

ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
โรงเรียนอนุบาลองครักษ์ (ผดุงองครักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก

**EFFECTS OF USING SCRABBLE GAME ACTIVITY TO DEVELOP  
ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT IN PRATOMSUKSA 3 AT  
ANUBANONGKHARAK (PHADUNGONGKHARAKPRACHA)  
SCHOOL, NAKHONNAYOK PROVINCE**

ศุภิษา จันทะมัน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
โรงเรียนอนุบาลองครักษ์ (ผดุงองครักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก

สุภิญญา จันทะมัน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก

ชื่อ – นามสกุล

นางสาวสุภิญญา จันทะมัน

สาขาวิชา

เทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.


ปีการศึกษา

2557

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์สริน เจริญไชสง, ก.ค.)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์โกศล มีคุณ, กศ.ค.)

.....กรรมการ

(อาจารย์ชัยบุญภรณ์ เล้าหะเพ็ญแสง, ก.ค.)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.)

วันที่ 14 เดือน มิถุนายน พ.ศ.2558

|                   |  |
|-------------------|--|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก |
| ชื่อ – นามสกุล    | นางสาวสุกัญญา จันทะมัน   |
| สาขาวิชา          | เทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร  |
| อาจารย์ที่ปรึกษา  | ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ค.  |
| ปีการศึกษา        | 2557   |

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล กับกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก 4 ห้องเรียน จำนวน 172 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม 2 ห้องเรียน จำนวน 85 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง จำนวน 45 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 40 คน กลุ่มทดลอง คือ กลุ่มที่จัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล และกลุ่มควบคุม คือ กลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย แบบประชากรสองกลุ่มสัมพันธ์กัน แบบประชากรสองกลุ่มเป็นอิสระต่อกัน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบหลัก คือ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ สารสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล สูงกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**คำสำคัญ:** แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เกมสแครบเบิ้ล กิจกรรมเสริมทักษะ

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Thesis Title</b>   | The Affects of Scrabble Game on the English Language<br>Achievement of Prathomsuksa 3 Students, Anuban Ongkharak<br>(Padung Ongkharakpracha) School, Nakhon Nayok Province |
| <b>Name - Surname</b> | Miss Supichaya Chantamun   |
| <b>Program</b>        | Technology in Curriculum Research and Development  |
| <b>Thesis Advisor</b> | Assistant Professor Sutthiporn Boonsong, Ed.D.   |
| <b>Academic Year</b>  | 2014   |

## ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) develop lesson plans with scrabble game included, 2) compare pre-test and post-test of the students' achievement in english subject of the experimental group, and 3) compare pre-test and post-test of the students' achievement in english subject of the experimental group and the controlled groups.

The research samples were 172 prathomsuksa 3 students of Anuban Ongkharak (Phadung Ongkharakpracha) School selected by cluster random sampling. There were 2 controlled groups (45 each) and 1 experimental group (40 students). Research instruments were 1) lesson plans with scrabble game included, 2) english language achievement test. The statistics used for data analysis included mean ( $\bar{X}$ ), standard deviation (S.D.), t-test and ANCOVA.

The findings showed that 1) lesson plans consisted of topic, objectives, goals, content, teaching activities, instructional media and an assessment with the 1.00 IOC lesson plans, 2) the students' pre-test achievement of the experimental group was higher than the post-test with statistically significant difference at the level of .01, 3) students' achievement of the experimental group was higher than students' achievement of the controlled groups with statistically significant difference at the level of .05.

**Keywords:** english lesson plans, scrabble game, learning activity

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความเมตตากรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพร บุญส่ง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.ธัญญภรณ์ เลาะห์เพ็ญแสง ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาตลอดจนให้ความช่วยเหลือแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ ซึ่งผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ดร.รสริน เจริญไชย ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.โกศล มิคคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพร บุญส่ง และดร.ธัญญภรณ์ เลาะห์เพ็ญแสง กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาเสียสละเวลามาเป็นประธานและกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำปรับปรุงให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้มีความถูกต้องและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ คุณสุภาวดี สายรัตน์ คุณแสงอรุณ สุขดี และอาจารย์สุกัญญา บุญศรี ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พร้อมทั้งชี้แนะแนวทางปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาด เพื่อให้ได้เครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

การวิจัยครั้งนี้จะสำเร็จลงไม่ได้หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จาก นายวินัย อ่ำประเวทย์ ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) นางบุญจิรา ชูพันธ์ รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) คณะครู และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ให้ความร่วมมือ ให้คำแนะนำช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการทำการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสุรัตน์ จันทะมันน์ ครอบครัวจันทะมันน์ญาติพี่น้อง เพื่อนๆ และเพื่อนร่วมรุ่นสาขาวิชาเทคโนโลยีการวินัยและพัฒนาหลักสูตร รุ่นที่ 5 ทุกคนที่สนับสนุนช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ตลอดมาอย่างดียิ่ง และขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมทุกท่านที่อบรมสั่งสอนให้คำแนะนำ ตลอดจนเจ้าหน้าที่คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมที่คอยช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกงานวิทยานิพนธ์ประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณค่าอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเพื่อบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

สุกัญญา จันทะมันน์

## สารบัญ

|  | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย.....   | (3)  |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....  | (4)  |
| กิตติกรรมประกาศ.....   | (5)  |
| สารบัญ.....  | (6)  |
| สารบัญตาราง.....   | (8)  |
| สารบัญภาพ.....   | (9)  |
| บทที่ 1 บทนำ.....  | 10   |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....  | 10   |
| 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....  | 12   |
| 1.3 สมมติฐานงานวิจัย.....  | 12   |
| 1.4 ขอบเขตการวิจัย.....  | 13   |
| 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....   | 14   |
| 1.6 กรอบแนวคิดการวิจัย.....  | 14   |
| 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....   | 15   |
| บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                                   | 16   |
| 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ..... | 17   |
| 2.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้.....  | 20   |
| 2.3 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม.....   | 26   |
| 2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ.....                                   | 36   |
| 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....   | 47   |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....  | 52   |
| 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....                               | 52   |
| 3.2 แบบแผนงานวิจัย.....  | 53   |
| 3.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....  | 53   |
| 3.4 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือวิจัย.....                                  | 54   |

## สารบัญ (ต่อ)

|   | หน้า |
|---|------|
| 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....                          | 56   |
| 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....             | 57   |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....                     | 62   |
| 4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....          | 62   |
| 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....                         | 63   |
| บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ..... | 70   |
| 5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....                      | 70   |
| 5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....                      | 70   |
| 5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....                   | 71   |
| 5.4 วิธีดำเนินการวิจัย.....                           | 71   |
| 5.5 สรุปผลการวิจัย.....                               | 72   |
| 5.6 อภิปรายผลการวิจัย.....                            | 73   |
| 5.7 ข้อเสนอแนะการวิจัย.....                           | 77   |
| บรรณานุกรม.....                                       | 78   |
| ภาคผนวก.....  | 83   |
| ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย.....  | 84   |
| ภาคผนวก ข หนังสือผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย..... | 86   |
| ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....             | 90   |
| ภาคผนวก ง ผลการจัดการเรียนรู้.....                    | 181  |
| ประวัติผู้เขียน.....                                  | 190  |



## สารบัญตาราง

|              | หน้า   |
|--------------|--|
| ตารางที่ 3.1 | แบบแผนงานวิจัย..... 53   |
| ตารางที่ 3.2 | โครงสร้างการจัดหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Family and friends และ Around town..... 54   |
| ตารางที่ 4.1 | การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble)..... 63   |
| ตารางที่ 4.2 | ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre - test) ระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม..... 67                           |
| ตารางที่ 4.3 | ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและ หลังเรียนของกลุ่มทดลอง..... 68   |
| ตารางที่ 4.4 | ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษระหว่าง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยวิธี ANCOVA..... 69                          |
| ตารางที่ 4.5 | การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน หลังเรียน และหลังเรียนที่ปรับด้วยตัวแปรร่วม โดยใช้สถิติ ANCOVA..... 69 |



## สารบัญภาพ

|   | หน้า |
|---|------|
| ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....                | 14   |
| ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้..... | 23   |



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงทางสังคมมีการดำเนินไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ทำให้ความเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ซึ่งถือว่าความเจริญก้าวหน้าด้านการสื่อสารในยุคโลกาภิวัตน์ที่โลกไร้พรมแดนนี้ทำให้คนทั่วโลกสามารถติดต่อกันได้อย่างรวดเร็ว และการที่จะติดต่อสื่อสารระหว่างกันนั้นจำเป็นต้องมีภาษาเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันนั้นภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาสากล เป็นภาษาที่ทั่วโลกใช้ในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วัฒนธรรมประเพณีต่างๆ และเป็นอีกหนึ่งภาษาที่มีความจำเป็นต้องเรียนรู้และใช้อย่างถูกต้อง เมื่อเราได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างถ่องแท้แล้ว จะช่วยให้เราสามารถติดต่อสื่อสารและสร้างความเข้าใจระหว่างคนทั่วโลกที่ใช้ภาษาอังกฤษด้วยกันได้ ซึ่งประเทศไทยเองนั้นเป็นประเทศที่กำลังพัฒนามีการร่วมลงทุนทำกิจกรรมต่างๆ กับประเทศอื่นๆ มากมาย จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่คนในชาตินั้นต้องมีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารกับคนในชาติอื่นๆ ทั้งเพื่อประกอบธุรกิจต่างๆ เพื่อถ่ายทอดและเรียนรู้วัฒนธรรม และเพื่อการดำรงชีวิตในแต่ละวัน สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนต้องใช้ภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทด้วยกันทั้งสิ้น

กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายเร่งปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งระบบให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างเสริมสมรรถนะและทักษะการใช้ภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาองค์ความรู้เพื่อการพัฒนาคน อันจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และการเตรียมความพร้อมรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในปี พ.ศ.2558 (กระทรวงศึกษาธิการ: แนวปฏิบัติ ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง นโยบายการปฏิรูปการเรียนรู้ การสอนภาษาอังกฤษ, 2557, น. 4) ซึ่งการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษนั้นจะต้องมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะที่จำเป็นทั้ง 4 ด้าน คือการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามแนวทางหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้สถานศึกษากำหนดสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมและยืดหยุ่นตามธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ และยืดหยุ่นตามธรรมชาติของตัวผู้เรียน ดังนั้น

เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ ผู้สอนจำเป็นต้องทำการศึกษาและทำความเข้าใจกับธรรมชาติและบริบทของผู้เรียน พร้อมทั้งคิดค้นหาวิธีการสอนแบบต่างๆ สื่อการสอน และหาแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมเข้ามาใช้ควบคู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และหาวิธีแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุผลสำเร็จ

ในช่วงเวลาที่ผ่านมาถึงแม้จะมีการปรับปรุงหลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อยู่เสมอ แต่การจัดการเรียนการสอนก็ยังมีอุปสรรคและไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ผู้สอนส่วนมากมักประสบปัญหานักเรียนไม่ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นวิชาที่ผู้เรียนคิดว่าเข้าใจและเรียนรู้ได้ยาก ดังจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับต่างๆ ทั้งผลการประเมินคุณภาพการศึกษา ระดับชาติ (National Test: NT) ผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test : O-net) ผลการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา (Local Assessment System: LAS) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ โรงเรียนในปีการศึกษาที่ผ่านมา (ข้อมูลสารสนเทศ โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา) (ผดุงองค์รักษ์ประชา) (2556, น. 6-23) ดังนั้นครูผู้สอนจำเป็นต้องปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะคุณภาพการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับนั้น นอกจากจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของตัวผู้เรียน เช่น ความพร้อมด้านสติปัญญา ความสนใจในการเรียน และสภาพแวดล้อมอื่นๆ แล้ว บทบาทของตัวผู้สอนเองนั้น ถือว่ามีความสำคัญมากต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องหาวิธีการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับตัวของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษนั้น เมื่อผู้สอนได้สอนเนื้อหา แนวคิดหรือหลักการเรื่องหนึ่งเรื่องใดแก่ผู้เรียนไปแล้ว ครูจำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะและความชำนาญ ในการฝึกฝนทักษะนั้น ครูควรจัดหากิจกรรมให้มีรูปแบบที่หลากหลาย มีความแปลกใหม่ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและอยากเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานไปกับการสอนเนื้อหาด้วย กิจกรรมฝึกทักษะอย่างหนึ่งที่ผู้เรียนระดับประถมศึกษาส่วนใหญ่นชอบคือ การเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรทัย แสงทอง (2548, น. 2-3) ได้กล่าวถึงการทำให้เด็กเรียนสนใจต่อการเรียนไว้ว่า ถ้าครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถสร้างความสนุกสนานแล้วจะทำให้เด็กมีความสนใจในวิชาที่เรียนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นครูจึงควรใช้ประโยชน์จากข้อเท็จจริงนี้ไปใช้จัดการเรียนการสอนในรูปแบบของการเล่นเกม ซึ่งจะทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน มีความสนใจที่จะเรียนรู้บทเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุธีร์ ปล่อยโคกสูง (2546, น. 100-101) ได้กล่าวว่า เกมช่วยให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ช่วยสร้างเจตคติที่ดีอีกทางหนึ่ง และการใช้เกมอาจใช้ในกรณีมีรูปแบบโน้มนำ

หรือใช้ในการฝึกทักษะก็ได้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ บังอร โกศลปริญญาพันธ์ (2543, บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมสรุปบทเรียน พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า กิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนเพิ่มมากขึ้น ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย และเกิดความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้เนื้อหาของบทเรียนส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำกิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิลมาสอดแทรกในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อแก้ปัญหาระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่อยู่ในระดับต่ำ ซึ่งโดยธรรมชาติของกิจกรรมเกมนั้นเป็นสิ่งที่ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาชอบ สามารถเข้าใจและเล่นได้ง่าย เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และยังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ดังนั้นกิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิลเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่น่ามาสอดแทรกเข้ากับเนื้อหาในบทเรียน เพื่อเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นได้อีกด้วย

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล (Scrabble)

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล (Scrabble)

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มที่จัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล (Scrabble) กับกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ

## 1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล (Scrabble) หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน

1.3.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) สูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ

## 1.4 ขอบเขตของการศึกษา

### 1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองครักษ์ (ผดุงองครักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ปีการศึกษา 2557 จำนวน 4 ห้องเรียน 172 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองครักษ์ (ผดุงองครักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ปีการศึกษา 2557 จำนวน 2 ห้องเรียน 85 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 1 ห้องเรียน 45 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 1 ห้องเรียน 40 คน

### 1.4.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) วิธีการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่

- 1) การจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble)
- 2) การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ตัวแปรร่วม (Covariate) ผลการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน

### 1.4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) โดยเลือกเนื้อหาและคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง family and friends และ Around town

### 1.4.4 ขอบเขตเวลา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองช่วงเดือนกุมภาพันธ์ – เดือนมีนาคม 2558

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล (Scrabble) หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยใช้กิจกรรมเกมเกี่ยวกับการต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษชนิดหนึ่งมาใช้เพื่อเสริมในบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้จะอยู่ในบทเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

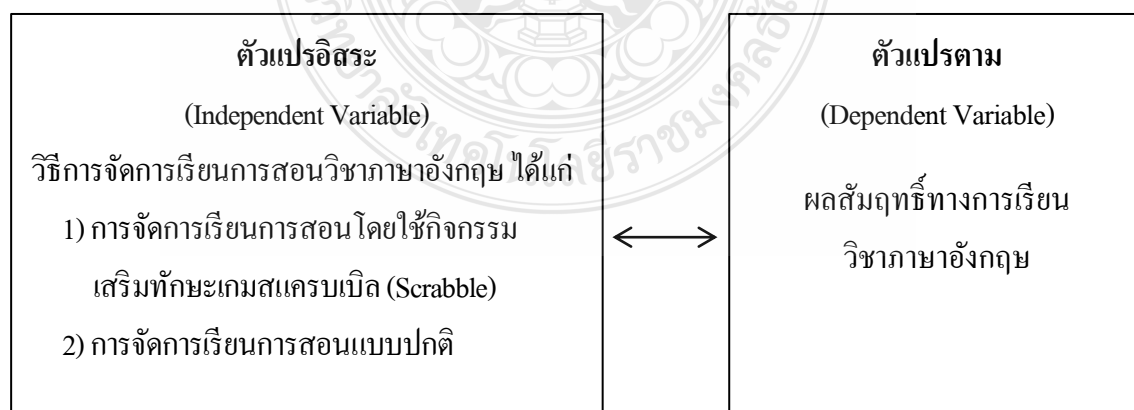
1.5.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามเนื้อหาของหนังสือเรียนที่โรงเรียนได้คัดเลือกไว้สำหรับจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนอนุบาลองครักษ์ (ผดุงองครักษ์ประชา)

1.5.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และผ่านการตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องกับจุดประสงค์ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาและหลักสูตร 3 ท่าน และผ่านการวิเคราะห์ค่าความยาก-ง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับก่อนที่จะนำมาใช้ในการทดลอง

1.5.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยวัดจากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.5.5 นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองครักษ์ (ผดุงองครักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

## 1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล (Scrabble) วิชาภาษาอังกฤษ สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.7.2 ได้องค์ความรู้ในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล (Scrabble) เพื่อเป็นแนวทางจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ

1.7.3 ได้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิลกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ





## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะ เกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) กับ กลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ ซึ่งผู้ศึกษาได้ดำเนินตามขั้นตอนดังนี้

- 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ
- 2.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
  - 2.2.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้
  - 2.2.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้
  - 2.2.3 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
  - 2.2.4 ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
- 2.3 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
  - 2.3.1 ความหมายของเกม
  - 2.3.2 เทคนิคและข้อเสนอแนะในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม
  - 2.3.3 เกณฑ์ในการเลือกเกมประกอบการเรียนการสอน
  - 2.3.4 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน
  - 2.3.5 ประโยชน์ของเกมที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน
  - 2.3.6 การสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล
- 2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.4.2 องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.4.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.5 หลักเกณฑ์การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กำหนดสาระ และมาตรฐาน การเรียนรู้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีรายละเอียดดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 3-5)

### 2.1.1 ความสำคัญของภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

### 2.1.2 สาระสำคัญของสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของ

ประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยน ข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการ เชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### 2.1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการ ฟังและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของ ภาษาภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

#### 2.1.4 คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1) ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ

2) พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง

3) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

4) พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

5) บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

6) บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

7) ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

8) ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

9) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

10) ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาได้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

## 2.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

### 2.2.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

วิการดา จักรอิสราพงษ์ (2553, น. 21) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นผลของการเตรียมการอย่างเป็นรูปแบบของการแปลงหลักสูตรสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน แผนการจัดการเรียนรู้จึงเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญที่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งจะต้องให้ความสำคัญ มีความรู้ความเข้าใจ

ศักรินทร์ สุวรรณโรจน์ และคณะ (2536, น. 22) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อ อุปกรณ์การสอน และการวัดผลประเมินผล โดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อยๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริงในห้องเรียน

วัฒนาพร ระจับทุกซ์ (2542, น. 1) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบและเป็นเครื่องมือช่วยให้ครูพัฒนาการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อ อุปกรณ์การสอน และการวัดผลประเมินผล โดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อยๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริงในห้องเรียน

### 2.2.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

วิการดา จักรอิสราพงษ์ (2553, น. 29) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อครูผู้สอน คือ ช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจในการจัดการเรียนการสอน เป็นการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน สภาพแวดล้อมและทรัพยากรที่มีอยู่ แผนการจัดการเรียนรู้ใช้เป็นคู่มือสำหรับผู้สอนและครูผู้สอนแทนได้เป็นอย่างดี และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลได้ถูกต้องสามารถที่จะนำไปใช้เป็นผลงานทางวิชาการและเผยแพร่เป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจได้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, น. 2) ได้กล่าวถึงความสำคัญในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1) ก่อให้เกิดการวางแผนและการเตรียมตัวล่วงหน้า เป็นการนำเทคนิควิธีการสอน การเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยี และจิตวิทยาการเรียนการสอนมาผสมผสานประยุกต์ให้เหมาะสมกับ สภาพแวดล้อมต่างๆ

2) ส่งเสริมให้ครูผู้สอนคิดว่าหากความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิคการเรียนการสอน การเลือกสื่อ การวัดและการประเมินผลตลอดจนประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจำเป็น

3) เป็นคู่มือการสอนสำหรับตัวครูผู้สอนและครูที่สอนแทน นำไปใช้ปฏิบัติการสอน อย่างมั่นใจเป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผลที่เป็นประโยชน์ ต่อการจัดการเรียนการสอนต่อไป

4) เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน ซึ่งสามารถนำไปเสนอเป็นผลงานทางวิชาการได้

กฤษยา แสดงเดช (2548, น. 153) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญ ดังต่อไปนี้

1) ช่วยกำหนดแนวทางการสอนโดยไม่ยึดแบบเรียน ช่วยให้ครูสามารถใช้สื่อการสอนและกิจกรรมที่หลากหลาย

2) ช่วยกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ไว้เด่นชัด กิจกรรมของผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ กิจกรรมของครูเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนรู้ เท่านั้นช่วยให้มีการกำหนดสื่อการเรียนรู้ไว้เด่นชัด ครอบคลุมไปถึงสื่อที่เป็นวัสดุอุปกรณ์และ สื่อประเภทวิธีการ อันหมายถึงกิจกรรมและวิธีสอนของครู

3) แผนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่าการสอนของครูมีการพัฒนามีเครื่องมือ และเอกสารที่เหมาะสม และจำเป็นต่อการประกอบวิชาชีพครู ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการพัฒนาวิชาชีพและมาตรฐานวิชาชีพได้ด้วย

จากความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้กล่าวมานี้ พอจะสรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ มีประโยชน์ต่อครูผู้สอน คือ ช่วยให้ครูผู้สอนเกิดความมั่นใจในการจัดการเรียนการสอน เป็นการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน สภาพแวดล้อมและทรัพยากรที่มีอยู่ แผนการจัดการเรียนรู้ใช้เป็นคู่มือสำหรับผู้สอนและครูผู้สอนแทนได้เป็นอย่างดี และแผนการจัดการเรียนรู้ใช้เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลได้ถูกต้องสามารถที่จะนำไปเป็นผลงานทางวิชาการและเผยแพร่เป็นประโยชน์ สำหรับผู้สนใจได้

### 2.2.3 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

วิจารณ์ จักรอิสราพงษ์ (2553, น. 29) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ อาจแตกต่างกันไปบ้าง แต่เมื่อพิจารณาในส่วนที่สำคัญๆ ทุกสำนักก็มีส่วนคล้ายกันมาก ซึ่งจะนำมากล่าวพอเป็นแนวทางในการพิจารณาตัดสินใจ โดยรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับครูผู้สอนจะพิจารณาและวิเคราะห์ถึงจุดเน้นและความจำเป็นที่จะดำเนินการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม แต่มีหัวข้อสำคัญหรือองค์ประกอบที่สำคัญปรากฏอยู่เท่านั้นเอง ในการประยุกต์ใช้ แนวทางการตัดสินใจเลือกหัวข้อสำคัญ หรือรูปแบบของการจัดการเรียนรู้นั้น ผู้บริหารอาจแนะนำให้ครูผู้สอนแต่ละคนสามารถเพิ่มเติมองค์ประกอบอื่นๆ ได้อีกตามความจำเป็นและเหมาะสมกับสถานศึกษา

ประดิษฐ์ ทองคำปลิว และ ครรชิต มนูญผล (2541, น. 12-13) ได้กล่าวไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการจัดทำรายละเอียดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยนำเอากิจกรรมเนื้อหาและจุดประสงค์ แต่ละตอนจากการวางแผนการจัดการเรียนรู้มาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ตามแบบที่กำหนดโดยทั่วไป ซึ่งนิยมให้มีส่วนประกอบและแนวการเขียนรายละเอียดของส่วนประกอบดังต่อไปนี้

#### 1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้

เขียนชื่อรายวิชา ชั้นเรียน เรื่องและเรื่องย่อย หรือหน่วยความรู้หรือหน่วยย่อย จำนวนชั่วโมง อาจจะเพิ่มเติมชื่อผู้สอนและวันเวลาที่สอนด้วย

#### 2) สาระสำคัญ

เขียนบทสรุปที่แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่สอนกับจุดประสงค์ หรือสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียนมีความสัมพันธ์กันอย่างไร บางตำราเรียกบทสรุปนี้ว่า ความคิดรวบยอด

#### 3) จุดประสงค์

เขียนสิ่งที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบกิจกรรมการเรียนการสอน นิยมเขียนจุดประสงค์ที่วิเคราะห์ได้จากคำอธิบายรายวิชา และหาความสัมพันธ์กับเนื้อหาและกิจกรรมไว้แล้ว ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้อาจจัดทำกำหนดการสอน และเพิ่มเติมหรือแยกย่อยเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

#### 4) เนื้อหา

เขียนชื่อเรื่องที่ต้องการให้เรียนรู้ และอาจจะเพิ่มเติมเรื่องย่อย หรือข้อสรุปองเรื่องด้วยก็ได้

5) กิจกรรมการเรียนการสอน

เขียนขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้ที่แสดงให้เห็นบทบาทของผู้สอน บทบาทของผู้เรียน และการใช้สื่อหรือเครื่องมือประกอบการจัดกิจกรรม นิยมแสดงให้เห็น ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะเป็นขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ จึงมีข้อพิจารณาว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ

6) สื่อการเรียนการสอน

เขียนชื่อหรือเครื่องมือที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งชื่อของผู้สอน หรือของผู้เรียนทุกรายการ

7) การวัดผลประเมินผล

เขียนชื่อวิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบเก็บข้อมูล หนทางการประเมินการเรียนรู้อของผู้เรียนทุกขั้นตอนหรือทุกประเภทที่ใช้ในการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ต่างๆ

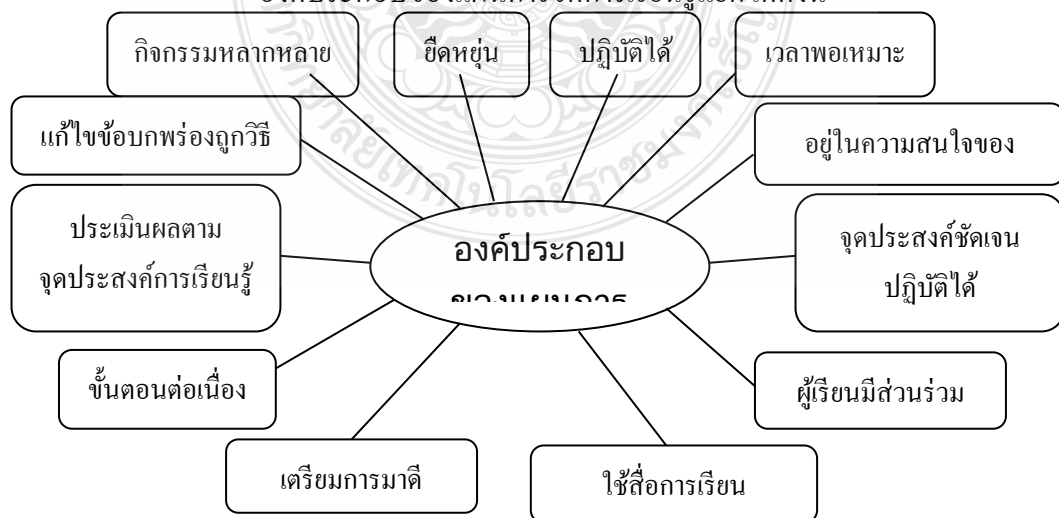
8) บันทึกผลการตรวจสอบและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

เป็นส่วนของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายให้ทำการตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ จะเขียนบันทึกความเห็น ผลการตรวจ หรือข้อเสนอแนะที่จะให้ผู้สอนนำไปใช้ในการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ต่างๆ

9) บันทึกผลหลังการสอน

เป็นส่วนที่ผู้สอนบันทึกข้อมูลต่างๆ จากการจัดการเรียนการสอนเมื่อเสร็จสิ้นการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ อาจบันทึกความสำเร็จ ปัญหา ผลการเรียนรู้ที่ควรแก้ไขปรับปรุงเรื่อง ที่ควรเพิ่มเติมในการจัดการเรียนรู้ถัดไป หรืออื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้แยกได้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้



## 2.2.4 ขั้นตอนในการทำแผนการจัดการเรียนรู้

วิจารณ์ จักรอิสราพงษ์ (2553, น. 31) ได้กล่าวว่า การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ก็คล้ายกับการเขียนแผนที่แสดงทิศทางไปสู่จุดประสงค์ของการสอน แผนการจัดการเรียนรู้อาจมีหลายขนาดและมีความหลากหลาย ความยาวหรือแบบแผนในการเขียนที่แตกต่างกัน ไม่ได้ทำให้แผนใดแผนหนึ่งดีกว่าแผนอื่นๆ แผนการจัดการเรียนรู้คือเครื่องมือซึ่งจะมีประสิทธิภาพได้ถ้ามีการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง ครูควรเป็นผู้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ถูกต้องวิธีจึงจะทำให้การเรียนการสอนเป็นไปตามเป้าหมาย ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

### ขั้นที่ 1 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

เป็นการกำหนดสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนมีหรือบรรลุ ซึ่งมีทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติ จุดประสงค์การเรียนรู้จะได้มาจากจุดหมายของหลักสูตรจุดประสงค์ของวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ และจุดประสงค์การเรียนรู้ จะต้องเขียนให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน และเขียนในเชิงพฤติกรรม จุดประสงค์สามารถจำแนกได้ 3 ด้าน ดังนี้คือ

- 1) พุทธิพิสัย (Cognitive) คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นความสามารถทางสมอง (HEAD) หรือความรู้ในเนื้อหาวิชาหรือในทฤษฎี
- 2) ทักษะ (Skill) คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติที่ต้องลงมือทำ (HAND)
- 3) จิตพิสัย (Affective) คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นคุณธรรม เจตคติ หรือความรู้สึกในจิตใจ (HEART)

จุดประสงค์การเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ

- 1) จุดประสงค์ปลายทาง คือ จุดประสงค์ที่เป็นเป้าหมายสำคัญที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในการเรียนแต่ละเรื่อง หรือแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้
- 2) จุดประสงค์นำทาง คือ จุดประสงค์ที่วิเคราะห์แตกออกจากจุดประสงค์ปลายทาง เป็นจุดประสงค์ย่อย โดยกำหนดพฤติกรรมสำคัญที่คาดหวังให้เกิดกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนตอนจากจุดย่อยไปจนถึงจุดใหญ่ปลายทาง ในการสอนจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุจุดประสงค์ปลายทาง

### ขั้นที่ 2 การกำหนดแนวการจัดการเรียนการสอน

เป็นการพิจารณาว่า การเรียนการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้นั้นจุดเน้นหรือสาระสำคัญอะไรจะต้องสอนเนื้อหาใดจึงจะครอบคลุมครบถ้วน จะเลือกใช้เทคนิคหรือวิธีสอนใด ในการ

จัดกิจกรรมการเรียนการสอนจึงจะทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ และจะใช้สื่อการเรียนการสอนใดจึงจะสอดคล้องเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบด้วย

1) การเขียนสาระสำคัญ สาระสำคัญ หมายถึง ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเนื้อหาหลักการ วิธีการที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับหลังการเรียนรู้เรื่องนั้นๆแล้ว ทั้งในด้านความรู้ ความสามารถ เจตคติ สาระสำคัญจะเป็นข้อความที่เขียนในลักษณะสรุปเนื้อหา เป้าหมายอย่างสั้นๆ จะเขียนเป็น ความเรียนหรือเป็นข้อๆ ก็ได้

2) เนื้อหา คือ รายละเอียดของเรื่องที่ใช้ในการเรียนการสอนให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ทฤษฎี หลักการ วิธีการ และแนวปฏิบัติ การจะเขียนเนื้อหาสาระในการสอนแต่ละจุดประสงค์ หรือแต่ละเรื่องได้นั้น ครูผู้สอนจะต้องศึกษาหาความรู้จากเอกสาร ตำราเรียน หนังสือ คู่มือครู และแหล่งต่างๆ นำมาพิจารณาใช้ประกอบให้เหมาะกับวัยและระดับของผู้เรียนทั้งในด้านของความความยากง่ายและความถูกต้องเหมาะสม การเขียนเนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ ครูจะเขียนเนื้อหาสาระรายละเอียด ทั้งหมดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ตามหัวข้อที่อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ ก็ได้แต่หากรายละเอียดของเนื้อหาไม่มากควรเฉพาะหัวข้อเรื่องเนื้อหานั้นไว้ ส่วนรายละเอียดให้นำไปไว้ในส่วนท้ายแผนการจัดการเรียนรู้หรือนำส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระของทุกแผนการจัดการเรียนรู้แยกไว้อีกเล่มหนึ่งต่างหากเป็นเอกสารประกอบการสอนก็ได้

3) กิจกรรมการเรียนการสอน คือ สภาพการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้นเพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด กิจกรรมการเรียนการสอนควรมีลักษณะดังนี้

- 3.1) สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา
- 3.2) ฝึกระบวนการที่สำคัญให้กับผู้เรียน
- 3.3) เหมาะสมกับธรรมชาติและวัยของผู้เรียน
- 3.4) เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในโรงเรียนและชีวิตจริง
- 3.5) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

4) สื่อการเรียนการสอน หมายถึง สิ่งที่เป็นพาหนะหรือสื่อที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติให้บรรลุผลตามจุดประสงค์การเรียนการสอนและตามจุดหมายของหลักสูตร ได้ดียิ่งขึ้น หรือเร็วยิ่งขึ้นจากการศึกษา พบว่า สื่อประเภทต่างๆ มีประสิทธิผลใช้ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ต่างๆ ในระดับที่แตกต่างกัน

### ขั้นที่ 3 การกำหนดวิธีวัดและประเมินผล

การวัดและการประเมินผล จัดเป็นกิจกรรมสำคัญที่สอดคล้องอยู่ทุกขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอน เริ่มตั้งแต่ก่อนการเรียนการสอนจะเป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบ

ความรู้พื้นฐานของผู้เรียนระหว่างการเรียนการสอน จะเป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงผลการเรียนและให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนของตนเป็นระยะๆ และเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา/ภาคเรียนจะเป็นประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนเพื่อตรวจสอบให้แน่ชัดผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ตามที่กำหนดไว้ คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 20) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการทำแผนการจัดการเรียนรู้ว่า ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้นั้นผู้ศึกษาผู้ศึกษาจะต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลเพื่อที่ผู้เรียนจะได้พัฒนาเต็มศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

## 2.3 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

### 2.3.1 ความหมายของเกม

Koufax (1965, pp. 20-21) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิดสำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความตึงเครียด

Dobson (1970, pp. 21) ได้กล่าวไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet games) และเกมการเคลื่อนไหว ที่ต้องใช้ความว่องไว (Active games) เกมต่างๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไวและความแข็งแรง การเล่นมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียดและให้ความสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

Lewis & Gunther (1999, pp. 5-6) กล่าวไว้ว่า เกมเป็นรูปแบบของกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติ โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือ เกมอาจจะมีลักษณะเป็นการแข่งขัน สร้างความสนุกสนาน แต่ต้องมีกติกาที่ชัดเจนและมีการกำหนดเป้าประสงค์ไว้เป็นอย่างดี

ทิสนา เขมมณี (2553, น. 365) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

ดลชัย ศรีสำราญ (2540, น. 63) กล่าวว่า เกมจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการหรือกิจกรรมกีฬาได้ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้เล่นและผู้นำเกมที่จัดการบริหารเกมนั้นอย่างไรการเล่นเกมนทุก

ประเภทต้องอาศัยทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนไหว การเล่นเกมต้องมี กฎ กติกา ฉะนั้นการที่ผู้นำเกมทุกประเภทมาใช้นั้นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของผู้ร่วมเล่นเกมด้วย ผู้ที่จะจัดกิจกรรมเกมเพื่อการเรียนการสอนเสริมในบทเรียนควรจัดบริหารเกมให้สอดคล้องตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

จากความหมายของเกมดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เกมหมายถึงการเล่นที่มีกติกาหรือกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นในลักษณะแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน มีจำนวนผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ ในการเล่นนั้นมีองค์ประกอบคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์และอาจใช้อุปกรณ์การเล่นหรือไม่ก็ได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้-ชนะ การนำเกมมาใช้สอนเพื่อให้บทเรียนน่าสนใจและสนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่าย และมีนักเรียนพัฒนาการทางสังคม

### 2.3.2 เทคนิคและข้อเสนอแนะในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

ทิสนา เขมมณี (2543, น.81-85) ได้เสนอแนวคิดด้านการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและทำทหายความสามารถโดยผู้เรียน เป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

#### ขั้นตอนสำคัญของการสอน

- 1) ผู้สอนนำเสนอเกมชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น
- 2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
- 3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการเล่นหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

#### การเลือกและการนำเสนอเกม

เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์มิใช่เพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ มาใช้ในการสอนโดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์ข้อสรุปเพื่อการเรียนรู้ได้การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับคัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตนแล้วนำไปใช้สอนเลยก็ได้ หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เองผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้งจนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์หากเป็นการคัดแปลงผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงคัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกันสำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เลยนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆ

การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น

เกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมากผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วยและอาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

การเล่นเกม

ก่อนการเล่นผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลาเสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกมผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

การอภิปรายหลังการเล่น

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอนเป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมายผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้นก็เพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การอภิปรายจึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอน ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียนการอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นๆ แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกมก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไรด้วยวิธีใดมีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไรถ้ามุ่งการเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้างการเรียนรู้นั้นได้มาจากไหนและอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้างทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น

ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม

ข้อดี

- 1) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน
- 2) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
- 3) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

ข้อจำกัด

- 1) เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
- 2) เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก
- 3) เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย

### 2.3.3 เกณฑ์ในการเลือกเกมประกอบการเรียนการสอน

สุนทรียา ชัดเข้ม (2537, น. 48) ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเกม ดังนี้

1) คำนึงถึงอายุ ร่างกาย ความสนใจและความสามารถของนักเรียน การเลือกเกมควรเลือกที่เหมาะสมกับคุณสมบัติของนักเรียน

2) เหมาะกับเนื้อหาของบทเรียน

3) กติกาการเล่นง่าย ๆ ใช้เวลาไม่มากนัก และให้ความสนุกสนาน

4) อุปกรณ์การเล่นหาง่าย มีความสวยงามและน่าสนใจ

5) ลักษณะของเกมสามารถให้ทุกคนได้ร่วมเล่นมากที่สุด อาจเล่นพร้อมๆ กัน หรือผลัดกันเป็นกลุ่มก็ได้

6) การเล่นเกมต้องมีความปลอดภัย ไม่ควรโหดโผน อุปกรณ์การเล่นไม่ก่อให้เกิดอันตราย  
ประนอม สุรัสวดี (2535, น. 84) กล่าวว่า ในการพิจารณาเลือกเกมควรใช้หลักการ ดังนี้

1) ใช้เวลาสั้นๆ และต้องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน

2) ก่อนเล่นเกม ครูต้องอธิบายคำสั่งให้นักเรียนทราบอย่างชัดเจนและครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อนเพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมนครจะต้องควบคุมดูแลการเล่นให้ดี โดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนห้องข้างเคียง

3) เกมที่ได้ผลมากในการสอนภาษาอังกฤษนี้ ควรเป็นเกมที่มีลักษณะให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องคุมให้อยู่ในขอบเขต

จากหลักในการเลือกเกมนดังกล่าว สรุปได้ว่า การเลือกเกมนครควรเลือกอย่างระมัดระวังให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เกมควรสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา ระมัดระวังให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เกมควรสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหา เวลา สถานที่และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกมประกอบการเรียนการสอนควรเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นให้มากที่สุด เพื่อสร้างความสนใจของนักเรียนและต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาของเกมด้วย

#### 2.3.4 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน

รีส (Reese, 1977 อ้างถึงใน วรรณพร ศีลาขาว, 2538) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมา  
ประเภทกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

- 1) ใช้เกมในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
  - (1.1) นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม
  - (1.2) ดำเนินการสอน
  - (1.3) ฝึกหัด
- 2) ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่
  - (2.1) เตรียมตัวผู้เรียน
  - (2.2) ดำเนินการสอน
  - (2.3) ใช้เกมการฝึก
- 3) ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการสรุป โดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน ได้แก่
  - (3.1) เตรียมตัวผู้เรียน
  - (3.2) ใช้เกมในการสรุป

นอกจากนี้ บังอร โกศลปริญญาพันธ์ (2543) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการใช้เกมประกอบ  
การสอน ไว้ดังนี้

- 1) บอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบ
- 2) จัดนักเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ
- 3) อธิบายวิธีการเล่น รวมทั้งกฎ กติกา การตัดสินใจ
- 4) สาธิตให้ดู เพื่อความเข้าใจยิ่งขึ้น
- 5) ตอบคำถามเพิ่มเติมในกรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจ
- 6) เริ่มเล่นเกม ควรดำเนินเกมให้เป็นไปด้วยความรวดเร็ว เพื่อไม่ให้เกิดความ  
เบื่อหน่าย
- 7) มีความยุติธรรม
- 8) พยายามเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม
- 9) นักเรียนทุกคนควรจะร่วมเล่นเกมจนจบเกม จงหลีกเลี่ยงการนำผู้เล่นออก  
ในระหว่างการเล่น
- 10) เมื่อเล่นเกมจบแล้ว ต้องมีการสรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ได้จากเกมทันที
- 11) ควรใช้สื่ออื่นๆ เสริมทันที

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักการเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการคัดเลือกเกม ในการนำเกมมาใช้ครูจะต้องรู้ว่า เกมต่างๆ จะใช้ในชั้นไหน ชั้นนำสู่บทเรียน ชั้นฝึก หรือชั้นสรุป ครูต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ครูควรแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าเกี่ยวกับชื่อเกม กฎหรือกติกา วิธีการเล่น และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นจนจบการแข่งขัน

### 2.3.5 ประโยชน์ของเกมที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

บ๊องร โกลศปริชญานันท์ (2543) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

- 1) เกมภาษาช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว
- 2) เกมช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย เนื่องจากเด็กใช้ฝีมือ สายตา และได้เคลื่อนไหว
- 3) เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบงานร่วมกัน
- 4) เกมช่วยให้เด็กได้แสดงออกอย่างเต็มที่
- 5) เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาดำเนินไปโดยสะดวก
- 6) เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญาเด็กให้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ
- 7) เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
- 8) การเรียนการสอนโดยใช้เกมช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา
- 9) เกมใช้เวลาเรียนน้อยแต่ได้เนื้อหาวิชามาก เกมจึงถ่ายทอดความรู้ได้ดีกว่าวิธีการสอนอื่นๆ

กล่าวโดยสรุปจากการใช้เกมในการสอนภาษาได้ว่า การใช้เกมมาสอนในด้านภาษาเป็นกิจกรรมที่จะสามารถสร้างความสนใจของนักเรียนได้ดีมาก เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม การเล่นเกมทางภาษานั้นจะทำให้ผู้เรียนมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนเองกำลังเรียนอยู่ เกมภาษาจะช่วยให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้คล่องขึ้น และเรียนรู้สิ่งต่างๆ ทางด้านภาษาไปพร้อมๆ กับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด ผ่อนคลายความเครียดในการเรียน และไม่เบื่อหน่ายในการเรียนอีกด้วย



### 2.3.6 การสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแคร็บเบิล (Scrabble)

#### 1) ประวัติและความเป็นมา

สแคร็บเบิล (Scrabble) เป็นเกมเกี่ยวกับการต่อคำชนิดหนึ่ง ที่มีผู้เล่นระหว่าง 2-4 คน ใช้ระบบการนับคะแนนโดยนับจากการสร้างคำจากการเรียงแผ่นที่มีตัวอักษรอยู่ บนกระดานขนาด 15 X 15 ช่อง โดยสามารถวางได้ทั้งแนวขวางและแนวตั้ง และต้องเป็นคำที่ปรากฏในพจนานุกรม โดยเฉพาะ The Official Scrabble Players Dictionary เป็นพจนานุกรมอย่างเป็นทางการสำหรับการเล่นเกมนี้

สแคร็บเบิล ถูกคิดค้นขึ้นเมื่อปี ค.ศ.1938 โดยนายอัลเฟรด บัทส์ สถาปนิกและวิศวกรชาวอังกฤษที่ทำงานตอนนั้น เขาได้ทดลองเล่นตัวอักษรวางบนตารางในกระดาน ในตอนแรกเขาเรียกว่า “Lexiko” ต่อมาเปลี่ยนเป็น “Criss-Crosswords” ต่อมาเขาแนะนำและขายเกมให้เพื่อนจนแพร่หลาย ในปี ค.ศ.1948 นายเจมส์ บรุนอดได้ขายเกมนี้สู่ตลาด และได้เปลี่ยนชื่อมาเป็น สแคร็บเบิล

สแคร็บเบิล แพร่หลายมาครั้งทั้งในประเทศอังกฤษและอเมริกา จากนั้นก็ขยายต่อไปเรื่อยๆ ในประเทศของยุโรปและเอเชีย (ปริยานุช วงศ์ประภาส และคณะ, 2538)

#### 2) กฎกติกาการเล่นเกมสแคร็บเบิล

เกมสแคร็บเบิล เป็นเกมที่ผู้เล่นประกอบตัวอักษรภาษาอังกฤษต่างๆ เข้าด้วยกันเป็นคำตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป แต่ละตัวอักษรจะมีคะแนนที่แตกต่างกัน เมื่อวางบนกระดาน (Board) ในตำแหน่งต่างๆ จะมีผลให้ผู้เล่นได้คะแนนที่แตกต่างกัน ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการคิดคำเพื่อให้ได้คะแนนมากที่สุด คะแนนรวมจะมีค่าตั้งแต่ 500 ถึง 700 คะแนน ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่น ในการเล่นเกมผู้เล่นควรมีความรู้เกี่ยวกับเกมดังนี้

##### 1) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น

##### 2) กฎกติกาวิธีการเล่น

##### 3) การคิดคะแนน

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น ประกอบด้วย

1) กระดาน (Board) แบ่งออกเป็นตารางกว้าง 15 แถว ยาว 15 แถว รวม 225 ช่อง เป็นช่องปกติ 164 ช่อง (สี่เหลี่ยม) และช่องคะแนนพิเศษ 61 ช่อง (ช่องพิเศษ) สีแดง หมายถึง คำที่เกิดจากตัวอักษรที่ลงจะได้คะแนนเป็นสามเท่า ช่องสีชมพู หมายถึง คำที่เกิดจากตัวอักษรที่ลง จะได้คะแนนเป็นสองเท่า ช่องสีน้ำเงิน หมายถึง เฉพาะตัวอักษรที่ลงในช่องนี้ จะได้คะแนนเป็นสามเท่า สีฟ้า หมายถึง เฉพาะตัวอักษรที่ลงในช่องนี้ จะได้คะแนนเป็นสองเท่า

2) ตัวอักษร (Letters) ตัวอักษรจะมีตั้งแต่ A ถึง Z และตัวว่าง (Blank) รวมจำนวนทั้งสิ้น 100 ตัว ตารางต่อไปนี้แสดงจำนวนและคะแนนของตัวอักษรแต่ละตัว

| อักษร | จำนวน | คะแนน | อักษร | จำนวน | คะแนน | อักษร | จำนวน | คะแนน |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| A     | 9     | 1     | J     | 1     | 8     | S     | 4     | 1     |
| B     | 2     | 3     | K     | 1     | 5     | T     | 6     | 1     |
| C     | 2     | 3     | L     | 4     | 1     | U     | 4     | 1     |
| D     | 4     | 2     | M     | 2     | 3     | V     | 2     | 4     |
| E     | 12    | 1     | N     | 6     | 1     | W     | 2     | 4     |
| F     | 2     | 4     | O     | 8     | 1     | X     | 1     | 8     |
| G     | 3     | 2     | P     | 2     | 3     | Y     | 2     | 4     |
| H     | 2     | 4     | Q     | 1     | 10    | Z     | 1     | 10    |
| I     | 9     | 1     | R     | 6     | 1     | Blank | 2     | 0     |

#### กฎกติกาวิธีการเล่น

- 1) การเริ่มเล่นเกมทำโดยผู้เล่นสุ่มจับตัวอักษรขึ้น ผู้เล่นที่จับได้ตัวอักษรใกล้ตัวเริ่มต้น (A) กว่าจะได้เริ่มเล่นก่อน
- 2) ผู้เริ่มจะผสมตัวอักษรให้เป็นคำในภาษาอังกฤษ ตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป วางบนกระดานในแนวตั้งหรือแนวนอน (ไม่สามารถวางในแนวเฉียง) โดยมีตัวอักษรใดตัวอักษรหนึ่งวางทับ \* กลางกระดาน จากนั้นนับคะแนน และจับตัวอักษรใหม่ขึ้นมาให้ครบ 7 ตัว
- 3) ผู้เล่นคนถัดไปจากการวนซ้าย ผสมคำวางบนกระดาน โดยมีตัวอักษรหนึ่งตัวขึ้นไปใช้ร่วมกับคำเดิมที่อยู่ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้งหรือแนวนอน
- 4) การผสมคำใหม่ สามารถทำได้โดย
  - 4.1 ผสมตัวอักษร หนึ่ง มากกว่า กับคำหรือตัวอักษรที่มีอยู่บนกระดาน
  - 4.2 วางคำใหม่ในแนวมุมจากกับคำเดิม คำใหม่จะต้องใช้ตัวอักษรจากคำเดิมอย่างน้อยหนึ่งตัว หรือเพิ่มตัวอักษรเข้าไป

4.3 วางคำใหม่ในแนวนานกับคำเดิม ตัวอักษรที่เชื่อมกันจะต้องเป็นคำ

5) ตัวอักษรว่าง (Blank) 2 ตัวสามารถแทนตัวอักษรใดๆ ก็ได้ แต่เมื่อผู้เล่นใช้แล้วไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้

6) ผู้เล่นจะต้องเล่นเมื่อถึงตาของตนเอง (Turn) หรือ ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนตัวอักษรโดยคำว่าตัวอักษรเท่าที่ต้องการจะเปลี่ยน จับใหม่เท่าจำนวน และรอที่จะเล่นในรอบต่อไป

7) ผู้เล่นจะต้องเล่นไปเรื่อยๆ จนกว่าตัวอักษรหมด หรือ ตัวอักษรที่เหลืออยู่ไม่สามารถผสมคำได้

การคิดคะแนน

1) การนับคะแนน สามารถนับได้จากการบวกตัวเลขที่ปรากฏด้านล่างของตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำ ซึ่งคำใหม่อาจเกิดจากการเปลี่ยนคำเดิมให้เป็นพหูพจน์ หรือเป็นขั้นกว่า หรือเป็นรูปอดีตกาล บวกกับช่องพิเศษต่างๆ ถ้าตัวอักษรวางทับบนช่อง

2) ผู้เล่นคนแรก เมื่อวางตัวอักษรบน \* จะได้คะแนนเป็นสองเท่าของคำ

3) ถ้าตัวอักษรที่วางทับช่องสีแดง หรือ สีชมพู เป็นตัวอักษรว่าง คะแนนของคำนั้นจะถูกคูณ 3 หรือ 2 ตามลำดับ ถึงแม้ว่า คำของตัวอักษรจะเป็นศูนย์

4) ช่องตัวอักษรพิเศษ และช่องคำพิเศษสามารถใช้กับการเล่นครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งถัดไปจะนับคะแนนเฉพาะคะแนนบนตัวอักษรเท่านั้น

5) เมื่อผู้เล่นผสมคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป ในการเล่นครั้งเดียวกัน ให้นับคะแนนแต่ละคำ (รวมทั้งคะแนนพิเศษ ถ้ามี) แล้วนำมารวมกัน

6) ถ้าผู้เล่นสามารถลงตัวอักษรได้ทั้ง 7 ตัว เรียกว่า บิงโก (Bingo) จะได้คะแนนพิเศษเพิ่ม 50 คะแนน

7) เมื่อการเล่นสิ้นสุดลง ให้นำคะแนนของตัวอักษรที่เหลือ คูณ 2 แล้วนำไปบวกกับคะแนนของผู้เล่นที่ใช้ตัวอักษรหมด

ตัวอย่างการนับคะแนน

ตัวอย่างเป็นคำที่ลงในการเล่น 4 คำ ซึ่งจะแสดงเป็นตัวหนา คำที่ 1 คือ HORN โดยที่ R ทับอยู่ที่ \* คำที่ 2 คือ FARM คำที่ 3 คือ PASTE และ FARMS คำที่ 4 คือ MOB, NOT และ BE

| ตอนที่ | กระดาน  | คะแนน   |
|--------|---------|---|
| 1      | H O R N | $(H = 4) + (O = 1) + (R = 1) + (N = 1) = 7$<br><br>$7 * 2$ (ลงคะแนนครั้งแรกคูณ 2) รวม 14 คะแนน  |
|        | F       |   |
|        | A       |   |
| 2      | H O R N | $(F = 4) + (A = 1) + (R = 1) + (M = 3)$<br><br>รวม 9 คะแนน  |
|        | M       |   |
|        | F       |   |
|        | A       |   |
| 3      | H O R N | $(P = 3) * 3$ (ช่องสีน้ำเงิน) + $(A = 1) + (S = 1) +$<br><br>$(T = 1) + (E = 1) * 3$ (ช่องสีน้ำเงิน) + $(FARM + S)$<br><br>รวม 25 คะแนน |
|        | M       |   |
|        | PASTE   |   |
|        | F       |   |
|        | A       |   |
| 4      | H O R N | $(M = 3) + (O = 1) * 2$ (ช่องสีฟ้า) + $(B = 3) = 8$   |
|        | M O P   | $(N = 1) + (O = 1) * 2$ (ช่องสีฟ้า) + $(T = 1) = 4$   |
|        | PASTE   | $(B = 3) + (E = 1) = 4$ รวม 16 คะแนน  |

## 2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

### 2.4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิมพ์ชนก พันธุ์แจ่ม (2549, น. 52) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่าเป็นการวัดเพื่อศึกษาว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านต่างๆ เป็นอย่างไร หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ มีข้อบกพร่องที่ต้องปรับปรุงแก้ไขอย่างไร อาจใช้การประเมินผลรวมหรือการประเมินผลโดยอิงเกณฑ์โดยใช้แบบทดสอบหรือแบบประเมินอื่นๆ

วิลรัตน์ ยิ้มไพบุลย์ (2549, น. 56) ได้กล่าวไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของนักเรียนและทักษะที่เกิดจากการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งอาจวัดได้โดยการใช้แบบทดสอบหรือไม่ใช้แบบทดสอบก็ได้ ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนว่าจะใช้วิธีการใดในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อภิสิทธิ์ สุริยะ (2549, น. 55) ได้กล่าวไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การวัดความรู้ความสามารถของบุคคลที่ได้เรียนมาในอดีต และความรู้ที่นั้นยังคงอยู่ในปัจจุบัน

ยุทธนา ปัญญาดี (2553, น. 7) ได้กล่าวไว้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการวัดการเปลี่ยนแปลงและประสบการณ์การเรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่เรียนมาแล้วว่า เกิดการเรียนรู้เท่าใด มีความสามารถชนิดใดโดยสามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ในลักษณะต่างๆและการวัดผลตามสภาพจริงเพื่อบ่งถึงคุณภาพการศึกษา

อายเซนค (Eysneck & Meili, 1986, p. 16) ได้กล่าวไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการเรียนที่อาศัยความสามารถเฉพาะบุคคล โดยตัวบ่งชี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาจได้รับมาจากกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัยการทดสอบก็ได้ เช่น การสังเกต การตรวจการบ้านหรืออาจได้ในรูปของระดับคะแนนที่ได้จากโรงเรียน ซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและระยะเวลาที่นานพอสมควร หรืออีกวิธีหนึ่งอาจวัดได้ด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป

กู๊ด (Good, 1973, p. 7) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึง ความรู้หรือทักษะอันเกิดจากการเรียนรู้ในวิชาต่างๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว ซึ่งได้จากผลการทดสอบของครูผู้สอน หรือผู้รับผิดชอบในการสอน หรือทั้งสองอย่างรวมกัน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาต่างๆ

จากคำกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติอันเกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งอาจวัดได้จากการทดสอบระหว่างหรือหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยการทดสอบหรือวิธีการอื่นๆ นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะบอกคุณภาพของผู้เรียน

แล้วยังแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของหลักสูตร คุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจน ความรู้ความสามารถของครูผู้สอนและผู้บริหารอีกด้วย

#### 2.4.2 องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสำเร็จที่ได้รับจากการเรียน ซึ่งได้ ประเมินผลจากหลายวิธี (อัจฉรา สุขารมณ และ อรพินทร์ ชูชม, 2530, น. 3) กล่าวไว้ดังต่อไปนี้

1) ภาระงานที่ได้จากแบบทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทั่วไป

2) ภาระงานที่ได้จากเกรดเฉลี่ยของโรงเรียนซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและ ช่วงเวลายาวนาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นิยมใช้กันทั่วไป มักอยู่ในรูปของเกรดที่ได้จากโรงเรียน เนื่องจากให้ผลที่น่าเชื่อถือมากกว่า เพราะการประเมินผลการเรียนของนักเรียน ครูจะต้องพิจารณา องค์ประกอบอื่นๆ หลายด้านจึงย่อมดีกว่าการแสดงความดีของความล้มเหลว หรือความสำเร็จทางการ เรียนจากการทดสอบนักเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกๆ ไปเพียงครั้งเดียว

การแบ่งความสามารถในการเรียนของนักเรียนตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดย พิจารณาจากเกรดที่ได้รับ ดังต่อไปนี้

|     |  |                                 |
|-----|--|---------------------------------|
| 0   | หมายถึง ผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำ      | ได้คะแนนต่ำกว่า 50 คะแนน        |
| 1   | หมายถึง ผลการเรียนผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนด | ได้คะแนน 50-54 คะแนน            |
| 1.5 | หมายถึง ผลการเรียนพอใช้                    | ได้คะแนน 55-59 คะแนน            |
| 2   | หมายถึง ผลการเรียนน่าพอใจ                  | ได้คะแนน 60-64 คะแนน            |
| 2.5 | หมายถึง ผลการเรียนค่อนข้างดี               | ได้คะแนน 65-69 คะแนน            |
| 3   | หมายถึง ผลการเรียนดี                       | ได้คะแนน 70-74 คะแนน            |
| 3.5 | หมายถึง ผลการเรียนดีมาก                    | ได้คะแนน 75-79 คะแนน            |
| 4   | หมายถึง ผลการเรียนดีเยี่ยม                 | ได้คะแนนตั้งแต่ 80 คะแนน ขึ้นไป |

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนเฉลี่ยสะสมของนักเรียน และแบ่งระดับ ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

|                        |   |
|------------------------|---|
| คะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำ     | หมายถึง ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00        |
| คะแนนเฉลี่ยสะสมปานกลาง | หมายถึง ได้คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.00 – 2.5  |
| คะแนนเฉลี่ยสะสมสูง     | หมายถึง ได้คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 ขึ้นไป |

จากเอกสารดังกล่าว สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ หมายถึง ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสมของนักเรียนที่ได้จากการสอบและวิธีการวัดผลของโรงเรียนต่ำกว่า 2.00

#### 2.4.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530, น .29-30) ได้กล่าวไว้ว่าการวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของสมรรถภาพทางสมองของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถในด้านใดมากน้อยเพียงใดเช่นมีพฤติกรรมด้านความรู้ความจำความเข้าใจการนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่ามากน้อยอยู่ระดับใดนั่นคือการวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านพุทธิพิสัยนั่นเอง ซึ่งเป็นการวัด 2 องค์ประกอบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาการที่เรียน คือ

1) การวัดด้านปฏิบัติเป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติโดยให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงให้เห็นเป็นผลงานปรากฏออกมาที่สังเกตและวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติซึ่งการประเมินผล จะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติและผลงานที่ปฏิบัติ

2) การวัดด้านเนื้อหาเป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหา รวมทั้งพฤติกรรมความสามารถในด้านต่างๆอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนมีวิธีการสอบวัดได้ 2 ลักษณะ คือ

(2.1) การสอบปากเปล่าการสอบแบบนี้มักจะทำโดยรายบุคคลซึ่งเป็นการสอบที่ต้องการดูแลเฉพาะอย่างเช่นการสอบอ่านหนังสือการสอบสัมภาษณ์ซึ่งต้องการดูการใช้ถ้อยคำในการตอบคำถามรวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่างๆ เช่นการสอบปริญญาโทซึ่งต้องการวัดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่ทำและคำถามก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมได้ตามที่ต้องการ

(2.2) การสอบแบบให้เขียนตอบเป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือตอบซึ่งมีรูปแบบตอบอยู่ 2 แบบ คือ

1. แบบไม่จำกัดคำตอบซึ่งได้แก่การสอบวัดที่ใช้ข้อสอบแบบอัตนัยหรือความเรียง

2. แบบจำกัดคำตอบซึ่งเป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะให้ตอบหรือกำหนดคำตอบที่ให้เลือกซึ่งมีรูปแบบของคำตอบอยู่ 4 รูปแบบ คือ

1) แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง

2) แบบจับคู่

3) แบบเติมคำ

4) แบบเลือกคำตอบ

เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี (2549) ได้จำแนกการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
กระทำได้ 2 ลักษณะ คือ

1. การทดสอบแบบอิงกลุ่ม เป็นการทดสอบที่เกิดจากแนวความเชื่อในเรื่องความ  
แตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งมีความสามารถในการกระทำการเรียนรู้และการปฏิบัติในเรื่องต่างๆ ไม่เท่ากัน  
บางคน มีความสามารถในการกระทำบางคนมีความสามารถด้อย คนส่วนใหญ่จะมีความสามารถปาน  
กลางข้อสอบจะครอบคลุมเนื้อหาวิชาการที่สามารถจำวนนักเรียนได้การทดสอบแบบอิงกลุ่มจะยึด  
คนส่วนใหญ่เป็นหลักในการเปรียบเทียบด้วยวิธีการพิจารณาคะแนนจากการทดสอบของบุคคล  
เทียบกับคนอื่นๆ ในกลุ่มคะแนนจะมีความหมายก็ต่อเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับบุคคลที่สอบด้วยข้อสอบ  
ฉบับเดียวกันการแปลความหมายของคะแนนในการสอบแบบนี้จะทำให้ ครูทราบว่านักเรียนแต่ละคน  
อยู่ในตำแหน่งใดของกลุ่มนั้น ก็คือคนที่มีความสามารถสูงจะได้คะแนนสูงคนที่มีความสามารถด้อยกว่า  
ก็จะได้คะแนนลดหลั่นลงมาจนถึงคะแนนต่ำสุดคุณลักษณะ ข้อจำกัดของข้อสอบแบบอิงกลุ่มมีดังนี้

คุณลักษณะสำคัญของการพัฒนาแบบสอบอิงกลุ่ม

แบบสอบอิงกลุ่มไม่ว่าจะเป็นแบบสอบมาตรฐานหรือแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นก็  
ตาม ต่างก็มุ่งจะวัดคุณลักษณะของบุคคล (Attribute) ที่แตกต่างกันในกลุ่มเป็นสำคัญดังนั้นการพัฒนา  
แบบสอบประเภทนี้จึงไม่เพียงแต่จะต้องมีคุณสมบัติในการวัดคุณลักษณะเฉพาะได้เท่านั้นยังจำเป็น  
จะต้องมีคุณสมบัติในด้านของอำนาจจำแนกที่สูงพอเพื่อจะช่วยบ่งชี้ถึงคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่าง  
กันระหว่างบุคคลในกลุ่มได้อีกด้วย

ข้อจำกัดของข้อสอบแบบอิงกลุ่ม

1) ขาดประสิทธิภาพในการวินิจฉัยจุดอ่อน ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนและด้าน  
การจัดกระบวนการเรียนการสอนของครู

2) การประเมินระดับความรู้ของผู้เรียนจากข้อสอบเนื้อหาที่จำกัดไม่สามารถที่จะ  
ตรวจสอบพฤติกรรมซึ่งครอบคลุมจุดประสงค์ของการเรียนการสอน อันจะนำไปสู่ผลิตผลของการ  
เรียนรู้ที่แท้จริงได้

3) การประเมินหลักสูตรก็เป็นแต่เพียงการตรวจสอบจากผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่  
เปลี่ยนแปลงไปเท่านั้น ไม่สามารถวิเคราะห์ไปถึงจุดประสงค์ของหลักสูตรว่าได้บรรลุผลตามที่  
ต้องการหรือไม่เพียงใด

4) การประเมินจุดแข็งและจุดอ่อนของโปรแกรมการศึกษาได้จำกัดอยู่เฉพาะ  
ผู้เรียนในกลุ่มสถานศึกษาที่ใช้แบบสอบเท่านั้น ไม่สามารถอ้างอิงสถานภาพที่แท้จริงของโปรแกรม  
การศึกษานั้นว่ามีประสิทธิภาพเพียงใด



2. การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ เป็นการทดสอบที่ยึดความเชื่อเรื่องการเรียนรู้ซึ่งมุ่งส่งเสริมผู้เรียนทั้งหมดหรือผู้เรียนเกือบทั้งหมดให้ประสบความสำเร็จทางการเรียนมีการกำหนดเกณฑ์ไว้เป็นมาตรฐานแบบทดสอบสร้างขึ้นจากเนื้อหาวิชาเพื่อประเมินความรู้และทักษะที่ได้เรียนมาแล้วนำผลการสอบวัดของนักเรียนแต่ละคนไปเทียบกับเกณฑ์คะแนนที่ตั้งไว้เกณฑ์จะกำหนดตามจุดมุ่งหมายของการสอนในแต่ละบทหรือแต่ละหน่วยการเรียนรู้ซึ่งอาจเป็นจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมก็ได้ซึ่งการสร้างแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์มีดังนี้

การสร้างแบบทดสอบอิงเกณฑ์

ขั้นรอบรู้

- 1) ตัดสินว่าการเรียนรู้แบบใดที่ควรบรรจุไว้ในการเรียนรู้เพื่อวัดความสามารถ
- 2) จำกัดขอบข่ายของเนื้อหาและทักษะที่ต้องการทดสอบ
- 3) กำหนดผลิตผลของการเรียนรู้ให้ชัดเจน
- 4) กำหนดเกณฑ์มาตรฐานในการปฏิบัติ

ดังต่อไปนี้

สำหรับการเตรียมข้อกระทงในแบบสอบอิงเกณฑ์นั้นควรคำนึงถึงลักษณะสำคัญ

ข้อที่อ้างถึง

- 1) ข้อกระทงควรวัดผลการเรียนรู้ที่สำคัญซึ่งจะเป็นตัวแทนของการเรียนรู้ในขอบข่ายที่อ้างถึง
- 2) ข้อกระทงควรวัดผลการเรียนรู้ในเชิงพฤติกรรมซึ่งสามารถวัดโดยตรง
- 3) ความยากง่ายของข้อกระทงควรขึ้นอยู่กับธรรมชาติของการเรียนรู้ว่าควรมีความยากง่ายเพียงใด
- 4) ข้อกระทงควรวัดความรู้ด้านความรู้หรือทักษะ
- 5) ข้อกระทงควรวัดระดับความรู้ที่ผู้สอบน่าจะทำได้ถูกต้องทั้งหมด ตามความสามารถที่คาดหวังไว้

สามารถที่คาดหวังไว้

กล่าวโดยสรุปคือ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นจะมีการวัดด้านการปฏิบัติ และวัดด้านเนื้อหา และประเภทของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การทดสอบแบบอิงกลุ่มจะเป็นแบบทดสอบที่นิยมใช้วัดคุณลักษณะ โดยนำคะแนนที่วัดได้จากนักเรียนแต่ละชั้นไปเปรียบกับบุคคลอื่นในกลุ่มและการทดสอบแบบอิงเกณฑ์เป็นแบบทดสอบที่นำคะแนนที่ได้จากการวัดไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดเพื่อตรวจสอบการบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ความสำคัญของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ทิวัดต์ มณีโชติ (2549) ได้กล่าวว่า การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นในการพิจารณาว่าผู้เรียนเกิดคุณภาพการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและมาตรฐานการเรียนรู้

จากประเภทของการประเมิน โดยเฉพาะการแบ่งประเภทโดยใช้จุดประสงค์ของการประเมินเป็นเกณฑ์ในการแบ่งประเภท จะเห็นว่าการวัดและประเมินผลการเรียนนอกจากจะมีประโยชน์โดยตรงต่อผู้เรียนแล้ว ยังสะท้อนถึงประสิทธิภาพการการสอนของครู และเป็นข้อมูลสำคัญที่สะท้อนคุณภาพการดำเนินงานการจัดการศึกษาของสถานศึกษาด้วย ดังนั้นครูและสถานศึกษาต้องมีข้อมูล ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งจากการประเมินในระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา และระดับอื่นที่สูงขึ้น ประโยชน์ของการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้จำแนกเป็นด้านๆ ดังนี้

#### 1) ด้านการจัดการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้หรือการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

(1.1) เพื่อจัดตำแหน่ง (Placement) ผลจากการวัดบอกได้ว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถอยู่ในระดับใดของกลุ่มหรือเปรียบเทียบกับเกณฑ์แล้วอยู่ในระดับใด

