

ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์  
และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์)  
กรุงเทพมหานคร

นางสาวลัดดาวัลย์ กิลลาโ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2561

**The Effects of Using Flash Program Animation Cartoon to Develop English  
Words Spelling Ability and English Vocabulary Retention of Prathom  
Suksa IV Students at Rattanakosin Sompoch (Ratchathan Upatham)  
School in Bangkok Metropolis**

**Miss Laddawan Kilaso**



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2018

**หัวข้อวิทยานิพนธ์** ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และ  
ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร

**ชื่อและนามสกุล** นางสาวลัดดาวัลย์ กิลลาโส


**แขนงวิชา** หลักสูตรและการสอน


**สาขาวิชา** ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

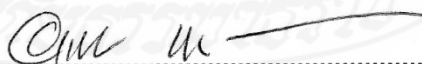
**อาจารย์ที่ปรึกษา** 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิตา เขี่ยมขันธ์ดิถาวร  
2. รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง

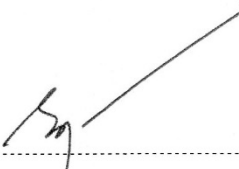
วิทยานิพนธ์นี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2561

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ  
(อาจารย์ ดร.จิตาภา สิ้นสุรัตน์)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิตา เขี่ยมขันธ์ดิถาวร)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง)

  
..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา  
(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา รุ่งโรจน์วัณชิชัย)

**ชื่อวิทยานิพนธ์** ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความ  
ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปลัมภ์) กรุงเทพมหานคร

**ผู้วิจัย** นางสาวลัดดาวัลย์ กิตาโส รหัสนักศึกษา 2552101640

**ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) รองศาสตราจารย์ ดร.ศิตา เขี่ยมขັນดิถาวร

(2) รองศาสตราจารย์ ดร.อารีรักษ์ มีแจ้ง ปีการศึกษา 2561

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจาก  
โปรแกรมแฟลช (2) ศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่  
ที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจาก โปรแกรมแฟลช

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช  
(ราชทัณฑ์อุปลัมภ์) กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 38 คน ได้มาโดย  
การสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย การ์ตูนแอนิเมชันจาก โปรแกรมแฟลช  
แผนการจัดการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจาก โปรแกรม  
แฟลช และแบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่  
ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า (1) ความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปลัมภ์) ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูน  
แอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01  
(2) หลังเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช นักเรียนมีความคงทนในการจำ  
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อทำการทดสอบซ้ำหลังการเรียนรู้อ่านไป 2 สัปดาห์แล้วไม่แตกต่างกัน

**คำสำคัญ** การ์ตูนแอนิเมชัน โปรแกรมแฟลช การสะกดคำศัพท์ ความคงทน

**Thesis title:** The Effects of Using Flash Program Animation Cartoon to Develop English Words Spelling Ability and English Vocabulary Retention of Prathom Suksa IV Students in Rattanakosin Sompoch (Ratchathan Upatham) School in Bangkok Metropolis

**Researcher:** Miss Laddawan Kilaso; **ID:** 2552101640;

**Degree:** Master of Education (Curriculum and Instruction);

**Thesis advisors:** (1) Dr. Sita Yiemkuntitavorn, Associate Professor;

(2) Dr. Areerug Mejang, Assistant Professor; **Academic year:** 2018

### Abstract

The purposes of this research were (1) to compare English words spelling abilities of Prathom Suksa IV students before and after learning with the use of flash program animation cartoon; and (2) to study English vocabulary retention of Prathom Suksa IV after learning with the use of flash program animation cartoon.

The research sample consisted of 38 Prathom Suksa IV students at Rattanakosin Sompoch (Ratchathan Upatham) School in Bangkok Metropolis during the first semester of the 2018 academic year, obtained by cluster sampling. The employed research instruments were flash program animation cartoon, learning management plans to develop English words spelling ability with the use of flash program animation cartoon, and an English words spelling ability test. Statistics employed for data analysis were the mean, standard deviation, and t-test.

The research findings were that (1) post-learning English words spelling ability of Prathom Suksa IV students at Rattanakosin Sompoch (Ratchathan Upatham) School who learned by using flash program animation cartoon was significantly higher than their pre-learning counterpart ability at the .01 level; and (2) after learning with the use of flash program animation cartoon, the students' English vocabulary mean score at the end of the experiment was not significantly different from their counterpart mean score two weeks after the end of the experiment indicating that the students achieved learning retention.

**Keywords:** Animation cartoon, Flash program, Words spelling, Retention

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. ศิตา เขี่ยมขันติถาวร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และรองศาสตราจารย์ ดร. อารีรักษ์ มิแจ่ม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ให้ความช่วยเหลือต่างๆ และติดตามการทำวิทยานิพนธ์ตลอดมา ส่งผลให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์อรุณศรีณี แก้วลอย อาจารย์นันทนิตย์ นิโรธ ลัญญา อาจารย์ณรงค์ เอกจัน ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการสถานศึกษา คณะครูและบุคลากร โรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) ตลอดจนเพื่อนนักศึกษามหาบัณฑิตทุกท่านที่ได้ให้ความ อนุเคราะห์ สนับสนุน ช่วยเหลือและให้กำลังใจอย่างดียิ่งในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมมาธิราชทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ คำแนะนำ และคอยชี้แนะช่วยเหลือตลอดมา

ขอกราบพระคุณ บิดา มารดา พี่สาวและครอบครัว ผู้คอยช่วยเหลือ สนับสนุน เป็น แรงกายและแรงใจแก่ผู้วิจัย และขอขอบพระคุณผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ยังมิได้กล่าวนามในการให้ ความช่วยเหลือ ซึ่งคุณค่าและประโยชน์ทั้งปวงอันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็น เครื่องบูชาพระคุณแด่บุพการี ครูอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้ให้ความเมตตา อบรม สั่ง สอนและให้ความรู้ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ลัดดาวัลย์ กิลลาไส

ธันวาคม 2561

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	5
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	5
สมมติฐานการวิจัย .....	6
ขอบเขตของการ .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	9
การสอนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ .....	10
ความคงทนในการจำ .....	16
การ์ตูนแอนิเมชัน .....	33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	42
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	47
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	47
รูปแบบการวิจัย .....	47
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	48
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	53
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	53

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	54
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการเปรียบเทียบผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช .....	54
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรม แฟลช .....	56
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	57
สรุปการวิจัย .....	57
อภิปรายผล .....	59
ข้อเสนอแนะ .....	62
บรรณานุกรม .....	63
ภาคผนวก .....	70
ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ .....	71
ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	76
ค แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	199
ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	210
จ ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์ และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 .....	221
ประวัติผู้วิจัย .....	228



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 ผลการศึกษาการเปรียบเทียบผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชัน จากโปรแกรมแฟลช .....	55
ตารางที่ 4.2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช .....	56



ญ

## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย ..... 6



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และได้ทวีความสำคัญเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารมากที่สุดภาษาหนึ่งในโลก แทรกซึมอยู่ในทุกๆ ด้านของวิทยาการต่างๆ เป็นภาษากลางที่ทำให้คนทั่วโลกสามารถสื่อสารได้เข้าใจตรงกัน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เชื่อมโยงองค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะความก้าวหน้าของสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องช่วยให้การติดต่อสื่อสารและการเรียนรู้เป็นไปอย่างไร้ข้อจำกัด

หากกล่าวถึงสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต(กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น. 1) ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีคนพูดมากที่สุดในโลก เป็นภาษาที่ใช้มากที่สุดในทางการเมือง และสังคมเศรษฐกิจ เป็นภาษาที่มีอิทธิพลสูงที่สุดในโลก ในองค์การสหประชาชาติ ภาษาที่อนุญาตให้ใช้มี 5 ภาษา ได้แก่ ภาษาฝรั่งเศส ภาษารัสเซีย ภาษาจีน ภาษาสเปน และภาษาอังกฤษ แต่ภาษาอังกฤษใช้บ่อยที่สุด (เลิศ เกสรคำ, 2542, น. 1) ภาษาอังกฤษถูกกำหนดให้เป็นภาษาสากลของโลก ข่าวดาราคาเรียนเคลื่อนไหวของต่างประเทศยังถูกสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ รวมทั้งแหล่งความรู้ที่สำคัญไม่ว่าจะเป็นหนังสือ ตำรา ในรูปแบบต่างๆ(สำนักการศึกษาทท., 2555, น. 8)

มองย้อนกลับมาที่ประเทศไทยซึ่งก้าวเข้าสู่การเป็นสมาชิกประชาคมอาเซียนตั้งแต่ปลายปี 2558 ภาษาที่ถูกกำหนดให้ใช้เป็นภาษากลางการสื่อสารในกลุ่มประเทศสมาชิกประชาคม

อาเซียน คือภาษาอังกฤษ แต่เมื่อวิเคราะห์ถึงศักยภาพของเยาวชนไทยและคุณภาพการจัดการศึกษาของประเทศไทยความสามารถด้านภาษา โดยเฉพาะภาษาอังกฤษก็ยังคงความพร้อมเป็นอย่างมาก ปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษและการเรียนรู้ของนักเรียนไทยซึ่งมีหลายรูปแบบ และหลายระดับการใช้ แต่ละปัญหาล้วนมีสาเหตุที่แตกต่างกันออกไป และเมื่อก้าวถึงการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยปัจจุบันผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยแทบทุกระดับทั้งจากการสังเกต หรือหลักฐานที่ปรากฏในผลการสอบต่างๆ เช่น ผลคะแนนการสอบ NT ระดับประถมศึกษา O-NET, A-NET ในระดับมัธยมศึกษา หรือแม้กระทั่งผลการสอบ TOFEL TOEIC IELTS ของนักเรียนไทยล้วนมีผลคะแนนที่ค่อนข้างต่ำ และมีแนวโน้มลดลง ดังนั้นการพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนการสอนและเพิ่มสมรรถภาพการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยถือว่าเป็นประเด็นสำคัญที่นักเรียนและครูผู้สอนควรจะตระหนักและร่วมกันหาแนวทางแก้ไขเพื่อพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยให้มีคุณภาพมากขึ้น (สิริสุดา ทองเฉลิม, 2554, น. 59)

จากรายงานผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลการเรียนระดับ 3 – 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) ปีการศึกษา 2556 – 2559 จำแนกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับ ปรับปรุง โดยมีคะแนนร้อยละที่ต่ำทั้ง 4 ปีการศึกษา และมีแนวโน้มที่ค่าคะแนนเฉลี่ยจะอยู่ในระดับปรับปรุงต่อไปเรื่อยๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

เกณฑ์การประเมินผลการเรียนที่อยู่ในระดับ 3 – 4 งานประกันคุณภาพนักเรียนโรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) มีดังนี้ ร้อยละ 0 – 50 ระดับคุณภาพปรับปรุง ร้อยละ 51 – 70 ระดับคุณภาพพอใช้ ร้อยละ 71 – 90 ระดับคุณภาพดี ร้อยละ 91- 100 ระดับคุณภาพดีมาก

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2556 ร้อยละ 38.97 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง ปีการศึกษา 2557 ร้อยละ 42.61 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง ปีการศึกษา 2558 ร้อยละ 37.96 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง ปีการศึกษา 2559 ร้อยละ 27.35 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

จากสภาพปัญหาของนักเรียนโรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) ที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับ ปรับปรุง ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนไม่รู้คำศัพท์ ไม่ชอบท่องคำศัพท์ สะกดคำศัพท์ในภาษาอังกฤษไม่ถูกต้องทำให้ขาดความตั้งใจและความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับ สมาคมการบกพร่องทางการอ่านนานาชาติ (2008) ได้กล่าวว่าผู้ที่สะกดคำแย่งจะมีความลำบากในการจดจำตัวอักษรในคำต่างๆ

เพราะว่า เขามีปัญหาในการสังเกต ในการจดจำ และการระลึกถึงถ้อยคำภาษาที่ตัวอักษรเหล่านั้นเป็นตัวแทน เป็นเรื่องธรรมดาคนที่ผู้ที่จะจดจำได้แย่งจะมีจุดอ่อนด้านทักษะภาษาที่เป็นรากฐานรวมทั้งความสามารถที่จะวิเคราะห์และจดจำเสียงแต่ละคำในคำต่างๆ เช่นเสียง j ch หรือ v หรือพยัญชนะต่างๆ เช่น la mem pos หรือส่วนที่มีความหมายเป็นรูปคำยาวๆ เช่น sub- -pect หรือ -able จุดอ่อนเหล่านี้สามารถสืบสาวไปถึงการใช้ภาษาในการพูดและการเขียน สอดคล้องกับ ศศิธร แซ่โล้ว, นัทรชนัน นาดประทาน และพุทธชาติ โปธิบาล (2557, น. 84) ได้กล่าวว่า ลักษณะการสะกดคำผิด ที่พบส่วนมากเป็นการเขียนตัวอักษรกลับด้าน เขียนสระหรือพยัญชนะไม่ครบ และกลับสนรูปเขียนของตัวอักษร เช่น คำว่า bear สะกดเป็น dea คำว่า mouse สะกดเป็น mus คำว่า chair สะกดเป็น cnir และอุปสรรคที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษคือนักเรียนไม่รู้คำศัพท์ และจำคำศัพท์ไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ธอร์นเบอร์รี่ (Thornbury, 2008) ได้กล่าวว่า อุปสรรคยิ่งใหญ่ประการหนึ่งสำหรับผู้เรียนภาษาจำนวนมากคือ การไม่รู้คำศัพท์ ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญของปัญหาการอ่านไม่เข้าใจ ฟังไม่รู้เรื่อง ไปจนถึงพูดไม่ได้และเขียนไม่ออก ดังนั้นผู้เรียนที่ต้องการเรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารได้จำเป็นต้องรู้ศัพท์จำนวนมากพอ ผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการที่จะช่วยหาวิธีต่างๆ ที่จะสอนศัพท์ให้ได้ผล

นราวดี หลิมศิริ (2553, น. 2) ได้กล่าวว่า ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ความรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญ ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อแสดงความรู้สึก ความคิด ความต้องการ ความรู้คำศัพท์ ยังมีประโยชน์ต่อความสามารถในทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพราะหากนักเรียนไม่มีความรู้คำศัพท์เพียงพอก็จะประสบปัญหาในการสื่อสารได้ ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศจึงมีความสำคัญไม่น้อยกว่าการเรียนรู้ไวยากรณ์หรือโครงสร้างของประโยค และเป็นที่น่าสังเกตว่าดังจะเห็นได้จากผู้เรียนที่เรียนภาษาต่างประเทศมักจะให้ความสนใจในเรื่องของคำศัพท์เป็นอย่างแรก แล้วจึงเริ่มนำคำศัพท์เหล่านั้นมาฝึกใช้ในโครงสร้างประโยค คำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจในการรู้ความหมายในการอ่าน การเขียน และการพูดภาษาต่างประเทศ

กรรณา ดิษเจริญ (2548, น. 10) ได้กล่าวว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียนภาษาทุกภาษาเพราะการเรียนรู้คำศัพท์ช่วยให้สื่อความหมายได้ดี และการที่จำคำศัพท์ได้มากจะทำให้สามารถสื่อความหมายได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนั้นความรู้ทางด้านคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในการเรียนภาษา คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

จึงกล่าวได้ว่าความรู้ด้านคำศัพท์เป็นสิ่งที่สำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และการจัดการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพนั้น องค์ประกอบที่สำคัญ ด้านผู้สอน ด้านผู้เรียน และด้านสื่อ ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็น และต้องเร่งพัฒนาด้านความสามารถให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากสภาพการณ์การเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นจำเป็นต้องมีสื่อการสอนเข้ามาเป็นเครื่องมือที่ช่วยครูเพื่อกระตุ้นความสนใจ และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้สูงขึ้น คุชฎี บัณฑิตพงศ์ (2554, น. 42) ได้กล่าวว่า การจัดสภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ที่พร้อมถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้บางประเภท เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน หรือหนังสือนิทานที่สามารถอ่านให้เด็กฟังได้เอง ทำให้เด็กมีโอกาสได้ปฏิสัมพันธ์จากการฟังเสียงและการเห็นภาพ การใช้ภาษาที่ถูกต้อง ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สื่อการเรียนรู้ดังกล่าวจึงถือเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยขจัดความกังวลหรือความไม่มั่นใจเกี่ยวกับทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ

การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ด้วยความสามารถในการเคลื่อนไหว มีสีสันสวยงาม การพูดสนทนาโต้ตอบ จึงเป็นสื่อที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีความสุขในการเรียน โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สอดคล้องกับ เทพพิทักษ์ โยกกอบเกียรติ (2538, น. 19 อ้างถึงใน พัทธศิริ ทศนศรี, 2556, น. 48) ได้ให้ความหมายของการ์ตูน คือสื่อแห่งจินตนาการที่ถ่ายทอดเรื่องราวเสียดสีแฝงนัยมีความเรียบง่าย การสื่อสารอันกระชับ รวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์ ทำให้เกิดความสนุกสนานชื่นชอบ การ์ตูนเป็นภาษาสากลของโลกทุกชาติ ทุกภาษา สามารถเข้าใจโดยไม่ต้องใช้ภูมิปัญญาสูงสุดแต่ประการใด

แอนิเมชัน คือ การทำภาพเคลื่อนไหวให้ออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ภาพสองมิติ ซึ่งจะใช้โปรแกรมกราฟิกมาช่วยในการออกแบบ ซึ่งส่วนใหญ่จะทำในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน (สุภัชรา อวอฮ้วน, 2555, น. 33) และปัจจุบันการนำเสนอข้อมูลบนสื่อต่างๆ มีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ต้องสามารถนำเสนอได้ทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียง และอาจรวมถึงการทำงานในลักษณะที่โต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ ซึ่งเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์งานกราฟิกและง่ายในการประยุกต์ใช้งานนั้นคือโปรแกรมแฟลช โปรแกรมแฟลชเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานแอนิเมชันและมัลติมีเดีย สามารถสร้างงานภาพเคลื่อนไหว เสียง และการโต้ตอบกับผู้ใช้ ไฟล์งานที่ได้ยังมีขนาดเล็กเป็นโปรแกรมที่เรียนรู้ได้ไม่ยากสามารถพัฒนาการสร้างงานได้ (พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร, 2556, น. 1) ซึ่งข้อดีของแอนิเมชัน คือสามารถสร้างภาพที่มาจากจินตนาการให้ปรากฏออกมาได้อย่างเด่นชัด และการที่แอนิเมชันสามารถสร้างภาพที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริงหรือเป็นไปได้ยากในเหตุการณ์ปัจจุบัน ไม่ว่าจะต้นทุนสูงหรือยากในการทำให้เกิดภาพ แอนิเมชัน

สามารถสร้างภาพเหล่านั้นได้ จิตต์มีเดีย (2556) ได้กล่าวว่า แอนิเมชันสามารถอธิบายเรื่องราวที่เข้าใจยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ช่วยในการจดจำ เพราะสื่อแอนิเมชันมีความน่ารักสดใส ด้วยมีทั้งภาพเสียง เป็นองค์ประกอบหลัก ดังนั้นผู้สอนจึงให้ความสำคัญกับการนำแอนิเมชันมาใช้ในการประกอบการสอนมากยิ่งขึ้น ซึ่งคุณสมบัติของแอนิเมชันต่างๆ เหล่านี้ล้วนส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ไม่เกิดความเบื่อหน่ายระหว่างการจัดกิจกรรมการสอน (ภัททิรา เหลืองวิลาส, 2551, น. 303)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชมาใช้สอนในวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนภาษาอังกฤษ และจะส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่อไปในภายภาคหน้า

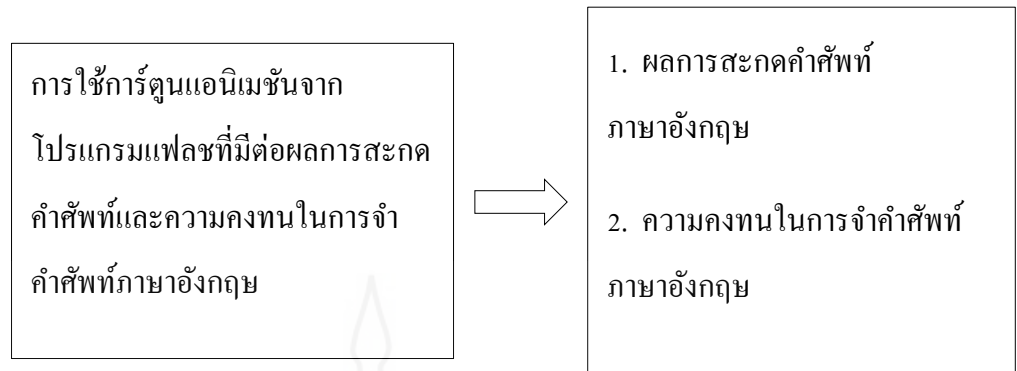
## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

2.2 เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

## 3. กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการสอนโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

#### 4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชมีความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

4.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อทำการทดสอบซ้ำหลังการเรียนรู้ผ่านไป 2 สัปดาห์แล้วไม่แตกต่างกัน

#### 5. ขอบเขตของการวิจัย

##### 5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 ห้องเรียน โดยจัดแบบคละความสามารถ รวม 114 คน

5.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม(cluster sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 38 คน



## 5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

5.2.1 **ตัวแปรต้น** ได้แก่ การสอนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

5.2.2 **ตัวแปรตาม** ได้แก่ ผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## 5.3 ขอบเขตของเนื้อหา

5.3.1 ระยะเวลาในการทดลอง การทดลองครั้งนี้ใช้เวลาทั้งหมด 16 ชั่วโมง เป็นการทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 16 หน่วยการเรียนรู้

5.3.2 เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 เรื่อง แบ่งออกเป็นเรื่องละ 2 หน่วยการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

- 1) Food
- 2) Vegetable
- 3) Fruit
- 4) Sport
- 5) Clothes
- 6) Place
- 7) Transportation
- 8) Occupation

## 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 **การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช** หมายถึง สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ที่สร้างจากโปรแกรมแฟลช สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความสามารถในการเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ จำนวน 8 เรื่อง แบ่งออกเป็น 16 หน่วยการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

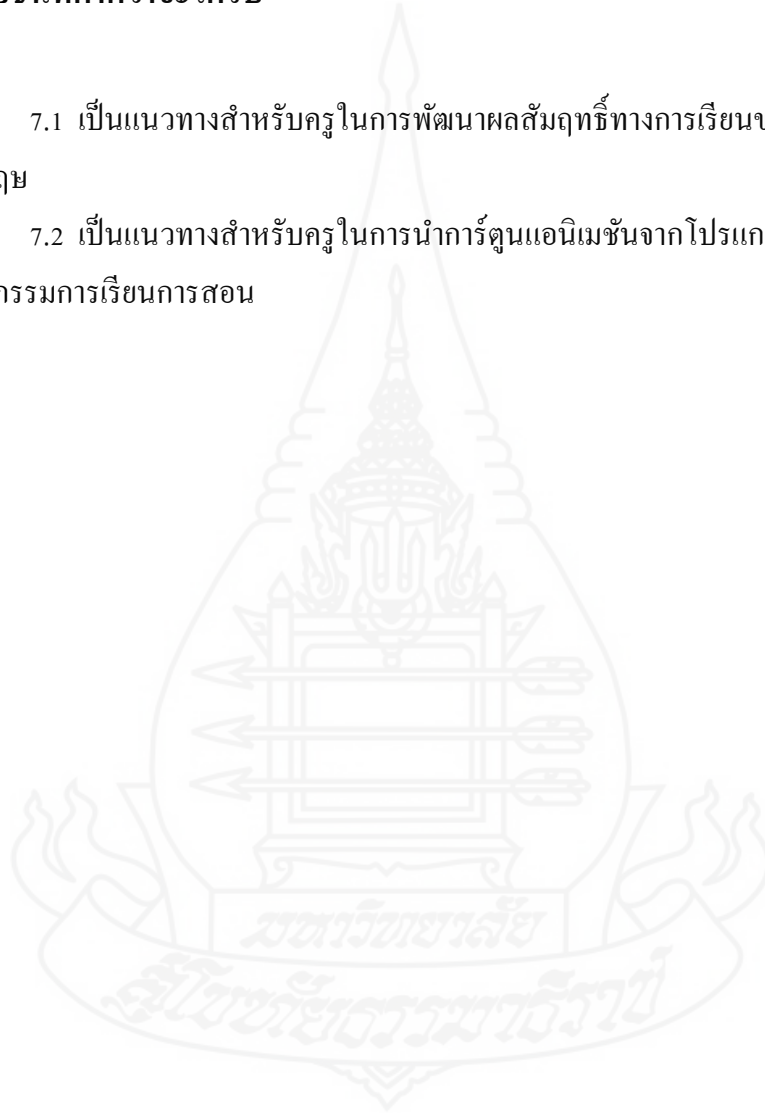
6.2 **ผลการสะกดคำศัพท์** หมายถึง คะแนนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็นแบบทดสอบปรนัย 10 ข้อ แบบทดสอบจับคู่ 10 ข้อ และแบบทดสอบอัตนัย 10 ข้อ

6.3 ความคงทนในการจำคำศัพท์ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงและจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทำการทดสอบซ้ำหลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ไปแล้ว 2 สัปดาห์

## 7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 เป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาภาษาอังกฤษ

7.2 เป็นแนวทางสำหรับครูในการนำการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมต่างๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การสอนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  - 1.1 ความสำคัญของคำศัพท์
  - 1.2 ความหมายการสะกดคำศัพท์
  - 1.3 การสอนสะกดคำศัพท์
  - 1.4 การทดสอบคำศัพท์
2. ความคงทนในการจำ
  - 2.1 ความหมายของความคงทนในการจำ
  - 2.2 ระบบของการจำ
  - 2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ
  - 2.4 วิธีที่ช่วยให้เกิดความจำระยะยาว
  - 2.5 ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ
  - 2.6 ความจำและการสัมพันธ์กับกระบวนการจัดการเรียนรู้
  - 2.7 ข้อเสนอแนะสำหรับครูในการสอนเพื่อความคงทนในการจำ
3. การ์ตูนแอนิเมชัน
  - 3.1 ความหมายของ Flash
  - 3.2 ความหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน
  - 3.3 ความสำคัญของการ์ตูนแอนิเมชัน
  - 3.4 รูปแบบของงานแอนิเมชัน
  - 3.5 ขั้นตอนการผลิตงานการ์ตูนแอนิเมชัน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 4.1 งานวิจัยภายในประเทศ
  - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. การสอนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ภาษาอังกฤษนับเป็นภาษาต่างประเทศที่มีการใช้งานอย่างกว้างขวางทั่วโลก ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของเยาวชนนับเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าไปในด้านต่างๆ และการใช้สื่อคอมพิวเตอร์มาพัฒนาการเรียนรู้นับเป็นหนทางหนึ่งในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของเยาวชน โดยมีจุดเด่น คือ สามารถเพิ่มโอกาสในการฝึกทักษะทางภาษาของผู้เรียนนอกห้องเรียนได้ และระบบการเรียนรู้อัจฉริยะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะไปได้เร็วกว่าการเรียนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว การจัดการเรียนการสอนจึงควรเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ด้วยกิจกรรมที่มีความหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้และเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2559)

### 1.1 ความสำคัญของคำศัพท์

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสำคัญของคำศัพท์ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ทำการศึกษาและให้ความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

กรศิริ ศิริแก้ว (2553, น. 10) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษาที่สำคัญ ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน หากผู้เรียนไม่รู้ไม่เข้าใจคำศัพท์ก็จะไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่อ่าน ซึ่งจะส่งผลถึงทักษะในด้านอื่นๆ ด้วย ผู้เรียนที่รู้ความหมายคำศัพท์มากและถูกต้องจะอ่านและฟังได้อย่างรวดเร็ว คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ครูควรสอนเป็นอันดับแรก

สิตา สิทธิธรรณฤทธิ์ (2551, น. 37) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่าคำศัพท์เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการเรียนภาษาทุกภาษา เนื่องจากการรู้คำศัพท์นั้นช่วยสื่อความหมายได้ และหากมีความรู้ด้านคำศัพท์มาก ก็สามารถที่จะสื่อความหมายกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การติดต่อสื่อสารไม่ชะงักงันและยังช่วยพัฒนาทักษะอีก 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ให้ได้ดียิ่งขึ้นด้วย

ธอร์นเบอร์รี่ (Thornbury, 2008, p. 30) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาที่สองว่าผู้เรียนต้องการคำศัพท์อย่างน้อยที่สุดจำนวนหนึ่ง เพื่อจะได้ก้าวพ้นระดับเริ่มต้นในการเรียนภาษาที่สองต้องอาศัยการเรียนรู้ทั้งอย่างจริงจัง และโดยบังเอิญ การเรียนคำศัพท์ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของการจำ แต่ยังเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์อย่างสร้างสรรค์และอย่างเฉพาะตัว ทั้งการเรียนรู้ และการใช้ในการเพิ่มพูนคำศัพท์ของคนให้มากขึ้น

จากการศึกษาความสำคัญของคำศัพท์ สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การมีความรู้ มีคลังคำศัพท์จำนวนมาก มีการนำไปใช้บ่อยๆ ช่วยให้การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ และช่วยในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.2 ความหมายการสะกดคำศัพท์

การสะกดคำศัพท์เป็นการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นในการเรียนภาษาอังกฤษและได้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

นิภา สุขสำราญ (2559, น. 8) กล่าวถึงความหมายของการสะกดคำว่าหมายถึงรูปแบบการนำตัวอักษรมาเรียงกันให้ถูกต้องตามตำแหน่งให้มีความหมายโดยผสมผสานระหว่างการออกเสียงและหน่วยคำ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจภาษาที่ต้องการสื่อสาร

ไพศาล ม่วงอุดทา (2552, น. 17) กล่าวถึงความหมายของการเขียนสะกดคำว่าการเขียนสะกดคำเป็นเรื่องเกี่ยวกับการกำหนดตัวอักษร หรือสัญลักษณ์แทนเสียงซึ่งจะช่วยให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาเป็นตัวหนังสือ และให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจตรงตามจุดมุ่งหมายที่ผู้เขียนต้องการ

สมจิต จันจุฬา (2551, น. 11) กล่าวถึงความหมายของการสะกดคำว่าหมายถึงความสามารถในการสะกดคำ โดยการเรียงเรียงลำดับตัวอักษรได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ มีความหมายถูกต้องตามพจนานุกรม และสื่อความหมายได้

จากความหมายของการสะกดคำ สรุปได้ว่า การสะกดคำ หมายถึงความสามารถในการเรียนรู้ เรียงลำดับตัวอักษรได้ถูกต้อง สอดคล้องตามหลักเกณฑ์ ทำให้มีความรู้ด้านคำศัพท์เพิ่มขึ้น ช่วยในการนำไปใช้ในการสื่อสาร และการเรียนรู้ด้านการเขียนต่อไปได้อย่างถูกต้อง

### 1.3 การสอนสะกดคำศัพท์

ขั้นตอนการสอนสะกดคำศัพท์มีความสำคัญต่อการจดจำของนักเรียน เพื่อนำความรู้ไปฝึกปฏิบัติให้เกิดผลสำเร็จทางการเรียน จึงมีนักการศึกษาได้เสนอหลักการสอนสะกดคำไว้ดังนี้

สมาคมการบรพรวงทางการอ่านนานาชาติ (2551) ได้เสนอขั้นตอนการสอนสะกดคำสำหรับนักเรียนที่เรียนเรื่องการสะกดคำดังนี้

1. สอนเรื่องการออกเสียงของคำศัพท์อย่างเป็นระบบ โดยสอนให้ระลึกถึงเรื่องปัจจัยของเสียงที่จะทำให้ นักเรียนเป็นนักสะกดคำที่ไม่มีข้อผิดพลาด การรู้ถึงปัจจัยของเสียงและความรู้เรื่องการออกเสียงคำศัพท์ เป็นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสะกดคำในภาษาอังกฤษ

2. สอนคำสรรพนามที่ไม่ปกติทั่วไปในการออกเสียงตั้งแต่เริ่มแรกในการสอนสะกดคำ มันเป็นไปได้อย่างแน่นอนที่จะสร้างประโยคที่สมบูรณ์โดยปราศจากคำสรรพนามที่ผิดปกติในการออกเสียง เช่น of what และ were ดังนั้น มันจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะสอนคำเหล่านี้แต่แรกเริ่ม ถือเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมการสะกดคำที่ครอบคลุมมากขึ้น เทคนิคการใช้หลายประสาทสัมผัสที่เกี่ยวข้องกับการการพูด การทำซ้ำๆ จะช่วยได้ดีเป็นการเฉพาะสำหรับการสอนคำที่ผิดปกติเหล่านี้

3. สอนกฎการสะกดคำที่เป็นประโยชน์แม้ว่าคำในภาษาอังกฤษส่วนมากไม่ได้ยึดตามกฎที่คงที่นั้น ลักษณะกว้างๆ บางอย่างจะช่วยนักเรียนได้มาก เช่น กฎในการเติมคำลงท้ายด้วย e ที่ไม่ออกเสียง (make, making) หรือพยางค์ท้ายในตอนจบของคำที่มีพยัญชนะตัวเดียว เช่น sit, sitting

