

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทพ
จังหวัดอุทัยธานี



นางสาวณิชา จำรัสอรุณ

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2566

The Effect of Using Activity - based Learning Instruction on English
Vocabulary Knowledge of Grade 4 – 6 at Bankohtapho School
in Uthai Thani Province



Miss. NICHAMRATARUN

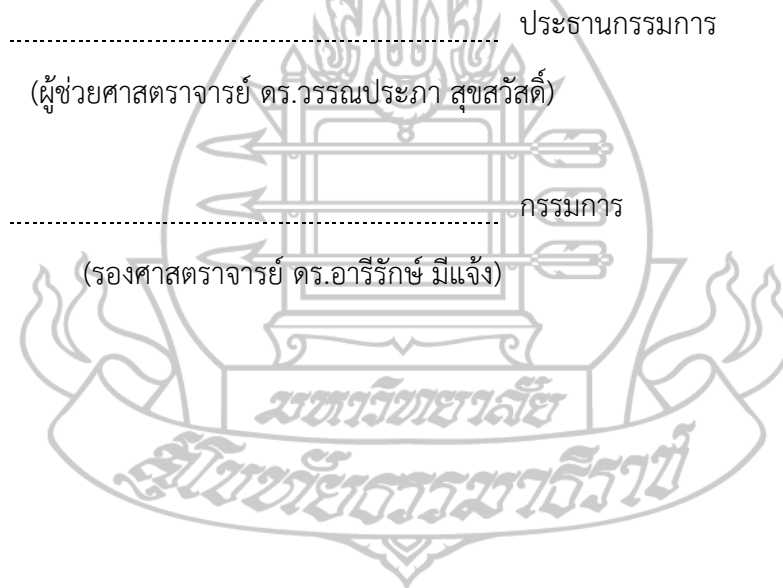
An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of the Degree of Master of Education
School of Educational Studies Sukhothai Thammathirat Open University

2023

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ	ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียน บ้านเกาะเทพ จังหวัดอุทัยธานี
ชื่อและนามสกุล	นางสาวณิชา จำรัสอรุณ
แขนงวิชา / วิชาเอก	กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ
สาขาวิชา	ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี
ผู้ศึกษา นางสาวณิชา จำรัสอรุณ รหัสนักศึกษา 2632102030
ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์ ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้าน
เกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 17 คน
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน
และ 2) แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบเครื่องหมาย

ผลการวิจัยปรากฏว่า ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
4 - 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .05

คำสำคัญ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ประถมศึกษา

Independent Study title: “The Effect of Using Activity - based Learning Instruction on English Vocabulary Knowledge of Grade 4 – 6 at Bankohtapho School in Uthai Thani Province”

Author: “Miss. NICHA JHAMRATARUN”; ID: “2632102030”;

Degree: the Degree of Master of Education

Independent Study Advisor: Asst. Prof. Dr.Wannaprapha Suksawas; Academic year: 2023

Abstract

The purpose of this research was to compare the English vocabulary knowledge of grade 4 - 6 students at Bankohtapho School in Uthai Thani province before and after learning vocabulary by using activity-based learning instruction.

The participants consisted of 17 grade 4 - 6 students at Bankohtapho School in Uthai Thani province during the second semester of the academic year 2023. The employed research instruments included 1) 6 lesson plans using activity-based learning instruction and an 2) an English vocabulary knowledge test. The data were analyzed by using mean, standard deviation, and sign test.

The research finding revealed that the post-learning mean score on English vocabulary knowledge of grade 4 - 6 students learning through activity-based learning was higher than their pre-learning counterpart mean score at the .05 level of statistical significance.

Keywords : English vocabulary, Activity - based Learning Instruction, Primary education

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณประภา สุขสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาการค้นคว้าอิสระ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ได้อบรมสั่งสอน ให้ความรู้ ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย อีกทั้งยังชี้แนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตลอดจนให้กำลังใจตั้งแต่เริ่มต้นในการทำวิจัยจนกระทั่งงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของอาจารย์เป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์แขนงวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่านที่อบรมสั่งสอน ให้ความรู้ ให้คำแนะนำและประสบการณ์อันมีค่าตลอดระยะเวลาที่ศึกษา ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำไปปรับปรุงและปรับใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาใช้เวลาในตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านเกาะเทพีที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ตลอดจนส่งผลให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวและกัลยาณมิตรทุกท่านที่คอยสนับสนุน ช่วยเหลือและให้กำลังใจจนผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา



นางสาวณิชา จำรัสอรุณ
กุมภาพันธ์ 2567

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	11
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	11
2. คำถามของการวิจัย	14
3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	14
4. สมมติฐานของการวิจัย.....	14
5. ขอบเขตของการวิจัย.....	15
6. นิยามคำศัพท์เฉพาะ	15
7. กรอบแนวคิดงานวิจัย	16
8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	16
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	17
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	18
2.1.1 คุณภาพผู้เรียน	18
2.1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6.....	18

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2 คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	21
2.2.1 ความสำคัญของคำศัพท์.....	21
2.2.2 ขั้นตอนการสอนคำศัพท์.....	22
2.2.3 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	24
2.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning).....	28
2.3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning).....	28
2.3.2 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning).....	29
2.4 คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	37
2.4.1 งานวิจัยในประเทศ.....	37
2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	40
3.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย.....	40
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	40
3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	41
3.2.2 แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	49
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	52
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	56

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.1 สรุปผลการวิจัย	56
5.2 อภิปรายผล	56
5.3 ข้อเสนอแนะ	59
5.3.1 ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน	59
5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	59
บรรณานุกรม.....	60
ภาคผนวก.....	66
ภาคผนวก ก	67
ภาคผนวก ข	69
ภาคผนวก ค	71
ภาคผนวก ง	109
ประวัติผู้ศึกษา.....	124



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 ตารางสรุปกิจกรรมที่ใช้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้.....	42
ตารางที่ 3.2 ตารางสรุปกิจกรรมฝึกหลักประจำแผนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้.....	46
ตารางที่ 3.3 ตารางการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	50
ตารางที่ 4.1 ตารางเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	55



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่หลายประเทศใช้ติดต่อสื่อสารกันทั่วโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งใน โลกยุควิทยาการและสังคมแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้การเข้าถึง ข้อมูลข่าวสารจากทั่วทุกมุมโลกสามารถเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม และด้านอื่นๆ มีการเชื่อมโยงถึงกันเป็นเครือข่าย และส่งอิทธิพลถึงกัน โดเน เฉพาะอย่างยิ่งด้านภาษา ซึ่งภาษาที่มีผู้คนใช้ติดต่อสื่อสารกันมากที่สุดในโลกคือภาษาอังกฤษ โดยมี ผู้ใช้งานถึงประมาณ 1,500 ล้านคน (Klappenbach, 2019) ดังนั้นความสามารถในการสื่อสารด้วย ภาษาอังกฤษจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเข้าถึงข้อมูลทางเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ การ ยกระดับความสามารถด้านภาษา (Language proficiency) จึงเป็นพันธกิจที่สำคัญของการพัฒนา การศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ให้ เป็นผู้ที่มีความรู้ทั้งด้านทักษะ (Skill) คุณลักษณะ (Characteristic) และสมรรถนะ (Competency) ที่สำคัญต่อการเป็นประชากรโลก (Global Citizen) ในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) นอกจากนี้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ยังมุ่งมั่นในการ พัฒนาการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ผู้เรียนเป็น คนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ และมีความรับผิดชอบต่อ ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ด้วยการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วมบูรณาการให้ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ซึ่งการปรับปรุงหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตร ตรงตามความต้องการของผู้เรียน ชุมชนท้องถิ่นและสังคม รวมถึงการส่งเสริมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาอาเซียนอย่างน้อย 1 ภาษา ซึ่งเป็นจุดเน้นของนโยบายที่ 2 ของยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และส่งเสริมการจัดการศึกษาให้มีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้นมีความ สำคัญเป็นอย่างมากสำหรับผู้เรียน การเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้นเป็นการเรียน

ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับตัวภาษา ทั้งในด้านโครงสร้างทางภาษา การออกเสียงและการเรียนรู้คำศัพท์ (สุนิสา มามีสุข, 2563)

ในบรรดาทักษะทางภาษาไม่ว่าจะเป็นฟัง พูด อ่าน หรือเขียนนั้นจำเป็นที่จะต้องใช้ความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ทั้งสิ้น คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จนั้นผู้เรียนจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ถ้าหากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ ผู้เรียนจะประสบปัญหาในการสื่อความหมายในการใช้ภาษาต่างประเทศ และไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟัง หรืออ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Burns & Lowe, 1966; Huang, 1993) สอดคล้องกับพนิตพรรณ เอี่ยมมนต์ (2564) กล่าวถึงผลการสำรวจกลุ่มนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 105 คน พบว่ากว่า 33% ของนักเรียน ประสบปัญหาเรื่องคำศัพท์ (Vocabulary)

การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญ ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษคือ ผู้เรียนไม่สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย ไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้นๆ รวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้ (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2556) สอดคล้องกับความสามารถในการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ ตั้งแต่ปีการศึกษา 2562 ถึงปีการศึกษา 2565 พบว่านักเรียนได้ระดับผลการเรียนอยู่ในระดับที่ต่ำกว่า 3.00 คิดเป็นร้อยละ 59.11 ซึ่งสอดคล้องกับผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Education Test : O – NET) ในปีการศึกษาที่ผ่านมาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นั้น พบว่าสาระที่โรงเรียนควรเร่งพัฒนาเนื่องจากคะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ได้แก่ สาระเพื่อการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับคุณภาพผู้เรียนตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กล่าวไว้ว่าเมื่อผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนจะควรที่จะมีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 – 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

ในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้นักเรียนได้มีบทบาทในการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริงมากขึ้น ครูลดบทบาทในการสอนด้วยการบอกเล่า การให้ความรู้กับนักเรียนโดยตรง เปลี่ยนเป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ที่เรียกว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (สำนักงาน

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) สอดคล้องกับสุทัศน์ เอกา (2562) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning) เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หรือที่รู้จักกันในชื่อ Active Learning ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ (Learning by doing) เน้นความสำคัญไปที่ผู้เรียน เรียนผ่านประสบการณ์ที่เรียกว่า Experiential Learning ซึ่งเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพสูงมากในการส่งเสริมศักยภาพของบุคคลที่จะพัฒนาไปได้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับ The Cone of Learning หรือพีระมิดแห่งการเรียนรู้ (Learning Pyramid) ของ Dale (1969) ที่กล่าวไว้ว่าการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและการปฏิบัติจริง สามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ได้มากขึ้น และสามารถจดจำได้ดีขึ้นสูงสุดร้อยละ 90 โดยการจัดกิจกรรมที่ต่างกันแต่กิจกรรมจะทำให้สามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับที่ Bonwell (1991) กล่าวว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ ผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง และผู้เรียนจะเป็นผู้รับผิดชอบกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ในขณะที่ผู้สอนจะเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกเท่านั้น เรียกว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกัน คือ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้หรือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ สอดคล้องกับที่ Joga (2013) และ Saeed (2017) ที่กล่าวว่าการจัดกิจกรรมเป็นฐานสามารถช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเรียนการสอนในชั้นเรียน ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมโดยเริ่มจากก่อนเรียน, ขณะเรียนและหลังเรียน อีกทั้งการจัดกิจกรรมส่วนใหญ่เน้นจัดในรูปแบบของการทำงานเป็นคู่ และที่สำคัญคือครูจะเป็นเหมือนกับผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยจะยกตัวอย่าง สร้างโอกาสในการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวของพวกเขาเอง ซึ่งเมื่อได้จัดกิจกรรมแล้วผลปรากฏว่า การจัดกิจกรรมในการเรียนรู้นั้น ช่วยยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ และในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรจะเน้นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในชั้นเรียนและทำให้ผู้เรียนรู้สึกมั่นใจ

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันนี้มีการนำแนวคิดในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเช่นกัน จะเห็นได้จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดไผ่แตง อ.เมือง จ.ลพบุรี ศึกษาโดยวรรณวิษา ปั่นคุ้มและนที เพชรบุรี (2561) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูง

กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเพ็ญภา ตลับกลาง (2562) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต พบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้วยเหตุผลทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี เพื่อศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมความรู้คำศัพท์ของผู้เรียนให้สูงขึ้น อีกทั้งยังพบบางงานวิจัยที่จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาคำศัพท์ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษายังไม่แพร่หลาย

2. คำถามของการวิจัย

ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

4. สมมติฐานของการวิจัย

ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

5. ขอบเขตของการวิจัย

5.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทพีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง นักเรียนทั้งหมดจำนวน 17 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม

5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5.3 ด้านเนื้อหา เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นเนื้อหาคำศัพท์ที่ระบุในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งประกอบไปด้วยคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาที่สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) รวบรวมไว้ จากนั้นผู้วิจัยนำมาจัดแบ่งคำศัพท์ภาษาอังกฤษออกเป็นหมวดหมู่ 6 หมวด ได้แก่ ผักและผลไม้ (Fruit and Vegetables), อาหารและเครื่องดื่ม (Food and Drinks), สัตว์ (Animals), ประเทศและสัญชาติ (Countries and Nationalities), สถานที่ (Places) และอาชีพ (Occupations) หมวดหมู่ละ 20 คำ รวมทั้งสิ้น 120 คำ

5.4 ด้านเวลา ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมทั้งสิ้น 9 คาบ คาบละ 60 นาที ไม่รวมกับการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

6. นิยามคำศัพท์เฉพาะ

6.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning) ในงานวิจัย

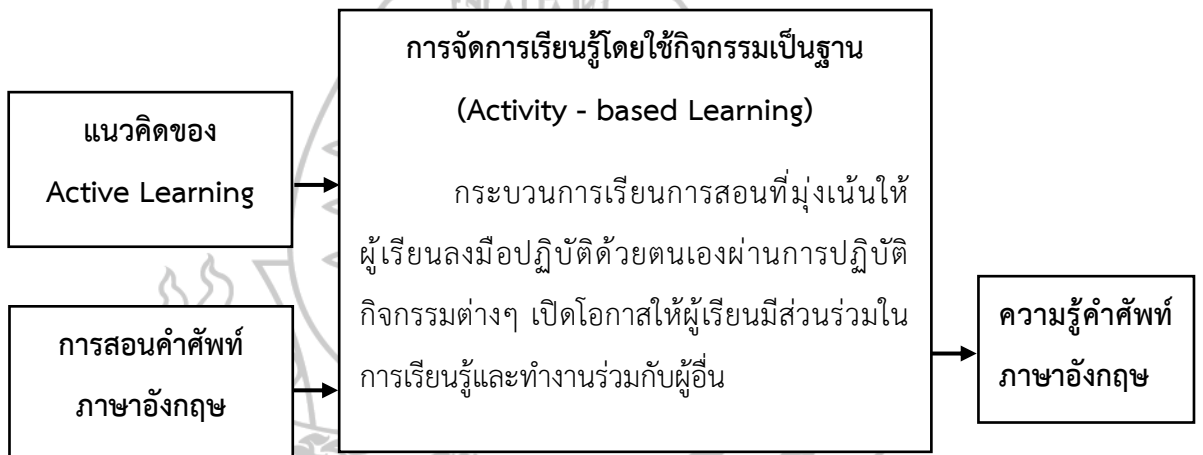
ฉบับนี้หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในงานวิจัยฉบับนี้มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ชี้นำ คือ ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ดึงดูดความสนใจของนักเรียน โดยใช้สื่อต่างๆ เช่น รูปภาพ บัตรคำ บัตรภาพ วิดีโอ
- 2) ชี้นสอน คือ ชี้นำเสนอคำศัพท์ใหม่ผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่ได้จัดเตรียมไว้

- 3) **ชั้นฝึก** คือ ชั้นที่นักเรียนได้ฝึกใช้คำศัพท์ผ่านกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้อื่นและการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
- 4) **ชั้นนำไปใช้** คือ ชั้นที่นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้เรียนไปใช้ในประโยคต่างๆ โดยเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างที่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม
- 5) **ชั้นสรุป** คือ ชั้นที่นักเรียนสามารถสรุปความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมต่างๆ ที่ได้ลงมือปฏิบัติ

6.2 ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ผู้เรียนมีความรู้ สามารถบอกความหมายของคำ สะกดคำและสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในโครงสร้างประโยคซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. กรอบแนวคิดงานวิจัย



8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ได้พัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทั้งการอ่านออกเสียงคำศัพท์ สะกดคำศัพท์ บอกความหมายและการนำคำศัพท์ไปใช้
- 2. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับครู ผู้บริหาร ตลอดจนนักวิชาการหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการวางแผนพัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนดีขึ้น

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร หลักการ แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังต่อไปนี้

- 2.1 **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)**
 - 2.1.1 **คุณภาพผู้เรียน**
 - 2.1.2 **มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6**
- 2.2 **คำศัพท์ภาษาอังกฤษ**
 - 2.2.1 **ความสำคัญของคำศัพท์**
 - 2.2.2 **ขั้นตอนการสอนคำศัพท์**
 - 2.2.3 **การวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ**
- 2.3 **การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**
 - 2.3.1 **ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**
 - 2.3.2 **รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**
- 2.4 **งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**
 - 2.4.1 **งานวิจัยในประเทศ**
 - 2.4.2 **งานวิจัยต่างประเทศ**

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.1.1 คุณภาพผู้เรียน

ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้กล่าวไว้ว่าเมื่อผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนจะควรที่จะมีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 – 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) ซึ่งสอดคล้องกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาที่สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) รวบรวมไว้ เนื้อหาคำศัพท์ประกอบด้วย คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 258 คำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 254 คำ และคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 253 คำ ตามลำดับ จากนั้นผู้วิจัยนำมาจัดแบ่งคำศัพท์ภาษาอังกฤษออกเป็นหมวดหมู่ 6 หมวด ได้แก่ ผักและผลไม้ (Fruit and Vegetables), อาหารและเครื่องดื่ม (Food and Drinks), สัตว์ (Animals), ประเทศและสัญชาติ (Countries and Nationalities), สถานที่ (Places) และอาชีพ (Occupations) หมวดหมู่ละ 20 คำ รวมทั้งสิ้น 120 คำ

2.1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กล่าวถึงมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ไว้ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน	<ul style="list-style-type: none"> ● คำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความ บทพูดเข้าจังหวะ และการสะกดคำ ● การใช้พจนานุกรม ● หลักการอ่านออกเสียง เช่น <ul style="list-style-type: none"> - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะ ท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำในประโยค
ป.4	ต 1.1 ป.4/3 เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมาย ของประโยค และข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน	<p>กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ เป็นวงคำศัพท์ สละสมประมาณ ๕๕๐ - ๗๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)</p>
ป.5	ต 1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ประโยค ข้อความ และบทกลอน ● การใช้พจนานุกรม ● หลักการอ่านออกเสียง เช่น <ul style="list-style-type: none"> - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะ ท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบาในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค - การออกเสียงเชื่อมโยง (linking sound) ในข้อความ - การออกเสียงบทกลอนตามจังหวะ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	ต 1.1 ป.5/3 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมายตรงตาม ความหมาย ของประโยคและ ข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน	กลุ่มคำ ประโยคผสม ข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ เป็นวงคำศัพท์ สละสลวยประมาณ ๗๕๐ - ๙๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็น รูปธรรมและนามธรรม)
ป.6	ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้อง ตามหลักการอ่าน	<ul style="list-style-type: none"> ● ข้อความ นิทาน และบทกลอน ● การใช้พจนานุกรม ● หลักการอ่านออกเสียง เช่น <ul style="list-style-type: none"> - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและ พยัญชนะ ท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบาในคำและ กลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง- ต่ำในประโยค - การออกเสียงเชื่อมโยง (linking sound) ในข้อความ - การออกเสียงบทกลอนตามจังหวะ
ป.6	ต 1.1 ป.6/3 เลือกรระบุประโยค หรือข้อความ สั้น ๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน	ประโยคหรือข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและ นันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ เป็นวงค าศัพท์ สละสลวยประมาณ ๑,๐๕๐ - ๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและ นามธรรม)

จากการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ผู้วิจัยได้ข้อมูลสำหรับการกำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ความรู้คำศัพท์สำหรับงานวิจัย ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยนำมาตรฐานและตัวชี้วัดในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร บูรณาการคำศัพท์ภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โดยยึดตามวง คำศัพท์ที่หลักสูตรแกนกลางได้กำหนดไว้ว่า เมื่อผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนควรที่จะ สามารถมีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 - 1,200 คำ และเลือกวงคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาที่สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) รวบรวมไว้ จากนั้นผู้วิจัยนำมาจัดแบ่งคำศัพท์ ภาษาอังกฤษออกเป็นหมวดหมู่ 6 หมวด ได้แก่ ผักและผลไม้ (Fruit and Vegetables), อาหารและ เครื่องดื่ม (Food and Drinks), สัตว์ (Animals), ประเทศและสัญชาติ (Countries and Nationalities), สถานที่ (Places) และอาชีพ (Occupations) ซึ่งผู้วิจัยจะเรียงลำดับเนื้อหาคำศัพท์ จากเรื่องที่ใกล้ตัวผู้เรียนไปหาเรื่องที่ไกลตัวผู้เรียนเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนและมี ตัวอย่างประโยคที่ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวันได้

2.2 คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2.1 ความสำคัญของคำศัพท์

คำศัพท์ถือเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งความสำคัญของคำศัพท์นั้น มีผู้ที่กล่าวถึงดังนี้

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวว่า ในการเรียนภาษาอังกฤษการเรียนรู้คำศัพท์เป็น องค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะคำศัพท์ทำหน้าที่สื่อความหมายของภาษาและเป็นเครื่องมือสำคัญที่ ใช้ในการสื่อสาร

Michael (2013) กล่าวว่าความสำคัญของคำศัพท์นั้นเป็นหัวใจสำคัญในการเรียนการสอน วิชาภาษาอังกฤษเพราะถ้านักเรียนมีคำศัพท์ไม่เพียงพอจะไม่สามารถเข้าใจผู้อื่นหรือแสดงออกทาง ความคิดของพวกเขาเองได้

Nation (2015) กล่าวว่าคำศัพท์นั้นไม่ได้มีความสำคัญเพียงแค่ตัวคำศัพท์เองแต่ยังสามารถ ใช้พัฒนาทักษะทางภาษาในด้านอื่น ๆ ของการใช้ภาษาได้อีกด้วย

จากความสำคัญของคำศัพท์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการเรียนรู้คำศัพท์ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเพราะหากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ไม่เพียงพอ จะทำให้ผู้เรียนประสบปัญหาทั้งในการ ฟัง พูด อ่าน เขียนและไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.2 ขั้นตอนการสอนคำศัพท์

พรสวรรค์ สิปโป (2550 อ้างถึงเพ็ญญา ตลับกลาง, 2562) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์สามารถแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และขั้นนำไปใช้

1. ขั้นนำเสนอ ในขั้นการนำเสนอนี้สิ่งที่สำคัญในการเสนอคำศัพท์ คือ ผู้สอนควรนำเสนอคำศัพท์พร้อมกับบริบทของการใช้คำศัพท์นั้นๆ ควบคู่ไปด้วย ไม่ควรนำเสนอคำศัพท์เพียงอย่างเดียว เพราะการสอนคำศัพท์เพียงอย่างเดียวอาจทำให้ไม่ได้ผลจริงในทางหลักการของภาษาศาสตร์ เนื่องจากความหมายของคำศัพท์โดยส่วนใหญ่จะกำหนดโดยบริบทของประโยคหรือข้อความการสื่อสาร เทคนิคการนำเสนอความหมายของคำศัพท์มีหลายวิธี อาจจะประกอบด้วย การให้ตัวอย่าง การสอนด้วยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง การแสดงละครใบ้และการใช้ท่าทาง การให้คำที่มีความหมายเหมือนกันหรือคำที่มีความหมายตรงข้ามกัน การให้คำจำกัดความ การให้ผู้เรียนเดาความหมายจากบริบท การแปล กิจกรรมดังที่กล่าวมาที่ผู้สอนควรเลือกตามความเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและเรื่องที่ต้องการที่สอน

2. ขั้นฝึก ในขั้นการฝึกเรียนรู้คำศัพท์ควรเริ่มฝึกจากคำโดดหรือคำเดี่ยวที่มีความหมายในตัวเอง จากนั้นฝึกนำคำมาประกอบสร้างเป็นประโยคหรือข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้สมบูรณ์ และขั้นสุดท้ายฝึกเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกัน (Connected discourse)

3. ขั้นนำไปใช้ ในขั้นการนำคำศัพท์ไปใช้นั้นมักจะสัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ หรือสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของนักเรียน การนำคำศัพท์ไปใช้นอกจากจะใช้เพื่อวัดผลการสื่อสารในการจัดการเรียนรู้แล้ว ควรฝึกให้นักเรียนได้นำสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างสม่ำเสมอ ครูสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษอยู่บ่อยครั้ง เช่น การทักทาย การสอบถาม หรือการใช้ภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนการสอนตลอดทั้งคาบเรียนโดยใช้ภาษาไทยให้น้อยที่สุด การนำคำศัพท์ไปใช้นี้ควรวางเงื่อนไขให้นักเรียนเป็นลักษณะของการสื่อสาร เช่น ให้นำคำศัพท์ไปแต่งเป็นเรื่องสั้น ๆ นำไปใช้สนทนา การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร เป็นต้น

วิไลลักษณ์ จันทรเครือ (2555) ขั้นตอนการสอนภาษา มี 5 ขั้นตอน

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้นๆ เมื่อครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียนแล้ว ก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป กิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนี้มีหลากหลาย เช่น เล่นเกม ปรินาคำทาย เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมาแล้ว

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่เนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย กิจกรรมที่กำหนดไว้ประกอบด้วย การให้ฟังเนื้อหาใหม่ ให้นักเรียนฝึกพูดตาม ในขั้นนี้ครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ Informant (ผู้ให้ความรู้) รูปแบบของภาษาจึงเน้นที่ความถูกต้อง (Accuracy) เป็นหลัก

3. ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว (fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ขั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการใช้ภาษา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองฝึกลองดูอยู่ความมั่นใจที่จะใช้ภาษาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอย่างอิสระ Learning by Doing

4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (fluency) และเกิดความสนุกสนาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาด อย่าขัดจังหวะ ให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจกิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

5. ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง จุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้จะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว

จากขั้นตอนการสอนคำศัพท์ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนคำศัพท์มีหลากหลายวิธีโดยอาจจะเริ่มจากการอ่านออกเสียง การบอกความหมาย ฝึกใช้ประโยคหรือนำเสนอคำศัพท์ใหม่ ซึ่งในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีวิธีการสอนหลายวิธีที่สามารถใช้สอนให้สอดคล้องเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนและเนื้อหาในการสอน

2.2.3 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น พรพิมล ประสงค์พร (2558) กล่าวถึง เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนภาษาอังกฤษ ไว้ว่า การวัดและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาภาษาอังกฤษ สามารถกระทำได้หลายวิธีการขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการวัดของผู้สอนโดยอาจวัดและประเมินความสามารถที่แท้จริงในการนำภาษาไปใช้ในทาง ปฏิบัติหรืออาจวัดความสามารถทางภาษาอังกฤษโดยการใช้การทดสอบซึ่งเป็นข้อเขียน (paper-based) ซึ่งแบบทดสอบแบบข้อเขียนที่ใช้วัดและประเมินผลทางภาษาที่สามารถนำไปใช้วัดและประเมินความสามารถทางภาษาของผู้เรียนมีดังนี้

1) แบบถูกผิด (True-False)

แบบทดสอบประเภทถูก-ผิดเป็นข้อคำถามที่กำหนดข้อความให้ผู้เรียนพิจารณาเลือกตอบสองทางเลือกเช่น ถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ จริง-ไม่จริง เหมือนกันต่างกัน ฯลฯ โดยมีหลักการเขียนข้อสอบแบบถูกผิดดังนี้

(1) ข้อความจะต้องมีความหมายชัดเจนไม่กำกวม และไม่ควรใช้คำที่แสดงคุณภาพ เช่น มาก น้อย บ่อย ๆ บางครั้ง ส่วนมาก ส่วนน้อย ไม่ค่อยจะ เป็นต้น ควรเลือกคำที่แสดงปริมาณจะมีความหมายชัดเจนกว่า

(2) ข้อความที่กำหนดให้ต้องตัดสินได้ว่าถูกหรือผิดจริงและเป็นสากล

(3) แต่ละข้อคำถามควรถามจุดสำคัญเพียงเรื่องเดียว

(4) ไม่ควรสร้างข้อคำถามในเชิงปฏิเสธหรือปฏิเสธซ้อน เพราะจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจผิด

(5) ควรหลีกเลี่ยงการลอกข้อความจากหนังสือตำราเรียนโดยตรง เพราะจะส่งเสริมการเรียนแบบ

(6) หลีกเลี่ยงการใช้คำที่เป็นเครื่องชี้แนะคำตอบหรือช่วยให้คำตอบถูกหรือผิดเด่นชัดขึ้นซึ่งจะทำให้ ผู้เรียนเดาคำตอบได้

(7) ข้อความที่ถามทุกข้อควรมีความยาวใกล้เคียงกัน ไม่ควรใช้ประโยคที่อธิบายยาวมากจน ผิดสังเกต เพราะผู้เรียนจะเดาถูกและได้คะแนน

(8) อย่าวางข้อถูกและข้อผิดเป็นระบบ เพราะจะทำให้ผู้เรียนเดาคำตอบได้

(9) ควรให้มีข้อถูกและข้อผิดพอ ๆ กัน คือมีข้อความถูก ประมาณร้อยละ 40 - 60

ของข้อสอบ

2) แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)

แบบทดสอบประเภทเลือกตอบเป็นแบบทดสอบที่ประกอบด้วยคำถามและกำหนดคำตอบไว้ให้เลือกหลาย ๆ คำตอบ โดยที่ผู้ตอบจะเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียว ข้อสอบแบบเลือกตอบ เป็นข้อสอบที่ได้มีการพัฒนารูปแบบ และคำถามให้พลิกแพลงได้มากมายหลายแบบ ทำให้มีประสิทธิภาพ การวัด และมีประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อผู้สอบในการฝึกสมรรถภาพทางสมองให้คิดเป็น ข้อสอบ ประเภทนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ตัวคำถาม (stem) เป็นข้อความที่เป็นตัวเร้าให้ผู้ตอบคิด และตัวเลือก (choices) เป็นคำตอบหลาย ๆ คำตอบเพื่อให้ผู้สอบเลือกตอบอย่างใดอย่างหนึ่งมีทั้งตัวถูก (key) และ ตัวลวง (distractor) ข้อสอบแบบนี้มีหลายรูปแบบ ดังนี้

(1) แบบคำถามเดียว (single question) เป็นแบบที่นิยมใช้กันมาก แต่ละข้อมีคำถามและตัวเลือก จบสมบูรณ์ในข้อนั้น ๆ เมื่อขึ้นข้อใหม่ก็มีคำถามใหม่และตัวเลือกใหม่

(2) แบบตัวเลือกคงที่ (constant choice) เป็นชุดของคำถามที่มีอาจะมีหลายคำถาม แต่ใช้ชุดของ ตัวเลือกร่วมเดียวกัน เช่น กำหนดให้ใช้ตัวเลือก A-D ในการตอบคำถามข้อ 1-4 เป็นต้น

3) แบบจับคู่ (Matching)

แบบทดสอบประเภทจับคู่เป็นแบบทดสอบที่กำหนดข้อความที่สัมพันธ์กันให้ 2 รายการทางด้านซ้าย เรียกว่า ตัวยืมหรือคำถาม รายการด้านขวาเรียกว่า ตัวเลือกหรือคำตอบ ให้ผู้ตอบพิจารณาความสัมพันธ์ ในรายการทั้งสองที่เกี่ยวข้องกัน รายการที่นำมาออกข้อสอบแบบจับคู่ ได้แก่ ศัพท์กับความหมาย เหตุการณ์ กับเวลา เวลา กับสถานที่ ชื่อบุคคลกับผลงาน ชื่อกระบวนการกับการผลิตกฎกับการใช้ เหตุกับผล เครื่องมือ กับประโยชน์ใช้สอย โดยมีหลักการเขียนข้อสอบแบบจับคู่ ดังนี้

- (1) เขียนคำชี้แจงให้ชัดเจน จะให้จับคู่เพียงตัวเลือกเดียวหรืออาจจับคู่ได้หลายตัวเลือก
- (2) เนื้อหาวิชาที่จะนำมาออกข้อสอบแบบจับคู่ควรเป็นเอกพจน์นั่นคือถามในเรื่องเดียวกัน
- (3) จำนวนข้อคำถามไม่ควรมากเกินไปสำหรับชั้นมัธยมศึกษาไม่ควรเกิน 5-6 ข้อ
- (4) ควรให้คำชี้แจง คำถาม คำตอบควรอยู่หน้าเดียวกัน
- (5) หลีกเลี่ยงคำถามที่แนะคำตอบ

4) แบบเติมคำ (Completion)

ข้อสอบแบบเติมคำเป็นข้อสอบที่ต้องการให้ผู้สอบเติมคำหรือข้อความที่สำคัญในช่องว่างที่กำหนดให้ หลักการสร้างข้อสอบแบบเติมคำมีดังนี้

- (1) เขียนคำถามให้เฉพาะเจาะจง ให้ตอบเพียงคำตอบเดียว
- (2) เขียนคำถามให้ผู้ตอบหาคำที่สั้นที่สุดเพื่อจะได้ไม่มีปัญหาในการให้คะแนน
- (3) ควรให้เติมส่วนที่เป็นสาระสำคัญ
- (4) เว้นช่องว่างให้เติมท้ายประโยค
- (5) เว้นช่องว่างที่จะเติมเท่ากันทุกช่อง
- (6) คำตอบที่เป็นตัวเลข ถ้ามีหน่วยควรระบุหน่วยที่ต้องการให้ตอบ
- (7) ไม่ควรลอกข้อความจากตำรา แล้วตัดข้อความบางตอนออก เพื่อให้ผู้ตอบเติมให้สมบูรณ์ เพราะ เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบท่องจำและข้อความที่ลอกมาอาจไม่ชัดเจนในตัวเองทำให้ข้อสอบข้อนี้มีความกำกวมได้
- (8) ไม่ควรเว้นช่องว่างให้เติมหลายแห่งในแต่ละข้อ เพราะจะทำให้ผู้ตอบไม่ทราบว่าคุณถามต้องการ อะไร ควรมีข้อมูลในข้อทดสอบมากพอที่จะให้ผู้สอบคิดหาคำตอบได้
- (9) ไม่ควรให้มีคำหรือข้อความที่แนะคำตอบ
- (10) หลีกเลี่ยงการใช้คำที่จะให้คำตอบที่ไม่แน่นอน เช่น คำว่า ราว ๆ ประมาณ เช่น ได้แก่ เพราะ ผู้ตอบไม่สามารถตัดสินใจว่าจะตอบคำตอบใดจึงจะเป็นคำตอบที่ถูก แล้วจึงจะทำให้เกิดปัญหาในการตรวจให้คะแนนด้วย
- (11) เว้นที่สำหรับเติมคำ หรือข้อความให้เหมาะสม

5) แบบวิธีโคลซ (Cloze Test)

แบบทดสอบประเภทโคลซเป็นการทดสอบที่วัดความสามารถในการอ่านและการเขียน ซึ่งถือว่าเป็น ทักษะรวมที่สัมพันธ์ส่วนประกอบของภาษากับทักษะภาษาด้านการอ่านและการเขียน การเลือกเนื้อความ (text) สำหรับโคลซควรใช้เนื้อความที่มีความสัมพันธ์ โครงสร้างเรื่องต่อเนื่องและสมบูรณ์ในตัวและจะต้อง เป็นเนื้อความที่มีหน้าที่การใช้ตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร เนื้อเรื่องไม่ห่างไกลตัวผู้เข้าสอบ และระดับความยากง่ายของเนื้อความตามความเหมาะสม การละคำในแบบทดสอบโคลซจะเว้นประโยคที่เป็นใจความหลักของเรื่องไว้ เพื่อให้ผู้สอบเข้าใจว่าเรื่องที่อ่านเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ผู้เรียนอาจคิดคำที่จะนำมาเติมด้วยตนเอง หรือผู้สอนสามารถนำมาบูรณาการร่วมกับแบบทดสอบ ประเภทเลือกตอบได้

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) กล่าวถึงลักษณะการออกข้อสอบ สรุปได้ดังนี้

1. เลือกคำศัพท์ให้ตรงกับความหมายที่กำหนดให้
2. ฟังคำศัพท์แล้ววงกลมล้อมรอบคำที่ถูกต้อง
3. ดูภาพแล้วอ่านออกเสียงคำศัพท์
4. ครูอ่านคำศัพท์เป็นคู่ ถ้าคู่ใดเป็นคำเดียวกัน ให้เขียนเครื่องหมายถูกและถ้าคู่ใดเป็นคนละคำให้เขียนเครื่องหมายผิด
5. ฟังครูออกเสียงคำศัพท์แล้วเลือกภาพที่ถูกต้อง
6. วาดภาพแสดงความหมายของคำศัพท์ที่ครูบอก
7. ระบายสีภาพตามคำศัพท์ที่ครูบอก

จากการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถสรุปได้ว่า การวัดและประเมินผล สามารถทำได้โดยใช้แบบทดสอบ 5 วิธี ได้แก่ แบบถูกผิด (True-False) แบบเลือกตอบ (Multiple Choice) แบบจับคู่ (Matching) แบบเติมคำ (Completion) และ แบบวิธีโคลซ (Cloze Test) ทั้งนี้ผู้สอนควรเลือกรูปแบบของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน

2.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning)

2.3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning) เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หรือที่รู้จักกันในชื่อ Active Learning ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ (Learning by doing)

ศศิธร ลิจันทรพร (2556) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจากการเล่นเกม การทดลอง การสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนในการใช้สื่อที่ดี จะนำไปสู่การพัฒนาความรู้ในตัวบุคคล

สุทัศน์ เอกา (2562) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่า เน้นความสำคัญไปที่ผู้เรียน เรียนผ่านประสบการณ์ที่เรียกว่า Experiential Learning ซึ่งเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพสูงมากในการส่งเสริมศักยภาพของบุคคลที่จะพัฒนาไปได้ตลอดชีวิต ผู้เรียนจะเรียนอย่างมีความสุข มีการพัฒนาไปด้วยความมั่นใจและพึงพอใจ เช่น การสอนผ่านเกม หรือการใช้กิจกรรมกลุ่ม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ว่าเป็นการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถามอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจากการเล่นเกม การทดลอง การสร้างสรรค์ผลงานและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้น กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ และเมื่อผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้เหมาะสมและมีการวางแผนในการใช้สื่อที่ดี จะนำไปสู่การพัฒนาความรู้ของผู้เรียนที่จะสามารถพัฒนาไปได้ตลอดชีวิต อีกทั้งผู้เรียนจะเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

2.3.2 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - based Learning) ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นมีหลากหลายกิจกรรม การนำมาใช้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนั้นๆ ว่ามุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือพัฒนาในเรื่องใด โดยทั่วไปสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- 1) *กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory)* เกี่ยวข้องกับการรวบรวม สังสมความรู้ ความคิดรวบยอด และทักษะ
- 2) *กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Constructive)* เกี่ยวข้องกับการรวบรวม สังสมประสบการณ์ผ่านการปฏิบัติ หรือการทำงานที่ริเริ่มสร้างสรรค์
- 3) *กิจกรรมเชิงแสดงออก (Expressional)* ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับการนำเสนอ การเสนอผลงาน กิจกรรมการเรียนรู้ที่นิยมใช้ ได้แก่

(1) การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 4-8 คน และให้ผู้เรียนในกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น และประสบการณ์ในประเด็นที่กำหนดและสรุปผลการอภิปรายออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม

(2) กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (Think-pair-share)

ให้นักเรียนฝึกกระบวนการคิดด้วยตนเอง แล้วแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนเป็นคู่ แบ่งปันในกลุ่มของตัว และนำมาแบ่งปันให้เกิดการเรียนรู้ในกลุ่มใหญ่ โดยเริ่มจากให้นักเรียนคิดเป็นรายบุคคล แล้วนักเรียนจับคู่กันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน ต่อไปอาจขยายขนาดกลุ่ม โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพิ่มขึ้นทีละคู่ ตอนสุดท้ายจะต้องให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกันทั้งห้องเรียน กลวิธีนี้ใช้เมื่อต้องการให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีเหตุผล ฝึกทักษะการสื่อสารการแสดงออกและการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

