บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนตามปกติ เพื่อให้ผู้วิจัยมีความรู้ความเข้าใจ ในการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำการวิจัยดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับคำศัพท์
    1.1 ความสำคัญของคำศัพท์
    1.2 ประเภทของคำศัพท์
    1.3 จุดมุ่งหมายการสอนคำศัพท์
    1.4 วิธีการสอนคำศัพท์
2. เอกสารเกี่ยวกับความคงทนในการจำคำศัพท์
    2.1 ความหมายของความจำ
    2.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้
    2.3 ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ
3. เอกสารเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนคำศัพท์
    3.1 ความหมายของเกม
    3.2 ชนิดของเกม
    3.3 จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน
    3.4 หลักในการเลือกเกม
    3.5 วิธีการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม
    3.6 ประโยชน์ของเกมที่มีต่อการเรียนการสอน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    4.1 งานวิจัยในประเทศ
        4.1.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ด้วยการสอนตามปกติ
        4.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอนคำศัพท์
        4.1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำคำศัพท์

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

4.2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ด้วยการสอนตามปกติ

4.2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการสอนคำศัพท์

4.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำคำศัพท์

เอกสารเกี่ยวกับคำศัพท์

ความสำคัญของคำศัพท์

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสรุปได้ดังต่อไปนี้

แมคคาร์ธี (McCarthy, 1997, pp. 2-15) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยในด้านการอ่าน เพราะทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากตำราได้ดียิ่งขึ้น

พิตรวัลย์ โกวิทวที (2540, หน้า 17 – 26) กล่าวว่า ไม่ว่าการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วยวิธีใด คำศัพท์ มีความสำคัญ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารทุกๆ ด้าน

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ดังนั้น การเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

ประเภทของคำศัพท์

เดวีส์ และเพียเรส (Davies & Peares, 2000, p. 68) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์เป็น 2 ประเภท

1. Active Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ในทักษะการพูดและเขียน
2. Passive Vocabulary คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ในทักษะการฟังและอ่าน

ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต (2521, หน้า 37 – 38) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์เป็น 2 ประเภท

1. คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) เป็นคำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเองและมีความหมายตามพจนานุกรม

2. คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง(Functions Words) เป็นคำศัพท์ที่เปลี่ยนความหมายไปตามโครงสร้างของประโยค

วิสาข์ จัติวัตร์ (2541, หน้า 73 - 74) แบ่งประเภทคำศัพท์ตามระดับของการรู้คำศัพท์เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ผู้อ่านไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำนั้นมาก่อน (Unknown Words) คือ คำศัพท์ที่นักเรียนไม่เคยมีอยู่ในความทรงจำมาก่อน ไม่เคยเห็นและไม่รู้ความหมาย

2. คำศัพท์ที่ผู้อ่านคุ้นเคยมาก่อน (Acquainted Words) คือคำศัพท์ที่นักเรียนจำความหมายของคำศัพท์นั้นได้หลังจากพยายามใช้ความพยายามพิจารณาหาความหมายของคำนั้น

3. คำศัพท์ที่อยู่ในความทรงจำ (Established Words) คือ คำศัพท์ที่นักเรียนสามารถจำความหมายได้อย่างรวดเร็วอัตโนมัติ

สรุปได้ว่า คำศัพท์ที่จะนำมาสอนสามารถแบ่งออกได้หลายชนิด และการแบ่งชนิดของคำศัพท์ก็ขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป

จุดมุ่งหมายการสอนคำศัพท์

ศิธร แสงธนู และคิด พงศทัต (2521, หน้า 39) มีความเห็นว่าในการสอนคำศัพท์ ผู้สอนควรมีจุดมุ่งหมายของตนเองว่า เมื่อสอนนักเรียนควรจะมีความรู้อย่างไร ซึ่งจุดมุ่งหมายนั้นมีกลวิธีหลายประการ ดังนี้

1. ต้องการให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ คือสามารถจำและบอกความหมายได้ทันทีที่อ่าน เขียน หรือได้ยินคำศัพท์นั้นๆ การที่จะสอนให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์นั้นมีกลวิธีคือ

