หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและข้อสอบไม่มีความสอดคล้องกัน

ตาราง 17 แบบรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
11	0	0	+1	1	0.33	ปรับปรุง
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
22	+1	-1	+1	1	0.33	ปรับปรุง
23	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 17 (ต่อ)

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
24	-1	+1	+1	1	0.33	ปรับปรุง
25	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
29	0	0	+1	1	0.33	ปรับปรุง
30	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
31	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
32	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
36	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
37	+1	-1	+1	1	0.33	ปรับปรุง
38	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
42	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
46	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
48	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
49	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
50	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

จากตารางที่ 17 ค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จำนวน 50 ข้อ ปรับปรุงจำนวน 5 ข้อ โดยได้แก้ไขโจทย์ รูปและตัวเลือกให้เหมาะสม

ตาราง 18 ค่าอำนาจจำแนกและความยากง่ายของแบบทดสอบ

ข้อ	คนตอบถูกกลุ่มสูง	คนตอบถูกกลุ่มต่ำ	p	r	ผลการคัดเลือก
1	15	7	0.73	0.53	ใช้ได้
2	13	11	0.80	0.13	ใช้ไม่ได้
3	13	8	0.70	0.33	ใช้ได้
4	12	8	0.67	0.27	ใช้ได้
5	12	7	0.63	0.33	ใช้ได้
6	11	6	0.57	0.33	ใช้ได้
7	9	7	0.53	0.13	ใช้ไม่ได้
8	13	9	0.73	0.27	ใช้ได้
9	10	5	0.50	0.33	ใช้ได้
10	7	2	0.30	0.33	ใช้ได้
11	15	11	0.87	0.27	ใช้ไม่ได้
12	14	9	0.77	0.33	ใช้ได้
13	14	9	0.77	0.33	ใช้ได้
14	4	0	0.13	0.27	ใช้ไม่ได้
15	5	3	0.27	0.13	ใช้ไม่ได้
16	3	8	0.37	-0.33	ใช้ไม่ได้
17	6	6	0.40	0.00	ใช้ไม่ได้
18	14	6	0.67	0.53	ใช้ได้
19	3	1	0.13	0.13	ใช้ไม่ได้
20	9	3	0.40	0.40	ใช้ได้
21	10	10	0.67	0.00	ใช้ไม่ได้
22	13	5	0.60	0.53	ใช้ได้
23	14	10	0.80	0.27	ใช้ได้
24	12	8	0.67	0.27	ใช้ได้
25	2	4	0.20	-0.13	ใช้ไม่ได้
26	14	9	0.77	0.33	ใช้ได้
27	6	2	0.27	0.27	ใช้ไม่ได้
28	15	7	0.73	0.53	ใช้ได้
29	11	5	0.53	0.40	ใช้ได้
30	6	6	0.40	0.00	ใช้ไม่ได้



ตาราง 18 (ต่อ)

ข้อ	คนตอบถูกกลุ่มสูง	คนตอบถูกกลุ่มต่ำ	p	r	ผลการคัดเลือก
31	10	7	0.57	0.20	ใช้ได้
32	5	1	0.20	0.27	ใช้ไม่ได้
33	8	3	0.37	0.33	ใช้ได้
34	11	5	0.53	0.40	ใช้ได้
35	7	5	0.40	0.13	ใช้ไม่ได้
36	14	6	0.67	0.53	ใช้ได้
37	14	8	0.73	0.40	ใช้ได้
38	15	5	0.67	0.67	ใช้ได้
39	14	9	0.77	0.33	ใช้ได้
40	11	11	0.73	0.00	ใช้ไม่ได้
41	5	1	0.20	0.27	ใช้ไม่ได้
42	6	6	0.40	0.00	ใช้ไม่ได้
43	10	9	0.63	0.07	ใช้ไม่ได้
44	7	5	0.40	0.13	ใช้ไม่ได้
45	9	5	0.47	0.27	ใช้ได้
46	8	2	0.33	0.40	ใช้ได้
47	12	10	0.73	0.13	ใช้ไม่ได้
48	14	6	0.67	0.53	ใช้ได้
49	15	9	0.80	0.40	ใช้ได้
50	13	10	0.77	0.20	ใช้ได้

จากตารางที่ 18 แสดงการหาค่าอำนาจจำแนกและความยากง่ายของแบบทดสอบ ซึ่งนำไปใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ดังนี้ 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 18, 20, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 45, 46, 48, 49, 50 นำข้อสอบทั้ง 30 ข้อ หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ตาราง 19 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ  
วัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ชื่อ/ คน	1	2	3	4	5	6	7	8	9	รวม	P	Q	pq
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	0.89	0.11	0.10
2	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	0.78	0.22	0.17
3	0	1	0	1	1	1	1	1	0	6	0.67	0.33	0.22
4	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7	0.78	0.22	0.17
5	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	0.78	0.22	0.17
6	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	0.78	0.22	0.17
7	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	0.67	0.33	0.22
8	1	0	1	1	1	0	1	1	0	6	0.67	0.33	0.22
9	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	0.78	0.22	0.17
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7	0.78	0.22	0.17
11	1	1	0	0	1	1	1	0	1	6	0.67	0.33	0.22
12	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	0.78	0.22	0.17
13	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	0.78	0.22	0.17
14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	0.78	0.22	0.17
15	0	0	1	1	1	1	1	1	0	6	0.67	0.33	0.22
16	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	0.78	0.22	0.17
17	1	1	1	0	1	0	1	1	0	6	0.67	0.33	0.22
18	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	0.78	0.22	0.17
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	0.89	0.33	0.22
20	1	1	0	1	0	1	1	0	1	6	0.67	0.33	0.22
21	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	0.78	0.22	0.17
22	0	1	1	0	1	1	1	1	0	6	0.67	0.33	0.22
23	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	0.78	0.22	0.17
24	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7	0.78	0.22	0.17
25	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	0.89	0.33	0.22
26	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	0.78	0.22	0.17
27	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	0.78	0.22	0.17

ตาราง 19 (ต่อ)

ชื่อ/ คน	1	2	3	4	5	6	7	8	9	รวม	P	Q	pq
28	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6	0.67	0.33	0.22
29	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	0.78	0.22	0.17
30	1	1	0	1	0	1	1	0	1	6	0.67	0.33	0.22
X	26	28	24	25	23	23	20	18	16	203	$\sum pq = 5.46$		
X <sup>2</sup>	676	784	576	625	529	529	400	324	256	4,699			

การหาค่าความแปรปรวน

$$S^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}$$

$$= \frac{9(4,699) - (203)^2}{9(9-1)}$$

$$= \frac{(42,291) - (41,209)}{72}$$

$$= 15.03$$

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

$$= \frac{9}{9-1} \left( 1 - \frac{5.46}{15.03} \right)$$

$$= \frac{9}{8} \left( 1 - \frac{5.46}{15.03} \right)$$

$$= 0.72$$

### ภาคผนวก จ


ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนเรียน  
โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียน  
โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
3. การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ  
ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
4. เปรียบเทียบคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและคะแนนจากการทดสอบ  
หลังเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
5. การหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ก่อนเรียน)
6. การหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (หลังเรียน)

แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนเรียน  
โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนเรียน (Pre-test)  
โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3


**คำชี้แจง** เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1.  Tôi rất thích ăn \_\_\_\_\_.


- A. nho                                      B. ổi  
C. me                                        D. táo

2.  A: Bạn thích ăn quả gì?  
B: Tôi thích ăn \_\_\_\_\_.



- A. dừa                                      B. măng cụt  
C. nho                                       D. sầu riêng

3.  A: Bạn có thích con \_\_\_\_\_ không?  
B: Có.

- A. chó                                        B. cua  
C. voi                                        D. chim

4.  A: Con này là con gì?  
B: Con này là con \_\_\_\_\_.

- A. chim                                      B. chuột  
C. hổ                                         D. mèo

5.  A. cơm B. giò  
C. phở D. bún
6.  Anh đã ăn \_\_\_\_\_ rồi.  
A. nem rán B. canh chua tôm  
C. nộm đu đủ D. nem nướng
7.  Em của tôi thích uống \_\_\_\_\_.  
A. sữa B. sinh tố  
C. trà D. nước ép rau
8.  Mọi người uống \_\_\_\_\_.  
A. nước lọc B. nước cam ép  
C. nước ép rau D. nước hoa quả
9.  Tôi thích \_\_\_\_\_.  
A. màu đen B. màu vàng  
C. màu xanh da trời D. màu chàm
10.  Anh ấy mặc áo sơ mi \_\_\_\_\_.  
A. màu đỏ B. màu kem  
C. màu trắng D. màu vàng



11.  A. cải bao B. chanh  
C. măng D. bí đỏ

12.  A. cải bao B. cà rốt  
C. bí đỏ D. rau muống

13.  A. mồm B. lưng  
C. cổ D. tóc


14. Người Thái có \_\_\_\_\_ màu đen.   
A. tóc B. chân  
C. lưng D. mắt

15.  Cái này tiếng Việt gọi là cái \_\_\_\_\_.  
A. quạt điện B. tủ lạnh  
C. bàn là D. máy vi tính


16.  Cho tôi một cái \_\_\_\_\_.  
A. máy vi tính B. đài  
C. tivi D. máy in

17.  A. bốn tám B. bàn trang điểm  
C. bàn ăn D. chậu rửa mặt


18.  Cái này tiếng Việt gọi là cái \_\_\_\_\_.  
A. giường B. ghế đu đưa  
C. ghế sa lông D. bốn cựa

19.  A. nem nướng B. cháo tôm  
C. trứng chiên D. canh chua tôm

20.  A. sinh tố B. cô ca  
C. sữa D. cà phê

21.  A: Bạn có cái \_\_\_\_\_ không?  
B: Có.

- A. máy in B. đài  
C. máy lạnh D. tủ lạnh

22. A: Một thàng \_\_\_\_\_ dài bao nhiêu cm?   
B: Một thàng tóc dài từ 1.5 – 2 cm.

- A. mũi B. mắt  
C. tai D. tóc

23.  A. bắp cải B. rau muống  
C. cải bao D. bí đỏ

24.  A. chuối B. cam  
C. táo D. xoài

25.  A. mì tôm B. cháo tôm  
C. phở D. thịt viên







26.  A. trà đá B. cà phê  
C. trà D. sữa




แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียน  
โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3


แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียน (Post-test)  
 โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
 ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3


**คำชี้แจง** เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด


1.  A. cơm  
B. giò  
C. phở  
D. bún
2.  Anh đã ăn \_\_\_\_\_ rồi.  
A. nem rán  
B. canh chua tôm  
C. nộm đu đủ  
D. nem nướng
3.  Em của tôi thích uống \_\_\_\_\_.  
A. sữa  
B. sinh tố  
C. trà  
D. nước ép rau
4.  Mọi người uống \_\_\_\_\_.  
A. nước lọc  
B. nước cam ép  
C. nước ép rau  
D. nước hoa quả
5.  A. cải bao  
B. chanh  
C. măng  
D. bí đỏ
6.  A. cải bao  
B. cà rốt  
C. bí đỏ  
D. rau muống


7.  A. móm B. lung  
C. cổ D. tóc

8. Người Thái có \_\_\_\_\_ màu đen.   
A. tóc B. chân  
C. lưng D. mắt


9.  Tôi rất thích ăn \_\_\_\_\_.  
A. nho B. ổi  
C. me D. táo

10.  **A:** Bạn thích ăn quả gì?  
**B:** Tôi thích ăn \_\_\_\_\_.  
A. dưa B. măng cụt  
C. nho D. sầu riêng

11.  **A:** Bạn có thích con \_\_\_\_\_ không?  
**B:** Có.  
A. chó B. cua  
C. voi D. chim


12.  **A:** Con này là con gì?  
**B:** Con này là con \_\_\_\_\_.  
A. chim B. chuột  
C. hổ D. mèo

13.  A. bốn tấm                      B. bàn trang điểm  
C. bàn ăn                         D. chậu rửa mặt


14.  Cái này tiếng Việt gọi là cái \_\_\_\_\_.  
A. giường                         B. ghế đu đưa  
C. ghế sa lông                    D. bốn cựa

15.  A. nem nướng                    B. cháo tôm  
C. trứng chiên                    D. canh chua tôm

16.  Cái này tiếng Việt gọi là cái \_\_\_\_\_.  
A. quạt điện                        B. tủ lạnh  
C. bàn lá                            D. máy vi tính

17.  Cho tôi một cái \_\_\_\_\_.  
A. máy vi tính                    B. đài  
C. tivi                                D. máy in


18.  A. sinh tố                         B. cô ca  
C. sữa                                D. cà phê

19. 

A: Bạn có cái _____ không? B: Có.
--------------------------------------

- A. máy in                         B. đài  
C. máy lạnh                      D. tủ lạnh

20.  Tôi thích \_\_\_\_\_.
- A. màu đen                      B. màu vàng  
C. màu xanh da trời          D. màu chàm

21.  Anh ấy mặc áo sơ mi \_\_\_\_\_.
- A. màu đỏ                      B. màu kem  
C. màu trắng                  D. màu vàng


22. A: Một tháng \_\_\_\_\_ dài bao nhiêu cm?  
B: Một tháng tóc dài từ 1.5 – 2 cm. 

- A. mũi                              B. mắt  
C. tai                                D. tóc

23.  A. bắp cải                      B. rau muống  
C. cải bèo                        D. bí đỏ

24.  A. chuối                        B. cam  
C. táo                                D. xoài

25.  A. mì tôm                      B. cháo tôm  
C. phở                              D. thịt viên

26.  A: Cái này là cái gì?  
B: Cái này là cái \_\_\_\_\_.
- A. bàn                              B. tủ áo  
C. ghế                                D. giường