(1.2) เพื่อวินิจฉัย (Diagnostic) เป็นการใช้ผลการวัดและประเมินเพื่อค้นหาจุดเด่น-จุดด้อยของผู้เรียนว่ามีปัญหาในเรื่องใด จุดใด มากน้อยแค่ไหน เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจการวางแผนการจัดการเรียนรู้และการปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(1.3) เพื่อตรวจสอบและปรับปรุง การประเมินเพื่อพัฒนา (Formative Evaluation) เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบผลการเรียนรู้เทียบกับจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ผลจากการประเมินใช้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยอาจจะปรับปรุงหรือปรับเปลี่ยนวิธีการสอน (Teaching Method) ปรับเปลี่ยนสื่อการสอน (Teaching Media) ใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ (Teaching Innovation) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

(1.4) เพื่อการเปรียบเทียบ (Assessment) เป็นการใช้ผลการวัดและประเมินเปรียบเทียบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการจากเดิมเพียงใด และอยู่ในระดับที่พึงพอใจหรือไม่

(1.5) เพื่อการตัดสินการประเมินเพื่อการตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นการประเมินรวม (Summative Evaluation) คือใช้ข้อมูลที่ได้จากการวัดเทียบกับเกณฑ์เพื่อตัดสินผลการเรียนว่าผ่าน-ไม่ผ่าน หรือให้ระดับคะแนน

## 2) ด้านการแนะแนว

ผลจากการวัดและประเมินผู้เรียน ช่วยให้ทราบว่าผู้เรียนมีปัญหาและข้อบกพร่องในเรื่องใด มากน้อยเพียงใด ซึ่งสามารถแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนให้แก่ปัญหา มีการปรับตัวได้ถูกต้องตรงประเด็น นอกจากนี้ผลการวัดและประเมินยังบ่งบอกความรู้ความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปใช้แนะแนวการศึกษาต่อและแนะแนวการเลือกอาชีพให้แก่ผู้เรียนได้

## 3) ด้านการบริหาร

ข้อมูลจากการวัดและประเมินผู้เรียน ช่วยให้ผู้บริหารเห็นข้อบกพร่องต่างๆ ของการจัดการเรียนรู้ เป็นการประเมินผลการปฏิบัติงานของครู และบ่งบอกถึงคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษามักใช้ข้อมูลได้จากการวัดและประเมินใช้ในการตัดสินใจหลายอย่าง เช่น การพัฒนาบุคลากร การจัดครูเข้าสอน การจัดโครงการ การเปลี่ยนแปลงโปรแกรมการเรียน นอกจากนี้การวัดและประเมินผลยังให้ข้อมูลที่สำคัญในการจัดทำรายงานการประเมินตนเอง (SAR) เพื่อรายงานผลการจัดการศึกษาสู่ผู้ปกครอง สาธารณชน หน่วยงานต้นสังกัด และนำไปสู่การรองรับการประเมินภายนอก จะเห็นว่าการวัดและประเมินผลการศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของระบบการประกันคุณภาพทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา

## 4) ด้านการวิจัย

การวัดและประเมินผลมีประโยชน์ต่อการวิจัยหลายประการดังนี้

(4.1) ข้อมูลจากการวัดและประเมินผลนำไปสู่ปัญหาการวิจัย เช่น ผลจากการวัดและประเมินพบว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องหรือมีจุดที่ควรพัฒนาการแก้ไขจุดบกพร่องหรือการพัฒนาดังกล่าว โดยการปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีสอนหรือทดลองใช้นวัตกรรมโดยใช้กระบวนการวิจัย การวิจัยดังกล่าวเรียกว่า การวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) นอกจากนี้ผลจากการวัดและประเมินยังนำไปสู่การวิจัยในด้านอื่น ระดับอื่น เช่น การวิจัยของสถานศึกษาเกี่ยวกับการทดลองใช้รูปแบบการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน เป็นต้น

(4.2) การวัดและประเมินเป็นเครื่องมือของการวิจัย การวิจัยใช้การวัดในการรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาผลการวิจัย ขั้นตอนนี้เริ่มจากการหาหรือสร้างเครื่องมือวัด การทดลองใช้เครื่องมือการหาคุณภาพเครื่องมือ จนถึงการใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพแล้วรวบรวมข้อมูลการวัดตัวแปรที่ศึกษาหรืออาจต้องตีค่าข้อมูล จะเห็นว่าการวัดและประเมินผลมีบทบาทสำคัญมากในการวิจัย เพราะการวัดไม่ดี ใช้เครื่องมือไม่มีคุณภาพ ผลของการวิจัยก็ขาดความน่าเชื่อถือ

การวัดและประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน

ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน 3 คำนี้ มีความเกี่ยวเนื่องกันแต่ต่างกันที่ระยะเวลาและจุดประสงค์ของการวัดและประเมิน 3 คำนี้มีความหมายทั้งในมิติที่กว้างและแคบ ดังนี้

#### 1) ก่อนเรียน

การวัดและประเมินก่อนเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทราบสภาพของผู้เรียน ณ เวลาก่อนที่จะเรียน เช่น ความรู้พื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ก่อนเรียนอาจจะหมายถึง

(1.1) ก่อนเข้าเรียน ซึ่งอาจจะตั้งแต่ก่อนเรียนระดับปฐมวัย หรือก่อนจะเริ่มเรียนหลักสูตรสถานศึกษานั้น เช่น สถานศึกษาที่เปิดสอนในช่วงชั้นที่ 1 และ 2 ก่อนเรียนในที่นี้อาจจะหมายถึง ก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นต้น

(1.2) ก่อนเรียนช่วงชั้น หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญกับช่วงชั้น ให้มีการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเมื่อจบแต่ละช่วงชั้น ก่อนเรียนในที่นี้จึงหมายถึงก่อนจะเริ่มเรียนช่วงชั้นใดช่วงชั้นหนึ่ง เช่น ก่อนเรียนช่วงชั้นที่ 2 คือ ก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นต้น

(1.3) ก่อนเรียนแต่ละชั้น ถึงแม้จะมีการกำหนดเป็นช่วงชั้น แต่ชั้นเรียนหรือการเรียนแต่ละปีก็ยังคงมีความสำคัญ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา การเรียนแต่ละชั้น/ปี อาจจะหมายถึงการเรียนกับครูคนใดคนหนึ่ง (กรณีที่ครูคนเดียวสอนนักเรียนทั้งชั้นทุกวิชาหรือเกือบทุกวิชา โดยทั่วไปจะเป็นครูประจำชั้น) หรือเรียนครูกลุ่มหนึ่ง (สอนแยกรายวิชา) การวัดและประเมินก่อนเรียนแต่ละชั้นจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนตลอดทั้งปี

(1.4) ก่อนเรียนแต่ละรายวิชา มีลักษณะเช่นเดียวกับก่อนเรียนแต่ละชั้น การวัดและประเมินก่อนเรียนแต่ละชั้นอาจจะวัดและประเมินในภาพรวมหลายๆ วิชา แต่การวัดและประเมินนี้แยกวัดและประเมินแต่ละรายวิชาโดยทั่วไปจะสอนโดยครูแต่ละคน สำหรับระดับมัธยมศึกษา รายวิชาส่วนใหญ่จัดการเรียนรู้เป็นรายภาคเรียน

(1.5) ก่อนเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เป็นการจัดหมวดหมู่เนื้อหาในสาระการเรียนรู้เดียวกัน โดยจัดเนื้อหาเรื่องเดียวกันหรือสัมพันธ์กันไว้ในหน่วยเดียวกัน การวัดและประเมินก่อนเรียนแต่ละหน่วย เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้พื้นฐานของผู้เรียนในเรื่องหรือหน่วยนั้น ซึ่งทั้งผู้เรียนและครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยนั้นได้อย่างเหมาะสม

(1.6) ก่อนเรียนแต่ละแผนจัดการเรียนรู้ คือ การวัดและประเมินก่อนเรียนแต่ละครั้งในหนึ่งหน่วยการเรียนรู้มักจะมีสาระที่จะเรียนรู้แยกย่อยสำหรับการสอนมากกว่า 1 ครั้ง แต่ละครั้งจะมีแผนการจัดการเรียนรู้

## 2) ระหว่างเรียน

จุดประสงค์ของการวัดและประเมินระหว่างเรียน เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าหรือพัฒนาการของผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จากการเรียนรู้และการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน โดยเทียบกับผลการวัดและประเมินก่อนเรียน การวัดและประเมินระหว่างเรียนจะทำให้ได้ข้อมูลที่บ่งบอกถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียน ในขณะเดียวกันยังสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูด้วย ข้อมูลจากการวัดและประเมินระหว่างเรียนจะเป็นประโยชน์แก่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ทั้งผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษา และผู้ปกครอง สามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่แตกย่อยมาจากมาตรฐานการเรียนรู้และเป็นข้อมูลที่ใช้ในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

## 3) หลังเรียน

จุดประสงค์ของการวัดและประเมินหลังเรียน เพื่อตรวจสอบผลการเรียนของผู้เรียน ด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จากการเรียนรู้และการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน โดยเทียบกับผลการวัดและประเมินก่อนเรียนและระหว่างเรียน การวัดและประเมินหลังเรียนจะทำให้ได้ข้อมูลที่บ่งบอกถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียน ในขณะเดียวกันยังสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูด้วย ข้อมูลจากการวัดและประเมินหลังเรียนมีจุดประสงค์หลักคือ ใช้ในการตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ การวัดและประเมินผลหลังเรียนอาจจะเป็นข้อมูลก่อนการเรียนในระดับต่อไป จึงเป็นประโยชน์ทั้งผู้เรียนและครูผู้สอน สามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปพัฒนาและปรับปรุงการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสถานการณ์

### 2.4.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543) กล่าวว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ทักษะและสมรรถภาพสมองด้านต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับจากประสบการณ์ทั้งปวงทั้งจากที่บ้านและสถาบันการศึกษาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือแบบที่ครูสร้างขึ้นเองและแบบทดสอบที่เป็นมาตรฐานแบบทดสอบทั้ง 2 ประเภทนี้จะถามเนื้อหาเหมือนกันคือถามสิ่งที่คุณผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอนซึ่งจัดกลุ่มพฤติกรรมได้ 6 ประเภทคือความรู้ ความจำความเข้าใจการนำไปใช้การวิเคราะห์การสังเคราะห์และการประเมินค่า รูปแบบของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่นิยมใช้มี 3 รูปแบบ คือ

1) แบบปากเปล่าเป็นการทดสอบที่อาศัยการซักถามเป็นรายบุคคลใช้ได้ผลดี ถ้ามีผู้เข้าสอบจำนวนน้อยเพราะต้องใช้เวลาถามได้ละเอียดเพราะสามารถโต้ตอบกันได้

2) แบบเขียนตอบเป็นการทดสอบที่เปลี่ยนแปลงมาจากการสอบแบบปากเปล่า เนื่องจากจำนวนผู้เข้าสอบมากและมีจำนวนจำกัดแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ

(2.1) แบบความเรียงเป็นการสอบที่ให้ผู้ตอบได้รวบรวมเรียบเรียงคำพูดของตนเองแสดงทัศนคติและความรู้สึกความคิดได้อย่างอิสระภายใต้หัวข้อที่กำหนดให้เป็นข้อสอบที่สามารถวัดพฤติกรรมด้านการสังเคราะห์ได้อย่างดี แต่มีข้อเสียเพราะการให้คะแนนทำให้มีความเป็นปรนัยได้ยาก

(2.2) แบบจำกัดคำตอบเป็นข้อสอบที่มีคำตอบถูกต้องแน่นอนที่กำหนดให้อย่างจำกัดข้อสอบแบบนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบถูกผิด แบบเติมคำ แบบจับคู่ และแบบเลือกตอบ

3) แบบปฏิบัติเป็นการทดสอบที่ผู้สอบได้แสดงพฤติกรรมออกมา โดยการกระทำหรือลงมือปฏิบัติจริงๆ เช่น การทดสอบทางดนตรี ช่างกล พลศึกษา เป็นต้น

#### 2.4.5 หลักเกณฑ์การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทิวต์ธ มณีโชติ (2549) ได้กล่าวกล่าวถึง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement test) ว่าเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดทางด้านความรู้ (Cognitive Domain) ได้แก่ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ลักษณะของแบบทดสอบจะมี 2 ประการ คือ แบบปรนัย (ประกอบด้วย ข้อสอบแบบถูกผิด จับคู่ เติมคำหรือแบบตอบสั้น และเลือกตอบ) และอัตนัย ในการออกข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบจะสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้หรือเนื้อหาที่วัดพฤติกรรมที่จะวัด โดยผู้ออกข้อสอบ ต้องวิเคราะห์ว่าในแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้หรือเนื้อหาต่างๆ นั้น จะวัดพฤติกรรมใดบ้าง พฤติกรรมละกี่ข้อ

##### 1) การสร้างแบบทดสอบปรนัย

(1.1) แบบทดสอบแบบถูกผิด แบบทดสอบประเภทนี้ เหมาะสำหรับใช้วัดความจำที่เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงต่างๆ เช่น สถานที่ บุคคล เวลา เป็นต้น หลักการสร้างแบบทดสอบแบบถูกผิดมีดังนี้

1. ข้อคำถามแต่ละข้อต้องถามเพียงเรื่องเดียว
2. ไม่เป็นข้อคำถามที่เป็นความคิดเห็น
3. คำถามต้องชัดเจน และกะทัดรัด
4. ควรหลีกเลี่ยงคำถามปฏิเสธ หรือปฏิเสธซ้อนปฏิเสธ
5. ไม่ควรคัดลอกข้อความจากหนังสือเรียนหรือตำราโดยตรง
6. หลีกเลี่ยงการใช้คำว่า “ทั้งหมด” “ทุกๆ” “เสมอ” “ทั้งสิ้น” “ปกติ” หรือคำ

ในลักษณะเดียวกัน เพราะทำให้ช่วยเดาคำถามได้

(1.2) แบบทดสอบแบบจับคู่ แบบทดสอบประเภทนี้ เหมาะสำหรับการวัดความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ โดยมีข้อความ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นคำถามและส่วนที่เป็นคำตอบ หลักการสร้างแบบทดสอบแบบจับคู่ที่ดี มีดังนี้

1. ข้อคำถามและคำตอบ ควรมีเนื้อหาเรื่องเดียวกัน
2. ควรมีจำนวนคำตอบมากกว่าจำนวนคำถาม
3. จำนวนข้อคำถามมีไม่ต่ำกว่า 5 ข้อ และไม่ควรมากเกิน 12 ข้อ
4. รายการคำถามและคำตอบต้องอยู่ในหน้าเดียวกัน
5. ควรเขียนคำสั่ง ระบุหลักการจับคู่ให้ชัดเจนว่าจะให้ผู้สอบทำอย่างไร

(1.3) แบบทดสอบแบบเติมคำ เป็นแบบทดสอบที่ต้องการให้ผู้สอบเติมคำ หรือข้อความสั้นๆ ข้อสอบประเภทนี้เหมาะสำหรับใช้วัดข้อเท็จจริง ข้อมูล และข้อสนเทศต่างๆ หลักการสร้างแบบทดสอบแบบเติมคำที่ดี มีดังนี้

1. ข้อคำถามควรเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ ไม่ควรนำข้อความจากบทเรียน
2. คำตอบควรอยู่ตอนท้ายประโยค มากกว่าจะอยู่ตอนหน้าของประโยค
3. ควรมีช่องว่างให้เติมเพียงอย่างเดียว
4. คำถามที่ต้องการหน่วยมาตราของคำตอบต้องระบุหน่วยมาตราที่ต้องการให้ชัดเจน
5. คำตอบที่เป็นจุดทศนิยม ต้องระบุจำนวนตำแหน่งของทศนิยมให้ชัดเจน

(1.4) แบบทดสอบแบบเลือกตอบเป็นแบบทดสอบที่นิยมใช้กันมาก สำหรับแบบทดสอบแบบปรนัย เพราะสามารถวัดความรู้ได้ตั้งแต่ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า หลักการสร้างแบบทดสอบแบบเลือกคำตอบที่ดี มีดังนี้

1. ข้อคำถามต้องกะทัดรัด ชัดเจน ถามเรื่องเดียว
2. ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้สอบ
3. ไม่ควรใช้คำถามปฏิเสธหรือปฏิเสธซ้อนกัน ถ้าใช้ควรเน้นให้เห็นเด่นชัด โดยการขีดเส้นใต้ หรือพิมพ์เป็นตัวเน้นสำหรับคำที่เป็นปฏิเสธ
4. ไม่ควรถามสิ่งที่ผู้เรียนท่องจำจนคล่องปาก
5. ควรหลีกเลี่ยงตัวเลือกประเภท “ถูกทุกข้อ” “ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง”
6. ควรจัดเรียงตัวเลือกให้เป็นระบบ
7. ควรมีการกระจายตัวเลือกที่ถูกต้อง

## 2) การสร้างแบบทดสอบอัตนัย

แบบทดสอบอัตนัยเป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้ตอบได้แสดงความคิดเห็น จึงเหมาะสำหรับวัดความรู้ขั้นสูงกว่าความจำและความเข้าใจ แบบทดสอบแบบอัตนัยแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ แบบจำกัดคำตอบ (ให้ผู้เรียนตอบตามประเด็นที่ระบุไว้) และแบบขยายความ (ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี) การสร้างแบบทดสอบอัตนัย มีดังนี้

(2.1) ข้อคำถามควรเหมาะสมกับพื้นฐานความรู้ของผู้ตอบ

(2.2) ไม่ควรมีข้อสอบให้เลือกตอบ

(2.3) กำหนดเวลาในการสอบ ให้เหมาะสมกับความยาวและลักษณะของคำตอบ

(2.4) เขียนคำสั่งให้ชัดเจน และระบุคะแนนในแต่ละข้อด้วย

หลักการตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบแบบอัตนัย

1. ควรตรวจทีละข้อของทุกๆ คนจนครบ

2. ไม่ควรดูชื่อของผู้ตอบ เพราะจะทำให้เกิดความลำเอียง

3. ควรมีเฉลยเพื่อเป็นแนวทางในการตรวจ

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

ปาริชาติ แม่นแยม (2545, น. 75) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมประกอบการสอน และการสอนปกติโดยประชากรกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 120 คน โดยเลือกใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย จำนวน 60 คน จากทั้งหมด 4 ห้องเรียนโดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าการใช้เกมประกอบการสอน และการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการสอนแบบใช้เกมสูงกว่าการสอนปกติ และผลการเปรียบเทียบความคงทนในการจำโดยการสอนแบบใช้เกมประกอบสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิภาวรรณ สกุลช่างเสนาะ (2533, น. 54 อ้างถึงใน วรรณพร ศิลาขาว, 2538, น. 55) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์ โดยการสอนแบบเล่นปนเรียน กับการสอนแบบปกติ โดยที่กลุ่มตัวอย่างในการทดลองนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2533 โรงเรียนบ้านมาบตาพุด อำเภอเมือง จังหวัดระยอง จำนวน 50 คน โดยที่จัดกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการสุ่มอย่างง่าย กลุ่มทดลองสอนโดยใช้



การสอนแบบเล่นปนเรียน และกลุ่มควบคุมสอนโดยแบบการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่สอนแบบเล่นปนเรียนมีผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่สอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สันติ แสงสุข (2535, น. 62 อ้างถึงใน ปารีชาติ แม่นแย้ม 2545, น. 48) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบจังหวะ กับการสอนปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นราวดี หลิมศิริ (2553, น. จ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวการสอน โดยตรงกับการสอนโดยอ้อม โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านป่าลาน อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 42 คนโดยใช้วิธีการจับฉลาก จากการศึกษาพบว่า การสอนคำศัพท์โดยใช้แนวการสอนโดยอ้อมช่วยเพิ่มพูนความศัพท์ได้สูงกว่าการสอนคำศัพท์โดยใช้แนวการสอน โดยตรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

ปริญญช วงศ์ประภาส และ จักรภพ วงษ์ละคร (2538, น. 19) ได้ศึกษาโปรแกรมสแคร็บเบิลเพื่อการฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการศึกษาพบว่า การศึกษาและออกแบบ โปรแกรม คือ โปรแกรม Scrabble.exe เป็นโปรแกรมสำหรับเล่นเกมสแคร็บเบิล ผู้ใช้สามารถใช้เมาส์ในการเล่นมีการแสดงความหมายของคำทุกคำที่ลงเล่น และคำนั้นจะต้องมีอยู่ในพจนานุกรม มีการแสดงคะแนนที่เพิ่มขึ้นทุกครั้งที่ใช้ลงคำศัพท์ที่ถูกต้อง ทำให้ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องบวกคะแนนเอง ในกรณีที่ผู้ใช้ต้องการความช่วยเหลือสามารถใช้เมาส์คลิกที่ Help ได้ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังสนุกนานอีกด้วย

รัตนาวลี ทรายมูล (2553, น. 65) ได้ศึกษาการใช้นิทานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านจริยธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนกาวีละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 38 คน จากการศึกษาพบว่า การให้ความรู้คำศัพท์ก่อนการอ่านนิทานอย่างหลากหลาย และการเรียนรู้คำศัพท์จากบริบทในนิทาน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้คำศัพท์สูงขึ้น นิทานเสนอตัวอย่างการใช้ภาษาที่มีความหมายเป็นแหล่งประสบการณ์ทางภาษา เนื่องจากในนิทานมีคำศัพท์อยู่มากมายให้เรียนรู้ และยังสามารถทำให้ผู้เรียนผ่อนคลายความวิตกกังวล และเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์

วารักษ์ จิตต์หมวด (2548, น. (4)) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ โดยใช้ประชากรที่ทำการศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองปรือกันยาง อำเภอนาทะเกียบ จังหวัดฉะเชิงเทรา กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน จากการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนแบบมีเกมประกอบ มีผลการเรียนรู้ที่แตกต่างจากนักเรียนที่เรียนแบบไม่มีเกมประกอบ โดยผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนแบบมีเกมประกอบสูงกว่าแบบไม่มีเกมประกอบ

วิกานดา จักรอิสราพงศ์ (2553, น. 69) ได้ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบองค์รวม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนเรยีนาเชลีวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 46 คน จากการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบองค์รวมนั้น ทำให้ความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียนสูงขึ้น และยังทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการอ่านและการเขียนที่เหมาะสมที่จะทำให้ นักเรียนสนใจการอ่านและการเขียนมากขึ้น เนื่องจากมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ครบถ้วนสมบูรณ์

สกา วิมพิรัตน์ (2551, น. 70) ได้ศึกษาการส่งเสริมแรงจูงใจและความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหาท้องถิ่น โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 5 (บ้านศรีบุญเรือง) เทศบาลนครลำปาง จังหวัดลำปาง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 35 คน จากการศึกษาพบว่า การส่งเสริมแรงจูงใจและความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหาท้องถิ่นเป็นบทเรียนภาษาอังกฤษที่เน้นเนื้อหาท้องถิ่นมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น เนื่องจากเป็นเรื่องราวใกล้ตัวนักเรียน เป็นสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย และเคยมีประสบการณ์เดิมอยู่แล้ว จึงง่ายต่อการทำความเข้าใจ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

สาริณี สุวรรณพันธ์ (2553, น. 62-63) การใช้กิจกรรมเพลงเพื่อส่งเสริมการออกเสียงความรู้ทางด้านคำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดย กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกวัดวิชาแห่งหนึ่งในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ที่เรียน กวดวิชาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 20 คน จากการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ตามที่กำหนดไว้ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผลออกมาเป็นที่น่าพอใจ ทั้งการออกเสียง ภาษาอังกฤษของผู้เรียนอยู่ในระดับดีมาก ความรู้ด้านคำศัพท์ และความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ของผู้เรียนเพิ่มขึ้นหลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมเพลง แต่การวิจัยครั้งนี้ก็มีข้อจำกัดและตัวแปรบางประการที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน เนื่องจากการวิจัยได้ดำเนินการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลในโรงเรียนกวดวิชา ดังนั้นพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงเห็นว่า อาจได้ผลการวิจัยที่ต่างออกไปถ้าหากมีการทำวิจัยในโรงเรียนและชั้นเรียนปกติ

อริชา สว่างศรี (2552, น. 88) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษแบบบูรณาการ เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทัพหลวง โดยกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทัพหลวง อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 20 คน จากการศึกษาพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษแบบบูรณาการสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ส่งผลให้นักเรียนที่มีความแตกต่างกันระหว่างบุคคล มีปฏิสัมพันธ์ ได้ตอบได้ในทันที เนื่องจากมีองค์ประกอบทางด้านข้อความ เสียง ภาพ และการออกแบบที่ง่ายต่อการเรียน จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

#### 2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ออย และ คิมโซล (Oil & Kim-Seoh, 1996, pp. 52-58) ได้ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยนันทยาง ประเทศสิงคโปร์ จำนวน 110 คน เป็นผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษา 20 คน และไม่ใช่เจ้าของภาษา 90 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีความสามารถในการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ ปรากฏว่าผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษามีความสามารถในการเรียนสูง สามารถใช้คำศัพท์ที่เป็นรูปศัพท์เดิม (Original word) ได้มากกว่า สำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถปานกลางและต่ำนั้น พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถแยกคำที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกันได้ นอกจากนั้นผู้เรียนยังไม่สามารถใช้คำที่ปรากฏร่วมกัน (Collocation) และมีความรู้เกี่ยวกับรากศัพท์น้อย

โทซคู (Tozcu, 1998) ได้ศึกษาผลการวิจัยของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ที่มีต่อการเพิ่มจำนวนคำศัพท์ ความรวดเร็วในการระลึกคำศัพท์ และการอ่านเพื่อความเข้าใจ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนภาษาอังกฤษแบบเข้ม โดยมีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำการทดลองโดยให้กลุ่มทดลองเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ และกลุ่มควบคุมเรียนโดยใช้แบบฝึกการอ่าน สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ผลการวิจัยปรากฏว่าทั้งสองกลุ่มมีการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้น มีความเข้าใจในการอ่านมากขึ้น และสามารถระลึกถึงคำศัพท์ได้เร็วขึ้น แต่กลุ่มทดลองจะมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความเข้าใจในการอ่านและความเร็วในการระลึกคำศัพท์ได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม

วิสเซอร์ (Visser, 1990, pp. 11-27) ได้ทำการศึกษาผลลัพธ์ของเทคนิคการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยได้ทำการสอนให้แก่ผู้เรียนชาวต่างชาติจำนวน 16 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่ม ทดลอง 8 คน และกลุ่มควบคุม 8 คน กลุ่มทดลองเรียนโดยได้รับการงานที่เน้นให้มีการปฏิสัมพันธ์ ในการเรียนโดยมุ่งความสนใจไปที่ความหมายของกลุ่มคำศัพท์ที่สัมพันธ์กัน ผลการทดลองปรากฏว่า ในกลุ่มทดลองผู้เรียนมีการใช้ภาษาในการปฏิสัมพันธ์กันอย่างกว้างขวาง และมีการใช้บริบทในการ หาความหมายมากกว่ากลุ่มควบคุม แต่ผลการเรียนรู้คำศัพท์ไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม

พินเตอร์ (Pinter, 1976, p. 710-A อ้างถึงใน วรณพร ศีลาขาว 2538, น. 41) ได้ ทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอน โดยใช้เกม และที่สอนโดยตำรา กับนักเรียน เกรด 3 ในแพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน จำนวน 4 ห้องเรียน ได้ทำการสอบก่อน และหลังการทดลอง หลังจากนั้นอีก 3 สัปดาห์ ทดสอบอีกครั้งเป็นครั้งที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนด้วยตำรา อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

Orcutt (1972) ได้ทดลองศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนว่าจะส่งผลต่อความ สามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะและพฤติกรรมของเด็กอย่างไร โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น อนุบาล ใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 สอนโดยให้เด็กเลือกเกม เอง กลุ่มที่ 2 สอน โดยครูเป็นผู้เลือกเกม และกลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการสอนคือ ชุด การสอน สร้างโดย Lassar G. Cotkin และแบบทดสอบอีก 3 ชุด ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่เด็ก เลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้ กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนทั้ง สองกลุ่มมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนปกติ และกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนน แตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบ

จากผลการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมและกิจกรรมเสริมทักษะต่างๆ เข้ามาใช้ในการประกอบการสอนนั้น พบว่า กิจกรรมเสริมทักษะเกมและกิจกรรมเสริมทักษะต่างๆ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียนเพิ่มขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วม กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนพึงพอใจ ซึ่งยังเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียน ส่งผลให้เกิด เจตคติที่ดีต่อการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าวิธีการสอนโดยไม่ใช้เกม ประกอบการสอน นอกจากเกมจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้แล้ว เกมยังมีอิทธิพลต่อความ สามารถด้านภาษา เกมจะช่วยส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมใน การเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนไม่เครียดและมีความสุขกับการเรียน

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและ หลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกม สแครบเบิ้ล (Scrabble) 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มที่ ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) กับกลุ่มที่จัดการเรียน การสอนแบบปกติ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 แบบแผนงานวิจัย
- 3.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือการวิจัย
- 3.5 การดำเนินการวิจัย
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาล องค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ปีการศึกษา 2557 จำนวน 4 ห้องเรียน 172 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน อนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ปีการศึกษา 2557 จำนวน 2 ห้องเรียน 85 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 1 ห้องเรียน 45 คน จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล และกลุ่มควบคุม จำนวน 1 ห้องเรียน 40 คน จัดการเรียนการสอนแบบปกติ

### 3.2 แบบแผนงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบ การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีแบบแผนการวิจัย ที่มีกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมมีการทดสอบก่อนเรียน และการทดสอบหลังเรียน ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แบบแผนการวิจัย

| กลุ่ม | สอบก่อน | ทดลอง | สอบหลัง |
|-------|---------|-------|---------|
| RE    | T1      | X     | T2      |
| RC    | T3      |       | T4      |

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

RE แทน กลุ่มทดลอง

RC แทน กลุ่มควบคุม

X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล

T1 แทน การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล

T2 แทน การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล

T3 แทน การทดสอบก่อนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

T4 แทน การทดสอบหลังการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

### 3.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

#### 3.3.1 ตัวแปรที่ศึกษา

##### 1) ตัวแปรอิสระ (Independent Variable)

วิธีการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) และ การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

##### 2) ตัวแปรตาม (Dependent Variable)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

##### 3) ตัวแปรร่วม (Covariate)

ผลการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน

### 3.4 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือการวิจัย

3.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) ประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 2 หน่วย คือ Family and friends และ Around town จำนวน 7 แผนการเรียนรู้ 8 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างโดยวิธีการดังนี้

1) ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระสำคัญ และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงขอบข่ายของเนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2) ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา ไวยากรณ์ และคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหน่วยการเรียนรู้ Family and friends และ Around town ที่จะใช้ทำการสอน โดยรวบรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษลงใน My word book เพื่อให้ประกอบการสอน (ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย My word book)

3) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) ตามเนื้อหาของบทเรียน จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### ตารางที่ 3.2 โครงสร้างการจัดหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Family and friends และ Around town

| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | หน่วยการเรียนรู้   | เรื่อง                       | จำนวนชั่วโมง |
|-------------------------|--------------------|------------------------------|--------------|
| 1                       | Family and friends | My family.                   | 1            |
| 2                       | Family and friends | My mum is fat.               | 1            |
| 3                       | Family and friends | How old are you?             | 2            |
| 4                       | Around town        | Where's the zoo?             | 1            |
| 5                       | Around town        | Do you work at the hospital? | 1            |
| 6                       | Around town        | I go to school by bus.       | 1            |
| 7                       | Around town        | The zoo is next to the shop. | 1            |
| รวม                     |                    |                              | 8            |

4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปตรวจหาความเที่ยงตรง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษา และเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจ โดยทำแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเป็นรายข้อ โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

|       |    |         |           |
|-------|----|---------|-----------|
| คะแนน | 1  | หมายถึง | ใช้ได้    |
| คะแนน | 0  | หมายถึง | ไม่แน่ใจ  |
| คะแนน | -1 | หมายถึง | ใช้ไม่ได้ |

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.00 – 0.49 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ไม่ได้

ผลการประเมินค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้ (ภาคผนวก ค สรุปผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้)

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 45 คน (ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble))

3.4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ และการวิเคราะห์ข้อสอบ  
2) วิเคราะห์เนื้อหา และคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในหน่วย Family and friends และ Around town

3) ลงมือสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งก่อนเรียน และหลังเรียน (Pre-test, Post-tests) เป็นข้อสอบชุดเดียวกัน ซึ่งมีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 1 ฉบับ 40 ข้อ

4) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมในทุกด้าน และนำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติม

5) นำข้อสอบที่ปรับปรุงแล้วไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แล้วนำมาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ โดยแบบทดสอบที่สามารถใช้ได้ต้องมีค่าความเที่ยงตรงรายข้อ



ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ข้อสอบที่นำมาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรงและสามารถนำไปใช้ได้ มีจำนวนทั้งสิ้น 30 ข้อ จากข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบที่มีค่าความเที่ยงตรงตั้งแต่ 0.67 – 1.00 (ภาคผนวก ค สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลความสอดคล้องของข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยผู้เชี่ยวชาญ)

6) นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาคุณภาพของข้อสอบ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา (ผดุงนครราชสีมา) จำนวน 1 ห้องเรียน 38 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เคยเรียนเนื้อหาที่นำมาแล้วเมื่อปีการศึกษาที่ผ่านมา โดยให้คะแนนข้อที่ถูกต้อง 1 คะแนน ให้คะแนนข้อที่ผิดหรือไม่ตอบ 0 คะแนน

7) นำแบบทดสอบจำนวน 40 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความยาก-ง่าย (p) ซึ่งข้อสอบที่มีความน่าเชื่อถือจะต้องมีค่าความยาก-ง่ายอยู่ระหว่าง .20 - .80 เมื่อนำข้อสอบมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ พบว่ามีข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ที่มีค่าความยาก-ง่าย อยู่ระหว่าง 0.21 - 0.76 (รายละเอียด ภาคผนวก ง ผลการจัดการเรียนรู้)

8) นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (r) ข้อสอบที่นำไปใช้ได้ต้องมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป เมื่อนำข้อสอบมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ พบว่ามีข้อสอบจำนวน 30 ข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป (รายละเอียด ภาคผนวก ง ผลการจัดการเรียนรู้)

9) นำแบบทดสอบไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยการใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.84 (รายละเอียด ภาคผนวก ง ผลการจัดการเรียนรู้)

10) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือข้างต้นแล้ว จำนวน 30 ข้อ ไปใช้สำหรับทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง (ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ)