4. สอนการสะกดคำที่เหมาะสมกับระดับชั้นเป็นสำคัญ เพราะว่าคำในภาษาอังกฤษส่วนมากไม่สามารถสะกดได้เพียงอย่างเดียว แม้ว่าการใช้กฎหรือความรู้เรื่องการออกเสียงและการสอนเรื่องการสะกดคำควรจะรวมการศึกษาเรื่องของคำที่สำคัญ ที่จำเป็นสำหรับการสะกดคำในแต่ละระดับการศึกษาด้วย

5. เน้นหนักกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเขียนหรือการสร้างคำเขียนด้วยแผ่นตัวอักษร ไม่ใช่ด้วยการสะกดคำด้วยปาก กิจกรรมการสะกดคำด้วยปาก เช่น การแข่งสะกดคำ

6. สนับสนุนให้เด็กๆ ใช้ความรู้เกี่ยวกับรากศัพท์และความสัมพันธ์ระหว่างคำเพื่อช่วยให้เด็กๆ สะกดคำใหม่ได้ แม้ว่าเมื่อพวกเขามีความรู้เหล่านี้แล้วแต่นักเรียนยังจะไม่สามารถนำความรู้มาใช้อย่างทันทีทันใดได้เสมอไป มันจะช่วยมากทีเดียวที่จะชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างคำและแสดงให้เห็นว่า การรู้ถึงการสะกดคำๆ หนึ่งจะช่วยในการสะกดคำที่เกี่ยวข้อง เช่น คำว่า colony colonist เป็นตัวอย่าง

7. สนับสนุนให้อ่านหนังสืออย่างอิสระเพื่อเพิ่มความรู้ในคำเขียน การอ่านอย่างอิสระไม่สามารถทดแทนได้ด้วยการสอนการสะกดคำโดยตรง แต่มันสามารถช่วยส่งเสริมความรู้ในการสะกดคำ และแน่นอนมันมีคุณค่าสำหรับเหตุผลอื่นๆ ด้วย

8. สอนนักเรียนในระดับชั้นสูงๆ ให้ใช้วิธีตรวจสอบการสะกดคำจากคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับที่อ่านอย่างอิสระ แต่โปรแกรมตรวจสอบการสะกดก็ไม่ใช่ตัวแทนของการสอนการสะกดคำที่ดีกว่าความรู้ที่ได้จากครู และนักเรียนต้องการความรู้เรื่องการออกเสียงบ้างเพื่อที่จะใช้โปรแกรมตรวจสอบการสะกดได้อย่างเห็นผล อย่างไรก็ตาม ตัวตรวจสอบการสะกดคำจะช่วยนักเรียนที่พยายามกับการสะกดคำได้อย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับสูงๆ ขึ้นเมื่อมีภาระงานเพิ่มมากขึ้น

รีด (Reed, 2012, p. 8) ได้กล่าวถึงวิธีที่จะช่วยพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์ ดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนฝึกเขียนให้เรียบร้อย ถูกต้อง ไม่เขียนหวัด
2. ฝึกการเขียนสะกดคำจากพยัญชนะเสียงต้นของคำศัพท์
3. ฝึกการเขียนสะกดคำคำศัพท์จากเสียงพยัญชนะตัวสะกด
4. ฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์จากคำที่ออกเสียงตรงตัวอักษร และเป็นสระเสียงสั้น
5. ฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์จากคำที่มีพยัญชนะเดียว
6. ฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์จากคำที่มีพยัญชนะผสม
7. ฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์จากคำที่มีสระเสียงยาว
8. ฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์จากคำที่มีรูปแบบของการออกเสียงสระแบบอื่นๆ
9. ฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์จากคำที่มี Prefixes และ Suffixes
10. ศึกษาคำศัพท์จากรากศัพท์ ให้เห็นถึงพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงของคำ ทั้ง

สระและพยัญชนะ

โบเวน (Bowen, 2010) ได้แนะนำกิจกรรมที่ช่วยในการสะกดคำ ดังนี้

1. กระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกดูรูปแบบการสะกดคำศัพท์โดยการจดคำศัพท์ที่มีรูปแบบการสะกดคำศัพท์ที่เหมือนกัน เช่น คำที่ลงท้ายด้วย -ight sight right might fight ซึ่งการฝึกทำแบบนี้ซ้ำๆ จะช่วยให้มีพัฒนาการการสะกดคำศัพท์ที่ดีขึ้น
2. ฝึกการสะกดคำศัพท์โดยการเปรียบเทียบหน่วยเสียงสระ และเสียงพยัญชนะ เช่น เสียง /i:/ tree please receive
3. ให้ความสนใจกับคำ Prefixes และ Suffixes โดยการจดคำศัพท์ที่มีรูปแบบการใช้ที่เหมือนกันจะช่วยพัฒนาการสะกดคำศัพท์ให้ดีขึ้น
4. ดูรูปแบบการออกเสียง ทั้งเสียงสั้น เสียงยาวและเสียงควบกล้ำ โดยเฉพาะตัวอักษร “e” ที่สามารถออกเสียงได้แตกต่างกัน เช่น hat – hate pin – pine
5. การฝึกอ่านบทความความเป็นอีกวิธีหนึ่งในการช่วยให้มีพัฒนาการการสะกดคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น
6. การฝึกฝนจากการเล่นเกมสะกดคำศัพท์ เช่น เกม hangman และการฝึกเขียนตามคำบอก
7. ฝึกฝนการเขียนให้เกิดเป็นความเคยชินโดยการให้ผู้เรียนจดบันทึกคำศัพท์ใหม่ๆ ที่ได้พบในบทเรียนลงในสมุดอย่างสม่ำเสมอ

8. ฝึกการเขียนคำศัพท์ที่มีรูปแบบและลักษณะการสะกดคำที่แตกต่างจากคำปกติทั่วไป เช่น คำที่ใช้อักษรซ้ำ คำที่มีตัวอักษรบางตัวไม่ออกเสียง เช่น know และฝึกการทำแบบฝึกหัดโดยการเติมคำศัพท์ลงในช่องว่าง และฝึกให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องด้วยตัวเอง โดยการใช้พจนานุกรมภาษาอังกฤษ

จากการศึกษากระบวนการสอนการสะกดคำศัพท์ สรุปได้ว่า การสอนสะกดคำศัพท์นั้น นักเรียนจำเป็นต้องมีความรู้ด้านการออกเสียงของคำเป็นอันดับแรก เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงไปสู่การเขียนสะกดคำการออกแบบรูปแบบการสอนของครู โดยการใช้แบบฝึกหัดที่แตกต่างกัน การสอนเรื่องกฎของการสะกดคำ การฝึกฝนซ้ำๆ จะช่วยเพิ่มความรู้ของนักเรียนและเป็นแนวทางให้นักเรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์การสะกดคำให้เพิ่มขึ้น

#### 1.4 การทดสอบคำศัพท์

การสอนและการทดสอบเป็นสิ่งที่ควบคู่กันในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ จนถือได้ว่า การทดสอบเป็นทักษะอย่างหนึ่งของการสอน ดังนั้น รูปแบบของการทดสอบจึงต้องสอดคล้องกับรูปแบบการสอน (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2552, น.203-204)

ลักษณะการออกข้อสอบเพื่อทดสอบคำศัพท์ในระดับต้น สรุปได้ดังนี้

1. เลือกคำศัพท์ให้ตรงกับภาพที่ให้ไว้
2. ฟังครูแล้ววงกลมล้อมรอบคำที่ถูกต้อง
3. ดูภาพแล้วออกเสียงคำศัพท์
4. ครูอ่านคำศัพท์เป็นคู่ ถ้าคู่ใดเป็นคำเดียวกันให้เขียนเครื่องหมายถูกต้อง และถ้าคู่ใดเป็นคนละคำให้เขียนเครื่องหมายผิด
5. ฟังครูแล้วเลือกภาพที่ถูกต้อง
6. วาดภาพแสดงความหมายของคำที่ครูบอก
7. ระบายสีภาพตามคำศัพท์ที่ครูบอก

การทดสอบความรู้คำศัพท์ซึ่งเป็นการวัดว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ไปมากน้อยเพียงใดหรือสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนแล้วไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้หรือไม่เน้นแบ่งออกเป็นชนิดของแบบทดสอบดาวัตถุประสงค์ของการวัดไว้ดังนี้ เนชั่น (Nation , 1983, p. 16 อ้างถึงใน ศิริพรรณ ชัชวาลวงศ์ , 2551, น. 40)

1. การทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์ (Proficiency Tests) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ว่าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากน้อยเพียงใด หรือรู้มากพอที่จะใช้ในการสื่อสารในแต่ละทักษะได้หรือไม่ การทดสอบลักษณะนี้จำแนกออกได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่



1.1 การวัดวงความรู้คำศัพท์ (Measuring Total Vocabulary Size) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่าผู้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากน้อยเพียงไร ข้อสอบจะถูกสร้างขึ้นจากคำศัพท์ที่ได้จากการสุ่มเอาคำศัพท์ที่ปรากฏในพจนานุกรมหรือคำศัพท์ในบัญชีคำศัพท์ (Vocabulary List) และหลังการทดสอบจะมีการนำเอาคะแนนที่ได้มาคำนวณด้วยสูตร ดังนี้

$$\text{วงความรู้คำศัพท์} = \frac{\text{จำนวนคำตอบที่ถูกต้อง}}{\text{จำนวนข้อสอบทั้งหมด}} \times \frac{\text{จำนวนคำศัพท์ในพจนานุกรม}}{1}$$

1.2 การวัดวงความรู้คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Measuring Knowledge of a particular Group of Words) เป็นการวัดเพื่อที่จะทราบว่า ผู้เรียนรู้คำศัพท์ในระดับใด เพียงพอหรือเหมาะสมกับระดับที่จะเรียนแล้วหรือไม่ เช่น ผลจากการวัด พบว่า ผู้เรียนมีความรู้คำศัพท์ระดับที่ 2 ของหนังสือ Longman Structure Reader จำนวน 500 คำ หมายความว่าเขาจะมีความสามารถที่จะอ่านหนังสือฉบับนั้นได้ในระดับที่สองหรือต่ำกว่า

2. การทดสอบ (Testing) เป็นการทดสอบที่มักพบในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition Test) เป็นการวัดค่าว่าผู้เรียนสามารถจำคำที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใด การทดสอบแบบนี้จะง่ายกว่าการทดสอบการระลึก เพราะในการสอบจะมีคำตอบที่ผู้เรียนนี้กอยู่ปรากฏให้เห็น เช่น ให้ผู้เรียนเขียนคำแปลหรือเลือกคำแปล คำคล้องความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏเป็นต้น

2.2 การทดสอบการระลึก (Recall Test) เป็นการวัดว่าผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงไร ผู้เรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้ผู้เรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง เป็นต้น

3. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ (Achievement Test) เป็นการวัดความรู้คำศัพท์ที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสอนภาษาในรายวิชาที่ผู้เรียนได้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ เพื่อเป็นการประเมินว่า ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งที่ได้เรียนไปแล้วหรือยัง และยังเป็นส่วนที่ช่วยเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ก้าวหน้าขึ้นแบบทดสอบที่จะใช้ควรมีลักษณะดังนี้

3.1 ต้องไม่เป็นการทดสอบคำโดด เนื่องจากในการเรียนแต่ละรายวิชาผู้เรียนมักจะมีโอกาสได้พบและใช้คำศัพท์ในบริบทที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นประจำ

3.2 สามารถให้คะแนนได้ง่าย เช่น แบบทดสอบแบบโคลซ หรือจับคู่ เป็นต้น

3.3 ถ้าเป็นแบบเติมหรือเลือกคำตอบ คำตอบต้องเหมาะสมกับความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนไป

3.4 เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสามารถสร้างได้ ไม่ควรยากหรือมีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนเกินไป

3.5 จำนวนข้อในแต่ละแบบทดสอบต้องเหมาะสมกับเวลา

จากการศึกษาการทดสอบคำศัพท์ สรุปได้ว่า การทดสอบความรู้คำศัพท์ เป็นกิจกรรมหนึ่งของการสอนที่ช่วยให้ครูผู้สอนได้ทราบผลสัมฤทธิ์ และความรู้ในเรื่องการสะกดคำศัพท์ของผู้เรียน เพื่อที่จะสามารถนำผลการเรียนรู้ที่ได้นั้นมาพัฒนา และปรับปรุงการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ และพัฒนาผู้เรียนให้เกิดศักยภาพทางการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการทดสอบคำศัพท์ก็มีหลากหลายรูปแบบ ผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบการทดสอบคำศัพท์มาใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนของตนเองได้

## 2. ความคงทนในการจำ

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาในหัวข้อต่อไปนี้

### 2.1 ความหมายของความคงทนในการจำ

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการให้ความหมายของความคงทนในการจำ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายของความคงทนในการจำไว้ดังนี้

กรศิริ ศิริแก้ว (2553, น. 29) กล่าวว่าความคงทนในการจำหมายถึง พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งเป็นความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว หลังจากผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่ง และในการระลึกถึงสิ่งที่เรียนมามากน้อยเพียงใดนั้นก็ขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ของตัวผู้เรียน

นราวดี หลิมศิริ (2553, น. 25) กล่าวว่า ความคงทนในการจำหมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมเนื้อหา หรือประสบการณ์ต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ทั้งทางตรง และทางอ้อม แล้วสามารถถ่ายทอดระลึกออกมาในรูปแบบต่างๆ เมื่อเวลาผ่านไป

กันยรัตน์ เกื้อนุ่น (2552, น. 34) กล่าวว่า ความคงทนในการจำหมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเก็บสะสมสิ่งที่เรียนรู้ ประสบการณ์ หรือเรื่องราวต่างๆ และสามารถถ่ายทอดออกมาได้เมื่อต้องการ

อรสา ยั่งยืน (2551, น. 97) กล่าวว่า ความคงทนในการเรียนรู้คือ การที่สมองเก็บ พฤติกรรมที่พบเห็นมาแล้ว หรือประสบการณ์ต่างๆ สามารถระลึกได้ เมื่อต้องการนำไปใช้ใน เหตุการณ์อื่น โดยอาศัยการเชื่อมโยงกัน

จากความหมายของความคงทนในการจำสรุปได้ว่า ความคงทนในการจำหมายถึง ความสามารถในการระลึก จดจำ เหตุการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ สามารถรื้อฟื้นความรู้ เหล่านั้นได้เมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่ง

## 2.2 ระบบของความจำ

นักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งระบบของการจำไว้ดังนี้

กาเย่ และคณะ (Gagne and others , 2005, pp. 192-194) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ และความจำที่เกิดขึ้นใน โครงสร้างของสมองมนุษย์เปรียบเทียบได้ หรืออธิบายได้โดยทฤษฎีการ จัดระบบข้อมูล (Information-Processing Theories) กล่าวคือ เมื่อเราได้รับข้อมูลจากภายนอก สมองของเราก็จะรับรู้และบันทึกเอาไว้ บางเรื่องก็เก็บเอาไว้ในความทรงจำระยะสั้น ถ้าเรื่องนั้นๆ มีความสำคัญสมองก็จะบันทึกไว้ในความทรงจำระยะยาว เปรียบเสมือนส่วนที่เก็บบันทึกข้อมูล ของเครื่องสมองกล เมื่อถึงคราวที่จะใช้ข้อมูลที่บันทึกไว้ สมองก็จะส่งข้อมูลออกมาในรูปของ ความจำ หรือการระลึกได้ แล้วนำข้อมูลนั้นๆ ไปใช้ตามที่ต้องการ

ประจักษ์ ปฏิทัศน์ (2559, น. 56-58) ระบบความจำ (System of memory) แบ่ง ออกเป็น 3 ระบบได้แก่

1. ความจำในช่วงการรับสัมผัส (Sensory memory : SM) เป็นการรับรู้การสัมผัส ซึ่งทำให้เกิดความจำจากความรู้สึกลังจากอวัยวะรับสัมผัสและรู้สึกถึงสิ่งเรานั้น ความจำในช่วง การสัมผัสจะคงอยู่ในช่วงสั้นๆ คือ 200-400 millisecond แล้วจะเรื้อนหายไป ความจำในช่วงการ รับสัมผัสเป็นระยะแรกของความจำ

2. ความจำระยะสั้น (Short-term memory : StM) บางครั้งถูกเรียกว่า Working memory เพราะความจำลักษณะนี้เป็นความจำที่เกี่ยวกับข้อมูลที่กำลังใช้ขณะนั้นเท่านั้น ความจำ ระยะสั้นเกิดจากความจำสัมผัสที่สมองคัดเลือกแล้วว่ามีค่าสำคัญจำเป็นต้องใส่ใจ จึงนำความจำ สัมผัสมาใช้งานต่อในระบบความจำระยะสั้น เพื่อให้บุคคลสามารถทำความเข้าใจสิ่งเรานั้น ได้ละเอียดชัดเจนและสามารถตัดสินใจตอบสนองต่อสิ่งเรานั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น การ ลงรหัสความจำระยะสั้นเกิดจากสมองตอบสนองตามธรรมชาติต่อข้อมูลความรู้สึกลังของสิ่งเรานั้น โดยเฉลี่ยความจำระยะสั้นจะคงอยู่เพียงชั่วคราวได้ไม่เกิน 30 วินาทีเท่านั้น เช่น การจำหมายเลข โทรศัพท์ของบุคคลที่เราต้องการโทรไปหา เมื่อจดหมายเลขเหล่านั้นเสร็จเราก็มองหมายเลขนั้นไป เป็นต้น

3. ระบบความจำระยะยาว (Long-term memory : LtM) เป็นความจำที่ถาวรกว่า ความจำระยะสั้นบุคคลอาจจำเรื่องราวต่างๆ หรือจำเรื่องประทับใจได้ตลอดชีวิต การเปลี่ยนจากความจำระยะสั้นมาเป็นความจำระยะยาวจะต้องมีการจัดวางข้อมูลไว้ในที่ที่เหมาะสม ซึ่งเกิดจากบุคคลแต่ละคนตีความข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งเรานั้นทั้งหมดที่เกิดในระบบความจำระยะสั้นแล้วสรุปความเข้าใจของตนเองที่เข้าใจเกี่ยวกับสิ่งเรานั้นตามรูปแบบการคิดของตนเอง ก่อนที่จะนำไปเก็บเป็นความจำในระบบความจำระยะยาว ระบบความจำระยะยาวแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

3.1 การจำความหมาย (Semantic memory) หมายถึง การเก็บและการระลึกถึงข้อมูลข้อเท็จจริงไว้และแสดงข้อเกี่ยวข้องเท็จจริงเหล่านั้น เช่น จำสูตรคูณ จำสูตรเคมี จำสมการพีลิกส์ และข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ เป็นต้น

3.2 การจำเหตุการณ์ (Episodic memory) หมายถึง การเก็บและการระลึกถึงข้อมูลเหตุการณ์ต่างๆ เป็นข้อมูลการเกิดเหตุการณ์นั้นๆ เป็นวัน/เดือน/ปี ที่เกิดเหตุการณ์นั้น เช่น ความจำเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดระหว่างที่เราเรียนระดับมัธยมศึกษา ความจำเกี่ยวกับชีวิตวัยเด็ก ความจำเหตุการณ์ที่เราเดินซื้อของที่ตลาดเมื่อวันเสาร์ที่ผ่านมา เป็นต้น

3.3 ความจำลำดับขั้นตอน (Procedural memory) หมายถึง การเก็บและการระลึกถึงลำดับขั้นตอนในกระบวนการที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ทำกิจกรรมต่างๆ ที่ผ่านมา เช่น ขั้นตอนการหุงข้าว การทำกับข้าว ขั้นตอนการแก้โจทย์คณิตศาสตร์ ขั้นตอนการทำงานในอาชีพของตน เป็นต้น

3.4 ความจำโดยอัตโนมัติ (Reflexive memory) หมายถึง การเก็บและการระลึกถึงข้อมูลโดยอัตโนมัติ เช่น การฝึกหัดการขี่จักรยานทำให้เกิดความจำอัตโนมัติเรื่องการทรงตัวในการขี่จักรยาน ในอนาคตเมื่อต้องการขับมอเตอร์ไซค์ก็จะสามารถทรงตัวบนรถมอเตอร์ไซค์ได้โดยอัตโนมัติ เป็นต้น

สมวดี ไชยเวช (2556, น. 206-207) ระบบความจำของคนเราพอจะแยกออกเป็น

3 ระบบ คือ

1. ความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory memory หรือ SM) เป็นระบบการเก็บ การบันทึกสิ่งเร้าหรือข้อมูลตามที่อยู่รับสัมผัส (Receptor) ได้รับความรู้จากสิ่งเร้าจนเกิดเป็นความรู้สึก (Sensation) ความจำในขั้นนี้เลือนหายได้เร็ว โดยที่ไม่ได้กลั่นกรองและตีความ ดังนั้นความจำจากการรู้สึกสัมผัส จึงหมายถึงความจำที่เกิดขึ้นเพียงชั่วขณะที่มีการทำงานของอวัยวะรู้สึกสัมผัส ภายหลังจากการเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลงก็จะเกิดการลืม จึงเป็นความจำที่มีระยะเวลาสั้นมาก และเกิดขึ้นทันทีทันใด โดยเฉลี่ยใช้เวลา 2 วินาที เช่น การจำภาพติดตา (Iconic Memory) และความจำเสียงก้องหู (Echoic Memory)

2. ความจำระยะสั้น (Short Term Memory หรือ STM) หมายถึง ความจำหลังจากเกิดการรับรู้ กล่าวคือ เมื่อข้อมูลที่ได้เลือกได้ผ่านเข้าสู่ความจำ การรู้สึกสัมผัสก็จะเข้าไปสู่ STM ทันที แต่เป็นเวลาที่จำกัด จึงถูกเรียกว่า ความจำระยะสั้น ความจำระยะสั้นใช้สำหรับการจำชั่วคราว เพื่อประโยชน์ในขณะที่สื่อสาร นักจิตวิทยาได้เห็นว่า STM สามารถจำได้เพียง 30 วินาทีเท่านั้น บางครั้งจึงถูกเรียกว่า ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เพราะเป็นความจำเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังใช้ เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ เราจำได้นานเพียงขณะการปฏิบัติการโทรศัพท์เท่านั้น หากต้องใช้ใหม่ก็ต้องเปิดหาใหม่อีก การลืมห่างรวดเร็วในระหว่างความจำระยะสั้นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่ง เราจึงสามารถลืมห่างได้ ความจำระยะสั้นสามารถเก็บข้อมูลเฉลี่ยได้ 7 หน่วย หรืออยู่ในช่วง  $7 \pm 2$  Chunk จึงจำเป็นที่เราต้องใส่ใจ ทบทวน เพื่อความคงทนในการเรียนรู้ หรือความจำนั้นๆ

3. ความจำระยะยาว (Long Term Memory หรือ LTM) เป็นลักษณะความจำที่ถาวรกว่า STM สิ่งที่ถูกจำใน LTM สามารถคงอยู่ได้เป็นเดือน เป็นปี หรือตลอดชีวิตก็ได้ ถ้าข้อมูลหรือสิ่งเรานั้นได้รับการเอาใจใส่ ทบทวน และใส่รหัส เพราะจะช่วยให้ระบบความจำระยะยาวคงทน ถาวรทั้งๆที่เหตุการณ์ผ่านไปแล้วก็ตาม ความจำระยะยาวเป็นความจำที่บุคคลได้กลิ่นกรอง ติความข้อมูลต่างๆ หรือได้ทำซ้ำๆ สิ่งที่ยังจำส่วนใหญ่จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ มีความหมาย หรืออยู่ในความสนใจละมึณค่า เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ สูตรคูณ ชื่อเพื่อนหลักเกณฑ์ ไวยากรณ์ บ้านเลขที่ เหตุการณ์สำคัญๆ รหัสวิชาเรียน ฯลฯ

พรรณี ชูทัย เจนจิต (2550, น. 219-222) ได้แบ่งรูปแบบความจำเป็น 3 รูปแบบได้แก่

1. ความจำการบันทึกสัมผัส การบันทึกสัมผัสเป็นการอธิบายว่า “คนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างไร เมื่อมีการสัมผัสสิ่งเร้าจากสิ่งแวดล้อม” เครื่องรับสัมผัสของคนเราจะรับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมด้วยประสาททั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ข้อมูลหรือประสบการณ์ที่รับเข้ามาจะบันทึกอยู่ใน sensory register (SR) ซึ่งเป็นความจำระยะแรก การที่เรียกว่า sensory register เพราะว่าข้อมูลที่เก็บไว้นั้นจะถูกใส่รหัส (encoded) ในลักษณะเดียวกันกับสิ่งเร้าต้นตอที่รับเข้ามา SR มีหน้าที่เก็บข้อมูลต่างๆในระยะสั้นๆ ประมาณ 1-3 วินาที เพียงเพื่อให้เราตัดสินใจว่าจะให้ความสนใจต่อหรือไม่ ถ้าสนใจก็จะบันทึกหรือแปรรูปเก็บไว้ในความจำระยะสั้น (STM) ซึ่งกระบวนการที่จะควบคุมให้เกิดความจำระยะสั้นคือ การระลึกได้ (recognition) และความใส่ใจ (attention)

2. ความจำระยะสั้นและกระบวนการควบคุม เมื่อข้อมูลที่เลือกแล้วผ่านเข้าเครื่องรับสัมผัส ก็จะถ่ายโยงไปอยู่ในความจำระยะสั้น ซึ่งเป็นแหล่งที่ 2 ของการสะสมความจำ

ความสามารถของการจำระยะสั้นจะสามารถจำข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลย ประมาณ 7 ข้อมูล และมีเวลาอยู่ประมาณ 20-30 วินาที บางที่เรียกความทรงจำระยะสั้นว่า “ความจำในการทำงาน” เพราะเป็นความจำเกี่ยวกับสิ่งที่เราจะใช้ในเวลาใดเวลาหนึ่ง เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ของคนที่ไม่คุ้นเคย ถ้าหมุนไปแล้วปรากฏว่าสายไม่ว่าง เมื่อหมุนใหม่เราจะต้องดูหมายเลขนั้นอีกครั้ง เพราะเราลืมหมายเลขนั้น เนื่องจากความจำระยะสั้นมีเวลาอันจำกัด ถ้าเราต้องการจะจำให้ได้นานเกินกว่าเวลา 20 หรือ 30 วินาที เช่น เวลาหมุนไปแล้วปรากฏว่าสายไม่ว่าง และเราไม่อยากจะเปิดดูหมายเลขนั้นอีก วิธีที่จะช่วยให้จำได้ก็คือ ท่องหมายเลขนั้นซ้ำๆ (rehearsal) ก็จะช่วยให้จำได้นานขึ้น

3. ความจำระยะยาว ความจำระยะยาวเป็นเรื่องที่น่าสนใจมากที่สุด นักจิตวิทยา กลุ่มพุทธินิยม หรือกลุ่มที่สนใจเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน มีความเชื่อว่าความสามารถในการเก็บสะสมข้อมูลไว้ในความจำระยะยาวไม่มีขอบเขตจำกัด และจะเป็นแหล่งที่บันทึกทุกๆ สิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนมาเสมือนที่เก็บสะสมประสบการณ์ ซึ่งจะไม่มีหายไปไหน การที่คิดไม่ออก หรือการลืมเกิดจากการที่เราไม่สามารถเรียกสิ่งที่เรารู้แล้วมาใช้ได้ ซึ่งหมายความว่าไม่สามารถดึงให้ขึ้นมาอยู่ในระดับ “จิตสำนึก – conscious level” ถึงอย่างไรก็ตามมีนักจิตวิทยาบางคนมีความเชื่อว่า ข้อมูลที่เก็บอยู่ในความจำระยะยาวอาจจะไม่ได้อยู่กับเราตลอดชีวิต อาจถูกแทนที่ด้วยข้อมูลอื่น

จากการแบ่งระบบของความจำสรุปได้ว่า ความจำออกเป็น 3 ประเภท คือ ความจำการรู้สึกสัมผัส เป็นความจำจากประสาทสัมผัสเป็นความจำที่มีระยะเวลาสั้นมาก ความจำระยะสั้น เป็นความจำชั่วคราวเพื่อใช้ประโยชน์และจะถูกลืมไปได้โดยง่าย และความจำระยะยาว เป็นความจำที่คงทนซึ่งเป็นการจำที่เกิดจากความพยายามและความตั้งใจ

### 2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ไว้ดังนี้

ประจักษ์ ปฏิทัศน์ (2559, น. 62) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. แรงจูงใจ แรงจูงใจมีบทบาทสำคัญโดยมีหน้าที่เป็นตัวบังคับว่าบุคคลจะจำหรือจะลืม บุคคลมักจะจำในสิ่งที่ต้องการจำ และพบว่าจำในสิ่งที่สอดคล้องกับความเชื่อและลิ้มในสิ่งที่ไม่สนใจ

2. ชนิดของการเรียนรู้ เป็นรูปแบบที่บุคคลจะเรียนรู้จากการศึกษาหรือจากสภาพการณ์ต่างๆหลายครั้งที่มีการเรียนรู้ใหม่เกิดขึ้น ทำการขัดขวาง ความจำที่เรียนรู้เดิม ทำให้ไม่สามารถจดจำสิ่งเดิมได้ หรือจำได้ก็เพียงบางส่วน

3. **วิธีเรียนรู้** วิธีเรียนรู้ที่มีผลต่อการจำได้แก่ การเรียนรู้รูปแบบต่างๆ เช่น การเรียนที่ละส่วนกับการเรียนทั้งหมด การเรียนสิ่งที่มีความหมายกับการเรียนในสิ่งที่ไม่มีความหมาย การเรียนแบบให้รู้ผลของการกระทำ การเรียนโดยใช้เหตุและผล ฯลฯ การเรียนแต่ละรูปแบบก็จะทำให้เกิดการจดจำแตกต่างกันและไม่สามารถบอได้ว่ารูปแบบใดจะจดจำได้ง่ายกว่าและนานกว่า แต่การเลือกวิธีที่เหมาะสมจะทำให้จำเรื่องที่เรียนผ่านไปได้ง่ายและนานขึ้น

4. **สถานการณ์ขณะจำ** สถานการณ์ที่มีระดับเข้มข้นสูงกว่าปกติทั้งด้านบวกและด้านลบสามารถดึงดูดความสนใจและทำให้เกิดความจำที่ชัดเจนมากกว่าสถานการณ์ทั่วไป เช่น สถานการณ์ที่สร้างความรู้สึกรังเกียจใจมากเป็นพิเศษ นำประทับใจใจมากเป็นพิเศษ หรือสถานการณ์ที่น่าตื่นเต้น น่ากลัว ในระดับสูงกว่าปกติ เป็นต้น

จิตวิสต์ สุขป้อม (2557, น. 148-150) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ในการจำของแต่ละบุคคลโดยแยกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. **สิ่งเร้าและเป้าหมาย (Target)** สิ่งเร้าที่คอยมากระตุ้นให้เกิดการรับรู้ นับเป็นปัจจัยสำคัญอันหนึ่งที่ก่อให้เกิดการรับรู้ของบุคคล เนื่องจากสิ่งเร้าแต่ละชนิดมีคุณสมบัติแตกต่างออกไปตามขนาด ความเข้ม สี สัน รูปทรง การเคลื่อนไหว ความคมชัด ความแตกต่างซึ่งเราสามารถนำมาอธิบายรายละเอียดในการรับรู้แต่ละอย่างได้ดังนี้

1.1 **ด้านขนาด** ในการรับรู้แต่ละครั้ง หากบุคคลได้รับสิ่งเร้า หรือสิ่งกระตุ้นที่มีขนาดใหญ่พอที่อวัยวะรับสัมผัสทางตาได้อย่างชัดเจน ก็จะทำให้เกิดความเข้าใจ และนำไปสู่การตีความหมายได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

1.2 **ความเข้ม ความชัดเจน** วัตถุที่เรารับรู้ก็มีผลในการตีความหมายไปในทิศทางต่างๆหากความเข้ม และความชัดเจนไม่เพียงพอ เช่น ไฟสัญญาณจราจร ความเข้มไม่พอหรือไม่ชัดเจน ก็อาจเกิดอุบัติเหตุได้ เป็นต้น

1.3 **การเคลื่อนไหว** วัตถุที่เรารับรู้มีหลายแบบ หลายประเภท บางครั้งก็เป็นวัตถุที่ติดอยู่กับที่ หรือบางครั้งก็เป็นวัตถุเคลื่อนไหว เช่น รถวิ่ง หรือสิ่งของที่เคลื่อนไหวไปมาซึ่งวัตถุที่เคลื่อนไหวนั้นจะได้รับความสนใจมากกว่าวัตถุที่อยู่นิ่ง

1.4 **สี สัน** เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ดึงดูดความสนใจให้กับบุคคลเกิดการรับรู้จะสังเกตเห็นได้ว่า วัตถุใดที่มีสี สัน สวยงาม ชูดูด และหลากหลาย จะได้รับความสนใจ เช่น ของเล่นของเด็กๆ หรือชุดที่ใส่ จะเน้นสี สัน โดยส่วนมากจะมีสีเข้ม เพื่อให้เกิดการรับรู้และความสนใจ และตอบสนองความต้องการของเด็กๆมากกว่า