27.  A. trà đá                      B. cà phê  
C. trà                                D. sữa

28.  Chị ấy thích áo dài \_\_\_\_\_.  
A. màu be                      B. màu xanh da trời  
C. màu hồng                    D. màu đen

29.  A. mèo                            B. hổ  
C. voi                                D. sao biển

30.  Tôi có hai cái \_\_\_\_\_.  
A. máy in                         B. đèn bàn  
C. nồi cơm điện                 D. máy giặt

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 4/3

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน 30 คะแนน	คะแนน หลังเรียน 30 คะแนน	ค่าดัชนี ประสิทธิผล (E.I.)	ร้อยละของ ค่าดัชนี ประสิทธิผล (E.I.)
1	10	26	0.6846	68.46
2	10	25		
3	9	21		
4	14	26		
5	10	23		
6	10	25		
7	9	19		
8	20	29		
9	10	23		
รวม	102	217		
เฉลี่ย	11.33	24.11		
ร้อยละ	37.77	80.37		

การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

$$E.I. = \frac{80.37 - 37.77}{100 - 37.77}$$

$$E.I. = \frac{42.60}{62.23}$$

$$E.I. = 0.6846$$

ตาราง 21 เปรียบเทียบคะแนนจากการทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 4/3

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน ( $x_1$ )	คะแนนทดสอบหลังเรียน ( $x_2$ )	d ( $x_2 - x_1$ )
1	10	26	16
2	10	25	15
3	9	21	12
4	14	26	12
5	10	23	13
6	10	25	15
7	9	19	10
8	20	29	9
9	10	23	13
	$\sum x_1 = 102$	$\sum x_2 = 217$	$\sum d = 115$

การหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนสอบวัดความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามก่อนเรียนของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

$$\begin{aligned}\mu &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{102}{9} \\ &= 11.33\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sigma &= \sqrt{\frac{\sum (x - \mu)^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{102}{9}} \\ &= \sqrt{11.33} \\ &= 3.36\end{aligned}$$

การหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนสอบวัดความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียนของเกนปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

$$\begin{aligned}\mu &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{217}{9} \\ &= 24.11 \\ \sigma &= \sqrt{\frac{\sum (x - \mu)^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{70.89}{9}} \\ &= \sqrt{7.877} \\ &= 2.81\end{aligned}$$

## ภาคผนวก ฉ

ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

1. ดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
2. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตาราง 22 ดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้  
โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 23 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ  
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ข้อความ ด้านเนื้อหา	$\mu$	$\sigma$	ระดับความพอใจ
1. เนื้อหาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน	4.33	0.47	มาก
2. จากการทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาเวียดนาม	4.78	0.42	มากที่สุด
3. คำอธิบายเนื้อหาชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจง่ายไม่สับสน	4.33	0.47	มาก
4. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันน่าสนใจ	4.56	0.50	มากที่สุด
5. การจัดลำดับเนื้อหาในแต่ละเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันมีความเหมาะสม	4.11	0.74	มาก
6. กิจกรรมในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ช่วยให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจคำศัพท์ภาษาเวียดนามและความหมายดีขึ้น	4.33	0.47	มาก
7. นักเรียนสามารถทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง	4.67	0.47	มากที่สุด
8. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเรียนแล้วทำให้รู้สึกเห็นคุณค่าและความสำคัญของวิชาภาษาเวียดนาม	4.22	0.63	มาก
9. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเรียนแล้วมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.56	0.50	มากที่สุด
10. นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.22	0.79	มาก
<b>ด้านเนื้อหา</b>	<b>4.41</b>	<b>0.56</b>	<b>มาก</b>

ตาราง 23 (ต่อ)

ข้อความ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	$\mu$	$\sigma$	ระดับความพอใจ
11. นักเรียนรู้สึกไม่เครียดและไม่หนักใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน	4.56	0.50	มากที่สุด
12. การเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.11	0.57	มาก
13. การเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ	4.33	0.47	มาก
14. จากการปฏิบัติกิจกรรมโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน	4.22	0.63	มาก
15. จากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาเวียดนาม	4.67	0.47	มากที่สุด
16. กิจกรรมการเรียนรู้การใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อนตนเอง	4.44	0.83	มาก
17. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนของนักเรียน	4.33	0.82	มาก
18. ครูมีความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.22	0.63	มาก
19. ครูมีการติดตามดูแลในการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันและเสริมแรงให้กำลังใจนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ	4.44	0.83	มาก
20. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.22	0.63	มาก
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>	<b>4.36</b>	<b>0.66</b>	<b>มาก</b>
<b>ค่าเฉลี่ยเลขคณิตรวมทั้งฉบับ</b>	<b>4.38</b>	<b>0.63</b>	<b>มาก</b>



**แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้  
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3**

**คำชี้แจง**

1. แบบวัดความพึงพอใจชุดนี้มีทั้งหมด 20 ข้อ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็น ความรู้สึกของนักเรียนหลังจากการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนามเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่

1.1 ด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ

1.2 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้ออย่างรอบคอบ แล้วทำเครื่องหมาย ✓

ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนเพียงช่องเดียว

พึงพอใจมากที่สุด                      หมายความว่า นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความนั้นมากที่สุด

พึงพอใจมาก                            หมายความว่า นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความนั้นมาก

พึงพอใจปานกลาง                    หมายความว่า นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความนั้นปานกลาง

พึงพอใจน้อย                          หมายความว่า นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความนั้นน้อย

พึงพอใจน้อยที่สุด                    หมายความว่า นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความนั้นน้อยที่สุด

**ตัวอย่าง**

ข้อ	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
	ด้านเนื้อหา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	เนื้อหาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน	✓				

## ตอนที่ 1 ด้านเนื้อหา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	เนื้อหาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน					
2	จากการทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาเวียดนาม					
3	คำอธิบายเนื้อหาชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจง่ายไม่สับสน					
4	เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันน่าสนใจ					
5	การจัดลำดับเนื้อหาในแต่ละเกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันมีความเหมาะสม					
6	กิจกรรมในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ช่วยให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจคำศัพท์ภาษาเวียดนาม และความหมายดีขึ้น					
7	นักเรียนสามารถทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง					
8	เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเรียนแล้ว ทำให้รู้สึกเห็นคุณค่าและความสำคัญของวิชาภาษาเวียดนาม					
9	เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเรียนแล้ว มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน					
10	นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					

## ตอนที่ 2 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อ	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
11	นักเรียนรู้สึกไม่เครียดและไม่หนักใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน					
12	การเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
13	การเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ					
14	จากการปฏิบัติกิจกรรมโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน					
15	จากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาเวียดนาม					
16	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง					
17	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนของนักเรียน					
18	ครูมีความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
19	ครูมีการติดตามดูแลในการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันและเสริมแรงให้กำลังใจนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ					
20	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					

### ภาคผนวก ข

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์  
ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
2. แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
4. ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนาม  
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3  
ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก



นายประภาส สมยาภักดิ์  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

---

โรงเรียนคำเพิ่มพิทยฯ  
ตำบลโคกภู อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

-ก-

### คำนำ

เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก ชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2558) ประกอบด้วย สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ใบความรู้ เกมปริศนาอักษรไขว้ และเฉลย ซึ่งได้มีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนของครูและนักเรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้

ขอขอบพระคุณคณะผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ประกอบด้วย นางสาวสุภาวดี ทำนิไกร อาจารย์สอนภาษาเวียดนาม ศูนย์เวียดนามศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Mrs. Le Thi Mai Thu อาจารย์สอนภาษาเวียดนาม วิทยาลัยเทคนิคสกลนคร นางบุญเต็ม ปริดีสนิทธิศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 นางจรรวรมโนนรัมย์กิจ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนกุสุมาลย์วิทยาคม นางศุภมิตรา ปริญาพล ปริญาพล ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล ที่ให้คำแนะนำและแนวทางในการออกแบบการเรียนรู้ รวมทั้งเป็นที่ปรึกษาและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ จนทำให้เกมปริศนาอักษรไขว้ชุดนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ประภาส สมยาภักดิ์  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา สทม. 23

-ข-

### คำแนะนำในการศึกษาเกมปริศนาอักษรไขว้

เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยในนามในชีวิตประจำวัน โดยได้จัดแบ่งเนื้อหา ออกเป็น 9 ชุด ดังต่อไปนี้

- ชุดที่ 1 เรื่อง ร่างกาย
- ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก
- ชุดที่ 3 เรื่อง ผลไม้
- ชุดที่ 4 เรื่อง อาหาร
- ชุดที่ 5 เรื่อง เครื่องดื่ม
- ชุดที่ 6 เรื่อง สี
- ชุดที่ 7 เรื่อง เครื่องใช้ไฟฟ้า
- ชุดที่ 8 เรื่อง สัตว์
- ชุดที่ 9 เรื่อง อุปกรณ์ภายในบ้าน

ก่อนที่จะทำกิจกรรมชุดนี้ นักเรียนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อที่จะได้ปฏิบัติได้ถูกต้องและเกิดประโยชน์ตามจุดมุ่งหมายของแต่ละตอน โดยขอให้ นักเรียนปฏิบัติตามคำแนะนำ ดังนี้

1. นักเรียนศึกษาสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมก่อนเรียน กิจกรรมระหว่างเรียน และกิจกรรมหลังเรียน
2. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ จากนั้นทำกิจกรรมเกี่ยวกับเกมปริศนาอักษรไขว้แต่ละตอนตามลำดับ ตั้งแต่ต้นจนถึงหน้าสุดท้ายให้เข้าใจ
3. เมื่อเกิดปัญหาไม่เข้าใจคำ หรือข้อความใด นักเรียนสามารถถามครูได้
4. นักเรียนทำเกมปริศนาอักษรไขว้ทุกเกมตามที่กำหนดให้ ลงในกระดาษคำตอบที่จัดเตรียมไว้ให้ และตรวจคำตอบจากเฉลย
5. หลังศึกษาเนื้อหาและเกมแต่ละเกมจบแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจ
6. ตรวจข้อทดสอบ 10 ข้อ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน จากเฉลยและเปรียบเทียบการเรียนรู้ก่อนศึกษาเกมกับหลังศึกษาเกมแล้ว หากนักเรียนยังไม่เข้าใจเรื่องใด **ให้กลับไปทบทวนบทเรียนใหม่**
7. ข้อสำคัญ **นักเรียนต้องซื้อสื่อต่อตนเอง** ไม่เปิดดูเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวมทั้งเกมทุกเกมก่อนเด็ดขาด และห้ามลอกจากเพื่อน เพราะนักเรียนจะไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนตามเอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้เลย
8. ถ้านักเรียนและผู้สนใจศึกษาทุกท่านต้องการข้อมูลหรือเนื้อหาเพิ่มเติมจากเกมปริศนาอักษรไขว้ทั้ง 9 ชุดนี้ สามารถค้นคว้าได้จากเอกสารอ้างอิงและบรรณานุกรมที่ให้ไว้ท้ายเล่ม



-ค-

### คำแนะนำในการใช้สำหรับครู

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน โดยได้จัดแบ่งเนื้อหา ออกเป็น 9 ชุด
2. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน
3. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก ประกอบด้วย
  - 3.1 สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้
  - 3.2 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
  - 3.3 คำศัพท์
  - 3.4 เกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 1 – 3
  - 3.5 แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
  - 3.6 เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
  - 3.7 เฉลยเกมปริศนาอักษรไขว้
  - 3.8 เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน
4. ครูควรศึกษาคำแนะนำในการใช้เกมก่อนใช้ทุกชุด

### คำแนะนำในการใช้สำหรับผู้เรียน

1. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน โดยได้จัดแบ่งเนื้อหา ออกเป็น 9 ชุด
2. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน
3. เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก ประกอบด้วย
  - 3.1 สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้
  - 3.2 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
  - 3.3 คำศัพท์
  - 3.4 เกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 1 – 3
  - 3.5 แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
  - 3.6 เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
  - 3.7 เฉลยเกมปริศนาอักษรไขว้
  - 3.8 เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน
4. วิธีการดำเนินกิจกรรม
  - 4.1 ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
  - 4.2 ศึกษาทำความเข้าใจกับสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้
  - 4.3 อ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์อย่างละเอียด
  - 4.4 ทำเกมปริศนาอักษรไขว้ทุกเกม
  - 4.5 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
  - 4.6 เฉลยเกมปริศนาอักษรไขว้
  - 4.7 ร่วมกันตรวจคำตอบของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เมื่อเรียนจบในแต่ละเรื่อง เพื่อวัดความรู้ที่พัฒนาขึ้นในเรื่องนั้นๆ
5. ผู้เรียนควรศึกษาคำแนะนำในการใช้เกมก่อนใช้ทุกชุด

-จ-

## สารบัญ

คำนำ	ก
คำแนะนำในการศึกษาเอกสารประกอบการเรียน	ข
คำแนะนำในการใช้สำหรับครู	ค
คำแนะนำในการใช้สำหรับผู้เรียน	ง
สารบัญ	จ
สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	1
แบบทดสอบก่อนเรียน	2
ใบความรู้	4
เกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 1	5
เกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 2	6
เกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 3	7
แบบทดสอบหลังเรียน	8
ภาคผนวก	10
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	11
เฉลยเกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 1	12
เฉลยเกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 2	13
เฉลยเกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 3	14
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	15
บรรณานุกรม	16
ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า	18

-2-

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

**คำชี้แจง** เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด



A. cải bao

B. chanh

C. măng

D. bí đỏ



A. nấm

B. cà rốt

C. cà chua

D. ngô



A. bắp cải

B. rau muống

C. cải bao

D. bí đỏ



A. cải bao

B. cà rốt

C. bí đỏ

D. rau muống



A. tỏi

B. cà rốt

C. dưa chuột

D. rau diếp

6. \_\_\_\_\_ này cay lắm.