1.1 ใช้ของจริง หรือของจำลอง

1.2 ใช้รูปภาพ กรณีที่หาของจริงไม่ได้

1.3 ใช้ท่าทางประกอบ

1.4 ใช้ข้อความเข้าช่วยแสดงความหมาย

1.5 การจำกัดความเป็นภาษาอังกฤษต้องใช้ภาษาง่ายๆ เป็นคำอธิบายและอย่าให้เสียเวลามาก

1.6 การให้ความหมายโดยใช้คำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือตรงข้ามกันต้องเลือกใช้คำที่เรียนมาแล้ว

1.7 ใช้วิธีการบอกรากคำ

1.8 ให้ความหมายเป็นภาษาไทย เป็นวิธีสุดท้ายและไม่ควรเสียเวลาอธิบายเพียงแต่บอกความหมายและฝึกการใช้ประโยค

2. ต้องให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ให้ถูกต้อง การสอนให้ออกเสียงได้ถูกต้องนั้น เป็นการเพิ่มทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนได้อีกด้วย

3. ต้องให้นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์นั้นในประโยคต่างๆได้โดยให้มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการที่จะให้นักเรียนได้รู้คำศัพท์คือ การที่ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้นำไปใช้ได้ ในลักษณะการบอก การเขียน การใช้ร่วมกับบริบท หรือประโยคต่างๆ ได้

วิธีการสอนคำศัพท์

ในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงลำดับขั้นตอนการสอนคำศัพท์ไว้ ดังนี้

ศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต (2521, หน้า 44) เสนอวิธีการลำดับขั้นตอนสอนคำศัพท์ดังนี้

1. ครูออกเสียงคำศัพท์โดดๆ 2-3 ครั้ง นักเรียนฟัง
2. ครูให้ความหมายของคำศัพท์ด้วยการใช้อุปกรณ์ หรือแสดงท่าทางประกอบ นักเรียนดูฟัง
3. ครูตั้งพูดตัวอย่างประโยคประกอบด้วยคำศัพท์นั้นซ้ำ 2-3 ครั้ง นักเรียน ฟัง พูด
4. ครูตั้งคำถามเป็นภาษาอังกฤษง่ายๆ เพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน นักเรียนคนใดคนหนึ่ง หรือทั้งชั้นตอบ
5. ครูเขียนประโยคที่ช่วยแสดงความหมายของคำนั้นได้ชัดบนกระดานดำ นักเรียนลอกลงสมุดเพื่อทบทวน
6. ครูให้นักเรียนฝึกการใช้คำใหม่ โดยใช้แบบประโยคที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว

วิสาข์ จัติวัตร์ (2541, หน้า 74 - 104) เสนอวิธีการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. การให้คำจำกัดความ คือการที่ครูให้คำศัพท์หรือคำจำกัดความของคำศัพท์ที่จะสอน
2. การเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท
3. การใช้ประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงกับความหมายของคำศัพท์ใหม่
4. เสริมความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มเติม โดยการนำคำศัพท์ที่คล้ายๆกันมาเปรียบเทียบแยกแยะ หรือรวมเป็นหมวดหมู่เดียวกัน

5. การสอนคำศัพท์พิเศษ คำที่สะกดต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกัน คำที่สะกดเหมือนกันแต่ความหมายต่างกัน คำที่มีความหมายคล้ายกัน คำที่มีหลายความหมาย คำที่แสดงการเปรียบเทียบ

เซลซี เมอเซีย (Celce – Murcia, 2001, pp. 290 – 293) เสนอวิธีการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. การเดาความหมายจากบริบท

2. การนำเสนอวิธีการช่วยการจำคำศัพท์

3. การจัดกลุ่มคำศัพท์ที่มีความหมายในหมวดหมู่เดียวกัน

นอกจากนี้ นูแนน (Nunan, 2001, pp.135 – 140) เสนอวิธีและหลักการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. ครูควรเน้นสอนคำศัพท์ที่พบและใช้บ่อยที่สุด

2. ครูควรเน้นการสอนคำศัพท์ให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

3. ครูควรให้ความสำคัญกับคำศัพท์ที่ใช้บ่อยและสอนคำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียน

4. ครูควรส่งเสริมและทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของคำศัพท์

เอกสารเกี่ยวกับความคงทนในการจำ

ความหมายของความจำ

เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์ (2536, หน้า 20) กล่าวว่า ความจำ หมายถึง ความสามารถในการสะสมประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้แล้วสามารถแสดงประสบการณ์ดังกล่าวออกมาในรูปของการระลึกได้ หรือ การแสดงออกทางพฤติกรรม