1.5 ด้านรูปร่าง การรับรู้ที่ผ่านจากวัตถุที่มีรูปร่าง รูปทรงต่างๆก็จะเกิดความรู้สึกที่ต่างกัน จะเห็นได้จากอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในชีวิตประจำวันมากมาย เช่น โทรศัพท์ รถยนต์ โทรทัศน์ ตู้เย็นคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

2. ตัวบุคคล (Person) ในการรับรู้ นอกจากปัจจัยภายนอกที่กล่าวมาแล้ว สิ่งที่ต้องคำนึงถึงและมีบทบาทสำคัญอย่างมากก็คือ ตัวบุคคลที่จะรับรู้ หรือเรียกว่า ผู้รับรู้ (Perceiver) โดยกระบวนการรับรู้จากผ่านตัวบุคคล โดยผ่านอวัยวะรับสัมผัส ทั้ง 5 ก็คือ ตา หู จมูก ลิ้น และสัมผัส ในส่วนของอวัยวะรับสัมผัสส่วนแรกก็คือตา หากตัวบุคคลมีการรับรู้ทางสายตาก็ดี ไม่สั้น ไม่ยาว ไม่เอียง ไม่บอดสี การรับรู้และการตีความหมายของสิ่งที่รับรู้ก็จะถูกต้อง และสื่อสารได้ดี หู เป็นอวัยวะรับสัมผัสทางเสียง หากการรับรู้บางอย่างต้องใช้เสียงในการสื่อสารเช่น วิทยู โทรทัศน์ และเสียงพูดคุยทั่วไป หากบุคคลไม่มีความบกพร่องทางหู ก็จะสามารถรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อวัยวะรับสัมผัสอีกอย่างก็คือ จมูก ในการรับรู้กลิ่นต่างๆ ที่ออกมาจากวัตถุที่เราได้เห็นหรือสัมผัสเพื่อส่งกลิ่นไปยังระบบประสาทในการตีความ หรือแปลความหมาย ลิ้น ใช้เป็นอวัยวะรับสัมผัสเพื่อให้เกิดการรับรู้ทางรสชาติ อวัยวะสัมผัสสุดท้ายก็คือ ผิวหนัง หรือการสัมผัสโดยการจับ แตะ เพื่อให้เกิดความรู้สึกอ่อนแข็ง นุ่ม ซึ่งนำไปสู่กระบวนการตีความหมาย จะเห็นได้ว่าอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้ามีคุณค่าและมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อมนุษย์ หากบุคคลที่รับรู้หรือเรียนรู้ในสิ่งใดก็ตามต้องมรอวัยวะสัมผัสที่สมบูรณ์ ไม่บกพร่อง ก็จะทำให้การเรียนรู้และการสื่อความหมายเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง

3. สภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (Environment, Situation) สิ่งรอบๆ ตัวของบุคคลมีผลต่อการรับรู้ สภาพแวดล้อมและสถานการณ์ดังกล่าว ได้แก่ ช่วงเวลาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น สังคม วัฒนธรรม ความเชื่อ อิทธิพลของกลุ่ม ค่านิยม จริต ประเพณีในแต่ละที่แตกต่าง กัน มีผลต่อการรับรู้

มาลินี จุโทปะมา (2554, น. 133) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำดังนี้

1. สถิติปัญญา การจำเกี่ยวข้องกับสถิติปัญญาเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะความเข้าใจ ภาษา และความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหา หรือคิดริเริ่มต่างๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย

2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในทางประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งที่ทำให้เราดีใจสุดขีด หรือทุกข์แสนสาหัส ย่อมตกอยู่ในความทรงจำของเราเป็นเวลานาน และชัดเจน

3. ความสนใจ เรามีความสนใจในสิ่งใดก็ย่อมจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ เราไม่สนใจ ก็ทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็ว ดังนั้น การเลือกเรียนวิชาที่เรา



สนใจ จะทำให้เราจำได้ดี และถ้าสามารถนำไปพิจารณาไตร่ตรอง ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วย

จากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำสรุปได้ว่า สิ่งเร้าที่บุคคลได้สัมผัสในสถานการณ์ต่างๆ สร้างแรงจูงใจ ความสนใจ และปฏิกิริยาทางอารมณ์ และการฝึกฝนทำให้เกิดการจดจำที่แม่นยำ การเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมทำให้เกิดความจำได้เป็นเวลานาน รวมทั้งระยะเวลาในการเรียนรู้ก็ส่งผลต่อความจำอีกด้วย

#### 2.4 วิธีที่ช่วยให้เกิดความจำระยะยาว

ในการจัดการเรียนการสอน ครูควรจะได้ตระหนักว่าสิ่งที่นักเรียนเคยรู้มาก่อนจะสะสมอยู่ในความจำระยะยาวซึ่งจะมีอิทธิพลต่อสิ่งที่จะเรียนรู้ใหม่ ดังนั้น เพื่อที่จะช่วยให้นักเรียนสะสมความรู้ให้อยู่ในความจำระยะยาว ครูควรจะได้จัดเนื้อหาใหม่ที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิม พร้อมทั้งใช้วิธีท่องจำแบบใช้ความคิดเข้าช่วย จะทำให้จำได้นานยิ่งขึ้น พรรณี ชูทัย เจนจิต (2550, น. 223)

วีรพล แสงปัญญา (2561, น. 34) แนวทางที่จะช่วยให้เกิดความจำระยะยาวได้ดี มีดังนี้

1. การจัดระเบียบแบบแผน (organization) ของเนื้อหา
2. การสร้างคำช่วยจำจากอักษรตัวแรกของแต่ละคำ (acronym หรือ initial-letter strategy)

3. การสร้างประโยคที่มีความหมายช่วยจำ (acrostic)
4. การสร้างเสียงสัมผัส (rhymes)
5. peg word คือการสร้างคำที่มีเสียงสัมผัสกับตัวเลข ละจินตนาการช่วยจำ
6. loci method คือ การสร้างมโนภาพ สิ่งแวดล้อม สถานที่ มาเชื่อมโยงกับสิ่งที่ต้องการจำ

7. การใช้ keyword

สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2559, น. 271-275) เทคนิคช่วยความจำมีทั้งหมด 6 วิธี คือ

1. การสร้างเสียงสัมผัส (Rhymes) เป็นวิธีที่ใช้ได้ผลดีมาก และสิ่งที่จดจำจะอยู่ในความทรงจำเป็นเวลานาน เป็นวิธีที่ช่วยให้อะไร (recall) สิ่งที่ต้องการจะจำได้ง่ายและแม่นยำขึ้น

2. การสร้างคำเพื่อช่วยความจำจากตัวอักษรตัวแรกของแต่ละคำ (Acronym) การสร้างคำเพื่อช่วยความจำวิธีนี้ทำได้โดยการนำอักษรตัวแรกของแต่ละคำที่จะต้องการจำมาเน้นคำ

ใหม่ที่มีความหมาย เช่น การจำชื่อทะเลสาบที่ใหญ่ทั้งห้าของอเมริกาเหนือ สร้างคำว่า Homes ซึ่งหมายถึงทะเลสาบ Huron, Ontario, Michigan, Erie, Superior ตามลำดับ

3. การสร้างประโยคที่มีความหมายช่วยความจำ (Acrostic) เช่น การจำชื่อดาวพระเคราะห์ทั้งเก้าเป็นภาษาอังกฤษว่า “Men Very Easily Make Jugs Serve Useful New Purposes” ซึ่งมาจาก Mar, Venus, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptune และ Pluto

4. วิธี Pegword เป็นวิธีที่มีประโยชน์สำหรับการท่องจำรายชื่อ สิ่งของหลายๆ อย่างที่จะต้องมิลำดับ 1,2,3 การใช้จำเป็นจะต้องสร้าง Pegs ขึ้น และท่องจำปกติ มักจะใช้ตัวเลขมีความสัมพันธ์กับสิ่งของให้มีเสียงสัมผัส (Rhyme) เช่น One-Bun, Two-Shoes, Three-Tree, Four-Door, Five-Hive, Six-Sticks, Seven-Heaven, Eight-Gaate, Nine-Line

5. วิธีโลไซ (Loci Method) วิธีช่วยความจำ โลไซมักจะใช้ช่วยความจำเกี่ยวกับสถานที่พยายามเชื่อมโยงสิ่งที่จะจำกับสถานที่ หรือสิ่งของที่ได้ให้หมายเลขไว้ และเมื่อจะระลึกถึงสิ่งที่ต้องการจำก็เริ่มจากหมายเลข 1 เป็นต้นไป ดังนี้

5.1 สถานที่หรือตำแหน่งต่างๆ ที่จะเลือกใช้ควรจะอยู่ใกล้กัน

5.2 จำนวนสถานที่หรือตำแหน่งที่จะใช้ควรเป็นจำนวนไม่เกิน 10 แห่ง

5.3 ควรกำหนดหมายเลข ให้แต่ละสถานที่ตามลำดับตั้งแต่หนึ่งไปจนถึงสถานที่สุดท้าย และควรจะสามารถระลึกได้ทั้งหน้าไปหลังและหลังไปหน้า

5.4 สถานที่ใช้ควรจะเป็นที่ๆคุ้นเคย และผู้ใช้สามารถจะนึกภาพได้อย่างชัดเจนนั้นสถานที่นั้นๆ จะใช้ควรมาจากประสบการณ์

5.5 สถานที่ที่จะใช้เครื่องช่วยความจำโลไซ ควรจะมีลักษณะแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ผู้ใช้ควรจะเน้นสิ่งเด่นของแต่ละสถานที่

5.6 ผู้ใช้จะต้องสามารถที่จะสร้างจินตนาการของลักษณะเดิมของแต่ละสถานที่ได้เป็นต้นว่าเครื่องแต่งห้องมีลักษณะพิเศษอะไรบ้าง

6. วิธี Keyword ขั้นตอนของวิธี Keyword มีเพียง 2 ขั้นตอนคือ

6.1 พยายามแยกคำภาษาต่างประเทศที่จะเรียน ซึ่งเวลาออกเสียงแล้วคล้ายภาษาไทย นี่คือ Keyword

6.2 นึกถึงความหมายของ Keyword ในภาษาไทยแล้ว แล้วมาหาคำสัมผัสของความหมายของ Keyword ในภาษาไทยตามเสียงที่อ่าน และความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่จะเรียน

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, น. 198) ได้สรุปขั้นตอนการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อความคงทนในการจำระยะยาว ดังนี้

1. สังเกตคุณสมบัติต่างๆ ของคำใหม่ เช่น หน่วยคำ เสียง โครงสร้าง ความหมายของรูปแบบของคำศัพท์นั้น
  2. รวมคำศัพท์เป็นเครือข่ายสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับคุณสมบัติของคำตาม ข้อ 1
  3. หาความหมายของคำศัพท์ตามบริบทที่แสดงคุณสมบัติของคำนั้น
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551, น. 189) วิธีที่จะช่วยให้เกิดความจำระยะยาวได้ดี แบ่งออกเป็น 2 วิธีการคือ

1. การจับบทเรียนให้มีความหมาย เป็นการจับบทเรียนเป็นระเบียบเป็นหมวดหมู่ เกิดความหมายต่อผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจำบทเรียนได้ง่าย และนานเข้า ดังนี้

1.1 การเข้ากลุ่ม หมายถึง การจัดสิ่งที่ต้องการจำที่อยู่ใกล้กันและคล้ายๆกัน ให้มีความสัมพันธ์กันเป็นกลุ่มเดียวกัน ในการจำตัวเลข ทะเบียนรถ เลขโทรศัพท์ เลขประจำตัวสมาชิก ซึ่งมีเลขหลายตัวก็อาจแบ่งเป็นกลุ่มย่อย จะทำให้จำได้ง่ายและนานขึ้น เช่น 2502055 เข้ากลุ่มโดยจำเป็น 2 กลุ่มคือ 251 กลุ่มหนึ่ง 2055 อีกกลุ่มหนึ่ง การจัดสิ่งที่ต้องการจำเป็นกลุ่มเป็นการรวมกลุ่มเล็กๆ เพื่อสะดวกแก่การจำให้เป็นหน่วยเล็กเพื่อง่ายต่อการจำ

1.2 การเข้าเป็นหมวดหมู่ เป็นการจัดสิ่งที่ต้องการจำเป็นประเภทต่างๆ ตามคุณสมบัติที่คล้ายคลึงกัน การจัดกลุ่มคณะวิชาเป็นพวกเดียวกัน เป็นการจัดหมวดหมู่ตามคุณสมบัติหรือลักษณะและจำเป็นหมวดแทน คณะวิชานั้นๆ มีแผนกวิชาย่อยอะไรบ้างที่เป็นหมวดหมู่ชื่อลักษณะนั้นเป็นแกน ก็จะช่วยให้จำได้แม่นยำขึ้น

1.3 การเข้ารหัส เป็นการให้ความหมายกับสิ่งที่ต้องการจำ กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ ขึ้นก็จะช่วยให้จำได้แม่นยำ เช่น การจำโดยการใช้อักษรย่อ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ย่อเป็น ส.จ.ล. ผู้ที่มีศัพท์ต่างๆต้องจำมากก็จะต้องรหัสในลักษณะเช่นนี้ สิ่งที่สำคัญก็คือ ต้องจำและถอดได้ง่ายด้วย มิฉะนั้นตนเองอาจถอดรหัสไม่ออก

1.4 การเข้าสัมผัส โดยให้สิ่งที่ต้องการจำเป็นมาเรียบเรียงให้มีลักษณะคล้องจองกัน เป็นการแต่งเป็นคำขวัญ การแต่งเป็นคำกลอนที่มีความหมายก็จะช่วยให้จำได้แม่นยำ เช่น งานคือเงิน เงินคืองาน บันดาลสุข การสร้างสิ่งที่จะช่วยเตือนความจำด้วยการสัมผัสในลักษณะนี้ มักนิยมใช้เป็นคำขวัญ ใ้ห้องหรือให้ร้องเพลงทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานกับการร้องเพลง แม้เวลาจะผ่านไปก็ยังสามารถจำได้อยู่

1.5 การเข้าหลักเกณฑ์ ความสามารถเข้าใจหลักเกณฑ์จะสามารถทำให้ความจำง่ายขึ้น เพราะลดปริมาณสิ่งที่จำให้น้อยลง และจำได้นานเพราะจำเพียงหลักเกณฑ์อย่างเดียว ส่วนรายละเอียดอื่นก็จะคิดออกเองได้ เช่น การจำว่าเดือนที่ลงท้ายด้วย คม มี 31 วัน และ

ลงท้ายด้วย ยฺน มี 30 วัน ก็จะจำจำนวนวันของแต่ละเดือนได้ การใช้หลักเกณฑ์การจำเป็นเทคนิคของแต่ละคน

2. การจัดสถานการณ์เพื่อช่วยการเรียนรู้ เป็นการจัดให้มีการเรียนเพิ่ม การทดสอบ การท่องจำ การใช้จินตนาการ และการเลียงสิ่งขัดขวางเพื่อช่วยความจำ ดังนี้

2.1 การเรียนเพิ่ม เป็นการเรียนภายหลังการได้เรียนบทเรียนนั้นแล้ว และทบทวนและทบทวนบทเรียนนั้นซ้ำแล้วซ้ำอีก จำได้แม่นยำและนานขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่คนส่วนมากรู้อยู่แล้ว เช่น การท่องจำต่างๆ ในเวลาเย็นก่อนกลับบ้านของนักเรียน การทบทวนบทเรียนก่อนสอบ ซึ่งเป็นการฝึกหัดเพื่อให้การเก็บความจำอยู่ได้ทนทาน

2.2 การทดสอบ เป็นการทบทวนบทเรียนขณะที่ฝึกหัดซึ่งมี 2 ลักษณะคือการฝึกโดยไม่มีการทดสอบ เช่น การอ่านทบทวนซ้ำบ่อยๆ และการฝึกโดยมีการทดสอบอาจทดสอบด้วยตนเอง เช่น ปิดตำรานึกถึงสิ่งที่ได้อ่านต่อไป หรือทดสอบโดยมีครูออกเป็นข้อสอบให้ทำก็ได้ การฝึกโดยมีการทดสอบจะได้ผลดีกว่าไม่มีการทดสอบ เพราะการทดสอบช่วยให้จำได้ดีกว่าเมื่อมีการทดสอบเกิดขึ้น ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ว่าตนเองจำบทเรียนส่วนไหนไม่ได้มาก ก็จะได้พยายามจำและทำความเข้าใจอีกครั้งหนึ่ง การท่องจำโดยไม่มีการทดสอบไม่ช่วยในเรื่องที่จำไม่ได้ การทดสอบจึงเป็นการรื้อฟื้นความจำอย่างหนึ่ง

2.3 การท่องจำ เป็นการทบทวนโดยการท่องบทเรียนต่างๆ จากการทดลองโดยแบ่งเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ให้ผู้ถูกทดลองอ่านในใจตลอดเวลา กลุ่มที่ 2 อ่านออกเสียง 20% ของเวลาที่กำหนดให้ กลุ่มที่ 3 อ่านออกเสียง 40 % ของเวลาที่กำหนดให้ กลุ่มที่ 4 อ่านออกเสียง 60 % ของเวลาที่กำหนดให้ กลุ่มที่ 5 อ่านออกเสียง 80% ของเวลาที่กำหนดให้ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้เวลาอ่านออกเสียงมาก จะจำได้ดีกว่ากลุ่มที่ใช้เวลาอ่านออกเสียงน้อยเป็นลำดับไป กลุ่มอ่านในใจตลอดเวลาจะจำได้น้อยที่สุด การออกเสียงช่วยให้จำบทเรียนได้ดีกว่าการอ่านในใจ เกิดจากการออกเสียงได้เพิ่มทักษะการฟังด้วย ซึ่งช่วยให้จำได้แม่นยำขึ้น

2.4 การใช้จินตนาการ เป็นการสร้างภาพในใจให้สัมพันธ์กับสิ่งที่ต้องการจำ และไปสัมพันธ์กับภาพหรือสิ่งของที่จำได้ดีหรือคุ้นเคยแล้ว และนี่ก็ภาพทั้งสองอย่างเข้าด้วยกัน ทั้งนี้ก็เพราะสมองซีกซ้ายจะทำหน้าที่เกี่ยวกับความจำทางภาษาและสิ่งที่เป็นนามธรรม สมองซีกขวาจะจำสิ่งที่เป็นรูปธรรม หากเราสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับสิ่งที่เป็นรูปธรรมได้ก็จะทำให้เราจำได้ดีขึ้น เพราะเราใช้สมองทั้งสองซีกให้เป็นประโยชน์การสร้างจินตนาการมี 2 วิธีคือ การจินตนาการด้วยตัวเลข เป็นการจดจำตัวเลขแล้วแปลงลงมาเป็นภาพ การนำสิ่งที่ต้องการจำมาเป็นภาพให้สัมพันธ์กับภาพ

สรุปแล้ว กลวิธีที่ช่วยให้เกิดความจำระยะยาว ช่วยให้ผู้เรียนสามารถที่จะเข้ารหัสสิ่งที่เรียน เก็บไว้ในความจำระยะยาว และเวลาที่ต้องการใช้ก็สามารถค้นคืนหรือเรียกมาใช้ได้ง่าย ฉะนั้นการสอนนักเรียนให้ใช้เครื่องช่วยจำจึงมีประโยชน์ เพราะจะได้แก่ความเข้าใจผิดที่ว่า คนจำเก่งเป็นคนที่มีระดับสติปัญญาสูง ถ้านักเรียนได้ทดลองใช้วิธีช่วยความจำในการเรียนขึ้น และสนุกที่จะค้นคืนวิธีที่จดจำสิ่งที่เรียนได้ดี เวลาสอบก็จะทำคะแนนได้ดีขึ้น

## 2.5 ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวถึงระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำดังนี้

ธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555, น. 48) ได้กล่าวว่า ระยะเวลาที่ควรใช้วัดความคงทนในการเรียนรู้นั้นควรให้ห่างจากการทดสอบครั้งแรกอย่างน้อย 2-4 สัปดาห์ เพื่อลดความคาดเคลื่อน ซึ่งอาจเกิดจากความเคยชินในการทำแบบทดสอบหรือการจำข้อสอบได้นั่นเอง

กรศิริ ศิริแก้ว (2553, น. 32) ได้กล่าวว่า ระยะเวลาวัดความคงทนในการจำนั้นเราควรคอยให้เวลาผ่านไปหลังจากที่ได้ให้ หรือจัดการเรียนรู้ผ่านไปแล้วระยะหนึ่ง อาจจะ 2 นาที 5 นาที หรือประมาณ 2 สัปดาห์แล้วค่อยประเมินผลการเปลี่ยนแปลงที่ได้จะเป็นผลการเรียนรู้ และความคงทนในการจำ

น้ำผึ้ง ขาน้ำ (2550, น. 40) ได้กล่าวว่า การวัดความคงทนนั้นสามารถวัดได้ก็ต่อเมื่อระยะเวลาผ่านไปแล้ว 2-4 สัปดาห์หลังจากการเรียนรู้ช่วงหนึ่ง ซึ่งมีวิธีที่จะวัดด้วยกัน 3 วิธีหลักๆ คือ การจำได้ การระลึกได้ การเรียนกิน ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเลือกการวัดให้เหมาะสมกับผู้เรียน เหมาะสมกับสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วว่ามีความยากง่ายมาากน้อยเพียงใด เช่นการบรรยาย การเลือกตอบ เป็นต้น

จากการศึกษาระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำสรุปได้ว่า ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำนั้นสามารถวัดได้หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้ เมื่อระยะเวลาผ่านไปแล้ว 2-4 สัปดาห์ การวัดและประเมินผลนั้นควรเหมาะสมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ และเหมาะสมกับการวัดความคงทนในการจำ

## 2.6 ความจำและการลืมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวถึงความจำและการลืมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในการจำดังนี้

สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2559, น. 280) ได้กล่าวถึงการวิจัยในเรื่องความจำและการลืมนักจิตวิทยาได้สรุปว่าครูจะต้องช่วยนักเรียน โดยการสอนให้นักเรียนใช้ยุทธศาสตร์ในการช่วยความจำต่างๆดังต่อไปนี้

1. การท่องจำจนได้ดี (Overlearning) โดยฝึกปรับที่จะท่องสิ่งที่ต้องการจำทุกโอกาส เช่น ขณะนั่งรถไปโรงเรียน นั่งรถกลับบ้าน หรือขณะที่เดินข้ามตึกเวลาเปลี่ยนวิชาหรือรออาจารย์ก่อนเข้าห้องสอน เพราะ Overlearning จะช่วยลดการรบกวนทำให้ไม่ลืม

2. พยายามดูหนังสือด้วยความเข้าใจ โดยการใช้เครือข่ายโยงความสัมพันธ์สิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนรู้แล้ว หรือในการอ่านก็ให้ใช้การจัดกลุ่มหรือใช้วิธี TACE เป็นต้น

3. พยายามลดสิ่งรบกวน เลือกวิชาที่จะดูหนังสือไม่ให้มีการรบกวนก่อนหรือหลัง

4. ใช้ยุทธศาสตร์ในการดูหนังสือ

5. พยายามใช้เครื่องชี้แนะช่วยในการค้นคืน (Retrieval Cues) ซึ่งอาจจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เคยมีประสบการณ์หรือเรียนรู้ สภาพแวดล้อมที่อาจจะเป็นได้ทั้งด้านกายภาพหรือด้านจิตวิทยาหรือสังคม

6. มีความรู้-คิด หรือตระหนักในคุณลักษณะความจำของตนเอง (meta memory) เป็นต้นว่า พยายามหาเรื่องช่วยจำ ยุทธศาสตร์การจำที่ตนคิดว่ามีประสิทธิภาพและรู้จักอ่อน จุดแข็งความจำของตนเอง

นุชลี อุปกัย (2556, น. 159) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความจำและการลืมกับการเรียนการสอน ดังนี้

1. ต้องให้แน่ใจว่าผู้เรียนตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้เรียนตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้สอนนำเสนอ โดยส่งสัญญาณให้ผู้เรียนหยุดทำกิจกรรมอื่นๆ และหันมาตั้งใจฟัง หรือเคลื่อนที่ไปทั่วๆ ห้องเพื่อให้ใกล้ชิดผู้เรียนและใช้น้ำเสียงหนักเบาในการสอน หรือตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่สอนเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

2. ต้องช่วยให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะได้ว่าข้อมูลใดเป็นสาระสำคัญที่เน้น และข้อมูลใดเป็นเพียงรายละเอียดมิใช่ประเด็นหลัก โดยผู้สอนอาจสรุปจุดประสงค์ของการเรียนอีกครั้ง เมื่อกำลังจะเข้าสู่เนื้อหาสำคัญ หรือในขณะที่อธิบายอาจหยุดจังหวะให้ผู้เรียนคิด หรืออธิบายซ้ำอีกครั้งหนึ่ง หรือให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาที่ผู้สอนเพิ่งอธิบายไปให้ฟัง หรือเขียนสรุปประเด็นสำคัญอีกครั้งหนึ่ง หรือให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาที่ผู้สอนเพิ่งอธิบายไปให้ฟัง หรือเขียนสรุปประเด็นสำคัญให้ผู้เรียนเห็นบนกระดาน หรือให้ผู้เรียนขีดเส้นใต้สาระสำคัญที่จดในสมุดโน้ต เป็นต้น

3. ต้องช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ใหม่เข้ากับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว โดยผู้สอนอาจใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่กำลังจะเรียนหรือการนำเสนอแผนผัง แผนภูมิ กรอบแนวคิดที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีกับความรู้ใหม่ที่กำลังจะเรียน

4. ต้องจัดให้ผู้เรียนมีโอกาสทบทวนข้อมูล โดยการนำการบ้านครั้งที่แล้วมาทบทวนก่อนเริ่มเรียน หรือการทดสอบย่อยๆ หรือการเสนอเกมเพื่อเป็นการทดสอบสิ่งที่เรียนรู้อย่างมาแล้วหรือการมอบหมายงานที่ผู้เรียนต้องใช้ทั้งความรู้ใหม่และความรู้เก่าร่วมกัน

5. ต้องเสนอเนื้อหาสาระที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยทำให้ผู้เรียนเห็นถึงเป้าหมายของการเรียนในครั้งนั้นอย่างชัดเจนและให้ผู้เรียนทราบถึงหัวข้อที่จะเรียนทั้งหมด เมื่อผู้เรียนมีคำถามหรือข้อสงสัย ผู้สอนควรเชื่อมโยงคำถามนั้นให้เข้าไปอยู่ในหัวข้อที่เรียนอย่างเหมาะสม

6. ต้องทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ มิใช่ทำให้ผู้เรียนจดจำได้

มาลินี จุโทปะมา (2554, น. 139) การศึกษาเรื่องความจำ การลืม มีประโยชน์ในแง่การประยุกต์ใช้ในกิจกรรมประจำวันหลายด้าน เช่น ความรู้เกี่ยวกับความจำระยะสั้น ความจำระยะยาว เป็นประโยชน์ในการอ่านหนังสือหรือกิจกรรมที่อาศัยความจำ โดยการทบทวนอย่างสม่ำเสมอ จะช่วยพัฒนาความจำให้คงอยู่ได้นาน จึงขอนำเสนอความจำและการลืมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอน ครูควรสร้างบรรยากาศ และสภาพแวดล้อมให้น่ารื่นรมย์ เพื่อนักเรียนจะได้เรียนอย่างตั้งใจ หลังการท่องจำหรือเรียนอะไรแล้ว และทบทวนในเวลาต่างๆ กัน ปรากฏว่าจะเกิดการลืมมากในระยะแรก แล้วลืมน้อยลงจนเกือบคงที่ในตอนหลัง

2. ครูควรให้นักเรียนทบทวนเรื่องที่เรียนทันทีหลังจากเรียนแล้ว จะได้ผลดีกว่าทิ้งช่วงไว้นานจึงมาทบทวน

3. คนเราจะจำสิ่งของที่ตนชอบได้ดีกว่าสิ่งที่ไม่ชอบ ซึ่งตรงกับที่นักจิตวิทยา กลุ่มจิตวิทยาวิเคราะห์ได้สรุปเรื่องราวการเก็บกดของ ฟรอยด์ ไว้ตรงกันว่า การลืมอาจเกิดได้จากการจงใจลืม เพราะคนเราจะลืมประสบการณ์ที่ขมขื่น และจะจำประสบการณ์ที่รื่นรมย์

4. ครูควรทำทบทวนทุกอย่างให้มีความหมาย คือ ให้นักเรียนเข้าใจก่อนจึงให้ท่องจำเพื่อช่วยความจำ การจำคำที่มีความหมาย จะจำได้นานกว่าจำคำที่ไม่มีความหมาย

5. การสอนอะไรนั้น ควรให้หลักใหญ่ๆ เพราะรายละเอียดนั้น มีโอกาสบิดเบือนความจริงได้มาก เพราะคนเราจะลืมส่วนที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อยมากกว่าจะลืมเค้าโครงทั้งหมด

6. การสอนให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง จะได้ผลดีกว่าการสอนจากประสบการณ์รอง เพราะการลืมจะเกิดขึ้นเพราะถ่ายทอดกันมาหลายทอด และมีโอกาสบิดเบือนไปมาก

7. ก่อนสอนเรื่องใดๆ ครูควรชี้ให้นักเรียนมองเห็นประโยชน์ของสิ่งที่เรียนก่อน เพราะคนเราจะเรียนได้ดี ถ้าผู้เรียนต้องการจะจำและเห็นความจำเป็น เห็นประโยชน์ของสิ่งนั้น
8. การดูหนังสือหรือการเรียนก็ตาม ถ้าจะให้จำได้นานต้องมีการพักผ่อนเพียงพอ และอย่าให้มีกิจกรรมทางสมองอย่างอื่นมาคั่น
9. ในการจัดตารางสอน หรือตารางสอบ ครูไม่ควรจัดให้วิชาที่ต้องใช้สมอง มากๆ ต่อเนื่องกันจะทำให้ผลลดลง เพราะการล้าจะเกิดขึ้นเมื่อมีกิจกรรมทางสมองอย่างอื่นมาคั่น หรืออาจจะล้าเมื่อสมองต้องจำสิ่งอื่นๆ อยู่ก่อนแล้ว การล้าจะเกิดขึ้นจากการเก็บสิ่งที่เรียนก่อน มี อิทธิพลรบกวน ทำให้ล้าสิ่งที่เรียนหลัง
10. เมื่อครูสอนเรื่องใดจบแล้ว ครูควรสรุปลงเป็นความคิดรวบยอด หรือเป็น หัวข้อสำคัญๆ เพื่อช่วยความจำของเด็ก เพราะคนเราจะจำข้อความที่เป็นความคิดรวบยอด หรือ ข้อสรุปได้ดีกว่าการจำคำพูด หรือคำกล่าวทั่วไป หรือข้อเท็จจริงธรรมดา
11. ครูควรสอนให้เด็กเข้าใจ หรือเกิดทักษะอย่างแท้จริงจะทำให้มีความจำอยู่ได้นาน และถาวร เพราะการเรียนให้เกิดความเข้าใจแม่นยำแล้ว จะล้ายากกว่าการเรียนพอสักระยะ ง่ายๆ
12. ครูควรสอนให้เด็กทำเป็น จะได้ผลดีกว่าการสอนให้เข้าใจแล้วไม่ฝึก การเรียนทักษะกล้ำมเนื้อล้ายากกว่าการจำข้อความ
13. พิจารณาช่วงเวลาที่เหมาะสม การจัดตารางสอน หรือการให้เด็กเรียนอะไร ก็ตาม จะต้องพิจารณาช่วงเวลาที่เหมาะสม อย่างนานเกินไป การดูหนังสือทีละน้อยทุกวันสลับกันไป จะได้ผลดีกว่าหักโหมดูทีเดียวนานๆ การฝึกฝนความจำโดยใช้เวลานั้นๆ และมีการพักผ่อนสลับจะได้ผลดีกว่าการฝึกฝนหรือการท่องจำต่อเนื่องเป็นช่วงนาน
14. ในการสอน ครูจะต้องสร้างแรงจูงใจให้แก่เด็กควบคู่ไปกับการเรียน หรือ การท่องจำด้วย แรงจูงใจที่อยากทำงานให้สำเร็จ จะทำให้คนมีความจำสูงกว่าคนขาดแรงจูงใจ
15. ครูควรจัดบทเรียนที่เป็นระเบียบชัดเจน ใช้อุปกรณ์การสอนที่ถูกต้องชัดเจน และมีขนาดพอเหมาะ ประสบการณ์หรือสิ่งเร้าที่ชัดเจน จะจำได้ง่ายกว่าสิ่งเร้าหรือประสบการณ์ที่ เรือนราง

จากการศึกษาเรื่องความจำและการล้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ครูควรสร้างบรรยากาศ สร้างความน่าสนใจในการเรียน จัดเตรียม บทเรียนเนื้อหาและช่วงเวลาเรียนให้เหมาะสมกับความจำ ความพร้อมของนักเรียน นักเรียนควร ได้รับการฝึกทักษะที่เหมาะสมมีการใช้สื่ออุปกรณ์ที่กระตุ้นและพัฒนาความจำของนักเรียน