### 3.5 การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยผลการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา (ผดุงนครราชสีมา) จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา (ผดุงนครราชสีมา) จังหวัดนครราชสีมา ในปีการศึกษา 2557 จำนวน 85 คน ซึ่งจะต้องดำเนินการวิจัยตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง ดังนี้

3.5.1 ก่อนดำเนินการทดลอง ให้กลุ่มทดลองจำนวน 45 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 40 คน ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre - test) จำนวน 30 ข้อก่อน แล้วจึงทำการทดลอง

3.5.2 ดำเนินการทดลอง โดยให้กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม เรียนภาษาอังกฤษในเนื้อหาเดียวกันคือ Family and friends และ Around เป็นเวลา 8 ชั่วโมง แต่ใช้วิธีการสอนที่แตกต่างกัน ดังนี้

กลุ่มทดลอง จัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะ เกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 7 แผนการจัดการเรียนรู้ 8 ชั่วโมง โดยจะมีการจัดกิจกรรมการสอนที่เน้นเนื้อหาเรื่อง Family and friends และ Around และการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) เข้าฝึกทักษะท้ายชั่วโมงทุกๆ ชั่วโมง

กลุ่มควบคุม จัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติตามหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (Smile 3) ในเรื่อง Family and friends และ Around ทุกประการ

3.5.3 หลังจากการทดลองสอนเสร็จสิ้นลงแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post - test) จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แล้วนำกระดาษคำตอบของนักเรียนมาตรวจให้คะแนน โดยคำตอบที่ถูกต้องให้ 1 คะแนน คำตอบที่ผิดให้ 0 คะแนน แล้วนำผลการสอบที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

### 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีจำนวน 2 ส่วน

3.6.1 สถิติที่ใช้วิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าความยาก-ง่าย ค่าอำนาจจำแนก และ ค่าความเชื่อมั่น

3.6.2 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยประกอบด้วย สถิติพื้นฐาน สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานการวิจัย

3.6.1 สถิติที่ใช้วิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

1) การวิเคราะห์หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ (IOC) ใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2549, น. 96)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$  แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

$n$  แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2) การวิเคราะห์หาค่าความยาก-ง่าย ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2549, น. 78)

$$P = \frac{R}{n}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ

R แทน จำนวนคนที่ทำข้อนั้นถูก

n แทน จำนวนคนที่ทำข้อสอบข้อนั้นทั้งหมด

โดยมีเกณฑ์ว่าข้อคำถามที่มีค่า P ระหว่าง 0.20-0.80 ถือเป็นข้อคำถามที่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้

3) การวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2549, น. 77)

$$D = \frac{R_U - R_L}{\frac{n}{2}}$$

เมื่อ D แทน ค่าอำนาจจำแนก

$R_U$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงที่ตอบ ถูก

$R_L$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก

n แทน จำนวนนักเรียนที่นำมาวิเคราะห์

โดยมีเกณฑ์ว่าข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือเป็นข้อคำถามที่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ได้

4) การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษทั้งฉบับ ตามวิธีแบบ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยใช้สูตร KR-20 ใช้สูตรดังนี้ (ปรีชาติ แม่นเยี่ยม, 2545, น. 66)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right\}$$

|       |          |     |  |
|-------|----------|-----|--|
| เมื่อ | $r_{tt}$ | แทน | ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ  |
|       | $n$      | แทน | จำนวนของแบบทดสอบ   |
|       | $p$      | แทน | สัดส่วนของผู้ทำได้ในข้อหนึ่งๆ = $\frac{\text{จำนวนคนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$ |
|       | $q$      | แทน | สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่งๆ หรือ $1 - p$   |
|       | $s_t^2$  | แทน | ความแปรปรวนของแบบทดสอบ   |

### 3.6.2 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

#### 3.6.2.1 สถิติพื้นฐาน

1) ค่าเฉลี่ย (mean) ใช้สูตรดังนี้ (ปาริชาติ แม่นเข้ม, 2545, น. 64)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

|       |           |     |                             |
|-------|-----------|-----|-----------------------------|
| เมื่อ | $\bar{X}$ | แทน | ค่าเฉลี่ย                   |
|       | $\sum X$  | แทน | ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม |
|       | $n$       | แทน | จำนวนคะแนนในกลุ่ม           |

2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ใช้สูตรดังนี้ (ปาริชาติ แม่นเข้ม, 2545, น. 64)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

|       |          |     |                           |
|-------|----------|-----|---------------------------|
| เมื่อ | S.D.     | แทน | ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน   |
|       | $\sum X$ | แทน | ผลรวมของคะแนนทั้งหมด      |
|       | $n$      | แทน | จำนวนคะแนนในกลุ่มตัวอย่าง |

#### 3.6.2.2 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานการวิจัย

1) การเปรียบเทียบหาความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติ t-test (Independent Samples) ใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2549, น. 63-64)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{S_P^2 \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

เมื่อ  $S_P^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n - 1) + (n_2 - 1)}$

เมื่อ  $S_P^2$  แทน ความแปรปรวนร่วม (Pooled Variance)

$\bar{X}_1, \bar{X}_2$  แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และกลุ่มตัวอย่างที่ 2

$S_1^2, S_2^2$  แทน ความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และกลุ่มตัวอย่างที่ 2

$n_1, n_2$  แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และกลุ่มตัวอย่างที่ 2

2) การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples) ใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยชนี, 2549, น. 68)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n - 1}}}$$

โดยมี  $df = n - 1$

เมื่อ  $\sum D$  แทน ผลรวมระหว่างความแตกต่างของการสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

$\sum D^2$  แทน ผลรวมระหว่างความแตกต่างของการสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ยกกำลังสอง

$n$  แทน ผู้เรียนทั้งหมด

$df$  แทน ความเป็นอิสระมีค่าเท่ากับ  $n - 1$

3) การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ลกับแบบปกติ โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 268)

$$F = \frac{MS_A}{MS_E}$$

- เมื่อ F แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ  
 $MS_A$  แทน ค่าเฉลี่ยกำลังสองของ A  
 $MS_E$  แทน ค่าเฉลี่ยกำลังสองความคลาดเคลื่อน



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา (ผดุงนครราชสีมา) จังหวัดนครราชสีมา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) กับกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

#### 4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันในการแปลความหมายข้อมูล ดังนี้

|           |     |  |
|-----------|-----|--|
| $\bar{X}$ | แทน | ค่าเฉลี่ย  |
| S.D.      | แทน | ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  |
| N         | แทน | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง   |
| t         | แทน | ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาความมีนัยสำคัญจากการแจกแจงแบบ t (t- distribution) |
| df        | แทน | ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)                              |
| SS        | แทน | ผลโดยรวมกำลังสอง (Sum of Square)                                       |
| MS        | แทน | ค่าเฉลี่ยผลรวมกำลังสอง (Mean Square)                                   |
| F         | แทน | ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาความมีนัยสำคัญจากการแจกแจงแบบ F (F- distribution) |
| Sig.      | แทน | ระดับนัยสำคัญทางสถิติ (Significances)                                  |
| *         | แทน | นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05   |
| **        | แทน | นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01   |

## 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble)

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble)

จากการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 และได้หน่วยการเรียนรู้จำนวน 2 หน่วย คือ family and friends และ Around town และได้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผน ได้แก่

**ตารางที่ 4.1** การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง family and friends และ Around town จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง

| แผนที่/เรื่อง | สาระสำคัญ   | กิจกรรมการเรียนรู้  | เวลา      |
|---------------|---|---|-----------|
| 1. My Family  | คำศัพท์สมาชิกในครอบครัว<br>- ประโยคที่ใช้ verb to be (is, am, are)<br>- ประโยคที่ใช้คำสรรพนาม he, she เช่น She is my mum. He is my grandpa.<br>- กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม | <p>ขั้นที่ 1 : เรียนรู้คำศัพท์สมาชิกในครอบครัว</p> <p>- ฟังอ่านออกเสียง และ บอกความหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 : แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ ที่ใช้ V.be</p> <p>- ให้นักเรียนฝึกแต่งและอ่านประโยคง่ายๆ โดยใช้ V.be (is, am, are) และใช้คำศัพท์เกี่ยวกับคนในครอบครัว เช่น</p> <p style="padding-left: 40px;">She is my mum.</p> <p style="padding-left: 40px;">He is my dad.</p> <p>ขั้นที่ 3 : กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล</p> | 1 ชั่วโมง |



ตารางที่ 4.1 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง family and friends และ Around town จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง(ต่อ)

| แผนที่/เรื่อง       | สาระสำคัญ  | กิจกรรมการเรียนรู้   | เวลา      |
|---------------------|--|--|-----------|
|                     |  | - ให้นักเรียนเล่นเกมสแครบเบิลเพื่อให้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับ My family เช่น father, mother, sister, brother   |           |
| 2. My mum is fat.   | - คำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล<br>- ประโยคถามและตอบเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล<br>A: Is he/she (ลักษณะภายนอก)?<br>B: Yes, he/she is./<br>No, he/she isn't.       | ขั้นที่ 1 : เรียนรู้คำศัพท์ลักษณะภายนอกของบุคคล<br>ขั้นที่ 2 : แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ<br>- ให้นักเรียนฝึกถามตอบโดยใช้ประโยคง่ายๆ เช่น A: Is she fat?<br>B: Yes, she is.<br>ขั้นที่ 3 : กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล  | 1 ชั่วโมง |
| 3. How old are you? | - คำศัพท์เกี่ยวกับ Numbers 1-100<br>- ประโยคคำถาม Yes/No questions, Wh-questions<br>- ประโยคถามและตอบเกี่ยวกับอายุของบุคคล<br>A: How old is she/he?<br>B: He/She's (อายุ). | - กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม<br>- ให้นักเรียนเล่นเกมสแครบเบิลเพื่อให้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล เช่น fat, old, thin, young<br>ขั้นที่ 1 : เรียนรู้คำศัพท์ numbers 1-100<br>- ฝึกอ่านออกเสียง และ บอกความหมาย<br>ขั้นที่ 2 : แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ<br>- ให้นักเรียนฝึกถามตอบโดยใช้ประโยคง่ายๆ เช่น A: How old is she?<br>B: She's ten years old.<br>ขั้นที่ 3 : กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล | 2 ชั่วโมง |
|                     | - กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม   |  |           |

ตารางที่ 4.1 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง family and friends และ Around town จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง(ต่อ)

| แผนที่/เรื่อง                         | สาระสำคัญ   | กิจกรรมการเรียนรู้   | เวลา      |
|---------------------------------------|---|--|-----------|
|                                       |   | - ให้นักเรียนเล่นเกมสแครบเบิลเพื่อให้<br>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับ numbers 1-100<br>เช่น thirty, fifty, eighty, seventy-three   |           |
| 4. Where's<br>the zoo?                | - คำศัพท์เกี่ยวกับ places<br>- ประโยคที่ใช้<br>where can you see the<br>doctor?/<br>Where does the doctor<br>work?<br>- ประโยคที่ใช้ Wh<br>question (Where)<br>- กิจกรรมภาษาและ<br>วัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม | ขั้นที่ 1 : เรียนรู้คำศัพท์ places<br>- ฟังอ่านออกเสียง และบอกความหมาย<br>ขั้นที่ 2 : แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ ที่ใช้<br>Wh question (Where)<br>- ให้นักเรียนฝึกแต่งและอ่านประโยค<br>ง่ายๆ โดยใช้ Wh question (Where) และ<br>ใช้คำศัพท์เกี่ยวกับ places เช่น<br>A: Where's the bank?<br>B: The bank is in front of the hospital.<br>ขั้นที่ 3 : กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบ<br>เบิล<br>- ให้นักเรียนเล่นเกมสแครบเบิลเพื่อให้<br>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับ โดยใช้คำศัพท์<br>เกี่ยวกับ places เช่น school, home, bank,<br>hospital | 1 ชั่วโมง |
| 5. Do you<br>work at the<br>hospital? | - คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ<br>- ประโยคที่ใช้คำกริยาช่วย<br>verb to do Do, Does +<br>นาม/สรรพนาม + work at<br>the สถานที่?  | ขั้นที่ 1 : เรียนรู้คำศัพท์ อาชีพ<br>- ฟังอ่านออกเสียง และบอกความหมาย<br>ขั้นที่ 2 : แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ<br>- ให้นักเรียนฝึกถามตอบโดยใช้ประโยค<br>ง่ายๆ เช่น A: Does the doctor work at a<br>hospital?<br>B: Yes, he does.   | 1 ชั่วโมง |

ตารางที่ 4.1 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง family and friends และ Around town จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง (ต่อ)

| แผนที่/เรื่อง                         | สาระสำคัญ  | กิจกรรมการเรียนรู้   | เวลา      |
|---------------------------------------|--|--|-----------|
|                                       | - Yes, No question<br>(Yes, he/she does./<br>No, he/she doesn't.)<br>- กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม<br>เช่น การเล่นเกม   | <p>ขั้นที่ 3 : กิจกรรมเสริมทักษะเกม<br/>สแครบเบิ้ล</p> <p>- ให้นักเรียนเล่นเกมสแครบเบิ้ล<br/>เพื่อให้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ<br/>เช่น doctor, teacher, farmer, nurse,<br/>police man</p>   |           |
| 6. I go to<br>school<br>by bus.       | - คำศัพท์เกี่ยวกับยานพาหนะ<br>- ประโยคที่ใช้ Suda goes to<br>school by bus.<br>Subject + go + to + school +<br>by + (ยานพาหนะ)<br>- คำกริยาที่อยู่ในรูป Present<br>simple tense<br>- ยานพาหนะโดยสาร<br>- กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม<br>เช่น การเล่นเกม | <p>ขั้นที่ 1 : เรียนรู้คำศัพท์ ยานพาหนะ<br/>- ฝึกอ่านออกเสียง และบอก<br/>ความหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 : แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ<br/>- ให้นักเรียนฝึกแต่งประโยคง่ายๆ<br/>เช่น I go to school by car.<br/>John goes to the bank by bus.</p> <p>ขั้นที่ 3 : กิจกรรมเสริมทักษะเกม<br/>สแครบเบิ้ล</p> <p>- ให้นักเรียนเล่นเกมสแครบเบิ้ล<br/>เพื่อให้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับ<br/>ยานพาหนะ เช่น car, bus, train, boat</p> | 1 ชั่วโมง |
| 7. The zoo<br>is next to<br>the shop. | - คำศัพท์เกี่ยวกับ preposition<br>of place<br>- ประโยคที่ใช้ Where is the<br>zoo?<br>Where + is + สถานที่?<br>It's + preposition of place<br>+ place.  | <p>ขั้นที่ 1 : เรียนรู้คำศัพท์ preposition of<br/>place<br/>- ฝึกอ่านออกเสียง และบอก<br/>ความหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2 : แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ<br/>- ให้นักเรียนฝึกแต่งประโยคง่ายๆ<br/>เช่น Where is the school?<br/>It's behind the bank.</p>   | 1 ชั่วโมง |

**ตารางที่ 4.1** การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง family and friends และ Around town จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง (ต่อ)

| แผนที่/เรื่อง | สาระสำคัญ                                | กิจกรรมการเรียนรู้   | เวลา |
|---------------|--|--|------|
|               | - กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม | <p>ขั้นที่ 3 : กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล</p> <p>- ให้นักเรียนเล่นเกมสแครบเบิ้ลเพื่อให้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับ preposition of place เช่น in front of, behind, beside, next to</p> |      |

4.2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre - test) ระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม

หลังจากผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre - test) ไปทดสอบกับทั้งสองกลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังตารางที่ 4.2

**ตารางที่ 4.2** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre - test) ระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม

| กลุ่ม       | N  | คะแนนเต็ม | $\bar{X}$ | S.D. | t       | Sig. |
|-------------|----|-----------|-----------|------|---------|------|
| กลุ่มทดลอง  | 45 | 30        | 14.82     | 4.40 | 5.016** | .000 |
| กลุ่มควบคุม | 40 | 30        | 10.60     | 3.33 |         |      |

\*p < 0.01

จากตารางที่ 4.2 พบว่า กลุ่มทดลองที่สอน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) ก่อนเรียน (Pre - test) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.82 และกลุ่มควบคุมที่สอน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.60 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบแล้ว ค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันเท่ากับ 4.22 จากการทดสอบสถิติค่า t-test (Independent samples) พบว่า ค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.2.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง

เมื่อผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) มาจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มทดลอง ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) และการทดสอบหลังเรียน (Post -test) ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง

| กลุ่มทดลอง | n  | คะแนนเต็ม | $\bar{X}$ | S.D.  | $\bar{d}$ | $S_{\bar{d}}$ | t       | Sig. |
|------------|----|-----------|-----------|-------|-----------|---------------|---------|------|
| Pre-test   | 45 | 30        | 14.82     | 4.402 | 3.27      | 2.50          | 8.769** | .000 |
| Post-test  |    |           | 18.09     | 4.100 |           |               |         |      |

\*\*p < 0.01

จากตารางที่ 4.3 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) เท่ากับ 18.09 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.82 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบแล้ว ค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันเท่ากับ 3.27 จากการทดสอบสถิติค่า t-test (Dependent samples) พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.2.4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยวิธี ANCOVA

ในการทดสอบการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ปรากฏผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ดังตารางที่ 4.4

**ตารางที่ 4.4** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยวิธี ANCOVA

| แหล่งความแปรปรวน | SS      | df | MS     | F       | Sig.<br>(two tailed) |
|------------------|---------|----|--------|---------|----------------------|
| ก่อนเรียน        | 801.80  | 1  | 801.80 | 133.705 | .000                 |
| ระหว่างกลุ่ม     | 23.78   | 1  | 23.78  | 3.965*  | .050                 |
| ภายในกลุ่ม       | 491.74  | 82 | 6.00   |         |                      |
| ทั้งหมด          | 1317.32 | 84 |        |         |                      |

\*P < 0.05

จากตารางที่ 4.4 พบว่า คะแนนความรู้เดิมก่อนการทดลองไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนสอบหลังเรียน ( $F=133.705$ ,  $Sig.=.000$  ซึ่งน้อยกว่า .05) เมื่อใช้คะแนนก่อนเรียนมาเป็นตัวแปรร่วมเพื่อทำนายคะแนนสอบหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F=3.965$ ,  $Sig.= 0.05/2 = 0.025$ )

ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังจากปรับอิทธิพลของตัวแปรร่วม คือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ด้วยสถิติ ANCOVA จะพบว่า มีค่าคะแนนที่เปลี่ยนแปลงไปจากคะแนนก่อนวิเคราะห์ด้วย ANCOVA ดังตารางที่ 4.5

**ตารางที่ 4.5** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียน และหลังเรียนที่ปรับด้วยตัวแปรร่วม โดยใช้สถิติ ANCOVA

| กลุ่ม       | คะแนนเต็ม | คะแนนก่อนเรียน | คะแนนหลังเรียนก่อนปรับ | คะแนนหลังเรียนหลังปรับ |
|-------------|-----------|----------------|------------------------|------------------------|
| กลุ่มทดลอง  | 30        | 14.82          | 18.09                  | 16.52                  |
| กลุ่มควบคุม | 30        | 10.06          | 13.55                  | 15.31                  |

จากตารางที่ 4.5 พบว่า คะแนนก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 14.82 คะแนน และกลุ่มควบคุม เท่ากับ 10.06 คะแนน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังแสดงในตารางที่ 4.5 และเมื่อพิจารณาคะแนนหลังเรียนก่อนปรับจะได้ว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 18.09 คะแนน กลุ่มควบคุมเท่ากับ 13.55 คะแนน

ดังนั้นในการเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนจึงได้นำคะแนนก่อนเรียนมาเป็นตัวแปรร่วม  
เพื่อใช้ในการปรับค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียน ซึ่งหลังจากปรับค่าแล้ว คะแนนสอบหลังเรียนของ  
กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 16.52 ซึ่งสูงกว่าคะแนนสอบของกลุ่มควบคุม ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย 15.31



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก มีขั้นตอนการวิจัยและสรุปผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 5.4 วิธีดำเนินการวิจัย
- 5.5 สรุปผลการวิจัย
- 5.6 อภิปรายผลการวิจัย
- 5.7 ข้อเสนอแนะการวิจัย

#### 5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

5.2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble)

5.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble)

5.2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) กับกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ

#### 5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ปีการศึกษา 2557 จำนวน 4 ห้องเรียน 172 คน

5.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก ปีการศึกษา 2557 จำนวน 2 ห้องเรียน 85 คน ได้มา



โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 1 ห้องเรียน 45 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 1 ห้องเรียน 40 คน

### 5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) ประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 2 หน่วย คือ Family and friends และ Around town จำนวน 7 แผนการเรียนรู้ 8 ชั่วโมง มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00

5.3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 มีความยาก-ง่าย อยู่ระหว่าง 0.21- 0.76 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป และมีค่าเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.84

### 5.4 วิธีดำเนินการวิจัย

5.4.1 ให้กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน (Pre - test)

5.4.2 ดำเนินการทดลองโดยให้กลุ่มทดลองเรียนสอนใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง และกลุ่มควบคุม สอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

5.4.3 หลังจากกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเรียนจบแล้ว ให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียน (Post - test)

5.4.5 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคะแนนสอบก่อนเรียน และหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย แบบประชากรสองกลุ่มสัมพันธ์กัน (Dependent Samples t-test) แบบประชากรสองกลุ่มเป็นอิสระต่อกัน (Independent Samples t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA)

## 5.5 สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา (ผดุงองค์รักษ์ประชา) จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังนี้

5.5.1 ได้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา (ผดุงองค์รักษ์ประชา) จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง ได้แก่

- |  |                 |
|--|-----------------|
| 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My family.                   | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง My mum is fat.               | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง How old are you?             | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Where's the zoo?             | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Do you work at the hospital? | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 6) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง I go to school by bus.       | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 7) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง The zoo is next to the shop. | จำนวน 1 ชั่วโมง |

ซึ่งในแต่ละแผนประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ได้แก่ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ สารสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล โดยแต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด ตามมาตรฐานการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้องของ เท่ากับ 1.00

5.5.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง

เมื่อผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) มาจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มทดลอง ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) และการทดสอบหลังเรียน (Post - test) พบว่ากลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post - test) เท่ากับ 18.09 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.82 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบแล้ว ค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันเท่ากับ 3.27 จากการทดสอบสถิติค่า t-test (Dependent samples) พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.5.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) กับกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) กับกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ พบว่าคะแนนก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 14.82 คะแนน และกลุ่มควบคุม เท่ากับ 10.06 คะแนน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง สูงกว่า กลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เมื่อพิจารณาคะแนนหลังเรียนก่อนปรับจะได้ว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 18.09 คะแนน กลุ่มควบคุมเท่ากับ 13.55 คะแนน ดังนั้นในการเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียน จึงได้นำคะแนนก่อนเรียนมาเป็นตัวแปรร่วมเพื่อใช้ในการปรับค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียน ซึ่งหลังจากปรับค่าเฉลี่ยแล้ว คะแนนสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 16.52 ซึ่งสูงกว่าคะแนนสอบของกลุ่มควบคุม ที่มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.31

สรุปได้ว่า คะแนนความรู้เดิมก่อนการทดลอง ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนสอบหลังเรียน ( $F=133.705$ ,  $Sig.=.000$  ซึ่งน้อยกว่า  $.05$ ) เมื่อใช้คะแนนก่อนเรียนมาเป็นตัวแปรร่วมเพื่อทำนายคะแนนสอบหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลอง สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $.05$  ( $F=3.965$ ,  $Sig.= 0.05/2 = 0.025$ )

## 5.6 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา (ผดุงองค์กรศึกษา) จังหวัดนครราชสีมา สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.6.1 จากผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มี จำนวน 7 แผน 8 ชั่วโมง ซึ่งในแต่ละแผน ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ 2) สาระสำคัญ 3) จุดประสงค์ 4) เนื้อหา 5) กิจกรรมการเรียนการสอน 6) สื่อการเรียนการสอน และ 7) การวัดผลประเมินผล โดยแต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด ตามมาตรฐานการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้องของ เท่ากับ 1.00 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประดิษฐ์ ทองคำปลิว และ ครรชิต มนูญผล (2541, น. 12-13) ได้กล่าวไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการจัดทำรายละเอียดการ

จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยนำเอากิจกรรมเนื้อหาและจุดประสงค์แต่ละตอนจากการวางแผน การจัดการเรียนรู้มาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามแบบที่กำหนดโดยทั่วไป ซึ่งนิยมให้มีส่วน ประกอบและแนวการเขียนรายละเอียดของส่วนประกอบ ดังต่อไปนี้ 1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ 2) สารระสำคัญ 3) จุดประสงค์ 4) เนื้อหา 5) กิจกรรมการเรียนการสอน 6) สื่อการเรียนการสอน 7) การ วัดผลประเมินผล 8) บันทึกผลการตรวจสอบและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร 9) บันทึกผลหลัง การสอน

วิจารณ์ จักรอิสราพงษ์ (2553, น. 29) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของแผนการ จัดการเรียนรู้ อาจแตกต่างกันไปบ้าง แต่เมื่อพิจารณาในส่วนที่สำคัญๆ ทุกสำนักก็มีส่วนคล้ายกันมาก ซึ่งจะนำมากล่าวพอเป็นแนวทางในการพิจารณาตัดสินใจ โดยรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ นั้นมี หลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับครูผู้สอนจะพิจารณาและวิเคราะห์ถึงจุดเน้นและความจำเป็นที่จะ ดำเนินการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม แต่มีหัวข้อสำคัญหรือองค์ประกอบที่สำคัญปรากฏอยู่เท่านั้นเอง ในการประยุกต์ใช้ แนวทางการตัดสินใจเลือกหัวข้อสำคัญ หรือรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ นั้น ผู้บริหารอาจแนะนำให้ครูผู้สอนแต่ละคนสามารถเพิ่มเติมองค์ประกอบอื่นๆ ได้อีกตามความจำเป็น และเหมาะสมกับสถานศึกษาเสนอว่า แนวการเขียนแผน การจัดการเรียนรู้ควรมีส่วนประกอบ ดังนี้ 1) ชื่อแผนหรือหน่วยการจัดการเรียนรู้ 2) สารระสำคัญ 3) จุดประสงค์ 4) เนื้อหา 5) กิจกรรมการ เรียนการสอน 6) สื่อการเรียนการสอน 7) การวัดผลประเมินผล 8) บันทึกผลการตรวจสอบและ ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร และ 9) บันทึกผลหลังการสอน และ วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542, น. 2) ยังเสนอว่า การทำแผนการสอนเป็นการส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เนื้อหาวิชา เทคนิคการเรียนการสอน การเลือกใช้สื่อ การวัดและประเมินผลตลอดจนประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจำเป็นทั้งยังช่วยให้ครูมีความมั่นใจในการสอน และ กุศยา แสงเดชะ (2548, น. 153) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญ ช่วยกำหนดแนวทางการสอนโดยไม่ยึดแบบเรียน ช่วยให้ ครูสามารถใช้สื่อการสอนและกิจกรรมที่หลากหลาย ช่วยกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม การเรียนรู้ กำหนดสื่อการเรียนรู้อันครอบคลุมไปถึงสื่อที่เป็นวัสดุอุปกรณ์และสื่อประเภทวิธีการ ส่งผล ให้เห็นถึงกิจกรรมและวิธีสอนของครู แผนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่าการสอนของครูมีการ พัฒนามีเครื่องมือและเอกสารที่เหมาะสม และจำเป็นต่อการประกอบวิชาชีพครู ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการวางแผนการสอนและเป็นการพัฒนาวิชาชีพและมาตรฐาน วิชาชีพได้ด้วย

ซึ่งผลของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดแทรกกิจกรรมเกมเข้าไปในเนื้อหา ก็มีผลช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และยังสามารถพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อารยา กล้าหาญ (2545, น. 92) ที่กล่าวไว้ว่า ขั้นตอนและวิธีสอนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมเกมประกอบ มีดังนี้ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน มีการทบทวนความรู้เดิม แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้เนื้อหาใหม่ โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น เกม บทบาทสมมติ นิทาน เพลง เป็นต้น 2) ชี้นำกิจกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วยการเสนอเนื้อหาการเรียนให้กับผู้เรียนโดยให้นักเรียนใช้วิธีการต่างๆ เช่น การอธิบาย การสนทนาซักถาม การเล่นเกม การตอบปากเปล่าการอภิปราย การทำแบบฝึกหัด การทำกิจกรรมใบงานหรือทำงานกลุ่ม ประกอบกับการใช้สื่อการสอน รูปภาพ ใบงาน หรือสัญลักษณ์ประกอบการเรียนการสอน 3) ชี้นำสรุปบทเรียน ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปหลักการและสาระร่วมกัน 4) ชี้นำวัดผลและประเมินผล เป็นการตรวจสอบเพื่อวินิจฉัยว่านักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ ถ้านักเรียนยังไม่บรรลุตามจุดประสงค์ก็จะได้รับการสอนซ่อมเสริมก่อนเรียนเนื้อหาใหม่ต่อไป โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม การตอบคำถาม การทำแบบฝึกหัด และการตรวจแบบทดสอบ

5.6.2 จากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครมเบิล (Scrabble) พบว่า หลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจาก ผู้เรียนวัยนี้ เป็นวัยที่มีความชอบและสนใจกับกิจกรรมเกม ซึ่งการนำกิจกรรมเกมเข้ามาใช้สอดแทรกกับเนื้อหาในบทเรียนนั้น มีส่วนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอยากเรียนรู้ มีความกระตือรือร้น และได้รับความรู้พร้อมทั้งความสนุกสนานไปพร้อมๆ กัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กาญจนา พรหมขาว (2553, น. 75) ที่กล่าวว่า เกมบางอย่างเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ บริบทของเกมจะทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการใช้ภาษาต่างประเทศทันที ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกันในกรณีที่เล่นเกมเป็นกลุ่มอีกด้วย

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรารักษ์ จิตต์หมวด (2548, น. 45) ได้กล่าวไว้ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่งที่จะสามารถช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ทางการเรียนแตกต่างจากวิธีการเรียนแบบไม่มีเกมประกอบ โดยผู้สอนสามารถเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความต้องการของผู้เรียนมาใช้ประกอบการสอนในช่วงชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชี้นำฝึกหรือขั้นตรวจสอบความเข้าใจ หรือในช่วงขั้นใดขั้นหนึ่งก็ได้ ก็อาจจะทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนมีการพัฒนาที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ บังอร โกศลปริญญาพันธ์ (2543, น. 49) ได้กล่าวไว้ว่า หากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา วิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อนมาก นักเรียนปฏิบัติตามกฎ

หรือกติกาการเล่นเกม และเป็นเกมที่เหมาะสมกับวัย จะส่งผลให้นักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้เกมมีความตื่นตัว กระตือรือร้น และมีความมั่นใจและสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ใฝ่หาให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียน ไม่เบื่อหน่าย และมีความสุขกับการเล่นเกมและนักเรียน ได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ก่อให้เกิดทักษะทางภาษา

5.6.3 จากผลการวิจัยที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปาริชาติ แม่นเข้ม (2545, บทคัดย่อ) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบ และการสอนแบบปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01 ตามลำดับ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อิศระ สิงรักษา (2546, บทคัดย่อ) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบการสอนเนื้อหา พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอน มีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่มีเรียนจากบทเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบการสอนเนื้อหา

ผลจากการวิจัยในครั้งนี้อาจจะสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องมีการจัดองค์ประกอบสำคัญให้ครบถ้วนเพื่อให้ครอบคลุมทุกส่วนของเนื้อหาตามหลักสูตร และในชั้นการสอนควรมีกิจกรรมเสริมทักษะต่างๆ เข้าไปสอดแทรกอยู่ในขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนของแผน เช่น กิจกรรมใช้เกม เพลง และการแสดงบทบาทสมมุติ หรือแม้กระทั่งวิธีการสอนที่นำมาใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน การนำกิจกรรมเสริมทักษะเกมมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน เป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่งที่สามารถช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเนื้อหาปกติ ซึ่งหากผู้สอนสามารถเลือกใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกม หรือกิจกรรมเสริมทักษะอื่นๆ เข้ามาใช้ให้เหมาะสมกับวัย และสอดแทรกเข้ากับกระบวนการสอนแต่ละขั้นตอน ไม่ว่าจะป็นขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนการนำเสนอ หรือขั้นสรุป ล้วนมีส่วนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และได้รับกับการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ มีแนวโน้มที่จะพัฒนาให้ประสบผลสำเร็จ และยังเป็นแนวทางที่สามารถช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย

## 5.7 ข้อเสนอแนะการวิจัย

### 5.7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ครูผู้สอนควรเน้นให้นักเรียนทราบจุดประสงค์ที่สำคัญของการเล่นเกม ว่าเป็นการเรียนรู้ในส่วนของเนื้อหาเรื่องใด เพราะบางครั้งผู้เรียนอาจจะไม่เข้าใจจุดมุ่งหมายที่แท้จริง และทำให้ผู้เรียนขาดการใส่ใจในการเรียนรู้ในส่วนของเนื้อหาของบทเรียน ดังนั้นก่อนเล่นเกม ครูควรแจ้งให้นักเรียนเข้าใจถึงกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น ไว้ล่วงหน้าด้วย เพื่อให้ผู้เรียนรับทราบและปฏิบัติได้ถูกต้อง

2) ครูผู้สอนควรคัดเลือกเกมทางการศึกษาที่เหมาะสมกับวัย และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ แล้วนำไปสอนสอดแทรกในขั้นตอนต่างๆ ของการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น

3) ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนหลายๆ คน

### 5.7.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรจะได้มีการทำวิจัยเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษ 3 แบบ คือ การสอนโดยใช้เกม การสอนโดยไม่ใช้เกม และการสอนผสมผสานระหว่างที่ใช้เกมกับไม่ใช้เกมกับกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม เพื่อศึกษาว่าวิธีสอนแบบใดเหมาะสมและสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้มากที่สุด

2) ควรทำการศึกษาทดลองการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม และไม่ใช้เกมกับผู้เรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อให้แน่ใจว่าการสอนโดยใช้เกมจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่า

3) ควรทำการศึกษาวิจัยวิธีสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมกับเนื้อหาวิชาอื่นๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

## บรรณานุกรม

- กาญจนา พรหมชาว. (2553). การใช้แนวการสอนพหุประสาทสัมผัสเพื่อส่งเสริมความรู้คำศัพท์และความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กุศยา แสงเดช. (2548). **ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติสำหรับครูประถมศึกษา.** กรุงเทพฯ: วิ.เจ.พรินติ้ง.
- ดลชัย ศรีสำราญ. (2540). **การสอนและการจัดนันทนาการสำหรับนักเรียนและประชาชนทั่วไป.** ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ทิวัตต์ มณีโชติ. (2549). **การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.** กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ทิสนา แจมมณี. (2543). **14 วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2553). **ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 12).** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นราวดี หลิมศิริ. (2553). **การเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวการสอนโดยตรงกับการสอนโดยอ้อม.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- บังอร โกศลปริญญาพันธ์. (2543). **การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม ในการสรุปบทเรียน.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7).** กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประดิษฐ์ ทองคำปลิว และ ครรชิต มนูญผล. (2541). **การบริหารการศึกษา.** เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประนอม สุรัสวดี. (2537). **มนุษย์สัมพันธ์กับการสอนภาษาอังกฤษ.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรียานุช วงศ์ประภาส และ จักรภพ วงษ์ละคร. (2538). **โปรแกรมสแครมเบิลเพื่อการฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).



## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปารีชาติ แม่นเข้ม. (2545). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและการ สอนปกติ.(วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). การสร้างและการพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบ ทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนัก ทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พิมพ์ชนก พันธุ์แจ่ม. (2549). การพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องสารสมบัติของสารกลุ่มสารการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี).
- ยุทธนา ปัญญาดี. (2553). การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีทักษะกระบวนการคิดเป็นลำดับขั้นตอน โดยนำแนวคิดการเขียนอธิบายด้วยผังงาน. วิจัยในชั้นเรียน โรงเรียนพณิชยการจรัสสินท วงศ์.
- เขาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี. (2549). การวัดและสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รัตนาวลี ทราชมูล. (2553). การใช้นิทานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ความรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านจริยธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา). (2556). ข้อมูลสารสนเทศโรงเรียน ปีการศึกษา 2556
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.
- วรรณพร สีลาขาว. (2538). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชา ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มี เกมประกอบการสอน. (วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย).

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- วราลักษณ์ จิตต์หาวด. (2548). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: แอลทีเพรส.
- วิกานดา จักรอิสราพงศ์. (2553). การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบองค์รวม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- วิไลรัตน์ ยิ้มไพบูย์. (2549). การพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี).
- ศักรินทร์ สุวรรณโรจน์ และคณะ. (2536). เส้นทางความก้าวหน้าของข้าราชการครู: คู่มือการจัดทำ แผนการสอน. กรุงเทพฯ: เอ็มพันธ์.
- สกาวิ พิมพิรัตน์. (2551). การส่งเสริมแรงจูงใจและความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหาท้องถิ่น. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย เชียงใหม่).
- สมนึก ภัททิยชนี. (2549). การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 5). กทม: ประสานการพิมพ์.
- สาริณี สุวรรณพันธ์. (2553). การใช้กิจกรรมเพลงเพื่อส่งเสริมการออกเสียง ความรู้ทางด้านคำศัพท์ และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). แนวปฏิบัติ ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักส์.
- สุธีร์ ปล่อยโคกสูง. (2545). บทบาทใหม่ของเกม. วารสาร Chip, 1(9), (พฤศจิกายน), 100-101.
- สุนทรียา ชัดเข้ม. (2537). การทบทวนบทเรียนด้วยเกม. จันทรเกษมสาร, 5(7), (มกราคม – มิถุนายน), 48.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- อภิสิทธิ์ สุริยะ. (2549). การสร้างบทเรียนบนเว็บเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี).
- อรทัย แสงทอง. (2548). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึกหัดปกติในชั้นฝึกทักษะ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- อรชिता สว่างศรี. (2552). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษแบบบูรณาการเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทัพหลวง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- อัจฉรา สุขารมณ์ และ อรพินท์ ชูชม. (2530). การศึกษาเปรียบเทียบนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าระดับความสามารถกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปกติ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อารยา กล้าหาญ. (2545). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วย การเมืองการปกครอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนด้วยวิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้และวิธีสอนตามคู่มือครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- อิสระ สิงรักษา. (2546). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอนกับรูปแบบการอ่านเนื้อหา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- Dobson, Jilia. (1970). *Try One of my Games Forum* 8, 3 (May – June): 9-17.
- Eysenck, H., S., Arnold & R., Meily. (1972). *Encyclopedia of Psychology*. London, England: Search press.
- Good, C., V. (1973). *Dictionary of Education*. New York, NY: McGraw – Hill.
- Koufax, S. (1965). *In the World Book Encyclopedia*, 20-21) Chicago, ILL: Field Enterprises Educational Corporation.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Lewis, M. (2001). **Language in the lexical approach**. In Teaching Collocation: Further Developments in The Lexical Approach, Micheal Lewis (ed.), 126-154. Hove: Language Teaching Publications.
- Oil, Dinna, & Kim-seoh, Jlia Lee. (1996, January). Vocabulary Teaching: Looking Behind the Word. **English Language Teaching Journal**.
- Orcutt, L., E. (1972). **Child management of instructional games: Effects upon cognitive abilities, behavioral maturity and self-concept of disadvantaged pre-school children**. Dissertation abstract International, 42(5), 147-A. (UMI No.391254850)
- Richards, J., C. (1985). **The context of language teaching**. Cambridge: Cambridge University Press.
- The World Book Encyclopedia. (1996). **Games in The World Book Encyclopedia**. Chicago, ILL: Field EnterPrises Educational Corporation.
- Tozcu, Anjel. (1998). **The effect of teaching eight vocabulary with computer-assisted instruction on Vocabulary gain decrease in reaction time for frequent word recognition and reading comprehension**. (CD-Rom) Abstract from Proquest File. Dissertation Abstract International, Item AAC 9829340.
- Visser, Annette. (1990). Learning Vocabulary Through Underlining Meaning: An Investigation of an Interactive Teaching. **RELC Journal**, 21.

ภาคผนวก





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญสาขางานส่งเสริมพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ

นางสุภาวดี สายรัตน์

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก

ผู้เชี่ยวชาญสาขาการสอนภาษาอังกฤษ

นางสาวแสงอรุณ สุขดี

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านปลายคลอง 22

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก

ผู้เชี่ยวชาญสาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา

อาจารย์สุกัญญา บุญศรี

ตำแหน่ง อาจารย์ ประจำภาควิชาการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สังกัด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ภาคผนวก ข

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย







ที่ ศธ 0578.02/0382

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี 12110

11 กุมภาพันธ์ 2558

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณสุภาวดี สายรัตน์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวสุภิญญา จันทะมัน นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแนครบิลล์ ต่อการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองครักษ์ (มดุงรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพร บุญส่ง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวสุภิญญา จันทะมัน ดังสิ่งที่ส่งมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

  
(ดร.นทล พรมณี)

หัวหน้างานบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทร. 0 2549 3209

โทรสาร 0 2577 5049



ที่ ศธ 0578.02/0382.1

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี 12110

11 กุมภาพันธ์ 2558

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณแสงอรุณ สุชาติ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวสุกษิญา จันทร์มัน นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครปเปิล ต่อการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลสองศรีรักษ์ (ผดุงรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพร บุญส่ง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวสุกษิญา จันทร์มัน ดังสิ่งที่ส่งมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

  
(ดร.ทนตล ทรรณัติ)

หัวหน้างานบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา

โทร. 0 2549 3209

โทรสาร 0 2577 5049



## บันทึกข้อความ

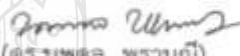
ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม งานบัณฑิตศึกษา โทร. 025493209  
ที่ ศธ 0578.02 /0094 วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2558  
เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์สุกัญญา บุญศรี

เนื่องด้วย นางสาวสุกัญญา จันทะมัน นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล ต่อการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลสองศรีรักษ์ (ผดุงรักษ์ประชา) จังหวัดนครนายก โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพร บุญส่ง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวสุกัญญา จันทะมัน ดังสิ่งที่ส่งมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

  
(ดร.นพดล พรามณี)

หัวหน้างานบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม



ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- My Word book

- แบบประเมินการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้

- แบบประเมินการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแบบทดสอบ

- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble)

## My word book



| word                 | meaning            | word        | meaning      | word          | meaning             | word        | meaning           |
|----------------------|--------------------|-------------|--------------|---------------|---------------------|-------------|-------------------|
| family and friend    |                    | It          | มัน          | triangle      | รูปสามเหลี่ยม       | police man  | ตำรวจ             |
| grandfather, grandpa | ปู่,ตา             | number      | จำนวน,ตัวเลข | circle        | รูปวงกลม            | famer       | ชาวนา             |
| grandmother, grandma | ย่า,ยาย            | one         | หนึ่ง        | oval          | รูปวงรี             | cook        | คนทำอาหาร         |
| father, dad, daddy   | พ่อ                | two         | สอง          | square        | รูปสี่เหลี่ยม       | next to     | ถัดไป, ถัดจาก     |
| mother, mun, mummy   | แม่                | three       | สาม          | rectangle     | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า | behind      | ข้างหลัง          |
| brother              | พี่ชาย,น้องชาย     | four        | สี่          | hexagon       | รูปหกเหลี่ยม        | beside      | ข้างๆ             |
| sister               | พี่สาว,น้องสาว     | five        | ห้า          | star          | รูปดาว              | in front of | ข้างหน้า          |
| son                  | ลูกชาย             | six         | หก           |               | Around town         | in          | ข้างใน            |
| daughter             | ลูกสาว             | seven       | เจ็ด         | house         | บ้าน                | on          | ข้างบน            |
| uncle                | ลุง                | eight       | แปด          | home          | บ้าน                | at          | ที่               |
| aunt                 | ป้า                | nine        | เก้า         | school        | โรงเรียน            | under       | ข้างใต้, ข้างล่าง |
| cousin               | ญาติ,ลูกพี่ลูกน้อง | ten         | สิบ          | bank          | ธนาคาร              | near        | ใกล้ๆ             |
| short                | เตี้ย,สั้น         | eleven      | สิบเอ็ด      | supermarket   | ห้างสรรพสินค้า      |             |                   |
| tall                 | สูง                | twelve      | สิบสอง       | market        | ตลาด                |             |                   |
| thin                 | ผอม                | thirteen    | สิบสาม       | shop          | ร้านค้า             |             |                   |
| fat                  | อ้วน               | fourteen    | สิบสี่       | zoo           |                     |             |                   |
| young                | เด็ก,หนุ่ม,สาว     | fifteen     | สิบห้า       | hospital      | โรงพยาบาล           |             |                   |
| old                  | แก่,เก่า           | sixteen     | สิบหก        | swimming pool | สระว่ายน้ำ          |             |                   |
| big                  | ใหญ่               | seventeen   | สิบเจ็ด      | place         | สถานที่             |             |                   |
| small                | เล็ก               | eighteen    | สิบแปด       | tree          | ต้นไม้              |             |                   |
| is                   | เป็น,อยู่,คือ      | nineteen    | สิบเก้า      | clock         | นาฬิกา              |             |                   |
| am                   | เป็น,อยู่,คือ      | twenty      | ยี่สิบ       | plane         | เครื่องบิน          |             |                   |
| are                  | เป็น,อยู่,คือ      | thirty      | สามสิบ       | bus           | รถประจำทาง          |             |                   |
| I                    | ฉัน                | forty       | สี่สิบ       | car           | รถยนต์              |             |                   |
| me                   | ฉัน                | fifty       | ห้าสิบ       | boat          | เรือ                |             |                   |
| my                   | ฉัน                | sixty       | หกสิบ        | train         | รถไฟ                |             |                   |
| you                  | คุณ,เธอ            | seventy     | เจ็ดสิบ      | bike          | จักรยาน             |             |                   |
| your                 | ของคุณ,ของเธอ      | eighty      | แปดสิบ       | doctor        | หมอ                 |             |                   |
| He                   | เขา                | ninety      | เก้าสิบ      | teacher       | ครู                 |             |                   |
| She                  | หล่อน              | one hundred | หนึ่งร้อย    | nurse         | พยาบาล              |             |                   |

ตารางที่ 1 แบบประเมินการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนการประเมิน ดังนี้

- 1 คะแนน หมายถึง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้  
ใช้ได้
- 0 คะแนน หมายถึง ไม่แน่ใจความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแผนการจัดการ  
เรียนรู้
- 1 คะแนน หมายถึง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ใช้  
ไม่ได้

| รายการประเมิน   | ระดับคะแนนการประเมิน |                     |                       | ข้อเสนอแนะ |
|---|----------------------|---------------------|-----------------------|------------|
|   | ใช้ได้<br>1 คะแนน    | ไม่แน่ใจ<br>0 คะแนน | ใช้ไม่ได้<br>-1 คะแนน |            |
| <b>1. สาระสำคัญ</b><br>1.1 สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้<br>1.2 สาระสำคัญกระชับและครอบคลุมสาระการเรียนรู้   |                      |                     |                       |            |
| <b>2. จุดประสงค์การเรียนรู้</b><br>2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด<br>2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดกับนักเรียน<br>2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเป็นไปได้ |                      |                     |                       |            |
| <b>3. สาระการเรียนรู้</b><br>3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด<br>3.2 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้<br>3.3 สาระการเรียนรู้สอดคล้องสาระสำคัญ                              |                      |                     |                       |            |

| รายการประเมิน  | ระดับคะแนนการประเมิน |                     |                       | ข้อเสนอแนะ |
|--|----------------------|---------------------|-----------------------|------------|
|  | ใช้ได้<br>1 คะแนน    | ไม่แน่ใจ<br>0 คะแนน | ใช้ไม่ได้<br>-1 คะแนน |            |
| <b>4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้</b><br>4.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน<br>เพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ<br>4.2 กิจกรรมการจัดการการเรียนรู้สอดคล้อง<br>กับรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้<br>4.3 กิจกรรมการจัดการการเรียนรู้สามารถ<br>ส่งเสริมให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การ<br>เรียนรู้<br>4.4 กิจกรรมการจัดการการเรียนรู้<br>หลากหลายเหมาะสมและสอดคล้องกับ<br>ความสามารถผู้เรียน |                      |                     |                       |            |
| <b>5. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้</b><br>5.1 การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้<br>สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้<br>5.2 เครื่องมือการวัดและการประเมินผลการ<br>เรียนรู้หลากหลาย<br>5.3 เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน  |                      |                     |                       |            |
| <b>6. สื่อการเรียนรู้</b><br>6.1 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและ<br>จุดประสงค์<br>6.2 สื่อการสอนหลากหลายสอดคล้องกับ<br>วัย และความสามารถผู้เรียน  |                      |                     |                       |            |

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
 (.....)

ตารางที่ 2 แบบประเมินการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก

**คำชี้แจง** ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนการประเมิน ดังนี้

- 1 คะแนน หมายถึง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือกใช้ได้
- 0 คะแนน หมายถึง ไม่แน่ใจความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก
- 1 คะแนน หมายถึง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือกใช้ไม่ได้

| เนื้อหา                       | จุดประสงค์การเรียนรู้   | ข้อ | ระดับคะแนนการประเมิน |                     |                       | ข้อเสนอแนะ |
|-------------------------------|---|-----|----------------------|---------------------|-----------------------|------------|
|                               |   |     | ใช้ได้<br>1 คะแนน    | ไม่แน่ใจ<br>0 คะแนน | ใช้ไม่ได้<br>-1 คะแนน |            |
| 1. คำศัพท์เกี่ยวกับ My Family | - อ่านออกเสียง สะกดคำและบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวได้<br>- ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำและประโยคที่ฟังได้<br>- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวได้<br>- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวได้โดยการเล่นเกมสแครบเบิ้ล | 1.  |                      |                     |                       |            |
|                               |   | 2.  |                      |                     |                       |            |
|                               |   | 3.  |                      |                     |                       |            |
|                               |   | 4.  |                      |                     |                       |            |
|                               |   | 5.  |                      |                     |                       |            |



| เนื้อหา  | จุดประสงค์การเรียนรู้   | ข้อ | ระดับคะแนนการประเมิน |                     |                       | ข้อเสนอนะ |
|--|---|-----|----------------------|---------------------|-----------------------|-----------|
|  |   |     | ใช้ได้<br>1 คะแนน    | ไม่แน่ใจ<br>0 คะแนน | ใช้ไม่ได้<br>-1 คะแนน |           |
| 2. เนื้อหาและคำศัพท์เกี่ยวกับคำคุณศัพท์บอกลักษณะบุคคล            | - อ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล<br>- ถามและตอบคำถามเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคลได้<br>- จดจำคำศัพท์ในบทเรียนโดยใช้เกมสแครบเบิลได้      | 6.  |                      |                     |                       |           |
|  |   | 7.  |                      |                     |                       |           |
|  |   | 8.  |                      |                     |                       |           |
|  |   | 9.  |                      |                     |                       |           |
|  |   | 10. |                      |                     |                       |           |
| 3. คำศัพท์เกี่ยวกับตัวเลขรูปทรงการถามตอบโดยใช้ How old, How many | - อ่านออกเสียงจำนวนนับ 30-100 ได้<br>- อ่านออกเสียงรูปทรงต่างๆ ที่กำหนดให้ได้<br>- ตอบคำถามจากการฟังได้<br>- ถามและตอบเกี่ยวกับอายุของตนเองและผู้อื่นได้<br>- เล่นเกมตามที่กำหนดได้ | 11. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 12. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 13. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 14. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 15. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 16. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 17. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 18. |                      |                     |                       |           |
| 4. คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ W Question (Where) Preposition (at)   | - อ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ได้<br>- ระบุภาพได้ตรงตาม<br>- ความหมายของคำและประโยคที่ฟังได้  | 21. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 22. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 23. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 24. |                      |                     |                       |           |
|  |   | 25. |                      |                     |                       |           |

| เนื้อหา   | จุดประสงค์การเรียนรู้   | ข้อ | ระดับคะแนนการประเมิน |                     |                       | ข้อเสนอแนะ |
|---|---|-----|----------------------|---------------------|-----------------------|------------|
|   |   |     | ใช้ได้<br>1 คะแนน    | ไม่แน่ใจ<br>0 คะแนน | ใช้ไม่ได้<br>-1 คะแนน |            |
|   | - แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ<br>เกี่ยวกับสถานที่ได้<br>- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับ<br>สถานที่ได้โดยการเล่นเกมส<br>แครบเบิ้ล   |     |                      |                     |                       |            |
| 5. คำศัพท์<br>เกี่ยวกับ<br>อาชีพ<br>การใช้ Do,<br>Does<br>Yes, No<br>Question                                     | - อ่านออกเสียง สะกดคำ และ<br>บอกความหมายของคำศัพท์<br>เกี่ยวกับอาชีพได้<br>- ระบุภาพได้ตรงตาม<br>ความหมายของคำและ<br>ประโยคที่ฟังได้<br>- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ<br>เกี่ยวกับอาชีพได้<br>- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ<br>ได้โดยการเล่นเกม<br>สแครบเบิ้ล | 26. |                      |                     |                       |            |
|   |   | 27. |                      |                     |                       |            |
|   |   | 28. |                      |                     |                       |            |
|   |   | 29. |                      |                     |                       |            |
|   |   | 30. |                      |                     |                       |            |
| 6. คำศัพท์<br>เกี่ยวกับ<br>ยานพาหนะ<br>ประโยค<br>Present<br>Simple Tense<br>S + go + to +<br>school + by<br>..... | - อ่านออกเสียง สะกดคำ และ<br>บอกความหมายของคำศัพท์<br>เกี่ยวกับยานพาหนะโดยสาร<br>ได้<br>- ใช้คำกริยาที่อยู่ในรูป<br>Present simple tense ได้<br>- ระบุภาพได้ตรงตาม<br>ความหมายของคำและ<br>ประโยคที่ฟังได้<br>- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ                  | 31. |                      |                     |                       |            |
|   |   | 32. |                      |                     |                       |            |
|   |   | 33. |                      |                     |                       |            |
|   |   | 34. |                      |                     |                       |            |
|   |   | 35. |                      |                     |                       |            |

| เนื้อหา   | จุดประสงค์การเรียนรู้   | ข้อ | ระดับคะแนนการประเมิน |                     |                       | ข้อเสอ<br>แนะ |
|---|---|-----|----------------------|---------------------|-----------------------|---------------|
|   |   |     | ใช้ได้<br>1 คะแนน    | ไม่แน่ใจ<br>0 คะแนน | ใช้ไม่ได้<br>-1 คะแนน |               |
|   | เกี่ยวกับการถามตอบ<br>ยานพาหนะโดยสาร ที่ได้<br>- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับ<br>ยานพาหนะได้โดยการเล่น<br>เกมส์แครบเบิ้ล  |     |                      |                     |                       |               |
| 7. คำศัพท์<br>เกี่ยวกับ<br>สถานที่<br>การใช้<br>Preposition<br>Where + is +<br>.....? | - สามารถใช้ Wh question ใน<br>การถามสถานที่ได้<br>- ใช้ preposition of place ได้<br>- ระบุภาพได้ตรงตาม<br>ความหมายของคำและ<br>ประโยคที่ฟังได้<br>- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ<br>เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัว<br>ได้<br>- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับ<br>ยานพาหนะโดยสารและ<br>preposition of place ได้โดยการ<br>เล่นเกมสแครบเบิ้ล | 36. |                      |                     |                       |               |
|   |   | 37. |                      |                     |                       |               |
|   |   | 38. |                      |                     |                       |               |
|   |   | 39. |                      |                     |                       |               |
|   |   | 40. |                      |                     |                       |               |

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก 30 ข้อ

English Pre-Test Post-Test

Choose the correct answer.

1. My sister is five. She's \_\_\_\_\_.  
a. tall b. short c. old d. young
2. My grandfather is eighty-two. He's \_\_\_\_\_.  
a. tall b. short c. old d. young
3. Susan has got one \_\_\_\_\_. His name's Tom.  
a. brother b. sister c. mother d. aunt
4. **A:** Are they tall? **B:** \_\_\_\_\_.  
a. Yes, I am. b. Yes, they is. c. Yes, they are. d. Yes, you are.
5. **A:** \_\_\_\_\_ is she? **B:** She's twenty-two.  
a. When b. How many c. How old d. How much
6. **A:** Are we old? **B:** \_\_\_\_\_.  
a. No, I am. b. No, we aren't. c. No, we are. d. No, they aren't.
7. Thirty, forty, \_\_\_\_\_, sixty  
a. five b. fifteen c. fifty d. fivety
8. My grandmother is seventy-five. And my mother is \_\_\_\_\_.  
a. forty-three b. ninety c. eighty-two d. twenty
9. **A:** \_\_\_\_\_ circles? **B:** Sixteen.  
a. How old b. How much c. How many d. How do
10. She's eighteen years \_\_\_\_\_.  
a. is b. old c. does d. are
11. **A:** \_\_\_\_\_ is he? **B:** He's eight.  
a. How old b. How much c. How many d. How does
12. **A:** \_\_\_\_\_ he old? **B:** Yes, he is.  
a. Is b. Am c. Are d. Does

13. This is a.....



- a. bank                      b. zoo                      c. hospital                      d. swimming pool

14. Children go to the \_\_\_\_\_ to see animals.

- a. school                      b. shop                      c. zoo                      d. supermarket

15. My house is \_\_\_\_\_ the hospital.



- a. in   b.                      next to                      c. in front of                      d. under

16. **A:** \_\_\_\_\_ 's the bank?

**B:** It's behind the school.

- a. What                      b. Where                      c. When                      d. Why

17. I go to school by



- a. car   b.                      train                      c. boat                      d. bus

18. Tom \_\_\_\_\_ to the hospital by car.

- a. goes                      b. go                      c. do go                      d. is go

19. Anne and May go to the swimming pool by



- a. train                      b. car                      c. plane                      d. bike

20. **A:** \_\_\_\_\_ you go to the supermarket by car? **B:** Yes, \_\_\_\_\_ do.

- a. Do, I                      b. Does, I                      c. Do, you                      d. Does, you

21. **A:** Does Jane go to the bank by bus? **B:** \_\_\_\_\_

- a. Yes, he do.                      b. Yes, she do.                      c. Yes, he does.                      d. Yes, she does.

22. Max and Mike go to China by \_\_\_\_\_.







- a. plane                      b. boat                      c. bus                      d. train

23. The car is \_\_\_\_\_ the house.



- a. in   b.                      next to                      c. in front of                      d. under

24. My mother goes to the \_\_\_\_\_ to buy food.
- a. zoo                      b. bank                      c. hospital                      d. supermarket
25. **A:** Where's the bank?   **B:** It's \_\_\_\_\_ the hospital.
- a. on b.                      next to                      c. in front of                      d. under
26. I \_\_\_\_\_ to the bank by car.
- a. goes                      b. go                      c. do go                      d. is go
27. They go to the  by bus.
- a. school                      b. supermarket                      c. swimming pool                      d. zoo
28. Tina goes to Bangkok by 
- a. bus                      b. train                      c. plane                      d. bike
29. **A:** \_\_\_\_\_ Mark go to the bank by boat? **B:** Yes, \_\_\_\_\_ do.
- a. Does, I                      b. Do, we                      c. Do, you                      d. Does, he
30. **A:** Does you go to the shop by bike? **B:** \_\_\_\_\_
- a. No, you don't.                      b. No, we don't.                      c. No, I don't.                      d. No, I doesn't.

\*\*\*\*\*

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิล (Scrabble)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Family and friends

เรื่อง My Family

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด 2.อ่านออกเสียงคำ สะกคคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด 4. พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

ตัวชี้วัด 1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด 1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

## สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด 1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคลและสมาชิกในครอบครัว รวมถึงการใช้ประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

### 2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

- อ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวได้
- ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำและประโยคที่ฟังได้
- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวได้
- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวได้โดยการเล่นเกมส์แครบเบิ้ล

### 3. สาระการเรียนรู้

#### 3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- คำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกและลักษณะคนในครอบครัว
- ประโยคที่ใช้ verb to be (is, am, are)
- ประโยคที่ใช้คำสรรพนาม he, she เช่น  
She is my mum.  
He is my grandpa.
- กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม
- การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ในห้องเรียน

### 4. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- การพูดเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว
- การวาดภาพครอบครัวและเขียนบรรยาย
- การรวบรวมคำศัพท์ใน Your words book



## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ★ กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน English Pre-Test จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก

2. นักเรียนดูภาพแผนผังสมาชิกในครอบครัว (**Family tree**) *What can you see?* แล้วบอกครูว่า เห็นอะไรในภาพบ้าง

**Teacher:** What can you see in this picture?

**Students:** A family, dad, mum, sister, brother, etc

**Teacher:** Excellent!

3. ครูอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนช่วยกันบอกความหมาย จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันตอบในบทเรียนนี้นักเรียนจะได้เรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร

### ★ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. นักเรียนดูภาพแผนผังสมาชิกในครอบครัว (**Family tree**) แล้วบอกได้ว่ามีใครบ้างในภาพ

2. ครูให้นักเรียนบอกคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว แล้วครูเขียนคำศัพท์ที่นักเรียนบอกบนกระดาน เช่น

|             |   |   |
|-------------|---|---|
| father      | = | พ่อ บางครั้งเรียก dad ซึ่งเป็นคำเรียกแบบไม่เป็นทางการ |
| mother      | = | แม่ บางครั้งเรียก mum ซึ่งเป็นคำเรียกแบบไม่เป็นทางการ |
| brother     | = | พี่ชาย หรือน้องชาย                                    |
| sister      | = | พี่สาว หรือน้องสาว                                    |
| grandfather | = | ปู่, ตา บางครั้งเรียก grandpa                         |
| grandmother | = | ย่า, ยาย บางครั้งเรียก grandma                        |
| son         | = | ลูกชาย  |
| daughter    | = | ลูกสาว  |
| uncle       | = | ลุง, อาผู้ชาย, น้าผู้ชาย                              |
| aunt        | = | ป้า, น้าผู้หญิง, อาผู้หญิง                            |

จากนั้นอ่านตามครูพร้อมๆ กัน แล้วครูให้นักเรียนสะกดคำ อ่านออกเสียง และบอกความหมาย  
ทีละคำ

**Students:** f-a-t-h-e-r father พ่อ  
m-o-t-h-e-r mother แม่ etc.

3. ครูฝึกให้นักเรียนแต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ โดยการใช้ Verb to be (is, am, are) และการใช้คำ  
สรรพนาม He, She, It

เช่น He is my dad.  
She is my mum. etc.

4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมสแครบเบิ้ลให้นักเรียนทราบ เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมแล้ว  
ให้นักเรียนจับคู่เพื่อนข้างเคียงแล้วเริ่มเล่นเกมโดยจับเวลาเกมละ 10 นาที โดยในเกมจะต้องนำคำศัพท์  
ที่เกี่ยวกับครอบครัวมาใช้เท่านั้น

ตัวอย่างการต่อคำศัพท์โดยใช้เกมสแครบเบิ้ล เช่น

s i s t e r  
d o  
a u n t  
d

#### ★ กิจกรรมรวบยอด

1. นักเรียนอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวในใบงานแล้วนำคำศัพท์ที่กำหนดให้ 6  
คำ ไปเติมได้ภาพให้ถูกต้อง



- |           |                |                |
|-----------|----------------|----------------|
| 1. father | 2. grandmother | 3. grandfather |
| 4. sister | 5. brother     | 6. Mother      |

2. หลังจากทำใบงานที่ 1 แล้วครูให้นักเรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนกันตรวจและให้คะแนน

## 6. การวัดและประเมินผล

### 6.1 การประเมินก่อนเรียน

- ประเมินการทำแบบทดสอบ Pre-Test

### 6.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด
- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในช่วงการทำกิจกรรม

### 6.3 การประเมินหลังการเรียน

- ประเมินการทำใบงานที่ 1

### 6.4 การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)

- ประเมินการทำใบงาน
- ประเมินการรวบรวมคำศัพท์ใน Your word book

## 7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. แผนผังสมาชิกในครอบครัว (family tree)
2. บัตรคำศัพท์
3. แบบฝึกหัด Smile ป. 3
4. อุปกรณ์การเล่นเกมส์แคบเบิล
5. ใบงานที่ 1
6. English Pre-Test (แนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)
7. สมุดคำศัพท์ your word book

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวสุกัญญา จันทร์มัน)

ครู โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา)

Family tree



บัตรคำศัพท์

grandpa

grandma

grandmother

grandfather

father

mother

dad

mum

son

daug

brother

sister

uncle

aunt

cousin

# ใบงานที่ 1

จงนำคำศัพท์ที่กำหนดให้เติมลงในช่องสี่เหลี่ยมให้สัมพันธ์กับภาพ

mother    grandfather    grandmother    father    sister    father



Name.....Class.....No .....

สมุดคำศัพท์ My word book

| family and friend    |                    |             |               |           |                     |
|----------------------|--------------------|-------------|---------------|-----------|---------------------|
| word                 | meaning            | word        | meaning       | word      | meaning             |
| grandfather, grandpa | ปู่,ตา             | number      | จำนวน,ตัวเลข  | circle    | รูปวงกลม            |
| grandmother, grandma | ย่า,ยาย            | one         | หนึ่ง         | oval      | รูปวงรี             |
| father, dad, daddy   | พ่อ                | two         | สอง           | square    | รูปสี่เหลี่ยม       |
| mother, mun, mummy   | แม่                | three       | สาม           | rectangle | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า |
| brother              | พี่ชาย,น้องชาย     | four        | สี่           | hexagon   | รูปหกเหลี่ยม        |
| sister               | พี่สาว,น้องสาว     | five        | ห้า           | star      | รูปดาว              |
| son                  | ลูกชาย             | six         | หก            |           |                     |
| daughter             | ลูกสาว             | seven       | เจ็ด          |           |                     |
| uncle                | ลุง                | eight       | แปด           |           |                     |
| aunt                 | ป้า                | nine        | เก้า          |           |                     |
| cousin               | ญาติ,ลูกพี่ลูกน้อง | ten         | สิบ           |           |                     |
| short                | เตี้ย,สั้น         | eleven      | สิบเอ็ด       |           |                     |
| tall                 | สูง                | twelve      | สิบสอง        |           |                     |
| thin                 | ผอม                | thirteen    | สิบสาม        |           |                     |
| fat                  | อ้วน               | fourteen    | สิบสี่        |           |                     |
| young                | เด็ก,หนุ่ม,สาว     | fifteen     | สิบห้า        |           |                     |
| old                  | แก่,เก่า           | sixteen     | สิบหก         |           |                     |
| big                  | ใหญ่               | seventeen   | สิบเจ็ด       |           |                     |
| small                | เล็ก               | eighteen    | สิบแปด        |           |                     |
| is                   | เป็น,อยู่,คือ      | nineteen    | สิบเก้า       |           |                     |
| am                   | เป็น,อยู่,คือ      | twenty      | ยี่สิบ        |           |                     |
| are                  | เป็น,อยู่,คือ      | thirty      | สามสิบ        |           |                     |
| I                    | ฉัน                | forty       | สี่สิบ        |           |                     |
| me                   | ฉัน                | fifty       | ห้าสิบ        |           |                     |
| my                   | ฉัน                | sixty       | หกสิบ         |           |                     |
| you                  | คุณ,เธอ            | seventy     | เจ็ดสิบ       |           |                     |
| your                 | ของคุณ,ของเธอ      | eighty      | แปดสิบ        |           |                     |
| He                   | เขา                | ninety      | เก้าสิบ       |           |                     |
| She                  | หล่อน              | one hundred | หนึ่งร้อย     |           |                     |
| It                   | มัน                | triangle    | รูปสามเหลี่ยม |           |                     |

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Family and friends

เรื่อง My mum is fat.

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ

ถูกต้องตามหลักการอ่าน

3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด 4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด 1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด 1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน



## 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคลและสมาชิกในครอบครัว รวมถึงการใช้ประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

## 2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

- อ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล
- ถามและตอบคำถามเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคลได้
- จดจำคำศัพท์ในบทเรียน โดยใช้เกมสแครบเบิ้ลได้

## 3. สาระการเรียนรู้

### 3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- คำ กลุ่มคำ และประโยคที่มีความหมายเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล
- ประโยคถามและตอบเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล

**A:** Is he/she (ลักษณะภายนอก)?

**B:** Yes, he/she is./No, he/she isn't.

- กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม
- การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ในห้องเรียน

## 4. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- การพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล
- การรวบรวมคำศัพท์ใน Your word book

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ★ กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

1. นักเรียนดูภาพลักษณะของบุคคลต่างๆ แล้วบอกครูว่าแต่ละคนมีลักษณะอย่างไรบ้าง

**Teacher:** What can you see in this picture?

**Students:** fat, old, thin, young, tall, etc.

**Teacher:** Excellent!

2. ครูอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนช่วยกันบอกความหมาย จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันตอบในบทเรียนนี้นักเรียนจะได้เรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร

★ **กิจกรรมการเรียนรู้การสอน**

4. นักเรียนดูภาพบุคคลต่างๆ แล้วสังเกตลักษณะของแต่ละคนว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร
5. ครูพื่อนักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ทีละคำโดยชูภาพประกอบ จากนั้นนักเรียนช่วยกันบอกความหมาย โดยเดาจากภาพ

|       |   |       |       |   |          |
|-------|---|-------|-------|---|----------|
| short | = | เตี้ย | fat   | = | อ้วน     |
| tall  | = | สูง   | young | = | เยาว์วัย |
| thin  | = | ผอม   | old   | = | แก่      |
| big   | = | ใหญ่  | small | = | เล็ก     |

จากนั้นนักเรียนอ่านตามครูพร้อมๆ กัน แล้วครูให้นักเรียนสะกดคำ อ่านออกเสียง และบอกความหมายทีละคำโดยชูภาพประกอบ

**Students:** t-a-l-l tall สูง  
s-h-o-r-t short เตี้ย etc.

6. นักเรียนอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวและคำคุณศัพท์บอกลักษณะแล้วจับคู่คำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัวกับคำคุณศัพท์บอกลักษณะ จากภาพและบัตรคำศัพท์ที่ครูกำหนดให้เสร็จ แล้วครูสุ่มเรียกนักเรียน 6 คน ให้ออกมาเขียนคำตอบบนกระดาน และครูตรวจทานอีกครั้ง

**KEY**

|                 |                   |                   |
|-----------------|-------------------|-------------------|
| father - tall   | mother - thin     | sister - short    |
| brother - young | grandfather - fat | grandmother - old |

จากนั้นครูให้นักเรียนพูดเป็นประโยค โดยการเติม is ดังนี้

Father is tall.