(3) การสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้เป็นคู่ (Learning Cell)

เป็นการทำกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกัน กิจกรรมดังกล่าวอาจอยู่ในรูปการถาม ตอบปัญหา อภิปราย หรือแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกันเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนหรืออาจอยู่ในรูปอื่น

(4) การฝึกเขียนข้อความสั้นๆ (One-minute Paper)

ใช้ในการสำรวจตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความรู้เดิม/ประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียนรู้ หรือใช้ติดตามความก้าวหน้าในการเรียนโดยให้เขียนสิ่งที่เกี่ยวข้อง กับเนื้อหาหรือตอบคำถามสั้นๆ ใช้เวลาเพียง 1 - 3 นาที

(5) บทบาทสมมติ (Role Play)

เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริง มาให้ผู้เรียน ได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

(6) การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ (Situational Learning)

เป็นวิธีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เสมือนอยู่ในสถานการณ์จริงการสรุปผลการเรียนรู้โดยการสะท้อนคิดประสบการณ์จากสถานการณ์ จำลองช่วยถ่ายโยงความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ความคิด ความรู้สึกต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในสถานการณ์ และสรุปหลักการหรือแนวคิดที่จะนำไปประยุกต์ใน สถานการณ์ใหม่

(7) การเรียนแบบกลุ่มร่วมแรงร่วมใจ (Collaborative learning group)

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถต่างกัน ได้ร่วมมือกันทำงาน กลุ่มด้วยความตั้งใจและเต็มใจรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตน ทำให้งานของกลุ่มดำเนิน ไปสู่เป้าหมายของงานได้

(8) ปฏิกริยาจากการชมวิดีโอ (Reaction to a video)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนดูวิดีโอ 5 – 20 นาที แล้วให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ ร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่มก็ได้

(9) เกมในชั้นเรียน (Game)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือ เกมการศึกษา เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและสนุกไปด้วยพร้อมกัน

(10) การเรียนรู้โดยการสอนผู้อื่น (Learning by Teaching)

Jean-Pol Martin (1980) เป็นผู้ให้นิยามวิธีการสอนนี้ เป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากวัสดุการสอนและเตรียมบทเรียนเพื่อสอนผู้เรียนคนอื่น โดยผู้เรียนจะได้รับทักษะชีวิตร่วมกับความรู้ในวิชานั้นๆ

อนุสร หงษ์ขุนทด (2560) และสมโภชน์ พนาวาส (2565) กล่าวถึง กิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสะท้อนคิด (English for Reflective Thinking) ไว้ดังนี้

1. I'm going on a picnic...

ในการไปปิกนิกนี้ จะต้องนำสิ่งของหลายอย่างที่ขึ้นต้นตั้งแต่ A ไปจนถึงสิ่งสุดท้ายที่ขึ้นต้นด้วย Z ผู้เล่นคนแรกจะเริ่มด้วยประโยค “I'm going on a picnic, and I'm bringing apples,” หรืออะไรก็ได้ที่ขึ้นต้นด้วย “a” คนเล่นคนที่สองจะตอบว่า “I'm going on a picnic, and I'm bringing apples and bananas.” อย่างนี้ไปเรื่อยๆ โดยสลับหมุนเวียนคน เล่นจนครบถึงการนำสิ่งของขึ้นสุดท้ายที่ขึ้นต้นด้วย z

2. 20 Questions

เริ่มโดยการคิดถึงคน สิ่งของ สัตว์ หรือสถานที่ก็ได้อย่างหนึ่ง ผู้เล่นคนอื่นมีสิทธิ์ถามคำถามใช่หรือไม่ 20 ครั้ง เพื่อหาข้อมูลประกอบการเดาใจ จำไว้อย่างหนึ่งว่าคำถามที่ถามจะต้องมีคำตอบที่เป็น “yes” หรือ “no” เท่านั้น ถ้าคนเดาได้ ถูกต้องก่อนครบจำนวน 20 ก็เป็นฝ่ายชนะ

3. Art Gallery

กิจกรรมนี้เหมาะสำหรับการทบทวนคำศัพท์ เริ่มด้วยการลากเส้นสี่เหลี่ยมบนกระดานให้ใหญ่พอที่นักเรียนแต่ละคนจะสามารถวาดรูปลงไปได้ให้นักเรียนเขียนชื่อของตัวเองเหนือกรอบสี่เหลี่ยมนั้น จากนั้นครูพูดคำศัพท์ออกมาและให้นักเรียนวาดรูปตามคำศัพท์นั้น (อาจเป็นคำนามง่ายๆ เช่น "dog, bookcase, train" หรือพูดออกมาในรูปโครงสร้างของกริยากริยาค ได้ เช่น "draw a man running, eating cake, sleeping" หรือคำคุณศัพท์เช่น "draw a big elephant, an angry lion,

an expensive diamond ring") พอนักเรียนวาดเสร็จ ครูก็ให้คะแนนกับนักเรียนแต่ละคน จากนั้นเริ่มรูปใหม่ต่อไป นักเรียนคนที่ได้คะแนนสูงสุดคือผู้ชนะ

4. Backs to the Board Game

แบ่งนักเรียนออกเป็นสองทีม ให้แต่ละทีมส่งตัวแทนมาหน้าชั้นหนึ่งคนยืนหันหลังให้กระดานดำ ครูเขียนคำหรือวาดรูปบนกระดานดำ เช่น "hamburger" สมาชิกในทีมต้องพยายามอธิบายคำให้เพื่อนทายให้ได้ เช่น You can buy it in McDonalds, it's got cheese and ketchup in it. นักเรียนทีมไหนตอบได้ก่อนทีม นั้นได้คะแนน

5. Blindfold Questions

ให้นักเรียนยืนเป็นรูปวงกลม มีหนึ่งคนคาดผ้าปิดตายืนตรงกลางวงกลมนั้น ให้นักเรียนคนที่ปิดตาหมุนรอบตัว สองสามรอบ จากนั้นให้ชี้ไปที่นักเรียนคนที่อยู่ข้างหน้าและถามคำถาม เช่น "How old are you?", "What's your favorite food? เมื่อได้รับคำตอบแล้ว นักเรียนคนที่คาดผ้าปิดตาต้องทายชื่อของเพื่อนนักเรียนที่พูดด้วย

6. Buzz

เป็นกิจกรรมนับเลข ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม ส่งบอลผ่านไปยังเพื่อนคนที่นั่งถัดไปพร้อมกับนับ 1, 2, 3... เมื่อนับถึง 7 นักเรียนทั้งหมดต้องพูดขึ้นมาว่า buzz (บ๊ซ หมายถึง เสียงผึ้งร้องฟังหรือเสียงเครื่องบิน แล้วนับต่อ ทุกตัวเลขที่มี 7 อยู่ ต้องทำเสียงนี้ขึ้นมา (7, 17, 27, 37, ...) และทุกตัวเลขที่เป็นผลคูณของ 7 ต้องทำเสียง buzz ด้วยเช่นกัน (14, 21, 28, 35...)

7. Exercises

กิจกรรมนี้เหมาะกับการฝึกให้นักเรียนเข้าใจคำสั่งและตัวเลขด้วย ให้นักเรียนยืนเรียงเป็นแถวหน้ากระดานและออกคำสั่ง เช่น "Jump 10 times", "Turn around 4 times" เป็นต้น หรืออาจจะใช้กริยาที่ออกแรงมากขึ้น เช่น run (ไปยังจุดๆ หนึ่ง), hop, hands up & down, touch your (body part), standup & sit down and star jump.

8. Follow the leader

ให้นักเรียนยืนเข้าแถวข้างหลังครูและเดินตามครูไปรอบห้อง ครูทำท่าทางและพูดคำของท่านั้นออกมาดังๆ นักเรียนทำตามและพูดตาม ท่าทางที่เหมาะสมจะนำมาเล่นเกมคือ wave, hello, goodbye, it's cold/hot, stop, go, run, hop, skip, crawl, walk backwards, jump, sit down, stand up

9. Last Letter, First Letter

ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมร่วมกับครู จากนั้นครูเริ่มพูดคำออกมา และ นักเรียนทางขวามือของครูต้องพูดคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะตัวสุดท้ายของคำที่ครูพูด เช่น ครูพูดว่า bus นักเรียนพูด steak นักเรียนคนถัดไปพูด key - yellow etc. อย่างนี้ไปเรื่อยๆ เล่นไปจนกว่าจะมีคนต่อไม่ได้หรือพูดคำผิด

10. Line True or False

นำแถบกระดาษมาติดไว้บนพื้นเป็นเส้นยาว ให้ฝั่งหนึ่งเป็น "True" อีกฝั่งหนึ่งเป็น "False" ชูสิ่งของหรือ แฟลชการ์ด (แผ่นรูปภาพหรือคำถามที่มีชื่อภาพหรือหมายเลขอยู่ด้านหลัง) ขึ้นมาพร้อมกับพูดชื่อของสิ่งของหรือแฟลชการ์ดนั้น หากนักเรียนคิดว่าครูพูดถูกต้องให้กระโดดไปอยู่หลังเส้นฝั่ง "True" หากผิดให้กระโดดไปที่เส้นฝั่ง "False" นักเรียนที่ตอบผิดให้นั่งรอจนกว่าจะเริ่มรอบใหม่

11. Make Words Game

สุ่มเขียนพยัญชนะลงบนกระดานดำ ให้นักเรียนทำกิจกรรมเป็นคู่หรือกลุ่มเล็กๆ ช่วยกันสร้างคำขึ้นมาจาก พยัญชนะที่ครูเขียนไว้บนกระดานให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น พยัญชนะ g, h, a, t, p, e, c สามารถสร้างคำ cat, peg, tea, hat, get, etc. ทีมที่สร้างคำได้มากที่สุดคือผู้ชนะ

12. Pass

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลมร่วมกับครู ครูชูสิ่งของหรือแฟลชการ์ด (แผ่นรูปภาพหรือคำถามที่มีชื่อภาพหรือ หมายเลขอยู่ด้านหลัง) ขึ้นมาและพูดชื่อของๆ สิ่งนั้นหรือภาพๆ นั้น เช่น "Pen" แล้วส่งของหรือภาพนั้นให้นักเรียนคนที่ นั่งถัดไป นักเรียนพูดชื่อของหรือภาพนั้นและส่งต่อให้เพื่อน ปรับให้ไม่ซ้ำซากจำเจได้ด้วยการเปลี่ยนจากซ้ายไปขวาหรือ ขวาไปซ้าย หรือทำให้เร็วขึ้น ส่งของต่อให้เร็วขึ้น และมีของหลากหลายยิ่งขึ้น

13. Pictionary

เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการทบทวนคำศัพท์ เลือกนักเรียนมาหนึ่งคน ให้นักเรียนคนนั้นดูรูปภาพหรือกระซิบคำ ให้นักเรียนฟังหนึ่งคำ จากนั้นนักเรียนวาดภาพที่เห็นหรือได้ฟังจากครูลงบนกระดาน นักเรียนคนแรกที่ทายถูกว่ารูปนั้นคืออะไรจะเป็นคนต่อไปที่ได้วาดรูปลงบนกระดาน

14. Preposition Treasure Hunt

กิจกรรมนี้ใช้ฝึกเรื่องบุพบทเกี่ยวกับสถานที่และ yes/no question และต้องใช้แถบขาว (สก็อตซ์เทป) หรือแท็ค (ก้อน กาวที่คล้ายหมากฝรั่ง ใช้สำหรับติดกระดาษบนผนังหรือกระดาน) สาธิตให้นักเรียนดู โดยเอาสก็อตซ์เทปหรือแท็คให้ นักเรียนเอาไปซ่อนไว้ อาจจะเป็นใต้โต๊ะ หลังกรอบภาพ ฯลฯ ขณะนั้นให้ครูเดินออกไปนอกห้อง พอนักเรียนซ่อนสก็อตซ์เทปหรือแท็คเสร็จครูจึงกลับเข้ามาในห้องและถามคำถาม (yes/no question) เพื่อหาว่า เพื่อหาว่านักเรียนเอาไปซ่อนที่ไหน เช่น Is it on the desk? Is it near the desk? Is it in the front half of the classroom? Is it under the chair? etc. พอหาเจอก็ให้เปลี่ยนนักเรียนมาเป็นคนถามคำถาม หากเป็นห้องเรียนใหญ่สามารถใช้วิธีให้นักเรียนเล่นเป็นคู่ได้

15. Question Chain

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม ครูถามคำถามกับนักเรียนที่นั่งข้างๆ เช่น "What's your name?" "Do you like chocolate cake?" etc. เมื่อนักเรียนตอบคำถามเสร็จให้นักเรียนคนนั้นหันไปถามคำถามเดียวกันนี้กับเพื่อนที่นั่งถัดไป พอครบรอบแล้วให้เปลี่ยนคำถามใหม่ ครูอาจทำให้เกมสนุกขึ้นด้วยการส่งผ่านลูกบอลไปด้วยขณะที่ถาม-ตอบ

16. Question Ball

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม โยนหรือกลิ้งลูกบอลไปที่นักเรียนคนหนึ่งแล้วถามหนึ่งคำถาม ขึ้นต่อไปมีสองวิธี ให้เลือก วิธีที่ 1 นักเรียนโยนบอลกลับมาให้ครูและครูโยนบอลไปให้นักเรียนคนอื่น และถามคำถามใหม่ วิธีที่ 2 นักเรียน โยนบอลไปให้เพื่อนแล้วถามคำถามเดียวกัน

17. Shopping

กิจกรรมนี้ใช้ได้กับของหลากหลายชนิด (ผลไม้จำลองหรือผลไม้พลาสติกที่ดีที่สุด) ให้นักเรียนมายืนรวมกันและครูชู ของแต่ละอย่างให้ดู ถามนักเรียนว่า "What do you want?" (หรืออาจจะถามว่า "What would you like?") นักเรียนอาจจะตอบว่า "An apple, please" ครูพูดต่อว่า "Here you are" แล้วนักเรียนก็ปิดท้ายด้วยการพูดว่า "Thank you" และปิดกิจกรรมด้วยเกม 'Give Me

18. Slam

ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม วางสิ่งของหรือแฟลชการ์ด (แผ่นรูปภาพหรือคำถามที่มีชื่อภาพหรือหมายเลขอยู่ด้านหลัง) ไว้กลางวง บอกให้นักเรียนวางมือทั้งสองข้างไว้บนศีรษะ พอครูพูดชื่อ

สิ่งของใดออกมาต่างๆ นักเรียนก็ต้องรีบ วิ่งไปแตะของสิ่งนั้น ใครได้แตะก่อนก็ได้ของสิ่งนั้นไป ใคร
สะสมของได้มากที่สุดในตอนท้ายเกมเป็นผู้ชนะ

19. Spelling Bee

ให้นักเรียนทั้งหมดมายืนอยู่หน้าชั้น บอกคำหนึ่งคำให้นักเรียนคนแรกสะกด นักเรียน
สะกดออกมาต่างๆและครู เขียนคำสะกดนั้นลงบนกระดาน หากสะกดผิดนักเรียนคนนั้นต้องออกจาก
กิจกรรมไป นักเรียนคนที่ยืนหยัดเหลือเป็นคนสุดท้ายคือผู้ชนะ

20. Spin the Bottle

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม วางขวดไว้ตรงกลางวง ครูหมุนขวดนั้น พอขวดหยุดหมุนหัน
ปากขวดไปที่นักเรียน คนใดนักเรียนคนนั้นต้องตอบคำถาม หากตอบถูกนักเรียนคนนั้นจะเป็นคนหมุน
ขวดต่อ เป็นกิจกรรมอุ่นเครื่องที่ดีก่อนเริ่มบทเรียน

21. Time Bomb

ต้องใช้ระเบิดเวลาในการเล่นเกมนี้นี้ เช่น นาฬิกาจับเวลาลวกไข่ ตั้งเวลาไว้ ถามคำถามและ
โยนตัวจับเวลา ตั้งเวลา นี้ไปให้นักเรียน คนที่จับได้ต้องตอบคำถามและโยนตัวจับเวลานี้ไปให้เพื่อน
นักเรียนคนอื่น ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ นักเรียน คนที่มีตัวจับเวลาในมือตอนที่หมดเวลาแล้วต้องตาย กิจ
กรรไน้ใช้ได้กับคำศัพท์ในหมวดต่างๆ เช่น food, animals, etc.

22. Vanishing Objects Game

วางสิ่งของหลายๆ อย่างไว้ข้างหน้านักเรียน ให้นักเรียนในการจำสิ่งของเหล่านั้นและ
ให้นักเรียนหลับตา ครู หยิบของออกไปหนึ่งชิ้นแล้วบอกให้นักเรียนเปิดตา นักเรียนคนแรกที่บอกได้ว่า
ของอะไรที่หายไปจะได้คะแนน) และเริ่มรอบใหม่

23. Word Chain

ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลมกับครู ครูพูดคำหรือประโยคออกมา นักเรียนคนที่นั่งถัดไปพูด
ตามและเพิ่มคำใหม่ เข้าไปหนึ่งคำ นักเรียนคนที่สองพูดตามทั้งสองคำและเพิ่มคำใหม่เข้าไปอีกหนึ่งคำ
เล่นไปเรื่อยๆ จนครบรอบหรือจนกว่าคำจะมีมากจนจำไม่ได้แล้ว

24. Whisper Game

ให้นักเรียนนั่งในวงกลมกับครู ครูกระซิบคำหรือประโยคให้นักเรียนที่นั่งข้างๆ ฟัง เช่น "I'm
hungry" นักเรียน คนนั้นหันไปกระซิบให้เพื่อนที่นั่งถัดไปฟัง ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ จนถึงนักเรียนคน
สุดท้าย นักเรียนคนนั้นต้องพูดประโยคออกมาต่างๆ เพื่อดูว่าเหมือนประโยคต้นฉบับที่ครูกระซิบหรือไม่

25. Whiteboard Draw Relay

แบ่งนักเรียนออกเป็นสองทีม ให้ทั้งสองทีมตั้งแถวให้ไกลจากกระดานให้มากที่สุด ครูพูดคำแรกออกมาดังๆ ให้ นักเรียนคนแรกของแต่ละทีมได้ยิน นักเรียนทั้งสองคนต้องวิ่งไปที่กระดานวาดภาพของคำนั้น วิ่งกลับมาที่ทีมของตัวเอง ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ ทีมไหนทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ ครูอาจทำให้เกมยากขึ้นด้วยการให้เพื่อนร่วมทีมคนที่สองทายให้ได้ก่อนว่ารูปที่เพื่อนคนแรกวาดคืออะไรแล้วจึงจะวิ่งกลับมาแล้วเปลี่ยนเพื่อนคนที่สองวิ่งไปที่กระดานได้

26. Word Recognition Game

เขียนคำที่นักเรียนเรียนไปแล้วบนบัตร (โปสการ์ดจะดีมาก) ให้นักเรียนทั้งหมดยืนที่ฝั่งหนึ่งของห้อง ครูยืนกลางห้อง ชูบัตรขึ้นมาหนึ่งใบ นักเรียนเดินมากระซิบคำนั้นที่หูครู หากถูกต้องให้นักเรียนไปยืนอีกฝั่งหนึ่งของห้อง นักเรียนจะทายกี่ครั้งก็ได้

นอกจากนี้เบญญาภา โสภณ (2556) สฤณี อาชวานันทกุล (2564) และปริยานุช ปรีชา มาตย์ (2565) กล่าวถึง การจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. Pictogram

ครูแจกบัตรภาพที่ทำเป็นชุดปริศนาภาพพยางค์คำไว้หลายๆชุด นักเรียนรับบัตรภาพ 2 คน ต่อ 1 ชุด นักเรียนแต่ละคู่ช่วยกันคิดคำตอบจากการนำอักษรตัวแรกของภาพมาประสมเพื่อให้ได้คำใหม่

2. Easy Riddles

ครูเตรียมบัตรภาพ - บัตรคำที่ต้องการนำเสนอในช่วงเวลานั้นๆ เช่น bird, fish, hen, giraffe, snake เป็นต้น คิดคำใบ้ให้เพื่อนทายว่า คำปริศนานั้นหมายถึงสัตว์อะไร