## 2.7 ข้อเสนอแนะสำหรับครูในการสอนเพื่อความคงทนในการจำ

นักจิตวิทยาการศึกษาหลายท่านได้เสนอแนะกลวิธีที่ช่วยในการเรียนการสอนเพื่อ  
ก่อให้เกิดความคงทนในการจำ ดังนี้

วีระพล แสงปัญญา (2561, น. 35) ได้เสนอแนะกลวิธีดังนี้

1. การขีดเส้นใต้ (underlying)
2. การจดโน้ต (note taking)
3. การสรุป (summarizing)
4. จับคู่ผู้สรุป ผู้ฟัง (cooperative scripting)
5. แผนภาพเครือข่าย/แผนที่ความคิดรวบยอด
6. รูปแบบการดูหนังสือ

6.1 PQ4R P(preview): อ่านเร็วคร่าวๆ Q(question): ตั้งคำถาม ใคร อะไร  
ทำไม ที่ไหน R(read): อ่าน และใช้คำถามที่คิดไว้ R(reflect): คิดไตร่ตรอง ทำความเข้าใจ  
R(recite): อ่านสิ่งที่สรุป ขีดเส้นใต้ หรือจดโน้ต R(review): ทบทวน

6.2 Murder M(Mood): เตรียมใจ อารมณ์ จัดเวลา วางแผนการอ่าน  
U(understanding): อ่านทำความเข้าใจ R(recall): นึกระลึกถึงที่อ่าน โดยพูดเอง มโนภาพ  
D(digest): คิดไตร่ตรอง E(expand): ถามการประยุกต์ใช้ความรู้ R(review): วิเคราะห์คำตอบที่คิด  
ปรับปรุง

ประจักษ์ ปฏิทัศน์ (2559, น. 61-62) ได้เสนอแนะกลวิธีดังนี้

1. การจด การจดเป็นเทคนิคที่ง่ายที่สุดได้ฝึกทั้งสองและถ่ายทอดลงไปในสมุด  
บันทึกกระดาษ ปฏิทินหรือจดลงแบบฟอร์มต่างๆ ที่เตรียมไว้ เช่น แบบฟอร์ม รายงานการที่  
ต้องทำให้เสร็จภายในที่กำหนด หรืออาจคิดและจินตนาการกิจกรรมที่เราจะทำแล้วเขียนขึ้นมาเป็น  
รูปธรรม เช่น การคิดเส้นทางท่องเที่ยว ถ้าท่องเที่ยวทางน้ำ ต้องมีจุดใดบันทึกและจุดลงเรือที่ไหน  
ไปสิ้นสุดที่ใด แล้วทำกิจกรรมใดต่อ หรือถ้าเป็นนักเรียน นักศึกษาการจดสาระสำคัญของ  
บทเรียนเป็นเรื่องสำคัญ โดยเขียนประโยคสั้นๆ ประเด็นย่อๆ อาจใช้ตัวย่อระบบตัวเลขเข้าช่วย  
จดย่อหน้าของการจดบันทึกแต่ละเรื่องที่ต้องแยกจากกันหรือจดเป็นแผนภูมิ เป็นต้น

2. การอัดเทปเสียง การอัดเทปเสียงที่เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เมื่อต้องการ  
ข้อมูลภายหลัง หรือเพื่อการตรวจสอบความถูกต้องโดยเฉพาะการทำรายงาน เครื่องมือชนิดนี้ถือ  
ว่าสะดวกและราคาไม่แพง ควรใช้แบบเล็กๆ เพื่อติดตัวได้ และควรมีคุณภาพ เสียงไม่ขาดๆหายๆ  
เมื่อถอดเสียงออกมาควรจดย่อตามความสำคัญ

3. การเขียนภาพ สมอของมนุษย์จะมีส่วนรับเป็นภาพ คิดเป็นภาพและจำเป็นภาพ (Photographic memory) ใค้อยู่ส่วนหนึ่ง เด็กเล็กจะจำแม่ของตนด้วยใบหน้า จะพบว่าถ้าคนแปลกหน้ามาเด็กจะร้อง และมักได้ยินคำพูดที่ว่า “จำได้ดีดา” โดยเฉพาะเรื่องร้ายๆ เช่น การเกิดอุบัติเหตุ

4. การจำเป็นเรื่องราว เรื่องราวเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้บุคคลจำได้แม่นยำ การฟัง การบรรยาย หรือการอ่านหนังสือ โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวกับกรรม บุคคลจะจดจำได้ง่ายจึงพบว่า ทั้งศาสนาพุทธ ลัทธิเซน หรือลัทธิเต๋า ต่างสั่งสอนด้วยการเล่าเรื่องเพื่อนำไปปฏิบัติ หรือเมื่อฟังการบรรยายวิทยากรยกตัวอย่างเรื่องต่างๆ ให้ฟัง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริง นิทาน เรื่องเหล่านี้ก็จะช่วยให้ผู้ฟังจดจำได้อย่างแม่นยำ

5. เขียนเป็นแผนภูมิ การเขียนสิ่งที่คิดหรือเห็นออกมาเป็นภาพหรือแผนภูมิจะช่วยให้มองเห็นข้อที่ขาดหายไปและในที่สุดก็สามารถเติมแนวความคิดนั้นให้สมบูรณ์ได้ การเขียนแผนภูมิเป็นทั้งการช่วยจำและช่วยคิด เติมเต็มข้อบกพร่องให้สมบูรณ์มากขึ้น พร้อมทั้งจะปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ในทุกด้าน แผนภูมิมียุทธศาสตร์หลายประเภท เช่น แผนภูมิก้างปลา (Fish bone diagram) แผนภูมิต้นไม้ (Tree diagram) แผนภูมิสมอง (Brain mapping diagram) แผนภูมิทั้งหลายจะช่วยให้จดจำได้

สุรางค์ โคว์ตระกูล (2559, น. 280) ได้เสนอแนะกลวิธีดังนี้

1. การท่องจนจำได้ดี (Overlearning) โดยฝึกปรับที่จะท่องสิ่งที่ต้องการจำทุกโอกาส เช่น ขณะนั่งรถไปเรียน นั่งรถกลับบ้าน หรือขณะรออาจารย์ก่อนเข้าห้องสอน เพราะ Overlearning จะช่วยลดการรบกวนทำให้ไม่ลืม

2. พยายามดูหนังสือด้วยความเข้าใจ โดยการใช้เครือข่ายโยงความสัมพันธ์ที่เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนแล้ว หรือในการอ่านก็ให้ใช้การจัดกลุ่ม เป็นต้น

3. พยายามลดสิ่งรบกวน เลือกวิชาที่จะดูหนังสือไม่ให้มีการรบกวนก่อนหรือหลัง

4. ใช้ยุทธศาสตร์ในการดูหนังสือ

5. พยายามใช้เครื่องชี้แนะช่วยในการค้นคืน (Retrieval Cues) ซึ่งอาจจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เคยมีประสบการณ์หรือเรียนรู้ สภาพแวดล้อมที่อาจจะเป็นได้ทั้งด้านกายภาพหรือด้านจิตวิทยาหรือสังคม

6. มีความรู้-คิด หรือตระหนักในคุณลักษณะความจำของตนเอง (Meta Memory) เป็นต้นว่า พยายามหาเรื่องช่วยจำ ยุทธศาสตร์การจำที่ตนคิดว่ามีประสิทธิภาพและรู้จุดอ่อน จุดแข็งความจำของตนเอง

จากการศึกษาแนวทางการสอนเพื่อความคงทนในการจำนั้น สรุปได้ว่า ครูต้องมีการวางแผนในการสอน กระตุ้นให้นักเรียนได้มีกร ถาม- ตอบ พัฒนากิจกรรมให้นักเรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสทุกด้าน มีการวัดและประเมินผลหลังการจัดการเรียนรู้เป็นระยะๆ และมอบหมายงานให้นักเรียนได้ทบทวนทักษะในการจำ ด้านนักเรียน กลวิธีที่จะช่วยให้ความคงทนในการจำคือการท่องจำ การทำเครื่องหมาย การจดบันทึก การทำสรุปย่อ และการร่วมกันเรียน เป็นการฝึกทำซ้ำๆที่จะช่วยให้มีความคงทนในการจำเพิ่มขึ้น

### 3. การ์ตูนแอนิเมชัน

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตของมนุษย์ในหลายด้าน แม้กระทั่งในด้านการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ การนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้ทั้งครูผู้สอนและผู้เรียนมีอิสระในการเลือกรับข้อมูลความรู้ นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคโนโลยีถือเป็นการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดแค่เพียงอยู่ในห้องเรียนสี่เหลี่ยม แต่เป็นการเรียนรู้ที่ไร้พรมแดน ประหยัดเวลา สะดวกสบาย ทันสมัยและไม่มีขอบเขต อย่างไรก็ตามการเลือกใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศนั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเทคโนโลยี จึงจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษ ทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ฐปทอง กว้างสาวสดี, 2557)

#### 3.1 ความหมายของ Flash

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้โปรแกรม Flash ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของโปรแกรม Flash ไว้ดังนี้

สุธีร์ นวกุล (2552, น.15) กล่าวว่า โปรแกรม Flash คือ เครื่องมือสำหรับใช้งานออกแบบกราฟิกแอนิเมชัน และงานทางด้านการพัฒนาโปรแกรม แอปพลิเคชันที่รองรับการโต้ตอบกับผู้ใช้งาน ในส่วนของชิ้นงานเอกสาร Flash นั้นก็ประกอบไปด้วย งานแอนิเมชัน ข้อมูลวิดีโอ การสร้างแอนิเมชัน แอปพลิเคชัน รูปภาพ เสียง วิดีโอ และเอฟเฟ็กต์พิเศษต่างๆ สิ่งที่ทำให้การแสดงผลแอนิเมชันแบบ Flash ได้รับความนิยมนำไปใช้งานกับเว็บไซต์ต่างๆ ก็เพราะไฟล์ที่มีขนาดเล็ก และทำงานในแบบเวกเตอร์กราฟิก ซึ่งจะใช้น้อยความจำน้อย

บุญญาดา ช้อนขุนทด (2551, น. 1) กล่าวว่า โปรแกรม Flash คือ โปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหวกราฟิกแอนิเมชัน ตลอดจนงานมัลติมีเดียต่างๆ เพื่อนำเสนอผลงานในหลากหลายลักษณะไม่ว่าเป็นการนำเสนอบนเว็บ งาน Presentation, เกมออนไลน์, E-magazine, ซิตี้อีการการเรียนรู้ ก็นำ Flash มาใช้สร้างได้เช่นกัน นอกจากนี้เรายังสามารถนำ Flash

ไปใช้สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน และอีกหนึ่งรูปแบบที่มักนำ Flash ไปใช้ก็จะเป็นการนำไฟล์วิดีโอที่ได้จาก Flash ไปใช้บนเว็บไซต์

อัศวิน โอภาดา (2551, น. 4) กล่าวว่า Flash คือ เครื่องมือสร้างแอนิเมชัน ที่ทรงคุณภาพ และสามารถสร้างงานที่ตอบโต้กับผู้ใช้ได้อย่างยอดเยี่ยมอีกทั้งยังเป็นที่ยึดมั่นในฝั่งของผู้ชมในฐานะแอนิเมชัน ตื่นตาตื่นใจที่ทำให้การท่องเว็บไซต์หรือการนั่งชม Presentation ไม่ใช่ภาพนิ่งๆ อีกต่อไป

เพอร์กิน (Perkin, 2008, p. 3) กล่าวว่า โปรแกรม Flash คือโปรแกรมที่มีความหลากหลายในการใช้งาน มีไฟล์ขนาดเล็ก สามารถดาวน์โหลดได้อย่างรวดเร็ว มีการใช้งานร่วมกับบิตแมพ, เวกเตอร์กราฟิก, วิดีโอ และแอนิเมชัน

จากความหมายของ Flash สรุปได้ว่า Flash คือโปรแกรมสำหรับสร้างงานกราฟิกต่างๆ สามารถผลิตงานที่ได้ตอบโต้กับผู้ใช้ได้ มีไฟล์งานขนาดเล็ก นำมาใช้เพื่อผลิตสื่อต่างๆ ในการดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี

### 3.2 ความหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชัน ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน ไว้ดังนี้

ทศพร สายyim (2554, น. 4) กล่าวถึงความหมายของแอนิเมชันว่า เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่องเรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาทีหากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกม งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

คณัฏ ม่วงแก้ว (2552, น. 3) กล่าวถึงความหมายของแอนิเมชันว่า แอนิเมชัน (Animation) มาจากภาษาละตินว่า "Amima" แปลว่า วิญญาณ หรือลมหายใจ ดังนั้นคำว่า Animation จึงมีความหมายว่า การทำให้มีชีวิตจิตใจ ดังนั้น การ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นการนำภาพการ์ตูนที่เราวาดออกมานำเสนอให้มีชีวิตชีวา หรือเรียกได้ว่าทำให้การ์ตูนเหล่านั้นมีชีวิตขึ้นก็ว่าได้ แอนิเมชันนั้นก็คือ การนำภาพมาเรียงต่อกัน ซึ่งภาพแต่ละภาพนั้นเราเรียกว่าเฟรม ซึ่งจะคล้ายกับการเก็บภาพเป็นช็อตๆ ทำให้เราเห็นว่าภาพแต่ละภาพเหล่านั้นทำให้เกิดความเคลื่อนไหวได้อย่างไร

ศุภพงศ์ เลิศสินธุวานนท์ (2551, น. 2) กล่าวถึงความหมายของแอนิเมชันว่า คำว่า Animation นั้นจะเป็นการกล่าวรวมถึงภาพเคลื่อนไหวซึ่งไม่เจาะจงเฉพาะภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ แต่รวมถึงเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่น เทคนิค Stop-Motion หรือการนำหุ่นที่ถูกสร้างขึ้นจริงๆ มากำหนดการเคลื่อนไหว และใช้กล้องถ่ายภาพที่ละเฟรมจนได้ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง

จากความหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน สรุปได้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันเป็นงานที่สร้างขึ้นตามจินตนาการของผู้สร้างโดยการนำเทคนิคการสร้างมาทำให้ภาพเกิดการเคลื่อนไหวทำให้มีความน่าสนใจและช่วยให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานด้านต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย เพื่อดึงดูดความสนใจ โดยการใชภาพ และเสียง อย่างมีมิติ

### 3.3 ความสำคัญของการ์ตูนแอนิเมชัน

นักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึงความสำคัญในการใช้เทคโนโลยีสื่อการสอนแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, น.198) ได้กล่าวถึงประโยชน์ในการใช้เทคโนโลยีสื่อการสอนแอนิเมชันต่อผู้เรียน โดยสรุปคือ

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนตามเอกัตภาพ
2. ผู้เรียนได้เรียนตามลำดับขั้น
3. ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนที่เคยเรียนในห้องเรียน ทำให้เกิดความแม่นยำในวิชานั้นๆ
4. นักเรียนเรียนได้ดีกว่าและเร็วกว่าการสอนปกติ ลดการสิ้นเปลืองเวลาของผู้เรียนลง และสามารถประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนโดยอัตโนมัติ
5. ยืดหยุ่นตารางเรียนได้ตามสะดวกทั้งเวลาและสถานที่ไม่ว่าจะเป็นที่โรงเรียน บ้าน หรือที่ทำงานก็ได้

ฐปทอง กว้างสวัสดิ์ (2557, น. 18) กล่าวถึงเหตุผลหลายประการในการใช้เทคโนโลยีสอนภาษา ประการแรก เทคโนโลยีดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ประการที่ 2 สื่อเทคโนโลยีสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ ประการที่ 3 สื่อเทคโนโลยีให้ข้อมูลย้อนกลับได้ทันที เพียงแต่กดปุ่มเลือกคำตอบ คะแนนก็จะปรากฏให้เห็นทันที ประการที่ 4 ผู้เรียนสามารถฝึกภาษาได้ทุกที่ทุกเวลา เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอัตโนมัติ (autonomous learning) โดยไม่จำกัดสถานที่แค่ในห้องเรียน แต่เป็นที่ใดก็ได้ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เช่น ที่บ้าน หรือที่ร้านอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เรียนมีความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ประการที่ 5 การใช้เทคโนโลยีเป็นการประหยัดเวลา เพียงผู้สอนโพสต์รายวิชาสื่อต่างๆ บนเว็บไซต์ออนไลน์ ผู้เรียนก็สามารถเข้าไป

เรียนรู้และทำกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมายได้ โดยไม่ต้องสิ้นเปลืองเวลาและค่าใช้จ่ายในการอ่านเอกสารแจกผู้เรียน นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งปันกันใช้กับผู้สอนคนอื่นๆ เป็นเหมือนธนาคารสื่อออนไลน์ ประการที่ 6 การใช้สื่อเทคโนโลยีมีประโยชน์ต่อการเรียนทั้ง 4 ทักษะ อย่างมากทีเดียว เช่น ผู้เรียนสามารถย้อนกลับมาฟังได้หลายๆรอบ ผู้เรียนสามารถอ่านบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ สามารถคลิกดูความหมายคำศัพท์จากโปรแกรมได้

คีจัทลมีเดีย (2556) กล่าวถึงประโยชน์ของงานแอนิเมชันว่า แอนิเมชัน (Animation) การทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นในเด็ก และผู้ใหญ่ และยังรวมถึงคนทุกเพศทุกวัย ซึ่งมนุษย์เรามักเลือกที่จะมองรูปภาพหรืออะไรที่มีสีสันก่อนมองเนื้อหาเสมอ แอนิเมชันนั้นได้เข้ามามีบทบาทกับงานหลายๆด้าน ตั้งแต่ละครโทรทัศน์ หน่วยงานก็นำไปประยุกต์ใช้ในงานหลายๆประเภท และในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ก็ได้หันมาใช้งานแอนิเมชันในการผลิตมากขึ้น งานด้านแอนิเมชันจึงเป็นงานที่มีคุณค่า และต้องอาศัยความสามารถในการผลิต และไม่แปลกที่เราจะนำแอนิเมชันมาจัดทำสื่อการเรียนให้กับเด็กๆ เนื่องจากประโยชน์ของสื่อแอนิเมชันมีมากมาย เช่น สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชันในการช่วยจดจำ และดึงดูดความสนใจ แอนิเมชันสามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน เข้าใจยากให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพราะสื่อแอนิเมชันมีความน่ารักสดใส ในตัวของมันเองอยู่แล้ว มีทั้งภาพ เสียง เป็นองค์ประกอบหลัก

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2552, น. 10) ได้สรุปถึงสื่อที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ดังนี้ สื่อเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเรียนการสอนมากขึ้นรูปแบบของสื่อก็มีความหลากหลาย โดยเฉพาะการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ทั้งสื่อรูปแบบวิดีโอ (Video) แอนิเมชัน (Animation) และเสียง (Audio) เพื่อเพิ่มความเข้าใจและจดจำได้ดียิ่งขึ้น ดังนี้

1. ง่ายต่อการใช้งาน เพราะองค์ประกอบส่วนใหญ่มีพื้นฐานมาจาก ตัวอักษร รูปภาพ และสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน
2. สร้างความรู้สึก เป็นสื่อที่สามารถสร้างความรู้สึกให้แก่ผู้ชมได้ เช่น การใช้เสียงเพลงเพื่อสร้างความรู้สึก เป็นต้น
3. สร้างเสริมประสบการณ์ การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม แม้ว่าจะมีคุณลักษณะแตกต่างกันตามแต่ละวิธีการ แต่สิ่งหนึ่งที่ผู้ใช้จะได้รับ คือ การสั่งสมประสบการณ์จากการใช้สื่อในแง่มุมที่แตกต่างกัน
4. เพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ ประสบการณ์ที่แตกต่างกันในการนำสื่อต่างๆ มาใช้เพื่อนำเสนอเนื้อหาต่างๆ จะช่วยเพิ่มทักษะในการเรียนรู้ด้วยตัวเองได้ดีขึ้น

5. คຸ້ມคຳຕໍ່การลงทุน จะช่วยลดระยะเวลาและคຳใช้จ່ายต่างๆ ในการจั้ง ผู้เชี่ยวชาญมาเผยแพร່ความรู้ เช่น การจัดหาวิทยากร การเดินทาง การจัดหาช่องทางการนำเสนอ ผ่านสื่อ เป็นต้น

จากความสำคัญของการ์ตูนแอนิเมชัน สรุปได้ว่า การ์์ตูนแอนิเมชัน เป็นสื่อ มัลติมีเดีย ที่มีทั้งรูปแบบ ภาพ เสียง และตัวอักษร ที่สามารถช่วยกระตุ้นและสร้างควมสนใจ ให้กับผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีอารมณ์ร่วม และสนุกสนานได้มากขึ้น ผู้เรียนสามารถทบทวน ความรู้ได้ง่าย และช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียนการสอน ได้มากขึ้น

### 3.4 รูปแบบของงานแอนิเมชัน

จากการศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของงานแอนิเมชัน ได้มี นักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงรูปแบบของงานแอนิเมชัน ไว้ดังนี้

ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา (2556, น. 4-6) การสร้างผลงานด้านแอนิเมชัน สามารถทำขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของชิ้นงานที่เราทำขึ้นอยู่ในแบบใด จึงจะเข้ากับเทคนิคในการสร้างในรูปแบบต่างๆ โดยพื้นฐานแล้วเราแบ่งออกเป็น 3 อย่างได้แก่ Draw Animation, Model Animation, Computer Animation ซึ่งทั้งสามอย่างสามารถผลิตหรือ สร้างผลงานแอนิเมชันออกมาแตกต่างกัน ดังนี้

Drawn Animation เป็นการวาดภาพแต่ละภาพด้วยมือต่อเนื่องกันไปจนได้เป็น งานแอนิเมชัน การสร้างแอนิเมชันเพียงไม่กี่วินาทีด้วยแอนิเมชันประเภทนี้ต้องใช้ภาพวาดหลาย พันภาพ ทำให้ต้องใช้เวลาในการผลิตนานและต้องใช้นักวาดแอนิเมชันจำนวนมาก ส่งผลให้ใช้ ต้นทุนสูงด้วย

Model Animation หรือ Stop Motion เป็นเทคนิคการปั้น หรือสร้างโมเดลโดยใช้ดินน้ำมัน หรือวัสดุใดๆ ก็ตามในการสร้างและทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะทำการขยับหรือเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของวัตถุ จึงทำให้เกิดเป็น ภาพเคลื่อนไหว แต่ต้องใช้ความละเอียดมาก ภาพถึงจะออกมาดูเหมือนจริง รวมถึงต้องมีการ กำหนดจังหวะของแต่ละฉากอย่างชัดเจนไว้ก่อนหน้าที่จะเริ่มถ่ายทำ

Computer Animation เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสร้างแอนิเมชันโดยใช้ โปรแกรมต่างๆ เช่น Maya, 3D MAX, Adobe After Effects หรือ Flash โดยจะใช้เครื่องมือที่ โปรแกรมได้ตัดเตรียมไว้ เช่น การปรับผิวของวัตถุและรอยหยักตามขอบภาพ นอกจากนี้ยัง สามารถกำหนดอัตราการแสดงผลภาพได้ว่าจะให้แสดงผลด้วยความเร็วกี่เฟรมต่อวินาที รวมถึง สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่สามารถถ่ายทำได้จริงให้เกิดขึ้นได้

โอเบรียน ( O'Brien , 2017) ได้กล่าวถึงรูปแบบของงานแอนิเมชันไว้ดังนี้

1. การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม เป็นรูปแบบของการใช้สำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์มากที่สุด จะสร้างงานแอนิเมชันจากการวาดภาพ โดยจะวาดภาพลงบนกระดาษเพื่อเป็นการสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว ทุกรูปจะวาดแตกต่างกันเล็กน้อย วาดออกมาเป็นพื้นภาพพร้อมกับฉายภาพเหล่านี้ผ่านกล้องบันทึก กล้องวิดีโอ การทำในลักษณะนี้ต้องมีความสามารถด้านศิลปะในการวาดสูง ใช้เวลานานและต้นทุนสูงมาก

2. การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (stop motion หรือ model animation) เป็นการสร้างหุ่นจำลองหรือบางงานก็ใช้สิ่งของให้ค่อยๆขยับ จากนั้นก็ไล่ถ่ายไปที่ละภาพ ส่วนมากจะพบได้กับภาพเคลื่อนไหวแบบหุ่นเชิด ภาพเคลื่อนไหวดินน้ำมัน วัสดุที่ได้รับความนิยมก็คือดินน้ำมัน เพราะปั้นเป็นรูปต่างๆได้มีเส้นลวดสร้างเป็นโครงกระดูกด้านในหุ่นที่ปั้นนำกลับมาใช้งานได้หลายครั้ง เป็นงานแอนิเมชันที่ต้องใช้เวลา ความอดทน ความสามารถด้านงานปั้น การถ่ายภาพ เพราะหุ่นจำลองหรือสิ่งประกอบฉากบางอย่างต้องมีการขยับไปด้วยกันในภาพหนึ่งๆเมื่อต้องการความสมจริงจึงต้องพิถีพิถันในการกำหนดความเคลื่อนไหวเพื่อเป็นการสร้างภาพลวงตาของภาพเคลื่อนไหวแต่ละภาพ

3. การสร้างงานแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (computer animation) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ยิ่งปัจจุบันความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีไปไกลมากทำให้การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบแอนิเมชันเป็นเรื่องที่ง่ายมากขึ้น สะดวกสบายมากขึ้น ประหยัดเวลามากขึ้นไปด้วย โปรแกรมที่นิยมใช้ เช่น Adobe Flash, Maya, Modo, Lightwave เป็นต้น

วิชชุตา ต่อชัย ( 2555) ได้กล่าวถึงรูปแบบของงานแอนิเมชันว่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

1. Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆพื้นภาพ แต่การฉายภาพเหล่านี้ผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่ก่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมาก และต้นทุนก็สูงตามไปด้วย

2. Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นมาสามารถใช้ได้อีกหลายครั้งและยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop Motion นั้นต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก



3. Computer Animation ปัจจุบันมีโปรแกรมที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก

จากรูปแบบของงานแอนิเมชัน สรุปได้ว่า รูปแบบของงานแอนิเมชันแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ Drawn Animation เป็นแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพ มาเรียงซ้อนต่อกัน ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว Model Animation หรือ Stop Motion Computer Animation เป็นแอนิเมชันที่สร้างจากการปั้นโมเดลจากวัสดุต่างๆ ให้เกิดการเคลื่อนไหวทีละนิด แล้วใช้กล้องบันทึกภาพ Computer Animation เป็นแอนิเมชันที่สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้คำสั่งที่โปรแกรมเตรียมไว้ สามารถสร้างสรรค์งานได้อย่างหลากหลาย

#### 3.4 ขั้นตอนการผลิตงานการ์ตูนแอนิเมชัน

ขั้นตอนการผลิตงานสำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน โดยทั่วไปแล้วมีพื้นฐานดังต่อไปนี้

ศุภัชชา อวบน้ำวน (2555, น. 34-35) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตงานการ์ตูนแอนิเมชันไว้ดังนี้

1. ไอเดีย (idea) หรือแรงบันดาลใจ (inspiration) ซึ่งจะเป็นสิ่งแรกที่เรามาสร้างสรรค์จินตนาการและความคิดของเราว่าผู้ชมของเราควรเป็นใคร อะไรที่เราต้องการให้ผู้ชมทราบ ภายหลังจากที่ชมไปแล้ว ควรให้เรื่องราวที่สร้างออกมาเป็นสไตล์ไหน ซึ่งอาจจะมาจากประสบการณ์ ที่เราอ่าน ได้พบเห็น และสิ่งต่างๆ รอบตัว เป็นต้น
2. โครงเรื่อง (story) ประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างในภาพยนตร์ทั้งตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ ฉาก แนวคิด และที่สำคัญเราควรพิจารณาว่าการเล่าเรื่องควรจะมีการหักมุมมากน้อยเพียงไร สามารถสร้างความบันเทิงได้หรือไม่ และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจ จนสามารถระลึกในความทรงจำ
3. สคริปต์ (script) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉาก พร้อมทั้งกำหนดมุมกล้อง เทคนิคพิเศษ รวมถึงระยะเวลาของการเคลื่อนไหวโดยรายละเอียดต่างๆ เช่น ผู้จัดทำเสียงดนตรี (musicians) เสียงประกอบ (sound effects) จิตรกรในการวาดหรือนักออกแบบตัวละคร (artists) และแอนิเมเตอร์ (animator) สร้างภาพให้กับตัวละคร (characters design) ขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบและกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิกบทบาทต่างๆ และท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ได้แก่ ขนาด (size) รูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion)

4. บอร์ดภาพนิ่ง หรือสตอรี่บอร์ด (storyboard) เป็นการถ่ายภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆ สีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆ ของตัวละคร บอกถึงสถานที่ และมุมมองของภาพ ซึ่งภาพวาดทั้งหมดจะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

5. บันทึกเสียง (sound recording) หลังจากที่ได้ออกแบบตัวละคร และสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง บางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง Soundtrack ก่อนซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้คือ

5.1 เสียงบรรยาย (narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจ เป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และยังเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวติดต่อกันด้วย

5.2 บทสนทนา (dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวติดต่อกันด้วย

5.3 เสียงประกอบ (sound effects) เป็นเสียงที่นอกจากบรรยาย เสียงสนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดรู้สึก สมจริงสมจัง มีจินตนาการ เช่น เสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้น ราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

5.4 ดนตรีประกอบ (music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหา และปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย

6. ตรวจสอบความเรียบร้อยของแอนิเมชัน (animation checking) Animatic คือ การนำภาพที่วาดโดยช่างศิลป์ตามแนวคิด สร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราวพร้อมเสียงประกอบของการทำ Animatic คือเวลานำเสนองานแอนิเมชันเบื้องต้น จะไม่หยาบเกินไป สามารถสื่อแนวคิดหลักใหญ่ๆ ช่วยให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิดก่อนที่จะผลิตเป็นภาพยนตร์ ทบทวนกรอบเวลา การดำเนินเรื่องราวเหตุผลที่สามารถอธิบายได้อย่างต่อเนื่อง สามารถปรับแต่งเพิ่มเติมหรือตัดเข้าสู่ฉากอื่นได้ทันที เพื่อให้ได้งานที่มีอารมณ์จังหวะ และองค์ประกอบที่ใกล้เคียงก่อนการทำแอนิเมชัน

7. ปรับแต่งชิ้นงาน (refining the animation) หลังจากที่เราได้ทำ Animatic แล้วจะต้องนำไปปรับปรุง ตกแต่ง แก้ไขสตอรี่บอร์ด และขั้นตอนอื่นๆ โดยละเอียด เช่น ลักษณะงานศิลป์ (character art) ฉากหลัง (background) เสียง (sound) เวลา (timing) และส่วนประกอบอื่นๆ จนกระทั่งเข้าสู่การผลิตงานแอนิเมชันต่อไป โดยการวาดเส้นด้วยคอมพิวเตอร์ การลงสีฉาก และตัวละคร ภาพประกอบและเสียงต่อไป

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ (2555, น. 239-242) ได้อธิบายขั้นตอนในการทำแอนิเมชันว่าการสร้างแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นประเภทใดสามารถแบ่งขั้นตอนการทำงานได้ 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ คือ

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (preproduction) เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน ในขั้นตอนนี้จะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อยๆด้วยกัน โดยเรียงลำดับดังนี้ คือ

1.1 เขียนเรื่องหรือบท (story) เป็นสิ่งแรกเริ่มที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง

1.2 ออกแบบภาพ (visual design) หลังจากได้เรื่องหรือบทมาแล้ว ก็จะคิดเกี่ยวกับตัวละครว่าควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร สูงเท่าใด ฉากควรมีลักษณะอย่างไร สีอะไร ในขั้นตอนนี้อาจทำก่อนหรือทำควบคู่ไปกับบทภาพ (storyboard) ก็ได้

1.3 ทำบทภาพ (storyboard) คือการนำบทที่เขียนขึ้นมานั้นมาทำการจำแนกมุมมองต่างๆ โดยการร่างภาพลายเส้นซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ

1.4 ร่างช่วงภาพ (animatic) คือ การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด

2. ขั้นตอนการทำ (production) เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่างๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นจะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย

2.1 วางผัง (layout) คือการกำหนดมุมมองและตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่าในแต่ละช็อตภาพนั้นตัวละครจะต้องเคลื่อนไหวหรือแสดงสีหน้าอารมณ์อย่างไร

2.2 ทำให้เคลื่อนไหว (animate) คือการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉากนั้นๆ ในขั้นตอนนี้สำคัญอย่างยิ่งเปรียบเสมือนการกำกับนักแสดงว่าจะเล่นได้ดีหรือไม่

2.3 ฉากหลัง (background) ฝ่ายฉากเป็นฝ่ายที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าฝ่ายอื่นๆ เพราะฉากช่วยสื่ออารมณ์ได้เช่นเดียวกับตัวละคร เนื่องจากสีและแสงที่ต่างกันย่อมให้อารมณ์ที่ไม่เหมือนกันและฉากยังช่วยเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