Mother is thin. etc.

7. นักเรียนอ่านคำคุณศัพท์ที่กำหนดให้ในแบบฝึกหัด หน้า 25 ข้อ 1 *Look and write the words.* ตามครูพร้อมๆ กัน แล้วช่วยแปลความหมาย จากนั้นให้นักเรียนนำคำเหล่านี้ไปเติมใต้ภาพที่มีความหมายตรงกัน เมื่อทำเสร็จแล้วให้นักเรียนช่วยกันเฉลยคำตอบ และครูเขียนคำตอบบนกระดาน

**KEY**

|        |          |          |          |
|--------|----------|----------|----------|
| 1. fat | 2. young | 3. tall  | 4. old   |
| 5. big | 6. thin  | 7. small | 8. short |

ครูให้นักเรียนอ่านคำตอบบนกระดานอีกครั้ง พร้อมสะกดคำ ดังนี้

|                  |           |       |          |
|------------------|-----------|-------|----------|
| <b>Students:</b> | f-a-t     | fat   | อ้วน     |
|                  | y-o-u-n-g | young | เยาว์วัย |
|                  | t-a-l-l   | tall  | สูง      |

8. นักเรียนทำแบบฝึกหัดในแบบฝึกหัด หน้า 26 ข้อ 2 *Write the words to the sentences.* โดยดูภาพ แล้วนำคำคุณศัพท์ที่กำหนดให้มาเติมลงในประโยคให้ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วครูเฉลยคำตอบ โดยให้นักเรียน 4 คน ยืนขึ้นอ่านคนละ 1 ประโยค แล้วออกมาเขียนประโยคบนกระดาน ครูตรวจทานอีกครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านประโยคบนกระดานพร้อมๆ กัน

**KEY**

|                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1. He's old.    | 2. She's thin. |
| 3. She's short. | 4. He's fat.   |
| 5. He's tall.   | 6. He's young. |

9. นักเรียนดูภาพในแบบฝึกหัด หน้า 27 ข้อ 3 *Look, read and mark (✓) the correct answer.* แล้วอ่านคำถามในแต่ละข้อ และเลือกคำตอบที่สัมพันธ์กับภาพ โดยการทำเครื่องหมาย ✓ หน้าคำตอบ เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วครูสุ่มเรียกทีละคนพูดเฉลยคำตอบ โดยครูอ่านคำถามและให้นักเรียนอ่านคำตอบ

**KEY**

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| 1. Is she tall? | Yes, she is.  |
| 2. Is he thin?  | No, he isn't. |
| 3. Is he old?   | Yes, he is.   |
| 4. Is he old?   | No, he isn't. |

จากนั้นให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน เพื่อผลัดกันถาม-ตอบ ครูย้าให้นักเรียนออกเสียงสูงทำย  
ประโยคคำถาม

10. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมสแครบเบิ้ลให้นักเรียนทราบ เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมแล้ว  
ให้นักเรียนจับคู่เพื่อนข้างเคียงแล้วเริ่มเล่นเกมโดยจับเวลาเกมละ 10 นาที โดยในเกมจะต้องนำคำศัพท์  
ที่เกี่ยวกับครอบครัวและคำคุณศัพท์ในบทเรียนมาใช้เท่านั้น

ตัวอย่างการต่อคำศัพท์โดยใช้เกมสแครบเบิ้ล เช่น

s i s t e r  
h o  
o n  
r o  
t a l l d

★ กิจกรรมรวบยอด

2. นักเรียนอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะบุคคลในใบงานแล้วนำคำศัพท์ที่กำหนดให้ 6 คำ ไปเติม  
ได้ภาพให้ถูกต้องในใบงานที่ 2

KEY

|          |          |         |
|----------|----------|---------|
| 1. old   | 2. fat   | 3. tall |
| 4. young | 5. short | 6. thin |

2. หลังจากทำใบงานที่ 2 แล้วครูให้นักเรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนกันตรวจและให้คะแนน

6. การวัดและประเมินผล

6.1 การประเมินก่อนเรียน

- ประเมินการทำแบบทดสอบ Pre-Test

6.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด
- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในช่วงการทำกิจกรรม

### 6.3 การประเมินหลังการเรียน

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด
- ประเมินการทำใบงานที่ 2

### 6.4 การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)

- ประเมินการพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับลักษณะภายนอกของบุคคล
- ประเมินการจากการทำใบงาน
- ประเมินการรวบรวมคำศัพท์ใน Your word book

## 7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำศัพท์
3. แบบฝึกหัด Smile ป. 3
4. อุปกรณ์การเล่นเกมส์แคบเบิล
5. ใบงานที่ 2
6. สมุดคำศัพท์ your word book

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวสุกัญญา จันทะมัน)

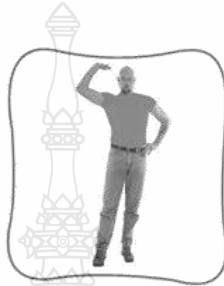
ครู โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา)

บัตรภาพ

Appearances



short



tall



thin



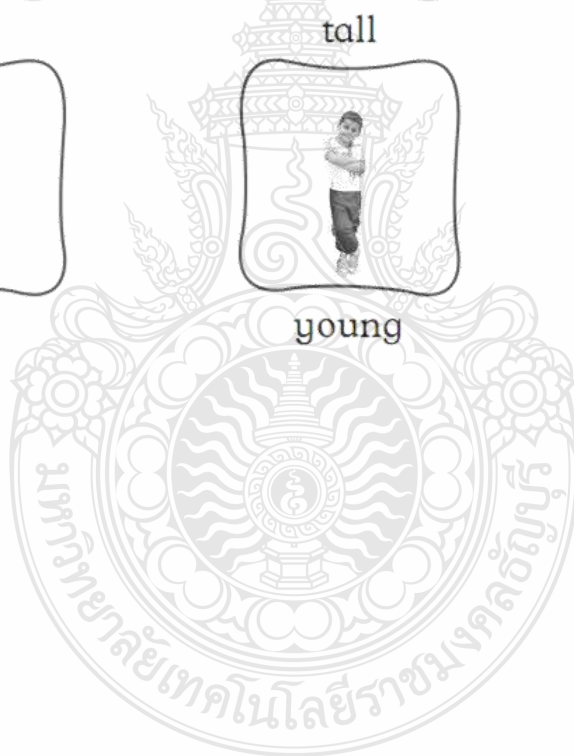
fat



young



old



บัตรคำศัพท์

Short

tall

thin

fat

young

old

big

Small

ใบงานที่ 2

ให้นักเรียนอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะบุคคลที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างใต้ภาพให้ถูกต้อง

tall                      Thin                      young  
fat                        old                        short



1.



2.



3.



4.



5.



6.

Name..... Class..... No.....



สมุดคำศัพท์ My word book

| family and friend    |                    |             |               |           |                     |
|----------------------|--------------------|-------------|---------------|-----------|---------------------|
| word                 | meaning            | word        | meaning       | word      | meaning             |
| grandfather, grandpa | ปู่,ตา             | number      | จำนวน,ตัวเลข  | circle    | รูปวงกลม            |
| grandmother, grandma | ย่า,ยาย            | one         | หนึ่ง         | oval      | รูปวงรี             |
| father, dad, daddy   | พ่อ                | two         | สอง           | square    | รูปสี่เหลี่ยม       |
| mother, mun, mummy   | แม่                | three       | สาม           | rectangle | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า |
| brother              | พี่ชาย,น้องชาย     | four        | สี่           | hexagon   | รูปหกเหลี่ยม        |
| sister               | พี่สาว,น้องสาว     | five        | ห้า           | star      | รูปดาว              |
| son                  | ลูกชาย             | six         | หก            | short     | เตี้ย               |
| daughter             | ลูกสาว             | seven       | เจ็ด          | tall      | สูง                 |
| uncle                | ลุง                | eight       | แปด           | thin      | ผอม                 |
| aunt                 | ป้า                | nine        | เก้า          | fat       | อ้วน                |
| cousin               | ญาติ,ลูกพี่ลูกน้อง | ten         | สิบ           | young     | เด็ก, หนุ่ม, สาว    |
| short                | เตี้ย,สั้น         | eleven      | สิบเอ็ด       | old       | แก่                 |
| tall                 | สูง                | twelve      | สิบสอง        | big       | ใหญ่                |
| thin                 | ผอม                | thirteen    | สิบสาม        | small     | เล็ก                |
| fat                  | อ้วน               | fourteen    | สิบสี่        |           |                     |
| young                | เด็ก,หนุ่ม,สาว     | fifteen     | สิบห้า        |           |                     |
| old                  | แก่,เก่า           | sixteen     | สิบหก         |           |                     |
| big                  | ใหญ่               | seventeen   | สิบเจ็ด       |           |                     |
| small                | เล็ก               | eighteen    | สิบแปด        |           |                     |
| is                   | เป็น,อยู่,คือ      | nineteen    | สิบเก้า       |           |                     |
| am                   | เป็น,อยู่,คือ      | twenty      | ยี่สิบ        |           |                     |
| are                  | เป็น,อยู่,คือ      | thirty      | สามสิบ        |           |                     |
| I                    | ฉัน                | forty       | สี่สิบ        |           |                     |
| me                   | ฉัน                | fifty       | ห้าสิบ        |           |                     |
| my                   | ฉัน                | sixty       | หกสิบ         |           |                     |
| you                  | คุณ,เธอ            | seventy     | เจ็ดสิบ       |           |                     |
| your                 | ของคุณ,ของเธอ      | eighty      | แปดสิบ        |           |                     |
| He                   | เขา                | ninety      | เก้าสิบ       |           |                     |
| She                  | หล่อน              | one hundred | หนึ่งร้อย     |           |                     |
| It                   | มัน                | triangle    | รูปสามเหลี่ยม |           |                     |

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Family and friends

เรื่อง How old are you?

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ

ถูกต้องตามหลักการอ่าน

3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด 4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

ตัวชี้วัด 1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด 1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

## สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด 1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนนับ 30-100 การใช้ประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับอายุของผู้อื่น เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

### 2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

- อ่านออกเสียงจำนวนนับ 30-100 ได้
- อ่านออกเสียงรูปทรงต่างๆที่กำหนดให้ได้
- ตอบคำถามจากการฟังได้
- ถามและตอบเกี่ยวกับอายุของตนเองและผู้อื่นได้
- เล่นเกมตามที่กำหนดได้

### 3. สาระการเรียนรู้

#### 3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- ประโยคคำถาม Yes/No questions, Wh-questions
- ประโยคถามและตอบเกี่ยวกับอายุของบุคคล  
A: How old is he/she? B: He/She's (อายุ).
- กิจกรรมภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม
- ความแตกต่างของเสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

### 4. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- การพูดเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว เช่น การถามอายุ
- การทำใบงานที่ 3
- การรวบรวมคำศัพท์ใน Your words book

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ชั่วโมงที่ 1-2

#### ★ กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

1. ครูทักทายกับนักเรียนในชั้น เพื่อให้คุ้นเคยกับการฟังและพูด

**Teacher:** Good morning students. How are you today?

**Students:** I'm fine, thank you.

แล้วครูทักทายนักเรียนเป็นรายบุคคล 3-4 คน

2. ครูทดสอบคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวและคำคุณศัพท์บอกลักษณะที่นักเรียนได้เรียนมาแล้วในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-2 โดยครูแจกแบบทดสอบ English Test (คู่มือที่ท้ายแผนฯ) ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบด้วยตนเอง โดยเติมตัวอักษรลงในช่องว่างให้เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง นักเรียนทำแบบทดสอบด้วยความซื่อสัตย์ เพื่อเป็นการวัดความสามารถของตนเองเมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วครูเขียนคำตอบบนกระดาน ให้นักเรียนตรวจแบบทดสอบของตนเองด้วยความซื่อสัตย์ นักเรียนที่ทำถูก 6 ข้อขึ้นไป ถือว่าผ่าน



1. father

2. mother

3. sister

4. brother

5. grandmother

6. young

7. old

8. short

9. thin

10. tall

3. ครูให้นักเรียนเปิดคู่มือเรียน หน้า 36-39 อย่างคร่าวๆ แล้วบอกครูว่าเห็นอะไรบ้าง นักเรียนตอบว่าเห็นตัวเลขและภาพคน จากนั้นครูบอกนักเรียนว่า ในชั่วโมงนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านตัวเลข และการถาม-ตอบอายุ

#### ★ กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

1. นักเรียนดูตัวเลขต่างๆ ในหนังสือเรียน หน้า 36 ข้อ 1 *Listen, point and repeat.* แล้วครูถามว่า เห็นตัวเลขอะไรบ้าง ครูให้นักเรียนตอบเป็นภาษาไทยเนื่องจากยังไม่ได้เรียน

**Teacher:** What numbers can you see?

**Students:** 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100

**Teacher:** Good!

จากนั้นครูเปิดอ่านออกเสียงตัวเลขให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนชี้ตัวเลขตามไปด้วย แล้วครูอ่านให้นักเรียนฟังซ้ำ แล้วให้นักเรียนฝึกออกเสียงตามจนคล่อง

|         |        |        |             |
|---------|--------|--------|-------------|
| thirty  | forty  | fifty  | sixty       |
| seventy | eighty | ninety | one hundred |

ครูเขียนตัวเลขตามนี้บนกระดาน แล้วสุ่มเรียกนักเรียน 3 คน ออกมาชี้ตัวเลขบนกระดานตามที่ครูพูด จากนั้นครูชี้ตัวเลข แล้วให้นักเรียนพูดเป็นภาษาอังกฤษพร้อมๆ กัน

|     |    |    |
|-----|----|----|
| 60  | 40 | 50 |
| 100 | 90 |    |
| 80  | 70 | 30 |

2. นักเรียนดูตัวเลข 31-39 ในหนังสือเรียน หน้า 36 ข้อ 2 *Listen, point and say.* แล้วครูอ่านตัวเลขให้ฟังพร้อมทั้งชี้ตัวเลขตามไปด้วย ครูอ่านให้นักเรียนฟังซ้ำ แล้วให้นักเรียนฝึกออกเสียงตามพร้อมกัน

|            |              |              |             |             |
|------------|--------------|--------------|-------------|-------------|
| thirty-one | thirty-two   | thirty-three | thirty-four | thirty-five |
| thirty-six | thirty-seven | thirty-eight | thirty-nine |             |

ครูทดสอบความเข้าใจจำนวนตัวเลขของนักเรียน โดยสุ่มเรียกนักเรียน 9 คน ให้ออกมาหน้าชั้นเรียนทีละคน แล้วเขียนตัวเลขตามที่ครูพูด ถ้าเขียนไม่ได้ให้เพื่อนๆ ช่วยบอก

- Teacher:** Twenty-six
- Student 1** เขียน “26” บนกระดาน แล้วครูเขียน ✓
- Teacher:** Twenty-two
- Student 2** เขียน “28” บนกระดาน เพื่อนๆ บอกว่า No, no.
- Student 2** เขียนใหม่ “22” แล้วครูเขียน ✓

3. ครูสอนจำนวนนับ 30-100 โดยเขียนจำนวนต่างๆ บนกระดาน ดังนี้

|                 |                |                 |
|-----------------|----------------|-----------------|
| 30 thirty       | 31 thirty-one  | 39 thirty-nine  |
| 40 forty        | 41 forty-one   | 49 forty-nine   |
| 50 fifty        | 51 fifty-one   | 59 fifty-nine   |
| 60 sixty        | 61 sixty-one   | 69 sixty-nine   |
| 70 seventy      | 71 seventy-one | 79 seventy-nine |
| 80 eighty       | 81 eighty-one  | 89 eighty-nine  |
| 90 ninety       | 91 ninety-one  | 99 ninety-nine  |
| 100 one hundred |                |                 |

แล้วอธิบายว่าจำนวนนับ 31-99 เป็นคำผสม โดยการเติม one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine หลังจำนวนหลักสิบ ได้แก่ thirty, forty, fifty, sixty, seventy, eighty, ninety ดังนั้นการจำให้นักเรียนจำเพียงจำนวนเลขที่ลงท้ายด้วยศูนย์ คือ 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90

หมายเหตุ: เมื่อใช้ one, two, three,... nine หลังจำนวนที่ลงท้ายด้วยศูนย์ ให้ใช้เครื่องหมาย (-) เรียกว่า hyphen เชื่อมระหว่างเสมอ เช่น

|                |                 |                |
|----------------|-----------------|----------------|
| 67 sixty-seven | 88 eighty-eight | 43 forty-three |
|----------------|-----------------|----------------|








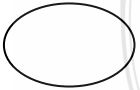
4. ครูเขียนจำนวนต่างๆ บนกระดานตามนี้ เพื่อให้นักเรียนฝึกเขียนจำนวนต่างๆ เป็นตัวหนังสือ โดยให้นักเรียนทำลงในสมุดของตนเอง ครูอนุญาตให้ปรึกษากับเพื่อนได้

|               |                |
|---------------|----------------|
| 1. 36 = ..... | 6. 65 = .....  |
| 2. 48 = ..... | 7. 74 = .....  |
| 3. 50 = ..... | 8. 87 = .....  |
| 4. 55 = ..... | 9. 93 = .....  |
| 5. 59 = ..... | 10. 99 = ..... |

เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วช่วยกันเฉลยคำตอบ โดยอ่านจำนวนต่างๆ พร้อมกัน แล้วครูเขียนเฉลยบนกระดาน

- |                 |                 |                 |                |
|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|
| 1. thirty-six   | 2. forty-eight  | 3. fifty        | 4. fifty-five  |
| 5. fifty-nine   | 6. sixty-five   | 7. seventy-four | 8. eight-seven |
| 9. ninety-three | 10. ninety-nine |                 |                |

5. ครูสอนคำศัพท์เกี่ยวกับรูปร่างต่างๆ โดยติดบัตรภาพกระดาษแข็งรูปร่างๆ และบัตรคำบนกระดาน ตามนี้





|   |             |                      |
|---|-------------|----------------------|
|    | triangle    | รูปสามเหลี่ยม        |
|    | star        | รูปดาว               |
|    | circle      | รูปวงกลม             |
|    | heart-shape | รูปหัวใจ             |
|    | square      | รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส |
|  | rectangle   | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า  |
|  | hexagon     | รูปหกเหลี่ยม         |
|  | oval        | รูปวงรี              |

นักเรียนอ่านคำศัพท์ตามครู และหัดอ่านเองจนคล่อง จากนั้นครูเอาบัตรคำออกให้เหลือแต่ภาพรูปร่างต่างๆ ครูชี้ที่ภาพโดยไม่เรียงลำดับ ให้นักเรียนพูดระบุคำศัพท์ให้ถูกต้องแล้วครูสุ่มเรียกนักเรียน 4 คน ออกมาหน้าชั้นเรียน ครูแจกบัตรคำให้คนละ 2 ใบ เพื่อนำไปติดข้างรูปร่างต่างๆ ให้ถูกต้อง นักเรียนที่เหลือช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง

6. นักเรียนเปิดหนังสือเรียน หน้า 37 ข้อ 3 *Count the shapes and say.* แล้วนับรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม และดาว เมื่อนับเสร็จแล้วครูถามจำนวนรูปร่างต่างๆ

**Teacher:** How many squares?

**Students:** Forty-five.

|            |   |         |    |
|------------|---|---------|----|
| <b>KEY</b> |  | มีจำนวน | 45 |
| รูป        |  | มีจำนวน | 32 |
| รูป        |  | มีจำนวน | 37 |
| รูป        |  | มีจำนวน | 51 |

จากนั้นให้นักเรียนจับคู่ เพื่อพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับจำนวนรูปร่างต่างๆ ในภาพ แล้วครูสุ่มเรียกนักเรียน 2 คู่ ออกมาพูดถาม-ตอบที่หน้าชั้นเรียน

**Linda:** How many triangle?

**Sak:** Thirty-two. How many circles?

**Linda:** Thirty-seven.

7. นักเรียนดูภาพบุคคล 5 ภาพในหนังสือเรียน หน้า 37 ข้อ 4 Look and read. ให้สังเกตตัวเลขใต้ภาพ ระบุว่าตัวเลขนั้นคืออายุ แล้วให้นักเรียนอ่านบทสนทนาระหว่างหุ่นยนต์ทั้ง 2 ตัว พร้อมกัน จากนั้นครูสอนการถามและตอบอายุของบุคคล โดยเขียนโครงสร้างประโยคให้นักเรียนดูบนกระดานดังนี้

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Question:</b> | How old + verb to be + (คำสรรพนามหรือชื่อบุคคล)? |
| <b>Answer:</b>   | (คำสรรพนาม) + verb to be + (อายุ).               |

แล้วให้นักเรียนจับคู่ ผลัดกันถาม-ตอบอายุของบุคคลในภาพทั้ง 5 ภาพ ครูเดินสังเกตรอบๆ ชั้นเรียน เพื่อคว้านักเรียนใช้ประโยคถูกต้องหรือไม่ จากนั้นสุ่มเรียกนักเรียน 5 คู่ ขึ้นขึ้น ถาม-ตอบคู่ละ 1 ภาพ

|            |          |                 |                    |
|------------|----------|-----------------|--------------------|
| <b>KEY</b> | ภาพที่ 1 | How old is he?  | He's twenty.       |
|            | ภาพที่ 2 | How sold is he? | She's forty-five.  |
|            | ภาพที่ 3 | How old is he?  | He's sixty-three.  |
|            | ภาพที่ 4 | How old is he?  | He's seventy-six.  |
|            | ภาพที่ 5 | How old is she? | She's fifty-eight. |



8. นักเรียนดูภาพและชื่อของบุคคลทางด้านซ้ายในหนังสือเรียน หน้า 38 ข้อ 5 Match and say. แล้วครูถามคำถาม

**Teacher:** Who are they?

**Students:** They are Tim, Susan, Peter and Jane.

**Teacher:** How old are they?

นักเรียนลากตามเส้นจากชื่อบุคคลไปหาตัวเลขที่อยู่ทางด้านขวา แล้วพูดตอบครูพร้อมกัน

**Students:** Tim is eighty. Susan is thirty-six. Peter is twenty. Jane is seventy.

**Teacher:** Very good!

จากนั้นให้นักเรียนอ่านประโยค *This is Tim. He's eighty.* ที่ Mark พูดพร้อมๆ กัน แล้วจับคู่กับเพื่อน พูดบอกอายุของบุคคลทั้ง 4 ในภาพ ครูสุ่มเรียกนักเรียน 4 คน ยืนขึ้นพูดประโยค



This is Tim. He's eighty.

This is Susan. She's thirty-six.

This is Peter. He's twenty.

This is Jane. She's seventy.

9. ครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน ผลัดกันถาม-ตอบอายุของบุคคลในภาพจากกิจกรรมข้อ 5 โดยให้นักเรียนใช้รูปแบบคำถามและคำตอบในหนังสือเรียน หน้า 38 ข้อ 6 Ask and answer. ก่อนทำกิจกรรมให้นักเรียนอ่านบทสนทนาของหุ่นยนต์ทั้ง 2 ตัว พร้อมกัน จากนั้นฝึกถาม-ตอบกับคู่ของตนเอง แล้วครูสุ่มเรียกนักเรียน 2 คู่ ยืนขึ้น พูดถาม-ตอบ คู่ละ 2 ภาพ

**Suda:** How old is Susan?

**Wichai:** She's thirty-six. How old is Peter?

**Suda:** He's twenty. etc

10. ครูเขียนตารางตามนี้บนกระดาน แล้วให้นักเรียนคัดลอกลงในสมุดของตนเอง เพื่อใช้ในการสำรวจอายุของเพื่อนร่วมชั้นจำนวน 5 คน โดยเขียนตัวเลขอายุเป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้ประโยคด้านล่างในการสัมภาษณ์เพื่อนๆ

**Question:** How old are you?

**Answer:** I'm + (อายุ).

| No. | Names | Age (years old) |
|-----|-------|-----------------|
| 1   |       |                 |
| 2   |       |                 |
| 3   |       |                 |
| 4   |       |                 |
| 5   |       |                 |

จากนั้นให้นักเรียน 2 คน ยืนขึ้นพูดสรุปให้เพื่อนฟัง แล้วครูให้หัวหน้าห้องรวบรวมสมุดของทุกคนเพื่อให้ครูนำไปตรวจให้คะแนน

11. นักเรียนรวบรวมคำศัพท์ที่เรียนมาใน Unit 3 ไว้ในหนังสือรวบรวมคำศัพท์ Your word book ให้ครูบอกนักเรียนว่าให้ท่องคำศัพท์อย่างสม่ำเสมอ และครูจะขอตรวจหนังสือรวบรวมคำศัพท์เพื่อให้คะแนน

12. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมสแครบเบิ้ลให้นักเรียนทราบ เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมแล้วให้นักเรียนจับคู่เพื่อนข้างเคียงแล้วเริ่มเล่นเกมโดยจับเวลาเกมละ 10 นาที โดยในเกมจะต้องนำคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว คำคุณศัพท์บอกลักษณะบุคคล และตัวเลขในบทเรียนมาใช้เท่านั้น

ตัวอย่างการต่อคำศัพท์โดยใช้เกมสแครบเบิ้ล เช่น

b n  
 r i  
 c o u s i n s  
 t I e i g h t  
 y  
 h x t o  
 e t y r  
 r y t

★ กิจกรรมรวบยอด

1. ให้นักเรียนเขียนจำนวนเลขหรือคำที่หายไปแบบฝึกหัด หน้า 28 ข้อ 1 *Write the numbers and the missing words.* ถ้าจำไม่ได้นักเรียนสามารถเปิดหนังสือเรียนได้ เสร็จแล้วช่วยกันเฉลยคำตอบ และครูเขียนเฉลยบนกระดาน

|     |         |        |        |             |
|-----|---------|--------|--------|-------------|
| KEY | 30      | 40     | 50     | 60          |
|     | thirty  | forty  | fifty  | sixty       |
| KEY | 70      | 80     | 90     | 100         |
|     | seventy | eighty | ninety | one hundred |

2. นักเรียนดูปริศนาตัวอักษรในแบบฝึกหัด หน้า 28 ข้อ 2 *Find the five words.* แล้ววงตัวอักษรที่เป็นคำศัพท์จำนวนนับ เสร็จแล้วครูให้นักเรียนช่วยกันบอกคำตอบ

|     |        |       |             |        |       |
|-----|--------|-------|-------------|--------|-------|
| KEY | ninety | sixty | one hundred | eighty | fifty |
|-----|--------|-------|-------------|--------|-------|

3. นักเรียนตอบคำถามในแบบฝึกหัด หน้า 31 ข้อ 6 *Write the answer.* โดยดูภาพ แล้วบวกเลขจากจำนวนที่ให้มา เพื่อนำไปเขียนตอบอายุของบุคคลในภาพดังตัวอย่างในข้อ 1 ครูให้นักเรียนปรึกษากันได้ เมื่อทำเสร็จแล้วครูสุ่มเรียกนักเรียน 6 คน เพื่อตอบคำถามทีละคน โดยครูอ่านคำถาม และให้นักเรียนตอบ

|     |                                       |
|-----|---------------------------------------|
| KEY | 2. How old is he? He's thirty.        |
|     | 3. How old is she? She's twenty-five. |
|     | 4. How old is he? He's forty-five.    |
|     | 5. How old is she? She's forty.       |
|     | 6. How old is he? He's sixty-five.    |
|     | 7. How old is she? He's sixty.        |

ต่อจากนั้นครูให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน เพื่อผลัดกันถาม-ตอบ และในท้ายชั่วโมงครูให้หัวหน้าห้องรวบรวมแบบฝึกหัดเพื่อนำไปตรวจ

4. นักเรียนฝึกอ่านคำศัพท์ตัวเลขที่ได้เรียนในบทเรียนแล้วลงมือทำ ใบงานที่ 3

KEY

2. forty-two

6. seventy-one

2. thirty-six

7. ninety-four

3. fifty-nine

8. fifty-five

4. sixty-three

9. eighty-seven

5. forty

10. ninety

หลังจากทำใบงานที่ 3 แล้วครูให้นักเรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนกันตรวจและให้คะแนน

## 6. การวัดและประเมินผล

### 6.1 การประเมินก่อนเรียน

- ประเมินการทำแบบทดสอบ Pre-Test

### 6.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด
- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในช่วงการทำกิจกรรม

### 6.3 การประเมินหลังการเรียน

- ประเมินการทำใบงานที่ 3
- ประเมินการทำแบบทดสอบ English Post-Test

### 6.4 การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)

- ประเมินการพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับอายุของผู้อื่น
- ประเมินการทำใบงาน
- ประเมินการรวบรวมคำศัพท์ใน Your word book

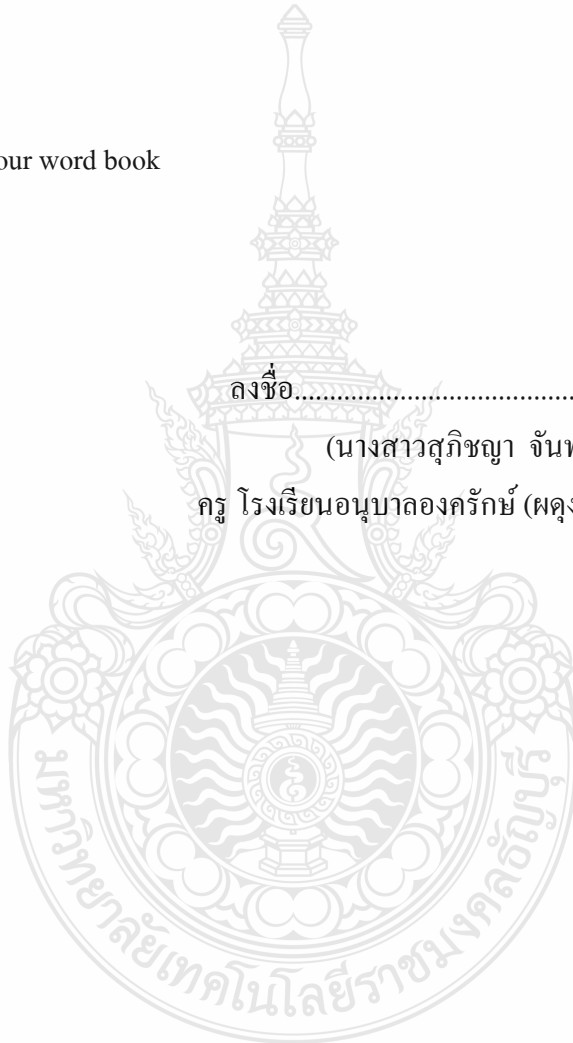
## 7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน Smile ป. 3
2. แบบฝึกหัด Smile ป. 3
3. บัตรภาพ
4. บัตรคำศัพท์
5. อุปกรณ์การเล่นเกมส์แคบเบิ้ล
6. English Test
7. ใบงานที่ 3
8. สมุดคำศัพท์ your word book

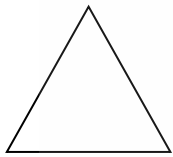
ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวสุกัญญา จันทะมัน)

ครู โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา)



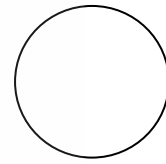
บัตรภาพ



triangle



star



circle



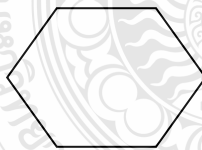
heart-shape



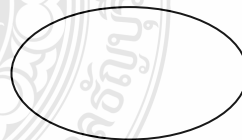
square



rectangle



hexagon



oval

บัตรคำศัพท์

30

thirty

40

forty

50

fifty

60

sixty

70

seventy

80

eighty

90

ninety

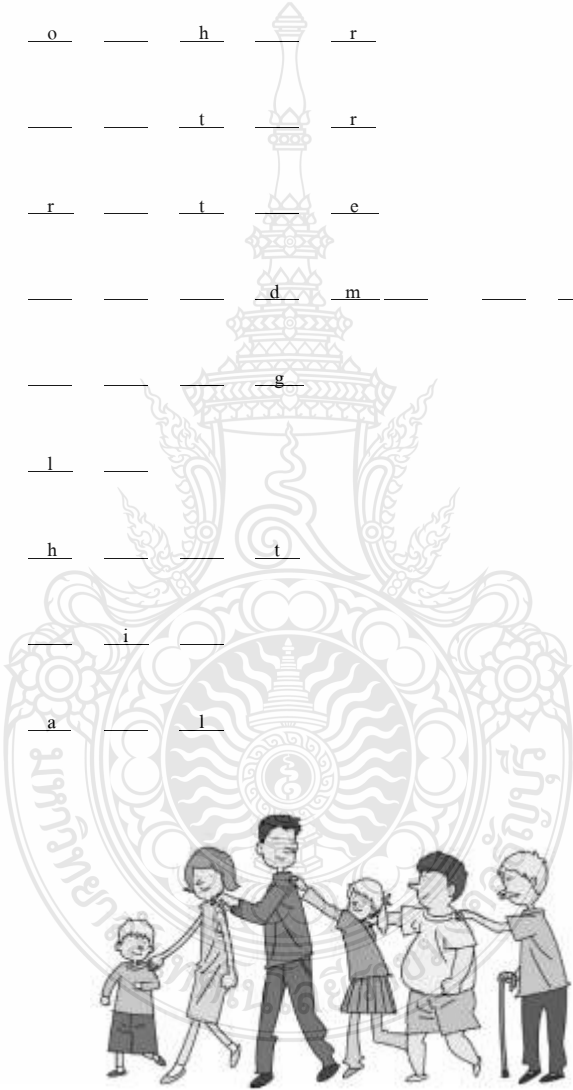
100

One hundred

## English Test

Fill in the blank with correct letters.