A. măng

B. ớt

C. ngô

D. cà rốt

-3-

7. \_\_\_\_\_ có nhiều vitamin C.



A. cà rốt

B. chanh

C. cà chua

D. bắp cải

8. \_\_\_\_\_ là rau ngon.



A. măng tây

B. ngô

C. rau muống

D. cải bao

9.



A: Bạn có ăn \_\_\_\_\_ không?

B: Có.

A. chanh

B. ớt

C. măng

D. nấm

10. Mẹ luộc \_\_\_\_\_ rồi.



A. ngô

B. ớt

C. măng

D. tỏi



-4-



คำชี้แจง ศึกษาคำศัพท์ภาษาเวียดนามที่กำหนด

คำศัพท์	อ่านว่า	ความหมาย
	ớt	พริก
	ngô	ข้าวโพด
	mãng	ขมิ้น
	nấm	เห็ด
	chanh	มะนาว
	rau muống	ชะงู๋ หมวง
	cải bao	ก่ำ บาว
	cà rốt	กำ ไร้ต
	bắp cải	บับ ก่ำย
	bi đở	บี่ ต่อ



-5-

คำศัพท์	อ่านว่า	ความหมาย	
	tỏi	ต๋อย	กระเทียม
	cà chua	ก่า จิว	มะเขือเทศ
	măng tây	มั่ง เตย	หน่อไม้ฝรั่ง
	đưa chuột	เจือ จ้วต	แตงกวา
	rau diếp	เซา เจียบ	ผักกาดหอม



-6-



เกมปริศนาอักษรไขว้  
เกมที่ 1

**คำชี้แจง** ค้นหาคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนามที่กำหนดให้ถูกต้อง

D	T	Ứ	Y	R	N	P	I	T	Ơ
U	C	Ổ	C	A	G	T	N	Á	M
A	N	Ó	I	U	U	N	À	O	A
C	U	Ổ	C	M	Ồ	B	H	I	N
H	N	Đ	Ồ	U	I	Ả	S	T	H
U	N	H	Y	Ổ	M	P	I	H	C
Ồ	C	M	Ả	N	G	C	T	Á	Ả
T	I	C	Ồ	G	L	Ả	H	I	I
Đ	Ổ	N	G	H	Ồ	I	Ả	L	B
U	C	Ả	M	Ơ	N	R	Y	A	A
B	I	Đ	Ồ	N	H	Ả	T	N	O
Ơ	P	H	Ả	C	Ả	C	H	U	A
M	I	T	Ồ	I	I	Ề	T	Ý	U
E	D	A	Đ	I	N	H	Đ	Ề	N
M	Ỡ	B	Ổ	C	Ả	R	Ồ	T	Y



tỏi	cà rốt	dua chuột
bí đỏ	măng	nấm
cà chua	rau muống	cải bao
bắp cải		

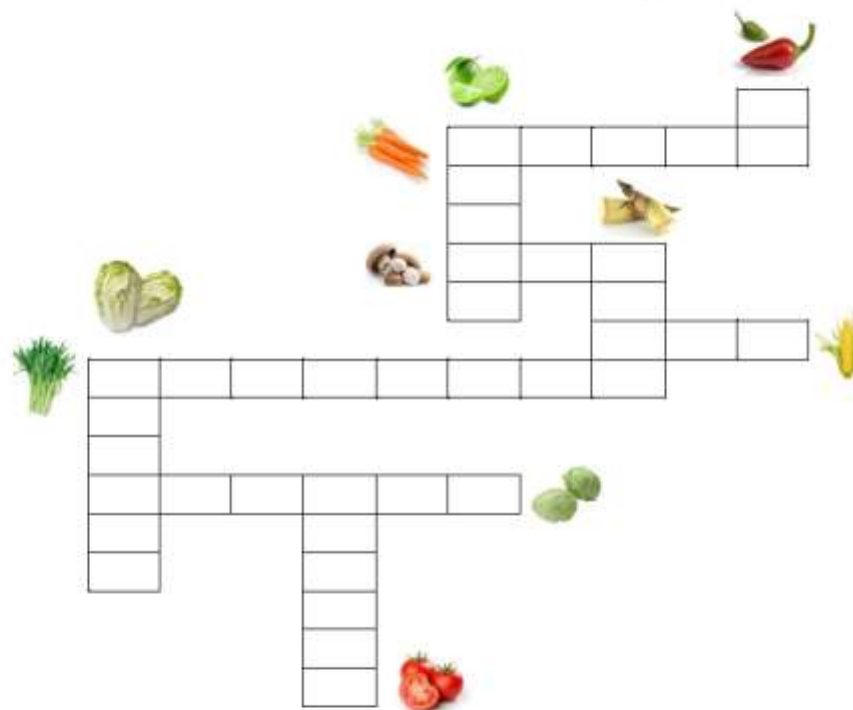




-7-

เกมปริศนาอักษรไขว้  
เกมที่ 2

คำชี้แจง เติมคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนามที่กำหนดให้สอดคล้องกับรูปภาพให้ถูกต้อง



แนวอน



cà rốt  
nấm  
ngô  
rau muống  
bắp cải

แนวตั้ง



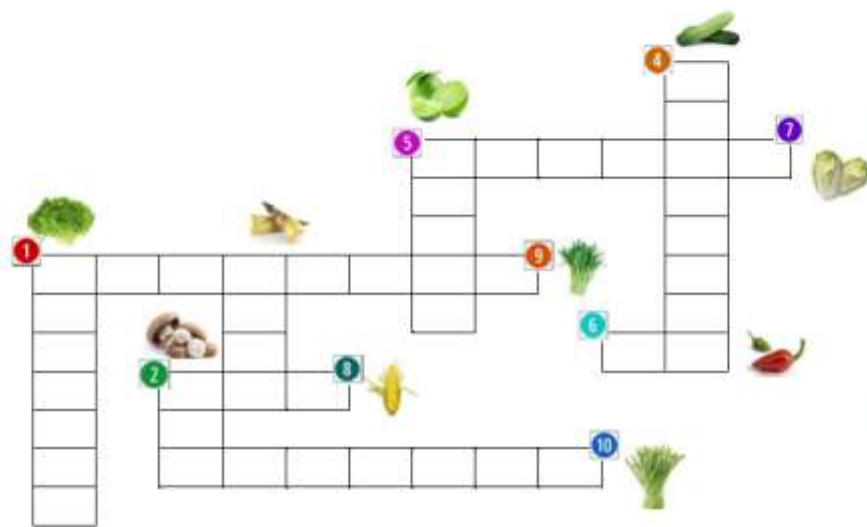
ớt  
chanh  
mãng  
cải bao  
cà chua



-8-

### เกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 3

คำชี้แจง เติมคำศัพท์ภาษาไทยตามกับรูปภาพให้ถูกต้อง



แนวตั้ง

1. ....... rất giàu vitamin.
2. Chị làm ..... xào thịt gà.
3. Mẹ em rất thích ăn .....
4. ....... là loại rau xanh.  
chứa nhiều chất dinh dưỡng.
5. ....... có nhiều vitamin C.