3. ขั้นตอนหลังการทำ (postproduction) เป็นขั้นตอนปิดท้ายได้แก่

3.1 การประกอบภาพรวม (compositing) คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติต่างต้องใช้

กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้มีการปรับแสงและสีของภาพให้มีความกลมกลืนกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน

3.2 ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) หมายถึง การเลือกเสียงดนตรีประกอบการดำเนินเรื่องและฉากต่างๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ทั้งนี้ การ์ตูนภาพเดียวกันแต่เสียงประกอบต่างกันเสียงประกอบที่ดีกว่าและเหมาะสมกว่าจะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกในการชมภาพยนตร์แอนิเมชันมากขึ้น

จากรูปแบบของงานแอนิเมชัน สรุปได้ว่า รูปแบบของงานแอนิเมชันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบไปด้วย ไอเดีย การทำโครงเรื่อง การเขียนสคริปต์ การทำสตอรี่บอร์ด การบันทึกเสียง การตรวจความเรียบร้อยของแอนิเมชัน การปรับแต่งชิ้นงาน ซึ่งเป็นงานที่สร้างสรรค์ มีความละเอียดในการสร้างเพื่อให้ผลงานที่ออกมามีคุณภาพ น่าสนใจ และตรงใจผู้ชม

#### 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน การสะกดคำศัพท์ และความคงทน สรุปได้ดังนี้

##### 4.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนการสะกดคำศัพท์ มีดังต่อไปนี้

นิภา สุขสำราญ (2559, น. 55) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำภาษาอังกฤษ และการใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปึก จังหวัดหนองคาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 16 แผน 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชุดการสอนสะกดคำภาษาอังกฤษ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปึก ที่เรียนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปึก หลังการเรียนรู้การสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์อยู่ในระดับคุณภาพดี

สุดสวาท คันธิ (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาทักษะการสะกดและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองแขง โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการสอนการสะกดและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการฝึก

ทักษะการสะกดและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบวัดทักษะการสะกดและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน 4) แบบทดสอบระหว่างเรียน 5) แบบทดสอบท้ายบทเรียน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการฝึกทักษะการสะกดและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.31/82.96 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาทักษะการสะกดและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้คือ .05 ทักษะการสะกดและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองแขง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยในประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนคำศัพท์โดยใช้สื่อแอนิเมชันและมัลติมีเดีย มีดังต่อไปนี้

บุปผา ปงลังกา (2557, น. 48) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพร้าววิทยา จังหวัดเชียงใหม่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 16 แผน 2) แบบทดสอบประเมินทักษะการพูด 3) แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ภาพยนตร์แอนิเมชัน ผลการวิจัยพบว่าความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชนาวุฒิ สุวรรณ (2556, น. 39) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อการ์ตูนมีเดียในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทองในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จังหวัดปราจีนบุรี โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลอง 50 คน และกลุ่มควบคุม 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 2) บทเรียนการ์ตูนมัลติมีเดียสำเร็จรูปและบทเรียนจากอินเทอร์เน็ต 3) แบบทดสอบทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลีลารัศม์ จาตุรพล (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการเชื่อมโยงคำอักษรกับหน่วยเสียง (Phonics) ร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการเชื่อมโยงตัวอักษรกับหน่วยเสียง(Phonics) ร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม 2) แบบประเมินคุณภาพบทเรียน 3) แบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบประเมินทักษะ 5) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียอยู่ในระดับดี บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.25/81.33 ผู้เรียนมีทักษะด้านการอ่านและสะกดคำภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการเชื่อมโยงตัวอักษรกับหน่วยเสียง (Phonics) ร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม อยู่ในระดับมาก

สิตา สิทธิธรรณฤทธิ์ (2551, น. 69) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน 2) สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้จำนวน 3 ตอน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ก่อนและหลังใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้มีค่าประสิทธิภาพ 96.67/91.92 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะทางการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก

ยุพเยาว์ บุญทันใจ (2547, น. 49) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 21 จ. แม่ฮ่องสอน ในรูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนที่มีบรรยายไทยได้ภาพ โดยใช้เสียงในฟิล์มเป็นภาษาอังกฤษ เรื่อง "Finding Nemo" เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ภาพยนตร์ที่มีและไม่มีคำบรรยายได้ภาพ โดยใช้เสียงภาษาอังกฤษในฟิล์ม เรื่อง "Finding Nemo" 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในเรื่องความจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การเรียนรู้ในการชมภาพยนตร์ที่มีบรรยายไทยได้ภาพมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการชมภาพยนตร์ที่ไม่มีบรรยายภาษาไทยได้ภาพ

#### 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

อาวัต (Awad, 2013) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้แอนิเมชันในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 58 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองจัดการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนแอนิเมชัน ส่วนกลุ่มควบคุมจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) บทเรียนแอนิเมชันสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการใช้บทเรียนแอนิเมชันสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยบทเรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สติเวียนนี และฮายาตี (Stiviani and Hayati, 2011) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 46 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ 1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2) แบบสัมภาษณ์ 3) แบบบันทึกข้อมูล 4) แบบสังเกต 5) แบบสอบถาม 6) แบบทดสอบ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการฟังได้เพิ่มขึ้น ข้อมูลจากการใช้แบบสอบถามผลปรากฏว่าการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันช่วยให้นักเรียนให้ความสนใจกิจกรรมการฟังมากขึ้นกว่าเดิม ผลจากการสังเกตและการบันทึกข้อมูลนักเรียนให้ความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม มีทัศนคติในการเรียนภาษาอังกฤษที่ดี และจากการสัมภาษณ์การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันช่วยให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องมากขึ้นอีกด้วย

เคอนาคฮาน (Kemaghan, 2007) ได้ทำการศึกษาเรื่องวิธีการสะกดคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 5 เพื่อศึกษากลวิธีในการสอนสะกดคำศัพท์ ทัศนคติความเข้าใจและความรู้ของครู ผู้ปกครองและนักเรียนในเรื่องของการสะกดคำ วิธีการสอนสะกดคำศัพท์ในชั้นเรียนของครู เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ 1) แบบสัมภาษณ์ 2) แบบสอบถาม 3) แบบสังเกต ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนใช้กลวิธีในการสะกดคำอย่างหลากหลาย การเรียนรู้จากครู ผู้ปกครองโดยเริ่มจากการออกเสียง การใช้วิธีการเปรียบเทียบ การดูภาพ กลวิธีการสอนสะกดคำมีความเชื่อมโยงกันทั้งการอ่านและการเขียน ครูมีกลวิธีที่หลากหลาย มีการประยุกต์ใช้กลวิธีต่างๆ ในการสอนสะกดคำ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยในประเทศและงานวิจัยต่างประเทศ สรุปได้ว่า การใช้การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อมาพัฒนาการสอนสะกดคำภาษาอังกฤษนั้น สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น พัฒนาทักษะทางการเรียนภาษาอังกฤษ สร้างความกระตือรือร้น

ในการเรียนและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในรูปแบบการสอนที่แตกต่างจากการได้รับความรู้จากครูโดยตรง ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ในทักษะต่างๆ ได้ดีขึ้น ทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้





## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยเรื่อง ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการศึกษาสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. รูปแบบการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การจัดเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1.1 ประชากร

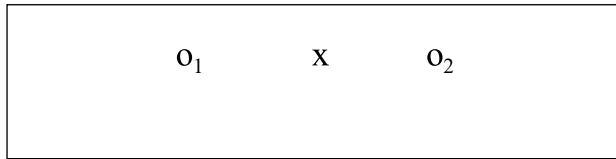
ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 ห้องเรียน โดยจัดแบบคละความสามารถ รวม 114 คน

##### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม(cluster sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 38 คน

#### 2. รูปแบบการวิจัย

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง ศึกษากลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัยมีรูปแบบดังนี้



ความหมายของสัญลักษณ์

O<sub>1</sub> คือการทดสอบก่อนเรียน

X คือการสอนโดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

O<sub>2</sub> คือการทดสอบหลังเรียน

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. บทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันจำนวน 16 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ละ 1 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้
2. แผนการจัดการเรียนรู้สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 16 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม 16 ชั่วโมง เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 16 เรื่อง ดังต่อไปนี้ แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Food (1) แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Food (2) แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Vegetable(1) แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Vegetable (2) แผนการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Fruit(1) แผนการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Fruit (2) แผนการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Sport (1) แผนการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport(2) แผนการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง Clothes(1) แผนการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง Clothes(2) แผนการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง Place(1) แผนการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง Place(2) แผนการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง Transportation(1) แผนการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง Transportation(2) แผนการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง Occupation(1) และแผนการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง Occupation(2)
3. แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 1 ฉบับ มีจำนวน 30 ข้อ เป็นแบบทดสอบปรนัย 10 ข้อ แบบทดสอบจับคู่ 10 ข้อ และแบบทดสอบอัตนัย 10 ข้อ

#### 3.1 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.1.1 การสร้างบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ได้สร้างจากโปรแกรมเฟลช โดยมีรายละเอียดของขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษารายละเอียดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
- 2) ศึกษา คู่มือครู ตำราและหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อศึกษาและพิจารณาคัดเลือกคำศัพท์ ซึ่งพิจารณาถึงความเหมาะสมและความสอดคล้อง
- 3) ศึกษาเอกสารและวิธีการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช
- 4) ศึกษาประเภท วิธีการและรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
- 5) สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งพิจารณาถึงความเหมาะสม ความสอดคล้องในด้านเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด
- 6) นำบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและขอคำแนะนำ โดยได้แก้ไขปรับปรุงดังต่อไปนี้
  - (1) แก้ไขคำที่พิมพ์ผิดให้ถูกต้อง
  - (2) แก้ไขแบบทดสอบโดยเพิ่มสัญลักษณ์ข้อถูกและผิดให้ชัดเจน
- 7) นำบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นไปแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
- 8) นำบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำเป็นที่เรียบร้อยแล้วไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและหาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คูรายละเอียดที่ภาคผนวก ง หน้า 214
- 9) นำบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชไปแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

### 3.1.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการใช้อการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษารายละเอียดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
- 2) ศึกษารายละเอียดหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) พุทธศักราช 2560

- 3) ศึกษาและพิจารณาถึงมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาต่างประเทศ
- 4) วิเคราะห์มาตรฐานการจัดเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของกลุ่ม  
สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 5) กำหนดหน่วยการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์โดยใช้  
บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช จำนวน 16 เรื่อง ใช้เวลา 16 ชั่วโมง
- (1) แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Food(1) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ soup, bread, sausage, burger, noodles, steak
- (2) แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Food(2) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ chip, doughnut, yoghurt, candy, cookie, pancake
- (3) แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Vegetable(1) เวลา 1 ชั่วโมง  
ประกอบด้วยคำศัพท์ corn, carrot, mushroom, pumpkin , cabbage , radish
- (4) แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Vegetable(2) เวลา 1 ชั่วโมง  
ประกอบด้วยคำศัพท์ chili, lemon, ginger, lettuce, bean, seaweed
- (5) แผนการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Fruit(1) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ kiwi, grape, pineapple, mango, orange, durian
- (6) แผนการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Fruit(2) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ pomelo, pear, cherry, rambutan, guava, melon
- (7) แผนการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Sport(1) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ tennis, badminton, snooker, football, baseball, golf
- (8) แผนการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport(2) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ swimming, rugby, hockey, skiing, boxing, bowling
- (9) แผนการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง Clothes(1) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ skirt, shirt, jacket, shorts, jeans, dress
- (10) แผนการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง Clothes(2) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ socks, trousers, cap, shoes, belt, blouse
- (11) แผนการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง Place(1) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ airport, market, hotel, bank, bus station, temple
- (12) แผนการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง Place(2) เวลา 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
คำศัพท์ school, pharmacy, shop, hospital, park, bakery

(13) แผนการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง Transportation(1) เวลา 1 ชั่วโมง  
ประกอบด้วยคำศัพท์ train, subway, airplane, car, bicycle, taxi

(14) แผนการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง Transportation(2) เวลา 1 ชั่วโมง  
ประกอบด้วยคำศัพท์ pick up, truck, ship, van, boat, motorcycle

(15) แผนการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง Occupation(1) เวลา 1 ชั่วโมง  
ประกอบด้วยคำศัพท์ doctor, nurse, singer, dentist, reporter, farmer

(16) แผนการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง Occupation(2) เวลา 1 ชั่วโมง  
ประกอบด้วยคำศัพท์ chef, soldier, designer, engineer, architect, guide

6) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในการจัดทำแผนตามลำดับ

7) ศึกษารูปแบบวิธีการสอนด้วยการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน และ  
พิจารณาถึงแนวทางการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้จากหนังสือ ตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

8) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการสะกดคำศัพท์  
ภาษาอังกฤษด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(1) มาตรฐานการเรียนรู้

(2) ตัวชี้วัด

(3) สาระสำคัญ

(4) จุดประสงค์การเรียนรู้

(5) สาระการเรียนรู้

(6) กระบวนการจัดการเรียนรู้

(7) สื่อและแหล่งการเรียนรู้

(8) การวัดผลและการประเมินผล

9) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อ  
ตรวจสอบความถูกต้องและขอคำแนะนำ โดยได้ปรับปรุงแก้ไขดังต่อไปนี้

(1) แก้ไขขั้นตอนการสอนให้ถูกต้อง

(2) เพิ่มเติมแบบฝึกหัดให้ครอบคลุมการเรียนรู้

(3) แก้ไขคำที่พิมพ์ผิดให้ถูกต้อง

10) นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อทำ  
การตรวจสอบด้านเนื้อหา หลักสูตรและการสอนภาษาต่างประเทศ รวมทั้งด้านสื่อเทคโนโลยี  
เพื่อให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำพร้อมทั้งตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ดู  
รายละเอียดที่ภาคผนวก ง หน้า 214

11) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ

### 3.1.3 การสร้างแบบทดสอบการสะกดคำ

แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น ได้กำหนดให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ใช้แบบทดสอบปรนัย 10 ข้อแบบทดสอบจับคู่ 10 ข้อ และแบบทดสอบอัตนัย 10 ข้อ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ศึกษารายละเอียดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและคำอธิบายรายวิชา

2) ศึกษารายละเอียดหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) พุทธศักราช 2560

3) ศึกษาเอกสาร ตำรา และหนังสือเพื่อสร้างแบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4) กำหนดข้อมูลในการจัดทำเนื้อหาของแบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเป็นแบบทดสอบปรนัย 10 ข้อแบบทดสอบจับคู่ 10 ข้อ แบบทดสอบอัตนัย 10 ข้อ

5) นำแบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและขอคำแนะนำ โดยได้แก้ไขปรับปรุงดังต่อไปนี้

(1) แก้ไขคำที่พิมพ์ผิดให้ถูกต้อง

(2) แก้ไขรูปภาพของแบบทดสอบให้สามารถสื่อความได้ชัดเจนขึ้น

6) นำแบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้แก้ไขปรับปรุงเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ ด้านสื่อและเทคโนโลยี จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบให้คำแนะนำและหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

7) แก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามข้อเสนอแนะและคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้เหมาะสม โดยได้ปรับปรุงแก้ไขดังต่อไปนี้

(1) แก้ไขการเขียนคำสั่งให้ชัดเจนขึ้น

8) นำแบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) ซึ่งไม่ใช่เรียนกลุ่มตัวอย่างแต่เป็นนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนรวมทั้งคุณสมบัติและลักษณะที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

9) บันทึกคะแนนที่ได้เพื่อนำมาหาค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกรายละเอียดที่ภาคผนวก ง หน้า 215 - 216

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

4.1 ทำการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

4.2 อธิบายขั้นตอนและวิธีการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษ ด้วยการใช้อาร์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4.3 จัดการเรียนรู้ตามกระบวนการในแผนการจัดการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช จำนวน 16 ชั่วโมง ในระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึงเดือนมิถุนายน ในชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษ และชั่วโมงกิจกรรมเสริมหลักสูตร

4.4 ทดสอบหลังเรียนโดยการใช้แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

4.5 ทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งทำการทดสอบซ้ำโดยเว้นระยะห่าง 2 สัปดาห์หลังจากที่ดำเนินการทดลองสอนจนครบ 16 ชั่วโมง

#### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรม ด้วยค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ dependent

5.2 วิเคราะห์ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ทำการทดสอบซ้ำหลังจากที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว 2 สัปดาห์ ด้วยค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ dependent

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาในเรื่อง ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอนดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาการเปรียบเทียบผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช
2. ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

#### ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการเปรียบเทียบผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 38 คน แบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ โดยใช้แบบทดสอบปรนัย 10 ข้อ แบบทดสอบจับคู่ 10 ข้อ และแบบทดสอบอัตนัย 10 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นและบันทึกรวบรวมคะแนนเก็บไว้ หลังจากผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนรู้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบมาทำการทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนอีกครั้ง โดยมีรายละเอียดของผลการทดสอบดังข้อมูลในตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 4.1 ผลการศึกษาการเปรียบเทียบผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	Mean	t	sig.
ก่อนเรียน	38	30	5.68	3.15			
หลังเรียน	38	30	18.89	3.64			
					Different		
					-13.21	41.82	.000

\*P<.01

จากตารางที่ 4.1 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.68 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.15 ผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.89 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.64 เมื่อนำผลการทดสอบของนักเรียนมาเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนด้วยค่าทดสอบที่ พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งทำการทดสอบซ้ำโดยเว้นระยะห่าง 2 สัปดาห์หลังจากที่ดำเนินการทดลองสอนจนครบ 16 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดของผลการทดสอบดังข้อมูลในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

การทดสอบ	n	คะแนนเดิม	$\bar{X}$	S.D.	Mean	t	sig.
ก่อนเรียน	38	30	18.89	3.64			
หลังเรียน	38	30	18.65	3.99	.24	1.78	.083

\*P<.01

จากตารางที่ 4.2 พบว่า การทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.89 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.64 ผลการทดสอบซ้ำเพื่อวัดความคงทนในการจำคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.65 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.99 เมื่อเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนหลังเรียนและคะแนนความคงทนในการจำคำศัพท์หลังการเรียนรู้อ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ .24

จากการเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช พบว่านักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเมื่อทำการทดสอบซ้ำหลังการเรียนรู้อ่านไป 2 สัปดาห์แล้วไม่แตกต่างกัน

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะการวิจัย

#### 1. สรุปผลการวิจัย

##### 1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบผลการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช
- 1.1.2 เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

##### 1.2 สมมติฐานการวิจัย

- 1.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชมีความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน
- 1.2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อทำการทดสอบซ้ำหลังการเรียนรู้ผ่านไป 2 สัปดาห์แล้วไม่แตกต่างกัน

##### 1.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอน ดังต่อไปนี้

### 1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 ห้องเรียน โดยจัดแบบความสะดวกสามารถ รวม 114 คน

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 38 คน

### 1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

1) บทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันจำนวน 16 หน่วยการเรียนรู้ ที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

2) แผนการจัดการเรียนรู้สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 16 แผน ที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

3) แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 30 ข้อที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

### 1.3.3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1) ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2) อธิบายขั้นตอนและวิธีการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษ ด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชให้แก่แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3) จัดการเรียนรู้ตามกระบวนการในแผนการจัดการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันในชั้นเรียน จำนวน 16 ชั่วโมง ในระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึงเดือนมิถุนายน ในชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษ และชั่วโมงกิจกรรมเสริมหลักสูตร

4) ทดสอบหลังเรียนโดยการใช้แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

5) ทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งทำการทดสอบซ้ำโดยเว้นระยะห่าง 2 สัปดาห์หลังจากที่ดำเนินการทดลองสอนจนครบ 16 ชั่วโมง

#### 1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ dependent

#### 1.5 ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1.5.1 ความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.5.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช มีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อทำการทดสอบซ้ำหลังการเรียนรู้ผ่านไป 2 สัปดาห์แล้วไม่แตกต่างกัน

## 2. อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) กรุงเทพมหานคร สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 ความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) ที่เรียนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันนั้นมีกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องเหมาะสมกับวัย ช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับนักเรียน นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน กระตือรือร้น ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ตั้งใจทำแบบฝึกหัดต่างๆ ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ จึงกล่าวได้ว่าการใช้การ์ตูนแอนิเมชันนั้นเป็นสื่อเทคโนโลยีสื่อการสอนสะกดคำศัพท์ที่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2552, น. 10) ได้กล่าวถึงสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบแอนิเมชันเพื่อเพิ่มความเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้นว่า ง่ายต่อการใช้งาน เพราะองค์ประกอบส่วนใหญ่มีพื้นฐานมาจาก ตัวอักษร รูปภาพ และสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นสื่อที่สามารถสร้างความรู้สึกร่วมให้แก่ผู้ชมได้ สร้างเสริม

ประสบการณ์ เพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ คุ่มค่าต่อการลงทุน สอดคล้องกับ ดิจิทัลมีเดีย (2556) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของงานแอนิเมชันว่า แอนิเมชัน(Animation) เป็นการทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นในเด็ก และผู้ใหญ่ และยังรวมถึงคนทุกเพศ ทุกวัย สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ช่วยในการจดจำ และดึงดูดความสนใจ สามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน เข้าใจยากให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้น แอนิเมชันมีความน่ารักสดใส โดยมีทั้ง ภาพ เสียง เป็นองค์ประกอบหลัก นอกจากนี้การใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนยังมี ประโยชน์ต่อผู้เรียนดังคำกล่าวของ แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, น.198) ได้กล่าวว่าเป็นการช่วย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนตามเอกัตภาพ ผู้เรียนได้เรียนตามลำดับขั้น สามารถทบทวนบทเรียนที่เคย เรียนในห้องเรียน ทำให้เกิดความแม่นยำในวิชานั้นๆ นักเรียนเรียนได้ดีกว่าและเร็วกว่าการสอน ปกติ ลดการสิ้นเปลืองเวลาของผู้เรียนลง และสามารถประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนโดย อัตโนมัติ ยืดหยุ่นตารางเรียนได้ตามสะดวกทั้งเวลาและสถานที่ไม่ว่าจะเป็นที่โรงเรียน บ้าน หรือ ที่ทำงานก็ได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สตีเวียณี และฮายาตี (Stiviani and Hayati, 2011), บุปผา ปงลังกา (2557, น. 48) และ ลิตา ลีทธีรณฤทธิ (2551, น. 69) เรื่องผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชัน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษด้านการเรียนรู้คำศัพท์ การสะกดคำศัพท์ ด้านการฟังและด้านการพูด หลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ มีความ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม มีความพึงพอใจในการเรียน และมีทัศนคติในการเรียน ภาษาอังกฤษที่ดี

ดังนั้นการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชมาเป็นสื่อการเรียนรู้ในวิชา ภาษาอังกฤษ ถือว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ยุคใหม่ที่น่าสนใจ สร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ สามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสร้างแรงบันดาลใจ ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้น

2.2 ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) ที่เรียนด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจาก โปรแกรมแฟลช มีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อทำการทดสอบซ้ำหลังการเรียนรู้ ผ่านไป 2 สัปดาห์แล้วไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากสื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชันนั้น มีภาพเคลื่อนไหว สี สัน และเสียงในการ นำเสนอ มีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างจากการเรียนการสอนแบบปกติเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ เหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน สามารถทบทวนเนื้อหาการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถกระตุ้นความสนใจ สร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและ

ได้รับความรู้แบบจดจำได้ง่าย จึงกล่าวได้ว่าการใช้การ์ตูนแอนิเมชันนั้นเป็นสื่อเทคโนโลยีเพื่อการสอนสะกดคำศัพท์ที่สามารถสร้างความคงทนในจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ กาย์ และคณะ (Gagne and others , 2005, pp. 192-194) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้และความจำที่เกิดขึ้นในโครงสร้างของสมองมนุษย์เปรียบเทียบได้ หรืออธิบายได้โดยทฤษฎีการจัดระบบข้อมูล (Information-Processing Theories) กล่าวคือ เมื่อเราได้รับข้อมูลจากภายนอก สมองของเราก็จะรับรู้และบันทึกเอาไว้ บางเรื่องก็เก็บเอาไว้ในความทรงจำระยะสั้น ถ้าเรื่องนั้นๆ มีความสำคัญสมองก็จะบันทึกไว้ในความทรงจำระยะยาว เปรียบเสมือนส่วนที่เก็บบันทึกข้อมูลของเครื่องสมองกล เมื่อถึงคราวที่จะใช้ข้อมูลที่บันทึกไว้ สมองก็จะส่งข้อมูลออกมาในรูปของความจำหรือการระลึกได้ แล้วนำข้อมูลนั้นๆ ไปใช้ตามที่ต้องการ สอดคล้องกับคำกล่าวของ จูดีวิสต์ สุขป้อม (2557, น. 148-150) ได้กล่าวว่า สิ่งเร้าที่คอยมากระตุ้นให้เกิดการรับรู้ นับเป็นปัจจัยสำคัญอันหนึ่งที่ก่อให้เกิดการรับรู้ของบุคคล ทั้งด้านขนาดในการรับรู้ ความเข้ม ความชัดเจน การเคลื่อนไหว สี สันที่ดึงดูดความสนใจ และด้านรูปร่าง รูปทรงต่างๆ ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับคำกล่าวของ ประจักษ์ ภูมิทัศน์ (2559, น. 62) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำว่า แรงจูงใจมีบทบาทสำคัญโดยมีหน้าที่เป็นตัวบังคับว่าบุคคลจะจำหรือจะลืม บุคคลมักจะจำในสิ่งที่ต้องการจำ และพบว่าจำในสิ่งที่สอดคล้องกับความเชื่อและลืมในสิ่งที่ไม่สนใจ มาลินี จุฑาปะมา (2554, น. 133) ได้กล่าวว่า ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในทางประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำ เรามีความสนใจในสิ่งใดก็ย่อมจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ เราไม่สนใจ ก็จำทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็ว ดังนั้น การเลือกเรียนวิชาที่เราสนใจ จะทำให้เราจำได้ดี และถ้าสามารถนำไปพิจารณาไตร่ตรอง ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการทบทวนอย่างสม่ำเสมอจะช่วยพัฒนาความจำให้คงอยู่ได้นาน ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551, น. 189) ได้กล่าวว่าวิธีที่จะช่วยให้เกิดความจำระยะยาวได้ดี โดยการจัดสถานการณ์เพื่อช่วยการเรียนรู้ เป็นการช่วยให้มีการเรียนเพิ่ม การทดสอบ การท่องจำ การใช้จินตนาการ และทบทวนบทเรียนนั้นซ้ำแล้วซ้ำอีก จะจำได้แม่นยำและนานขึ้น และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ยุพเยาว์ บุญทันใจ (2547, น. 49) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 21 จ.แม่ฮ่องสอน ในรูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนที่มีบรรยายไทยใต้ภาพ โดยใช้เสียงในฟิล์มเป็นภาษาอังกฤษ เรื่อง “Finding Nemo ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้นการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชมาเป็นสื่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษมีผลต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน เนื่องด้วยการ์ตูน

แอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชเป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน มีลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ ด้วยองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว ดึงดูดความสนใจของนักเรียน สามารถสื่อความได้อย่างชัดเจนเข้าใจได้ง่าย เสียงประกอบต่างๆ ช่วยเสริมแรงด้านการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้นักเรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความคงทนในการจำเพิ่มมากขึ้น

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ผลการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

3.1.1 ครูควรจัดเตรียมสื่อ และทดสอบความพร้อมของอุปกรณ์ต่างๆ ก่อนการจัดการเรียนการสอน

3.1.2 ครูควรส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้ด้านคำศัพท์โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์และมีพัฒนาการทางด้านทักษะภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น

3.1.3 ครูควรเผยแพร่บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลชแก่ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษและครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อเป็นแนวทางและเป็นตัวอย่างในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในทักษะอื่นๆ ด้วยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช

#### 3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไปได้ ดังนี้

3.2.1 ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ในการพัฒนาทักษะวิชาภาษาอังกฤษทางด้าน การฟัง การพูด และการอ่าน

3.2.2 ควรทำการศึกษาผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีผลต่อความสามารถในการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ



บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

- กนกอร รื่นฤทัย. (2552). ผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้ของเด็กออทิสติก: กรณีศึกษาโรงเรียนสงขลาพัฒนาปัญญา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.
- กรรณา ดิษเจริญ. (2548). การศึกษาผลการสอน โดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กันย์รัตน์ เกื้อนุ่น. (2552). ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และความคงทนในการจำ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องพืชด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีภาพประกอบ 2 รูปแบบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- กรศิริ สิริแก้ว. (2553). ผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, บุรีรัมย์.
- กองวิจัยทางการศึกษา. (2542). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: การศาสนา.
- แจ๊คสัน โอเบรียน. (2560). ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน. ค้นคืน วันที่ 15 พฤษภาคม 2561 จาก <https://cizgiliblog.com/ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน>.
- ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา. (2556). รูปแบบของงานแอนิเมชัน. ค้นคืน วันที่ 12 พฤษภาคม 2561 จาก <https://www.peerawich.com/dc102/images/stories/dc102/dc102-animation-video.pdf>.
- จิตติวัสส์ สุขป้อม. (2557). จิตวิทยาการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

- คนัย ม่วงแก้ว. (2552). *สร้างการ์ตูนแอนิเมชันสวยๆ ด้วย Flash*. นนทบุรี: ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.
- ดิจิตัลมีเดีย. (2556). *สื่อแอนิเมชัน (Animation)*. ค้นคืน วันที่ 14 มิถุนายน 2561  
จาก <https://www.digitalmedia.co.th/สื่อแอนิเมชัน Animation>.
- คุษฎี บัณฑิตพงศ์. (2554). *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์*, 10(1), 42.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology)*. กรุงเทพฯ: เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.
- ชนาวุฒิ สุพรรณ. (2556). *การใช้สื่อการ์ตูนมัลติมีเดียในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรทองในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารี จังหวัดปราจีนบุรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- ธนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, จันทบุรี.
- นราวดี หลิมศิริ. (2553). *การเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวการสอนโดยตรงกับแนวการสอนโดยอ้อม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- นิภา สุขสำราญ. (2559). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำภาษาอังกฤษ และใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปึก จังหวัดหนองคาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- นุชลี อุปลักษณ์. (2556). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- น้ำผึ้ง ยาน้ำ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, กรุงเทพฯ.
- บุญญาดา ช้อนขุนทด และ สิญญาพัฒน์ ใจบ้านเอื้อม. (2551). *Flash CS3*. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.

- บุปผา ปงลังกา. (2557). ผลการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านการพูดภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพร้าววิทยา จังหวัดเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ประจักษ์ ปฏิทัศน์. (2559). การคิดเชิงระบบและความคิดสร้างสรรค์ (Systematic and Creative Thinking). กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- ปิยะนุช คนฉลาด. (2542). การคัดลายมือและการสะกดคำภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถม. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 12(1), 24-31.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2551). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- พัชรศิริ ทิศนศรี. (2556). การศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีวินัยผ่านนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลลพบุรี. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. (2556). Flash CS6 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: รีไวว่า.
- พรรณี ชูทัย เจนจิต. (2550). จิตวิทยาการเรียนการสอน. นนทบุรี: เกรท เอ็ดดูเคชั่น.
- ไพศาล ม่วงอุดทา. (2552). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำสร้างหนองบะ อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคามเขต 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ภัททิรา เหลืองวิลาส. (2551). มือใหม่ Flash CS3 ใช้งานอย่างมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- มาลีณี จุฑาปะมา. (2554). จิตวิทยาการศึกษา. นุรีรัมย์: เรวัตการพิมพ์.
- ยุพเยาว์ บุญทันใจ. (2547). การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 21 จ. แม่ฮ่องสอน ในรูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนที่มีบรรยายภาษาไทยได้ภาพโดยใช้เสียงในฟิล์มเป็นภาษาอังกฤษเรื่อง "Finding Nemo". (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุบลรัตน์). (2559). รายงานผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาปีการศึกษา 2559. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวิชาการโรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุบลรัตน์).

- โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์). (2558). รายงานผลการจัดการศึกษาของ  
สถานศึกษาปีการศึกษา 2558. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช  
(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์).
- \_\_\_\_\_. (2557). รายงานผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาปีการศึกษา 2557. กรุงเทพฯ:  
ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์).
- \_\_\_\_\_. (2556). รายงานผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาปีการศึกษา 2556. กรุงเทพฯ:  
ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์).
- ลีลาธรรม์ จาตุรพล. (2555). การพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยบทเรียน  
คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการเชื่อมโยงตัวอักษรกับหน่วยเสียง (Phonics) ร่วมกับ  
กิจกรรมกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร  
มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- เลิศ เกสรคำ. (2542). *Grammar and techniques of the English language*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- วิชชดา ต่อชัย. (2555). การสร้างงานแอนิเมชัน. ค้นคืน วันที่ 23 พฤษภาคม 2561 จาก  
<https://www.wanlovea.blogspot.com/2012/09.7htm>.
- วีรพล แสงปัญญา. (2561). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพรรณ ชัชวาลวงศ์. (2551). ผลสัมฤทธิ์ของการเล่านิทานที่มีต่อทักษะการฟังและการพูด  
ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการจำคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
บุรีรัมย์, บุรีรัมย์.
- ศุภพงศ์ เลิศสินธุวานนท์. (2551). ก้าวแรกสู่การสร้างงาน 3D Animation ด้วย 3D Studio Max.  
กรุงเทพฯ: ชัคเซส มีเดีย.
- ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2559). คู่มือการดำเนินงาน โครงการส่งเสริม  
การเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้แนวใหม่เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการ  
สื่อสาร ปีงบประมาณ 2559. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมจิต จันจุฬา. (2551). ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์).  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สมวดี ไชยเวช. (2556). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความจำของมนุษย์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครปฐม:  
ภูมิการพิมพ์.

สมาคมการบรื่องทางการอ่านนานาชาติ. (2551). *ปัญหาบรื่องทางการอ่านกับการสะกดคำ*.

ค้นคืนวันที่ 10 มิถุนายน 2561 จาก <https://braille-cet.in.th/Braille-new/?q=node/100>.

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ. (2555). เล่มที่ 36. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: คุรุสภา.

ลิตา สิทธิธรรณฤทธิ์. (2551). *การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

สำนักการศึกษา. (2555). *STUDENT PLUS Vol.1 No.2*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สิริสุดา ทองเฉลิม. (2554). *วารสารครูทัศน์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, 24(1), 59.

สุธีร์ นวกุล. (2552). *สร้างงานแอนิเมชันทันใจกับ Flash CS4*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

สุรงค์ โสวัตรระกูล. (2559). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 12) กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุดสวาท คันธิ. (2554). *ผลการพัฒนาทักษะการสะกดและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองแขง โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)*. ค้นคืน วันที่ 21 กรกฎาคม 2561

จาก [https://www.kroobannok.com/board\\_view.php?b\\_id=100557&bcid\\_id=16](https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=100557&bcid_id=16).

แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อัศวิน โอภาคำ. (2551). *สร้างงานแอนิเมชันให้มีชีวิตด้วย Flash Basic*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: NET DESIGN.

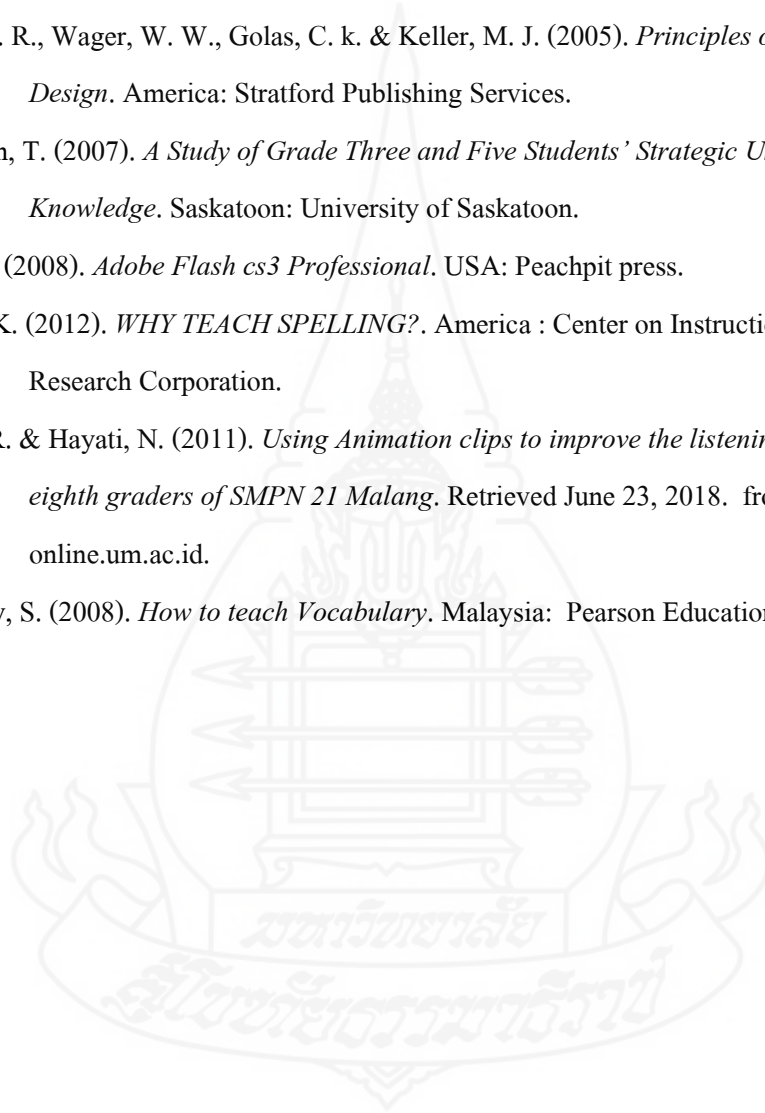
อรสา ยิ่งยง. (2551). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดนครปฐม*.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

Acha, J. (2009). *The effectiveness of multimedia programmes in children's vocabulary learning*.

Retrieved July 21, 2018. from [https:// pdfs.sementicscholar.org](https://pdfs.sementicscholar.org).

- Awad, R. R. (2013). *The Effect of Using Animation in Teaching English Vocabulary For 3<sup>rd</sup> Graders in Gaza Governmental school*. Retrieved July 29, 2018. from <https://www.alazhar.edu.ps/aattachefile>.
- Bowen, T. (2010). *Methodology: teaching English spelling*. Retrieved December 15, 2018. from <https://www.onestopenglish.com/methodology/teaching-tips/>
- Gagne, M. R., Wager, W. W., Golas, C. k. & Keller, M. J. (2005). *Principles of Instructional Design*. America: Stratford Publishing Services.
- Kernaghan, T. (2007). *A Study of Grade Three and Five Students' Strategic Use of Spelling Knowledge*. Saskatoon: University of Saskatoon.
- Perkin, T. (2008). *Adobe Flash cs3 Professional*. USA: Peachpit press.
- Reed, D. K. (2012). *WHY TEACH SPELLING?*. America : Center on Instruction at RMC Research Corporation.
- Stiviani, R. & Hayati, N. (2011). *Using Animation clips to improve the listening ability of the eighth graders of SMPN 21 Malang*. Retrieved June 23, 2018. from <https://journal-online.um.ac.id>.
- Thornbury, S. (2008). *How to teach Vocabulary*. Malaysia: Pearson Education.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร



ภาคผนวก ก  
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ



## รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. นางสาวอรุณรัศมี แก้วลอย  
 สถานที่ทำงาน      โรงเรียนสตรีศรีนครินทร์บําเพ็ญ  
 วุฒิการศึกษา      ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์การศึกษา (กศ.ม.)  
    มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ      ครู การสอนภาษาอังกฤษ
  
2. นางสาวนันทนิตย์ นิโรธสัญญา  
 สถานที่ทำงาน      โรงเรียนศาลเจ้า (หัวนุกุลวิทยา)  
 วุฒิการศึกษา      ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ (ศษ.  
 ม.)  
    มหาวิทยาลัยรามคำแหง  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ      ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ การสอนภาษาอังกฤษ
  
3. นายณรงค์ เอกจัน  
 สถานที่ทำงาน      โรงเรียนทุ่งสองห้อง (คุปตัยเจียรอุทิศ)  
 วุฒิการศึกษา      ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา (กศ.ม.)  
    มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ      ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ การสอนคอมพิวเตอร์



ที่ ศธ ๐๕๒๒.๑๖ (บ)/๑๒๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๑๘ เมษายน ๒๕๖๑

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวอรุณรัศมี แก้วลอย

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวลัดดาวัลย์ กิลลาโส นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) สังกัดกรุงเทพมหานคร ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณ  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วิฒนกุลเจริญ)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗

เบอร์โทรนักศึกษา ๐๘๗- ๑๙๖๐๙๘๗



ที่ ศธ ๐๕๒๒.๑๖ (บ)/๑๒๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๑๘ เมษายน ๒๕๖๑

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวนันทินต์ นิโรธสัญญา

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวลัดดาวัลย์ กิลลาโส นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้การตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุบลรัตน์) สังกัดกรุงเทพมหานคร ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาอังกฤษ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษานี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗

เบอร์โทรนักศึกษา ๐๘๗- ๑๙๖๐๘๘๗



ที่ ศธ ๐๕๒๒.๑๖ (ป)/๑๒๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๑๘ เมษายน ๒๕๖๑

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นายณรงค์ เอกจีน

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวลัดดาวัลย์ กิลลาโส นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่องผล การใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) สังกัดกรุงเทพมหานคร ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุม เนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อและเทคโนโลยี ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือ การวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗

เบอร์โทรนักศึกษา ๐๘๗- ๑๙๖๐๙๘๗

ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



## แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การสะกดคำศัพท์


คำชี้แจง 1. แบบทดสอบฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ตอนละ 10 ข้อ ทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนน

2. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ 60 นาที

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวแล้วทำเครื่องหมาย X

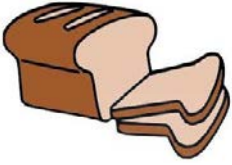









<p>1. _ oo _ les</p> <p>1. m, b</p> <p>2. n, d</p> <p>3. r, p</p> <p>4. t, y</p>	<p>6. bl _ _ se</p> <p>1. ai</p> <p>2. ea</p> <p>3. ia</p> <p>4. ou</p>
<p>2. _ ad _ sh</p> <p>1. d, a</p> <p>2. l, e</p> <p>3. r, i</p> <p>4. v, o</p>	<p>7. h _ spi _ al</p> <p>1. a, k</p> <p>2. e, n</p> <p>3. o, t</p> <p>4. u, y</p>
<p>3. l _ mo _</p> <p>1. a, m</p> <p>2. e, n</p> <p>3. o, t</p> <p>4. u, w</p>	<p>8. b _ c _ cle</p> <p>1. a, e</p> <p>2. e, a</p> <p>3. i, y</p> <p>4. y, i</p>
<p>4. _ r _ pe</p> <p>1. g, a</p> <p>2. k, e</p> <p>3. q, o</p> <p>4. s, u</p>	<p>9. _ ep _ rter</p> <p>1. f, a</p> <p>2. j, e</p> <p>3. l, u</p> <p>4. r, o</p>
<p>5. b _ se _ all</p> <p>1. a, b</p> <p>2. e, d</p> <p>3. i, p</p> <p>4. o, r</p>	<p>10. _ ngi _ eer</p> <p>1. a, b</p> <p>2. e, n</p> <p>3. i, t</p> <p>4. o, y</p>

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่คำศัพท์ที่กำหนดให้พร้อมทั้งเขียนคำตอบลงในช่องว่าง

A		B	
	1. yo	ket	1.....
	2. let	ing	2.....
	3. cher	port	3.....
	4. bowl	ghurt	4.....
	5. jac	cycle	5.....
	6. ho	ry	6.....
	7. air	tuce	7.....
	8. sub	dier	8.....
	9. motor	tel	9.....
	10. sol	way	10.....



ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไปลงในช่องว่าง

<p>1.</p>  <p>_ r _ _ d</p>	<p>6.</p>  <p>_ u _ b _</p>
<p>2.</p>  <p>_ a _ c _ _ e</p>	<p>7.</p>  <p>_ h _ _ s</p>
<p>3.</p>  <p>p _ _ p _ i _</p>	<p>8.</p>  <p>b _ _ e _ _</p>
<p>4.</p>  <p>_ o _ _ l _</p>	<p>9.</p>  <p>_ r _ c _</p>
<p>5.</p>  <p>b _ d _ _ n _ o _</p>	<p>10.</p>  <p>_ _ n _ is _</p>

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(ความคงทน) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การสะกดคำศัพท์











คำชี้แจง 1. แบบทดสอบฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ตอนละ 10 ข้อ ทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนน

2. เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ 60 นาที






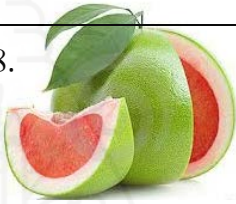



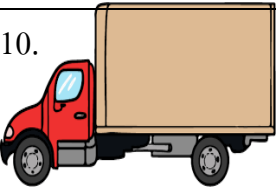
ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวแล้วทำเครื่องหมาย X

<p>1. _r_pe</p> <p>1. g, a</p> <p>2. k, e</p> <p>3. q, o</p> <p>4. s, u</p>	<p>6. _ad_sh</p> <p>1. d, a</p> <p>2. l, e</p> <p>3. r, i</p> <p>4. v, o</p>
<p>2. bl__se</p> <p>1. ai</p> <p>2. ea</p> <p>3. ia</p> <p>4. ou</p>	<p>7. _ngi_eer</p> <p>1. a, b</p> <p>2. e, n</p> <p>3. i, t</p> <p>4. o, y</p>
<p>3. _oo_les</p> <p>1. m, b</p> <p>2. n, d</p> <p>3. r, p</p> <p>4. t, y</p>	<p>8. h_spi_al</p> <p>1. a, k</p> <p>2. e, n</p> <p>3. o, t</p> <p>4. u, y</p>
<p>4. b_se_all</p> <p>1. a, b</p> <p>2. e, d</p> <p>3. i, p</p> <p>4. o, r</p>	<p>9. l_mo_</p> <p>1. a, m</p> <p>2. e, n</p> <p>3. o, t</p> <p>4. u, w</p>
<p>5. _ep_rter</p> <p>1. f, a</p> <p>2. j, e</p> <p>3. l, u</p> <p>4. r, o</p>	<p>10. b_c_cle</p> <p>1. a, e</p> <p>2. e, a</p> <p>3. i, y</p> <p>4. y, i</p>

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่คำศัพท์ที่กำหนดให้พร้อมทั้งเขียนคำตอบลงในช่องว่าง(ความคงทน)

	A	B	
	1. cher	ghurt	1.....
	2. ho	port	2.....
	3. sol	tuce	3.....
	4. yo	ry	4.....
	5. air	ket	5.....
	6. bowl	way	6.....
	7. motor	tel	7.....
	8. let	dier	8.....
	9. sub	ing	9.....
	10. jac	cycle	10.....

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไปลงในช่องว่าง(ความคงทน)

<p>1.</p>  <p>_ u _ b _</p>	<p>6.</p>  <p>_ _ n _ is _</p>
<p>2.</p>  <p>p _ _ p _ i _</p>	<p>7.</p>  <p>_ a _ c _ _ e</p>
<p>3.</p>  <p>b _ _ e _ _</p>	<p>8.</p>  <p>_ o _ _ l _</p>
<p>4.</p>  <p>b _ d _ _ n _ o _</p>	<p>9.</p>  <p>_ h _ _ s</p>
<p>5.</p>  <p>_ r _ _ d</p>	<p>10.</p>  <p>_ r _ c _</p>

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Food(1) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร ตลอดจนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาหาร เป็นเนื้อหาที่จำเป็นต้องเรียนรู้ เพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารเบื้องต้นตลอดจนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้ดียิ่งขึ้น

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารต่างๆ ได้ถูกต้อง(P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม(A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : soup, bread, sausage, burger, noodles, steak

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1

คน

2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูถามนักเรียนว่าอาหารเข้าที่นักเรียนชอบรับประทานมีอะไรบ้าง ให้นักเรียนแต่ละคนบอกชื่ออาหารเข้าที่ตนเองชอบมาคนละ 1 อย่าง
4. ครูเขียนคำตอบรายชื่ออาหารของนักเรียนแต่ละคนบนกระดาน
5. ครูใช้ปากกาสีแดงวงกลมล้อมรอบชื่ออาหารที่นักเรียนชอบเหมือนกันมากที่สุด
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปรายการชื่ออาหารที่นักเรียนชอบเหมือนกัน ว่ามีอะไรบ้าง และเรียงลำดับจากรายชื่ออาหารที่ตอบซ้ำกันมากที่สุด ไปถึงรายชื่ออาหารที่ตอบซ้ำกันน้อยที่สุด
7. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อย่างไร

ภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Food(1)

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อย่างไรภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Food(1) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Food(1)
4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Food(1) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามทีละรูปภาพ
5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Food(1) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้

ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Food(1) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. ครูแจกสมุดบันทึกคำศัพท์ให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม ให้นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้อ่านรู้จากเรื่อง Food(1)

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Food(1) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Food(1)

3. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Food(1) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ปากกาไวท์บอร์ดสีแดง
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Food(1)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Food(1)

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรง  
ความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Food(1)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50





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

6

**Food(1) Worksheet: 1**

Match the first part of the word in A to the second in B. Write the correct word.

**A****B**

1. bre

ak



2. sau

ger



3. ste

ad



4. bur

les



5. so

sage



6. nood

up

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

Na.....Class.....No.....

## Food(1) Worksheet: 2

6

Write the missing letters and match.

1. b \_ \_ a \_ a.




2. s \_ u \_ b.




3. \_ u \_ \_ e r c.




4. \_ t \_ a \_ d.




5. n \_ \_ d l \_ s e.




6. \_ a u \_ \_ g f.





### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Food(2) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร ตลอดจนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาหาร เป็นเนื้อหาที่จำเป็นต้องเรียนรู้ เพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารเบื้องต้นตลอดจนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้ดียิ่งขึ้น

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : chip, doughnut, yoghurt, candy, cookie, pancake

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน

2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูทบทวนเรื่องที่เรียนไปแล้ว โดยการแสดงบัตรคำศัพท์ soup, bread, sausage, burger, noodles, steak
4. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์
5. ครูคิดเนื้อเพลงบนกระดานซึ่งมีเนื้อหาดังนี้

I like pizza. I like pizza.

How about you? How about you?

Do you like pizza? Do you like Pizza?

Yes, I do. No, I don't.

6. ครูร้องเพลงพร้อมปรบมือให้เข้าจังหวะ
7. ครูบอกให้นักเรียนร้องเพลงและปรบมือไปพร้อมๆกัน
8. ครูอธิบายความหมายของประโยคในเนื้อเพลง โดยเนื้อเพลงสามารถเปลี่ยนรายการอาหารตามที่ต้องการได้

9. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อินเตอร์แอคทีฟภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Food(2) **ขั้นสอน**

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อินเตอร์แอคทีฟภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Food(2) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Food(2)
4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Food(2) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ
5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Food(2) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง

8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียง สะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

#### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Food(2) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก
2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Food(2) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

#### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Food(2) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน
2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Food(2)
3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพ ระบายสี พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์อาหารที่ชอบที่สุด
4. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Food(2) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง
5. นักเรียนช่วยกันนำผลงานของตนเองติดที่บอร์ดแสดงผลงาน

#### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เนื้อเพลง I like Pizza
2. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Food(2)
3. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Food(2)
6. กระดาษ A4

## การวัดและการประเมินผล

### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

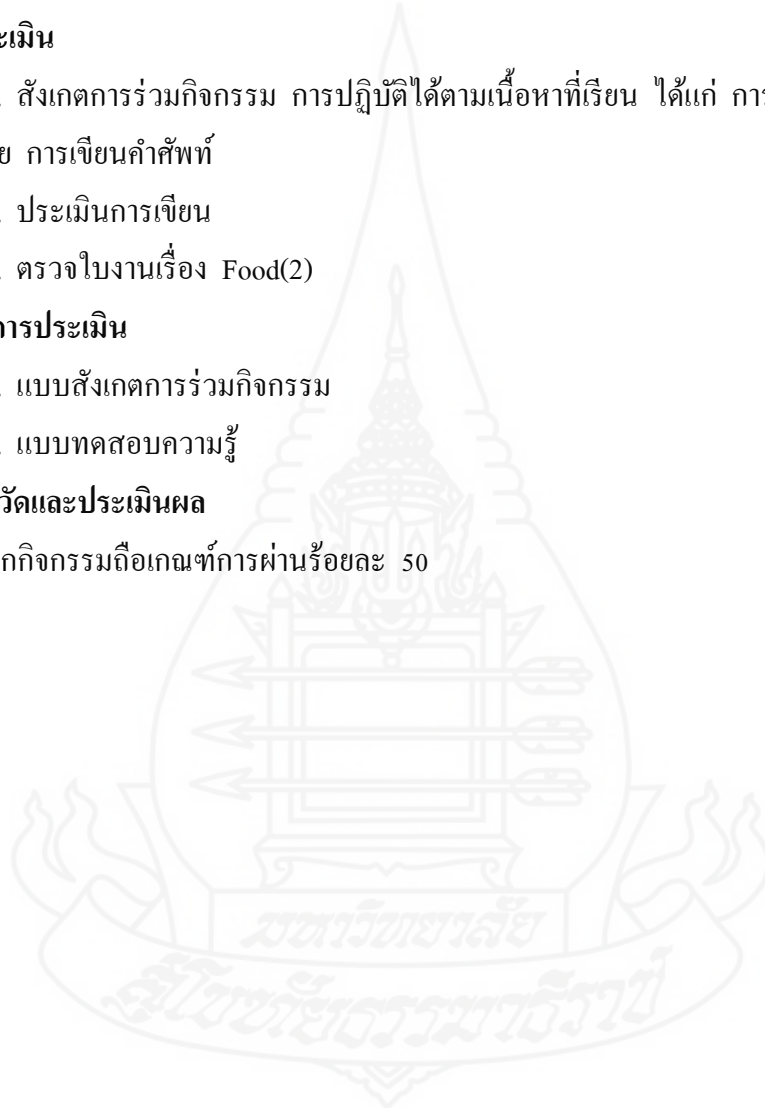
1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรงความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Food(2)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

## Food(2) Worksheet: 1

6

Search for the words. Use the picture to help you.

c	p	a	n	c	a	k	e
a	c	n	y	m	i	b	t
n	o	u	o	c	y	o	z
d	o	u	g	h	n	u	t
y	k	p	h	i	a	n	s
w	i	e	u	p	r	g	h
j	e	i	r	o	y	q	l
m	r	s	t	d	f	g	h





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

## Food(2) Worksheet: 2


6


Write the missing letters.

1. I like  ⇒ c \_ \_ d \_

2. I like  ⇒ \_ h \_ p

3. I like  ⇒ p \_ \_ c \_ k \_

4. I like  ⇒ \_ o \_ g h \_ u \_

5. I like  ⇒ y \_ \_ h \_ r \_

6. I like  ⇒ \_ o \_ k \_ e



### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Vegetable(1) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์เกี่ยวกับผักชนิดต่างๆ ด้วยการพูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนเป็นพื้นฐานในการเรียนที่สำคัญ

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผักชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : corn, carrot, mushroom, pumpkin , cabbage , radish

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย

3. ครูถามนักเรียนว่านักเรียนชอบทานผักชนิดใดบ้าง ให้นักเรียนแต่ละคนบอกชื่อผักที่ตนเองชอบมาคนละ 1 ชนิด
4. ครูเขียนคำตอบรายชื่อผักแต่ละชนิดที่นักเรียนชอบบนกระดาน
5. ครูใช้ปากกาสีแดงวงกลมล้อมรอบชื่อผักชนิดต่างๆที่นักเรียนชอบเหมือนกันมากที่สุด
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปรายชื่อผักชนิดต่างๆที่นักเรียนชอบเหมือนกันว่ามีอะไรบ้าง และเรียงลำดับจากรายชื่อผักที่ตอบซ้ำกันมากที่สุดไปถึงรายชื่อผักที่ตอบซ้ำกันน้อยที่สุด

7. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Vegetable(1)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Vegetable(1) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Vegetable(1)
4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Vegetable(1) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ระบุภาพ
5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Vegetable(1) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียง

สะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ที่ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนคุณภาพ การ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง vegetable(1) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง vegetable(1) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Vegetable(1) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Vegetable(1)

3. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Vegetable(1) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ปากกาไวท์บอร์ดสีแดง
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Vegetable(1)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Vegetable(1)

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผักชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรง  
ความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Vegetable(1)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

## Vegetable(1) Worksheet: 1

6

Search for the words. Use the picture to help you.

a	p	p	u	m	p	k	i	n
r	t	e	q	u	r	e	l	m
a	h	k	z	y	o	c	q	a
d	m	u	s	h	r	o	o	m
i	b	c	v	n	m	r	l	k
s	u	y	h	d	d	n	w	e
h	a	r	c	a	r	r	o	t
i	y	u	t	r	f	h	j	l
k	c	a	b	b	a	g	e	z



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

## Vegetable(1) Worksheet: 2

6

Complete the letters and draw the pictures.

1. \_\_\_ dish →

2. \_\_\_ mpkin →

3. \_\_\_ rn →

4. \_\_\_ bbage →

5. \_\_\_ shroom →

6. \_\_\_ rrot →



## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน 9	หมายเหตุ	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1			

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Vegetable(2) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์เกี่ยวกับผักชนิดต่างๆ ด้วยการพูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนเป็นพื้นฐานในการเรียนที่สำคัญ

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผักชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : chili, lemon, ginger, lettuce, bean, seaweed

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย

3. ครูทบทวนเรื่องที่เรียนไปแล้วโดยการแสดงบัตรคำศัพท์ของบทเรียนที่แล้ว corn, carrot, mushroom, pumpkin , cabbage , radish
4. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ และสะกคคำศัพท์
5. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Vegetable(2)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Vegetable(2) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Vegetable(2)
4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Vegetable(2) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกคคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามทีละรูปภาพ
5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Vegetable(2) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพทีละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกคคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพทีละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกคคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกคคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง vegetable(2) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก
2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง vegetable(2) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Vegetable(2) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน
2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Vegetable(2)
3. ครูแจกแบบทดสอบเรื่อง Food และ Vegetable
4. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่อง Food และ Vegetable จำนวน 8 ข้อ โดยวงกลมรอบคำศัพท์ที่เขียน ไม่ถูกต้องและเขียนศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่าง
5. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Vegetable(2) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
2. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Vegetable(2)
3. สมุดบันทึกคำศัพท์
4. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Vegetable(2)
5. แบบทดสอบเรื่อง Food และ Vegetable จำนวน 8 ข้อ

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผักชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรง ความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Vegetable(2)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

**Vegetable(2) Worksheet:**

6

Match the first part of the word in A to the second in

B. Write the correct word.

**A**

**B**



1. le

li



2. gin

mon



3. chi

an



4. let

weed



5. sea

tuce



6. be

ger

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

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

## Vegetable(2) Worksheet:

6

Put the letters in the right order.

1.  n m o l e = \_ \_ \_ \_ \_

2.  l t t e c u e = \_ \_ \_ \_ \_

3.  l c h i i = \_ \_ \_ \_ \_

4.  w e s e e d a = \_ \_ \_ \_ \_

5.  n e b a = \_ \_ \_ \_ \_

6.  i g n e r g = \_ \_ \_ \_ \_

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

## Spelling Test:1

8

Find the word is spelled wrongly in each group.

Write the correct spelling.

1. chip          pancoke    yoghurt          .....
2. doughnut    cookie      cady              .....
3. sausge      burger      soup              .....
4. steka        bread        noodles          .....
5. corn         mushrom    radish           .....
6. carrot        pumpkin    cabage           .....
7. lemon        seweed      bean              .....
8. gincer        lettuce      chili               .....





## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน	หมายเหตุ	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1			9

- 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)  
 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

- 8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก  
 6-7 คะแนน หมายถึง ดี  
 3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้  
 1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Fruit(1) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์เรื่องผลไม้ เป็นการเรียนรู้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทักษะในชีวิตประจำวัน นักเรียนควรได้ศึกษาเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไปในชั้นสูง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : kiwi, grape, pineapple, mango, orange, durian

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูบอกนักเรียนว่าวันนี้จะเล่นเกม Yes or No

4. ครูแจกบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนคนละ 2 แผ่น เป็นบัตรคำศัพท์ที่มีคำว่า Yes 1 แผ่น และบัตรคำศัพท์ที่มีคำว่า No 1 แผ่น
5. ครูแสดงบัตรคำศัพท์จากบทเรียนที่แล้วดังนี้ soup, burger, noodles, chip, pancake, candy, corn, cabbage, pumpkin, chili, ginger, seaweed พร้อมออกเสียงคำศัพท์และสะกดคำศัพท์
6. ครูบอกให้นักเรียนฟังและแสดงบัตรคำศัพท์ของตนเองถ้าครูออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ที่ได้ถูกต้องให้นักเรียนแสดงบัตรคำศัพท์ Yes แต่ถ้าครูออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ที่ไม่ถูกต้องให้นักเรียนแสดงบัตรคำศัพท์ No
7. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อังกฤษจากบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Fruit(1)  
**ขั้นตอน**
  1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้บทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Fruit(1) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
  2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
  3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Fruit(1)
  4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Fruit(1) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ
  5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Fruit(1) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์
  6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
  7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
  8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียง

สะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ที่ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนคุณภาพ การ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Fruit(1) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Fruit(1) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Fruit(1) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Fruit(1)

3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพ ระบายสี พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ผลไม้ที่ชอบที่สุด

4. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Fruit(1) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

5. นักเรียนช่วยกันนำผลงานของตนเองติดที่บอร์ดแสดงผลงาน

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ Yes และ No

2. บัตรคำศัพท์ soup, burger, noodles, chip, pancake, candy, corn, cabbage, pumpkin, chili, ginger, seaweed

3. สลากเลขที่ในชั้นเรียน

4. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Food(1)

5. สมุดบันทึกคำศัพท์

6. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Food(1)

7. กระดาษ A4

## การวัดและการประเมินผล

### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

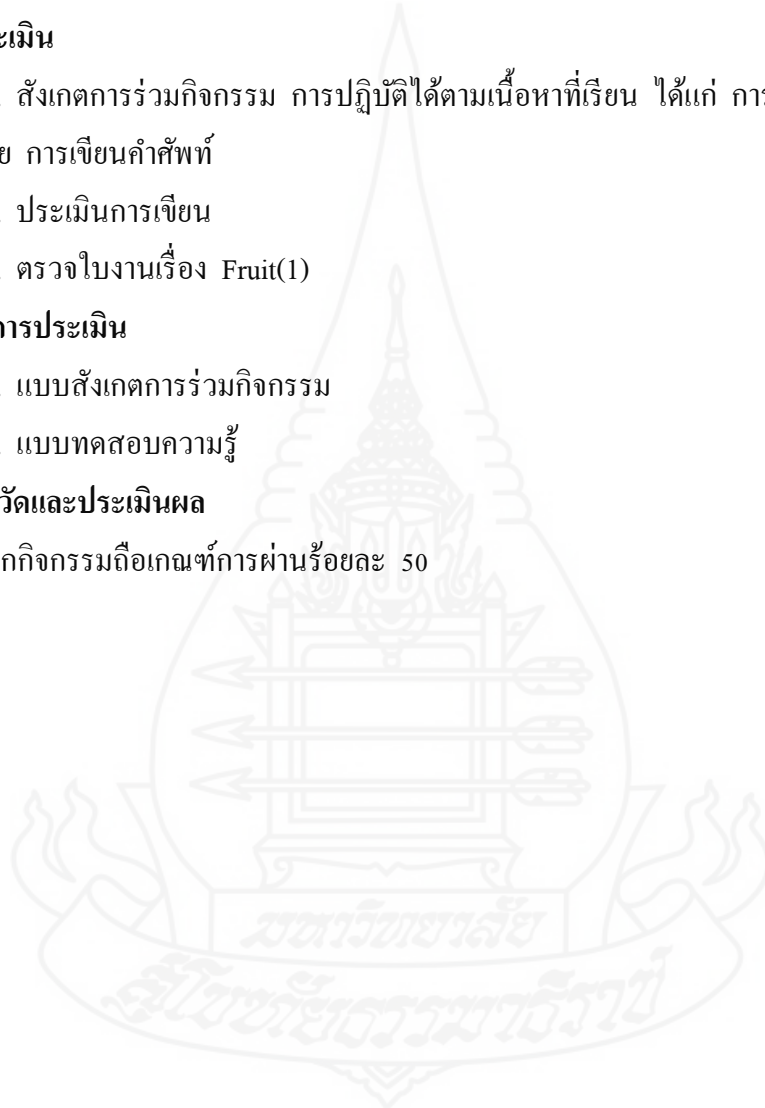
1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรงความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Fruit(1)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

## Fruit(1) Worksheet: 1

6

Search for the words. Use the picture to help you.

a	s	w	e	r	t	i	p	p
m	m	l	k	i	w	i	i	i
n	a	i	r	t	y	p	o	n
f	n	g	o	r	a	n	g	e
h	g	u	z	a	s	d	r	a
p	o	r	q	w	e	f	a	p
g	h	o	r	e	k	i	p	p
d	u	e	r	i	n	d	e	l
o	d	u	r	i	a	n	e	e

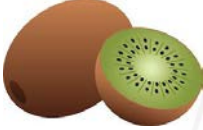







Name.....Class.....No.....

## Fruit(1) Worksheet: 2

6

Write the missing letters.