อุบลรัตน์ เพ็งสถิตย์ (2535, หน้า 7) กล่าวว่า ความจำเป็นกระบวนการหนึ่งทางจิตใจ ซึ่งเป็นกระบวนการที่เป็นความสามารถในการตอบสนองต่อบางสิ่งบางอย่างที่เคยมีประสบการณ์มาแล้วทำให้สามารถแสดงออกมาได้อีกครั้งหนึ่ง

อัจฉรา วงศ์โสธร (2544, หน้า 30) และเพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์ (2536, หน้า 21) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ความจำของมนุษย์ มี 3 ระบบ ดังนี้

1. ระบบความจำประสาทสัมผัสสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัสหลังจากเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง การสัมผัสด้วยอวัยวะทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง หรือส่วนใดส่วนหนึ่ง

2. ระบบความจำระยะสั้น (Short -Term Memory) STM คือการจำหลังจากการเรียนรู้ เป็นความจำที่คงอยู่ในระยะเวลาสั้น ที่ตั้งใจจำ หรือใจจดจ่อในเวลานั้น เมื่อไม่ได้ใส่ใจสิ่งเหล่านั้นแล้ว ความจำก็จะเลือนหายไป

3. ระบบความจำระยะยาว(Long-Term Memory) LTM คือความจำที่คงทนถาวร ไม่ว่าจะทิ้งระยะเนิ่นนานเพียงใด ถ้าเมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ จะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง ระบบความจำยาวนี้ เป็นระบบความจำที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นความหมาย หรือ ความเข้าใจในสิ่งที่ตนรู้สึก เป็นการตีความ จึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจ และความเชื่อของแต่ละคน

ไสว เลี่ยมแก้ว (2528, หน้า 9 – 17) และ อุบลรัตน์ เพ็งสถิตย์ (2535, หน้า 108) ได้แบ่งชนิดของการจำดังนี้

1. การระลึกได้ หมายถึงการที่สะสมพฤติกรรมหรือสิ่งที่เรียนรู้มาก่อนแล้ว สามารถแบ่งออกได้ 3 แบบ คือ

1.1 การระลึกเสรี คือ การบอกสิ่งที่เคยเห็นหรือสิ่งที่เคยเรียนมาก่อน ระลึกสิ่งใดก็ตอบสิ่งนั้น ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ

1.2 การระลึกตามลำดับ คือ การตอบสิ่งที่เคยเรียนมาจากลำดับแรกจบถึงลำดับสุดท้าย

1.3 การระลึกตามตัวแนะ คือ การบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้หรือเคยเห็นโดยมีตัวชี้แนะเป็นสิ่งเร้า

2. การรู้จักหรือการจำได้ หมายถึง การที่สามารถแสดงพฤติกรรมได้เมื่อสิ่งเร้านั้นปรากฏเฉพาะหน้า

3. การเรียนรู้ซ้ำ หมายถึง การที่ได้เรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งมาแล้ว เมื่อเรียนครั้งต่อมาจะทำได้รวดเร็วกว่าครั้งแรก เพราะมีความจำจากครั้งแรกเหลือเก็บไว้

สรุปได้ว่า ความจำ หมายถึง ความสามารถในการสะสมประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ และสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของการระลึกได้หรือจำได้

ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

ความคงทนในการเรียนรู้หมายถึง การรักษาไว้ซึ่งผลที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือการเรียนรู้ให้คงอยู่ต่อไป หรือ เคยมีประสบการณ์มาแล้วหลังจากทิ้งไว้ระยะเวลาหนึ่ง (Adams, 1976, p.107 อ้างอิงจาก ปิญาณี บูรณะชาต และคณะ, 2553, หน้า 24)

ประสาท อิศรปรีดา (2534, หน้า 230) และวรพจน์ ศรีสง่าชัย (2537, หน้า 36 – 37) กล่าวว่า ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง การรักษาไว้ซึ่งผลที่เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือการเรียนรู้ให้คงอยู่ต่อไป

สุดใจ เหล่าสุนทร (2549, หน้า 23) กล่าวว่า การมีการทบทวนเป็นระยะๆสามารถรักษาความจำได้เป็นอย่างดี การที่จะให้คงการเรียนอยู่เสมอ จะต้องพยายามให้มีความสามารถที่จะระลึกหรือคิดสิ่งที่รู้อยู่ตลอดเวลา ร่วมกับความคิดและประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้นอย่างมีระเบียบ จึงจะสามารถแก้ปัญหาต่างๆได้