3. Four-letter Crosswords

ครูวาดตาราง 4x4 ช่องบนกระดานและนักเรียนวาดตารางในกระดาษของตนเอง ครูใบ้คำเป็นคำพูด หรือใช้ภาพในการใบ้คำ

4. Hot Potato

ให้นักเรียนยืนหรือนั่งล้อมเป็นวงกลม ครูเปิดเพลงและให้นักเรียน ส่งต่อลูกบอล 1 ลูก ให้เพื่อนไปเรื่อย ๆ (เปรียบเหมือนลูกบอลเป็นมันฝรั่งร้อนๆ ต้องรีบส่ง แต่ไม่ควรโยนข้ามไปให้คนอื่น) ถ้าเพลงหยุดตอนไหน นักเรียนที่มีลูกบอลอยู่ในมือ จะเป็นคนตอบคำถาม

5. Board Game

บอร์ดเกมออกเป็น 3 ประเภท ได้ดังนี้

1. เกมครอบครัว (Family Game) เป็นเกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที
2. เกมวางแผน (Strategy Game) เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น โดยเฉพาะแนววางแผน, แนวจัดทัพโจมตี หรือเกมกระดาน คลาสสิกอย่างหมากรุกเป็นทุนเดิม ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที
3. ปาร์ตี้เกม (Party Game) ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที และมีอุปกรณ์ไม่มาก

จากกิจกรรมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์มีมากมายหลายกิจกรรม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนให้สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน เน้นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมปรับเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยการความสะดวกและมีการเสริมแรงให้ผู้เรียนด้วย

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยในประเทศ

เพ็ญญา ตลับกลาง (2562) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยงเขต จังหวัดปทุมธานี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก 3) ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนพบว่านักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อรวรรณ ชูแก้ว, เบ็ญจพร สิทธิชัยกรรม, วชิระ จันทราช, พลวัต ฉลอง, รินทร์ ชีพอรณัย (2558) ศึกษากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์และความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 34 คนที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษหลักภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนการสอนที่มีกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐานจำนวน 11 แผน แผนละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งหมด 33 คาบ เก็บรวบรวมข้อมูลหลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการสอนในแต่ละบท นักเรียนทำแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์และความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐานอยู่ในระดับดีมาก 2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้สมองเป็นฐานอยู่ในระดับดี

2.4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Bavi (2018) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมที่สนุกสนานต่อการเรียนรู้คำศัพท์ในระดับประถมศึกษา Farideh Bavi ภาควิชาการสอนภาษาอังกฤษ ในเมือง Ahvaz ประเทศอิหร่าน พบว่าการใช้กิจกรรมที่สนุกสนานและหลากหลายนั้นมีประสิทธิผลในการสอนคำศัพท์มากกว่าการสอนแบบเดิมๆ และนักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์จากสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียนได้มากยิ่งขึ้น

Demirci (2018) ได้ศึกษากลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกสำหรับการสอนคำศัพท์ ผลการทดสอบก่อนและหลังการทดสอบพบว่ากลยุทธ์นี้ ช่วยทำให้นักเรียนรู้จักคำศัพท์ใหม่ๆได้มากขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังแสดงให้เห็นว่าบทบาทสมมติของคำศัพท์มีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์และการจดจำคำศัพท์ ซึ่งในระหว่างทำกิจกรรมนั้นเป็นกิจกรรมที่สนุกมากและพบโอกาสที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยรวมแล้วการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกนี้จะทำให้นักเรียนในชั้นเรียนภาษาอังกฤษมีสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีขึ้น สรุปได้ว่าวิธีการสอนคำศัพท์ตามกิจกรรมประสบความสำเร็จมากกว่าวิธีการสอนแบบเดิมๆ มาก

Kuyate (2019) ได้ศึกษาประสิทธิผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าการสอนผ่านกิจกรรมให้ผลลัพธ์ที่ดีกับผู้เรียน ในกระบวนการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเชิงโต้ตอบที่หลากหลาย ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนมีพฤติกรรมเชิงบวก มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ด้วย

ตนเอง การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นส่งผลให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จสูงกว่าการสอนแบบบรรยาย

Wulandari (2019) ได้ศึกษาการเพิ่มทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กผ่านกลยุทธ์การเล่นที่กระตือรือร้นโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน คือการส่งเสริมความสนใจของเด็กในการเรียนภาษาอังกฤษ ความเชี่ยวชาญภาษาอังกฤษในช่วงเริ่มต้นไม่สามารถเทียบได้กับผู้ใหญ่ การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในโรงเรียนควรจะต้องสนุกเพื่อให้เด็กๆ ไม่เบื่อ ดังนั้นนักวิจัยจึงทำการวิจัยโดยใช้กลยุทธ์การเล่นเชิงรุกเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่น่าสนใจและสนุกสนานให้กับเด็กๆ การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนนี้ดำเนินการกับเด็กซึ่งผลการวิจัยพบว่ากลยุทธ์การเล่นเชิงรุกสามารถพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กได้ โดยการใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพิ่มขึ้น ส่งเสริมให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้บางสิ่งบางอย่าง

จากรายงานผลการวิจัยที่กล่าวมาทั้งภายในประเทศและต่างประเทศนั้นจะเห็นได้ว่าการนำแนวคิดนี้มาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งงานวิจัยต่างๆ ให้ผลสอดคล้องกันว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นนอกจากจะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสูงขึ้นแล้ว ยังช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมในการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง สร้างโอกาสทางการเรียนรู้ให้นักเรียน นักเรียนมีพฤติกรรมเชิงบวกและมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้นด้วย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามรายละเอียดดังต่อไปนี้การวิจัยเรื่อง ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 3.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง นักเรียนทั้งหมด จำนวน 17 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วย

- 3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน รวมทั้งหมด 9 ชั่วโมง
- 3.2.2 แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ โดยมีรายละเอียดของการสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน รวมทั้งหมด 9 ชั่วโมง โดยดำเนินการดังนี้

- (1) ศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- (2) ศึกษา ค้นคว้า แนวคิด เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อนำไปใช้ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ซึ่งผู้วิจัยใช้ขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ 5 ขั้น ดังนี้ 1) ช้่นนำ 2) ช้่นสอน 3) ช้่นฝึก 4) ช้่นนำไปใช้ และ 5) ช้่นสรุป โดยในทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้นั้นจะให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติกิจกรรม
- (3) นำจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและคำศัพท์ภาษาอังกฤษของแต่ละช่วงชั้นมาวิเคราะห์เพื่อนำไปใช้ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- (4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Fruits and Vegetables	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Food and Drinks	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Animals	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Countries and Nationalities	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Places	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Occupations	จำนวน 2 ชั่วโมง

รวมทั้งหมด 9 ชั่วโมง โดยมีส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) สารสำคัญ
- 2) มาตรฐานและตัวชี้วัด
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) สารการเรียนรู้
- 5) กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 6) การวัดและประเมินผล
- 7) สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน

ตารางที่ 3.1 ตารางสรุปกิจกรรมที่ใช้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	กิจกรรมที่ใช้
1	Fruits and Vegetables	<p>ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความ ถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน</p> <p>ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1 พุด/เขียนให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว</p>	<p>ขั้นนำ กิจกรรม What's it? ดูรูปภาพ แล้วตอบคำถาม</p> <p>ขั้นสอน ครูนำเสนอคำศัพท์ผ่าน กิจกรรมจับคู่คำศัพท์ผักผลไม้</p> <p>ขั้นฝึก กิจกรรม The Hidden Code</p> <p>ขั้น นำไปใช้ กิจกรรม I like บอกว่าตนเองชอบผักและผลไม้ อะไรบ้าง</p> <p>ขั้นสรุป นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้</p>
2	Food and Drinks	<p>ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความ ถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน</p> <p>ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1 พุด/เขียนให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว</p>	<p>ขั้นนำ กิจกรรม Switch it! เปลี่ยน คำศัพท์ภาษาไทยเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ</p> <p>ขั้นสอน ครูนำเสนอคำศัพท์ผ่าน กิจกรรมตามคำถามจากรูปภาพ</p> <p>ขั้นฝึก กิจกรรม Shopping List</p> <p>ขั้น นำไปใช้ กิจกรรม What's in the fridge? บอกว่าในตู้เย็นมีอะไรบ้าง</p> <p>ขั้นสรุป นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้</p>
3	Animals	<p>ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความ ถูกต้องตามหลักการอ่าน</p> <p>ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน</p> <p>ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1 พุด/เขียนให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว</p>	<p>ขั้นนำ กิจกรรม What's that? ตอบคำถามจากการดูวิดีโอ</p> <p>ขั้นสอน ครูนำเสนอคำศัพท์ผ่าน กิจกรรมตามคำถามจากแหล่งที่อยู่อาศัยของสัตว์ต่างๆ</p> <p>ขั้นฝึก กิจกรรม Animal Riddles</p> <p>ขั้น นำไปใช้ กิจกรรม It lives</p> <p>ขั้นสรุป บอกว่าสัตว์นั้นๆอาศัยอยู่ที่ใด นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้</p>

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	กิจกรรมที่ใช้		
4	Countries and Nationalities	(ชั่วโมงที่ 1)			
		ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2	อ่านออก	ชั้นนำ	กิจกรรม Around the world
		เสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความ			ตอบคำถามจากการดูแผนที่
		ถูกต้องตามหลักการอ่าน		ชั้นสอน	ครูนำเสนอคำศัพท์ผ่าน
		ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3	เลือก/		กิจกรรมจับคู่คำศัพท์กับธงชาติ
		ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรง		ชั้นฝึก	กิจกรรม Where are you
		ตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่			from?
		อ่าน		ชั้น	กิจกรรม I come from
		ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1	พูด/	นำไปใช้	บอกว่านักเรียนมาจากประเทศ
		เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน			ใด
		สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว		ชั้นสรุป	นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้
		(ชั่วโมงที่ 2)			
ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2	อ่านออก	ชั้นนำ	กิจกรรม A, B or C ดูรูปภาพ		
เสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความ			แล้วตอบคำถาม		
ถูกต้องตามหลักการอ่าน		ชั้นสอน	ครูนำเสนอคำศัพท์ผ่าน		
ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3	เลือก/		กิจกรรมจับคู่คำศัพท์กับชุด		
ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรง			ประจำชาติของประเทศต่างๆ		
ตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่		ชั้นฝึก	กิจกรรม Famous Places		
อ่าน		ชั้น	กิจกรรม What nationality		
ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1	พูด/เขียน	นำไปใช้	are you? บอกว่านักเรียนมี		
ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน			สัญชาติใด		
สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว		ชั้นสรุป	นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้		

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	กิจกรรมที่ใช้
5	Places	(ชั่วโมงที่ 1) ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2 อ่านออก เสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3 เลือก/ ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย ที่อ่าน ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1 พุด/เขียน ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว (ชั่วโมงที่ 2) ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2 อ่านออก เสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3 เลือก/ ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย ที่อ่าน ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1 พุด/เขียน ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว	ขั้นนำ กิจกรรม My town ตอบคำถาม จากการดูวิดีโอ ขั้นสอน ครุณาเสนอคำศัพท์ผ่าน กิจกรรมจับคู่ คำศัพท์ กับ สถานที่ต่างๆ ขั้นสอน กิจกรรม Perfect Match ขั้น กิจกรรม In my hometown นำไปใช้ บอกว่าสถานที่ต่างๆในแผนที่ คือที่ใด ขั้นสรุป นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ ขั้นนำ กิจกรรม I am going to the ตอบคำถามจากการดูรูปภาพ ขั้นสอน ครุณาเสนอคำศัพท์ผ่าน กิจกรรมบิงโก ขั้นสอน กิจกรรม Where are you now? ขั้น กิจกรรม I'm at the นำไปใช้ บอกว่านักเรียนอยู่ที่ใด ขั้นสรุป นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

แผนการ	จัดการ	เรื่อง	ตัวชี้วัด	กิจกรรมที่ใช้	
เรียนรู้ที่	6	Occupations	(ชั่วโมงที่ 1) ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2 อ่าน ออกเสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความถูกต้องตามหลักการอ่าน ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3 เลือก/ ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพ สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมายที่อ่าน ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1 พุด/ เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว (ชั่วโมงที่ 2) ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2 อ่าน ออกเสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความถูกต้องตามหลักการอ่าน ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3 เลือก/ ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพ สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมายที่อ่าน ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1 พุด/ เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว	ชั้่นนำ ชั้่นสอน ชั้่นฝึก ชั้่นนำไปใช้ ชั้่นสรุป ชั้่นนำ ชั้่นสอน ชั้่นฝึก ชั้่นนำไปใช้ ชั้่นสรุป	กิจกรรม Where are they? ตอบคำถามจากการดูรูปภาพ ครุ่่นำเสนอคำศัพท์ผ่าน กิจกรรม What do you do? กิจกรรม Hot Potato กิจกรรม Other half บอกว่า รูปภาพที่ได้เห็นนั้นคืออาชีพใด นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ กิจกรรม True or False ตอบ คำถามจากการดูรูปภาพ ครุ่่นำเสนอคำศัพท์ผ่าน กิจกรรม When I grow up กิจกรรม Take a guess กิจกรรม AEIOU เต็มสระที่ หายไปพร้อมทั้งบอกว่ารูปภาพ ที่ได้เห็นคืออาชีพใด นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้

โดยในแต่ละแผนที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยขออธิบายกิจกรรมฝึกหลักประจำแผนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 3.2 ตารางสรุปกิจกรรมฝึกหลักประจำแผนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	กิจกรรมฝึกหลักที่ใช้
1	Fruits and Vegetables	- The Hidden Code (กิจกรรมกลุ่ม) กิจกรรม The Hidden Code กำหนดรหัสลับแทนตัวอักษรภาษาอังกฤษ ทั้ง 26 ตัว เพื่อบอกใบคำศัพท์ผักหรือผลไม้ต่างๆ อยู่ใ้รูปภาพ จากนั้นให้ นักเรียนร่วมกันตอบว่าภาพที่เห็นคือคำว่าอะไร พร้อมทั้งสะกดคำ ออก เสียงคำศัพท์ และบอกความหมาย ประยุกต์จากการจัดกิจกรรม ภาษาอังกฤษสู่มาตรฐานสากลของ เบญญาภา โสภณ (2556) จาก กิจกรรม Pictogram
2	Food and Drinks	- Shopping List (กิจกรรมกลุ่ม) กิจกรรม Shopping List ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันดูรายการอาหาร และเครื่องดื่มต่างๆ แล้วส่งตัวแทนกลุ่มไปเลือกหยิบบัตรภาพอาหารและ เครื่องดื่ม และให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มสลับกันออกไปหยิบบัตรภาพ ห้าม ซ้ำกันในแต่ละรอบ จากนั้นร่วมกันตอบว่าแต่ละชื่อนั้นมีหรือไม่มีอาหาร และเครื่องดื่มอะไรบ้าง ประยุกต์จากกิจกรรมที่ใช้ในรายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสะท้อนคิด (English for Reflective Thinking) ของสมโภชน์ พนาวาส (2565) จากกิจกรรม Shopping
3	Animals	- Animal Riddles (กิจกรรมกลุ่ม) กิจกรรม Animal Riddles สุ่มประโยคที่บรรยายเกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ ขึ้น ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเลือกบัตรภาพที่คิดว่าเป็นรูปภาพสัตว์ที่ ถูกต้อง พร้อมยกรูปภาพนั้นขึ้น จากนั้นสะกดคำ ออกเสียงคำศัพท์และ บอกแหล่งที่อยู่อาศัย ประยุกต์จากการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษสู่ มาตรฐานสากลของ เบญญาภา โสภณ (2556) จากกิจกรรม Easy Riddles

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

แผนการ	จัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	กิจกรรมฝึกหลักที่ใช้
4	Countries and Nationalities	- Where are you from? (กิจกรรมกลุ่ม)	<p>กิจกรรม Where are you from? ให้นักเรียนนั่งล้อมวงเป็นวงกลมขนาดใหญ่ ส่งตัวแทนของแต่ละกลุ่มทอยลูกเต๋า จากนั้นให้แต่ละกลุ่มทอยลูกเต๋าเป็นแต้มเดินในกระดานกระดาศ หากเดินตกในช่องใดให้ถามคำถามว่าคุณมาจากที่ไหน และตอบว่านักเรียนมาจากประเทศใด</p> <p>ประยุกต์จากแนวคิด Board Game (บอร์ดเกม) โลกการเรียนรู้ของเกมกระดานของสฤณี อาชวานันทกุล (2564)</p>
		- Famous Places (กิจกรรมกลุ่ม)	<p>กิจกรรม Famous Places ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบว่าสถานที่ที่ได้เห็นเหล่านี้อยู่ในประเทศใด โดยให้เลือกธงชาติที่แจกให้ตรงกับสถานที่ที่ปรากฏ จากนั้นถามว่าถ้าเป็นคนในประเทศนั้นๆ เราจะมีสัญชาติใด</p> <p>ร่วมกันเฉลยคำตอบ สกตคำและอ่านออกเสียง ประยุกต์จากการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษสู่มาตรฐานสากลของ เบญญาภา โสภณ (2556) จากกิจกรรม Where are you going?</p>
5	Places	- Perfect Match (กิจกรรมกลุ่ม)	<p>กิจกรรม Perfect Match ให้นักเรียนนั่งล้อมวงเป็นวงกลมขนาดใหญ่ วางจิ๊กซอว์ กระจายกันไปรอบๆ วงกลม ครูหยิบจิ๊กซอว์ 1 ตัว แล้วไว้ตรงกลางวง เริ่มกิจกรรมโดยให้แต่ละกลุ่มเริ่มต่อคำศัพท์จากจิ๊กซอว์ของครู โดยหาคำศัพท์หรือรูปภาพที่มีความหมายตรงกับจิ๊กซอว์ของครู แล้วให้แต่ละกลุ่มสลับกันต่อคำศัพท์ไปเรื่อยๆ จนจิ๊กซอว์หมด ในระหว่างการต่อคำศัพท์แต่ละครั้งให้นักเรียนร่วมกันสกตคำ อ่านออกเสียงและบอกความหมาย ประยุกต์จากกิจกรรม Hobby Domino ของ ปรียานุช ปรีชามาศย์ (2565) และประยุกต์จากกิจกรรมที่ใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสะท้อนคิด (English for Reflective Thinking) ของสมโภชน์ พนาวาส (2565) จากกิจกรรม Slam</p>

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

แผนการ	จัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	กิจกรรมฝึกหลักที่ใช้
5	Places (ต่อ)	- Where are you now? (กิจกรรมกลุ่ม)	<p>กิจกรรม Where are you now? ให้นักเรียนจากแต่ละกลุ่มเลือกหมายเลขระหว่าง 1 ถึง 15 เมื่อเลือกได้แล้วครูและนักเรียนร่วมกันอ่านประโยคที่ได้เลือกไว้ (2 รอบ) เมื่ออ่านจบข้อแล้วจับเวลา 1 นาที หากกลุ่มใดรู้คำตอบของสถานที่นั้นๆ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับตอบ จากนั้นร่วมกันเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง อ่านออกเสียงและบอกความหมาย ประยุกต์จากการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษสู่มาตรฐานสากลของ เบญญาภา โสภณ (2556) จากกิจกรรม Four-letter Crosswords</p>
6	Occupations	- Hot potato (กิจกรรมกลุ่ม)	<p>กิจกรรม Hot potato ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพลงในกระดาษที่แจกให้คนละ 1 คำ แล้วรวบรวมคำศัพท์ที่และขยำกระดาษให้เป็นก้อนกลมๆ เหมือนลูกบอล จากนั้นให้นักเรียนเริ่มส่งลูกบอลกระดาษไปเรื่อยๆ จากนั้นเริ่มนับเลข 1 – 10 เป็นภาษาอังกฤษอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งส่ง hot potato ไปเรื่อยๆ เมื่อ hot potato หยุดอยู่ที่ใครให้นักเรียนคนนั้นคลี่กระดาษออกจาก hot potato ทีละแผ่น สกัดคำ แล้วร่วมกันอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์นั้นๆ พร้อมทั้งถามและตอบว่าคุณทำอาชีพอะไร ประยุกต์จากกิจกรรม Hot Potato ของปริยานุช ปรีชามาศย์ (2565)</p>
		- Take a guess (กิจกรรมกลุ่ม)	<p>กิจกรรม Take a guess ให้แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มเท่าๆ กัน แล้วส่งตัวแทนของแต่ละกลุ่ม สลับกันออกมาช่วยกันจดจำตัวอักษรในคำศัพท์ที่บรรยายเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ หน้าชั้นเรียน แล้วกลับไปบอกเพื่อนๆ ในกลุ่ม ให้ช่วยกันดูว่าคำบรรยายเหล่านั้นอยู่ในข้อใดให้เวลา 1 นาที เมื่อครบเวลาแล้วให้ร่วมกันตอบว่าคำบรรยายเหล่านั้นคือข้อใดพร้อมทั้งตอบว่าอาชีพนั้นคืออาชีพใด ประยุกต์จากกิจกรรมที่ใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสะท้อนคิด (English for Reflective Thinking) ของสมโภชน์ พนาวาส (2565) จากกิจกรรม Whisper</p>

(5) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณา ตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหา แล้วนำคำแนะนำที่ได้รับมาปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องและครอบคลุมกับแผนการจัดการเรียนรู้

(6) เมื่อปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและประเมินความถูกต้องและเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

(7) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ โดยผู้วิจัยปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ 1) ปรับปรุงชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม และ 2) ปรับปรุงแก้ไขเรื่องเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสม ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน มีผลประเมินความเหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.78 และมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมรายแผนเท่ากับ 4.78, 4.85, 4.87, 4.90, 4.55 และ 4.72 ตามลำดับ

(8) นำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผนที่เป็นฉบับสมบูรณ์แล้วไปใช้จัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ

3.2.2 แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 40 ข้อ

(1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบที่เหมาะสมกับการวัดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

(2) วิเคราะห์เนื้อหาที่สอน แล้วนำมาออกแบบแบบทดสอบให้มีความสอดคล้องครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้

(3) สร้างแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 40 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 3 ตัวเลือก โดยเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว จำนวน 14 ข้อ
2. แบบทดสอบเป็นแบบจับคู่ (Matching) เลือกจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์ที่ถูกต้อง จำนวน 14 ข้อ

3. แบบทดสอบเป็นแบบเติมคำ (Completion) เลือกเติมคำตอบที่ถูกต้องลงใน
ช่องว่างจำนวน 12 ข้อ

ตารางที่ 3.3 ตารางการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การ เรียนรู้	เนื้อหา สาระ	รูปแบบข้อสอบ	จำนวน (ข้อ)	รวม (ข้อ)	คะแนน
1	Fruits and Vegetables	นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถ จับคู่ประโยคหรือ ข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพได้ นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	คำศัพท์ เกี่ยวกับ ผักและ ผลไม้	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	3	8	8
				ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	3		
				ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion)	2		
2	Food and Drinks	นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถ จับคู่ประโยคหรือ ข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพได้ นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	คำศัพท์ เกี่ยวกับ อาหารและ เครื่อง ดื่ม	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	3	8	8
				ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	3		
				ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion)	2		
3	Animals	นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถ จับคู่ประโยคหรือ ข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพได้ นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	คำศัพท์ เกี่ยวกับ สัตว์	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	2	6	6
				ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	2		
				ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion)	2		

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การ เรียนรู้	เนื้อหา สาระ	รูปแบบข้อสอบ	จำนวน ข้อ (ข้อ)	รวม (ข้อ)	คะแนน
4	Countries and Nationalities	นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถ จับคู่ประโยคหรือ ข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพได้ นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	คำศัพท์ เกี่ยวกับ ประเทศ และ สัญชาติ	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	2	6	6
				ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	2		
				ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion)	2		
5	Places	นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถ จับคู่ประโยคหรือ ข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพได้ นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	คำศัพท์ เกี่ยวกับ สถานที่	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	2	6	6
				ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	2		
				ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion)	2		
6	Occupations	นักเรียนสามารถ สะกดคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถ จับคู่ประโยคหรือ ข้อความสั้นๆ ตรง ตามภาพได้ นักเรียนสามารถ บอกความหมาย ของคำศัพท์ได้	คำศัพท์ เกี่ยวกับ อาชีพ	ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ (Multiple Choice)	2	6	6
				ตอนที่ 2 แบบจับคู่ (Matching)	2		
				ตอนที่ 3 แบบเติมคำ (Completion)	2		
รวมจำนวนทั้งหมด					40	40	
เวลาที่ใช้ทดสอบทั้งหมด 60 นาที							

(4) นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหา นำคำแนะนำที่ได้รับมาปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องและครอบคลุมกับชุดแบบทดสอบ

(5) เมื่อปรับปรุงแก้ไขชุดแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว นำชุดแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 คะแนน หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

(6) นำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของข้อคำถาม และนำข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.50 มาปรับปรุงแก้ไขและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญให้ตรวจสอบอีกครั้ง โดยผู้วิจัยปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ 1) ปรับแก้ไขข้อความในข้อคำถามให้ครอบคลุมและชัดเจนมากขึ้น และ 2) แก้ไขข้อคำตอบให้เหมาะสมมากขึ้น

(7) นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว โดยทุกข้อคำถามมีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จึงนำข้อสอบไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

(8) นำผลคะแนนจากแบบทดสอบมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกพบว่า แบบทดสอบจำนวน 40 ข้อ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.48 - 0.78 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.24 - 0.85 อยู่ในเกณฑ์ทั้ง 40 ข้อ ทั้งนี้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับอยู่ที่ 0.86

(9) นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือข้างต้นแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.3.1 ผู้วิจัยประเมินก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ

3.3.2 ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน ใช้เวลาสอนรวมทั้งหมด 9 ชั่วโมง ซึ่งในระหว่างการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและจดบันทึก

3.3.3 หลังจากจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยประเมินหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังเรียน จำนวน 40 ข้อ

3.3.4 นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยมีรายละเอียด ดังนี้ ตรวจสอบแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน จากนั้นนำคะแนนที่ได้หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และการทดสอบเครื่องหมาย (sign test)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี มีอุทัยธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัย ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ผู้วิจัยวิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

วัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ เพื่อเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 17 คน ทำแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ ก่อนและหลังเรียนซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน คะแนนเต็มทั้งหมด 40 คะแนน คะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มเป้าหมายแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ตารางเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

การทดสอบ	N	\bar{x}	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	17	15.94	3.47	15.29*	0.0000
หลังเรียน	17	24.82	4.48		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นถึงค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.48 เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียนกับก่อนเรียนพบว่า คะแนนแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี วัดดูประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย พบว่า ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2 อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อาจจะมีสาเหตุมาจากหลายประการ ดังนี้

ประการแรก การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่งที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ (Learning by doing) ในระหว่างการดำเนินกิจกรรมนักเรียนตื่นตัว สนุกสนาน เกิดความสนใจในบทเรียนและกล้าที่จะแลกเปลี่ยนความคิดของตนเองกับของเพื่อนๆ มากขึ้น อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีทั้งระหว่างนักเรียนกับครู และระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกันเองอีกด้วยซึ่งสอดคล้องกับที่ ศศิธร

ลิจันทร์พร (2556) สุทัศน์ เอกา (2562) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจากการเล่นเกม การทดลอง การสร้างสรรค์ผลงานและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวกระตือรือร้น กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ ซึ่งจากคะแนนสอบหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนนั้นสอดคล้องกับ Kuyate (2019) ที่ได้ศึกษาประสิทธิผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าการสอนผ่านกิจกรรมให้ผลลัพธ์ที่ดีกับผู้เรียน ในกระบวนการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมที่หลากหลาย ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จสูงกว่าการสอนแบบบรรยาย และสอดคล้องกับที่วรรณวิษัย บันคุ้มและนันทิ เพชรบุรี (2561) ที่ได้จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์และตอบคำถามให้ตรงตามบริบทที่กำหนดให้ จึงส่งผลให้นักเรียนมีทักษะภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนได้นำสิ่งต่างๆ รอบตัวในชีวิตประจำวันเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนการสอนที่ได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วย

ประการที่สอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมที่มีความหลากหลายและมีกิจกรรมที่แตกต่างกันในทุกขั้นตอนในการสอนคำศัพท์ ส่งผลให้นักเรียนสามารถจดจำ บอกความหมายของคำศัพท์ พร้อมทั้งใช้ประโยคง่ายๆ ในการพูดสนทนากับเพื่อนๆ ระหว่างทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้อื่นและการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีคะแนนสอบที่สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนซึ่งสอดคล้องกับเพ็ญภา ตลับกลาง (2562) ที่ใช้กิจกรรมที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากการที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและลงมือทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองนั้น กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ อีกทั้งนักเรียนได้ใช้คำศัพท์ที่เรียน ในระหว่างหรือขณะทำกิจกรรม ช่วยให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออกและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียนด้วย

ประการที่สาม การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษา ได้ฝึกสนทนา ฝึกการแต่งประโยค ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ไม่เหมือนกับการเรียนคำศัพท์ด้วยการท่องจำอาจส่งผลให้คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563) ที่กล่าวไว้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในการทำ

กิจกรรมและเลือกใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

ประการที่สี่ ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนและนักเรียน การทำกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ทำให้นักเรียนที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นมากขึ้น ระหว่างการทำกิจกรรมนักเรียนเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกันทั้งในกลุ่มของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน อาจทำให้คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน สอดคล้องกับปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม ส่งผลให้คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ประการที่ห้า การเรียนคำศัพท์โดยจัดเรียงเป็นหมวดหมู่และการจดบันทึกคำศัพท์ระหว่างการทำกิจกรรมนั้นช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและดีขึ้น ส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับเพราพิลาส บุรณะวนิชกุล, โสมพิทยา อบรม (2560) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการจดจำคำศัพท์ที่เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรือได้ใช้ในชีวิตประจำวันบ่อยๆ การจัดเรียงคำศัพท์เป็นหมวดหมู่และการจดบันทึกคำศัพท์จะทำให้นักเรียนได้เกิดการทบทวนและจดจำคำศัพท์ได้ดี และเมื่อออกเสียงคำศัพท์เสียงดัง จะทำให้การจดจำคำศัพท์นั้นๆ นักเรียนจะสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีกว่าการท่องจำในใจ

และประการที่หก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้บัตรภาพหรือสื่อที่มีรูปภาพประกอบ ส่งผลให้คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับวรวิธรรวรา ปลาตะเพียนทอง (2562) กล่าวว่า การออกเสียงคำและใช้รูปภาพจะทำให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงคำศัพท์ใหม่กับคำศัพท์ที่นักเรียนมีอยู่แล้ว ช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นและการใช้สถานการณ์ต่างๆ ที่นักเรียนคุ้นเคยยังช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์และประโยคต่างๆ ได้ดีมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นวิธีการที่ส่งผลให้นักเรียนได้เกิดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนสะกดคำและจดจำคำศัพท์ สนุกกับการเรียนคำศัพท์มากขึ้นอีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

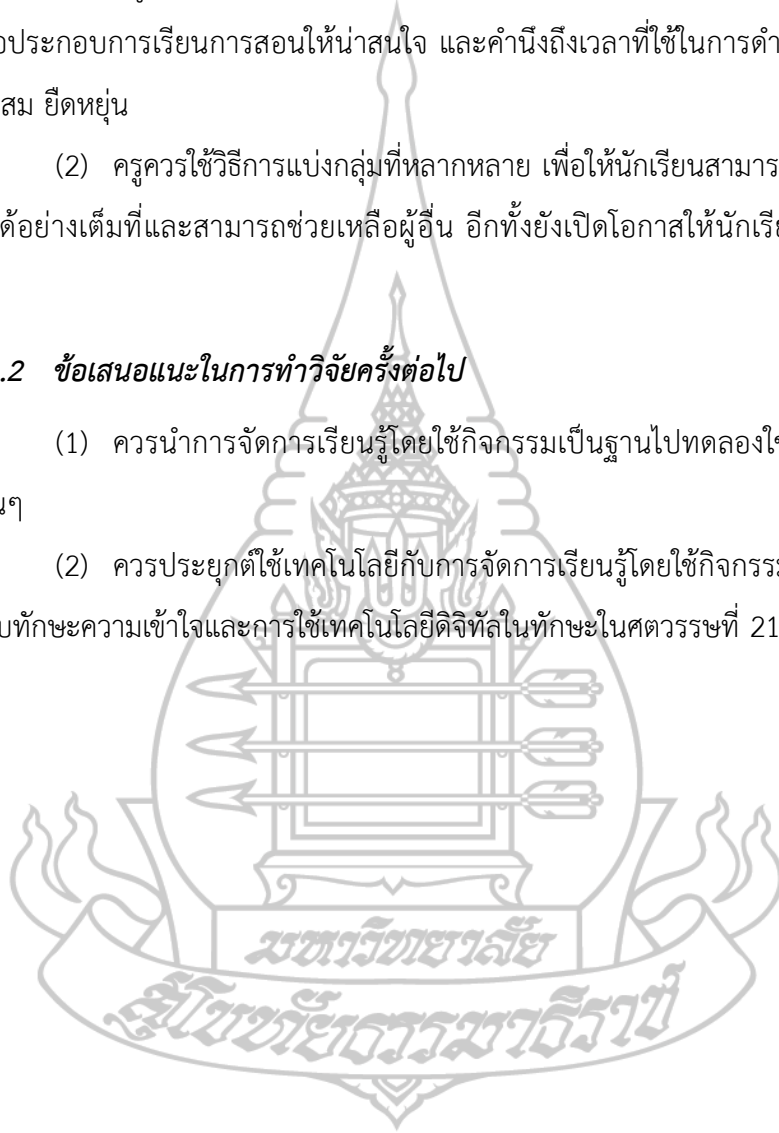
(1) ครูควรจัดทำแผนการจัดการเรียนการสอนอย่างละเอียดรอบคอบ พร้อมทั้งจัดเตรียมสื่อประกอบการเรียนการสอนที่น่าสนใจ และคำนึงถึงเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมให้มีความเหมาะสม ยืดหยุ่น

(2) ครูควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ และสามารถช่วยเหลือผู้อื่น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในช่วงชั้นอื่นๆ

(2) ควรประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อให้สอดคล้องกับทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่นักเรียนพึงมี





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยศรี

นครินทรวิโรฒราชภัฏ

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กระทรวงศึกษาธิการ. สืบค้นจาก chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf
- กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). *แนวทางการนิเทศ เพื่อพัฒนาและส่งเสริม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)* สืบค้นจาก chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf
- ธีร์วรา ปลาตะเพียนทอง. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพ คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม. มหาวิทยาลัยศิลปากร. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.)* สืบค้นจาก chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2748/1/60254304.pdf
- นันทิ เพชรบุรี และ วรณวิษา ปั่นคุ้ม. (2561). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดไผ่แตง อ.เมือง จ.ลพบุรี. การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ครั้งที่ 4 (น.1185 - 1194)* สืบค้นจาก chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://research.kpru.ac.th/research2/pages/filere/1599839908.pdf
- เบญญาภา ไสภณ. (2556). *เทคนิคการจัดการกิจกรรมภาษาอังกฤษสู่มาตรฐานสากล (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. เป็นพับลิชชิง

ปริญานุช ปรีชามาตย์. (2565). *กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ*. สืบค้นจาก <https://insku.com/idea/-MwuA5QGWWTfvm9gH3iF>

ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2556). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร) สืบค้นจาก <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/8136/fulltext.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

ปิยะนุช แจ่มหม้อ. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร) สืบค้นจาก chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2020_06_09_15_33_47.pdf

พนิตพรรณ เอี่ยมนนท์. (2564). *ENGNOW เปิดผลสำรวจปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนพร้อมวิเคราะห์แนวทางแผนการเรียนเพื่อแก้ปัญหาให้ตรงจุด*. ผู้จัดการออนไลน์. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/entertainment/detail/9640000113614>

พรพิมล ประสงค์พร. (2558). *การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

เพ็ญนภา ตลับกลาง. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขยีนเขต*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร) สืบค้นจาก <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2420/1/60254310.pdf>

เพราพิลาส บุรณะวนิชกุล และโสสมพิทยา อบรม. (2560). *ปริมาณคำศัพท์ที่จำเป็นและกลวิธีพื้นฐานในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2 กลวิธี*. ศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และ

สังคมศาสตร์. ปีที่ 17. (น. 119-128) สืบค้นจาก

<https://webopac.lib.buu.ac.th/catalog/ArticleItem.aspx?JMarclD=j00182889>

วิไลลักษณ์ จันท์เครือ. (2555). *การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT)*. สืบค้นจาก

<https://wilailuckjanekrueng.blogspot.com/2012/11/curriculum-and-instruction-in-english-2.html>

ศศิธร ลิจันท์พร. (2556). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษา ตอนปลาย*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/20688/17969>

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2565). *ผังการสร้างข้อสอบ (Test Blueprint) O-NET ปีการศึกษา 2565 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สืบค้นจาก chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.niets.or.th/uploads/editor/files/O-NET/63_65_Eng_web.PDF

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษา*. สืบค้นจาก <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.lertchaimaster.com/doc/Glossary-english.pdf>

สมโภชน์ พนาวาส. (2565). *กิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสะท้อนคิด (English for Reflective Thinking)*. สืบค้นจาก <https://anyflip.com/wmdfa/rogi/basic>

สฤณี อาชวานันทกุล. (2564). *Board Game (บอร์ดเกม) กิจกรรมสุดอินเทรนด์ เปิดโลกการเรียนรู้*. สืบค้นจาก <https://www.pptvhd36.com/news/%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1/143363>

- สุทัศน์ เอกา. (2562). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน*. สืบค้นจาก <https://www.krumontree.com/www/documents/137-abl-activity-based-learning.html>
- สุนิสา มามีสุข (2563). *การศึกษามลลัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร) สืบค้นจาก <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3243/1/58263312.pdf>
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุสร หงษ์ขุนทด. (2560). *การจัดการเรียนการสอนเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบการลงมือกระทำ (Active Learning)*. สืบค้นจาก <https://krukobblog.wordpress.com/2017/01/25/active-learning/>
- A. Klappenbach. (2019). *The 12 most spoken languages in the world*. Retrieved from <https://blog.busuu.com/most-spoken-languages-in-the-world/>.
- Bonwell, Charles C., and James A. Eison (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ERIC Digest. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED336049>
- Demirci. (2018). *Active learning: Let's make them a song*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/328458706_Active_learning_Let's_make_them_a_song
- Joga Jozef Bambang Tri. (2013). *“ACTIVITY BASED LEARNING” PARTICIPATE MORE IN ENGLISH TEACHING CLASS IN ELEMENTARY SCHOOL*. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://web.archive.org/web/20180411102623id_/http://proceedings.id/index.php/eltlt/article/viewFile/391/389

- Michael Lessard-Clouston. (2013). *Teaching Vocabulary*. Maryland: TESOL International Association. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.edwardtesol.com/uploads/2/6/5/8/26581579/teaching_v_g_01_teaching_vocabulary.pdf
- Muhammad Saeed Mubashara Akhtar. (2017). *Applying Activity Based Learning (ABL) in Improving Quality of Teaching at Secondary School Level*. Pakistan. Retrieved from <http://journals.pu.edu.pk/journals/index.php/PJERE/article/view/3994>
- Nation. (2015). Principles guiding vocabulary learning through extensive reading. Reading in a Foreign Language. Retrieved from <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1059712.pdf>
- P.C. & Lowe, A.L, Burns. (1966). *The Language Arts in Childhood Education*. Chicago: Rand McNally.
- Priti Kuyate. (2019). *A Study of effectiveness of activity-based teaching method in the English subject of Standard IV*. Glasgow: Scotland. Retrieved from <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://coed.dypvp.edu.in/educational-resurgence-journal/documents/july-2019/Article8.pdf>
- Wulandari, E. (2019). Speaking Proficiency through Instagram Vlog. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching*, 22, 111-125. Retrieved from <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3184844>





รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

1. นางวิภาวรรณ เกิดศรี ปัจจุบันดำรงตำแหน่งครู คศ. 3 วิทย์ฐานะชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนบ้านหนองเม่น
2. นางนันทน์ภัส ไทยยิ่ง ปัจจุบันดำรงตำแหน่งครู คศ. 3 วิทย์ฐานะชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ระยอง ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
3. นางอรุณศรี โจทา ปัจจุบันดำรงตำแหน่งครู คศ. 3 วิทย์ฐานะชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ระยอง ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี





ภาคผนวก ข

สำเนาขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

มหาวิทยาลัย

สกลนคร



ที่ อว.0602.16 (บ) / 830

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

๒๗ พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางวิภาวรรณ เกิดศรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวณิชา จำรัสอรุณ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน วิชาเอกภาษาอังกฤษ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีราม)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการศึกษาและสนับสนุนการเรียนรู้
รักษาการแทนประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

โทรสาร. 0-2503-3566-7

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 065-392-9192



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง: Around the world

ระดับชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 4 - ประถมศึกษาปีที่ 6

วิชา: ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

เวลาเรียน: 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ:

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับประเทศและสัญชาติต่างๆ ทำให้สามารถสะกดคำ ออกเสียงและบอกความหมาย จับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ พุดให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเทศต่างๆ และสถานที่สำคัญของประเทศต่างๆ บูรณาการกับรายวิชาสังคมศึกษา และใช้คำศัพท์ในการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้

2. มาตรฐานและตัวชี้วัด:

ต 1.1 ป.4/2, ป.5/2, ป.6/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ ประโยค ข้อความถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.4/3, ป.5/3, ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน

ต 1.3 ป.4/1, ป.5/1, ป.6/1 พุด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน สิ่งแวดล้อมและเรื่องใกล้ตัว

3. จุดประสงค์การเรียนรู้:

1. นักเรียนสามารถสะกดคำ ออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับประเทศและสัญชาติต่างๆ ได้
2. นักเรียนสามารถจับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพได้
3. นักเรียนสามารถพุดให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเทศต่างๆ และสถานที่สำคัญของประเทศต่างๆ ได้
4. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
5. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้

4. สารการเรียนรู้:

Vocabulary: Thailand, Brunei, Cambodia, Indonesia, Laos, Japan, Canadian, Chinese, Indian, Thai, Swiss, Russian etc.

Structure:

What country is this?	- It's _____.
Where are you from?	- I'm from _____.
Where do you come from?	- I come from _____.
What nationality are you?	- I'm _____.
What is your nationality?	- My nationality is ____ / I'm ____.

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (60 นาที):

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนทักทายกัน พร้อมทั้งถามสารทุกข์สุกดิบซึ่งกันและกัน จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละเท่าๆกัน ดูรูปแผนที่โลกแล้วถามนักเรียนว่านักเรียนคิดว่าโลกของเรามีทั้งหมดกี่ทวีปอะไรบ้าง (7 ทวีป ได้แก่ Asia, Africa, North America, South America, Antarctica, Europe, and Australia) หมายเลข 1 – 7 ในแผนที่คือทวีปใด (หมายเลข 1 คือ North America, หมายเลข 2 คือ South America, หมายเลข 3 คือ Europe, หมายเลข 4 คือ Africa, หมายเลข 5 คือ Asia, หมายเลข 6 คือ Australia และหมายเลข 7 คือ Antarctica) ประเทศไทยอยู่ในทวีปใด (ทวีปเอเชีย)

ขั้นสอน (20 นาที)

2. หลังจากนั้นถามนักเรียนว่าประเทศสมาชิกอาเซียนมีทั้งหมดกี่ประเทศ มีประเทศใดบ้าง (10 ประเทศ ได้แก่ บรูไน ดารุสซาลาม, กัมพูชา, อินโดนีเซีย, ลาว, มาเลเซีย, พม่า, ฟิลิปปินส์, สิงคโปร์, เวียดนาม และไทย) และกลุ่มใดสามารถตอบได้บ้าง นักเรียนตอบพอสังเขป

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับคู่ให้รูปธงชาติกับชื่อประเทศให้ตรงกัน แล้วร่วมกันเฉลยว่าธงชาติต่างๆ นั้นเป็นธงชาติของประเทศใด โดยครูจะหยิบรูปธงชาติของประเทศต่างๆขึ้นมา จากนั้นนักเรียนจึงตอบว่าธงชาตินั้นเป็นของประเทศใด ร่วมกันสะกดคำ อ่านออกเสียงและบอกความหมาย พร้อมทั้งจดบันทึกลงในใบงาน Flags of Countries

Teacher: What country is this?

Student: It's _____.

4. เมื่อร่วมกันเฉลยครบทั้ง 10 ประเทศแล้ว จึงให้นักเรียนช่วยเรียงคำที่กำหนดให้เหล่านี้เป็นประโยคคำถาม แล้วถามนักเรียนว่าประโยคที่เรียงนั้นมีความหมายว่าอย่างไร

are / from / you / where / ? Where are you from? (คุณมาจากไหน?)

do / from / you / come / where / ? Where do you come from? (คุณมาจากไหน?)

ขั้นฝึก (20 นาที)

กิจกรรม Where are you from?

5. ให้นักเรียนนั่งล้อมวงเป็นวงกลมขนาดใหญ่ ส่งตัวแทนของแต่ละกลุ่มทอยลูกเต๋า กลุ่มใดได้แต้มมากที่สุดให้กลุ่มนั้นสุ่มเลือกบัตรท้าย (card 1, card 2, card 3 or card 4) จากนั้นให้แต่ละกลุ่มทอยลูกเต๋าเป็นแต้มเดินในกระดานกระดาน หากเดินตกในช่องใดให้ถามคำถามว่าคุณมาจากที่ไหน และตอบว่านักเรียนมาจากประเทศใด แล้วร่วมกันเฉลยว่าคำตอบนั้นถูกหรือผิด พร้อมจดบันทึกลงในใบงาน Around the World

Teacher: Where are you from? / Where do you come from?

Student: I'm from _____. / I come from _____.

Teacher: True or False

Student: _____

ขั้นนำไปใช้ (10 นาที)

6. ให้นักเรียนร่วมกันดูรูปแผนที่ที่มีชื่อของประเทศต่างๆ อยู่ แล้วให้นำธงชาติของประเทศนั้นๆ มาแปะให้ตรงกับชื่อประเทศที่อยู่ในแผนที่ แล้วร่วมกันถามตอบว่านักเรียนมาจากประเทศใด

Student 1: Where are you from?

Student 2: I'm from _____.

Student 3: Where do you come from?

Student 4: I come from _____.

ขั้นสรุป (5 นาที)

7. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไปต้นชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนทักทายกัน จากนั้นทบทวนความรู้ที่ได้เรียนจากชั่วโมงที่แล้ว โดยถามนักเรียนว่ารูปร่างชาติของประเทศต่างๆ ที่เห็นคือประเทศใด A, B or C นักเรียนร่วมกันตอบพอสั่งเลข

ขั้นสอน (20 นาที)

2. ให้นักเรียนดูรูปชุดประจำชาติของประเทศต่างๆ ทั้งหมด 10 ชุด แล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนรู้จักหรือเคยเห็นชุดประจำชาติเหล่านี้ที่ปรากฏบนหน้าจอหรือไม่ คิดว่าชุดประจำชาติเหล่านี้เป็นชุดของประเทศใด ใครสามารถบอกได้บ้าง

3. เมื่อนักเรียนร่วมกันตอบพอสั่งเลขแล้ว สุ่มรูปชุดประจำชาติ (จากภาพรวมชุด 10 ชุด) ขึ้นหน้าจอ 1 ภาพ แล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าคนในภาพนั้นมีสัญชาติใด โดยให้นักเรียนเลือกคำตอบจากกล่องคำศัพท์ พร้อมทั้งเรียงประโยคคำถามและคำตอบให้ถูกต้องลงในใบงาน Traditional Costumes of Countries

your / is / what / nationality / ?

What is your

nationality?

are / you / what / nationality / ?

What nationality

are you?

ขั้นฝึก (20 นาที)

กิจกรรม Famous Places

4. เปิดรูปภาพสถานที่ต่างๆ ที่มีชื่อเสียงของแต่ละประเทศขึ้นบนหน้าจอโทรทัศน์ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบว่าสถานที่เหล่านี้อยู่ในประเทศใด โดยให้เลือกรงชาติที่แจกให้ (บัตรภาพที่มีทั้งรูปร่างชาติและชื่อประเทศนั้นๆอยู่) ให้ตรงกับสถานที่ที่ปรากฏ จากนั้นถามนักเรียนต่อว่า ถ้าบุคคลในภาพเป็นคนในประเทศนั้นๆ พวกเขาจะมีสัญชาติใด ร่วมกันเฉลยคำตอบสะกดคำ อ่านออกเสียง พร้อมทั้งเรียงประโยคและเติมคำตอบที่ถูกต้องลงในใบงาน Famous Places of Countries

is / he/she / what / nationality / ?

What nationality is he/she?

what / they / are / nationality / ?

What nationality are they?

ชั้นนำไปใช้ (10 นาที)

5. ให้นักเรียนจับคู่บัตรคำที่มีสัญชาติของประเทศต่างๆ ให้ตรงกับรูปภาพธงชาติที่ติดอยู่บนกระดานหน้าชั้นเรียน จากนั้นให้นักเรียนสลับกันตอบว่านักเรียนมีสัญชาติใด

Student 1: What nationality are you?

Student 2: I'm _____.

ขั้นสรุป (5 นาที)

6. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไปต้นชั่วโมง

6. การวัดและประเมินผล:

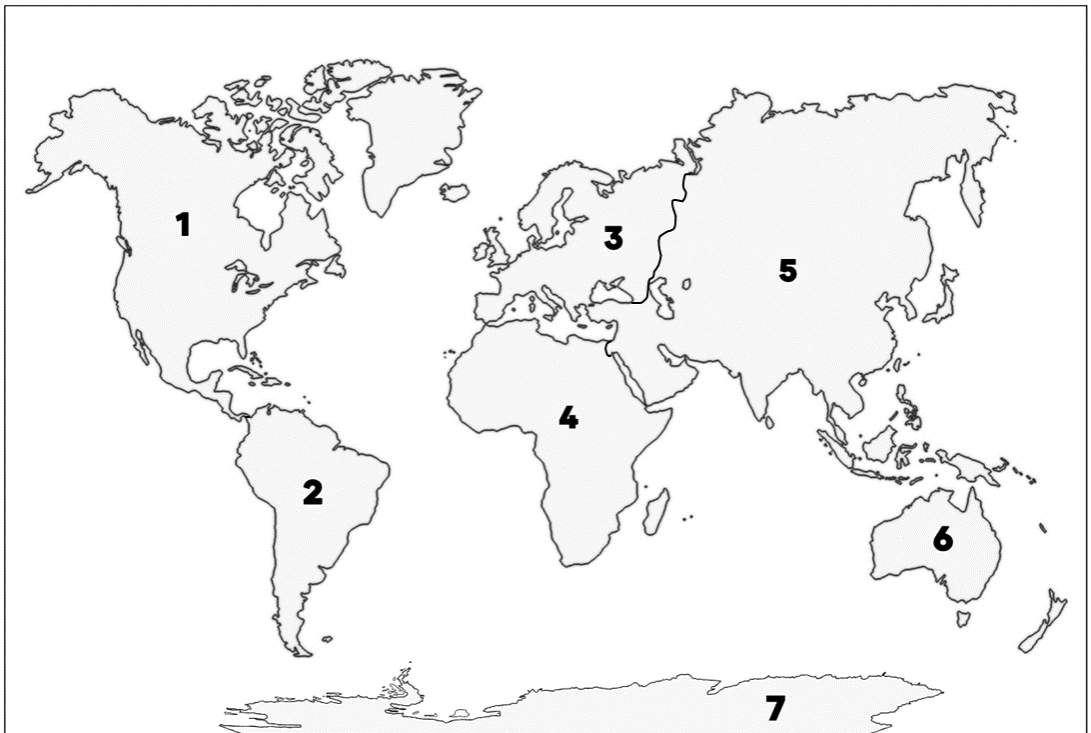
จุดประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือวัดและประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถสะกดคำออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับประเทศและสัญชาติต่างๆ ได้	- แบบฝึกหัดในใบงาน - แบบประเมินการออกเสียง สะกดคำศัพท์	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์ - ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
2. นักเรียนสามารถจับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพได้	- แบบฝึกหัดในใบงาน - แบบสังเกตพฤติกรรมขณะร่วมกิจกรรม	- ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์ - พอใช้ ผ่านเกณฑ์
3. นักเรียนสามารถพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเทศต่างๆ และสถานที่สำคัญของประเทศต่างๆ ได้	- แบบสังเกตพฤติกรรมขณะร่วมกิจกรรม	- พอใช้ ผ่านเกณฑ์
4. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม	พอใช้ ผ่านเกณฑ์
5. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรมการใฝ่เรียนรู้	ดี ผ่านเกณฑ์

7. สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน:

- รูปภาพแผนที่โลก
- บัตรภาพและบัตรคำศัพท์ (ธงชาติต่างๆ)
- กระดานกระดาศ
- บัตรรูปธงชาติ 4 ชุด (สำหรับกระดานกระดาศ)
- รูปภาพชุดประจำชาติ
- รูปภาพธงชาติของประเทศต่างๆ
- รูปภาพสถานที่ที่มีชื่อเสียงในประเทศต่างๆ
- รูปภาพธงชาติและสัญลักษณ์ของประเทศต่างๆ
- A, B or C
- ใบงาน Flags of Countries
- ใบงาน Around the World
- ใบงาน Traditional Costumes of Countries
- ใบงาน Famous Places of Countries
- โปรแกรมนำเสนอ (PowerPoint)



รูปภาพแผนที่โลก



คำศัพท์ทวีปต่างๆ

Asia

Africa

Europe

North America

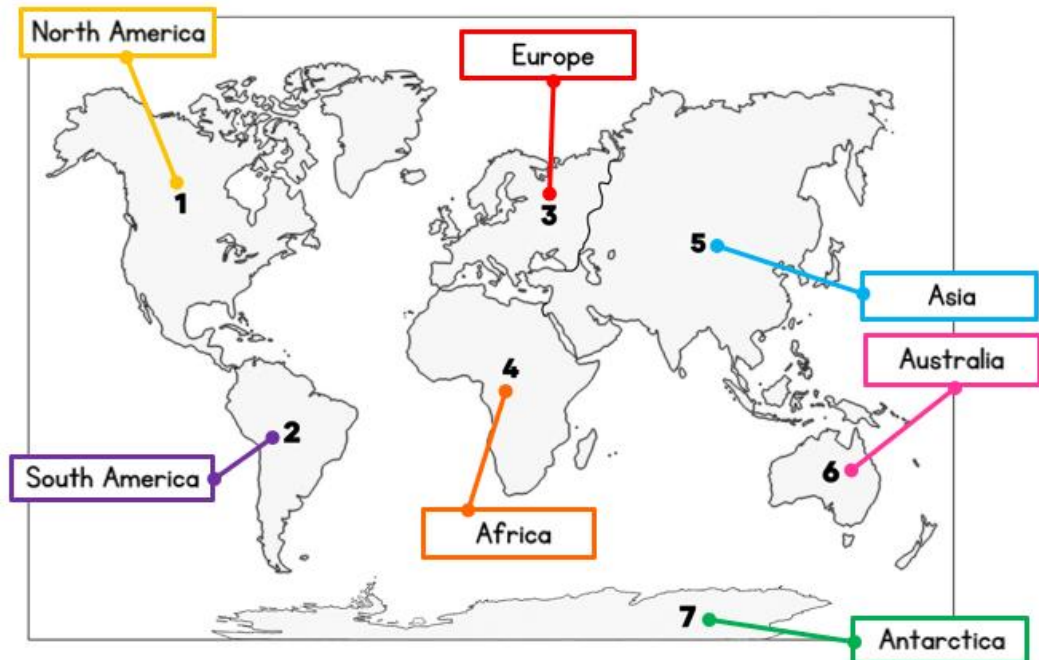
Australia

South America

Antarctica



ทวีปต่างๆ



บัตรภาพและบัตรคำศัพท์ (ธงชาติต่างๆ) 1









The United States of America	Brunei Darussalam
Myanmar	Turkey
France	Vietnam
Thailand	Germany
Singapore	United Kingdom
Japan	Philippines
Cambodia	Indonesia
Malaysia	Laos

บัตรภาพและบัตรคำศัพท์ (ธงชาติต่างๆ) 2

10 ASEAN Countries

			
Brunei Darussalam	Cambodia	Indonesia	Laos
			
Malaysia	Myanmar	Philippines	Singapore
			
Vietnam	Thailand		

		
Japan	The United States of America	France
		
Germany	United Kingdom	Turkey

ใบงาน Flags of Countries

Name: _____ Class: _____ No: _____

FLAGS OF COUNTRIES

Complete the flags below with the country names.

Brunei Darussalam - Singapore - Vietnam
 Malaysia - Myanmar - Cambodia - Thailand
 Indonesia - Laos - Philippines

1. 
 2. 
 3. 
 4. 
 5. 
 6. 
 7. 
 8. 
 9. 
 10. 



NOTE

are from you where ?

Q1 : _____

A1 : _____

do from you come where ?

Q2 : _____

A2 : _____

เฉลยใบงาน Flags of Countries

Name: _____ Class: _____ No: _____

FLAGS OF COUNTRIES

Complete the flags below with the country names.

KEY

Brunei Darussalam - Singapore - Vietnam
 Malaysia - Myanmar - Cambodia - Thailand
 Indonesia - Laos - Philippines

1.



Cambodia

2.



Indonesia

3.



Brunei Darussalam

4.



Laos

5.



Thailand

6.



Philippines

7.



Malaysia

8.



Myanmar

9.



Singapore

10.



Vietnam



NOTE

are from you where ?

Q1 : Where are you from?

A1 : I'm from _____

do from you come where ?

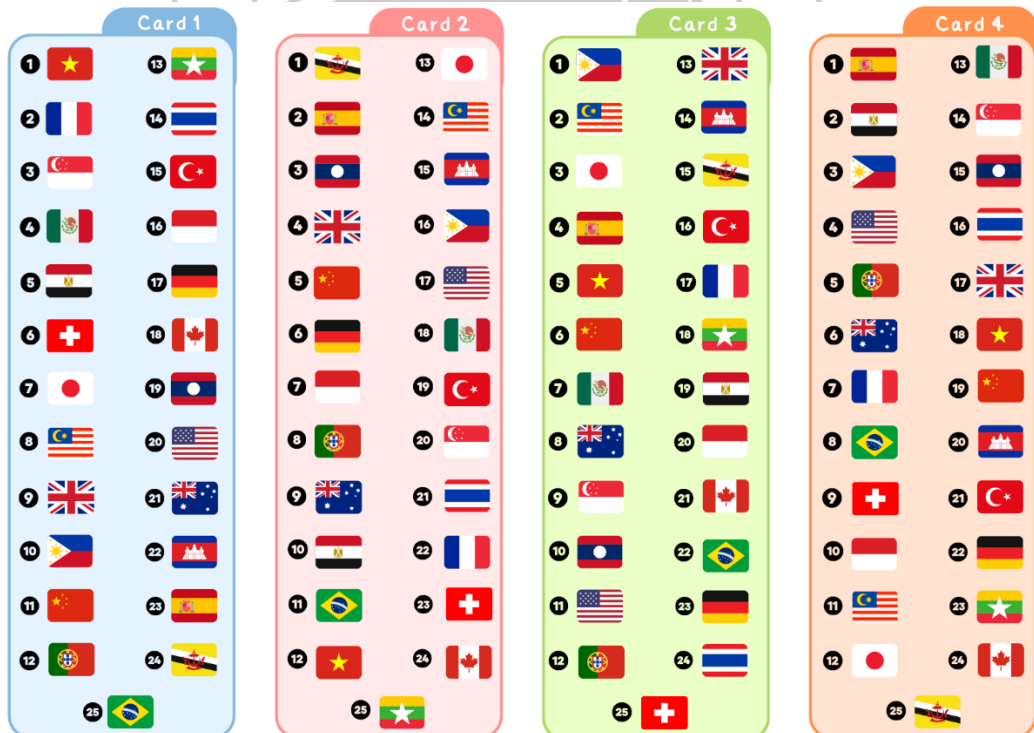
Q2 : Where do you come from?

A2 : I come from _____

กระดานกระดาศ



บัตรรูปธงชาติ 4 ชุด (สำหรับกระดานกระดาศ)



ใบงาน Around the World

Name: _____ Class: _____ No: _____

AROUND THE WORLD

Complete the flags below with the country names.

Portugal - Spain - China - Egypt - Mexico
The USA - Germany - France - Brazil - United Kingdom
Switzerland - Australia - Canada - Japan - Turkey

1.



.....

2.



.....

3.



.....

4.



.....

5.



.....

6.



.....

7.



.....

8.



.....

9.



.....

10.



.....

11.



.....

12.



.....

13.



.....

14.



.....

15.



.....

เฉลยใบงาน Around the World

Name: _____ Class: _____ No: _____

AROUND THE WORLD

KEY

Complete the flags below with the country names.

Portugal - Spain - China - Egypt - Mexico
The USA - Germany - France - Brazil - United Kingdom
Switzerland - Australia - Canada - Japan - Turkey

1.



United Kingdom

2.



Japan

3.



Switzerland

4.



Canada

5.



Turkey

6.



France

7.



Brazil

8.



Australia

9.



Portugal

10.



Spain

11.



The USA

12.



China

13.



Mexico

14.

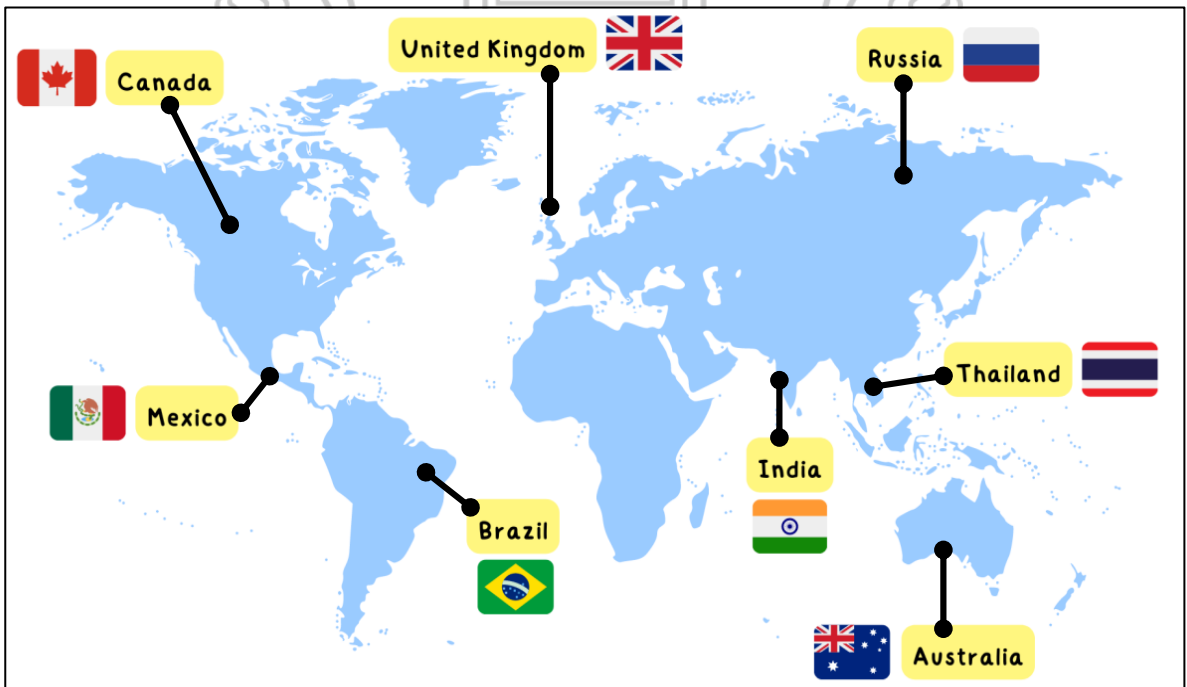
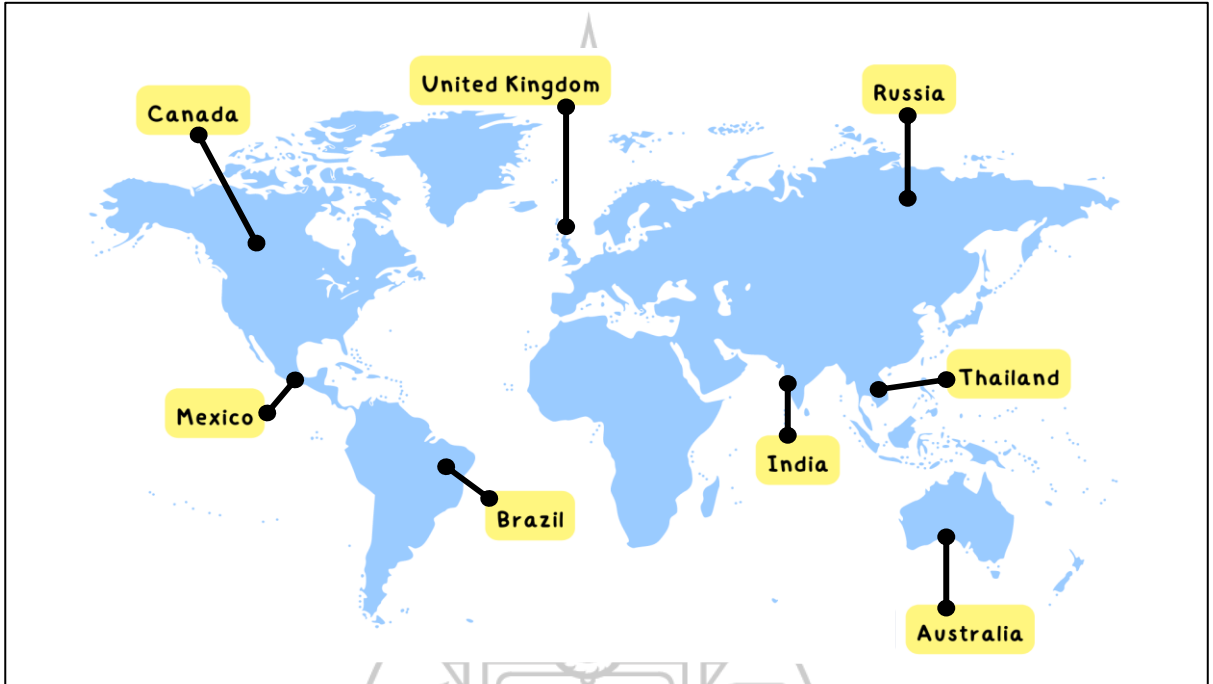


Germany

15.



Egypt



A, B OR C



- A) United Kingdom
- B) The United States of America
- C) Australia



- A) The United States of America
- B) Australia
- C) United Kingdom



- A) The United States of America
- B) United Kingdom
- C) Australia



- A) France
- B) Thailand
- C) Indonesia



- A) Vietnam
- B) Japan
- C) China



- A) Indonesia
- B) France
- C) Thailand



- A) Japan
- B) Vietnam
- C) China



- A) China
- B) Vietnam
- C) Japan

លេខ A, B OR C

KEY

A

B

C



- A) United Kingdom
B) The United States of America
 C) Australia



- A) The United States of America
B) Australia
 C) United Kingdom



- A) The United States of America
B) United Kingdom
 C) Australia



- A) France**
 B) Thailand
 C) Indonesia



- A) Vietnam**
 B) Japan
 C) China



- A) Indonesia
 B) France
C) Thailand



- A) Japan
 B) Vietnam
C) China



- A) China
 B) Vietnam
C) Japan

รูปภาพชุดประจำชาติ



รูปภาพธงชาติของประเทศต่างๆ 1



Thailand



China



Japan



India



Mexico



Myanmar



South Korea



Malaysia



Laos



Philippines

ใบงาน Traditional Costumes of Countries 1

Name: _____ Class: _____ No: _____

TRADITIONAL COSTUMES OF COUNTRIES (1)

Complete the traditional costumes below with the country and nationality names.

Japanese - Philippine - Chinese - Thai - Indian
 Malaysian - Mexican - Burmese - Korean - Lao

1.



Country:
 Nationality:

2.



Country:
 Nationality:

3.



Country:
 Nationality:

4.



Country:
 Nationality:

5.



Country:
 Nationality:

NOTE

your	is	what	nationality	?
------	----	------	-------------	---

Q1 : _____

A1 : _____

ใบงาน Traditional Costumes of Countries 2

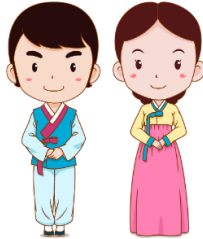
Name: _____ Class: _____ No: _____

TRADITIONAL COSTUMES OF COUNTRIES (2)

Complete the traditional costumes below with the country and nationality names.

Japanese - Philippine - Chinese - Thai - Indian
 Malaysian - Mexican - Burmese - Korean - Lao

6.



Country:
Nationality:

7.



Country:
Nationality:

8.



Country:
Nationality:

9.



Country:
Nationality:

10.



Country:
Nationality:

NOTE

are	you	what	nationality	?
-----	-----	------	-------------	---

Q2 : _____

A2 : _____

เฉลยใบงาน Traditional Costumes of Countries 1

Name: _____ Class: _____ No: _____

TRADITIONAL COSTUMES OF COUNTRIES (1)

Complete the traditional costumes below with the country and nationality names.

KEY

Japanese - Philippine - Chinese - Thai - Indian
Malaysian - Mexican - Burmese - Korean - Lao

1.



Country: **Myanmar**
Nationality: **Burmese**

2.



Country: **Laos**
Nationality: **Lao**

3.



Country: **Malaysia**
Nationality: **Malaysian**

4.



Country: **Thailand**
Nationality: **Thai**

5.



Country: **India**
Nationality: **Indian**

NOTE

your is what nationality ?

Q1 : **What is your nationality?**

A1 : **My nationality is**

เฉลยใบงาน Traditional Costumes of Countries 2

Name: _____ Class: _____ No: _____

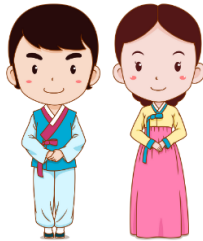
TRADITIONAL COSTUMES OF COUNTRIES (2)

Complete the traditional costumes below with the country and nationality names.

KEY

Japanese - Filipinos - Chinese - Thai - Indian
 Malaysian - Mexican - Burmese - Korean - Lao

6.



Country: **Korea**
 Nationality: **Korean**

7.



Country: **Philippines**
 Nationality: **Filipinos**

8.



Country: **Mexico**
 Nationality: **Mexican**

9.



Country: **China**
 Nationality: **Chinese**

10.



Country: **Japan**
 Nationality: **Japanese**

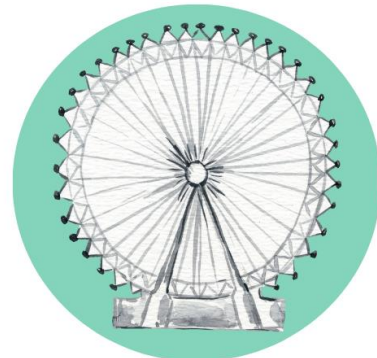
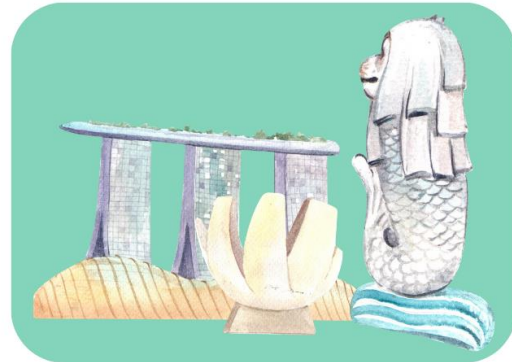
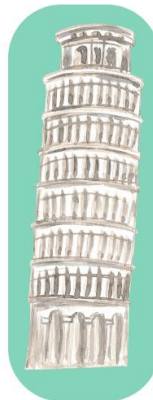
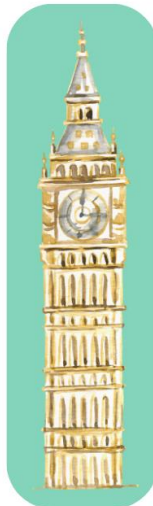
NOTE

are you what nationality ?

Q2 : **What nationality are you?**

A2 : **I'm**

รูปภาพสถานที่ที่มีชื่อเสียงในประเทศต่างๆ



รูปภาพธงชาติของประเทศต่างๆ 2



England



Portugal

The United States
of America

Singapore



Brazil



Egypt



Italy



Russia



France



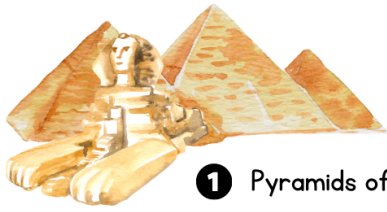
Australia

ใบงาน Famous Places of Countries 1

Name: _____ Class: _____ No: _____

FAMOUS PLACES OF COUNTRIES (1)

Complete the list of famous places below with the country and nationality names.



1 Pyramids of Giza







American - Australian - Singaporean
English - Egyptian - French - Russian
Brazilian - Italian - Portuguese

is he/she what nationality ?

Q1 :

what they are nationality ?

Q2 :

2 Eiffel Tower









3 Sydney Opera House







4 Saint Basil's Cathedral







5 Christ the Redeemer







ใบงาน Famous Places of Countries 2

Name: _____ Class: _____ No: _____

FAMOUS PLACES OF COUNTRIES (2)

Complete the list of famous places below with the country and nationality names.

American - Australian
 Singaporean - English - Egyptian
 French - Russian - Brazilian
 Italian - Portuguese

is he/she what nationality ?
 Q1 : _____

what they are nationality ?
 Q2 : _____

6 Belém Tower



Leaning Tower of Pisa



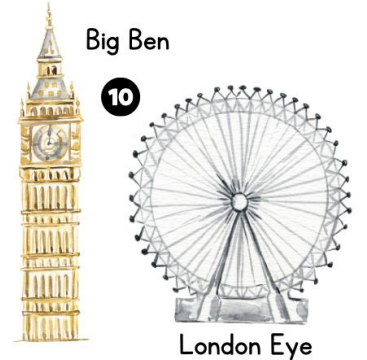
7

The Colosseum

8 Marina Bay Sands



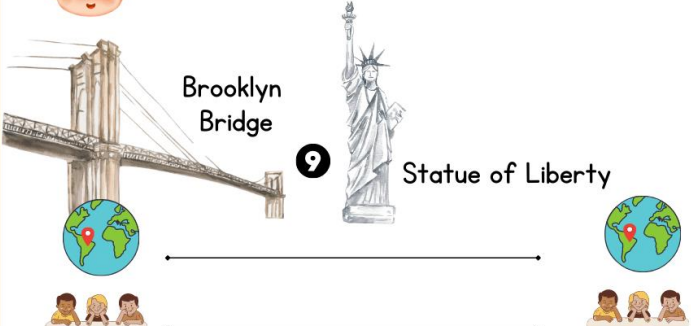
Big Ben



10

London Eye

Brooklyn Bridge



9

Statue of Liberty

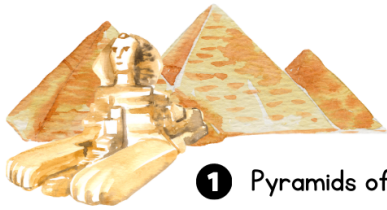
เฉลยใบงาน Famous Places of Countries 1

Name: _____ Class: _____ No: _____

FAMOUS PLACES OF COUNTRIES (1)

KEY

Complete the list of famous places below with the country and nationality names.



1 Pyramids of Giza



Egypt



Egyptian



He's Egyptian.

American - Australian - Singaporean
English - Egyptian - French - Russian
Brazilian - Italian - Portuguese

is he/she what nationality ?

Q1: What nationality is he/she?

what they are nationality ?

Q2: What nationality are they?

2 Eiffel Tower



France



French



She's French.



3 Sydney Opera House



Australia



Australian



They're Australian.

4 Saint Basil's Cathedral



Russia



Russian



They're Russian.

5 Christ the Redeemer



Brazil



Brazilian



She's Brazilian.

เฉลยใบงาน Famous Places of Countries 2

Name: _____ Class: _____ No: _____

FAMOUS PLACES OF COUNTRIES (2)

KEY

Complete the list of famous places below with the country and nationality names.

American - Australian
 Singaporean - English - Egyptian
 French - Russian - Brazilian
 Italian - Portuguese

is he/she what nationality ?

Q1: **What nationality is he/she?**

what they are nationality ?

Q2: **What nationality are they?**

6 Belém Tower



Portugal

Portuguese

She's Portuguese.

Leaning Tower of Pisa

The Colosseum

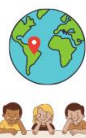


Italy

Italian

They're Italian.

8 Marina Bay Sands



Merlion Park

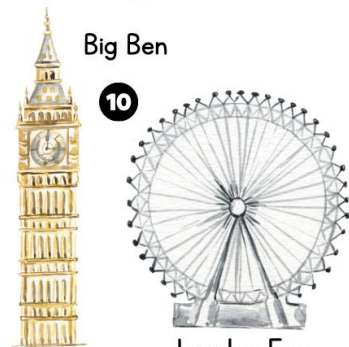
Singapore

Singaporean

He's Singaporean.



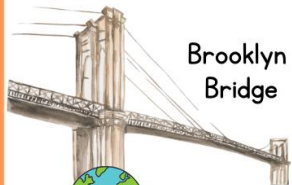
Big Ben



England

English

He's English.



Brooklyn Bridge

The United States of America

American

They're American.

9 Statue of Liberty



London Eye

England

English

He's English.

รูปภาพธงชาติและสัญชาติของประเทศต่างๆ

American	Egyptian
Australian	French
Thai	Russian
Singaporean	Brazilian
English	Italian



เฉลยรูปภาพธงชาติและสัญชาติของประเทศต่างๆ



Italian



English



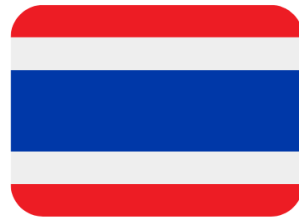
Egyptian



Brazilian



Australian



Thai



Singaporean



French



American



Russian

แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อ a, b หรือ c เติมให้คำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ (ข้อ 1 - 14)

1. p _ n e _ p p _ e

a) i, a, l

b) l, e, i

c) i, u, l



2. b _ o _ c o l _

a) o, r, i

b) r, c, i

c) c, o, r



3. c _ _ l _

a) h, i, i

b) i, h, i

c) c, h, i



4. h _ _ d _ s

a) o, t, o

b) a, t, a

c) i, o, t



5. o _ _ l _ t

a) e, m, e

b) m, e, e

c) o, m, e



6. s _ l _ _

a) o, d, a

b) a, a, d

c) i, d, e

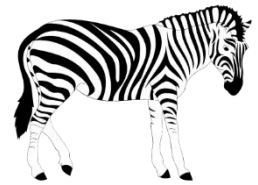


7. z _ b _ _

a) p, d, r

b) a, d, r

c) e, r, a



8. s _ i d _ _

a) p, e, r

b) d, r, o

c) t, r, i



9. M _ l _ y s i _

a) o, a, n

b) a, a, a

c) o, o, a



10. V _ e t n _ _

a) m, a, m

b) o, m, u

c) i, a, m



11. re _ t a _ r a _ t

- a) n, a, n
- b) s, u, n
- c) o, u, s



13. a _ t r _ n a _ t

- a) s, o, u
- b) u, a, u
- c) s, a, u



12. m _ s _ _ m

- a) o, a, a
- b) u, e, u
- c) o, e, a



14. p _ l _ _

- a) i, i, o
- b) i, o, t
- c) i, l, o



ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ข้อ a, b หรือ c ให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (ข้อ 15 - 28)

15. a) mangosteen

- b) papaya
- c) cabbage



20. a) milk

- b) orange juice
- c) water



16. a) longan

- b) mango
- c) avocado



21. a) kangaroo

- b) ostrich
- c) butterfly



17. a) onion

- b) guava
- c) potato



22. a) giraffe

- b) crocodile
- c) turtle



18. a) burger

- b) pizza
- c) salad



23. a) Brazil

- b) Australia
- c) Thailand



19. a) tea

- b) honey
- c) coffee



24. a) Germany

- b) Brunei Darussalam
- c) Italy



25. a) park
b) bakery
c) church



26. a) hospital
b) bank
c) house



27. a) singer
b) farmer
c) soldier



28. a) carpenter
b) plumber
c) florist



ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ข้อ a, b หรือ c ให้เหมาะสมกับความหมายของประโยค (ข้อ 29 – 40)

29. Popeye likes green vegetables. He loves to eat _____.

- a) orange b) spinach c) carrot

30. _____ have a red or green hairy shell. They are sweet.

- a) Apples b) Rambutans c) Mangosteens

31. _____ is my favorite drink.

- a) Lemonade b) Lettuces c) Noodles

32. The weather is hot. I want some _____.

- a) soup b) cola c) salad

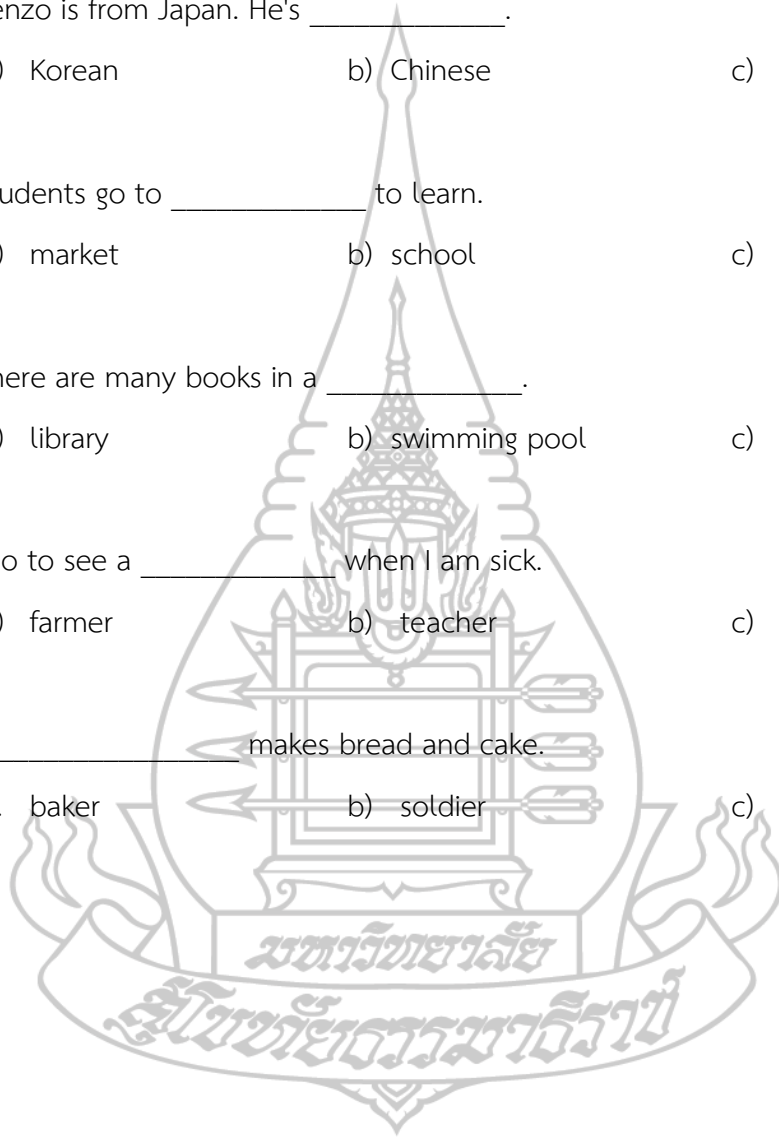
33. The _____ has eight long arms.

- a) octopus b) tiger c) elephant

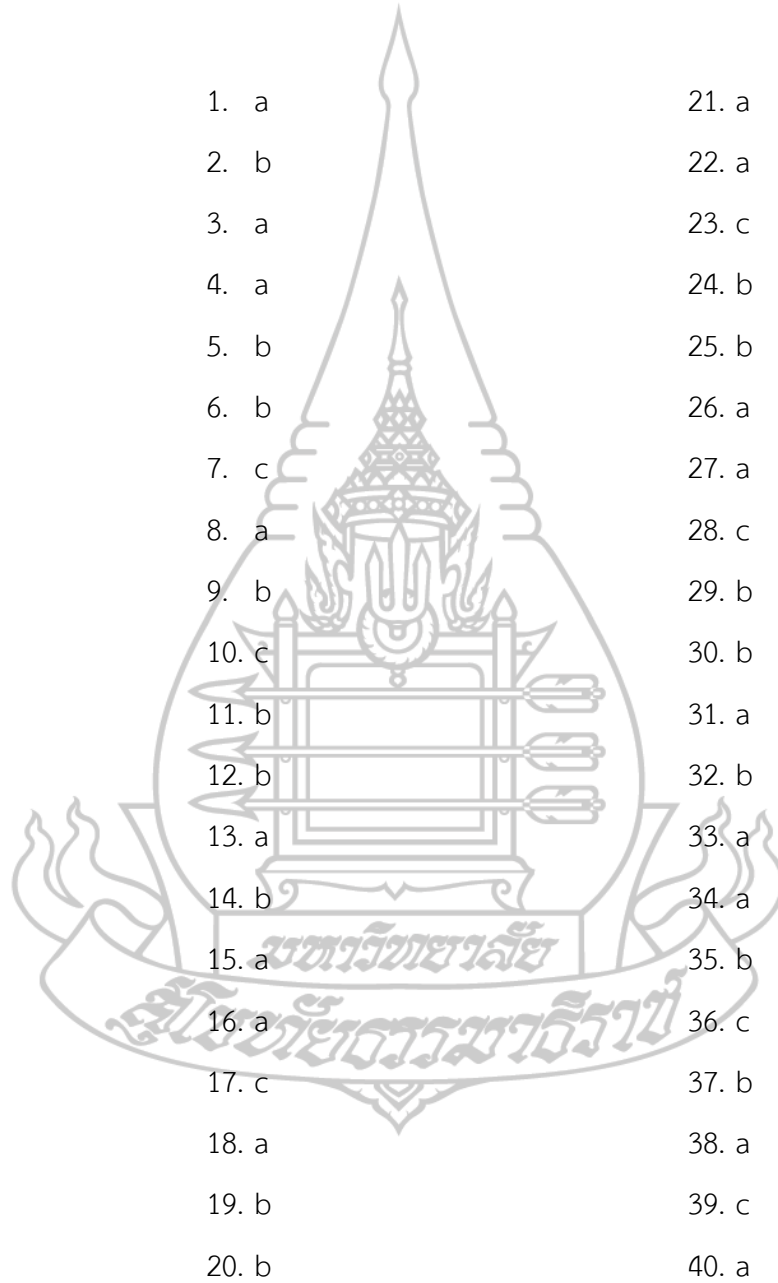
34. The _____ has a fin on its back.

- a) shark b) snake c) starfish

35. Jenny's from _____. She's Canadian.
a) Cambodia b) Canada c) China
36. Kenzo is from Japan. He's _____.
a) Korean b) Chinese c) Japanese
37. Students go to _____ to learn.
a) market b) school c) cinema
38. There are many books in a _____.
a) library b) swimming pool c) zoo
39. I go to see a _____ when I am sick.
a) farmer b) teacher c) doctor
40. A _____ makes bread and cake.
1. baker b) soldier c) nurse



เฉลยแบบทดสอบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ





ภาคผนวก ง

ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการวิจัย

การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อความรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

โรงเรียนบ้านเกาะเทโพ จังหวัดอุทัยธานี จำนวน 6 แผน จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่						\bar{x}	S.D.
	1	2	3	4	5	6		
1. สาระสำคัญ								
1.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	5.00	5.00	5.00	4.67	5.00	4.95	0.14
1.2 มีความชัดเจน เข้าใจ ง่าย	4.67	5.00	4.67	5.00	4.33	4.67	4.72	0.25
2. จุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 สอดคล้องกับ สาระสำคัญ	5.00	5.00	5.00	5.00	4.67	4.67	4.89	0.17
2.2 นำไปสู่การวัดและ ประเมินผลได้จริง	4.67	4.67	5.00	5.00	4.33	4.00	4.61	0.39
2.3 ครอบคลุมพฤติกรรม การเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการและเจต คติ	4.33	4.67	4.67	4.67	4.33	4.67	4.56	0.18
3. สาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	5.00	5.00	5.00	4.67	4.67	4.89	0.17
3.2 เหมาะสมกับระดับ ผู้เรียน	4.33	5.00	5.00	5.00	4.67	4.67	4.78	0.27
3.3 สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้	5.00	5.00	5.00	5.00	4.67	5.00	4.94	0.14

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่						\bar{x}	S.D.
	1	2	3	4	5	6		
4. กิจกรรมการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	5.00	5.00	4.67	4.67	4.67	4.84	0.18
4.2 เรียงลำดับกิจกรรมเหมาะสม	4.67	5.00	5.00	5.00	4.33	5.00	4.83	0.28
4.3 เหมาะสมกับเวลาที่สอน	4.67	3.67	4.33	4.33	4.33	4.33	4.28	0.33
4.4 กิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจเหมาะสมกับผู้เรียน	4.67	5.00	5.00	5.00	4.67	4.67	4.84	0.18
4.5 เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน	4.67	5.00	4.67	5.00	4.67	5.00	4.84	0.18
5. สื่อการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน	5.00	5.00	5.00	5.00	4.67	4.67	4.89	0.17
5.2 ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.67	4.67	5.00	4.67	4.67	4.67	4.73	0.14
5.3 เหมาะสมกับผู้เรียน	4.67	5.00	4.67	5.00	4.67	4.33	4.72	0.25
5.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5.00	5.00	5.00	4.67	4.67	5.00	4.89	0.17
6. การวัดและการประเมินผล								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	5.00	4.67	5.00	4.67	5.00	4.89	0.17
6.2 สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอน	5.00	4.67	4.67	5.00	4.33	4.67	4.72	0.25
6.3 วัดผลและประเมินผลตามสภาพจริง	4.67	4.67	5.00	5.00	4.33	5.00	4.78	0.27
\bar{x}	4.78	4.85	4.87	4.90	4.55	4.72	4.78	0.13
S.D.	0.22	0.31	0.20	0.19	0.17	0.27	0.16	0.05

เกณฑ์การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

- 4.51 – 5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 3.51 – 4.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 2.51 – 3.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 1.51 – 2.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับพอใช้
- ต่ำกว่า 1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับปรับปรุง







การประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้








คำชี้แจง เกณฑ์การให้คะแนนความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีดังนี้








+1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้










0 คะแนน หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้


-1 คะแนน หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อสอบ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล			
	1	2	3						
จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ได้									
ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบข้อ a, b หรือ c เดิมให้คำศัพท์มีความหมายตรงกับรูปภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)									
1. p _ ne _ pp _ e a) i, a, l b) l, e, i c) i, u, l				+1	+1	0	2	0.67	เหมาะสม สอดคล้อง
2. b _ o _ col _ a) o, r, i b) r, c, i c) c, o, r				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
3. c _ _ l _ a) h, i, i b) i, h, i c) c, h, i				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
4. h _ _ d _ g a) o, t, o b) a, t, a c) i, o, t				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง

ข้อสอบ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล			
	1	2	3						
5. o _ _ l _ t a) e, m, e b) m, e, e c) o, m, e				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
6. s _ l _ _ a) o, d, a b) a, a, d c) i, d, e				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
7. z _ b _ _ a) p, d, r b) a, d, r c) e, r, a				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
8. s _ i d _ _ a) p, e, r b) d, r, o c) t, r, i				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
9. M _ l _ y s i _ a) o, a, n b) a, a, a c) o, o, a				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
10. V _ e t n _ _ a) m, a, m b) o, m, u c) i, a, m				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
11. r e _ t a _ r a _ t a) n, a, n b) s, u, n c) o, u, s				+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง

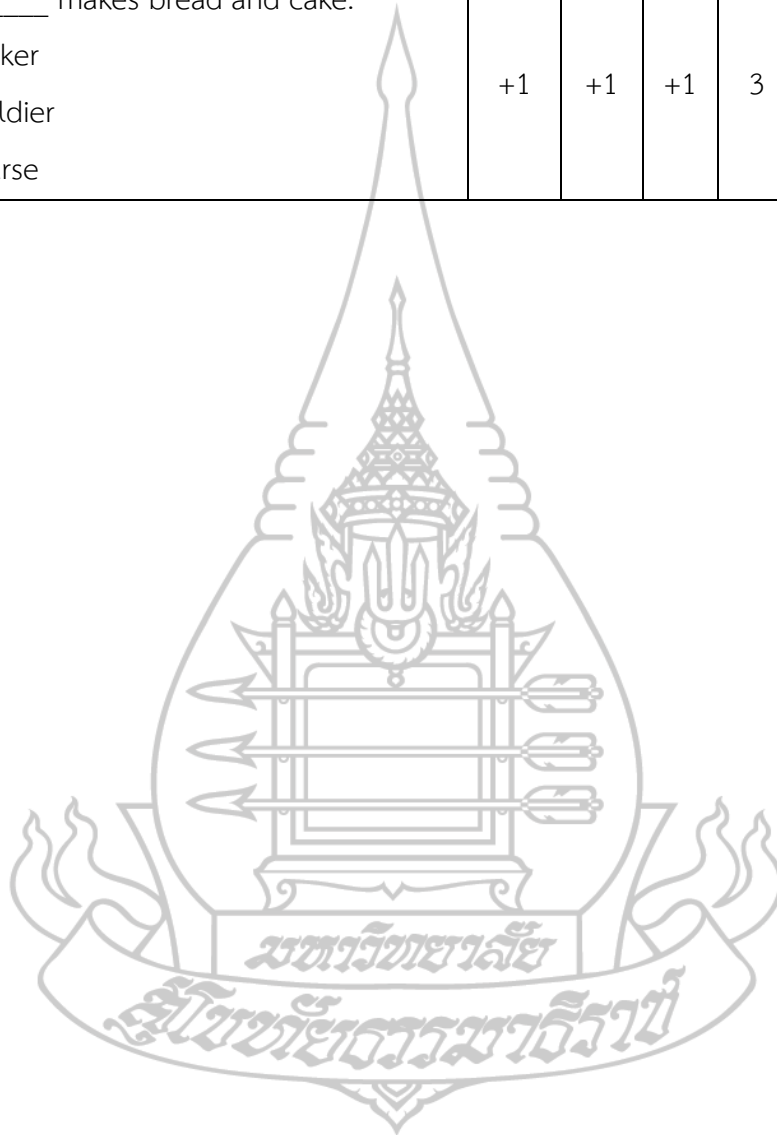
ข้อสอบ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล	
	1	2	3				
12. m _ s _ _ m a) o, a, a b) u, e, u c) o, e, a		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
13. a _ tr _ na _ t a) s, o, u b) u, a, u c) s, a, u		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
14. p _ l _ _ a) i, i o b) i, o, t c) i, l, o		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถจับคู่ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพได้ ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ข้อ a, b หรือ c ให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (ข้อละ 1 คะแนน)							
15. a) mangosteen b) papaya c) cabbage		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
16. a) longan b) mango c) avocado		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
17. a) onion b) guava c) potato		+1	+1	0	2	0.67	เหมาะสม สอดคล้อง
18. a) burger b) pizza c) salad		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง

ข้อสอบ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล	
	1	2	3				
19. a) tea b) honey c) coffee		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
20. a) milk b) orange juice c) water		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
21. a) kangaroo b) ostrich c) butterfly		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
22. a) giraffe b) crocodile c) turtle		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
23. a) Brazil b) Australia c) Thailand		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
24. a) Germany b) Brunei Darussalam c) Italy		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
25. a) park b) bakery c) church		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
26. a) hospital b) bank c) house		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
27. a) singer b) farmer c) soldier		+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง

ข้อสอบ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
28. a) carpenter b) plumber c) florist 	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้ ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ข้อ a, b หรือ c ให้เหมาะสมกับความหมายของประโยค (ข้อละ 1 คะแนน)						
29. Popeye likes green vegetables. He loves to eat _____. a) orange b) spinach c) carrot	+1	0	+1	2	0.67	เหมาะสม สอดคล้อง
30. _____ have a red or green hairy shell. They are sweet. a) Apples b) Rambutans c) Mangosteens	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
31. _____ is my favorite drink. a) Lemonade b) Lettuces c) Noodles	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
32. The weather is hot. I want some _____. a) soup b) cola c) salad	+1	+1	0	2	0.67	เหมาะสม สอดคล้อง
33. The _____ has eight long arms. a) octopus b) tiger c) elephant	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง

ข้อสอบ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
34. The _____ has a fin on its back. a) shark b) snake c) starfish	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
35. Jenny's from _____. She's Canadian. a) Cambodia b) Canada c) China	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
36. Kenzo is from Japan. He's _____. a) Korean b) Chinese c) Japanese	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
37. Students go to _____ to learn. a) market b) school c) cinema	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
38. There are many books in a _____. a) library b) swimming pool c) zoo	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง
39. I go to see a _____ when I am sick. a) farmer b) teacher c) doctor	+1	+1	0	2	0.67	เหมาะสม สอดคล้อง

ข้อสอบ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
40. A _____ makes bread and cake. a) baker b) soldier c) nurse	+1	+1	+1	3	1.00	เหมาะสม สอดคล้อง



**ตารางแสดงค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
ของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ**

ข้อที่	ความยาก	แปลผล	อำนาจจำแนก กลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ 27%	แปลผล	แปลผลคุณภาพของ ข้อสอบ
1	0.70	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
2	0.65	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
3	0.57	ใช้ได้	0.24	ใช้ได้	ใช้ได้
4	0.78	ใช้ได้	0.71	ใช้ได้	ใช้ได้
5	0.48	ใช้ได้	0.38	ใช้ได้	ใช้ได้
6	0.78	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
7	0.65	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
8	0.74	ใช้ได้	0.71	ใช้ได้	ใช้ได้
9	0.78	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
10	0.48	ใช้ได้	0.69	ใช้ได้	ใช้ได้
11	0.78	ใช้ได้	0.57	ใช้ได้	ใช้ได้
12	0.70	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
13	0.65	ใช้ได้	0.71	ใช้ได้	ใช้ได้
14	0.78	ใช้ได้	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
15	0.74	ใช้ได้	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
16	0.61	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
17	0.61	ใช้ได้	0.71	ใช้ได้	ใช้ได้
18	0.74	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
19	0.61	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
20	0.70	ใช้ได้	0.24	ใช้ได้	ใช้ได้
21	0.78	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
22	0.74	ใช้ได้	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้
23	0.74	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
24	0.74	ใช้ได้	0.29	ใช้ได้	ใช้ได้

ข้อที่	ความยาก	แปลผล	อำนาจจำแนก กลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ 27%	แปลผล	แปลผลคุณภาพของ ข้อสอบ
25	0.70	ใช้ได้	0.57	ใช้ได้	ใช้ได้
26	0.74	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
27	0.78	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
28	0.74	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
29	0.78	ใช้ได้	0.43	ใช้ได้	ใช้ได้
30	0.48	ใช้ได้	0.86	ใช้ได้	ใช้ได้
31	0.65	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
32	0.74	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
33	0.78	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้
34	0.65	ใช้ได้	0.40	ใช้ได้	ใช้ได้
35	0.65	ใช้ได้	0.24	ใช้ได้	ใช้ได้
36	0.52	ใช้ได้	0.55	ใช้ได้	ใช้ได้
37	0.78	ใช้ได้	0.57	ใช้ได้	ใช้ได้
38	0.57	ใช้ได้	0.69	ใช้ได้	ใช้ได้
39	0.74	ใช้ได้	0.57	ใช้ได้	ใช้ได้
40	0.78	ใช้ได้	0.26	ใช้ได้	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบ

P	min	0.4783
	max	0.7826
r	min	0.2381
	max	0.8571

KR-20 Reliability	0.8589
-------------------	--------

คะแนนก่อนและหลังเรียนของแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (Pre-test)	คะแนนหลังเรียน (Post-test)
1	13	20
2	15	25
3	13	21
4	13	20
5	12	23
6	14	20
7	20	28
8	19	24
9	18	26
10	14	25
11	12	21
12	15	24
13	12	23
14	21	33
15	19	28
16	19	25
17	22	36
\bar{x}	15.94	24.82
S.D.	3.47	4.48

คะแนนก่อนและหลังเรียนของแบบทดสอบ
ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Sign Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	15.9412	17	3.47258	.84222
	Posttest	24.8235	17	4.47542	1.08545

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	17	.848	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.88235	2.39485	.58084	-10.11367	-7.65104	-15.292	16	.000



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อสกุล	นางสาวณิชา จำรัสอรุณ
วัน เดือน ปี เกิด	19 เมษายน 2535
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่ปัจจุบัน	จังหวัดอุทัยธานี
ประวัติการศึกษา	การศึกษาระดับมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา
ประวัติการทำงาน	โรงเรียนบ้านเกาะเทพ

