# การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพหุปัญญา

# Developing Multiple Intelligence Theory-Based Games to Enhance Grade 4 Students' Vocabulary Learning

อิศรีย์ มนีวิโรรจน์[1], อินธิสาร ไชยสุข[2]

Isaree Maneewirorod[1], Intisarn Chaiyasuk[2]

---

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านประตูชัย อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 25 คน ซึ่งเลือกมาแบบเจาะจง การดำเนินการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 12 คาบ ๆ ละ 60 นาที และมีการทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบทดสอบพหุปัญญา เกมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา จำนวน 3 เกม แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเล่นเกม ร้อยละ 45 และทดสอบหลังเล่นเกม มีผลคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละ 84.20 การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.84 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายเกมพบว่าเกมที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เกมส์สัตว์ นักเรียนมีความชื่นชอบ และสนุกสนานในการเล่นเกม ให้ความร่วมมือกับครูในการทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาเป็นอย่างดี

**คำสำคัญ** : การพัฒนา, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ทฤษฎีพหุปัญญา

---

[1] นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

[2] อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

[1] M.Ed. Candidate in English Language Teaching, Faculty of Humanities and Social Sciences, Mahasarakham University

[2] Lecturer Faculty of Humanities and Social Sciences, Mahasarakham University

## Abstract

Teaching vocabulary to young learners can be a tedious exercise for both teachers and students. Steps were taken in this research to (1) develop English vocabulary learning with games based on the multiple intelligence theory for Prathomsuksa 4 Students , and 2) evaluate students' reaction toward learning vocabulary with games based on the multiple intelligence theory. The research sample consisted of twenty-five Prathomsuksa 4 students in the first semester of the 2017 academic year at Chumchonbanpratuchai School obtained by purposive sampling. The study was carried out for three weeks in two hour periods. The instruments in this study were three games, an achievement test, an interview form and a questionnaire about the students' opinions of learning vocabulary games. The data were statistically analyzed by percentage, mean, standard deviation, t-test and content analysis

The results of this study showed that: 1) before using games, the students' score on an English vocabulary test was at 45 percent; it increased to 84.20 percent after using the games. The students' English learning achievement increased at the 0.05 statistically significant level and progressed at 25.84 percent; 2) the students were satisfied with learning English vocabulary by using games at a high level. The highest percentage was the animal game. The students understood and enjoyed learning English vocabulary.

**Keywords :** Developing, Vocabulary, Multiple Intelligence Theory

## บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยเรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารแสวงหาความรู้ด้านต่างๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2560 : 2) การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้เรื่องคำศัพท์ มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่น สามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย 2548 : บทนำ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (กนิษฐา ระเวช, 2543 : 87) พบว่าการสอนคำศัพท์ มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่ง ในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียน และการฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร

ในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้งสี่ คือ ปัญหาคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้าน

คำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า "คำศัพท์" เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (มานพ ประธรรมสาร, 2538 : 5) และสมใจ หอมสุวรรณ (2544 : 38) ได้กล่าวว่า ในการเรียนภาษา ความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์ และเป็นพื้นฐานของทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน

ความสำคัญและปัญหาของคำศัพท์ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มีผู้ศึกษาปัญหาต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงในการสอนคำศัพท์ไว้ เช่น ประนอม สุรัสวดี (2539 : 32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผล นั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียน เรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้น เป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

จากการที่ผู้วิจัย ได้พบสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือ นักเรียนในชั้นเรียนมีทั้งหมด 25 คน ซึ่งในจำนวนนักเรียนทั้งหมดนี้ มีนักเรียนกลุ่มเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เรียนด้วยกัน ทำให้มีปัญหาในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากนักเรียนกลุ่มเรียนอ่อน เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในชั้นเรียน แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนกลุ่มเรียนอ่อนเหล่านั้นยังมีความสามารถในการเรียนรู้ด้านอื่นๆ เช่น ด้านศิลปะ ด้านดนตรี ด้านกีฬา เป็นต้น ซึ่งโดยธรรมชาติของการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละคนย่อมมีความสามารถในด้านต่าง ๆ แตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา ของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner,1993) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งพหุปัญญา หมายถึง สติปัญญาความสามารถที่หลากหลายของบุคคลที่มาจากการถูกควบคุมโดยสมองแต่ละส่วน เพื่อพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของบุคคลในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้วิจัยได้สังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เมื่อครูจัดกิจกรรมทางด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนมีความสามารถทำงานหรือทำกิจกรรมทางภาษาได้น้อย และเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ต่ำ แต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมภาษาเข้ามาแทรกบทเรียนในคาบใด พบว่านักเรียนจะกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าในการพัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามความสามารถที่โดดเด่นของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในการพัฒนาเกมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้วิจัยในครั้งนี้ เป็นการผลิตสื่อการสอนในรูปแบบของเกมการเรียนรู้ ที่ผลิตขึ้นเพื่อนำมาใช้เอง (In house) ตามบริบทของชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา

## วิธีการศึกษา

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนชุมชนบ้านประตูชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 จำนวน 25 คน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ใช้เวลาทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. แบบประเมินความสามารถทาง พหุปัญญาที่ได้จากแบบประเมินสำเร็จรูป ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน จำนวน 64 ข้อ คะแนนที่ได้จะแยกออกเป็นคะแนนความสามารถในแต่ละด้าน ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องและความเหมาะสมของแบบประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างพฤติกรรมความสามารถทางพหุปัญญากับจุดประสงค์ (IOC: Index of Item Objective Congruence) ระหว่าง 0.67 - 1.00

2. เกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยศึกษาแนวคิดทฤษฎี และหลักการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทเรียนที่ใช้ในการจัดเกมการเรียนรู้จากหนังสือเรียน Smile 4 ซึ่งในงานวิจัยนี้มีเกมการเรียนรู้ 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับ Animals, City and Space และ Sports day และนำเกมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ซึ่ง มีค่าความสอดคล้อง หรือ ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) (IOC) 0.67 - 1.00

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด ชุดละ 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษ และแบบโยงคำศัพท์ ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาว่าแบบทดสอบที่สร้างขึ้นซึ่งแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ เป็นแบบประเมินค่า (Rating Scales) ตามเกณฑ์การของลิเกอร์ท (Likert) Allen, & Seaman (1967) โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ มีเกณฑ์การใช้คะแนนดังต่อไปนี้

| | | |
|---|---|---|
| 5 คะแนน | หมายถึง | มากที่สุด |
| 4 คะแนน | หมายถึง | มาก |
| 3 คะแนน | หมายถึง | ปานกลาง |
| 2 คะแนน | หมายถึง | น้อย |
| 1 คะแนน | หมายถึง | น้อยที่สุด |

5. การสัมภาษณ์นักเรียนแบบกึ่งโครงสร้าง เป็นแบบคำถามนำซึ่งจะสัมภาษณ์นักเรียนหลังจากการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ เป็นการสัมภาษณ์ความรู้สึกของตัวนักเรียนเองและความรู้สึกที่มีต่อเพื่อนๆในชั้นเรียน

6. การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน เป็นการสังเกตที่ผู้วิจัยสังเกตนักเรียนก่อนเล่นเกม ขณะเล่นเกมการเรียนรู้และหลังจากจบการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้บันทึกลงในแบบบันทึกการสังเกตพฤตติกรรมของนักเรียน

7. แบบบันทึกหลังการใช้เกมการเรียนรู้ โดยบันทึกแบ่งออกเป็นสามด้าน คือ ด้านความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้านพฤติกรรม (ทั้งตัวนักเรียนเองและต่อเพื่อนในชั้นเรียน) และ ด้านความสนใจ

ในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน

5. วิธีการดำเนินการทดลอง

1. กำหนดกลุ่มเป้าหมายและจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการจัดเกมการเรียนรู้ จุดประสงค์ในการเล่นเกมการเรียนรู้ และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

2. การทดสอบนักเรียนก่อนจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้กลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

3. ดำเนินการจัดเกมการเรียนรู้กลุ่มทดลองโดยผู้วิจัย ตามแผนการจัดเกมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพจำนวน 3 เกม ที่ประกอบไปด้วยพหุปัญญาที่ได้จากวัดเชาว์ปัญญาของนักเรียนในชั้นเรียน ทั้ง 4 ด้าน เป็นเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

4. นักเรียนกลุ่มเป้าหมายจดบันทึกลงในสมุดบันทึกของนักเรียนที่ครูแจกและทำกิจกรรมเกมการเรียนรู้ในทุกเกมที่จัดกิจกรรมและส่งสมุดจดบันทึกทุกครั้งหลังจากจบแต่ละเกม

5. ทำการทดสอบนักเรียนหลังจบกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา

6. นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ภายหลังจากการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้

7. ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมนักเรียนก่อนเล่นเกม ขณะเล่นเกมและหลังจากเล่นเกมกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

8. ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนหลังจากจบกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

9. ผู้วิจัยจดบันทึกหลังจากจบเกมกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

10. รวบรวมข้อมูลการสังเกตพฤติกรรมการสัมภาษณ์ แบบบันทึกหลังกิจกรรม และตรวจให้คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 วิเคราะห์สถิติพื้นฐานของกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

6.2 วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

1. หาค่าความยากง่าย (Difficulty) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown. 1996)

2. หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของข้อสอบแต่ละข้อ (Brown. 1996)

3. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder Richarason)

4. หาค่า t-test for One Sample โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

6.3 วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

6.4 รวบรวมประเด็นสำคัญของแบบบันทึกการสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรม และแบบบันทึกหลังการใช้เกมการเรียนรู้ของนักเรียนมาสรุปเป็นความเรียง

## ผลการศึกษา

1. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น มีความสนุกสนานในการเรียนรู้ มีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น จะเห็นได้จากผลจากการทำแบบทดสอบของนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 45 และคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ

84.20

2. ผลคะแนนจากการทดสอบนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีคะแนนเฉลี่ยด้านทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก

## อภิปรายผล

1. นักเรียนมีผลการทดสอบจากการใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา มีคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.20 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 45 ทั้งนี้มีผลมาจาก

1.1 การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง กิจกรรมที่ทำได้จากการวัดความสามารถทางเชาว์ปัญญาที่โดดเด่นของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียน นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้ และจดจำอย่างเข้าใจ ซึ่งจะเห็นได้จากผลการทดสอบก่อนและหลังกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎีพหุปัญญา พบว่านักเรียนมีผลจากการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากร่วมกิจกรรมเกมการเรียนรู้ดีขึ้น ซึ่งบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับ การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) ได้กล่าวว่า สติปัญญาของแต่ละคนจะเป็นกระบวนการทางจิตใจ หรือความสามารถที่จะค้นหา แก้ปัญหา และสร้างผลผลิตที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม และความฉลาดของมนุษย์ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเซลล์ในสมอง แต่ขึ้นอยู่กับการเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทที่จะงอกเงยออกมาเป็นวงจรสมอง ถ้าสมองได้รับการกระตุ้นมากวงจรสมองก็จะยิ่งมากทำให้ฉลาด ถ้าได้รับการกระตุ้นน้อยการเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทก็จะน้อยลงตามไปด้วย ความสามารถทางปัญญาของแต่ละบุคคลที่แสดงออกมาในรูปแบบที่แตกต่างกัน ทั้งด้านการคิดการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองให้เป็นที่ยอมรับในสังคม ซึ่งเด็กเริ่มต้นจากการสื่อสารกับบุคคลอื่น แล้วกลายมาเป็นการสื่อสารกับความคิดของตนเองโดยการพูดกับตนเอง ต่อมาเมื่อเด็กได้สร้างความรู้และเพิ่มพูนความเข้าใจในสิ่งต่างๆ มากขึ้น เสียงที่เปล่งออกมาจากการพูดกับตนเองจึงค่อยๆ เงียบไป กลายเป็นการสื่อสารภายในกระบวนการคิดของเด็กเท่านั้น ซึ่งขณะที่เด็กกำลังใช้ความคิดแสดงว่าเด็กกำลังสร้างความรู้ความเข้าใจภายในตน (Internalization) ขึ้น อันเป็นการสร้างความหมายใหม่ขึ้นจากภายในตน โดยใช้ความคิดของตนตีความหมายของภาษาหรือปรากฏการณ์ต่างๆ เพื่อทำให้ความรู้ความเข้าใจของตนเองมีความชัดเจนยิ่งขึ้น (Vygotsky, 1979)

1.2 ลักษณะของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ เป็นเกมที่ได้จากการวัดเชาว์ปัญญาตามความสามารถที่โดดเด่นของนักเรียนในชั้นเรียนจำนวน 4 ด้าน ประกอบด้วย การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว, การเข้าใจตนเอง, การเข้าใจผู้อื่น, การเข้าใจในธรรมชาติ ซึ่งแต่ละเกมมีทั้งประเภทเล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม นักเรียนได้ใช้ความสามารถในการเรียนรู้ตามความโดดเด่นด้านเชาว์ปัญญาของตนเองที่แตกต่างกันออกไป นักเรียนที่เก่งได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อนกว่า ดังที่การ์ดเนอร์ (Gardner, 1993) ได้กล่าวถึงตัวกระตุ้นปัญญาไว้ว่า ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึก (ช่วยกระตุ้น) กับ