สรุปได้ว่า ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว หลังจากผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งความคงทนทางการเรียนรู้ ก็คือ การจำ

ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ

นักการศึกษาหลายท่านทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องช่วงเวลาที่ใช้ในการทดสอบความคงทนในการจำ ดังนี้

เกรเกอรี่ (Gregory, 1987, p. 29) กล่าวว่า นักจิวิทยาการทดลอง ได้กำหนดระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำไว้ดังนี้

ความคงทนในการจำการสัมผัสควรวัดหลังจากการเรียนรู้ประมาณ 1 วินาที

ความคงทนในการจำระยะสั้นควรวัดหลังจากการเรียนรู้ 1 นาทีหรือน้อยกว่า

ความคงทนในการจำระยะยาวควรวัดหลังจากการเรียนรู้ในช่วง 1 นาทีจนถึงหลายวันหรือหลายสัปดาห์

ชัยพร วิชชาวุธ (2520, หน้า 118) และแอคินสันและชิฟฟิน (Atkinson & Shiffin, 1968, pp. 89 – 195 อ้างอิงจาก ปิญาณี บูรณะชาต และคณะ, 2553, หน้า 30) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ในการทดสอบความคงทนในการจำควรเว้นระยะห่างจากการทดสอบครั้งแรกประมาณ 14 วัน หรือ 2 สัปดาห์ เพื่อก่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่างๆน้อยลง เพราะเป็นระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำ

กล่าวโดยสรุป เวลาที่ใช้ในการทอสอบความคงทนในการจำส่วนมากจะใช้เวลาประมาณ 14 วัน หลังจาการเรียนรู้หรือจากการทดสอบครั้งแรกเพราะเป็นระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำนั่นเอง

เอกสารเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนคำศัพท์

ความหมายของเกม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525, หน้า 109) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขันการเล่นเพื่อความสนุก และเป็นลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงในคราวหนึ่ง

วรรณพร ศิลาขาว (2538, หน้า 21) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีการแข่งขันอย่างมีจุดมุ่งหมายและมีกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกมคือ ผู้เรียน จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์

เยาวพา เดชะคุปต์ (2538, หน้า 21 อ้างอิงจาก จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดำจ่าง, 2551, หน้า 22) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ผู้เล่นต้องพยายามแข่งขันต้องมีการแพ้ ชนะ ตามกติกาที่กำหนดไว้ให้สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง หลักสำคัญในการเล่นเกมต้องมีกติกา และวิธีการเล่น

ลีวิส และ เบดสัน (Lewis & Bedson, 1999, p.10-12) กล่าวว่า เกม หมายถึง รูปแบบของกิจกรรมที่ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ (task based) โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการนำสู่เป้าหมาย มีลักษณะเป็นการแข่งขัน มีกติกาที่ชัดเจน

สรุปได้ว่า เกมหมายถึงการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เป็นการเล่นในลักษณะแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน ในการเล่นเกมแต่ละครั้งต้องมีองค์ประกอบคือ ตัวผู้เล่น จุดมุ่งหมายในการเล่นและกฎเกณฑ์ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจำเป็นต้องมีการตัดสินแพ้ ชนะ

ชนิดของเกม

เกมภาษาอังกฤษมีหลายประเภทผู้สอนจึงควรเลือกให้เหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ซึ่ง สังเวียน สฤษดิกุล (2521, หน้า 315) ได้แบ่งเกมการสอนภาษาอังกฤษเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลข และจำนวน

2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักขระภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์และออกเสียง

4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยค และการพูดที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ

6. Rhyming Games เป็นการฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมฝึกผสมผสานกันหลายรูปแบบ ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัย และระดับนักเรียน

คณะนักวิชาการนานมีบุ๊คส์ (2543, หน้า 15) ได้แบ่งประเภทของเกมฝึกภาษาที่ใช้ในระดับประถมศึกษาเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร
2. Pronunciation Game เป็นเกมฝึกการออกเสียง
3. Listening and Speaking Game เป็นเกมฝึกทักษะการฟังและการพูด
4. Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์
5. Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
6. Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
7. Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