1. I like  → k \_ \_ i
2. I like  → \_ r \_ p \_
3. I like  → pi \_ \_ a \_ \_ le
4. I like  → \_ \_ n g \_
5. I like  → \_ r \_ n \_ e
6. I like  → r i \_ \_

## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน	หมายเหตุ	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1			9

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง



### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Fruit(2) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์เรื่องผลไม้ เป็นการเรียนรู้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทักษะในชีวิตประจำวัน นักเรียนควรได้ศึกษาเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไปในชั้นสูง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : pomelo, pear, cherry, rambutan, guava, melon

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย

3. ครูทบทวนเรื่องที่เรียนไปแล้วโดยการแสดงบัตรคำศัพท์ kiwi, grape, pine apple, mango, orange, durian
4. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ และสะกคคำศัพท์
5. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Fruit(2)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Fruit(2) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Fruit(2)
4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Fruit(2) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกคคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ
5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Fruit(2) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกคคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกคคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกคคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Fruit(2) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Fruit(2) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Fruit(2) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Fruit(2)

3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพ ระบายสี พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ผลไม้ที่ชอบที่สุด

4. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Fruit(2) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

5. นักเรียนช่วยกันนำผลงานของตนเองติดที่บอร์ดแสดงผลงาน

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ kiwi, grape, pine apple, mango, orange, durian
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Fruit (2)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Fruit (2)
6. กระดาษ A4

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรง  
ความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Fruit(2)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

## Fruit(2) Worksheet: 1

6

Match the first part of the word in A to the second in B. Write the correct word.

A



1. pe



2. me



3. gua



4. cher



5. rambu



6. pome

B

va

tan

ar

lo

lon

ry

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

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

## Fruit(2) Worksheet: 2

6

Write the missing letters and match.

1. p \_ m \_ \_ o

a.




2. \_ e \_ r

b.



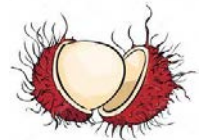

3. \_ h \_ r \_ y

c.




4. \_ \_ a v \_

d.




5. m \_ l \_ \_

e.




6. r \_ m \_ u \_ \_ n

f.



## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน 9	หมายเหตุ	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1			

- 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)  
 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

- 8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก  
 6-7 คะแนน หมายถึง ดี  
 3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้  
 1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Sport(1) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจ ห่วงถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์ การสนทนาถามและตอบเกี่ยวกับกีฬาประเภทต่างๆ เป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ซึ่งเป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬาชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : tennis, badminton, snooker, football, baseball, golf

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย



3. ครูถามนักเรียนว่ากิจกรรมที่นักเรียนทำในวันหยุดหรือหลังเลิกเรียนมีอะไรบ้าง ให้นักเรียนแต่ละคนบอกข้อมูลของตนเองมาคนละ 1 กิจกรรม
4. ครูเขียนคำตอบรายชื่อกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนบนกระดาน
5. ครูใช้ปากกาสีแดงวงกลมล้อมรอบชื่อกิจกรรมที่นักเรียนชอบเหมือนกันมากที่สุด
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่ากิจกรรมที่นักเรียนทำเหมือนกัน ว่ามีอะไรบ้าง และเพราะเหตุใด
7. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Sport(1)

### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Sport(1) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Sport(1)
4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Sport(1) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่รูปภาพ
5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Sport(1) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Sport(1) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก
2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Sport(1) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Sport(1) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน
2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Sport(1)
3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพ ระบายสี พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ชนิดกีฬาที่นักเรียนชอบจากบทเรียน คนละ 1 ชนิด
4. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Sport(1) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง
5. นักเรียนช่วยกันนำผลงานของตนเองติดที่บอร์ดแสดงผลงาน

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ปากกาไวท์บอร์ดสีแดง
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Sport(1)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Sport(1)
6. กระดาษ A4

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬาชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรง  
ความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Sport(1)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



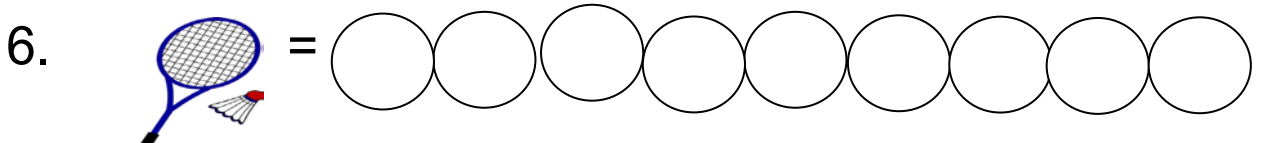
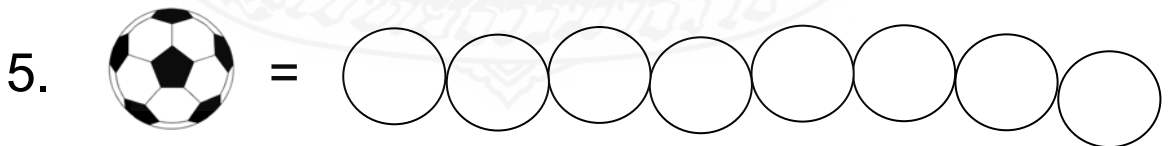
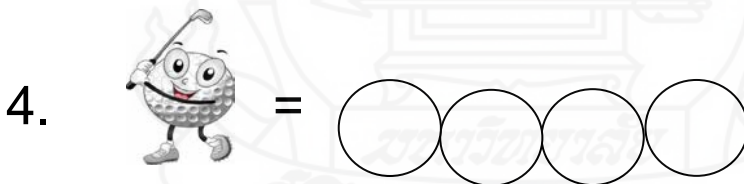
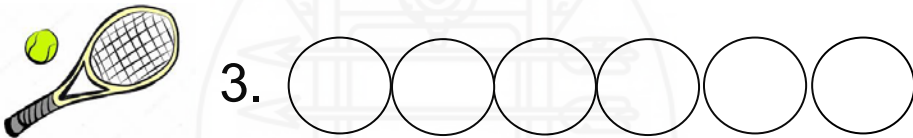
Name.....Class.....No.....

6

# Sport(1) Worksheet: 1

Choose the correct answer.

golf, football, tennis, snooker,



Name.....ass.....No.....

## Sport(1) Worksheet: 2

6

Write the missing letters.

1. I play



⇒ t \_ n n \_ \_

2. I play



⇒ b \_ \_ m \_ \_ t \_ n

3. I play



⇒ \_ n \_ o k \_ \_

4. I play



⇒ f \_ \_ t \_ a \_ l

5. I play



⇒ \_ a s \_ b \_ \_ l

6. I play



⇒ \_ \_ l \_

## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน	หมายเหตุ	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1			9

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport(2) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น  
 อย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจ  
 จังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค  
 และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์ การสนทนาถามและตอบเกี่ยวกับกีฬาประเภทต่างๆ เป็นเรื่องที่น่าสนใจ  
 สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ซึ่งเป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬาชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : swimming, rugby, hockey, skiing, boxing, bowling

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1

คน

2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมช่วยกันคิดคำศัพท์ จากบัตรคำศัพท์ตัวอักษร A-Z ครูจะสุ่มเลือกตัวอักษรมาครั้งละ 1 ตัวอักษร ให้นักเรียนช่วยกันคิดคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนั้นๆ
4. ครูสุ่มเลือกตัวอักษร A-Z ครั้งละ 1 ตัวอักษรนักเรียนช่วยกันคิดและตอบว่ามีคำศัพท์อะไรบ้างที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรดังภาพที่ปรากฏ
5. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อิงบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Sport(2)  
**ขั้นสอน**
  1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อิงบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Sport(2) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
  2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
  3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Sport(2)
  4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Sport(2) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ
  5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Sport(2) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์
  6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
  7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
  8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครู



จะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์ และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Sport(2) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วให้นักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Sport(2) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Sport(2) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Sport (2)

3. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่อง Fruit และ Sport จำนวน 12 ข้อ โดยจับคู่คำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดและเขียนคำตอบลงในช่องว่าง

4. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Sport(2) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ A-Z
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Sport(2)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Sport(2)
6. แบบทดสอบเรื่อง Fruit และ Sport จำนวน 12 ข้อ

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬาชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรง ความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Sport(2)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

**Sport(2): Worksheet: 1**

6

Search for the words. Use the picture to help you.

s	q	s	w	r	b	t	h
w	y	k	u	i	o	p	o
i	o	i	a	s	x	s	c
m	r	i	g	b	i	j	k
m	c	n	b	m	n	z	e
i	x	g	r	u	g	b	y
n	b	o	w	l	i	n	g
g	a	w	q	r	t	b	y



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

## Sport(2): Worksheet: 2

6

Put the letters in the right order.

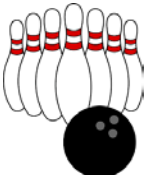
1.  c o h y k e = \_ \_ \_ \_ \_

2.  b g r y u = \_ \_ \_ \_ \_

3.  m m g i s w i n = \_ \_ \_ \_ \_

4.  i n i s g k = \_ \_ \_ \_ \_

5.  g b o i x n = \_ \_ \_ \_ \_

6.  w b o n l g i = \_ \_ \_ \_ \_

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

## Spelling Test:2

12

Match the first part of the word in A to the second in B. Write the correct word.

	A		B
	1. gra	tan	1.....
	2. pe	rian	2.....
	3. base	nis	3.....
	4. rug	pe	4.....
	5. pine	va	5.....
	6. hoc	ball	6.....
	7. ten	ar	7.....
	8. rambu	ing	8.....
	9. badmin	key	9.....
	10. du	ton	10.....
	11. box	apple	11.....
	12. gua	by	12.....

## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน 9	หมายเหตุ
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง Clothes(1) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า ของตนเองและผู้อื่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : skirt, shirt, jacket, shorts, jeans, dress

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น

4. ครูออกเสียงคำศัพท์จากบทเรียนที่แล้วเรื่อง Sport(2) ดังนี้ swimming, rugby, hockey, skiing, boxing, bowling ให้นักเรียนวาดภาพคำศัพท์ เป็นภาพอุปกรณ์กีฬาที่ใช้ในกีฬาแต่ละชนิด

5. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อุปกรณ์กีฬาภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Clothes(1)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อุปกรณ์กีฬาภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Clothes(1) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Clothes(1)

4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Clothes(1) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ

5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Clothes(1) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์

6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ

7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง

8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง



### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Clothes(1) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Clothes(1) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Clothes(1) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Clothes(1)

3. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Clothes(1) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. กระดาษ A4
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Clothes(1)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Clothes(1)

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

#### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรงความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Clothes(1)

**เครื่องมือการประเมิน**

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



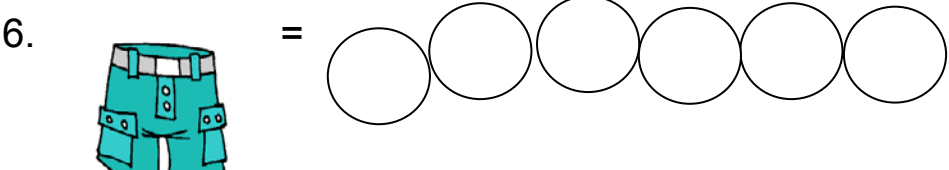
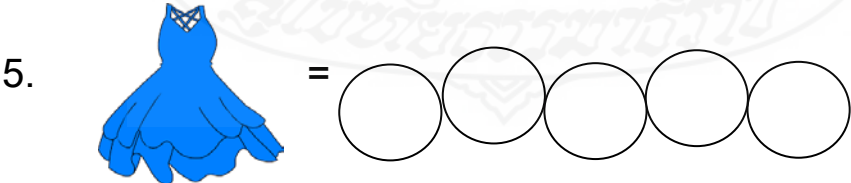
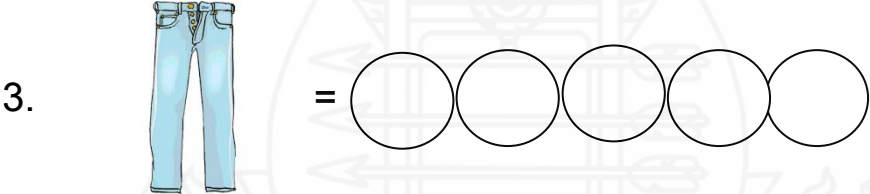
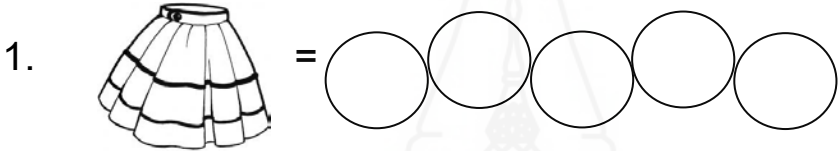
Name.....Cl

Clothes(1)

6

Choose the correct answer.

shirt, skirt, jacket, dress, jeans,



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

## Clothes(1) Worksheet: 2

6

Write the missing letters and match.

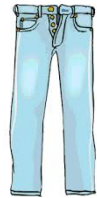
1.  \_ \_ o r \_ s a.



2.  \_ h \_ \_ t b.



3.  \_ k \_ r \_ c.



4.  \_ a \_ k \_ t d.



5.  \_ r e \_ \_ e.



6.  j \_ \_ \_ s f.



## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมการกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย

/

ประเด็น/ คะแนน	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน	หมายเหตุ
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
ชื่อ-สกุล											

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง

(.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง Clothes(2) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

ความรู้คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า ของตนเองและผู้อื่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : socks, trousers, cap, shoes, belt, blouse

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูคิดเนื้อเพลงบนกระดานซึ่งมีเนื้อหาดังนี้

**Baby Shark**

Baby Shark doo doo, doo doo doo doo\*\*

Baby Shark

Mummy Shark doo doo, doo doo doo doo\*\*

Mummy Shark

Daddy Shark doo doo, doo doo doo doo\*\*

Daddy Shark

Grandma Shark doo doo, doo doo doo doo\*\*

Grandma Shark

Grandpa Shark doo doo, doo doo doo doo\*\*

Grandpa Shark

Let's go hunt doo doo, doo doo doo doo\*\*

Let's go hunt

Run away doo doo, doo doo doo doo\*\*

Run away

Safe at last doo doo, doo doo doo doo\*\*

Safe at last

It's the end doo doo, doo doo doo doo\*\*

It's the end

4. ครูเปิดเพลง Baby shark โดยแสดงภาพผ่าน โปรเจคเตอร์ พร้อมบอกให้นักเรียนร้องเพลง และทำท่าทางประกอบไปด้วยพร้อมกัน
5. ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ที่ปรากฏในเนื้อเพลง
6. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Clothes(2)

**ขั้นสอน**

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Clothes(2) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Clothes(2)
4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Clothes(2) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพทีละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ระบุภาพ
5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Clothes(2) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพทีละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพทีละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

#### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Clothes(2) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Clothes(2) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

#### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Clothes(2) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน
2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Clothes(2)
3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพของตนเอง พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์เครื่องแต่งกายของตนเอง
4. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Clothes(2) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง



5. นักเรียนช่วยกันนำผลงานของตนเองติดที่บอร์ดแสดงผลงาน

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เนื้อเพลง Baby shark
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Clothes(2)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Clothes(2)
6. กระดาษ A4

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

#### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรงความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Clothes(2)

#### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

#### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50

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

## Clothes(2) Worksheet: 1

6

Search for the words. Use the picture to help you.

t	r	o	u	s	e	r	s
a	s	d	f	h	j	k	l
d	c	a	p	o	u	o	i
a	w	b	l	o	u	s	e
r	t	e	u	e	r	o	r
j	k	l	o	s	e	c	i
a	c	t	i	g	e	k	y
s	h	o	e	s	o	s	e

ภาพประกอบ: <https://www.google.co.th/search>

Name.....Cl

# Clothes(2)

6

1. I wear

⇒ t r \_ \_ \_ e \_ s

2. I wear



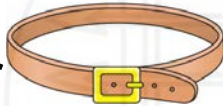
⇒ \_ h \_ e \_

3. I wear



⇒ s \_ c \_ \_

4. I wear



⇒ \_ e \_ t

5. I wear



⇒ \_ \_ p

6. I wear



⇒ b \_ o \_ \_ e

## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำ  
เครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน	หมายเหตุ	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1			9

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง Place(1) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจ ห่วงถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์สถานที่ต่างๆ การสนทนาถามและตอบ และการเขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆในเมือง เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเรียนรู้เพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : airport, market, hotel, bank, bus station, temple

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น

4. ครูออกเสียงคำศัพท์จากบทเรียนที่แล้วเรื่อง Clothes ดังนี้ skirt, shorts, dress, socks, cap, belt ให้นักเรียนวาดภาพคำศัพท์ที่ครูออกเสียง

5. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อุปกรณ์การเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Place(1)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อุปกรณ์การเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Place(1) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Place(1)

4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Place(1) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ

5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Place(1) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์

6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ

7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง

8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

#### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Place(1) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Place(1) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์  
**ขั้นสรุป**

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Place(1) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Place(1)

3. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Place(1) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

#### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. กระดาษ A4
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Place(1)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Place(1)

#### การวัดและการประเมินผล

##### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

##### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรงความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Place(1)

**เครื่องมือการประเมิน**

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50





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


Place(1)

6

Choose the correct answer.


airport, hotel, temple, bus station,


1.  =

2.  =

3.  =

4.  =

5.  =

6.  =

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

**Place(1)**

6

Complete the letters and draw the pictures.

1. \_ \_ tel



2. \_ \_ rket



3. \_ \_ s station



4. \_ \_ mple



5. \_ \_ rport



6. \_ \_ nk



## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่ง ในกิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน	หมายเหตุ	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1			9

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง Place(2) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงั้นหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์สถานที่ต่างๆ การสนทนาถามและตอบ และการเขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆในเมือง เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเรียนรู้เพื่อนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : school, pharmacy, shop, hospital, park, bakery

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย

3. ครูทบทวนเรื่องที่เรียนไปแล้ว โดยการแสดงบัตรคำศัพท์ของบทเรียนที่แล้ว airport, market, hotel, bank, bus station, temple
4. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์
5. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Place(2)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Place(2) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Place(2)
4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Place(2) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ
5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Place(2) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Place(2) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Place(2) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Place(2) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Place(2)

3. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่อง Clothes และ Place จำนวน 8 ข้อ โดยวงกลมรอบคำศัพท์ที่เขียนไม่ถูกต้องและเขียนศัพท์ที่ถูกต้องลงในช่องว่าง

4. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Place(2) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ airport, market, hotel, bank, bus station, temple
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Place(2)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Place(2)
6. แบบทดสอบเรื่อง Clothes และ Place จำนวน 8 ข้อ

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

#### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรงความหมาย การเขียนคำศัพท์

2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจสอบงานเรื่อง Place(2)

**เครื่องมือการประเมิน**

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

## Place(2) Worksheet: 1

6

Search for the words. Use the picture to help you.

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





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

## Place(2) Worksheet: 2

6

Write the missing letters and match.

1. \_ h \_ \_

a.




2. p h \_ r \_ a \_ y

b.




3. \_ \_ r \_

c.




4. \_ o \_ p \_ t \_ l

d.

5. \_ c h \_ \_ l

e.




6. b \_ k \_ \_ y

f.



ภาพประกอบ: <https://www.google.co.th/search>

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

## Spelling Test:3

8

Find the word is spelled wrongly in each group.

Write the correct spelling.

- |             |       |           |       |
|-------------|-------|-----------|-------|
| 1. skirt    | dress | jocket    | ..... |
| 2. shirt    | jean  | shorts    | ..... |
| 3. trousers | cop   | belt      | ..... |
| 4. sooks    | shoes | blouse    | ..... |
| 5. airport  | hotal | temple    | ..... |
| 6. market   | bank  | bustation | ..... |
| 7. pharmacy | shop  | school    | ..... |
| 8. hospital | park  | bacery    | ..... |

## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน 9	หมายเหตุ
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง

(.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง Transportation(1) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับการเดินทาง และการขนส่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวัน การสนทนาถามและตอบจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ได้เพิ่มมากขึ้น

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับพาหนะชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : train, subway, airplane, car, bicycle, taxi

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูคิดเนื้อเพลงบนกระดานซึ่งมีเนื้อหาดังนี้

**If you are happy and you know it**

If you are happy and you know it, clap your hands.\*

If you are happy and you know it. And you really want to show it.

If you are happy and you know it, clap your hands.

If you are happy and you know it, stomp your feet.\*

If you are happy and you know it. And you really want to show it.

If you are happy and you know it, stomp your feet.

If you are happy and you know it. nod your head.\*

If you are happy and you know it. And you really want to show it.

If you are happy and you know it. nod your head.

If you are happy and you know it, turn around.\*

If you are happy and you know it. And you really want to show it.

If you are happy and you know it, turn around.

If you are happy and you know it, say we are.\*

If you are happy and you know it. And you really want to show it.

If you are happy and you know it, say we are.

4. ครูเปิดเพลง If you are happy and you know it โดยแสดงภาพผ่าน โปรเจคเตอร์ พร้อมบอกให้นักเรียนร้องเพลง และทำท่าทางประกอบไปพร้อมกัน

5. ครูอธิบายความหมายของเนื้อเพลง

6. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อินเตอร์แอคทีฟภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Transportation(1) **ขั้นสอน**

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อินเตอร์แอคทีฟภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Transportation(1) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Transportation(1)

4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Transportation(1) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ระบุภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ระบุภาพ

5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Transportation(1) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์
6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ
7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง
8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Transportation(1) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก
2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Transportation(1) ลงในสมุดบันทึก

### คำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Transportation(1) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน
2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Transportation(1)
3. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Transportation(1) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เนื้อเพลง If you happy
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน

3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Transportation(1)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Transportation(1)

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับพาหนะชนิดต่างๆได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

#### วิธีการประเมิน

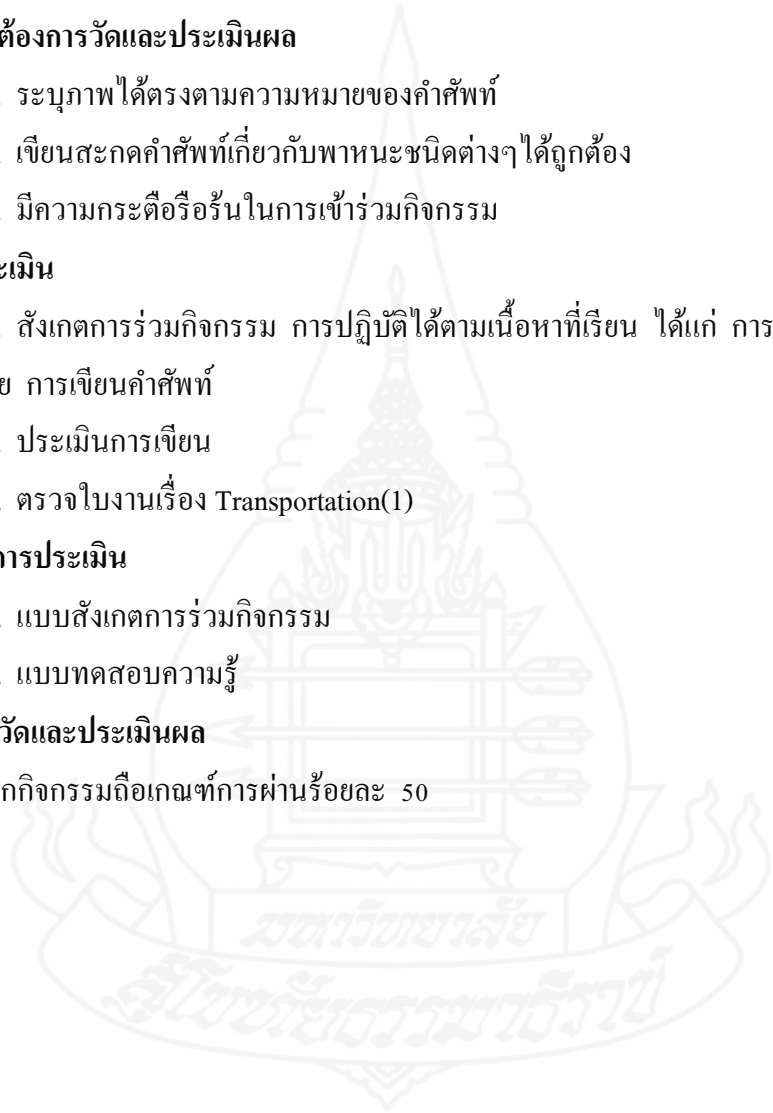
1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรงความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Transportation(1)

#### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

#### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



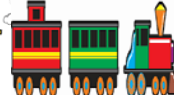
Name.....Class.....No.....

Transportation(1)Worksheet: 1

6

Search for the words. Use the picture to help you.

a	a	i	r	p	l	a	n	e
s	u	b	w	a	y	n	c	r
g	t	i	a	l	t	b	t	n
a	s	c	a	r	a	d	f	h
j	a	y	e	t	x	l	y	u
b	i	c	a	s	i	g	h	z
x	i	l	t	r	c	e	u	p
p	l	e	t	r	a	i	n	n
m	s	a	d	y	k	e	b	i



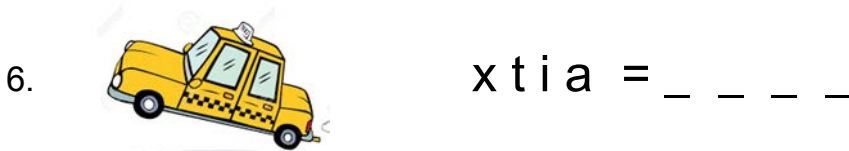
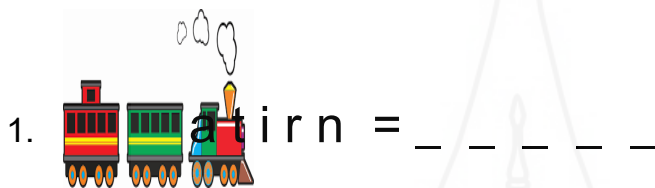


Name.....Class.....No.....

Transportation(1)Worksheet: 2

6

Put the letters in the right order.





### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง Transportation(2) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับการเดินทาง และการขนส่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวัน การสนทนาถามและตอบจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ได้เพิ่มมากขึ้น

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับพาหนะชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : pick up, truck, ship, van, boat, motorcycle

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย

3. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมช่วยกันคิดคำศัพท์ จากบัตรคำศัพท์ตัวอักษร A-Z ครูจะสุ่มเลือกตัวอักษรมาครั้งละ 1 ตัวอักษร ให้นักเรียนช่วยกันคิดคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนั้นๆ

4. ครูสุ่มเลือกตัวอักษร A-Z ครั้งละ 1 ตัวอักษรให้นักเรียนช่วยกันคิดและตอบว่ามีคำศัพท์อะไรบ้างที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรดังภาพที่ปรากฏ

5. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Transportation(2)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Transportation(2) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Transportation(2)

4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Transportation(2) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ

5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Transportation(2) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์

6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ

7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง

8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Transportation(2) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Transportation(2) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Transportation(2) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Transportation(2)

3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพ ระบายสี พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์พาหนะที่นักเรียนชอบ โดยสารมากที่สุด

4. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Transportation(2) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

5. นักเรียนช่วยกันนำผลงานของตนเองคิดที่บอร์ดแสดงผลงาน

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ A-Z
2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Transportation(2)
4. สมุดบันทึกคำศัพท์
5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Transportation(2)
6. กระดาษ A4

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับพาหนะชนิดต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### เครื่องมือการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรง  
ความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจสอบงานเรื่อง Transportation(2)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

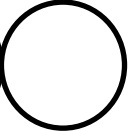
ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

Transportation(2)Worksheet: 1

6



Complete the letters and draw the pictures.

1. \_ \_ n



2. \_ \_ at



3. \_ \_ ck up



4. \_ \_ uck



5. \_ \_ torcycle



6. \_ \_ ip



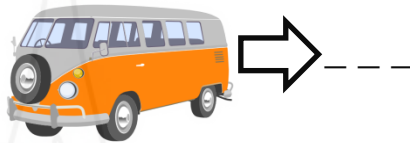
Name.....Class.....No.....

Transportation(2)Worksheet: 2

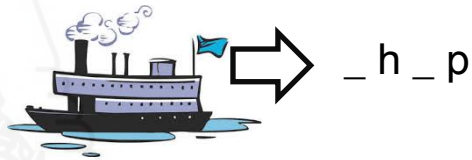
6

Write the missing letters.

1. I go to school by



2. I go to the market by



3. I go to the shop by



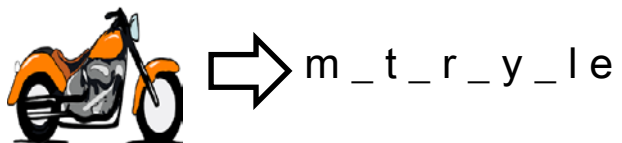
4. I go to the bank by



5. I go to the temple by



6. I go to the bakery by





## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำ  
เครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน	หมายเหตุ
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	9	

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง Occupation(1) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

การฝึกออกเสียง การรู้ความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ การสนทนาถามและตอบสามารถนำไปสื่อสารสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในชีวิตประจำวันได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : doctor, nurse, singer, dentist, reporter, farmer

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย
3. ครูบอกนักเรียนว่าวันนี้จะเล่นเกม Yes or No

4. ครูแจกบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนคนละ 2 แผ่น เป็นบัตรคำศัพท์ที่มีคำว่า Yes 1 แผ่น และบัตรคำศัพท์ที่มีคำว่า No 1 แผ่น

5. ครูแสดงบัตรคำศัพท์จากบทเรียนที่แล้ว ดังนี้ bank, hotel, temple, park, hospital, shop, train, bicycle, subway, truck, ship, boat พร้อมออกเสียงคำศัพท์และสะกดคำศัพท์

6. ครูบอกให้นักเรียนฟังและแสดงบัตรคำศัพท์ของตนเองถ้าครูออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องให้นักเรียนแสดงบัตรคำศัพท์ Yes แต่ถ้าครูออกเสียงคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์ได้ไม่ถูกต้องให้นักเรียนแสดงบัตรคำศัพท์ No

7. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อุปกรณ์ภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Occupation(1)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อุปกรณ์ภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Occupation(1) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Occupation(1)

4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Occupation(1) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพที่ระบุภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกดคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ระบุภาพ

5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Fruit(1) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์

6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ระบุภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกดคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ

7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพที่ระบุภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง

8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียง

สะกดคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ที่ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพ  
การ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกดคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Occupation(1) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่  
ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์  
กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Occupation(1) ลงในสมุดบันทึก  
คำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Occupation(1)ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำ  
แบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Occupation(1)

3. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Occupation(1)อีกครั้ง ครูจะเลื่อน  
เคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ Yes และ No
2. บัตรคำศัพท์ bank, hotel, temple, park, hospital, shop, train, bicycle, subway, truck,  
ship, boat
3. สลากเลขที่ในชั้นเรียน
4. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Occupation(1)
5. สมุดบันทึกคำศัพท์
6. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Occupation(1)

### การวัดและการประเมินผล

#### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### วิธีการประเมิน

1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรง ความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Occupation(1)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

Occupation(1)Worksheet: 1

6

Match the first part of the word in A to the second in B. Write the correct word.

A

B



1. doc

se



2. report

tist



3. sin

tor



4. far

mer



5. nur

er



6. den

ger

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

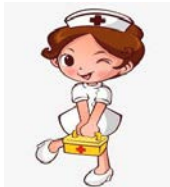
Name.....Class.....No.....

## Occupation(1) Worksheet: 2

6

Order the words. Put the letters in the right order.