1. \_f\_ \_ \_ \_t\_ \_ \_ \_ \_r\_
2. \_ \_ \_o\_ \_ \_ \_h\_ \_ \_r\_
3. \_s\_ \_ \_ \_ \_t\_ \_ \_r\_
4. \_ \_ \_r\_ \_ \_ \_t\_ \_ \_e\_
5. \_g\_ \_ \_ \_ \_ \_d\_ \_m\_ \_ \_ \_ \_r\_
6. \_y\_ \_ \_ \_ \_ \_g\_
7. \_ \_ \_l\_ \_ \_
8. \_ \_ \_h\_ \_ \_ \_t\_
9. \_t\_ \_ \_ \_i\_ \_ \_
10. \_ \_ \_a\_ \_ \_ \_l\_



Name.....Class.....No .....



ใบงานที่ 3

ให้นักเรียนเขียนจำนวนต่างๆ ที่กำหนดให้เป็นตัวหนังสือ

1. 41 = .....
2. 36 = .....
3. 59 = .....
4. 63 = .....
5. 40 = .....
6. 71 = .....
7. 55 = .....
8. 55 = .....
9. 87 = .....
10. 90 = .....

Name.....Class.....No .....



สมุดคำศัพท์ My word book

| family and friend    |                    |             |               |           |                     |
|----------------------|--------------------|-------------|---------------|-----------|---------------------|
| word                 | meaning            | word        | meaning       | word      | meaning             |
| grandfather, grandpa | ปู่,ตา             | number      | จำนวน,ตัวเลข  | circle    | รูปวงกลม            |
| grandmother, grandma | ย่า,ยาย            | one         | หนึ่ง         | oval      | รูปวงรี             |
| father, dad, daddy   | พ่อ                | two         | สอง           | square    | รูปสี่เหลี่ยม       |
| mother, mun, mummy   | แม่                | three       | สาม           | rectangle | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า |
| brother              | พี่ชาย,น้องชาย     | four        | สี่           | hexagon   | รูปหกเหลี่ยม        |
| sister               | พี่สาว,น้องสาว     | five        | ห้า           | star      | รูปดาว              |
| son                  | ลูกชาย             | six         | หก            | short     | เตี้ย               |
| daughter             | ลูกสาว             | seven       | เจ็ด          | tall      | สูง                 |
| uncle                | ลุง                | eight       | แปด           | thin      | ผอม                 |
| aunt                 | ป้า                | nine        | เก้า          | fat       | อ้วน                |
| cousin               | ญาติ,ลูกพี่ลูกน้อง | ten         | สิบ           | young     | เด็ก, หนุ่ม, สาว    |
| short                | เตี้ย,สั้น         | eleven      | สิบเอ็ด       | old       | แก่                 |
| tall                 | สูง                | twelve      | สิบสอง        | big       | ใหญ่                |
| thin                 | ผอม                | thirteen    | สิบสาม        | small     | เล็ก                |
| fat                  | อ้วน               | fourteen    | สิบสี่        |           |                     |
| young                | เด็ก,หนุ่ม,สาว     | fifteen     | สิบห้า        |           |                     |
| old                  | แก่,เก่า           | sixteen     | สิบหก         |           |                     |
| big                  | ใหญ่               | seventeen   | สิบเจ็ด       |           |                     |
| small                | เล็ก               | eighteen    | สิบแปด        |           |                     |
| is                   | เป็น,อยู่,คือ      | nineteen    | สิบเก้า       |           |                     |
| am                   | เป็น,อยู่,คือ      | twenty      | ยี่สิบ        |           |                     |
| are                  | เป็น,อยู่,คือ      | thirty      | สามสิบ        |           |                     |
| I                    | ฉัน                | forty       | สี่สิบ        |           |                     |
| me                   | ฉัน                | fifty       | ห้าสิบ        |           |                     |
| my                   | ฉัน                | sixty       | หกสิบ         |           |                     |
| you                  | คุณ,เธอ            | seventy     | เจ็ดสิบ       |           |                     |
| your                 | ของคุณ,ของเธอ      | eighty      | แปดสิบ        |           |                     |
| He                   | เขา                | ninety      | เก้าสิบ       |           |                     |
| She                  | หล่อน              | one hundred | หนึ่งร้อย     |           |                     |
| It                   | มัน                | triangle    | รูปสามเหลี่ยม |           |                     |

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Around town

เรื่อง Where's the zoo?

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆและแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

- ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
  4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

- ตัวชี้วัด 4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆโดยการพูดและ

การเขียน

- ตัวชี้วัด 1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

- ตัวชี้วัด 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

- ตัวชี้วัด 1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

## สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด 1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ อาชีพ ยานพาหนะ และคำบุพบทบอกตำแหน่ง รวมถึงการใช้ประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับที่ตั้งของสถานที่ การถามและตอบเกี่ยวกับวิธีการเดินทางไปสถานที่ต่างๆ เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลในชีวิตประจำวัน

### 2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

- อ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ได้
- ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำและประโยคที่ฟังได้
- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ เกี่ยวกับสถานที่ได้
- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ได้โดยการเล่นเกมสแครบเบิ้ล

### 3. สาระการเรียนรู้

#### 3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ
- ประโยคที่ใช้ where can you see the doctor? / Where does the doctor work?
- ประโยคที่ใช้ Wh question (Where)
- คำกริยา can see watch buy
- Preposition of place (At)
- การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ในห้องเรียน

### 4. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- การการพูดเกี่ยวกับคำศัพท์สถานที่ต่างๆ
- การพูดเกี่ยวกับการใช้คำกริยา
- การรวบรวมคำศัพท์ใน Your words book

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ★ กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

1. นักเรียนดูภาพในหนังสือเรียน หน้า 46 ข้อ 1 *What can you see?* แล้วบอกครูว่าเห็นอะไรในภาพบ้าง

**Teacher:** What can you see in the picture?

**Students:** Supermarket, shop, school, zoo, car, man, woman, tree, etc

**Teacher:** Excellent!

2. นักเรียนอ่านคำศัพท์ในหนังสือเรียน หน้า 46 ข้อ 2 *Read, look and find.* ตามครูพร้อมๆ กัน แล้วนักเรียนช่วยกันบอกความหมาย พร้อมกันนี้ให้นักเรียนเดาว่าในบทเรียนนี้จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร นักเรียนต่างตอบว่า จะได้เรียนเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ

3. ครูชูบัตรภาพแล้วตั้งคำถาม *Where can you see the doctor?* แล้วนักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับสถานที่

**Teacher:** Where can you see the doctor ? /Where does the doctor work?

**Students:** At the hospital.

**Teacher:** Excellent!

4. ครูฝึกให้นักเรียนถาม-ตอบเกี่ยวกับสถานที่อื่นๆ และให้นักเรียนช่วยกันบอกความหมายเกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ

### ★ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูชูบัตรภาพให้นักเรียนดูภาพเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ พร้อมทั้งให้นักเรียนบอกคำศัพท์และความหมาย

2. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ แล้วครูเขียนคำศัพท์ที่นักเรียนบอกบนกระดาน เช่น

|             |   |             |
|-------------|---|-------------|
| hospital    | = | โรงพยาบาล   |
| zoo         | = | สวนสัตว์    |
| cinema      | = | โรงภาพยนตร์ |
| drugstore   | = | ร้านขายยา   |
| supermarket | = | ห้างร้าน    |
| bank        | = | ธนาคาร      |
| shop        | = | ร้านค้า     |

จากนั้นอ่านตามครูพร้อมๆ กัน แล้วครูให้นักเรียนสะกดคำ อ่านออกเสียง และบอกความหมายที่  
ละคำ เช่น

h-o-s-p-i-t-a-l โรงพยาบาล

3. ครูฝึกให้นักเรียนแต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ โดยการใช้ คำกริยา can, see, watch, buy, live, work  
และการใช้คำนามที่เป็นสถานที่และบุคคล เช่น

Lion lives in the zoo.

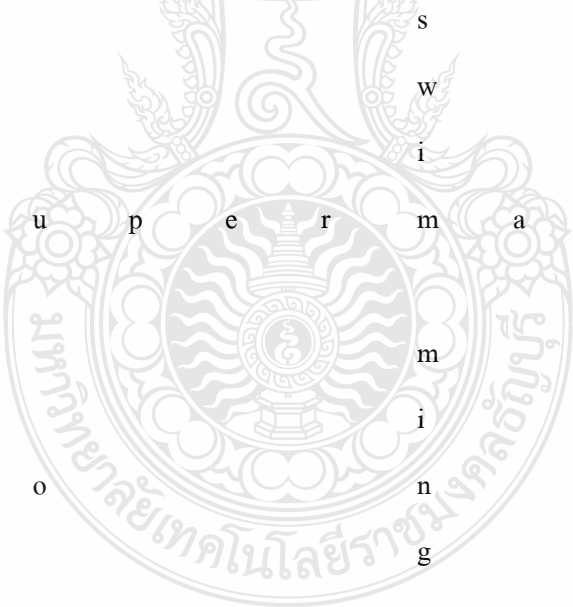
Somsak works at a hospital.

I buy clothes at the supermarket. etc

4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมสแครบเบิ้ลให้นักเรียนทราบ เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมแล้ว ใ้  
นักเรียนจับคู่เพื่อนข้างเคียงแล้วเริ่มเล่นเกมโดยจับเวลาเกมละ 10 นาที โดยในเกมจะต้องนำคำศัพท์ที่  
เกี่ยวกับสถานที่มาใช้เท่านั้น

ตัวอย่างการต่อคำศัพท์โดยใช้เกมสแครบเบิ้ล เช่น

s  
w  
i  
s  
u  
p  
e  
r  
m  
a  
r  
k  
e  
t  
c  
h  
z  
o  
o  
l  
n  
g  
p  
o  
o  
l



★ **กิจกรรมรวบยอด**

1. นักเรียนอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ในใบงานที่ 4 แล้วนำคำศัพท์ที่กำหนดให้ ไปเติมได้ภาพให้ถูกต้อง



1.bank 2.supermarket 3.hospital 4.zoo 5.shop 6.swimming pool

2. หลังจากทำใบงานที่ 4 แล้วครูให้นักเรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนกันตรวจและให้คะแนน

**6. การวัดและประเมินผล**

**6.1 การประเมินก่อนเรียน**

- ประเมินการทำแบบทดสอบ Pre-Test

**6.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด

**6.3 การประเมินหลังการเรียน**

- ประเมินการทำใบงานที่ 4

**6.4 การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)**

- ประเมินการทำใบงานที่ 4

- ประเมินการรวบรวมคำศัพท์ใน Your word book

**7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้**

1. บัตรคำศัพท์

2. บัตรภาพ

3. แบบฝึกหัด Smile ป. 3

4. อุปกรณ์การเล่นเกมส์แคบเบิล

5. ใบงานที่ 4

6. สมุดคำศัพท์ your word book

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน  
(นางสาวสุกัญญา จันทะมัน)  
ครู โรงเรียนอนุบาลตองครุภย์ (ผดุงองครุภย์ประชา)

บัตรภาพ



bank



supermarket



zoo



hospital



shop



swimming pool



บัตรคำศัพท์

house

home

hospital

bank

shop

zoo

Swimming

school

ใบงานที่ 4

hospital    bank    shop    zoo    swimming pool    supermarket



1.



2.



3.



4.



5.



6.

Name..... Class..... No. ....

สมุดคำศัพท์ My word book

| family and friend    |                    |             |               |               |                     |
|----------------------|--------------------|-------------|---------------|---------------|---------------------|
| word                 | meaning            | word        | meaning       | word          | meaning             |
| grandfather, grandpa | ปู่,ตา             | number      | จำนวน,ตัวเลข  | circle        | รูปวงกลม            |
| grandmother, grandpa | ย่า,ยาย            | one         | หนึ่ง         | oval          | รูปวงรี             |
| father, dad, daddy   | พ่อ                | two         | สอง           | square        | รูปสี่เหลี่ยม       |
| mother, mun, mummy   | แม่                | three       | สาม           | rectangle     | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า |
| brother              | พี่ชาย,น้องชาย     | four        | สี่           | hexagon       | รูปหกเหลี่ยม        |
| sister               | พี่สาว,น้องสาว     | five        | ห้า           | star          | รูปดาว              |
| son                  | ลูกชาย             | six         | หก            | short         | เตี้ย               |
| daughter             | ลูกสาว             | seven       | เจ็ด          | tall          | สูง                 |
| uncle                | ลุง                | eight       | แปด           | thin          | ผอม                 |
| aunt                 | ป้า                | nine        | เก้า          | fat           | อ้วน                |
| cousin               | ญาติ,ลูกพี่ลูกน้อง | ten         | สิบ           | young         | เด็ก, หนุ่ม, สาว    |
| short                | เตี้ย,สั้น         | eleven      | สิบเอ็ด       | old           | แก่                 |
| tall                 | สูง                | twelve      | สิบสอง        | big           | ใหญ่                |
| thin                 | ผอม                | thirteen    | สิบสาม        | small         | เล็ก                |
| fat                  | อ้วน               | fourteen    | สิบสี่        | Around town   |                     |
| young                | เด็ก,หนุ่ม,สาว     | fifteen     | สิบห้า        | house         | บ้าน                |
| old                  | แก่,เก้า           | sixteen     | สิบหก         | home          | บ้าน                |
| big                  | ใหญ่               | seventeen   | สิบเจ็ด       | school        | โรงเรียน            |
| small                | เล็ก               | eighteen    | สิบแปด        | bank          | ธนาคาร              |
| is                   | เป็น,อยู่,คือ      | nineteen    | สิบเก้า       | supermarket   | ห้างสรรพสินค้า      |
| am                   | เป็น,อยู่,คือ      | twenty      | ยี่สิบ        | market        | ตลาด                |
| are                  | เป็น,อยู่,คือ      | thirty      | สามสิบ        | shop          | ร้านค้า             |
| I                    | ฉัน                | forty       | สี่สิบ        | zoo           | สวนสัตว์            |
| me                   | ฉัน                | fifty       | ห้าสิบ        | hospital      | โรงพยาบาล           |
| my                   | ฉัน                | sixty       | หกสิบ         | swimming pool | สระว่ายน้ำ          |
| you                  | คุณ,เธอ            | seventy     | เจ็ดสิบ       |               |                     |
| your                 | ของคุณ,ของเธอ      | eighty      | แปดสิบ        |               |                     |
| He                   | เขา                | ninety      | เก้าสิบ       |               |                     |
| She                  | หล่อน              | one hundred | หนึ่งร้อย     |               |                     |
| It                   | มัน                | triangle    | รูปสามเหลี่ยม |               |                     |

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Around town

เรื่อง Do you work at the hospital?

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

- ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ  
ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด 4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด 1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้  
อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา  
กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด 1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของ  
ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

## สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด 1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ อาชีพ ยานพาหนะ และคำบุพบทบอกตำแหน่ง รวมถึงการใช้ประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับที่ตั้งของสถานที่ การถามและตอบเกี่ยวกับวิธีการเดินทางไปสถานที่ต่างๆ เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลในชีวิตประจำวัน

### 2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

- อ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพได้
- ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำและประโยคที่ฟังได้
- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ เกี่ยวกับอาชีพได้
- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ ได้โดยการเล่นเกมสแครบเบิ้ล

### 3. สาระการเรียนรู้

#### 3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอาชีพต่างๆ
- ประโยคที่ใช้ Does the doctor work at the hospital?  
Do, Does + นาม/สรรพนาม + work at the สถานที่?
- คำกริยาช่วย verb to do
- Yes , No question (Yes, he/she does. / No, he/she doesn't.)
- การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ในห้องเรียน

### 4. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- การการพูดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และอาชีพที่ต่างๆ
- การพูดโดยใช้คำกริยา
- การรวบรวมคำศัพท์ใน Your words book

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ★ กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

1. ครูชูภาพอาชีพต่างๆให้นักเรียนดู แล้วตั้งคำถาม แล้วให้นักเรียนตอบ

Teacher: Does the doctor work at a hospital?

Students: Yes, he does.

Teacher: Excellent!

2. ครูฝึกให้นักเรียนถามตอบคำถามเกี่ยวกับสถานที่อื่นๆให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนช่วยกันบอกความหมาย จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าในบทเรียนนี้นักเรียนจะได้เรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร

### ★ กิจกรรมการเรียนการสอน

1. นักเรียนดูภาพอาชีพต่างๆ พร้อมทั้งให้นักเรียนบอกคำศัพท์และความหมาย
2. ครูให้นักเรียนบอกคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพแล้วครูเขียนคำศัพท์ที่นักเรียนบอกบนกระดาน

เช่น

doctor = หมอ

teacher = ครู

nurse = พยาบาล

police = ตำรวจ

farmer = ชาวนา

cook = คนทำอาหาร

จากนั้นอ่านตามครูพร้อมๆ กัน แล้วครูให้นักเรียนสะกดคำ อ่านออกเสียง และบอกความหมายทีละคำ

เช่น

d-o-c-t-o-r = หมอ

t-e-a-c-h-e-r = ครู

3. ครูฝึกให้นักเรียนฝึกถามตอบ โดยการใช้โครงสร้างประโยค Do, Does + นาม/สรรพนาม + work at the สถานที่ ตอบ Yes, No question etc.

4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมสแครบเบิ้ลให้นักเรียนทราบ เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมแล้วให้นักเรียนจับคู่เพื่อนข้างเคียงแล้วเริ่มเล่นเกมโดยจับเวลาเกมละ 10 นาที โดยในเกมจะต้องนำคำศัพท์ที่เกี่ยวกับสถานที่และอาชีพมาใช้เท่านั้น

ตัวอย่างการต่อคำศัพท์โดยใช้เกมสแครบเบิ้ล เช่น

d

c o o k n

c u

t e a c h e r

o s

r e

★ **กิจกรรมรวบยอด**

1. นักเรียนอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ในใบงานที่ 5 แล้วนำคำศัพท์ที่กำหนดให้ 6 คำ ไปเติมได้ภาพให้ถูกต้อง



1.Doctor

2.Teacher

3. Nurse

4.Police

5.Farmer

6.Cook

2. หลังจากทำใบงานที่ 5 แล้วครูให้นักเรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนกันตรวจและให้คะแนน

**6. การวัดและประเมินผล**

**6.1 การประเมินก่อนเรียน**

- ประเมินการทำแบบทดสอบ Pre-Test

**6.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด

**6.3 การประเมินหลังการเรียน**

- ประเมินการทำใบงานที่ 5

#### 6.4 การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)

- ประเมินการจากการทำใบงาน
- ประเมินการรวบรวมคำศัพท์ใน Your word book

#### 7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. แบบฝึกหัด Smile ป.3
4. อุปกรณ์การเล่นเกมส์แคบเบิ้ล
5. ใบงานที่ 5
6. สมุดคำศัพท์ your word book

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวสุกัญญา จันทร์มัน)

ครู โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา)





บัตรคำศัพท์

police

teach

doctor

nurse

famer

cook

บัตรภาพ



doctor



teacher



nurse



police



farmer



cook

ใบงานที่ 5

ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่คำศัพท์กับภาพให้สัมพันธ์กัน



police

famer

doctor

cook

nurse

teacher



Name..... Class..... No. ....

สมุดคำศัพท์ My word book

| word                 | meaning            | word        | meaning      | word          | meaning             | word       | meaning    |
|----------------------|--------------------|-------------|--------------|---------------|---------------------|------------|------------|
| family and friend    |                    | It          | มัน          | triangle      | รูปสามเหลี่ยม       | plane      | เครื่องบิน |
| grandfather, grandpa | ปู่,ตา             | number      | จำนวน,ตัวเลข | circle        | รูปวงกลม            | bus        | รถประจำทาง |
| grandmother, grandma | ย่า,ยาย            | one         | หนึ่ง        | oval          | รูปวงรี             | car        | รถยนต์     |
| father, dad, daddy   | พ่อ                | two         | สอง          | square        | รูปสี่เหลี่ยม       | place      | สถานที่    |
| mother, mun, mummy   | แม่                | three       | สาม          | rectangle     | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า | doctor     | หมอ        |
| brother              | พี่ชาย,น้องชาย     | four        | สี่          | hexagon       | รูปหกเหลี่ยม        | teacher    | ครู        |
| sister               | พี่สาว,น้องสาว     | five        | ห้า          | star          | รูปดาว              | nurse      | พยาบาล     |
| son                  | ลูกชาย             | six         | หก           | Around town   |                     | police man | ตำรวจ      |
| daughter             | ลูกสาว             | seven       | เจ็ด         | house         | บ้าน                | farmer     | ชาวนา      |
| uncle                | ลุง                | eight       | แปด          | home          | บ้าน                | cook       | คนทำอาหาร  |
| aunt                 | ป้า                | nine        | เก้า         | school        | โรงเรียน            |            |            |
| cousin               | ญาติ,ลูกพี่ลูกน้อง | ten         | สิบ          | bank          | ธนาคาร              |            |            |
| short                | เตี้ย,สั้น         | eleven      | สิบเอ็ด      | supermarket   | ห้างสรรพสินค้า      |            |            |
| tall                 | สูง                | twelve      | สิบสอง       | market        | ตลาด                |            |            |
| thin                 | ผอม                | thirteen    | สิบสาม       | shop          | ร้านค้า             |            |            |
| fat                  | อ้วน               | fourteen    | สิบสี่       | zoo           | สวนสัตว์            |            |            |
| young                | เด็ก,หนุ่ม,สาว     | fifteen     | สิบห้า       | hospital      | โรงพยาบาล           |            |            |
| old                  | แก่,เก่า           | sixteen     | สิบหก        | swimming pool | สระว่ายน้ำ          |            |            |
| big                  | ใหญ่               | seventeen   | สิบเจ็ด      | tree          | ต้นไม้              |            |            |
| small                | เล็ก               | eighteen    | สิบแปด       | clock         | นาฬิกา              |            |            |
| is                   | เป็น,อยู่,คือ      | nineteen    | สิบเก้า      | next to       | ถัดไป, ถัดจาก       |            |            |
| am                   | เป็น,อยู่,คือ      | twenty      | ยี่สิบ       | behind        | ข้างหลัง            |            |            |
| are                  | เป็น,อยู่,คือ      | thirty      | สามสิบ       | beside        | ข้างๆ               |            |            |
| I                    | ฉัน                | forty       | สี่สิบ       | in front of   | ข้างหน้า            |            |            |
| me                   | ฉัน                | fifty       | ห้าสิบ       | in            | ข้างใน              |            |            |
| my                   | ฉัน                | sixty       | หกสิบ        | on            | ข้างบน              |            |            |
| you                  | คุณ,เธอ            | seventy     | เจ็ดสิบ      | under         | ข้างใต้, ข้างล่าง   |            |            |
| your                 | ของคุณ,ของเธอ      | eighty      | แปดสิบ       | boat          | เรือ                |            |            |
| He                   | เขา                | ninety      | เก้าสิบ      | train         | รถไฟ                |            |            |
| She                  | หล่อน              | one hundred | หนึ่งร้อย    | bike          | จักรยาน             |            |            |

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Around town

เรื่อง I go to school by bus.

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

- ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ  
ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด 4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด 1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้  
อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา  
กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด 1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของ  
ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

## สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด 1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับเกี่ยวกับยานพาหนะโดยสาร รวมถึงการใช้ประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับสถานที่เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

### 2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

- อ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับยานพาหนะโดยสารได้
- ใช้คำกริยาที่อยู่ในรูป Present simple tense ได้
- ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำและประโยคที่ฟังได้
- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ เกี่ยวกับการถามตอบยานพาหนะโดยสาร ที่ได้
- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับยานพาหนะได้โดยการเล่นเกมส์แครบเบิล

### 3. สาระการเรียนรู้

#### 3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- ประโยคที่ใช้ Suda goes to school by bus.  
subject + go + to + school + by + (ยานพาหนะ)
- คำกริยาที่อยู่ในรูป Present simple tense
- ยานพาหนะโดยสาร
- การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ในห้องเรียน

### 4. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- การการพูดเกี่ยวกับคำศัพท์เรื่องสถานที่ต่างๆ และยานพาหนะโดยสาร
- การพูดเกี่ยวกับการใช้คำกริยา
- การรวบรวมคำศัพท์ใน Your words book

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ★ กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนดูภาพแล้วตั้งคำถาม Suda goes to school by แล้วนักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับยานพาหนะ

Teacher: Suda goes to school by .....

Students: Suda goes to school by bus.

Teacher: Excellent!

2. ครูฝึกให้นักเรียนถามตอบคำถามเกี่ยวกับยานพาหนะอื่นๆ พร้อมทั้งให้นักเรียนฟัง รูปภาพยานพาหนะและช่วยกันบอกความหมาย จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าในบทเรียนนี้นักเรียนจะได้เรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร

### ★ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. นักเรียนดูภาพยานพาหนะต่างๆพร้อมทั้งให้นักเรียนบอกคำศัพท์และความหมาย
2. ครูให้นักเรียนบอกคำศัพท์เกี่ยวกับยานพาหนะต่างๆ แล้วครูเขียนคำศัพท์ที่นักเรียนบอกบนกระดาน เช่น

boat = เรือ

train = รถไฟ

bike = รถจักรยาน

plane = เครื่องบิน

bus = รถโดยสารประจำทาง

car = รถยนต์

จากนั้นอ่านตามครูพร้อมๆ กัน แล้วครูให้นักเรียนสะกดคำ อ่านออกเสียง และบอกความหมายทีละคำ เช่น

b-o-a-t = เรือ

p-l-a-n-e = เครื่องบิน

3. ครูฝึกให้นักเรียนแต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ โดยการใช้นามหรือคำสรรพนามที่ใช้คู่คำกริยาที่อยู่ในรูป Present simple tense

I, You, We, They = (go)

He, She, It = (goes)

เช่น I go to school by bus.  
She goes to the bank by car.  
We go to the supermarket by bike. etc.

4. ครูฝึกให้นักเรียนแต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ โดยการใช้ คำกริยา go, goes และการใช้คำนามที่เป็นยานพาหนะ เช่น

Suda goes to school by bus.

They go to work by car. etc

5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมสแครบเบิลให้นักเรียนทราบ เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมแล้วให้นักเรียนจับคู่เพื่อนข้างเคียงแล้วเริ่มเล่นเกมโดยจับเวลาเกมละ 10 นาที โดยในเกมจะต้องนำคำศัพท์ที่เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ อาชีพ และยานพาหนะในบทเรียนมาใช้ในการเล่นเกม ตัวอย่างการต่อคำศัพท์โดยใช้เกมสแครบเบิล เช่น

t  
r  
b o a t  
i  
p l a n e

★ **กิจกรรมรวบยอด**

1. นักเรียนอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับพาหนะโดยสารในใบงานที่ 6 แล้วนำคำศัพท์ที่กำหนดให้ 6 คำไปเติมได้ภาพให้ถูกต้อง



1. boat    2. train    3. Bike    4. plane    5. bus    6. car

2. หลังจากทำใบงานที่ 6 แล้วครูให้นักเรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนกันตรวจและให้คะแนน



## 6. การวัดและประเมินผล

### 6.1 การประเมินก่อนเรียน

- ประเมินการทำแบบทดสอบ Pre-Test

### 6.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด
- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในช่วงการทำกิจกรรม

### 6.3 การประเมินหลังการเรียน

- ประเมินการทำใบงานที่ 6

### 6.4 การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)

- ประเมินการทำใบงาน
- ประเมินการรวบรวมคำศัพท์ใน Your word book

## 7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. แบบฝึกหัด Smile ป. 3
4. อุปกรณ์การเล่นเกมส์แคบเบิ้ล
5. ใบงานที่ 6
6. สมุดคำศัพท์ your word book

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวสุกัญญา จันทะมัน)

ครู โรงเรียนอนุบาลตรัง (ผดุงองค์กรักษ์ประชา)

บัตรคำศัพท์

boat

train

car

bus

bike

plane

บัตรภาพ

Transports



boat



train



bike



plane



bus



car

ใบงานที่ 6

ให้นักเรียนเติมคำศัพท์ที่ได้ภาพให้ถูกต้องสมบูรณ์



b \_\_\_\_\_



t \_\_\_\_\_



b \_\_\_\_\_



p \_\_\_\_\_



b \_\_\_\_\_



c \_\_\_\_\_

Name..... Class..... No. ....

สมุดคำศัพท์ My word book

| family and friend    |                     |             |               |               |                     |
|----------------------|---------------------|-------------|---------------|---------------|---------------------|
| word                 | meaning             | word        | meaning       | word          | meaning             |
| grandfather, grandpa | ปู่, ตา             | number      | จำนวน, ตัวเลข | circle        | รูปวงกลม            |
| grandmother, grandma | ย่า, ยาย            | one         | หนึ่ง         | oval          | รูปวงรี             |
| father, dad, daddy   | พ่อ                 | two         | สอง           | square        | รูปสี่เหลี่ยม       |
| mother, mun, mummy   | แม่                 | three       | สาม           | rectangle     | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า |
| brother              | พี่ชาย, น้องชาย     | four        | สี่           | hexagon       | รูปหกเหลี่ยม        |
| sister               | พี่สาว, น้องสาว     | five        | ห้า           | star          | รูปดาว              |
| son                  | ลูกชาย              | six         | หก            | short         | เตี้ย               |
| daughter             | ลูกสาว              | seven       | เจ็ด          | tall          | สูง                 |
| uncle                | ลุง                 | eight       | แปด           | thin          | ผอม                 |
| aunt                 | ป้า                 | nine        | เก้า          | fat           | อ้วน                |
| cousin               | ญาติ, ลูกพี่ลูกน้อง | ten         | สิบ           | young         | เด็ก, หนุ่ม, สาว    |
| short                | เตี้ย, สั้น         | eleven      | สิบเอ็ด       | old           | แก่                 |
| tall                 | สูง                 | twelve      | สิบสอง        | big           | ใหญ่                |
| thin                 | ผอม                 | thirteen    | สิบสาม        | small         | เล็ก                |
| fat                  | อ้วน                | fourteen    | สิบสี่        | Around town   |                     |
| young                | เด็ก, หนุ่ม, สาว    | fifteen     | สิบห้า        | house         | บ้าน                |
| old                  | แก่, เก่า           | sixteen     | สิบหก         | home          | บ้าน                |
| big                  | ใหญ่                | seventeen   | สิบเจ็ด       | school        | โรงเรียน            |
| small                | เล็ก                | eighteen    | สิบแปด        | bank          | ธนาคาร              |
| is                   | เป็น, อยู่, คือ     | nineteen    | สิบเก้า       | supermarket   | ห้างสรรพสินค้า      |
| am                   | เป็น, อยู่, คือ     | twenty      | ยี่สิบ        | market        | ตลาด                |
| are                  | เป็น, อยู่, คือ     | thirty      | สามสิบ        | shop          | ร้านค้า             |
| I                    | ฉัน                 | forty       | สี่สิบ        | zoo           | สวนสัตว์            |
| me                   | ฉัน                 | fifty       | ห้าสิบ        | hospital      | โรงพยาบาล           |
| my                   | ฉัน                 | sixty       | หกสิบ         | swimming pool | สระว่ายน้ำ          |
| you                  | คุณ, เธอ            | seventy     | เจ็ดสิบ       |               |                     |
| your                 | ของคุณ, ของเธอ      | eighty      | แปดสิบ        |               |                     |
| He                   | เขา                 | ninety      | เก้าสิบ       |               |                     |
| She                  | หล่อน               | one hundred | หนึ่งร้อย     |               |                     |
| It                   | มัน                 | triangle    | รูปสามเหลี่ยม |               |                     |

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Around town

เรื่อง The zoo is next to the shop.

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ

ถูกต้องตามหลักการอ่าน

3. เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด 4. พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด 1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด 3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด 1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

## สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด 1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับเกี่ยวกับยานพาหนะโดยสาร รวมถึงการใช้ประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับสถานที่เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

### 2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

- อ่านออกเสียง สะกดคำ และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับยานพาหนะโดยสารและสถานที่ต่างๆ ได้

- สามารถใช้ Wh question ในการถามสถานที่ได้

- ใช้ preposition of place ได้

- ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำและประโยคที่ฟังได้

- แต่งประโยคสั้นๆ ง่ายๆ เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวได้

- จดจำคำศัพท์เกี่ยวกับยานพาหนะโดยสารและ preposition of place ได้โดยการเล่นเกมสแครมเบิล

### 3. สาระการเรียนรู้

#### 3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- ประโยคที่ใช้ Where is the zoo? Where + is + สถานที่?

- คำศัพท์ preposition of place

- การใช้ภาษาในการฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ในห้องเรียน

### 4. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- การการพูดเกี่ยวกับคำศัพท์สถานที่ต่างๆ ยานพาหนะ และ preposition of place

- การพูดเกี่ยวกับการใช้คำกริยา

- การรวบรวมคำศัพท์ใน Your words book

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ★ กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้

1. นักเรียนดูภาพแผนผังเมืองจำลอง แล้วตั้งคำถาม แล้วนักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับตำแหน่งของสถานที่ต่างๆ ในภาพ

Teacher: Excuse me. Where's the bank?

Students: It's next to the zoo.

Teacher: Excellent!