ประสบการณ์ที่บั่นทอนเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทางปัญญา ประสบการณ์ที่ช่วยตกผลึกเป็นจุดสำคัญในการพัฒนาปัญญาและความสามารถ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทางปัญญา ได้แก่ การส่งเสริมสนับสนุนจากครอบครัว ครู เพื่อนฝูงที่ดี การได้อยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ดี และการได้รับประสบการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะประสบการณ์ที่กระตุ้นการพัฒนาปัญญาอย่างเหมาะสม ปัจจัยเหล่านี้ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาพหุปัญญาในทางที่ถูกต้อง จากลักษณะของเกมที่ได้จากการจัดประสบการณ์นักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการทำกิจกรรม รู้สึกสนุกสนานและต้องการแสดงออก เพื่อร่วมการแข่งขัน ซึ่งโดยปกตินักเรียนที่เรียนอ่อนจะไม่ค่อยตอบโต้ หรือไม่กล้าที่จะแสดงออก แต่เกมจะส่งเสริมความเข้าใจและมั่นใจและช่วยกระตุ้นนักเรียนทั้งเก่งและไม่เก่งให้เกิดความตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยสีสัน ความครึกครื้น และมีชีวิตชีวา การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีและแม่นยำมากขึ้น และเป็นการส่งเสริมนักเรียนทางด้านสังคมที่เด็กๆ แต่ละคนอาจมีพื้นที่รอยต่อพัฒนาการสังคมที่มีความแตกต่างกัน เด็กบางคน อาจเป็นไปได้ว่าต้องการการช่วยเหลือในการทำกิจกรรมที่ได้มาซึ่งการเรียนรู้เพียงเล็กน้อย ขณะที่เด็กคนอื่นๆ สามารถเรียนรู้แบบก้าวกระโดดต่อไปได้ด้วยการได้รับความช่วยเหลือที่น้อยมาก และเป็นไปได้ที่ว่าเด็กๆ อาจต้องการความช่วยเหลือในการเรียนรู้ในเรื่องบางเรื่องมากกว่าเรื่องอื่นๆ ดังนั้น เด็กจะมีการตอบสนองต่อการได้รับความช่วยเหลือที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่เกิดกระบวนการเรียนรู้ (Vygotsky, 1979) ทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านสังคมอีกด้วย

1.3 พฤติกรรมและพัฒนาการที่โดดเด่นของแต่ละกลุ่ม ดังนี้ นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเรียนเก่ง (ยีราฟ) ซึ่งจากเดิมนักเรียนมีพฤติกรรมที่ชอบอยู่คนเดียว เพราะคิดว่าตนเองเก่งกว่าคนอื่น สามารถทำได้ดีกว่าใครๆ และไม่ชอบช่วยเหลือเพื่อนๆ จึงทำให้มีเพื่อนสนิทน้อย เพื่อนในชั้นไม่อยากคบด้วย เพราะคิดว่าเห็นแก่ตัว ยีราฟมีความสามารถที่โดดเด่นทางพหุปัญญา ทางด้านการเข้าใจตนเอง (Self Smart) แต่หลังจากนักเรียนได้เล่นเกมกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาแล้วนั้น นักเรียนมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น คือ นักเรียนมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมชั้นมากขึ้น ให้ความช่วยเหลือเพื่อนคนอื่นๆ ซึ่งทำให้นักเรียนรู้สึกเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และเพื่อนๆในชั้นเรียน กล้าคุยกล้าหยอกล้อด้วย นักเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งไวก็อตสกี้ (Vygotsky, 1979) เชื่อว่าเด็กสามารถเริ่มกิจกรรมในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการระดับที่สูงขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนๆ หรืออาจจะกับเด็กๆ ที่อยู่ในระดับพัฒนาการที่ต่างกัน เช่น นักเรียนที่เรียนเก่งจะไม่มีทักษะทางด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวที่โดดเด่นนัก แต่นักเรียนกลุ่มอื่นสามารถทำได้ดีกว่า ทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จากความโดดเด่นทางพหุปัญญาของตนเองในแต่ละด้าน และนักเรียนเกิดความรัก ความสามัคคี มีความสนิทสนม มีน้ำใจต่อกันมากขึ้น

1.4 การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้น ซึ่งจะเห็นได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบของนักเรียน เกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาที่นำมาใช้ ไม่เพียงแต่พัฒนาการด้านการเรียนเท่านั้น เกมยังสามารถนำมาช่วยส่งเสริมและเพิ่มพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความสามารถที่แตกต่างกันในด้านต่างๆ ตามเชาว์ปัญญาของนักเรียนในแต่ละคนให้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของไวก๊อตสกี้ (Vy-

gotsky, 1979) เกี่ยวกับพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ที่กล่าวว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการในวันนี้ จะเป็นระดับของพัฒนาการในวันพรุ่งนี้ อะไรก็ตามที่เด็กสามารถทำได้โดยอยู่ภายใต้ความช่วยเหลือในวันนี้ วันพรุ่งนี้เขาจะสามารถทำได้ด้วยตัวของเขาเอง เพียงได้รับการเรียนรู้ที่ดีก็จะนำมาซึ่งพัฒนาการที่เจริญขึ้น นักเรียนจะมีการตอบสนองต่อการได้รับความช่วยเหลือที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่เกิดกระบวนการเรียนรู้ ในขณะเดียวกันการนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมยังช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนของนักเรียน และช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการเรียนรู้

2. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา ความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก เกมที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด คือ Animals game ซึ่งเกมนี้จะมีลักษณะเป็นเกมความจำในด้านการเลียนเสียงสัตว์ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ต้องแข่งกับเวลา เพราะเกมนี้จะสร้างสมาธิให้มีใจจดจ่อ ซึ่งคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ส่วนใหญ่นักเรียนรู้อยู่แล้วแต่ยังขาดความแม่นยำในการจดจำ เมื่อได้นำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทำให้มีส่วนช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้มากและแม่นยำขึ้นกว่าเดิม จึงเกิดความมั่นใจในการเล่นเกมมากยิ่งขึ้น นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในขณะเล่นเกม และการได้ฝึกออกเสียงคำศัพท์ที่ตนได้เรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและสนุกสนาน นักเรียนที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและระดับอ่อน จะมีความสนุกสนานและให้ความสนใจในการทำกิจกรรมมากเป็นพิเศษ เพราะนักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้ด้านคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์มาบ้างแล้วแต่ยังขาดความแม่นยำในการจดจำ เมื่อได้มาเล่นเกมการเรียนรู้จึงทำให้นักเรียนเกิดความมั่นในในตัวเองมากยิ่งขึ้นและรู้สึกภูมิใจในตนเองที่สามารถทำได้ตามที่เกมกำหนดให้เล่น นักเรียนจึงพึงพอใจเกมคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์มากที่สุด การจัดกิจกรรมที่มีส่วนให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การชี้แนะหรือการช่วยเหลือ เป็นการร่วมมือทางสังคม (Social Collaborative) ที่สนับสนุนให้พัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจเกิดการเจริญงอก การมีบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญกว่าอาสาที่จะมีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์การเรียนรู้โดยให้การดูแลเอาใจใส่และปรับปรุงผู้เรียนที่เริ่มฝึกหัด การจัดเตรียมสิ่งที่จะช่วยสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนเพิ่มความรู้ความเข้าใจในการแก้ปัญหา เป็นการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) การเล่นเกมในลักษณะเป็นกลุ่ม เช่น เกมคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอวกาศ ตอนที่ 1 ถึงเส้นชัย ให้พร้อมเพรียง เป็นเกมฝึกทักษะทางด้าน การใช้กล้ามเนื้อ/การเคลื่อนไหว นักเรียนที่เรียนเก่งกว่าจะมีการจดจำที่รวดเร็วกว่าและแม่นยำกว่า เป็นการช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่าในทีมเดียวกัน นักเรียนที่เก่งจะชอบทำกิจกรรมประเภทนี้ เพราะรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองที่ได้ช่วยเหลือเพื่อนที่อ่อนกว่าและภูมิใจที่ตนเองทำได้และจดจำได้ดีกว่าคนอื่น ส่วนเกมที่นักเรียนที่เก่งชอบมากที่สุดคือ เกมคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา ตอนที่ 3 เรียกแล้วโยน โดนครบวง เป็นเกมฝึกทักษะทางด้าน การเข้ากับผู้อื่น เพราะนักเรียนจดจำคำศัพท์ได้มากกว่าเพื่อนคนอื่นๆ เมื่อลูกบอลโดนตนเองและตอบคำศัพท์ที่อยู่ในวงกลมได้ นักเรียนรู้สึกมั่นใจและภูมิใจในตนเองที่ตอบได้ถูกต้องมากกว่าเพื่อนคนอื่นๆ จึงชอบเกมนี้มากกว่าเกมอื่นๆ

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนตื่นเต้นสนุกสนาน นักเรียนมีผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังร่วมกิจกรรมเกมการเรียนรู้ที่สูงขึ้นอย่างน่าพอใจ และมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก จึงทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่ตึงเครียด นักเรียนได้ปลดปล่อยอารมณ์ และมีความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียน รวมถึงได้เรียนรู้ผ่านการกระทำ (Learning by doing) ดังที่ทฤษฎีพหุปัญญา

(Gardner, 1997) กล่าวว่า ความสามารถของมนุษย์ที่มีอย่างหลากหลาย แต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม การฝึกฝนและประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) เชิงปฏิสัมพันธ์ ที่ให้การช่วยเหลือด้วยวิธีการต่าง ๆ ตามสภาพปัญหาที่เผชิญอยู่ในขณะนั้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหานั้นด้วยตนเองได้ ทำให้ผู้เรียนต้องสร้างความรู้ความเข้าใจเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน และปรับการสร้างความรู้ความเข้าใจภายในตน (Internalization) ให้กลายเป็นความรู้ความเข้าใจใหม่ภายในตนเอง ซึ่งจะส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ให้ก้าวไปสู่ขั้นหรือระดับพัฒนาการที่สูงขึ้นไป (Raymond, 2000) ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเองในการเรียนรู้ และมีความเชื่อมั่นในตนเองในการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้

1. ในการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนรู้นั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่า เป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบในการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น เพราะบางครั้งนักเรียนอาจไม่เข้าใจ และเล่นเพื่อมุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อน เพื่อเอาชัยชนะมากกว่า หรือมีบางกลุ่มที่บางครั้ง ขาดความซื่อสัตย์ที่คอยบอกคำตอบเพื่อนในกลุ่ม

2. ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

3. ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเพิ่มเกมตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาที่ครบทุกด้าน เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองในด้านอื่นๆเพิ่มขึ้นด้วย และควรมีแบบฝึกหัดระหว่างทำกิจเกมการเรียนรู้นำมาแทรกในแต่ละขั้นตอนต่าง ๆ ของการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังจากทำกิจกรรมในทุก ๆตอน เพื่อช่วยให้ผลการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

4. ครูควรจัดทำเกมการเรียนรู้ให้ครบตามพหุปัญญาทุกด้าน เพื่อให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่อยากเล่นตามความสนใจของนักเรียน เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถนักเรียนทางพหุปัญญาในด้านอื่นๆ ต่อไป

2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาทดลองการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และในระดับชั้นอื่น ๆ

2. ควรทำการวิจัยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญาในการทดลองเกี่ยวกับทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน

3. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมน้อยเกินไป ควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้มากขึ้น

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือจาก อาจารย์ ดร.อินธิสาร ไชยสุข ประธานควบคุมวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อคิดและข้อเสนอแนะตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการศึกษาค้นคว้า

## เอกสารอ้างอิง


กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. ( 2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กนิษฐา ระเวช. (2543). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ประนอม สุรัสวดี. (2539). *กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. ( 2548). *การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.*

มานพ ประธรรมสาร. (2538). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนโดยให้ครูเป็นผู้สอน*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมใจ หอมสุวรรณ. (2544). *การพัฒนารายการวีดีทัศน์แบบโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.* สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Brown, G. (1996). *Speakers, listeners and communication: Explorations in discourse analysis*. Cambridge University Press.

Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences* (Vol. 5, No. 7). New York: Basic Books. ISO 690

Gardner, H. (1997). *Is there a moral intelligence?* In M. Runco (Ed.), The creativity research handbook. Cresskill, NJ: Hampton Press.

Likert, Rensis. (1967). “The Method of Constructing and Attitude Scale”. *In Reading in Fishbeic, M (Ed.)*, Attitude Theory and Measurement (pp. 90-95). New York: Wiley & Son.

Raymond, J., Aujard, Y., & European Study Group. (2000). *Nosocomial infections in pediatric patients a European, multicenter prospective study*. Infection Control & Hospital Epidemiology, 21(4), 260-263.

Vygotsky, L. (1979). *Vygotsky’ s theory: Zone of proximal development–a new approach, offprint 4 ED840*. Child development in families schools and society course material, 11-15.