1.



s n r u e = \_ \_ \_ \_ \_

2.



c d o t r o = \_ \_ \_ \_ \_

3.



t i d e t n s = \_ \_ \_ \_ \_

4.



a f r r m e = \_ \_ \_ \_ \_

5.



r g s i e n = \_ \_ \_ \_ \_

6.



p o r t e e r r = \_ \_ \_ \_ \_

## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมการกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน 9	หมายเหตุ
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง (.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง



### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง Occupation(2) เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

#### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

#### สาระสำคัญ

การฝึกออกเสียง การรู้ความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ การสนทนาถามและตอบสามารถนำไปสื่อสารสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในชีวิตประจำวันได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์ (K)
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ได้ถูกต้อง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : chef, soldier, designer, engineer, architect, guide

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. นักเรียนเข้ามาเรียนในห้องคอมพิวเตอร์ และนั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องละ 1 คน
2. ครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกล่าวทักทาย

3. ครูทบทวนเรื่องที่เรียนไปแล้วโดยการแสดงบัตรคำศัพท์ของบทเรียนที่แล้วดังนี้ doctor, nurse, singer, dentist, reporter, farmer

4. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ และสะกคคำศัพท์

5. ครูบอกนักเรียนว่ากิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้จะเป็นการเรียนรู้อุปกรณ์ภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Occupation(2)

#### ขั้นสอน

1. ครูอธิบายวิธีการเรียนรู้อุปกรณ์ภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Occupation(2) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. นักเรียนคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. นักเรียนคลิกเมาส์หน้าเมนูหลัก และเลือกหัวข้อเรื่อง Occupation(2)

4. นักเรียนศึกษาคำศัพท์เรื่อง Occupation(2) โดยการคลิกเมาส์ที่รูปภาพทีละรูปภาพ เมื่อแสดงรูปภาพการออกเสียงคำศัพท์ และการสะกคคำศัพท์นักเรียนออกเสียงตามที่ละรูปภาพ

5. ครูคลิกเมาส์เลือกบทเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Occupation(2) โดยให้แสดงภาพผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์

6. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพทีละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นถ้านักเรียนออกเสียงไม่ชัดเจนครูจะคลิกเมาส์เพื่อให้เห็นการสะกคคำศัพท์และเสียงของคำศัพท์จากภาพ

7. ครูเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปภาพทีละรูปภาพแต่ไม่คลิกเมาส์ ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ของภาพนั้นอีกครั้ง

8. ครูสุ่มเลือกนักเรียนจากการจับสลากออกเสียงจำนวน 10 คน ให้นักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์จากภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่มีเสียงสะกคคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์ โดยนักเรียนจะได้ออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์คนละ 1 คำศัพท์ ซึ่งครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง ถ้านักเรียนออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องครูจะให้รางวัลหรือคำชม ถ้านักเรียนไม่สามารถออกเสียงสะกคคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ได้ครูจะช่วยให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นและให้นักเรียนดูภาพการ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงการสะกคคำศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์อีกครั้ง

### ขั้นฝึก

1. นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง Occupation(2) โดยการอ่านคำถามและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เมื่อทำเสร็จแล้วนักเรียนคลิกปุ่มเฉลยคำตอบ นักเรียนรวมคะแนนแล้วบอกครู คลิกเมาส์กลับสู่หน้าเมนูหลัก

2. นักเรียนเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Occupation(2) ลงในสมุดบันทึกคำศัพท์

### ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง Occupation(2) ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด พร้อมอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้กับนักเรียน

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากใบงานเรื่อง Occupation(2)

3. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่อง Transportation และ Occupation จำนวน 12 ข้อ โดยจับคู่คำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับภาพที่กำหนดและเขียนคำตอบลงในช่องว่าง

4. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพ ระบายสี พร้อมทั้งเขียนคำศัพท์ในหัวข้อ อาชีพในอนาคตของฉัน

5. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์เรื่อง Occupation(2) อีกครั้ง ครูจะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพที่ต้องการจากนั้นให้นักเรียนออกเสียง

6. นักเรียนช่วยกันนำผลงานของตนเองติดที่บอร์ดแสดงผลงาน

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์ doctor, nurse, singer, dentist, reporter, farmer

2. สลากเลขที่ในชั้นเรียน

3. บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Occupation(2)

4. สมุดบันทึกคำศัพท์

5. ใบงานแบบฝึกหัดเรื่อง Occupation(2)

6. แบบทดสอบเรื่อง Transportation และ Occupation จำนวน 12 ข้อ

7. กระดาษ A4

## การวัดและการประเมินผล

### ประเด็นที่ต้องการวัดและประเมินผล

1. ระบุภาพได้ตรงตามความหมายของคำศัพท์
2. เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

### เครื่องมือการประเมิน

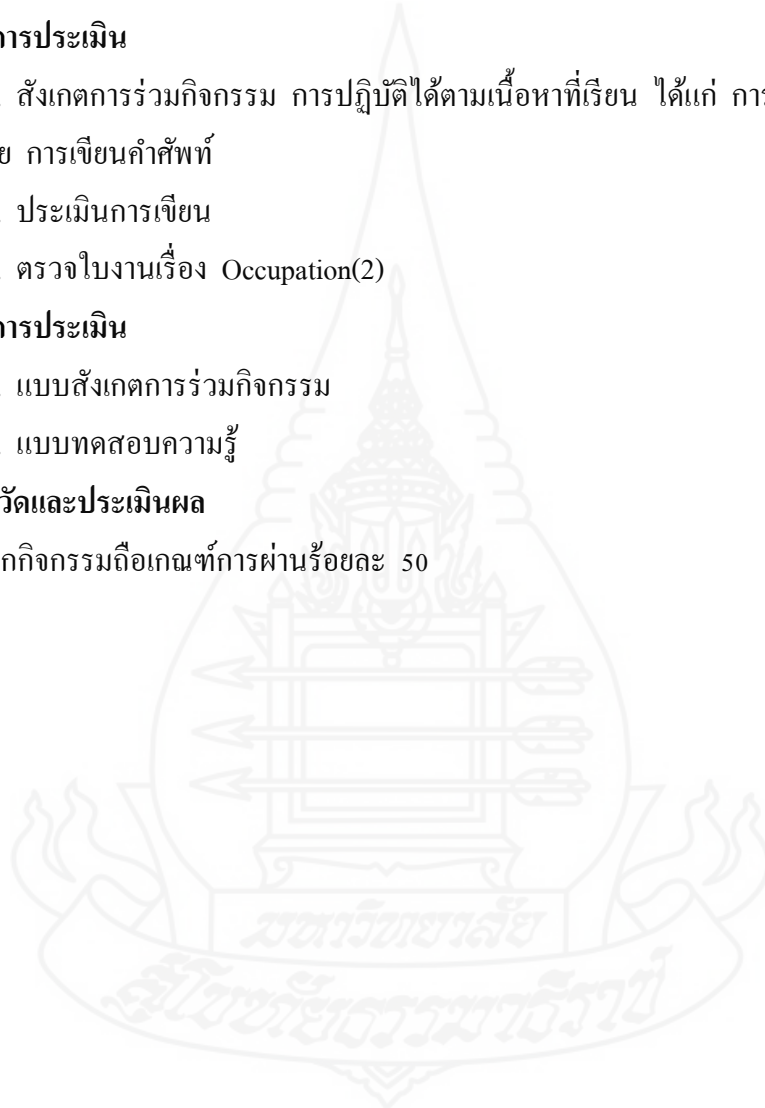
1. สังเกตการร่วมกิจกรรม การปฏิบัติได้ตามเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การระบุภาพได้ตรงความหมาย การเขียนคำศัพท์
2. ประเมินการเขียน
3. ตรวจใบงานเรื่อง Occupation(2)

### เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม
2. แบบทดสอบความรู้

### เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ทุกกิจกรรมถือเกณฑ์การผ่านร้อยละ 50



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

## Occupation(2)Worksheet: 1

6

Search for the words. Use the picture to help you.

a	r	g	u	i	d	e	t	d
r	a	r	c	t	k	l	o	e
c	t	s	s	i	p	o	n	s
h	s	a	o	t	n	c	b	i
i	i	d	l	o	f	c	a	g
t	g	e	d	e	e	h	i	n
e	n	g	i	n	e	e	r	e
c	o	a	e	f	r	f	o	r
t	p	o	r	t	e	n	i	g



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

Occupation(2) Worksheet: 2

6

Write the missing letters.

1. My father is a



c \_ \_ f

2. My father is a



S \_ l \_ i e \_

3. My father is a



\_ e s \_ g \_ \_ r

4. My father is an



\_ n g \_ n \_ e \_

5. My father is an



a r \_ \_ i \_ e c \_

6. My mother is a















\_ \_ i \_ e

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

## Spelling Test:4

12

Match the first part of the word in A to the second in B. Write the correct word.

	A	B	
	1. air	up	1.....
	2. motor	neer	2.....
	3. bo	way	3.....
	4. far	tist	4.....
	5. sub	plane	5.....
	6. sin	at	6.....
	7. engi	er	7.....
	8. bicy	cycle	8.....
	9. den	tect	9.....
	10. pick	mer	10.....
	11. archi	cle	11.....
	12. design	ger	12.....

## แบบสังเกตความกระตือรือร้นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

## วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนและทำเครื่องหมาย/

ประเด็น/คะแนน ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจ ร่วมกิจกรรม (3)			ปฏิบัติตามคำสั่งใน กิจกรรม (3)			ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ ภายในเวลาที่กำหนด (3)			รวม คะแนน 9	หมายเหตุ
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		

3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับสูง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับปานกลาง

(.....)

1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับต่ำ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

8-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-7 คะแนน หมายถึง ดี

3-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง



**ภาคผนวก ค**  
**แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**



แบบตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

แผนการจัดการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) สังกัดกรุงเทพมหานคร  
สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ

คำชี้แจง แบบตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องแผนการจัดการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสม
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสม
- 1 หมายถึง ไม่มีความสอดคล้อง ไม่เหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
<b>1. สาระสำคัญ</b>			
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตร			
1.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้			
1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้			
1.4 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้			
1.5 สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้			
1.6 สอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล			
<b>2. จุดประสงค์การเรียนรู้</b>			
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้			
2.2 ครอบคลุมเนื้อหาที่สอน			
<b>3. สาระการเรียนรู้</b>			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้			

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
3.2 มีความถูกต้องเหมาะสมกับวัยและระดับชั้น			
<b>4. กิจกรรมการเรียนรู้</b>			
4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้			
4.2 น่าสนใจและมีความหลากหลาย			
4.3 เหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและเวลา			
4.4 กิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของเทคนิคการจัดการเรียนรู้			
<b>5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้</b>			
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรม			
5.2 เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นเรียน			
5.3 มีความหลากหลายน่าสนใจ			
5.4 ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามเนื้อหา			
<b>6. การวัดและการประเมินผล</b>			
6.1 สอดคล้อง ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้			
6.2 มีวิธีการที่หลากหลาย			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

**แบบตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (IOC) บทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน  
เรื่อง ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทน  
ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช  
(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) สังกัดกรุงเทพมหานคร  
สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ**

คำชี้แจง แบบตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันมี  
วัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความสอดคล้องของบทเรียนภาษาอังกฤษจาก  
การ์ตูนแอนิเมชัน โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน ดังนี้

- +1 หมายถึง แนใจว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสม  
0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสม  
-1 หมายถึง ไม่มีความสอดคล้อง ไม่เหมาะสม

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
<b>1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>			
1.1 เนื้อหาครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้			
1.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ			
1.3 ความถูกต้องของเนื้อหา			
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา			
1.5 ความน่าสนใจของเนื้อหา			
1.6 เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน			
1.7 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด			
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>			
2.1 ภาพและสีมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา			
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น			
2.3 ภาพและสีดึงดูดความสนใจได้ดี			
2.4 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม			
2.5 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม			
2.6 การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ชัดเจน			

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
2.7 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย			
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>			
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหา อ่านได้ชัดเจน			
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม			
3.3 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีตัวอักษร			
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีที่เหมาะสม			
<b>4. ด้านการออกแบบแบบทดสอบ</b>			
4.1 คำสั่ง และคำถามมีความชัดเจน			
4.2 แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา			
4.3 ความชัดเจนในการสรุปผลคะแนน			
4.4 ความเหมาะสมของแรงเสริม			
4.5 ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนบทเรียน			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)




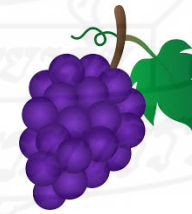
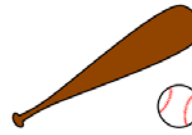
แบบตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างเนื้อหากับจุดประสงค์ในการประเมินผล  
สัมฤทธิ์ เรื่อง ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และ  
ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน  
รัตนโกสินทร์สมโภช(ราชทัณฑ์อุปถัมภ์) สังกัดกรุงเทพมหานคร  
สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ






.....  
คำชี้แจง แบบตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับจุดประสงค์ในการประเมินผล  
สัมฤทธิ์ เพื่อให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับจุดประสงค์ในการ  
ประเมินผลสัมฤทธิ์ โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นตามความคิดของท่าน ดังนี้

- +1 หมายถึง แนใจว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสม
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง เหมาะสม
- 1 หมายถึง ไม่มีความสอดคล้อง ไม่เหมาะสม











แบบทดสอบฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ตอนละ 10 ข้อ ทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนน













จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
บอกความหมาย และเขียนสะกด คำศัพท์	<p>ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียว</p> <p>1. _ oo _ les</p> <p>1. m, b</p> <p>2. n, d</p> <p>3. r, p</p> <p>4. t, y</p> 			
	<p>2. _ ad _ sh</p> <p>1. d, a</p> <p>2. l, e</p> <p>3. r, i</p> <p>4. v, o</p> 			
	<p>3. l _ mo _</p> <p>1. a, m</p> <p>2. e, n</p> <p>3. o, t</p> <p>4. u, w</p> 			
	<p>4. _ r _ pe</p> <p>1. g, a</p> <p>2. k, e</p> <p>3. q, o</p> <p>4. s, u</p> 			
	<p>5. b _ se _ all</p> <p>1. a, b</p> <p>2. e, d</p> <p>3. i, p</p> <p>4. o, r</p> 			

จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
บอกความหมาย และเขียนสะกด คำศัพท์	ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียว  6. bl _ _ se  1. ai 2. ea 3. ia 4. ou  			
	7. h _ spi _ al  1. a, k 2. e, n 3. o, t 4. u, y  			
	8. b _ c _ cle  1. a, e 2. e, a 3. i, y 4. y, i  			
	9. _ ep _ rter  1. f, a 2. j, e 3. l, u 4. r, o  			
	10. _ ngi _ eer  1. a, b 2. e, n 3. i, t 4. o, y  			



จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
บอกความหมาย และเขียนสะกด คำศัพท์	<p>ตอนที่ 2 ให้นักเรียนจับคู่คำศัพท์ที่กำหนดให้ พร้อมทั้งเขียนคำตอบลงในช่องว่าง</p> <p style="text-align: center;">A            B</p> <p>1.  yo ket 1.....</p> <p>2.  ing 2.....</p> <p>3.  cher port 3.....</p> <p>4.  bowl ghurt 4.....</p> <p>5.  jac cycle 5.....</p> <p>6.  ho ry 6.....</p> <p>7.  air tuce 7.....</p> <p>8.  sub dier 8.....</p> <p>9.  motor tel 9.....</p> <p>10.  sol way 10.....</p>			

จุดประสงค์	ข้อสอบ	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
บอกความหมาย และเขียนสะกด คำศัพท์	ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไปลงในช่องว่าง			
	1.  _ r _ _ d			
	2.  _ a _ c _ _ e			
	3.  p _ _ p _ i _			
	4.  _ o _ _ l _			
	5.  b _ d _ _ n _ o _			
	6.  _ u _ b _			
	7.  _ h _ _ s			
	8.  b _ _ e _ _			
	9.  _ r _ c _			
10.  _ _ n _ i s _				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)





ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของบทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรม แฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ความสอดคล้องของบทเรียนภาษาอังกฤษ จากการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ				
1.1 เนื้อหาครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
1.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00
1.3 ความถูกต้องของเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00
1.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00
1.5 ความน่าสนใจของเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00
1.6 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00
1.7 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	+1	+1	+1	1.00
2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา				
2.1 ภาพและสีมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	+1	+1	0	0.67
2.3 ภาพและสีดึงดูดความสนใจได้ดี	+1	+1	+1	1.00
2.4 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	+1	+1	+1	1.00
2.5 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00
2.6 การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00
3. ด้านการออกแบบจอภาพ				
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหา อ่านได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00
3.3 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีตัวอักษร	+1	+1	+1	1.00
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00
4. ด้านการออกแบบแบบทดสอบ				
4.1 คำสั่ง และคำถามมีความชัดเจน	+1	+1	+1	1.00
4.2 แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00
4.3 ความชัดเจนในการสรุปผลคะแนน	+1	+1	+1	1.00
4.4 ความเหมาะสมของแรงเสริม	+1	+1	+1	1.00
4.5 ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนบทเรียน	+1	+1	+1	1.00
เฉลี่ยรวม				0.99

ตารางที่ 2 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1. สารสำคัญ				
1.1 สอดคล้องกับหลักสูตร	+1	+1	+1	1.00
1.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
1.4 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
1.5 สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
1.6 สอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	1.00
2. จุดประสงค์การเรียนรู้				
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
2.2 ครอบคลุมเนื้อหาที่สอน	+1	+1	+1	1.00
3. สาระการเรียนรู้				
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
3.2 มีความถูกต้องเหมาะสมกับวัยและระดับชั้น	+1	+1	+1	1.00
4. กิจกรรมการเรียนรู้				
4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
4.2 น่าสนใจและมีความหลากหลาย	+1	+1	+1	1.00
4.3 เหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและเวลา	+1	+1	0	0.67
4.4 กิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของเทคนิคการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้				
5.1 สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00
5.2 เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00
5.3 มีความหลากหลายน่าสนใจ	0	+1	+1	0.67
5.4 ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00
6. การวัดและการประเมินผล				
6.1 สอดคล้อง ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00
6.2 มีวิธีการที่หลากหลาย	+1	0	+1	0.67
เฉลี่ยรวม				0.95

ตารางที่ 3 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถการสะกดคำศัพท์  
ภาษาอังกฤษ โดยใช้บทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมเฟลช

ข้อสอบข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1	+1	+1	+1	1.00
2	+1	+1	+1	1.00
3	+1	+1	+1	1.00
4	+1	+1	+1	1.00
5	+1	+1	+1	1.00
6	+1	+1	+1	1.00
7	+1	+1	+1	1.00
8	+1	+1	+1	1.00
9	+1	+1	+1	1.00
10	+1	+1	+1	1.00
11	+1	+1	+1	1.00
12	+1	+1	0	0.67
13	+1	+1	+1	1.00
14	+1	+1	+1	1.00
15	+1	+1	+1	1.00
16	+1	+1	+1	1.00
17	+1	+1	+1	1.00
18	+1	+1	+1	1.00
19	+1	+1	+1	1.00
20	+1	+1	+1	1.00
21	+1	+1	+1	1.00
22	+1	+1	+1	1.00
23	+1	+1	+1	1.00
24	+1	+1	+1	1.00
25	+1	+1	+1	1.00

ข้อสอบข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
26	+1	+1	+1	1.00
27	+1	+1	+1	1.00
28	+1	+1	+1	1.00
29	+1	+1	+1	1.00
30	+1	+1	+1	1.00
เฉลี่ยรวม				0.99



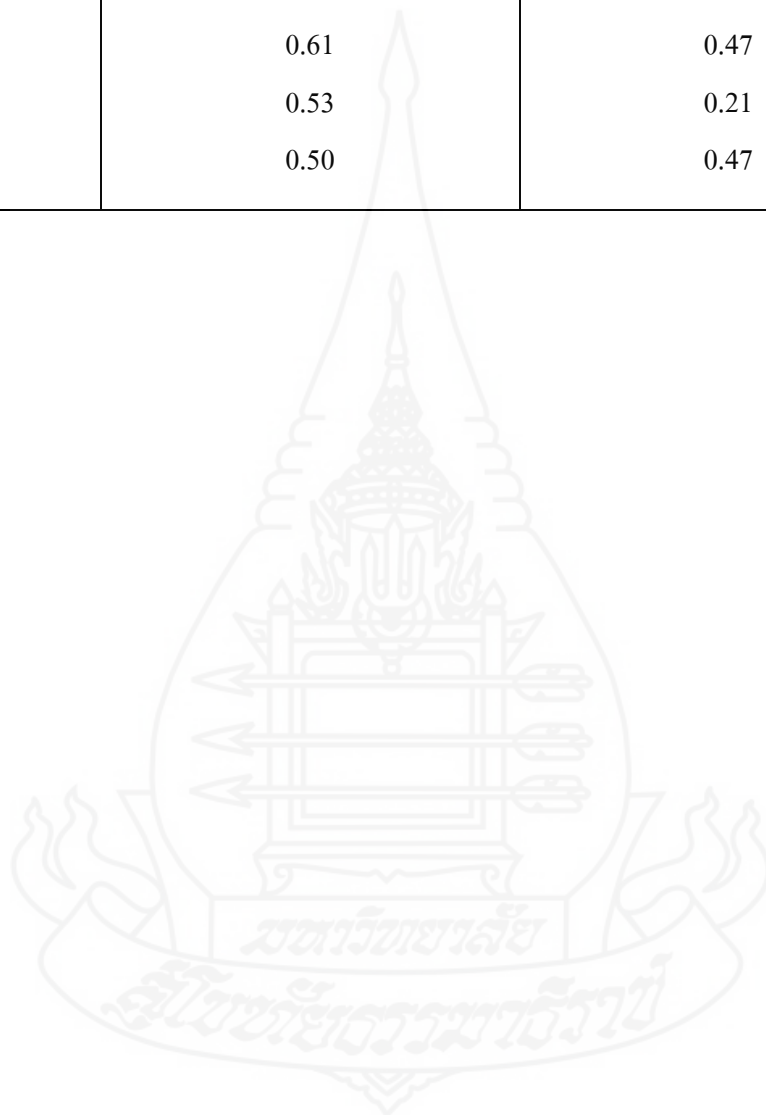


ตารางที่ 4 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถการสะกดคำศัพท์  
ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนภาษาอังกฤษจากการ์ตูนแอนิเมชัน  
จากโปรแกรมแฟลช

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.66	0.68
2	0.71	0.37
3	0.50	0.47
4	0.55	0.47
5	0.45	0.32
6	0.66	0.47
7	0.50	0.26
8	0.66	0.37
9	0.55	0.58
10	0.61	0.26
11	0.71	0.26
12	0.58	0.32
13	0.61	0.37
14	0.63	0.32
15	0.71	0.47
16	0.63	0.32
17	0.63	0.53
18	0.66	0.37
19	0.63	0.42
20	0.63	0.32
21	0.61	0.26
22	0.63	0.21
23	0.55	0.37
24	0.58	0.32
25	0.50	0.47

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
26	0.55	0.37
27	0.53	0.21
28	0.61	0.47
29	0.53	0.21
30	0.50	0.47



ตารางที่ 5 คะแนนความสามารถการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียน  
การ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้เรียนลำดับที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (30 คะแนน)
1	3	14
2	8	24
3	10	25
4	5	19
5	3	16
6	5	19
7	5	21
8	5	22
9	5	17
10	5	19
11	4	17
12	4	18
13	11	25
14	5	18
15	4	16
16	3	15
17	5	21
18	5	19
19	5	17
20	8	23
21	4	15
22	5	18
23	7	17
24	3	13

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ผู้เรียนลำดับที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (30 คะแนน)
25	4	20
26	17	27
27	9	24
28	15	26
29	4	20
30	3	14
31	3	16
32	3	15
33	6	19
34	5	18
35	4	16
36	4	14
37	7	21
38	5	20

N= 38 หาค่า  $t$ -test = 41.82

ตารางที่ 6 คะแนนความสามารถการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้และคะแนนความ  
 คงทนของนักเรียนโดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจากโปรแกรมแฟลช ของนักเรียน  
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้เรียนลำดับที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน (30 คะแนน)	คะแนนทดสอบความคงทน (30 คะแนน)
1	14	14
2	24	24
3	15	27
4	19	18
5	16	15
6	19	18
7	21	21
8	22	22
9	17	17
10	19	18
11	17	17
12	18	17
13	25	25
14	18	17
15	16	15
16	15	14
17	21	20
18	19	19
19	17	17
20	23	25
21	15	15
22	18	17
23	17	17
24	13	13

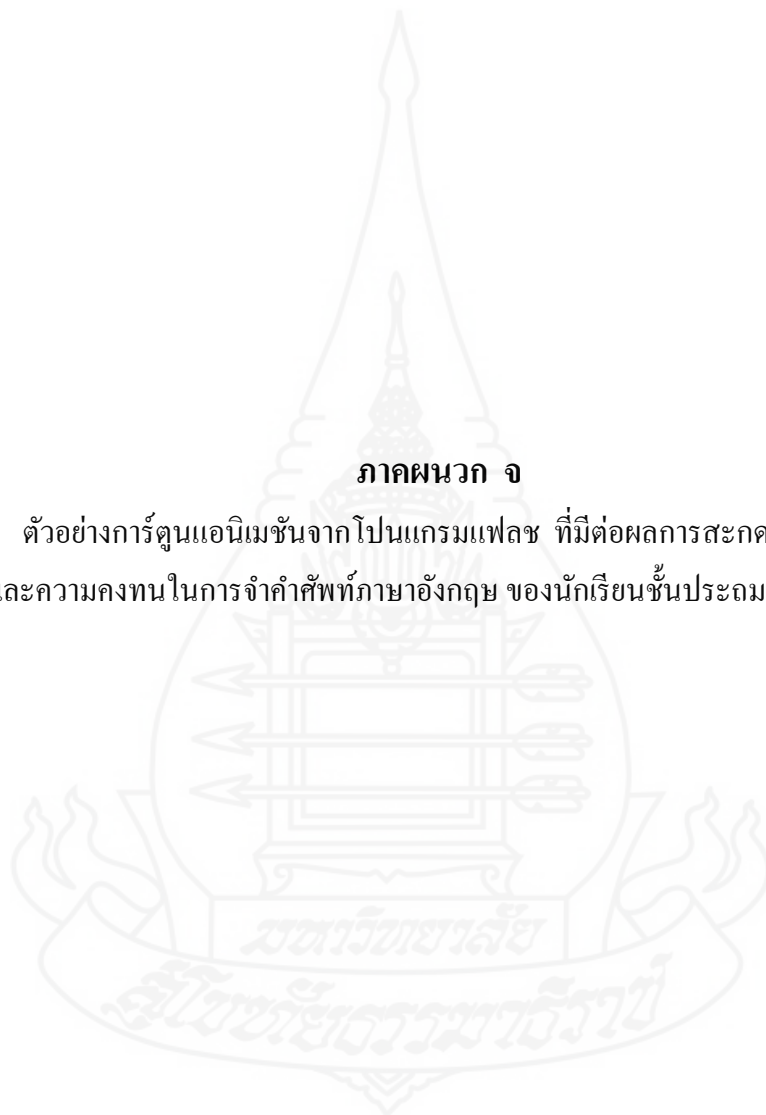
ตารางที่ 6 (ต่อ)

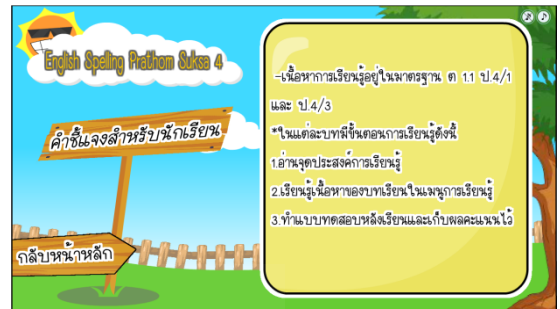
ผู้เรียนลำดับที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน (30 คะแนน)	คะแนนทดสอบความคงทน (30 คะแนน)
25	20	19
26	27	27
27	24	25
28	26	27
29	20	19
30	14	13
31	16	16
32	15	16
33	19	18
34	18	18
35	16	16
36	14	14
37	21	20
38	20	19

N= 38 ค่า  $t$ -test = 1.78

## ภาคผนวก จ

ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชันจากโปแกรมแฟลช ที่มีต่อผลการสะกดคำศัพท์  
และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4







**English 8** **คำชี้แจง**

-เนื้อหาการเขียนอยู่ในภาคธรรม ๓ 1.1 ป.4/1 และ ป.4/3

\*ในแต่ละบทมีขั้นตอนการเขียนผู้ตั้งได้

- 1.อ่านจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.เขียนเนื้อหาของบทเรียนในแผนการเขียนผู้
- 3.ทำแบบทดสอบหลังเรียนและเก็บผลคะแนนไว้

**English 8** **ภาคธรรมการเขียนผู้และตัวชี้วัด**

ภาคธรรมการเขียนผู้

๓ 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

๓ 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำสะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่าย ๆ และบทพูดข้างหัวถูกต้องตามหลักการอ่าน

๓ 1.1 ป.4/3 เลือก/ระบุภาพ สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน

**English 8** **จุดประสงค์การเรียนรู้**

- 1.ระบุภาพได้ตรงกับความหมายของคำศัพท์
- 2.เขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารต่างๆ ได้ถูกต้อง
- 3.ตีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

แบบทดสอบบูรณาการ

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1**

Bread

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**English Spelling Prathom Suksa 4**

แบบทดสอบหลังเรียน

**Food 1**

เริ่มทำแบบทดสอบ

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 1. Choose the correct meaning.

- bread
- 2. burger
- noodles
- 4. sausage

your score: 1

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 2. Choose the correct meaning.

- noodles
- soup
- 3. steak
- 4. sausage

your score: 2

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 3. Choose the correct meaning.

- 1. bread
- soup
- steak
- 4. noodles

your score: 3

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 4. Choose the correct meaning.

- soup
- burger
- noodles
- 4. sausage

your score: 3

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 5. Choose the correct word.

- nodles
- noldoes
- noodels
- 4. noodles

your score: 3

**English Spelling Prathom Suksa 4**

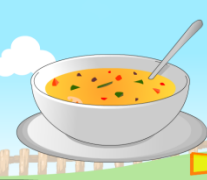
**Food 1** 6. Choose the correct word.

1. soup

~~2.~~ suop

~~3.~~ spou

~~4.~~ sopu



your score: 4

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 7. Choose the missing letter.

~~1.~~ a

~~2.~~ e

~~3.~~ o

4. u

b\_rger

your score: 5

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 8. Choose the missing letter.

1. a

~~2.~~ e

~~3.~~ o

~~4.~~ u

bre\_d

your score: 5

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 9. Choose the missing letter.

~~1.~~ d

~~2.~~ h

~~3.~~ m

4. t

s\_eak

your score: 6

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1** 10. Choose the missing letters.

~~1.~~ ao

~~2.~~ eo

3. oo

~~4.~~ uo

n\_\_dles

your score: 7

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 1**

**Result**

Max score: 10

your score: 7

ถัดไปมีคำตอบ

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 2**

จุดประสงค์การเรียนรู้

คำชี้แจง

วิธีการการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

การเขียนผู้

แบบทดสอบบหลังเรียน

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Food 2**

Pancake



**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Vegetable 1**

จุดประสงค์การเรียนรู้

คำชี้แจง

วิธีการการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

การเขียนผู้

แบบทดสอบบหลังเรียน

**English Spelling Prathom Suksa 4**

**Vegetable 1**

Radish



English Spelling Prathom Suksa 4

Vegetable 2

จุดประสงค์การเรียนรู้

คำชี้แจง

มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

การเรียนรู้

แบบทดสอบปรนัย

English Spelling Prathom Suksa 4

Chili

Vegetable 2

English Spelling Prathom Suksa 4

Fruit 1

จุดประสงค์การเรียนรู้

คำชี้แจง

มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

การเรียนรู้

แบบทดสอบปรนัย

English Spelling Prathom Suksa 4

Fruit 1

Kiwi

English Spelling Prathom Suksa 4

Fruit 2

จุดประสงค์การเรียนรู้

คำชี้แจง

มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

การเรียนรู้

แบบทดสอบปรนัย

English Spelling Prathom Suksa 4

Fruit 2

Pear

English Spelling Prathom Suksa 4

Sport 1

จุดประสงค์การเรียนรู้

คำชี้แจง

มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

การเรียนรู้

แบบทดสอบปรนัย

English Spelling Prathom Suksa 4

Sport 1

Baseball

English Spelling Prathom Suksa 4

Sport 2

จุดประสงค์การเรียนรู้

คำชี้แจง

มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

การเรียนรู้

แบบทดสอบปรนัย

English Spelling Prathom Suksa 4

Sport 2

Boxing

English Spelling Prathom Suksa 4

Clothes 1

คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้  
มาตรฐานการเรียนรู้ การเขียนรู้  
และสื่อชีวิต แบบบาทตลอดบรรณกิจเรียน

English Spelling Prathom Suksa 4

Clothes 1

Jacket

English Spelling Prathom Suksa 4

Clothes 2

คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้  
มาตรฐานการเรียนรู้ การเขียนรู้  
และสื่อชีวิต แบบบาทตลอดบรรณกิจเรียน

English Spelling Prathom Suksa 4

Clothes 2

Shoes

English Spelling Prathom Suksa 4

Place 2

NEWS

คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้  
มาตรฐานการเรียนรู้ การเขียนรู้  
และสื่อชีวิต แบบบาทตลอดบรรณกิจเรียน

English Spelling Prathom Suksa 4

Place 2

Bakery

English Spelling Prathom Suksa 4

Place 1

NEWS

คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้  
มาตรฐานการเรียนรู้ การเขียนรู้  
และสื่อชีวิต แบบบาทตลอดบรรณกิจเรียน

English Spelling Prathom Suksa 4

Place 1

Market

English Spelling Prathom Suksa 4

Transportation 1

คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้  
มาตรฐานการเรียนรู้ การเขียนรู้  
และสื่อชีวิต แบบบาทตลอดบรรณกิจเรียน

English Spelling Prathom Suksa 4

Transportation 1

Train

Subway

Airplane

Car

Bicycle

Taxi



**ประวัติผู้วิจัย**

ชื่อ	นางสาวลัดดาวัลย์ กิลาโส
วัน เดือน ปีเกิด	7 พฤศจิกายน 2526
สถานที่เกิด	จังหวัดนครสวรรค์
ประวัติการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต วิชาเอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช (ราชทัณฑ์อุปถัมภ์)
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