2. ครูใช้ preposition of place ในการตั้งประโยคเพื่อถามนักเรียนเกี่ยวกับ การถามหาตำแหน่งของสถานที่ต่างๆ และให้นักเรียนช่วยกันตอบ จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าในบทเรียนนี้นักเรียนจะได้เรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไร

### ★ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. นักเรียนดูภาพแผนผังเมืองจำลอง พร้อมทั้งให้นักเรียนบอกคำศัพท์และความหมาย
2. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์เกี่ยวกับบุพบท แล้วครูเขียนคำศัพท์ที่นักเรียนบอกบนกระดาน เช่น

|             |   |                   |
|-------------|---|-------------------|
| behind      | = | ด้านหลัง          |
| in front of | = | ด้านหน้า          |
| near        | = | ใกล้              |
| next to     | = | ถัดไป             |
| opposite    | = | ตรงข้าม           |
| between     | = | ระหว่าง           |
| in          | = | ข้างใน            |
| on          | = | ข้างบน            |
| at          | = | ที่               |
| under       | = | ข้างใต้, ข้างล่าง |
| beside      | = | ข้างๆ             |

จากนั้นอ่านตามครูพร้อมๆ กัน แล้วครูให้นักเรียนสะกดคำ อ่านออกเสียง และบอกความหมายทีละคำ เช่น

|             |   |          |
|-------------|---|----------|
| b-e-h-i-n-d | = | ด้านหลัง |
| n-e-x-t t-o | = | ถัดไป    |



3. ครูฝึกให้นักเรียนถามตอบประโยค โดยการใช้โครงสร้างประโยค

Excuse me. Where's the bank? It's the สถานที่ และใช้คำบุพบทในการตอบ

4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมสแครบเบิ้ลให้นักเรียนทราบ เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมแล้วให้นักเรียนจับคู่เพื่อนข้างเคียงแล้วเริ่มเล่นเกมโดยจับเวลาเกมละ 10 นาที โดยในเกมจะต้องนำคำศัพท์ที่เกี่ยวกับสถานที่ ยานพาหนะ อาชีพ และคำบุพบทในบทเรียนมาใช้ในการเล่นเกม ตัวอย่างการต่อคำศัพท์โดยใช้เกมสแครบเบิ้ล เช่น

b  
e  
o   p   p   o   s   i   t   e  
n  
i  
d  
e  
r

b  
I   n  
u   n   d   e  
d   a  
r

★ **กิจกรรมรวบยอด**

1. นักเรียนอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับคำบุพบทในใบงานที่ 7 แล้วหาคำศัพท์ที่ซ่อนอยู่ให้พบแล้ววงกลม

**KEY**

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| I | N | F | R | O | N | T | O | F |   |
|   |   |   |   |   | E |   |   |   |   |
|   |   | O |   |   | A |   |   |   |   |
|   | U | N | D | E | R |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| N | E | X | T | T | O |   |   |   |   |
| B |   | O | P | P | O | S | I | T | E |
| E |   |   |   | B | E | H | I | N | D |
| T |   |   |   | E |   |   |   |   |   |
| W |   |   |   | S |   |   |   |   |   |
| E |   |   |   | I | N |   |   |   |   |
| E |   |   |   | D |   |   |   |   |   |
| N |   |   |   | E |   |   |   |   |   |

2. หลังจากทำใบงานที่ 7 แล้วครูให้นักเรียนแต่ละคนแลกเปลี่ยนกันตรวจและให้คะแนน

## 6. การวัดและประเมินผล

### 6.1 การประเมินก่อนเรียน

- ประเมินการทำแบบทดสอบ Pre-Test

### 6.2 การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ประเมินการทำแบบฝึกหัด
- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในช่วงการทำกิจกรรม

### 6.3 การประเมินหลังการเรียน

- ประเมินการทำใบงานที่ 7
- ประเมินการทำ English Test 1
- ประเมินการทำ English Test 2
- ประเมินการทำแบบทดสอบ Post-Test

### 6.4 การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวมยอด)

- ประเมินการทำใบงาน
- ประเมินการทำ English Test 1
- ประเมินการทำ English Test 2
- ประเมินการรวบรวมคำศัพท์ใน Your word book

## 7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

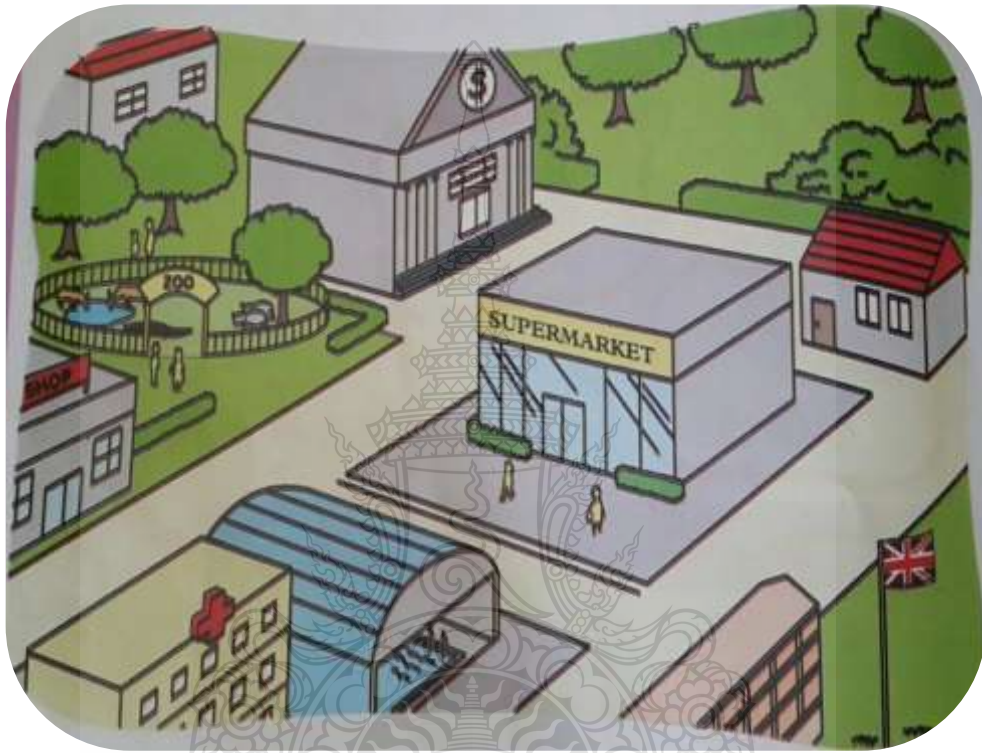
1. บัตรคำศัพท์
2. แบบฝึกหัด Smile ป. 3
3. อุปกรณ์การเล่นเกมส์แคบเบิ้ล
4. ใบงานที่ 7
5. สมุดคำศัพท์ your word book
6. English Test1
7. English Test2
8. English Post-Test (แนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวสุกัญญา จันทะมัน)

ครู โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุงองค์กรักษ์ประชา)

ภาพเมืองจำลอง



บัตรคำศัพท์

behind

In

near

Next

opposite

between

in

on

at

under

beside

ใบงานที่ 7

ให้นักเรียนค้นหาคำศัพท์ต่อไปนี้ที่ซ่อนอยู่ในตาราง เมื่อพบแล้วให้วงกลมให้ถูกต้อง

1. behind      2.in front of      3.near      4.next to      5.opposite  
 6. between      7. beside      8.under      9.on      10.in

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| I | N | F | R | O | N | T | O | F | A |
| B | F | G | H | I | E | J | P | K | L |
| C | M | O | N | O | A | P | Q | R | S |
| D | U | N | D | E | R | K | L | M | T |
| E | I | O | P | Q | R | T | W | Y | U |
| N | E | X | T | T | O | U | X | B | V |
| B | H | O | P | P | O | S | I | T | E |
| E | G | V | N | B | E | H | I | N | D |
| T | F | S | P | E | E | S | X | N | W |
| W | E | T | Q | S | F | G | S | M | X |
| E | D | U | R | I | N | H | Y | I | Y |
| E | C | V | S | D | D | I | Z | K | Z |
| N | B | W | B | E | C | J | A | J | A |



Name ..... Class ..... No. ....



สมุดคำศัพท์ My word book

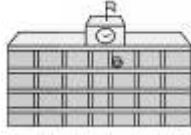

| word                 | meaning             | word        | meaning       | word          | meaning             | word        | meaning           |
|----------------------|---------------------|-------------|---------------|---------------|---------------------|-------------|-------------------|
| family and friend    |                     | It          | มัน           | triangle      | รูปสามเหลี่ยม       | police man  | ตำรวจ             |
| grandfather, grandpa | ปู่, ตา             | number      | จำนวน, ตัวเลข | circle        | รูปวงกลม            | famer       | ชาวนา             |
| grandmother, grandpa | ย่า, ยาย            | one         | หนึ่ง         | oval          | รูปวงรี             | cook        | คนทำอาหาร         |
| father, dad, daddy   | พ่อ                 | two         | สอง           | square        | รูปสี่เหลี่ยม       | next to     | ถัดไป, ถัดจาก     |
| mother, mun, mummy   | แม่                 | three       | สาม           | rectangle     | รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า | behind      | ข้างหลัง          |
| brother              | พี่ชาย, น้องชาย     | four        | สี่           | hexagon       | รูปหกเหลี่ยม        | beside      | ข้างๆ             |
| sister               | พี่สาว, น้องสาว     | five        | ห้า           | star          | รูปดาว              | in front of | ข้างหน้า          |
| son                  | ลูกชาย              | six         | หก            | Around town   |                     | in          | ข้างใน            |
| daughter             | ลูกสาว              | seven       | เจ็ด          | house         | บ้าน                | on          | ข้างบน            |
| uncle                | ลุง                 | eight       | แปด           | home          | บ้าน                | at          | ที่               |
| aunt                 | ป้า                 | nine        | เก้า          | school        | โรงเรียน            | under       | ข้างใต้, ข้างล่าง |
| cousin               | ญาติ, ลูกพี่ลูกน้อง | ten         | สิบ           | bank          | ธนาคาร              | near        | ใกล้ๆ             |
| short                | เตี้ย, สั้น         | eleven      | สิบเอ็ด       | supermarket   | ห้างสรรพสินค้า      | opposite    | ตรงข้าม           |
| tall                 | สูง                 | twelve      | สิบสอง        | market        | ตลาด                | between     | ระหว่าง           |
| thin                 | ผอม                 | thirteen    | สิบสาม        | shop          | ร้านค้า             |             |                   |
| fat                  | อ้วน                | fourteen    | สิบสี่        | zoo           | สวนสัตว์            |             |                   |
| young                | เด็ก, นุ่ม, สาว     | fifteen     | สิบห้า        | hospital      | โรงพยาบาล           |             |                   |
| old                  | แก่, เก่า           | sixteen     | สิบหก         | swimming pool | สระว่ายน้ำ          |             |                   |
| big                  | ใหญ่                | seventeen   | สิบเจ็ด       | place         | สถานที่             |             |                   |
| small                | เล็ก                | eighteen    | สิบแปด        | tree          | ต้นไม้              |             |                   |
| is                   | เป็น, อยู่, คือ     | nineteen    | สิบเก้า       | clock         | นาฬิกา              |             |                   |
| am                   | เป็น, อยู่, คือ     | twenty      | ยี่สิบ        | plane         | เครื่องบิน          |             |                   |
| are                  | เป็น, อยู่, คือ     | thirty      | สามสิบ        | bus           | รถประจำทาง          |             |                   |
| I                    | ฉัน                 | forty       | สี่สิบ        | car           | รถยนต์              |             |                   |
| me                   | ฉัน                 | fifty       | ห้าสิบ        | boat          | เรือ                |             |                   |
| my                   | ฉัน                 | sixty       | หกสิบ         | train         | รถไฟ                |             |                   |
| you                  | คุณ, เธอ            | seventy     | เจ็ดสิบ       | bike          | จักรยาน             |             |                   |
| your                 | ของคุณ, ของเธอ      | eighty      | แปดสิบ        | doctor        | หมอ                 |             |                   |
| He                   | เขา                 | ninety      | เก้าสิบ       | teacher       | ครู                 |             |                   |
| She                  | หล่อน               | one hundred | หนึ่งร้อย     | nurse         | พยาบาล              |             |                   |



# English Test 1

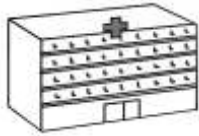
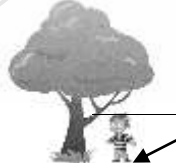
Write correct vocabulary.

1.  \_\_\_\_\_ 6.  \_\_\_\_\_

2.  \_\_\_\_\_ 7.  \_\_\_\_\_

3.  \_\_\_\_\_ 8.  \_\_\_\_\_








4.  \_\_\_\_\_ 9.  \_\_\_\_\_

5.  \_\_\_\_\_ 10.  \_\_\_\_\_

Name ..... Class ..... No. ....

## English Test 2

Write correct vocabulary.

|    |   |       |
|----|---|-------|
| 1. |    | _____ |
| 2. |    | _____ |
| 3. |    | _____ |
| 4. |   | _____ |
| 5. |  | _____ |
| 6. |  | _____ |
| 7. |  | _____ |

Name ..... Class ..... No. ....



## วิธีการเล่นเกมสแครบเบิล (Scrabble)

ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการเล่นเกมสแครบเบิล เพื่อนำมาปรับใช้ให้เข้ากับการสอนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กระดานปกติ และเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้โดยง่าย มีวิธีการดังนี้ (ปริยานุช วงศ์ประภาส และคณะ, 2538)

### 1. กฎการเล่นเกมสแครบเบิล

เกมสแครบเบิล เป็นเกมที่ผู้เล่นประกอบด้วยอักษรภาษาอังกฤษต่างๆ เข้าด้วยกันเป็นคำ ตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป แต่ละตัวอักษรจะมีคะแนนที่แตกต่างกัน เมื่อวางบนกระดาน (Board) ในตำแหน่งต่างๆ จะมีผลให้ผู้เล่นได้คะแนนที่แตกต่างกัน ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการคิดคำเพื่อให้ได้คะแนนมากที่สุด คะแนนรวมจะมีค่าตั้งแต่ 500 ถึง 700 คะแนน ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่น ในการเล่นเกมผู้เล่นควรมีความรู้เกี่ยวกับเกมดังนี้

- 1) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น
- 2) กฎวิธีการเล่น
- 3) การคิดคะแนน

### 2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น ประกอบด้วย

1) กระดาน (Board) แบ่งออกเป็นตารางกว้าง 15 แถว ยาว 15 แถว รวม 225 ช่อง เป็นช่องปกติ 164 ช่อง (สีเหลือง) และช่องคะแนนพิเศษ 61 ช่อง (ช่องพิเศษ) สีแดง หมายถึง คำที่เกิดจากตัวอักษรที่ลงจะได้คะแนนเป็นสามเท่า ช่องสีชมพู หมายถึง คำที่เกิดจากตัวอักษรที่ลง จะได้คะแนนเป็นสองเท่า ช่องสีน้ำเงิน หมายถึง เฉพาะตัวอักษรที่ลงในช่องนี้ จะได้คะแนนเป็นสามเท่า สีฟ้า หมายถึง เฉพาะตัวอักษรที่ลงในช่องนี้ จะได้คะแนนเป็นสองเท่า

2) ตัวอักษร (Letters) ตัวอักษรจะมีตั้งแต่ A ถึง Z และตัวว่าง (Blank) รวมจำนวนทั้งสิ้น 100 ตัว ตารางต่อไปนี้แสดงจำนวนและคะแนนของตัวอักษรแต่ละตัว

| อักษร | จำนวน | คะแนน | อักษร | จำนวน | คะแนน | อักษร | จำนวน | คะแนน |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| A     | 9     | 1     | J     | 1     | 8     | S     | 4     | 1     |
| B     | 2     | 3     | K     | 1     | 5     | T     | 6     | 1     |
| C     | 2     | 3     | L     | 4     | 1     | U     | 4     | 1     |
| D     | 4     | 2     | M     | 2     | 3     | V     | 2     | 4     |
| E     | 12    | 1     | N     | 6     | 1     | W     | 2     | 4     |
| F     | 2     | 4     | O     | 8     | 1     | X     | 1     | 8     |
| G     | 3     | 2     | P     | 2     | 3     | Y     | 2     | 4     |
| H     | 2     | 4     | Q     | 1     | 10    | Z     | 1     | 10    |
| I     | 9     | 1     | R     | 6     | 1     | Blank | 2     | 0     |

### 3. กฎวิธีการเล่น

- 1) การเริ่มเล่นเกมทำโดยผู้เล่นสุ่มจับตัวอักษรขึ้น ผู้เล่นที่จับได้ตัวอักษรใกล้ตัวเริ่มต้น (A) กว่าจะได้เริ่มเล่นก่อน
  - 2) ผู้เริ่มจะผสมตัวอักษรให้เป็นคำในภาษาอังกฤษ ตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป วางบนกระดานในแนวตั้งหรือแนวนาน (ไม่สามารถวางในแนวเฉียง) โดยมีตัวอักษรใดตัวอักษรหนึ่งวางทับ \* กลางกระดาน จากนั้นนับคะแนน และจับตัวอักษรใหม่ขึ้นมาให้ครบ 7 ตัว
  - 3) ผู้เล่นคนถัดไปจากการวนซ้ำ ผสมคำวางบนกระดาน โดยมีตัวอักษรหนึ่งตัวขึ้นไปใช้ร่วมกับคำเดิมที่อยู่ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้งหรือแนวนาน
  - 4) การผสมคำใหม่ สามารถทำได้โดย
    - ผสมตัวอักษร หนึ่ง มากกว่า กับคำหรือตัวอักษรที่มีอยู่บนกระดาน
    - วางคำใหม่ในแนวมุมจากกับคำเดิม คำใหม่จะต้องใช้ตัวอักษรจากคำเดิมอย่างน้อยหนึ่งตัว หรือเพิ่มตัวอักษรเข้าไป
    - วางคำใหม่ในแนวนานกับคำเดิม ตัวอักษรที่เชื่อมกันจะต้องเป็นคำ

5) ตัวอักษรว่าง (Blank) 2 ตัวสามารถแทนตัวอักษรใดๆ ก็ได้ แต่เมื่อผู้เล่นใช้แล้ว ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้

6) ผู้เล่นจะต้องเล่นเมื่อถึงตาของตนเอง (Turn) หรือ ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนตัวอักษร โดยคำว่าตัวอักษรเท่าที่ต้องการจะเปลี่ยน จับใหม่เท่าจำนวน และรอที่จะเล่นในรอบต่อไป

7) ผู้เล่นจะต้องเล่นไปเรื่อยๆ จนกว่าตัวอักษรหมด หรือ ตัวอักษรที่เหลืออยู่ไม่สามารถผสมคำได้

#### 4. การคิดคะแนน

1) การนับคะแนน สามารถนับได้จากการบวกตัวเลขที่ปรากฏด้านล่างของตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำ ซึ่งคำใหม่อาจเกิดจากการเปลี่ยนคำเดิมให้เป็นพหูพจน์ หรือเป็นขั้นกว่า หรือเป็นรูปอดีตกาล บวกกับช่องพิเศษต่างๆ ถ้าตัวอักษรวางทับบนช่อง

2) ผู้เล่นคนแรก เมื่อวางตัวอักษรบน \* จะได้คะแนนเป็นสองเท่าของคำ

3) ถ้าตัวอักษรที่วางทับช่องสีแดง หรือ สีชมพู เป็นตัวอักษรว่าง คะแนนของคำนั้นจะถูกคูณ 3 หรือ 2 ตามลำดับ ถึงแม้ว่า คำของตัวอักษรจะเป็นศูนย์

4) ช่องตัวอักษรพิเศษ และช่องคำพิเศษสามารถใช้กับการเล่นครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งถัดไปจะนับคะแนนเฉพาะคะแนนบนตัวอักษรเท่านั้น

5) เมื่อผู้เล่นผสมคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปในการเล่นครั้งเดียวกัน ให้นำคะแนนแต่ละคำ (รวมทั้งคะแนนพิเศษ ถ้ามี) แล้วนำมารวมกัน

6) ถ้าผู้เล่นสามารถลงตัวอักษรได้ทั้ง 7 ตัว เรียกว่า บิงโก (Bingo) จะได้คะแนนพิเศษเพิ่ม 50 คะแนน

7) เมื่อการเล่นสิ้นสุดลง ให้นำคะแนนของตัวอักษรที่เหลือ คูณ 2 แล้วนำไปบวกกับคะแนนของผู้เล่นที่ใช้ตัวอักษรหมด

### 5. ตัวอย่างการนับคะแนน

ตัวอย่างเป็นคำที่ลงในการเล่น 4 คำ ซึ่งจะแสดงเป็นตัวหนา คำที่ 1 คือ HORN โดยที่ R ทับ  
อยู่ที่ \* คำที่ 2 คือ FARM คำที่ 3 คือ PASTE และ FARMS คำที่ 4 คือ MOB, NOT และ BE

| คำที่ | กระดาน                       | คะแนน  |
|-------|------------------------------|--|
| 1     | HORN<br>F<br>A               | $(H = 4) + (O = 1) + (R = 1) + (N = 1) = 7$<br>$7 * 2$ (ลงคะแนนครั้งแรกคูณ 2) รวม 14 คะแนน   |
| 2     | HORN<br>M<br>F<br>A          | $(F = 4) + (A = 1) + (R = 1) + (M = 3)$<br>รวม 9 คะแนน   |
| 3     | HORN<br>M<br>PASTE<br>F<br>A | $(P = 3) * 3$ (ช่องสี่น้ำเงิน) + $(A = 1) + (S = 1) +$<br>$(T = 1) + (E = 1) * 3$ (ช่องสี่น้ำเงิน) + $(FARM + S)$<br>รวม 25 คะแนน                    |
| 4     | HORN<br>MOP<br>PASTE         | $(M = 3) + (O = 1) * 2$ (ช่องสี่ฟ้า) + $(B = 3) = 8$<br>$(N = 1) + (O = 1) * 2$ (ช่องสี่ฟ้า) + $(T = 1) = 4$<br>$(B = 3) + (E = 1) = 4$ รวม 16 คะแนน |

\*\*\*\*\*



ภาคผนวก ง

ผลการจัดการเรียนรู้

- คะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนของนักเรียนรายบุคคล
- สรุปผลการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ
- สรุปผลการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ
- ค่า IOC แบบทดสอบ ค่าความยาก-ง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

ตารางที่ 3 คะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนของนักเรียนรายบุคคล

| นักเรียน<br>คนที่ | คะแนน<br>ก่อนเรียน | คะแนนหลัง<br>เรียน | นักเรียน<br>คนที่ | คะแนน<br>ก่อนเรียน | คะแนนหลัง<br>เรียน |
|-------------------|--------------------|--------------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| 1.                | 12.00              | 17.00              | 24.               | 16.00              | 23.00              |
| 2.                | 10.00              | 13.00              | 25.               | 19.00              | 20.00              |
| 3.                | 11.00              | 13.00              | 26.               | 13.00              | 14.00              |
| 4.                | 14.00              | 15.00              | 27.               | 9.00               | 15.00              |
| 5.                | 13.00              | 16.00              | 28.               | 8.00               | 17.00              |
| 6.                | 15.00              | 16.00              | 29.               | 22.00              | 24.00              |
| 7.                | 11.00              | 16.00              | 30.               | 19.00              | 25.00              |
| 8.                | 15.00              | 20.00              | 31.               | 16.00              | 20.00              |
| 9.                | 20.00              | 22.00              | 32.               | 15.00              | 21.00              |
| 10.               | 9.00               | 17.00              | 33.               | 12.00              | 17.00              |
| 11.               | 21.00              | 23.00              | 34.               | 16.00              | 18.00              |
| 12.               | 18.00              | 22.00              | 35.               | 14.00              | 13.00              |
| 13.               | 20.00              | 21.00              | 36.               | 14.00              | 15.00              |
| 14.               | 15.00              | 21.00              | 37.               | 11.00              | 15.00              |
| 15.               | 20.00              | 21.00              | 38.               | 13.00              | 14.00              |
| 16.               | 10.00              | 11.00              | 39.               | 11.00              | 14.00              |
| 17.               | 21.00              | 22.00              | 40.               | 20.00              | 21.00              |
| 18.               | 7.00               | 12.00              | 41.               | 20.00              | 27.00              |
| 19.               | 15.00              | 14.00              | 42.               | 20.00              | 22.00              |
| 20.               | 19.00              | 21.00              | 43.               | 9.00               | 11.00              |
| 21.               | 19.00              | 20.00              | 44.               | 23.00              | 24.00              |
| 22.               | 14.00              | 21.00              | 45.               | 8.00               | 14.00              |
| 23.               | 10.00              | 16.00              | 46.               | 9.00               | 8.00               |

ตารางที่ 3 คะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนของนักเรียนรายบุคคล (ต่อ)

| นักเรียน<br>คนที่ | คะแนน<br>ก่อนเรียน | คะแนนหลัง<br>เรียน | นักเรียน<br>คนที่ | คะแนน<br>ก่อนเรียน | คะแนนหลัง<br>เรียน |
|-------------------|--------------------|--------------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| 47.               | 9.00               | 14.00              | 70.               | 10.00              | 11.00              |
| 48.               | 12.00              | 15.00              | 71.               | 13.00              | 16.00              |
| 49.               | 9.00               | 11.00              | 72.               | 10.00              | 11.00              |
| 50.               | 11.00              | 15.00              | 73.               | 8.00               | 14.00              |
| 51.               | 7.00               | 12.00              | 74.               | 17.00              | 18.00              |
| 52.               | 9.00               | 8.00               | 75.               | 10.00              | 13.00              |
| 53.               | 7.00               | 10.00              | 76.               | 11.00              | 13.00              |
| 54.               | 8.00               | 11.00              | 77.               | 13.00              | 15.00              |
| 55.               | 8.00               | 11.00              | 78.               | 14.00              | 18.00              |
| 56.               | 5.00               | 9.00               | 79.               | 8.00               | 12.00              |
| 57.               | 12.00              | 21.00              | 80.               | 14.00              | 25.00              |
| 58.               | 10.00              | 12.00              | 81.               | 9.00               | 10.00              |
| 59.               | 17.00              | 16.00              | 82.               | 23.00              | 24.00              |
| 60.               | 11.00              | 12.00              | 83.               | 8.00               | 12.00              |
| 61.               | 8.00               | 17.00              | 84.               | 8.00               | 12.00              |
| 62.               | 9.00               | 12.00              | 85.               | 9.00               | 10.00              |
| 63.               | 13.00              | 14.00              |                   |                    |                    |
| 64.               | 8.00               | 14.00              |                   |                    |                    |
| 65.               | 14.00              | 15.00              |                   |                    |                    |
| 66.               | 11.00              | 15.00              |                   |                    |                    |
| 67.               | 12.00              | 11.00              |                   |                    |                    |
| 68.               | 8.00               | 11.00              |                   |                    |                    |
| 69.               | 12.00              | 14.00              |                   |                    |                    |

ตารางที่ 4 ค่า IOC แบบทดสอบ, ค่าความยาก-ง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

| ข้อที่ | IOC ข้อสอบ | ยากง่าย | อำนาจ      | ข้อที่ | IOC ข้อสอบ | ยากง่าย | อำนาจ      |
|--------|------------|---------|------------|--------|------------|---------|------------|
|        | 0.5 ขึ้นไป | .20-.80 | .20 ขึ้นไป |        | 0.5 ขึ้นไป | .20-.80 | .20 ขึ้นไป |
| 1.     | 1.00       | 0.53    | 0.50       | 16.    | 1.00       | 0.39    | 0.21       |
| 2.     | 1.00       | 0.76    | 0.47       | 17.    | 1.00       | 0.63    | 0.31       |
| 3.     | 1.00       | 0.47    | 0.35       | 18.    | 0.67       | 0.42    | 0.48       |
| 4.     | 1.00       | 0.32    | 0.43       | 19.    | 0.67       | 0.76    | 0.40       |
| 5.     | 0.67       | 0.58    | 0.42       | 20.    | 0.67       | 0.32    | 0.28       |
| 6.     | 1.00       | 0.21    | 0.36       | 21.    | 0.67       | 0.32    | 0.58       |
| 7.     | 1.00       | 0.45    | 0.48       | 22.    | 1.00       | 0.74    | 0.56       |
| 8.     | 1.00       | 0.34    | 0.38       | 23.    | 0.67       | 0.68    | 0.37       |
| 9.     | 1.00       | 0.32    | 0.43       | 24.    | 1.00       | 0.63    | 0.41       |
| 10.    | 1.00       | 0.47    | 0.22       | 25.    | 0.67       | 0.32    | 0.39       |
| 11.    | 1.00       | 0.61    | 0.28       | 26.    | 1.00       | 0.37    | 0.30       |
| 12.    | 0.67       | 0.47    | 0.23       | 27.    | 1.00       | 0.82    | 0.37       |
| 13.    | 0.67       | 0.82    | 0.20       | 28.    | 1.00       | 0.68    | 0.42       |
| 14.    | 1.00       | 0.63    | 0.31       | 29.    | 0.67       | 0.21    | 0.04       |
| 15.    | 1.00       | 0.34    | 0.38       | 30.    | 0.67       | 0.24    | 0.20       |



ตารางที่ 5 สรุปผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้ (IOC)

โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน หน่วยการเรียนรู้ family and friend และ Around town

- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ 1. นางสุภาวดี สายรัตน์  
2. นางสาวแสงอรุณ สุขดี  
3. นางสุกัญญา บุญศรี

| รายการประเมิน   | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |   |   | $\sum R$ | ค่า IOC | ความหมาย |
|---|----------------------------|---|---|----------|---------|----------|
|   | 1                          | 2 | 3 |          |         |          |
| <b>1. สารสำคัญ</b>  |                            |   |   |          |         |          |
| 1) สารสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้                                   | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | ใช้ได้   |
| 2) สารสำคัญกระชับและครอบคลุมสาระการเรียนรู้                                   | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | ใช้ได้   |
| <b>2. จุดประสงค์การเรียนรู้</b>   |                            |   |   |          |         |          |
| 1) จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด                        | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | ใช้ได้   |
| 2) จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน แสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดกับนักเรียน | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | ใช้ได้   |
| 3) จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเป็นไปได้                                       | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | ใช้ได้   |
| <b>3. สาระการเรียนรู้</b>   |                            |   |   |          |         |          |
| 1) สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด                 | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | ใช้ได้   |
| 2) สาระการเรียนรู้สอดคล้อง  | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | ใช้ได้   |

| รายการประเมิน   | ความคิดเห็นของ<br>ผู้เชี่ยวชาญ |   |   | $\sum R$ | ค่า<br>IOC | ความหมาย |
|---|--------------------------------|---|---|----------|------------|----------|
|   | 1                              | 2 | 3 |          |            |          |
| กับจุดประสงค์การเรียนรู้<br>3) สาระการเรียนรู้สอดคล้อง<br>สาระสำคัญ                       | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| <b>4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้</b>  |                                |   |   |          |            |          |
| 1) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มี<br>ความชัดเจนเพียงพอต่อการ<br>นำไปปฏิบัติ                   | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| 2) กิจกรรมการจัดการการเรียนรู้<br>สอดคล้องกับรูปแบบการเรียน<br>การสอนที่ใช้               | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| 3) กิจกรรมการจัดการการเรียนรู้<br>สามารถส่งเสริมให้นักเรียน<br>บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| 4) กิจกรรมการจัดการการเรียนรู้<br>หลากหลายเหมาะสมและ<br>สอดคล้องกับความสามารถ<br>ผู้เรียน | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| <b>5. การวัดและการประเมินผล<br/>การเรียนรู้</b>   |                                |   |   |          |            |          |
| 1) การวัดและการประเมินผล<br>การเรียนรู้สอดคล้องกับ<br>จุดประสงค์การเรียนรู้               | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| 2) เครื่องมือการวัดและการ<br>ประเมินผลการเรียนรู้   |                                |   |   |          |            |          |

| รายการประเมิน  | ความคิดเห็นของ<br>ผู้เชี่ยวชาญ |   |   | $\sum R$ | ค่า<br>IOC | ความหมาย |
|--|--------------------------------|---|---|----------|------------|----------|
|  | 1                              | 2 | 3 |          |            |          |
| หลากหลาย   | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| 3) เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน   | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| <b>6. สื่อการเรียนรู้</b>  |                                |   |   |          |            |          |
| 1) สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับ<br>กิจกรรมและจุดประสงค์              | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |
| 2) สื่อการสอนหลากหลาย<br>สอดคล้องกับ วัย และ<br>ความสามารถผู้เรียน | 1                              | 1 | 1 | 3        | 1.00       | ใช้ได้   |

$$\text{ค่า IOC} = 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00$$

$$\frac{12}{12} = 1.00$$

ตารางที่ 6 สรุปผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
วิชาภาษาอังกฤษ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ข้อสอบเรื่อง family and friend และ Around town

- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ 1. นางสุภาวดี สายรัตน์  
2. นางสาวแสงอรุณ สุขดี  
3. นางสุกัญญา บุญศรี

| รายการประเมิน                 | ความ<br>กิดเห็นของ<br>ผู้เชี่ยวชาญ |   |   | $\sum R$ | ค่า<br>IOC | ความหมาย       |
|-------------------------------|------------------------------------|---|---|----------|------------|----------------|
|                               | 1                                  | 2 | 3 |          |            |                |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 1  | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 2  | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 3  | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 4  | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 5  | 1                                  | 0 | 1 | 2        | 0.67       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 6  | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 7  | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 8  | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 9  | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 10 | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 11 | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 12 | 1                                  | 1 | 0 | 2        | 0.67       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 13 | 1                                  | 1 | 0 | 2        | 0.67       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 14 | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 15 | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 16 | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 17 | 1                                  | 1 | 1 | 3        | 1.00       | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 18 | 0                                  | 1 | 1 | 2        | 0.67       | มีความสอดคล้อง |

| รายการประเมิน                 | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |   |   | $\sum R$ | ค่า IOC | ความหมาย       |
|-------------------------------|----------------------------|---|---|----------|---------|----------------|
|                               | 1                          | 2 | 3 |          |         |                |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 19 | 1                          | 1 | 0 | 2        | 0.67    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 20 | 0                          | 1 | 1 | 2        | 0.67    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 21 | 0                          | 1 | 1 | 2        | 0.67    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 22 | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 23 | 1                          | 1 | 0 | 2        | 0.67    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 24 | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 25 | 1                          | 1 | 0 | 2        | 0.67    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 26 | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 27 | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 28 | 1                          | 1 | 1 | 3        | 1.00    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 29 | 1                          | 1 | 0 | 2        | 0.67    | มีความสอดคล้อง |
| ความสอดคล้องของแบบทดสอบข้อ 30 | 1                          | 1 | 0 | 2        | 0.67    | มีความสอดคล้อง |

$$\begin{aligned} \text{ค่า IOC} &= 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 0.67 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 0.67 + \\ &0.67 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 1.00 + 0.67 + 0.67 + 0.67 + 0.67 + 1.00 + 0.67 + 1.00 + 0.67 + 1.00 + \\ &1.00 + 1.00 + 0.67 + 0.67 \\ &= 29.77 \end{aligned}$$

$$\frac{29.77}{40} = 0.88$$

สรุปความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 0.88 แปลผลว่า ข้อสอบทั้งฉบับมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

## ประวัติผู้เขียน

|                     |  |
|---------------------|--|
| ชื่อ – นามสกุล      | นางสาวสุกัญญา จันทะมัน   |
| วัน เดือน ปีเกิด    | 21 สิงหาคม พ.ศ.2525  |
| ที่อยู่             | 196/10 หมู่ที่ 1 ตำบลองครักษ์ อำเภองครักษ์<br>จังหวัดนครนายก 26120   |
| ประวัติการศึกษา     | ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต วิชาเอกภาษาอังกฤษ<br>คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี<br>ปริญญาโท ศีษษาศาสตรมหาบัณฑิต<br>สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร |
| ประสบการณ์ทำงาน     |  |
| พ.ศ. 2549 – 2551    | ครูอัตราจ้างโรงเรียนโพธิ์วงศ์วิทยา<br>อำเภอบางบาล จังหวัดลพบุรี  |
| พ.ศ.2551 – 2553     | พนักงานราชการ โรงเรียนโชติพันธ์วิทยาสามัคคี<br>อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ   |
| พ.ศ.2553 – ปัจจุบัน | รับราชการครู ตำแหน่งครู คศ.1 โรงเรียนอนุบาลองครักษ์<br>(ผดุงองครักษ์ประชา) อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก   |
| โทรศัพท์หมายเลข     | 083 3720609  |
| E-mail              | kauri_benz@hotmail.com   |