จอห์จพี และแมคคอลัม (George P. & McCallum, 1980, pp. 3 – 143) ได้แบ่งประเภทของเกมฝึกภาษาเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกคำศัพท์
2. Number Games เป็นเกมเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลข
3. Structure Games เป็นเกมการฝึกไวยากรณ์
4. Spelling Games เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
5. Conversation Games เป็นเกมฝึกการสนทนา
6. Writing Games เป็นเกมฝึกการเขียน

นอกจากนี้ ลีวิส และ เบดสัน (Lewis & Bedson, 1999, pp.15 - 16) ได้แบ่งประเภทของเกมภาษาออกเป็น 2 ประเภท คือ เกมภาษาแบบกระตุ้น (rousing) และเกมภาษาแบบสงบ(setting)

จุดมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ในการสอน

ซาริ (Sari, 2010) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. นำเสนอคำศัพท์ใหม่
2. ทบทวนคำศัพท์ในบทเรียนก่อนหน้า
3. เพื่อตรวจสอบความรู้ของนักเรียนก่อนที่จะสอนคำศัพท์ใหม่
4. เพื่อทบทวนและฝึกการใช้คำศัพท์ใหม่ที่เรียน
5. เพื่อเข้าสู่บทเรียน
6. เพื่อเติมเต็มความรู้คำศัพท์ก่อนจบบทเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2536, หน้า 12) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายบำบัดความเครียดทางกายและประสาท เพื่อความสร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุกสนาน ทำให้นักเรียนต้องการเรียนภาษาอังกฤษ และเพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรกวัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

นอกจากนี้ ทิศนา แขมมณี (2552, หน้า 81) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นการสอนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ

หลักในการเลือกเกม

นิตยา สุวรรณศรี (2536, หน้า 14) ซาริ (Sari, 2010) กล่าวถึงหลักการในการเลือกเกม ดังนี้

1. กำหนดถึงจุดประสงค์ของเกมว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการสอนหรือไม่
2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม
3. จำนวนของนักเรียนจะจำกัดตัวเลือกเกี่ยวกับเกม บางเกมจะเล่นได้ผลดีถ้ามีนักเรียนจำนวนมาก ในขณะที่บางเกมใช้คนเพียง 2 คน แต่บางเกมก็อาจจะนำมาปรับใช้ได้ ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้า
4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีมหรือรายบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. ควรคำนึงถึงวัยของผู้เล่นเกม
6. คำนึงถึงระดับที่ต้องการ ถ้าเป็นเกมที่ต้องออกกำลังหรือแสดงท่าทางอาจจะจัดให้เล่นท้ายชั่วโมง มิฉะนั้นจะเกิดความวุ่นวายจนเรียนไม่ได้ในชั่วโมงนั้น ถ้าหากต้องการหรือจำเป็นต้องเล่นก่อนหน้านั้น คือต้นชั่วโมงหรือกลางชั่วโมง ก็เลือกเกมที่เงียบๆไม่ใช้เสียงมาก

7. กำหนดเวลาในการเล่นเกมไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและและแผนการดำเนินการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น

8. เตรียมวัสดุให้พร้อมล่วงหน้า หรือถ้ามีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง ก็เปลี่ยนวัสดุหรือคำศัพท์ตามความเหมาะสม

9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่าจะมีการให้รางวัลหรือไม่

10. ในการจัดการเรียนการสอนสามารถดัดแปลงเกมต่างๆให้เหมาะสมกับบทเรียน แต่สิ่งที่สำคัญพยายามให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุด

วิธีสอนคำศัพท์โดยใช้เกม

นักการศึกษาหลายท่าน ได้แก่ นิตยา สุวรรณศรี (2536, หน้า 19 - 20) จอห์จพี และแมคคอลัม (George P. & McCallum,1980, pp. ix – xi) และสโตน (Stone, 2009) ได้เสนอวิธีการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมไว้สอดคล้องกันซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เตรียมตัวให้พร้อมในการเล่นเกม อ่านกฎเกณฑ์หลายครั้งจนแน่ชัดว่าเข้าใจแล้วอย่างถี่ถ้วน รวบรวมวัสดุที่จำเป็น เตรียมคำพูดที่จะพูดในระหว่างเล่นเกม หรือหลังการเล่นเกม

2. ก่อนแนะนำเกม ควรถามนักเรียนก่อนว่าสนใจในกิจกรรมลักษณะนี้หรือไม่

3. เลือกเกมที่นักเรียนจำนวนมากมีส่วนร่วม ในชั้นที่มีนักเรียนค่อนข้างมากจะต้องมีนักเรียนบางส่วนที่ต้องเป็นผู้ฟังและผู้สังเกต แต่ก็มีส่วนในการให้คะแนน ส่วนในชั้นที่มีจำนวนนักเรียนน้อยก็พยายามให้นักเรียนทั้งหมดมีส่วนร่วม

