

ความคงทนระยะสั้นในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยใช้กิจกรรม คำภาษาอังกฤษตามแนวคิดกลวิธีพหูประสาทสัมผัส

พิชญ์สินี เสถียรธราดล และคณะ*

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ความคงทนระยะสั้นในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการจัดกิจกรรมคำภาษาตามแนวคิดกลวิธีพหูประสาทสัมผัสเป็นระยะเวลา 12 ชั่วโมง 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ต่อการจัดกิจกรรมคำภาษาอังกฤษตามแนวคิดกลวิธีพหูประสาทสัมผัส กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จาก 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแม่กา โรงเรียนบ้านห้วยเคียน โรงเรียนอนุบาลเมืองพะเยาโทกหาวก จำนวน 66 คน โดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ก่อนและหลังการเรียนรู้ สร้างขึ้นจากหลักการวัดผลสัมฤทธิ์ในด้านความรู้และความจำ ประเภทครูออกแบบเอง (Teacher-made Test) และได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ t-test และค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า หลังจากนักเรียนผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวกับการใช้พหูประสาทสัมผัสเป็นระยะเวลา 12 ชั่วโมง นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ระยะสั้น t-test เท่ากับ -3.990 ซึ่งมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.01 นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนมีผลคะแนนทดสอบหลังกิจกรรมการเรียนรู้ที่แสดงถึงพัฒนาการในการจดจำคำศัพท์ที่แตกต่างกัน โดยจำแนกออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนจำนวน 53

* เพ็ญญา คล้ายสิงห์โต นริศา ไพเจริญ จิตติมาพร ต้นจำปา เกียรติศักดิ์ ฐานะกอง พัชรินทร์ สัจจญาติ รัชพร มูลกาวิล ณัฐจิรา คำชาติ และชญาศักดิ์ เสียงเย็น คณาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา ติดต่อได้ที่: phitsineesai@gmail.com

คนมีคะแนนเพิ่มขึ้นโดยคิดเป็นร้อยละ 80.30 นักเรียนที่ได้คะแนนเท่าเดิม จำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.52) และนักเรียนมีคะแนนลดลงจำนวน 12 คน (ร้อยละ 18.18) ดังนั้นการใช้กลยุทธ์พหุประสาทสัมผัสในการสอนคำศัพท์ จึงเป็นการสร้างความทรงจำด้านคำศัพท์ผ่านความเพลิดเพลินในการเรียนรู้

คำสำคัญ: การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ; กิจกรรมถ่ายภาษา; กลยุทธ์พหุประสาทสัมผัส

The Short-Term Vocabulary Retention of Prathomsuksa 4-6 Students via Multisensory Activities in a Language Camp

Phitsinee Sathientharadol et al^{*}

Abstract

This research aims to 1) analyze the short-term retention of vocabulary memorization of Prathomsuksa 4-6 students after their participation in multisensory activities in a Language Camp, and 2) evaluate the students' satisfaction towards the activities. The sample included 66 students in Prathomsuksa 4-6 from 3 different schools in Phayao province: Ban Mae Ka School, Ban Huay Khian School, and Anuban Muaeng Phayao Thok Wak School. Research tools were a pretest and a posttest based on learners' achievement in a cognitive domain. The tests were validated by experts with content validity of 1. Data was analyzed by a t-test and presented in percentage. The findings indicated that the students' short-term retention of vocabulary memorization was at the t-test score of -3.990, with the significant level of 0.01 ($t(-3.990) = xx, p = .01$). The results could be grouped into 3 as follows. To illustrate, after the multisensory activities, the post-test results of 53 students (80.30%) were higher than their pre-test results. One student (1.52%)

^{*} Phennapha Klaisingto, Narisa Paicharoen, Jittimaporn Tonjumba, Kriangsak Thanakong, Patcharin Satchayad, Thanyaporn Moonkawin, Nattira Kamkhad, and Chansak Siengyen, Lecturers, Department of English, School of Liberal Arts, University of Phayao, e-mail: phitsineesai@gmail.com

showed no improvement. And, 12 students (18.18%) received lower scores in the posttest compared to their pretest. It can be concluded that the multi-sensory activities is a fun and an effective approach to teach vocabulary.

Keywords: Vocabulary Retention; Language Camp; Multisensory Activities

1. บทนำ

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษถูกใช้ในฐานะภาษาสากล (English as an International Language) และในปี 2558 เป็นต้นมา กลุ่มประเทศที่เข้าร่วมสมาชิกประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (Asean Economics Community) มีข้อตกลงร่วมกันว่าให้ใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการของไทยมีนโยบายให้ผู้เรียนในทุกระดับชั้นต้องสามารถใช้ภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ในการสื่อสารได้ก่อนจบการศึกษา (นวรรตน์ รามสูต และบัลลังก์ โรหิตเสถียร, 2558) ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยพบว่าผู้เรียนประสบปัญหาในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสามารถด้านคำศัพท์ที่ถือว่าเป็นทักษะเบื้องต้นของการเรียนภาษาอังกฤษ พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์ (2560) ได้กล่าวเมื่อนักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่มากพอ จะส่งผลต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในทักษะอื่นๆ ตามไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับบุษบา กนกศิลป์ธรรม และอรุณพล คำเขียน (2555) ที่กล่าวว่า การจะประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น การพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญ และเมื่อผู้เรียนสามารถพัฒนาคลังศัพท์ในภาษาได้แล้ว จะสามารถพัฒนาระบบภาษาในหน่วยที่ใหญ่ขึ้นได้ เช่น วลี ประโยค จนถึงระดับข้อความ (รุ่งรัตน์ ศรีไพโร, 2540; Ghadessy, 1998)

ในงานวิจัยที่ผ่านมา มีการศึกษาและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนด้านคำศัพท์โดยใช้กลวิธีที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น เกมส์ (ณัฐวราพร เปลีียนปราณ, 2558; Klassen, Kenneth J and Keith A Willoughby, 2003) บัตรคำ และแบบฝึกต่างๆ (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2557; เจริญ ธิ ฤฎี อี, 2556) ซึ่งผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมเหล่านี้สามารถพัฒนาคำศัพท์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้

นอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนในห้องเรียนแล้ว การทำค่ายภาษายังสามารถทำให้เกิดทักษะทางภาษาที่เพิ่มพูนขึ้น โดยการบูรณาการกิจกรรมที่หลากหลายเข้าด้วยกัน ซึ่งนอกจากจะเป็นกิจกรรมบูรณาการนอกห้องเรียนที่สร้างทั้งทักษะภาษาแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและช่วย

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย (วิจิตร รางกลาง, 2556; อนุวัติชัย เกียรติธรรม และคณะ, 2553; Garcia-Varcarel et al, 2007) ทั้งนี้งานวิจัยที่ใช้คำย่ภาษาที่ผ่านมามากเน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาการสื่อสาร หรือเน้นทัศนคติที่มีต่อการจัดคำย่ภาษา เช่น งานวิจัยของศิริยา คณิวรานนท์ (2541) อติศา เบญจรัตนานนท์ (2552) เป็นต้น แต่ยังไม่ม้งานวิจัยที่กล่าวถึงการใช้คำย่ภาษาเพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาความค้งทนระยะสั้นในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ผ่านคำย่ภาษาแบบบูรณาการหลายภาษาร่วมกันได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่นและภาษาฝรั่งเศส โดยเลือกคำศัพท์พื้นฐานผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ตามแนวคิดทฤษฎีพหุประสาทสัมผัส (Multisensory Approach) ซึ่งนวนจันทร์ จุฑาทักดีกุล(2558) กล่าวถึงการเรียนรู้ผ่านพหุสัมผัสว่าเป็นการเรียนรู้ที่ใช้ประสาทสัมผัสมากกว่า 2 อย่างขึ้นไปในการเรียนรู้ การรับรู้ประสาทสัมผัสของมนุษย์โดยพื้นฐานมีอยู่ 5 ชนิดคือ การฟัง การมอง การดม การสัมผัสและการรับรส การรับรู้ที่ดียังส่งผลต่อการเรียนรู้รูปแบบอื่นๆ ด้วย การเรียนรู้ดังกล่าว เป็นการใช้ประสาทสัมผัสเพื่อเกิดการเรียนรู้ตั้งแต่การรับและการแสดงข้อมูลจนถึงผลการเรียนรู้ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยที่นำทฤษฎีพหุสัมผัสมาประกอบการเรียนรู้ทางภาษา เช่นงานวิจัยของ สุนทรี ช่างไสตติสกุล (2560) ศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบการสอนอ่านตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและแนวคิดพหุประสาทสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านสูงขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ หยวน เจียว หลง และอมรรัตน์ สร้อยสังวาล (2558) ที่ศึกษากระบวนการเรียนการสอนตามแนวคิดพหุสัมผัสร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมายเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้ตัวอักษรภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดพหุสัมผัสร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมายช่วยให้ผู้เรียนจดจำความหมายได้แม่นยำและเร็วยิ่งขึ้น

จากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การใช้ทฤษฎีพหุสัมผัสเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาได้สูงขึ้น งานวิจัยนี้จึงนำทฤษฎีพหุสัมผัส

มาจัดกิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาความคงทนระยะสั้นในการจดจำคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ผ่านคำภาษา โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์ความคงทนระยะสั้นในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการจัดกิจกรรมคำภาษาอังกฤษตามแนวคิดกลวิธีพหูประสาทสัมผัส
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ต่อการจัดกิจกรรมคำภาษาอังกฤษตามแนวคิดกลวิธีพหูประสาทสัมผัส

2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยถือเป็นการเรียนรู้ภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ ซึ่ง Flege (1995) ได้กล่าวว่า ในการเรียนรู้ภาษาทั้งภาษาที่หนึ่งและภาษาที่สองนั้น มนุษย์เราจะเริ่มกระบวนการเรียนรู้จากการรับรู้ก่อนแล้วจึงสามารถผลิตคำพูดได้ แนวคิดนี้เรียกว่า Speech Learning Model โดยงานวิจัยส่วนมากมักเป็นการเรียนรู้ในระดับเสียง ซึ่งตั้งอยู่บนคำถามวิจัยว่า มนุษย์รับรู้เสียงพูดก่อน แล้วจึงจะสามารถพูดได้จริงหรือไม่ เช่น Ellen De Wilde (2009) ซึ่งศึกษาเรื่องการรับรู้และการผลิตเสียงพูดระดับสัทวิทยา (Phonology) ผ่านการฝึกฝนโดยวิธีการฟังเสียงเสียดแทรก ระหว่างฟัน ในภาษาอังกฤษ พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้เสียงพูดก่อน แล้วจึงจะสามารถออกเสียงได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยอื่น อาทิ Trofimovich, P., & Baker, W. (2006 อ้างอิงใน Dan Isbell, 2016) ซึ่งศึกษาการออกเสียงภาษาเกาหลีของนักเรียนชาวเกาหลีที่เรียนภาษาอังกฤษ และ Cardoso (2007, 2011 อ้างอิงใน Dan Isbell, 2016) ที่พบว่านักเรียนชาวบราซิลสามารถจำแนกความแตกต่างของเสียงตัวสะกดจากการรับรู้ (ฟัง) ได้ดีกว่าพูดออกมา เป็นต้น

นอกจากการเรียนรู้เพื่อฝึกการออกเสียงแล้ว ยังมีงานวิจัยจำนวนหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของคำศัพท์กับความสามารถในการพูดและการเขียน กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนรู้คำศัพท์มากจะพูดและเขียนได้ดี เช่น งานวิจัยของ Read (2000), Gu (2003), Marion (2008) Laufer (2010) กล่าวว่า ถ้าผู้เรียนภาษาต่างประเทศรู้คำศัพท์ประมาณ 5,000 คำ อัตราความถูกต้องในการอ่านมีถึงร้อยละ 56 ถ้ารู้คำศัพท์

ประมาณ 6,400 คำ อัตราความถูกต้องในการอ่านมีถึงร้อยละ 63 ถ้ารู้คำศัพท์ประมาณ 9,000 คำ อัตราความถูกต้องในการอ่านมีถึงร้อยละ 70 นักวิจัยยังด้วยพบว่านอกจากคำศัพท์จะนำไปสู่ทักษะการเรียนรู้ภาษาด้านอื่นๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รุ่งรัตน์ ศรีไพร (2540) เช่นเดียวกับ Ghadessy (1998) ที่กล่าวว่าคำศัพท์มีความสำคัญในฐานะพื้นฐานของการเรียนภาษา และสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์ หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

งานวิจัยนี้เล็งเห็นความสำคัญของคำศัพท์เช่นเดียวกับงานวิจัยของ รุ่งรัตน์ ศรีไพร (2540) และ Ghadessy (1998) ผู้วิจัยมองว่า ถ้าผู้เรียนได้พัฒนาวงคำศัพท์ในจำนวนที่เพิ่มขึ้น ผู้เรียนสามารถต่อยอดการเรียนรู้ภาษาในทักษะอื่นๆ ในระดับ วลี ประโยค ข้อความต่อไปได้ แม้ว่าคำศัพท์จะมีความสำคัญดังได้กล่าวข้างต้น แต่นักเรียนไทยในปัจจุบันกลับมีคลังศัพท์ภาษาอังกฤษไม่มากนัก ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนยังเป็นแบบดั้งเดิม นักวิจัยกลุ่มหนึ่งจึงได้ศึกษาวิธีการพัฒนาการรู้จำคำศัพท์ผ่านเครื่องมือ หรือ สื่อการเรียนการสอนต่างๆ ที่ช่วยจูงใจให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ เช่น เกมส์ (Klassen, Kenneth J and Keith A Willoughby, 2003) บัตรคำ หรือ แบบฝึกต่างๆ (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2557; เหยียน ถิ หลิว อี้, 2556) ผลการวิจัยพบว่าทั้งเกมส์ บัตรคำ และแบบฝึกต่างๆ สามารถพัฒนาคำศัพท์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้

การใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การนำกิจกรรมที่สนุกสนาน สร้างความเพลิดเพลิน มาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน (สุนทร สนิธพานนท์, 2553) มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้และความคงทนของการจำคำศัพท์จำนวนมาก ซึ่งงานวิจัยส่วนมากพบว่า การใช้กิจกรรมต่างๆ อาทิ การใช้เกม การบูรณาการการอ่านกับการเรียนรู้คำศัพท์ การใช้เทคโนโลยี การใช้กิจกรรมประกอบจังหวะ (พรรณนที โชติพงศ์, 2552; วิลาวณิชย์ หาระมี และไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553; ปัจลักษณ์ ถวาย, 2557; เหยียน ถิ หลิว อี้, 2556; พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์, 2560) เป็นต้น

รวมทั้งการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยวัดจากผลสัมฤทธิ์ก่อน และหลังการใช้เกมคำศัพท์ อาทิจohnson (2001) ที่ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนเกรด 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว เกมเฉื่อย และกิจกรรมปกติ เป็นสื่อการสอนในแต่ละกลุ่ม และพบว่าเกมการเคลื่อนไหวส่งผลให้นักเรียนในวัยนี้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่าอีก 2 กลุ่ม ขณะที่วรรณพร ศิลาขาว (2539) ที่ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน ซึ่งก็พบว่าผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกม อีกทั้งเหริญ ธิ ญูอ้อ (2556) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม เพื่อสำรวจความสนใจและผลสัมฤทธิ์ของการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทย พบว่านักศึกษามีความสนใจในการเรียนการสอนด้วยเกมคำศัพท์ในระดับมาก และมีผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยเกมอย่างมีประสิทธิภาพ (93.75/93) สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (80/80) ทั้งนี้ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ มีความพึงพอใจมากที่สุดในการประเมินการสร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียน (4.9) กระตุ้นความสนใจ (4.6) และช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายและยาวนานขึ้น

จะเห็นได้ว่า การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น อย่างไรก็ตามงานวิจัยที่ผ่านมาส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้ในห้องเรียน แต่ยังมีงานวิจัยไม่มากนักที่นำกิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ผ่านกิจกรรมค่ายภาษา

การจัดกิจกรรมค่ายภาษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะคำศัพท์ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและรูปแบบกิจกรรมเกมที่สอดคล้องกับการเรียนรู้คำศัพท์แบบบูรณาการ ในด้านลักษณะคำศัพท์ที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้แก่ คำที่มีลักษณะ สั้น ง่าย (ความหมายชัดเจน ไม่ต้องตีความ) ใช้บ่อย ไม่หายบคาย เหมาะสมกับระดับอายุและสติปัญญาของผู้เรียน สัมพันธ์กับ

ประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน จำนวนคำศัพท์ที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียน (Lado, 1996; Mackey, 1997; นันทพร คชศิริพงษ์ 2541; ศิธร แสงธนูและคิตพงษ์ทัต, 2541; เหงียน ถิ หลือ อี้, 2556) โดยหลักการในการเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบด้วย

1. คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่ใกล้ตัวผู้เรียนที่สุด และผู้เรียนมีโอกาสนำคำศัพท์นั้นไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปใช้พูดสนทนา หรือพบเห็นคำศัพท์นั้นในฉลากสินค้า

2. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเรียน เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ และนำมาใช้ให้ถูกต้อง

3. คำศัพท์ที่มีความถี่สูงในการถูกนำมาใช้ในหนังสือต่าง ๆ จำนวนหนังสือที่ถูกนำมาใช้คำนวณความถี่ยังมีจำนวนมาก หมายถึง คุณค่าที่สูงของข้อมูลความถี่ ทั้งนี้เนื่องจาก คำศัพท์ที่พบได้จากหนังสือหลายเล่ม บ่งบอกถึงความสำคัญของคำศัพท์นั้นว่ามีมากกว่าคำศัพท์ที่พบได้จากหนังสือเพียงเล่มเดียว

4. คำศัพท์ที่ง่ายต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น คำศัพท์ที่มีความหมายชัดเจน สั้น และจำง่าย

5. คำศัพท์ที่มีจำนวนตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย คำศัพท์ที่ถูกนำมาใช้สอนไม่ควรเป็นคำศัพท์ที่มีจำนวนตัวอักษรเยอะจนเกินไป

กล่าวโดยสรุป การเลือกคำศัพท์เพื่อนำมาสอนผู้เรียนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียน ปรากฏบ่อยในหนังสือเรียน คำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน และผู้เรียนมีโอกาสนำคำศัพท์นั้นไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ในงานวิจัยนี้ได้ศึกษาคำศัพท์ที่ปรากฏในหนังสือเรียน และคำศัพท์ที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียนตามเกณฑ์กระทรวงศึกษาธิการแล้ว พบว่าคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนมากที่สุดคือการใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ประสาทสัมผัสเช่น การรับประทานอาหาร ได้กลิ่น การมองเห็น คำศัพท์เหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถจดจำคำศัพท์แบบความคงทนของคำศัพท์ระยะสั้น ผู้วิจัยจึงเลือกกิจกรรมเกมที่เรียกว่า กลวิธีพหุประสาทสัมผัส (Multisensory Approach)

กลวิธีพหุประสาทสัมผัส (Multisensory Approach) เป็นแนวความคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเด็กที่มีความบกพร่องด้านการเรียนรู้ (Dyslexia) เรียกว่า Orton-Gillingham Approach (Gillingham & Stillman, 1997) โดยกลวิธีพหุประสาทสัมผัสได้รับอิทธิพลมาจากแนวความคิดด้านการโปรแกรมประสาทภาษาศาสตร์ (Neurolinguistic Programming) ซึ่งเป็นแนวความคิดที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ รวมถึงการเรียนรู้ภาษานั้น เป็นการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 อันเป็นวิถีประสาทสั่งการของสมอง ซึ่งสามารถฝึกฝนได้ การเรียนรู้ภาษาผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 อาทิ การใช้สัมผัสทางตามองตัวอักษรหรือรูปภาพ การใช้สัมผัสทางหูจากการได้ยินเสียง การฝึกฝนการออกเสียง การฝึกฝนการเขียน การลิ้มรส และการเคลื่อนไหว ทั้งนี้กลวิธีพหุประสาทสัมผัสนั้นเป็นการฝึกฝนการเรียนรู้ภาษาโดยใช้ประสาทสัมผัสมากกว่า 2 ระบบมาประสานกันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน (Gillingham & Stillman, 1997)

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของหยวน เจียว หลง และอมรรัตน์ สร้อยสังวาล (2558) ที่นำแนวความคิดเรื่องพหุประสาทสัมผัสกับทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมายมาใช้ในการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งได้แก่ภาษาจีน โดยใช้ความเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรจีนและรูปภาพธรรมชาติ ประกอบกับเสียงประกอบการบรรยายทั้งภาษาไทยและจีน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้อักษรจีนของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดีขึ้น

งานวิจัยเหล่านี้พบว่าการใช้กิจกรรมต่างๆ เช่น เกมคำศัพท์ และกลวิธีพหุประสาทสัมผัส ดังที่กล่าวมาสามารถเพิ่มความสามารถในการจำคำศัพท์ได้ดีกว่าการเรียนรู้คำศัพท์โดยไม่ใช้กิจกรรมประกอบ อีกทั้งกิจกรรมต่างๆ ล้วนแต่สนับสนุนการเรียนรู้ภาษาโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 มาประสานกัน อาทิ การมองเห็นและการเคลื่อนไหวจากการอ่านและการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การเคลื่อนไหวและการได้ยินจากกิจกรรมประกอบจังหวะ

งานวิจัยนี้จึงมุ่งพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมเกมแบบแนวคิดพหุประสาทสัมผัส ดังนั้นการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้จึงเป็นความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แบบความทรงจำระยะสั้นในระยะเวลาที่จำกัด (12 ชั่วโมง)

3. ข้อมูลและวิธีการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จากโรงเรียนบ้านแม่กา โรงเรียนบ้านห้วยเคียน โรงเรียนอนุบาลเมืองพะเยาโทกหวาก จำนวน 95 คน เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการและอยู่ในเขตพื้นที่การให้บริการทางวิชาการของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนจำนวน 66 คน ที่ทำแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมครบสมบูรณ์ทั้ง 2 ชุด โดยข้อมูลที่สมบูรณ์ ได้แก่ แบบทดสอบที่นักเรียนเขียนชื่อ นามสกุล และทำแบบทดสอบครบทั้ง 10 ข้อ ทั้งนี้ชื่อและนามสกุลของนักเรียนในแบบทดสอบทั้งสองชุดต้องตรงกัน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม (Pre-test) และแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรม (Post-test) ซึ่งแบบทดสอบเป็นแบบการจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ จำนวน 10 ข้อ โดยคัดเลือกคำศัพท์จากฐานข้อมูลคำศัพท์พื้นฐานที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำเป็นต้องรู้ ซึ่งรวบรวมโดยสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานแห่งชาติ จำนวน 10 คำที่ออกเสียงไม่เกิน 4 พยางค์ จากกลุ่มคำนามและคำคุณศัพท์ในหมวดอาหารที่นักเรียนสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน โดยคำศัพท์นั้นสัมพันธ์กับวัตถุที่สามารถนำมาใช้ประกอบกิจกรรมได้ ทั้งนี้คณะผู้วิจัยคำนึงถึงความปลอดภัยด้านสุขภาพอนามัยของนักเรียนเป็นสำคัญ เช่น จะไม่ใช้วัตถุดิบที่จะทำให้นักเรียนเกิดความระคายเคืองเมื่อสัมผัสดม และชิมรส ทั้งนี้แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ที่ใช้วัดความจำ ความรู้ และความเข้าใจในเชิงพุทธิพิสัยซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2542) จัดเป็นแบบทดสอบแบบจับคู่ประเภทครูออกแบบเอง (Teacher-made Test)

ด้วยแนวคิดการจับคู่คำกับภาพ ซึ่งตั้งอยู่หลักการความสอดคล้องของเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมที่ใช้ในเรียนรู้และรูปแบบของคำถามและคำตอบที่เน้นความกระชับชัดเจนและตรงประเด็น (พิชฎีสีณี ชมภูคำ และยุทธศิลป์ ชูมณี, 2552) เนื่องจากระยะเวลาที่จำกัดในการดำเนินกิจกรรมค่ายภาษา

3.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมและเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ความคงทนระยะสั้นในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษตามแนวคิดกลวิธีพหูประสาทสัมผัส 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ต่อการจัดกิจกรรม ดังนั้นเพื่อให้ตอบวัตถุประสงค์ดังกล่าว ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีในการดำเนินการวิจัย จำแนกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

3.3.1 ก่อนการจัดกิจกรรม

การจัดค่ายภาษาในครั้งนี้เป็นการบูรณาการร่วมกันของ 5 สาขาวิชา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาฝรั่งเศส และภาษาอังกฤษ ซึ่งแต่ละสาขาวิชาได้จัดกิจกรรมฐานเพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาให้แก่นักเรียน ในส่วนของภาษาอังกฤษเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการจดจำคำศัพท์ผ่านการใช้กิจกรรมพหูประสาทสัมผัส โดยกำหนดให้ผู้เรียนศึกษาคำศัพท์ ดังต่อไปนี้

- (1) การชิมรส ได้แก่ kiwi, butter, tofu, coconut milk, sour
- (2) การดมกลิ่น ได้แก่ onion, fish sauce
- (3) การสัมผัส ได้แก่ vegetable, egg plant
- (4) การมองเห็น ได้แก่ spicy (จากพริก)

ก่อนการทำกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนทำแบบทดสอบ (Pre-test) แล้วจึงแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่มเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละฐาน โดยกำหนดเวลาฐานละ 30 นาที แล้วจึงให้ทุกกลุ่มเวียนจนครบทุกฐาน

3.3.2 การจัดกิจกรรม

กำหนดกิจกรรมที่เกี่ยวกับกลวิธีพหูประสาธน์ผสมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ โดยกำหนดเป็น 5 กิจกรรม ได้แก่ การรับรส การดมกลิ่น การสัมผัส การมองเห็น และการได้ยิน โดยที่ผู้วิจัยนำสิ่งของที่ตรงกับคำศัพท์ที่กำหนดไว้มาวางไว้บนโต๊ะ แล้วครอบด้วยกล่องที่เจาะรู ซึ่งนักเรียนทุกคนในแต่ละกลุ่มต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการช่วยเดาคำศัพท์ ก่อนเริ่มกิจกรรมผู้วิจัยได้ชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงขั้นตอนและความสำคัญของกิจกรรม ต่อจากนั้นให้นักเรียนปิดตาด้วยอุปกรณ์ที่จัดเตรียมให้ แล้วจึงให้นักเรียนทำกิจกรรมตามลำดับ เมื่อนักเรียนได้ผ่านกิจกรรมดังกล่าวแล้ว คณะผู้วิจัยได้ให้นักเรียนบอกคำศัพท์ที่ตนเองรู้เกี่ยวกับสิ่งของที่ได้สัมผัสมา แล้วจึงนำเสนอคำศัพท์ที่ถูกต้อง ออกเสียงคำศัพท์และให้นักเรียนฝึกออกเสียงตาม ในขั้นตอนสุดท้ายให้นักเรียนลองเขียนสะกดคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ในกิจกรรมฐานภาษาอังกฤษ

3.3.3 หลังการจัดกิจกรรม

เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมในแต่ละฐานเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมคำยและเขียนความรู้สึกที่มีต่อการจัดกิจกรรมฐานภาษาอังกฤษในกระดาษ หลังจากให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมฐานครบทุกฐานแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรม (Post-test)

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและค่า T-test จากแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อวิเคราะห์ความคงทนระยะสั้นในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบสอบถามโดยมีความเชื่อมั่นที่ +1 เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดกิจกรรมในครั้งนี้

4. ผลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้คือแบบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีการเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้การใช้พหุประสาทสัมผัส เพื่อพัฒนาความรู้คำศัพท์จากกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการจัดกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการสอน

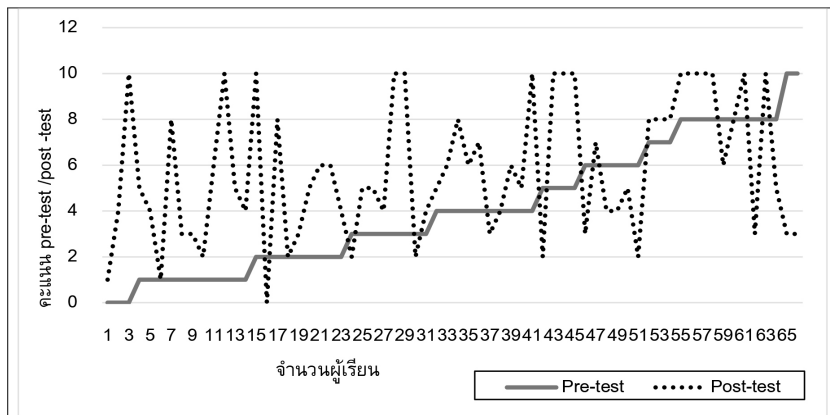
ตารางที่ 1

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

การทดสอบ	ค่าเฉลี่ย	จำนวน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน	4.09	66	2.71		
หลังเรียน	5.77	66	2.95		
				-3.990	.000

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมพหุประสาทสัมผัสจากคำยภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 4.09 และ 2.71 ตามลำดับ และผลคะแนนหลังจากได้รับความรู้ผ่านกิจกรรมแล้วเพิ่มขึ้นที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.77 และส่วนเบี่ยงเบนเท่ากับ 2.95 ค่า t เท่ากับ -3.990 หมายความว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียน และการทดสอบก่อนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

4.2 ผลการวิเคราะห์ความคงทนระยะสั้นในการจดจำคำศัพท์จากการจัดกิจกรรมพหุประสาทสัมผัสของกลุ่มตัวอย่าง



แผนภูมิที่ 1. ความคงทนระยะสั้นในการจดจำคำศัพท์จากการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

จากแผนภูมิที่ 1 แสดงความคงทนระยะสั้นในการจดจำคำศัพท์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่าโดยภาพรวมแล้วนักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งสามารถจำแนกได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนที่มีคะแนนทดสอบหลังจัดกิจกรรม จำนวน 53 คน หรือร้อยละ 80.30 นักเรียนที่ได้คะแนนเท่าเดิมมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.52 และนักเรียนที่มีพัฒนาลดลงจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18 เมื่อสังเกตจากแผนภูมิข้างต้นจะพบว่าผลคะแนนก่อนและหลังทำกิจกรรมของนักเรียนมีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด

4.3 ผลประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมค่ายในภาพรวม ซึ่งกล่าวถึงประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรม

ตารางที่ 2

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมโดยรวม

ประเด็นการประเมินความพึงพอใจ	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม (ในภาพรวม)	4.73	0.512	มากที่สุด
2. ได้รับความรู้และได้ฝึกทักษะการใช้แต่ภาษา	4.80	0.499	มากที่สุด
3. ได้รับทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรมแต่ละภาษา	4.66	0.648	มากที่สุด
4. นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการไปใช้ในการเรียน	4.72	0.709	มากที่สุด
5. นักเรียนมั่นใจว่าจะสามารถนำสิ่งที่ได้จากการดำเนินโครงการไปใช้ประโยชน์ต่อไป	4.56	0.741	มากที่สุด
6. นักเรียนจะถ่ายทอดประสบการณ์สิ่งที่ได้รับจากการดำเนินโครงการแก่บุคคลอื่นต่อไป	4.46	0.958	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	4.66	0.645	มากที่สุด

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมโดยรวมของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 6 ประเด็นและจากผลการประเมินสามารถสรุปได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า นักเรียนได้รับความรู้และได้ฝึกทักษะการใช้แต่ภาษา โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.80 อีกทั้งนักเรียนคิดว่ากิจกรรมค่ายภาษามีประโยชน์ (= 4.73)

ในส่วนความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมฐานภาษาอังกฤษนั้น นักเรียนได้ให้ความเห็นที่หลากหลาย เช่น ได้ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม ได้รับความหมายของคำศัพท์ สนุกสนาน และได้ชิมผลไม้ที่ตนเองไม่เคยทานมาก่อน เช่น กีวี เป็นต้น

5. อภิปรายผล

งานวิจัยนี้พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านความคงทนในการจำคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ด้วยความพึงพอใจ สนุกสนาน และให้ความสนใจ ทำให้ผลการเรียนรู้คำศัพท์ดีขึ้นสอดคล้องกับผลการวิจัยของเพ็ญภา คล้ายสิงห์โต และคณะ (2560) ที่ให้นิสิตมหาวิทยาลัยพะเยาเป็นผู้ช่วยทำกิจกรรมเล่นิทานในลักษณะที่สอนน้อง ซึ่งทำให้เกิดกระบวนการเรียนที่ลดช่องว่างระหว่างวัยและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินอันเป็นการกระตุ้นการคิดระหว่างการเรียนรู้ได้ดี (Phoongprasertying and Teeranon, 2012)

อีกทั้งยังสอดคล้องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาด้วยกลวิธีพหูประสาทยสัมพันธ์ของ หยวนเจียว หลง และอมรรัตน์ สร้อยสังวาล (2558) ตลอดจนการใช้กลวิธีพหูประสาทยสัมพันธ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ของ สุนทรี ชำรงโสตติสกุล (2560) สุไพบรมา ลีลามณ (2553) Wanlop Youdee (2009)

ภายใต้ข้อจำกัดด้านระยะเวลาและความถี่ในการดำเนินกิจกรรม พบว่านักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์และสะกดคำได้ถูกต้องโดยเฉลี่ยเท่ากับ 6 คำ จาก 10 คำ หรือร้อยละ 60 ซึ่งผลสัมฤทธิ์นั้นเป็นที่น่าพึงพอใจ เนื่องจากนักเรียน จะมีเวลาในการเห็นคำศัพท์ทั้ง 10 คำ เพียง 2 ครั้ง จากการทำ Pre-test เป็นเวลาประมาณ 10 นาที และการเฉลยคำศัพท์ เป็นเวลาประมาณ 5 นาที ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าทักษะการสะกดคำของนักเรียนดีขึ้นด้วย

ผลการวิจัยเหล่านี้ได้วิเคราะห์ผ่านกิจกรรมนักเรียนจะต้องเดาคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนได้ดม ได้ชิม ได้จับ ได้เห็น ซึ่งของแต่ละสิ่งนั้นจะถูกนำไปวางไว้ในกล่อง นักเรียนจะถูกปิดตา และตอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากที่ได้สัมผัสแต่ละสิ่งแล้ว และสามารถเปิดตาได้เมื่อถึงกิจกรรมที่ต้องมองเข้าไปในกล่องว่ามีสิ่งใดสุดท้ายอาจารย์ประจำฐานจะเฉลยคำศัพท์แต่ละคำพร้อมทั้งออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำและให้นักเรียนออกเสียงตาม จึงทำให้ผู้วิจัยสามารถยืนยันแนวคิดการสอนคำศัพท์ด้วยกลวิธีดังกล่าวที่สอดคล้องกับแนวคิดทางภาษาศาสตร์ที่ว่า การรับรู้มาก่อน

การผลิตเสียง (Flege, 1995) นักเรียนได้สัมผัสก่อนจึงทำให้ผลิตเสียง คือ ออกเสียง และเขียนได้ดีขึ้น

ปัจจุบันนี้แนวคิดในการเรียนการสอนคำศัพท์นิยมใช้เกมในรูปแบบต่าง ๆ แต่กลวิธีพหุประสาทสัมผัสยังไม่ได้นำมาใช้มากเท่าที่ควร ดังสามารถเห็นได้จากจำนวนงานวิจัยในด้านการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีใช้กิจกรรมในรูปแบบเกมที่ไม่ได้นำแนวคิดเรื่องพหุประสาทสัมผัสมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน นอกจากนี้ใช้ในการฝึกนักเรียนที่เป็นเด็กพิเศษ ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การประยุกต์ใช้กลวิธีพหุประสาทสัมผัสร่วมกับการจัดกิจกรรมเกมสำหรับนักเรียนปกตินั้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ในระยะสั้นได้อย่างมีนัยสำคัญ

อย่างไรก็ตาม การจัดค่ายภาษาในครั้งนี้เป็นการบูรณาการการจัดกิจกรรมร่วมกันของ 5 สาขาวิชา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาฝรั่งเศส และภาษาอังกฤษ ซึ่งใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 1 วัน โดยกำหนดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มมีเวลาในการทำกิจกรรมในแต่ละฐาน 30 นาทีและวนจนครบทุกฐาน ระยะเวลาโดยเฉลี่ยตั้งแต่ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ทำกิจกรรมฐาน และทำแบบทดสอบหลังเรียนห่างกันประมาณ 4 ชั่วโมง ซึ่งทำให้เห็นว่าเมื่อนักเรียนเรียนรู้คำศัพท์จากกิจกรรมฐานภาษาอังกฤษแล้ว นักเรียนยังมีช่วงเวลาที่จะสามารถทบทวนโดยตัวแปรอื่นๆ เช่น ระยะเวลา ความเหนื่อยล้า ความสับสนที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเรียนรู้หลายภาษาร่วมกันในระยะเวลาที่จำกัด เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับ Bernstein (1999) อ้างอิงใน ประกายทิพย์ พิชัย, (2558) ที่ระบุถึงหนึ่งในปัจจัยรบกวนความทรงจำ ได้แก่ ข้อมูลอื่นที่สอดแทรกเข้ามาในระหว่างกระบวนการการจำ ซึ่งเป็นเหตุให้ลืมข้อมูลที่กำลังรับรู้หรือเรียนรู้อยู่ได้ ทั้งนี้ข้อมูลคำศัพท์ในภาษาต่างๆ ที่นักเรียนได้เรียนรู้ในคราวเดียวกันนี้จึงอาจส่งผลกระทบต่อความสามารถในการเรียนรู้และทำให้กระบวนการเรียนรู้ขาดประสิทธิภาพ และด้วยการตระหนักถึงข้อจำกัดของความทรงจำระยะสั้นซึ่งสามารถสูญหายไปได้ทุกเมื่อหากมิได้ตอกย้ำหรือทบทวน คณะผู้วิจัยจึงได้ย้าเตือนแก่นักเรียนแต่ละกลุ่มก่อนเลิกกิจกรรมฐาน ด้วยการทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไป และบอกกล่าวให้นักเรียนได้กลับไปทบทวนด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอจนกว่าจะจำได้ เพื่อให้ความทรงจำระยะสั้นที่ได้เรียนรู้ไปนี้จะสามารถเปลี่ยนไป

เป็นความทรงจำระยะยาวได้ในที่สุด

ผลการวิจัยนี้อาจเป็นประโยชน์สำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษในการนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการใช้สื่ออื่นๆในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์อันเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ภาษาเกิดมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

6. บทสรุป

ผลสัมฤทธิ์เรื่องความคงทนระยะสั้นในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากกิจกรรมค่าย โดยใช้กิจกรรมการสอนโดยการใช้พหูประสาธน์สัมผัสพบว่า สามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้นซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุนทรี ชำรงโสทธิสกุล (2560) หยวน เจียว หลง และอมรรัตน์ สร้อยสังวาล (2558) และงานวิจัยอื่นๆที่ได้กล่าวมาแล้ว นอกจากนี้การสอนด้วยพหูประสาธน์สัมผัสยังยืนยันแนวคิดทางภาษาศาสตร์ของ Flege (1995) ที่ว่าเด็กเรียนผ่านการรับรู้ก่อนการผลิตภาษาอีกด้วย

ผลสัมฤทธิ์เรื่องความคงทนระยะสั้นในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากกิจกรรมค่าย โดยใช้กิจกรรมการสอนโดยการใช้พหูประสาธน์สัมผัส พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้นโดยมีค่า T-test เท่ากับ -3.990 และพบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์เพิ่มขึ้นจำนวน 53 คน หรือร้อยละ 80.30 นักเรียนได้คะแนนเท่าเดิมมีจำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.52) ส่วนนักเรียนมีพัฒนาการลดลงจำนวน 12 คน (ร้อยละ 18.18)

7. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความกรุณาของรองศาสตราจารย์ ดร. ผณิตทรา ธีรานนท์ ที่สละเวลาให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ขอบพระคุณ ดร. ดารินทร์ อินทับทิม หัวหน้าโครงการค่ายภาษาและคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา ที่ให้โอกาสผู้วิจัยได้เข้าร่วมโครงการ และขอขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในโครงการนี้ทุกท่าน

รายการอ้างอิง

- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราวณ. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ การสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *Veridian E-Journal, Slipakorn University*, 8 (2), 1672-1684.
- นันทพร คชศิริพงษ์. (2541). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัด ที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต หลักสูตร และการสอน). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- นวรรตน์ รามสุต และบัลลังก์ โรหิตเสถียร. (2558). ข่าวสำนักงานรัฐมนตรี กระทรวง ศึกษาธิการ ศธ.ประกาศความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน. สืบค้นจาก <http://www.moe.go.th/websm/2015/dec/454.html>.
- นวลจันทร์ จุฑาทภักดีกุล. (2558). การเรียนรู้ผ่านพหุประสาทสัมผัส. กรุงเทพฯ: คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2542). เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการ การวิจัย. กรุงเทพฯ : เจริญดีการพิมพ์.
- บุษบา กนกศิลป์ธรรม และอรรรถพล คำเขียน. (2555). ย้อนพินิจการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษในรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษา. *วารสารภาษาปริทัศน์*, 2555 (27), 69-88.
- ปัจฉิภรณ์ ถวาย. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรม เพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน. *วารสารวิจัย มสศ*, 10(2), 55-72.
- ประกายทิพย์ พิชัย. (2558). ทำไมอยากจำแต่กลับลืม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัย ธนบุรี*, 9 (8), 103-113.

- พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2560). เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ. วารสารการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 4 (2), 7-16.
- พรรณนที โชติพงษ์. (2552). การใช้กิจกรรมประกอบจังหวะเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- พิชญ์สินี ชมภูคำ และยุทธศิลป์ ชูมณี. (2552). การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบ (รายงานการศึกษากระบวนวิชา 090800 การวิจัยขั้นสูงเพื่อพัฒนาการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวิจัยและพัฒนาการศึกษา). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- เพ็ญนภา คล้ายสิงห์โต และคณะ. (2560). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนเชิงวิเคราะห์ภาษาไทยผ่านนิทานของนักเรียนโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนเบ็ดเตล็ดคูเม่น. วารสารมนุษยศาสตร์, 24 (2), 116-138.
- รุ่งรัตน์ ศรีไพร. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วรรณพร ศิลลาขาว. (2539). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน (ปริญญาโทนิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- วิลาวัณย์ หาระมี และไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). ผลการใช้โปรแกรมบทเรียนและการสอนปกติต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, 2 (2), 56-66.

- วริศรา ยางกลาง. (2556). การจัดกิจกรรมค่ายพัฒนาภาษาอังกฤษแก่นักเรียนในท้องถิ่นเพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 24 (มกราคม – ธันวาคม), 1-12.
- ศิธร แสงธนู และคิต พงษ์ทัต. (2541). *คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริยา คณิรวรนนท์. (2541). *ค่ายภาษาอังกฤษ: กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน* (สารนิพนธ์ปริญญาโทสาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาควิชาภาษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- สุนทร สิ้นธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควรรันตั้ง.
- สุนทรี ช่างโสตติสกุล. (2560). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและแนวคิดพหุประสาทสัมผัสสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านระดับประถมศึกษา. *วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย*, 7 (ฉบับพิเศษ), 49-64.
- สุไพรมา ลีลามณ. (2553). ศึกษาความสามารถในการอ่านคำและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีปัญหาการเรียนรู้ด้านการอ่านจากการสอนโดยผสมผสานวิธีโฟนิกส์(Phonics) กับวิธีพหุสัมผัส (Multi - Sensory Approach) (ปริญญาานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาพิเศษ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- หย่วน เจียว หลง และอมรรัตน์ สร้อยสังวาล. (2558). การศึกษากระบวนการเรียนการสอนตามแนวคิดพหุสัมผัสร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมายเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้ตัวอักษรจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสาร มจร.วิชาการ*, 18 (36), 35-47.

- เหียงยน ถิ หญื่อ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเขียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโอจีมินท์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อดิตา เบญจรัตน์านนท์. (2552). โครงการการสอนทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษแบบเข้มให้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 20(2), 182-198.
- อนุวัติชัย เกียรติธรรม และคณะ. (2553). การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 4(1), 121-129.
- Baker, W., & Trofimovich, P. (2006). Perceptual paths to accurate production of L2 vowels: The role of individual differences. *International Review of Applied Linguistics*, 44, 231-250.
- Bernstein. D. A. (1999). *Essentials of Psychology*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Cardoso, W. (2007). The variable development of English word-final stops by Brazilian Portuguese speakers: A stochastic optimality theoretic account. *Language Variation and Change*, 19, 1-30.
- Cardoso, W. (2011). The development of coda perception in second language phonology: A variationist perspective. *Second Language Research*, 27, 433-465.
- De Wilde, E. (2009). *Perception and production in second language phonology: The effect of audiovisual training on the acquisition of the English dental fricatives*. Retrieved from https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/457/822/RUG01-001457822_2011_0001_AC.pdf.
- Flege, J. E. (1995). *Speech Perception and Linguistic Experience: Issue in Cross-Language Research*. Timonium, MD: York Press.

- Garcia-Varcarcel et al. (2007). ICT in Collaborative Learning in the Classrooms of Primary and Secondary Education. *Media Education Research Journal*, 65-74.
- Ghadessy, M. (1998). Word Lists and Materials Preparation: A New Approach. *English Teachings Forum*. 17(1), 24-27.
- Gillingham, A. & Stillman, B.W. (1997). *The Gillingham Manual: remedial training for Students with specific disability in reading, spelling and penmanship*. Cambridge, MA: Educators Publishing Service.
- Gu, P. Y. (2003). *Vocabulary Learning in a Second Language: Person, Task, Context and Strategies*. Retrieved from: <http://www.tesl-ej.org/ej26/a4.html>.
- Isbell, D. (2016). *The Perception-Production Link in L2 Phonology*. Retrieved July 11, 2018 from https://www.researchgate.net/publication/315721330_The_Perception-Production_Link_in_L2_Phonology
- Johnson. (2001). *A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary* (Thesis). University of Maryland, College Park.
- Klassen, K. J. and Keith A W. (2003). In-class simulation games: Assessing student learning. *Journal of Information Technology Education: Research*, 2, 1-13.
- Lado, R. (1996). *Language Learning Teaching and Learning English*. New York: Mc Graw-Hill.
- Laufer, B. (2010). Lexical threshold revisited: Lexical text coverage, learners' vocabulary size and reading comprehension. *Reading in a Foreign Language*, 22(1), 15-30.

- Mackey, W. (1997). *Language Teaching Analysis*. London: Green Co., Ltd.
- Marion, T. (2008). The effect of gestures on second language memorization by young children. *Gesture*, 8(2), 219-235.
- Read, J. (2000). *Assessing Vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Phoongprasertying, S., & Teeranon, P. (2012). Reflection through reflective writing to stimulate learning activities in normal-class learning sessions and crossclass learning sessions. *Journal of Language and Linguistics*, 31(2), 105-128.
- Youdee, W. (2009). *Use of Multisensory Approach to Promote Vocabulary Knowledge and Creative English Writing Ability of Partially Sighted Students* (Master of Education in Teaching English as a Foreign Language Thesis). Chiang Mai University, Chiang Mai.

Received: August 20, 2018

Revised: December 26, 2019

Accepted: June 9, 2021