แนวนอน






6. ....... này cay lắm.
7. ....... lá rau ngon.
8. Mẹ luộc ..... rôi.
9. ....... xào bơ tỏi rất ngon.
10. ....... xào thịt bò là món ăn  
ngon.



-9-

แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)

**คำชี้แจง** เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1.  A. bắp cải  
B. rau muống  
C. cải bao  
D. bí đỏ
2.  A. cải bao  
B. cà rốt  
C. bí đỏ  
D. rau muống
3.  A. cải bao  
B. chanh  
C. măng  
D. bí đỏ
4.  A. nấm  
B. cà rốt  
C. cà chua  
D. ngô
5.  A. tỏi  
B. cà rốt  
C. dưa chuột  
D. rau diếp
6. 

A: Bạn có ăn \_\_\_\_\_ không?  
B: Có.

A. chanh  
B. ớt  
C. măng  
D. nấm

-10-

7. Mẹ luộc \_\_\_\_\_ rồi.



A. ngô

B. ớt

C. măng

D. tỏi

8. \_\_\_\_\_ này cay lắm.



A. măng

B. ớt

C. ngô

D. cà rốt

9. \_\_\_\_\_ có nhiều vitamin C.



A. cà rốt

B. chanh

C. cà chua

D. bắp cải

10. \_\_\_\_\_ là rau ngon.



A. măng tây

B. ngô

C. rau muống

D. bắp cải



-11-



-12-

## เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

**คำชี้แจง** เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. D. bí đỏ
2. A. nấm
3. A. bắp cải
4. D. rau muống
5. B. cà rốt
6. B. ớt
7. B. chanh
8. D. cái bao
9. C. măng
10. A. ngô rổi.

rất giỏi



-13-

### เฉลยเกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 1

คำชี้แจง ค้นหาคำศัพท์ภาษาเวียดนามที่กำหนดให้ถูกต้อง

D	T	Ứ	Y	R	N	P	I	T	O
U	C	Ố	C	A	G	T	N	Á	M
A	N	Ó	I	U	Ư	N	Á	O	A
C	U	Ố	C	M	Ồ	B	H	I	N
H	N	Đ	Ộ	U	I	Ă	S	T	H
U	N	H	Y	Ồ	M	P	I	H	C
Ộ	C	M	Ă	N	G	C	T	Á	Á
T	I	C	Ồ	G	L	Ă	H	I	I
Đ	Ồ	N	G	H	Ồ	I	Á	L	B
U	C	Ă	M	Ồ	N	R	Y	A	A
B	I	Đ	Ồ	N	H	Ă	T	N	O
Ồ	P	H	Á	C	Á	C	H	U	A
M	I	T	Ồ	I	I	Ề	T	Ý	Ư
E	D	A	Đ	I	N	H	Đ	Ề	N
M	Ỡ	B	Ồ	C	Á	R	Ồ	T	Y

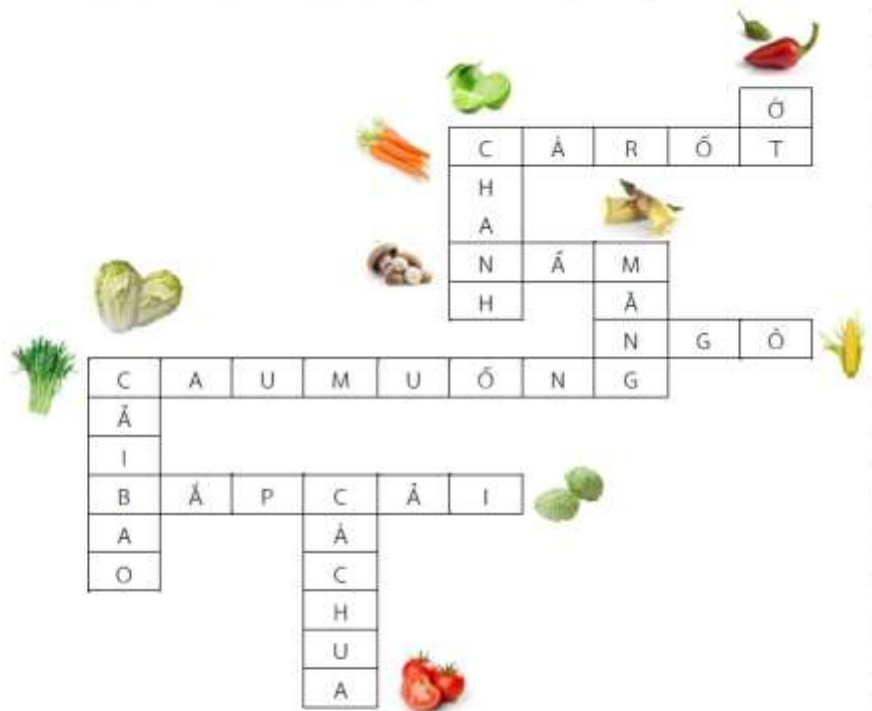
rất giỏi



-14-

### เจดอยเกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 2

**คำชี้แจง** เติมคำศัพท์ภาษาไทยตามที่กำหนดให้สอดคล้องกับรูปภาพให้ถูกต้อง



rất giỏi

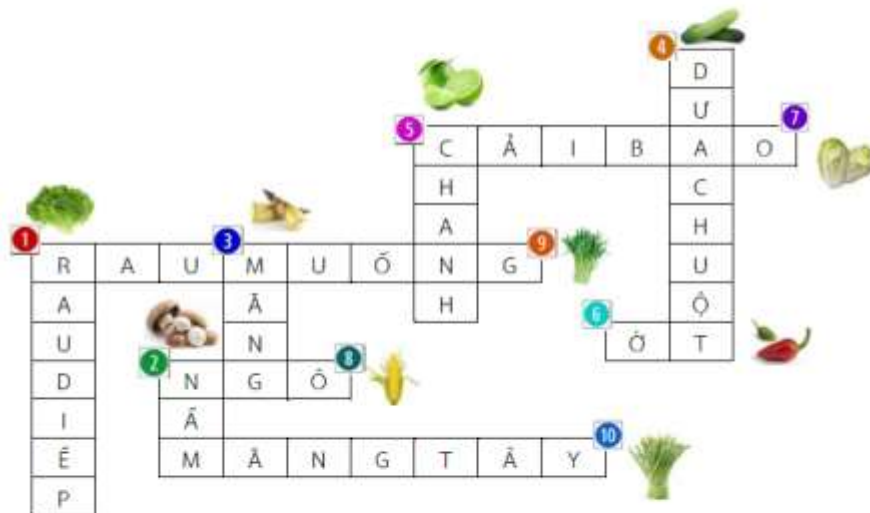




-15-

### เฉลยเกมปริศนาอักษรไขว้ เกมที่ 3

คำชี้แจง เติมคำศัพท์ภาษาไทยตามกับรูปภาพให้ถูกต้อง



แนวตั้ง

1. Rau diếp rất giàu vitamin.
2. Chị Lâm nấu xào thịt gà.
3. Mẹ em rất thích ăn măng.
4. Dưa chuột là loại rau xanh chứa nhiều chất dinh dưỡng.
5. Chanh có nhiều vitamin C.