4. พยายามเลือกเกมที่อยู่ในขอบเขตความสามารถของนักเรียนเพราะถ้านักเรียนสามารถเล่นได้ก็จะทำให้เกมนั้นท้าทายยิ่งขึ้น

5. อย่าใช้เกมในตอนเริ่มต้นชั่วโมง อาจใช้ตอนกลางหรือตอนท้าย เมื่อนักเรียนต้องการเปลี่ยนบรรยากาศ

6. บอกวิธีเล่นเกมอย่างละเอียด ชัดเจน และต้องแน่ใจว่าทุกคนเข้าใจวิธีเล่นเกม โดยอาจทดลองสักเล็กน้อยเพื่อให้แต่ละคนรู้บทบาทของตน

7. ครูเป็นผู้ดูแล แนะนำด้วยตนเอง และถ้าจะแนะนำอะไรควรยืนอยู่หน้าห้องเพื่อให้แน่ใจว่าทุกคนสามารถมองเห็นครู

8. ควรรักษากฎเกณฑ์ในการเล่นเกมอย่างเคร่งครัด

9. ควรมีการควบคุม ถึงแม้ช่วงการเล่นเกมจะเปิดโอกาสให้นักเรียนสนุก แต่ถึงอย่างไรก็ต้องคำนึงถึงวินัย เพราะให้นักเรียนได้สนุกไปพร้อมกับได้เรียนรู้ไปด้วย

10. สังเกตกิริยาของนักเรียนขณะเล่นเกม พยายามมองข้ามข้อผิดพลาดเล็กๆน้อยๆเสีย ก็จะทำให้นักเรียนมีความสุขมากขึ้น

11. ในการเล่นเกมเป็นทีม ควรให้จำนวนคนในแต่ละทีมเท่ากัน และนักเรียนที่มีความสามารถในแต่ละทีมเท่าๆกันด้วย ทั้งนี้เพื่อป้องกันนักเรียนที่เรียนอ่อนไม่ให้เกิดความอายเมื่อทำผิดและทำให้เกมตื่นเต้นมากขึ้นด้วย

12. เกมควรยืดหยุ่นได้ ถ้าเกมไหนใช้ไม่ได้ผลอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงบ้างเพราะแต่ละเกมอาจจะไม่เหมาะสมกับผู้เล่นทุกกลุ่ม

13. อย่าใช้เวลานานเกินไปในการเล่นเกม เพราะนักเรียนอาจจะเบื่อและเกมแต่ละเกมอย่าใช้เล่นบ่อยจนเกินไป

ประโยชน์ของเกมที่มีต่อการเรียนการสอน

เกมที่ครูนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน จะมีคุณค่ามาก น้อย เพียงใดขึ้นอยู่กับการพิจารณาเลือกใช้เกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ และความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534, หน้า 3) กล่าวถึงคุณค่าของเกมที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้ ให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทางด้านความคิด ฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ นักเรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความเครียดในการเรียน จูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือกัน ฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ ช่วยในการประเมินผลการสอนและช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนชัดเจนขึ้น

นิตยา สุวรรณศรี (2536, หน้า 11) กล่าวว่า เกมประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และใช้ภาษาไว้ได้นาน และทำให้นักเรียนมีโอกาสฝึกใช้ภาษามากขึ้น

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางการอ่าน การเขียน และสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยจูงใจให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน ดังนั้นครูจึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ด้วยการสอนตามปกติ

เอกวิทย์ อำนวย (2541) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนคำศัพท์จากภาพที่มีและไม่มีพื้นหลัง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนคำศัพท์จากภาพที่มีพื้นหลังกับไม่มีภาพพื้นหลังมีผลสัมฤทธิ์ไม่แตกต่างกัน นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วน ศศิธร เจริญใจ (2550) ได้ทำการวิจัย เรื่องการศึกษาเปรียบเทียบผลการสอนคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมทัศนศิลป์ และกิจกรรมการตอบสนองด้วยท่าทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่ากิจกรรมทัศนศิลป์ และกิจกรรมการตอบสนองด้วยท่าทาง ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้หลังการทดลองสูงขึ้น โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมทัศนศิลป์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมตอบสนองด้วยท่าทาง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมทัศนศิลป์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่แตกต่างจากนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการตอบสนองด้วยท่าทาง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม

บังอร โกศลปริญญานันท์ (2543) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุดมศึกษา เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม ในการสรุปบทเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และ รุ่งทิพย์ ดำจ่าง (2551) ได้ทำการศึกษาโดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโรจนวิทย์มาลาเบี่ยง ที่สอนโดยเกมประกอบและการสอนตามคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิตที่ระดับ .01

ในขณะเดียวกัน จันทร์เพ็ญ สุภาแก้ว (2551) ก็ได้ทำการวิจัย เรื่อง การใช้เกมเพื่อเป็นกิจกรรมเสริมในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวเขาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศึกษานารีอนุสรณ์ 1 บ้านนาแม่เมืองน้อย อำเภอแม่อาย จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำคำศัพท์

วิชัย สายคำอิน (2541) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มที่เรียนแบบมีเกมประกอบและแบบไม่มีเกมประกอบมีผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์แตกต่างกัน

เพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเล้งและโรงเรียนบ้านหนองคู จังหวัดสุรินทร์ ด้วยการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมและไม่ใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูที่ใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูคำศัพท์ภาษาอังกฤษและมีความคงทนในการเรียนรูคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนสอนตามคู่มือครูที่ไม่ใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ยุพิน จันทร์ศรี (2546) ก็ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนบ้านโคกสุก และโรงเรียนบ้านหนองขุ่น จังหวัดชัยนาท ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนสูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เจน ใจนวล และคณะ (2549) เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้ภาพประกอบและการสอนโดยใช้เกมประกอบผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ภาพประกอบและการสอนโดยใช้เกมประกอบได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียนทันทีสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ภาพประกอบและการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ในขณะเดียวกัน รังสิมา แจ่มจันทา (2550) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ไม่มีเกมประกอบ

ส่วน จริญญา สอนสุด (2550) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านเขานางต่วม อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีคะแนนเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ด้วยการสอนตามปกติ

โจนส์ (Jones, 2004, Abstract อ้างอิงจาก เจน ใจนวล และคณะ 2549, หน้า 28) ได้วิจัยการใช้รูปภาพเพื่อเปลี่ยนระบบการสื่อสารและเวลาที่ล่าช้าเพื่อช่วยการพูดของเด็กออทิสติกส์ จำนวน 5 คน ผลการวิจัยพบว่า การใช้รูปภาพมีส่วนช่วยในการพูดของเด็กออทิสติกส์จำนวน 3 ใน 5 คน ส่วนอีกคนช่วยได้เล็กน้อย และอีกคนหนึ่งรูปภาพไม่ได้ช่วยในการพูดแต่ช่วยในทักษะการเลียนเสียง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์โดยใช้เกม

เทเลอร์ (Tayloy, 1979.788-A-789-A อ้างอิงจาก จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์

ดำจ่าง, 2551 หน้า 35) ได้ทำการวิจัยโดยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบธรรมดากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 กลุ่มๆละ 15 คน นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์กันดีกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบธรรมดา

นูเยน และงา (Nguyen & Nga, 2003) ได้ทำการวิจัยผลการเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมกับนักเรียมกลุ่มหนึ่งในเวียตนาม พบว่า นักเรียนมีปฏิกิริยาและความรู้สึกว่า เกมที่ใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ช่วยให้นักเรียนพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียน รวมทั้งยังสร้างทักษะให้เกิดกับนักเรียนด้วย

อกาเพียส (Agapious, 2006) ได้ทำการวิจัยโดยใช้เกมเลียนแบบ ในการสอนทักษะการฝึกอาชีพกับนักเรียนสถาปัตย์ระดับอนุปริญญา ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ในประเทศอังกฤษ พบว่านักเรียนได้รับการสอนโดยใช้เกมเลียนแบบ มีผลการเรียนที่ดีขึ้น และการใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่มีส่วนในการเสริมวิธีการสอนตามปกติได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำคำศัพท์

แอบเดล และ แคดดูมิ (Abdel & Qaddoumi, 2007) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนภาษาอังกฤษการสอนโดยใช้เกมการศึกษากับวิธีการสอนตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนของรัฐบาลที่เมืองนาบัส พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความคงทนในการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยวิธีปกติ