

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด
**USING VOCABULARY GAME OF ENGLISH FOR DEVELOPMENT
READING SKILL OF GRADE 6 AT TESSABAN 4
BAN PHU BO BIT SCHOOL**

สุนัชชา ศรีนาม

โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด

Sunatcha Srinam

Tessaban 4 Ban Phubodith School

Corresponding Author E-mail: Sunatcha1122 @gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาความสามารถในการอ่านคำศัพท์และ (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้เกมคำศัพท์ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน นักเรียน 25 คน ดำเนินการวิจัยโดยใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมการทดลอง ทั้งหมด 4 คาบ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย (1) นวัตกรรมที่ใช้ในการทดลอง คือ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ (2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม ข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดระดับความรู้เกี่ยวกับการอ่านคำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่า ค่าเฉลี่ย และสถิติการทดสอบค่า t (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีความสามารถในการอ่านคำศัพท์อยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 5.64 และคะแนน เฉลี่ยหลังเรียน 8.72 และมีความสามารถในการอ่านคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้ เกมคำศัพท์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: เกมคำศัพท์; การพัฒนา; ทักษะการอ่าน;

Abstract

The objectives of the research were (1) to develop vocabulary reading ability of sixth grade students, Tessaban 4 Phu Bo Bit School, Loei province, and (2) to compare their vocabulary reading ability before and after vocabulary game learning. The research was conducted by the quantitative research methodology. The samples were twenty-five sixth grade students, Tessaban 4 Phu Bo Bit School, Loei province. The study spent two weeks. The instruments used in this research were (1) the innovation: usage of vocabulary games, and (2) the quizzes on the reading comprehension of vocabulary. The statistics used for data analysis comprised of mean, standard deviation, and the t-test for dependent samples.

The research revealed that the vocabulary reading ability of students learning through vocabulary games was found to be at the very good level; their mean score before learning was equal to 5.64, but after learning to 8.72. Their vocabulary reading ability before and after game-based learning was found to be different at a statistically significant level of 0.01.

Keywords: Vocabulary Game; Development; Reading Skill;

บทนำ

การอ่านเป็นกระบวนการเรียนรู้ซึ่งหนึ่งที่จะต้องดำเนินการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542, 2542: 24) การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ คนที่มีทักษะในการอ่านย่อมได้เปรียบ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ (สนิท ตั้งทวี, 2528: 35) จึงเห็นได้ว่าผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านและมีทักษะในการอ่านย่อมแสวงหาความรู้และศึกษาเล่าเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการพูดและการเขียนได้เป็นอย่างดี ไวท์แมน (Wiseman 1992: 2) กล่าวว่า การสอนอ่านภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำนั้น ครูควรจะหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในด้านการใช้โครงสร้างทางภาษาและการหาความหมายของคำศัพท์อีกด้วย เพราะความรู้ในเรื่องดังกล่าว เป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยให้ผู้อ่านประสบความสำเร็จในการอ่านเพื่อความเข้าใจได้

แต่นักเรียนกลุ่มดังกล่าวจะไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ในเรื่องเหล่านี้ ส่วนขั้นตอนของ ฮาดเลย์ (Hadley, 1996 : 195-200) ได้กล่าวว่า การฝึกหัดการอ่านเป็นเรื่องจำเป็นสำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือเป็นภาษาต่างประเทศ การสอนทักษะการอ่านควรสอนหลังจากที่นักเรียนได้อ่านเนื้อหาทั้งหมดไปแล้ว และสอนเฉพาะโครงสร้างทางภาษาและการหาความหมายของคำศัพท์ที่จำเป็นต่อการอ่านเนื้อหาดังกล่าวเท่านั้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านคำศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น และทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนจดจำชนิดของคำได้ดี ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และยังสามารถนำไปใช้ได้ทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์เพื่อการวิจัย

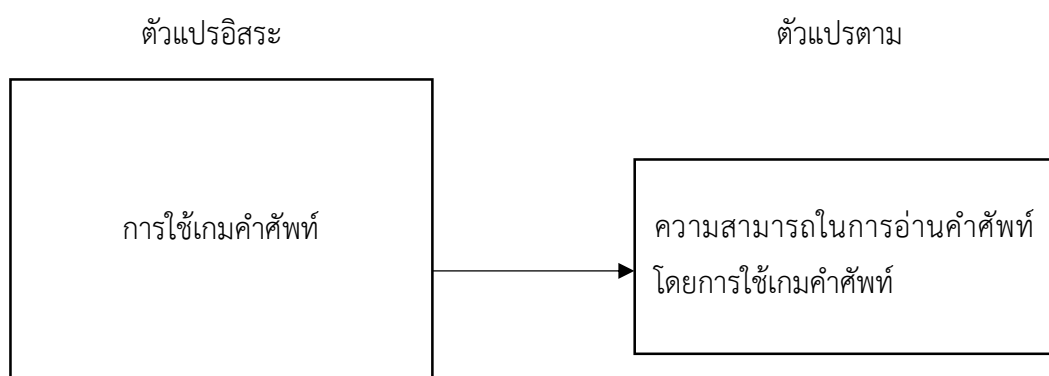
เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้เกมคำศัพท์

สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 มีความสามารถในการอ่านออกเสียงหลังได้เรียนผ่านการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด ผู้ศึกษาได้ดำเนินงานตามประเด็น ดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด ปีการศึกษา 2561 จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีเนื้อหาและเกมคำศัพท์ที่ใช้ในการสอนเกี่ยวกับชนิดของคำต่าง ๆ
2. แบบทดสอบก่อนเรียน - แบบทดสอบหลังเรียน

3. สื่อการสอนประกอบด้วย power point ,Jigsaw reading และ Mail reading
4. แรงจูงใจในการเรียน คือ ของรางวัล

ขั้นตอนการทดลอง

ในการศึกษาและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนและบันทึกคะแนนรายบุคคล
2. นำเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1. นำเสนอคำศัพท์ให้นักเรียนด้วย power point โดยการอ่านออกเสียง ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามพร้อมสะกดคำศัพท์ จนนักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้

2.2. ให้นักเรียนจับกลุ่มเล่นเกม กลุ่มละ 5 คน กลุ่มใดทำเสร็จก่อน กลุ่มนั้นเป็นกลุ่มชนะ

2.3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอ่านคำศัพท์และแปลให้เพื่อน ๆ ฟังหน้าห้องพร้อมให้เพื่อน ๆ อ่านตาม

- 3 ทดสอบหลังเรียนและบันทึกคะแนนเป็นรายบุคคล

ผลการวิจัย

ผลการทดสอบความสามารถในการอ่านโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด จำนวนทั้งหมด 25 คน ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลรวมคะแนนจากแบบทดสอบวัดระดับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการทดลอง โดยพบว่า ความสามารถในการอ่านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด ปีการศึกษา 2561 หลังการใช้เกมคำศัพท์สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คะแนนความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองเป็น 5.64 และ 8.72 ตามลำดับ

การอภิปรายผล

ผลจากการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านคำศัพท์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้ นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์มีความสามารถในการอ่านคำศัพท์ได้สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คะแนน โดยมีคะแนนความสามารถในการอ่านคำศัพท์อยู่ในระดับดีมาก และมีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองเป็น 5.64 และ 8.72 ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้วิจัยเลือกคำศัพท์และจัดรูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับวัยและพื้นฐานของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เนื่องด้วยธรรมชาติของเด็กในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ผ่านประสบการณ์การเล่นแบบที่หลากหลาย จึงทำให้การทำกิจกรรมเกมในชั้นเรียนมีความสนุกสนานและเป็นไปอย่างราบรื่น ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกเล่นเกมคำศัพท์เข้า

มาช่วยในการสอน ซึ่งตัวเกมนั้นมีความสนุกสนาน ไม่ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน อีกทั้งตัวเกมายังกระตุ้นให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น มีความพยายามที่จะทำกิจกรรมนั้นๆให้สำเร็จ นักเรียนมีความสุขกับการเรียน จึงทำให้นักเรียนมีโอกาที่จะได้เรียนรู้และใช้ภาษาไปในตัว ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ Maley (1981: 137) ที่กล่าวไว้ว่า “เกมและกิจกรรมคล้ายเกมมีส่วนช่วยมากในการฝึกภาษา และเป็นวิธีที่จะทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้และเป็นการสร้างความสนใจของผู้เรียน” และนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ บำรุง โตรัตน์ (2540 : 147) ที่กล่าวไว้ว่า “เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้นทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกมและยังช่วยในการทบทวนบทเรียน”

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1.1 ควรทำการศึกษาทดลองการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์แบบระยะเวลาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น
- 1.2 ควรเพิ่มหัวข้อการอ่านให้มากกว่าเดิมเพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ได้ครบหลักการอ่าน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรมีการเพิ่มสื่ออื่นเพิ่มเติมเช่น สื่อวิดีโอ เพื่อที่จะให้ผู้เรียน เกิดความกระตุ้นและสนใจที่จะทำกิจกรรมการอ่านออกเสียงที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น
- 2.2 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านกุ่มบึง

องค์ความรู้ที่ได้

ธรรมชาติของเด็กในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ผ่านประสบการณ์การเล่นเกมที่หลากหลาย จึงทำให้การทำกิจกรรมเกมในชั้นเรียนมีความสนุกสนานและเป็นไปอย่างราบรื่น การใช้เกมคำศัพท์เข้ามาช่วยในการสอน ซึ่งตัวเกมนั้นมีความสนุกสนาน ไม่ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน อีกทั้งตัวเกมายังกระตุ้นให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น มีความพยายามที่จะทำกิจกรรมนั้นๆให้สำเร็จ นักเรียนมีความสุขกับการเรียน จึงทำให้นักเรียนมีโอกาที่จะได้เรียนรู้และใช้ภาษาไปในตัว

เอกสารอ้างอิง

สนิท ตั้งทวี. (2528). *ความรู้และทักษะทางภาษา*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์

Hadley, G. and Hadley, H. (1996). *The Culture of Learning and the Good Teacher in Japan: An Analysis of Student Views*. *The Language Teacher*. Vol. 20, No. 9: 53 – 55.

Maley, A. (1981). *Game and Problem Solving: Communicative in the Classroom Application and Method of a Communicative Approach*. London: Spottiswoode Ballantyne Ltd., 1981.

Wiseman, D. L. (1992). *Learning to Read with Literature*. Massachusetts: Allyn and Bacon.