แนวนอน

6. Ớt này cay lắm.
7. Cải Bao là rau ngon.
8. Mẹ lược nõng rồi.
9. Rau muống xào bơ tỏi rất ngon.
10. Măng tây xào thịt bò là món ăn ngon.

rất giỏi



-16-

**เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน****คำชี้แจง** เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. A. bắp cải
2. D. rau muống
3. D. bí đỏ
4. A. nấm
5. B. cà rốt
6. C. măng
7. A. ngó
8. B. ớt
9. B. chanh
10. D. bắp cải

rất giỏi



-17-



### บรรณานุกรม

- เกวียงไกร ศรีพงษ์ และคณะ. (ม.ป.ป.). ภาษาเวียดนามเบื้องต้น. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทรงกรต ปานเชียงวงศ์. (2556). **ตัวอักษรภาษาเวียดนามและการออกเสียงตามหลักภาษาศาสตร์**. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- ทรงกรต ปานเชียงวงศ์. (2556). **ภาษาเวียดนามสำหรับผู้เริ่มเรียน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บรรจง วัชรประภา. (2012). **เรียนสนทนาภาษาเวียดนามด้วยตัวเอง**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: Dos Bosco School.
- พิมพ์เสน บัวระพา และเจิน ลี เถ. (2554). **ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: อินทนิล.
- ภัสติดา บุญสวัสดิ์. (2556). **SURVIVOR เวียดนาม**. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์.
- มนธิรา ราโท. (2555). **ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เรารักอาเซียน. (2556). **เก่งภาษาอาเซียนเวียดนาม**. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์คอมมิกส์.
- สถาบันราชภัฏสกลนคร. (2547). **ภาษาเวียดนามเบื้องต้น**. สกลนคร: สถาบันราชภัฏสกลนคร.
- สุริยา คำหวาน. (2553). **ภาษาเวียดนามเบื้องต้น**. นครพนม: มหาวิทยาลัยนครพนม.
- สุธิดา จารุจิตติพันธ์. (2551). **ภาษาเวียดนาม**. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- Nguyễn Chi Thông. (2542). **พจนานุกรมไทย-เวียดนาม**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Norma Shapiro and Jayme Adelson-Goldstein. (1998). **The Oxford Picture Dictionary (English-Vietnamese)**. England: Oxford University Press.
- Vũ Văn Thị. (1996). **Tiếng Việt cơ sở**. Hà Nội Vietnam: ĐẠI HỌC KHOA XÃ HỘI.

-19-

## ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า



<b>ชื่อ-สกุล</b>	นายประภาช สมยาภักดี
<b>วัน เดือน ปีเกิด</b>	8 สิงหาคม พ.ศ. 2523
<b>ภูมิลำเนาปัจจุบัน</b>	74 หมู่ 4 ตำบลห้วยยาง อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
<b>ตำแหน่งปัจจุบัน</b>	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
<b>สถานที่ทำงาน</b>	โรงเรียนคำเพิ่มพิทยาศาสตร์ ตำบลโคกภู อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23
<b>ประวัติการศึกษา</b>	
พ.ศ. 2536	ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาคำวิทยาคาร ตำบลห้วยยาง อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2539	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติฯ สกลนคร ตำบลพังขว้าง อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2542	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชา ช่างก่อสร้าง วิทยาลัยเทคนิคสกลนคร อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2544	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชา ช่างก่อสร้าง วิทยาลัยเทคนิคสกลนคร อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2546	ครุศาสตรบัณฑิต (คบ.) (เกียรตินิยมอันดับ 2) สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
พ.ศ. 2556	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม) สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยวิทยาลัยรามคำแหง

-20-

## ประวัติการทำงาน

- พ.ศ. 2546      เจ้าหน้าที่ศูนย์เวียดนามศึกษา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- พ.ศ. 2547      อาจารย์พิเศษ โปรแกรมภาษาต่างประเทศ  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- พ.ศ. 2548      บรรจุเข้ารับราชการครู ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย  
โรงเรียนโพนทองประชาสรรค์ อำเภอโซ่พิสัย จังหวัดหนองคาย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหนองคาย เขต 2
- พ.ศ. 2548      ครู อันดับ คศ.1  
โรงเรียนโพนทองประชาสรรค์ อำเภอโซ่พิสัย จังหวัดหนองคาย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหนองคาย เขต 2
- พ.ศ. 2555      ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ  
โรงเรียนคำเต็มพิทยา อำเภอกุดพาน จังหวัดสกลนคร  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23
- พ.ศ. 2556-ปัจจุบัน      ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนคำเต็มพิทยา อำเภอกุดพาน จังหวัดสกลนคร  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23

แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ  
ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง ผัก เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3  
สอนโดย นายประภาช สมยาภักดี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา อ. ภูพาน จ. สกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 23

---

### 1. สาระสำคัญ

การเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันนับว่าเป็นทักษะขั้นพื้นฐานที่สำคัญมากต่อการเรียนภาษาเวียดนามในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะทางภาษาในทุกด้าน ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับผัก เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียน ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน

### 2. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.2 ม.4/4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ ประเด็น/ เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม

### 4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการคิด
- 4.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา

### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 5.2 มีวินัย
- 5.3 ใฝ่เรียนรู้
- 5.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

### 6. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 6.1 นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์ภาษาเวียดนามเกี่ยวกับผักได้อย่างถูกต้อง
- 6.2 นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาเวียดนามเกี่ยวกับผักได้อย่างถูกต้อง



## 7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- 7.1 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เรื่อง ผัก
- 7.2 เกมปริศนาอักษรไขว้ เรื่อง ผัก เกมที่ 1
- 7.3 เกมปริศนาอักษรไขว้ เรื่อง ผัก เกมที่ 2
- 7.4 เกมปริศนาอักษรไขว้ เรื่อง ผัก เกมที่ 3
- 7.5 แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เรื่อง ผัก

## 8. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

### 8.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ชั่วโมงที่ 1

#### ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up)

1. นักเรียนและครูสนทนาเกี่ยวกับผัก ที่นักเรียนเคยรับประทาน
2. ครูเปิดแถบวีดิทัศน์ภาษาเวียดนามเกี่ยวกับผัก จากนั้นครูสุ่มนักเรียนจำนวน 2-3 คน เพื่อบอกคำศัพท์เกี่ยวกับผักเป็นภาษาเวียดนามที่นักเรียนจำได้

#### ขั้นการนำเสนอ (Presentation)

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
4. นักเรียนรับเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก
5. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับคำชี้แจงและคำแนะนำในการเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก

#### ขั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice)

6. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับข้อกำหนดและหลักเกณฑ์ในการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ผัก
7. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ผัก จำนวน 10 ข้อ
8. นักเรียนตรวจคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ผัก ด้วยตัวเอง
9. นักเรียนศึกษาคำศัพท์ เรื่อง ผัก จากเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

#### ขั้นการนำไปใช้ประโยชน์ (Production)

10. ครูสุ่มนักเรียน 2-3 คน เพื่อหยิบรูปผัก คนละ 1 ใบ จากนั้นนักเรียนบอกคำศัพท์เป็นภาษาเวียดนาม เมื่อทำกิจกรรมแล้วเสร็จครูเสริมแรงและเติมเต็มในส่วนที่ไม่สมบูรณ์
11. นักเรียนบอกชื่อผักที่ตนเองชื่นชอบเป็นภาษาเวียดนามทีละคน เมื่อทำกิจกรรมแล้วเสร็จครูเสริมแรงและเติมเต็มในส่วนที่ไม่สมบูรณ์

### ขั้นการสรุป (Wrap Up)

12. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายคำศัพท์เกี่ยวกับผัก ในเรื่องการออกเสียง และการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาไทยเวียดนาม

### 8.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ชั่วโมงที่ 2

#### ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up)

1. นักเรียนหยิบรูปภาพผัก คนละ 1 ภาพ จากนั้นนักเรียนนำเสนอคำศัพท์ ภาษาเวียดนามที่ละคน
2. นักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ภาษาเวียดนามเกี่ยวกับผักทั้งหมดที่ได้เรียน เพื่อเป็นการทบทวน

#### ขั้นการนำเสนอ (Presentation)

3. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับกฎ กติกาและวิธีการเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก
4. นักเรียนเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก เกมที่ 1 พร้อมตรวจคำตอบด้วยตัวเอง
5. นักเรียนเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก เกมที่ 2 พร้อมตรวจคำตอบด้วยตัวเอง
6. นักเรียนเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก เกมที่ 3 พร้อมตรวจคำตอบด้วยตัวเอง

#### ขั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice)

7. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ผัก จำนวน 10 ข้อ
8. นักเรียนตรวจคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ผัก ด้วยตัวเอง

#### ขั้นการสรุป (Wrap Up)

9. นักเรียนและครูสรุปผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผัก ของนักเรียนเป็นรายบุคคล
10. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายคำศัพท์เกี่ยวกับผัก เพื่อเป็นการทบทวน ความรู้ในเรื่องดังกล่าว

### 9. กิจกรรมเสนอแนะ

นักเรียนฝึกการออกเสียงและเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผักเพิ่มเติมจากสื่อต่างๆ เช่น แลปวีดิทัศน์ หนังสือ เว็บไซต์ เป็นต้น

## 10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

10.1 เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม

ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ 2 เรื่อง ผัก

10.2 แลบริทัศน์ที่ค้นเกี่ยวกับผัก

10.3 รูปภาพผัก จำนวน 15 ภาพ

## 11. การประเมินผล

11.1 การประเมินก่อนเรียน

11.1.1 คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน

11.2 การประเมินระหว่างเรียน

11.2.1 เกมปริศนาอักษรไขว้ เรื่อง ร่างกาย เกมที่ 1

11.2.2 เกมปริศนาอักษรไขว้ เรื่อง ร่างกาย เกมที่ 2

11.2.3 เกมปริศนาอักษรไขว้ เรื่อง ร่างกาย เกมที่ 3

11.3 การประเมินหลังเรียน

11.3.1 แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ร่างกาย

ระดับคะแนน	3	2	1
ประเด็นการประเมิน			
เกมที่ 1	คำศัพท์ถูกต้อง 7-10 คำ	คำศัพท์ถูกต้อง 4-6 คำ	คำศัพท์ถูกต้อง 1-3 คำ
เกมที่ 2	เขียนสะกดคำศัพท์ ถูกต้อง 7-10 คำ	เขียนสะกดคำศัพท์ ถูกต้อง 4-6 คำ	เขียนสะกดคำศัพท์ ถูกต้อง 1-3 คำ
เกมที่ 3	เขียนสะกดคำศัพท์ ถูกต้อง 7-10 คำ	เขียนสะกดคำศัพท์ ถูกต้อง 4-6 คำ	เขียนสะกดคำศัพท์ ถูกต้อง 1-3 คำ

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน

ระดับคุณภาพ

7-9

ดี

4-6

พอใช้

1-3

ควรปรับปรุง

สรุปการผ่าน

ตั้งแต่ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไป

สรุป



ผ่าน



ไม่ผ่าน

(นายประภาช สมยาภักดี)  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา

ความเห็นของผู้อำนวยการ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา

.....  
.....  
.....  
.....

(นายคำตัน จันทไทย)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทยา

บันทึกผลหลังสอน

สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/ อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/ แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นายประภาช สมยาภักดี)  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนคำเพิ่มพิทยฯ

ความเห็นของรองผู้อำนวยการ โรงเรียนคำเพิ่มพิทย

.....  
.....  
.....  
.....

(นายชาติรี ไตรยราช)  
รองผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทย

ความเห็นของผู้อำนวยการ โรงเรียนคำเพิ่มพิทย

.....  
.....  
.....  
.....

(นายคำตัน จันทไทย)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเพิ่มพิทย

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ  
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3





## ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า



ชื่อ-สกุล	นายประภาช สมยาภักดี
วัน เดือน ปีเกิด	8 สิงหาคม พ.ศ. 2523
ภูมิลำเนาปัจจุบัน	74 หมู่ 4 ตำบลห้วยยาง อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2536	ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาคำวิทยาการ ตำบลห้วยยาง อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2539	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติฯ สกลนคร ตำบลพังขว้าง อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2542	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชา ช่างก่อสร้าง วิทยาลัยเทคนิคสกลนคร อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2544	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชา ช่างก่อสร้าง วิทยาลัยเทคนิคสกลนคร อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
พ.ศ. 2546	ครุศาสตรบัณฑิต (คบ.) (เกียรตินิยมอันดับ 2) สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
พ.ศ. 2556	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม) สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยวิทยาลัยรามคำแหง
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2548	บรรจุเข้ารับราชการครู ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนโพนทองประชาสรรค์ อำเภอโซ่พิสัย จังหวัดหนองคาย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหนองคาย เขต 2
พ.ศ. 2548	ครู อันดับ คศ.1 โรงเรียนโพนทองประชาสรรค์ อำเภอโซ่พิสัย จังหวัดหนองคาย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหนองคาย เขต 2
พ.ศ. 2555	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23
พ.ศ. 2556 - ปัจจุบัน	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนคำเพิ่มพิทยา อำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23