

Sean

**ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์  
จังหวัดขอนแก่น**

**นางบัวทอง พรหมโต**

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2552

**The Effects of Using Games on English Speaking Skill  
of Prathom Suksa III Students at Ban Hinherbsilathip  
School in Khon Kaen Province**

**Mrs. Buathong Promso**

**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction**

**School of Educational Studies  
Sukhothai Thammathirat Open University**

**2009**

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์  
จังหวัดขอนแก่น  
ชื่อและนามสกุล นางบัวทอง พรหมโต  
แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน  
สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา  
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ผุสดี กุญอินทร์

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ ได้ให้ความเห็นชอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ  
ฉบับนี้แล้ว

.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ผุสดี กุญอินทร์)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. นฤมล ดินธุสุเรชญ์)

คณะกรรมการบัณฑิตศึกษา ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ อนุมัติให้รับการศึกษา  
ค้นคว้าอิสระฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา

.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

วันที่.....12.....เดือน.....พฤษภาคม.....พ.ศ. ....2553.....

**ชื่อการศึกษา** **ค้นคว้าอิสระ** ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์  
จังหวัดขอนแก่น

**ผู้ศึกษา** นางบัวทอง พรมโส **ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์ผุสดี กุฎอินทร์ **ปีการศึกษา** 2552

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกม และ (2) ศึกษาความคิดเห็น  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้าน  
หินเหิบศิลาทิพย์ จังหวัดขอนแก่น ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 17 คน ได้มาโดย  
การสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้  
เกม แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความ  
คิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ค่า  
เบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบเครื่องหมาย

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า (1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 3 ที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01  
และ (2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียน โดยใช้เกมในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

**คำสำคัญ** ทักษะการพูด เกม ภาษาอังกฤษ ประถมศึกษา

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยได้รับความอนุเคราะห์และความช่วยเหลือเป็นอย่างดียิ่ง จากรองศาสตราจารย์ ผุสดี ภูอินทร์ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และรองศาสตราจารย์ ดร.นฤมล ดันธสุรเศรษฐ์ กรรมการสอบที่ได้กรุณาให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนช่วยเหลือ เสนอแนวคิด และแนวทางการแก้ไขการศึกษา ค้นคว้าอิสระครั้งนี้ ให้มีความถูกต้องและเหมาะสม นับเป็นความกรุณาที่สร้างความซาบซึ้งและอบอวนยิ่ง ยังความปลาบปลื้มแก่ผู้วิจัยอย่างหาที่สุดมิได้

ขอขอบพระคุณ นายสกล มะโนดี ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนหนองโพธิ์-ประชานุกูล นายสุนทร ดาวิงป่า ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ และนางสุภาพ แคนสุข ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านหนองหลุม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 จังหวัดขอนแก่น ที่ให้ความช่วยเหลือในการวิจัยครั้งนี้ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ในโอกาสนี้ ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เพื่อนักศึกษา รวมทั้งผู้มีพระคุณ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้ทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ สนับสนุน ดูแล ช่วยเหลือ และให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา

บัวทอง พรหมใส

พฤษภาคม 2553

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
สมมุติฐานการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	7
การสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร.....	11
การสอนทักษะการพูด.....	15
การสอนโดยใช้เกมทางภาษา.....	20
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	29
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	29
แบบการวิจัย.....	29
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	30
การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	30
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	36
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	37

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ.....	40
ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม.....	42
ข้อสังเกตจากการทดลอง.....	43
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	48
สรุปการวิจัย.....	48
อภิปรายผล.....	50
ข้อเสนอแนะ.....	51
บรรณานุกรม.....	53
ภาคผนวก.....	58
ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ.....	59
ข ตารางวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้.....	61
ค แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูด โดยใช้เกม.....	72
ง แบบทดสอบและเฉลย.....	134
จ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม.....	141
ฉ การประเมินคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ และสรุปผลการประเมิน.....	143
ช ตารางแสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียน คะแนนทดสอบหลังเรียน.....	160
ประวัติผู้ศึกษา.....	162

## สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางที่ 3.1	แสดงแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ หน่วย All about me ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	32
ตารางที่ 3.2	เกณฑ์ความสามารถในการพูดโต้ตอบ ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และความถูกต้องในการออกเสียง.....	34
ตารางที่ 3.3	เกณฑ์ความสามารถทางการพูด.....	34
ตารางที่ 4.1	ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม.....	40
ตารางที่ 4.2	ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ด้วยการทดสอบเครื่องหมาย.....	41
ตารางที่ 4.3	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม.....	42



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม และเพื่อการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อให้สามารถนำประเทศไปสู่การแข่งขันด้านเศรษฐกิจ เข้าใจความแตกต่างทางการเมืองและวัฒนธรรม ในฐานะที่เป็นพลเมืองโลกในยุคโลกาภิวัตน์ การเรียนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมั่นใจ มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษา และวัฒนธรรมต่างประเทศ นอกจากนี้ ยังมีความเข้าใจและภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทย และสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ไทยไปสู่สังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ 2544: 1)

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสาร เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันในการศึกษาหาข้อมูลความรู้และถ่ายทอดวิทยาการต่างๆ แก่กัน ในด้านเศรษฐกิจ ภาษามีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเจรจาต่อรองด้านการค้าและการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2548: 1) ผู้ใช้ภาษาอังกฤษได้ดีมักมีโอกาสดีกว่าผู้อื่นในการทำงานหรือการประกอบกิจการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ ในด้านความรู้ที่ได้จากสื่อมวลชน ผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษจะได้เปรียบผู้อื่นทั้งในแง่ความเข้าใจเนื้อหาที่สื่อมวลชนนำเสนอ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ และการพิจารณานำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ (มุสดี ภูอินทร์ 2551: 195)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กล่าวถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษที่มีต่อผู้เรียนว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น ช่วยให้เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ และใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น รวมทั้งการมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2551: 1) นอกจากนี้คณาจารย์กลุ่มประสบการณ์พิเศษวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม (2539: ข) กล่าวถึงภาษาอังกฤษไว้ว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการใช้ชีวิตและการพัฒนาสังคมไทย คนที่มีความรู้

ภาษาอังกฤษดี จะมีโอกาสในสังคมและมีโอกาสที่จะพัฒนาสังคมให้ก้าวหน้าไปด้วยพร้อมกัน การเรียนรู้ภาษาไทยอย่างเข้มข้นจึงควรควบคู่ไปกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างจริงจังด้วย

จากความสำคัญที่กล่าวมา หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ตลอดจนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในทุกระดับชั้นตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นองค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ที่จะเสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ 2548: 1) และกำหนดให้มีการทดสอบภาษาอังกฤษระดับชาติทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาด้วย

ปัจจุบันการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีเทคนิคกระบวนการ รวมทั้งกิจกรรมที่หลากหลายน่าสนใจ มีอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัยมาก จูงใจให้นักเรียนรักเรียน เน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) แม้กระนั้นก็ตามเด็กไทยก็ยังไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ตามสถานการณ์ในสภาพความเป็นจริงได้ สาเหตุหนึ่งคือ สภาพแวดล้อมซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สังคมไทยเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ นักเรียนไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เมื่อฝึกพูดภาษาอังกฤษที่โรงเรียนแล้วก็ไม่ได้ใช้ จึงขาดความต่อเนื่อง และเท่าที่ผ่านมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุกระดับไม่ประสบความสำเร็จ คือ ผู้เรียนมีความรู้ภาษาอังกฤษแต่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ ผู้เรียนภาษาอังกฤษมีโอกาสฝึกภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนน้อยมาก การใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะทักษะการฟัง การพูด เกือบไม่มีโอกาสใช้เลย แม้จะกำหนดให้เด็กไทยระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาเรียนภาษาอังกฤษทุกวันก็ตาม ก็ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้เด็กใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้

การเรียนรู้ทางภาษาเพื่อให้สามารถสื่อสารได้ดี ต้องมีการฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ตามลำดับ เมื่อนักเรียนสนใจฟังและพูดภาษาอังกฤษ และนำไปสื่อสารได้แล้ว ก็สามารถพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนต่อไปได้ง่าย แต่การฟังและพูดก็เป็นปัญหาสำคัญ โดยเฉพาะทักษะการพูด ซึ่งใช้ในการโต้ตอบกันมากที่สุด ตามธรรมชาติแล้วนักเรียนไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษ เพราะกลัวพูดผิดและอายที่จะพูด ฉะนั้นไม่ว่าจะเป็นที่บ้านหรือนอกโรงเรียน นักเรียนจึงไม่ได้ฝึกพูดภาษาอังกฤษเลย การที่จะพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนต่อไปจึงเป็นเรื่องยาก

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544: 2) กล่าวว่าการที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาสื่อสารได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นการเรียนภาษาที่ดี

ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสดูฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน นักภาษาศาสตร์ได้ทำการวิจัยพบว่า การเรียนภาษาที่แท้จริงนั้นมิได้ขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญา ความเฉลียวฉลาดหรือพรสวรรค์ใดๆ แต่ต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญคือ แรงจูงใจ และความพร้อมของผู้เรียน (เกษศิริินทร์ อ้วนภักดี 2548: 3) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยในการเรียนรู้ทางภาษา การจัดกิจกรรมที่หลากหลาย แปลกใหม่ ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ เช่น การใช้เกมก็เป็นกิจกรรมแบบหนึ่งที่จะช่วยให้มีการเรียนรู้ทางภาษาได้ดี

จากการศึกษาการใช้เกมในการเรียนการสอนพบว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนจะสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน นอกจากนี้ยังทำให้บทเรียนมีความหมายต่อผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนอย่างสนุกสนาน และมีโอกาสแสดงออกซึ่งความสามารถของตน นิตยา สุวรรณศรี (2542: ก) กล่าวว่า เกมและเพลงนับเป็นสื่อการเรียนที่มีส่วนช่วยให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จอย่างดี ถ้าหากครูผู้สอนสามารถเลือกเกมให้เหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอน ก็จะช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถทางภาษาและความสนใจของนักเรียน สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537: 116) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสาร นอกจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึกการใช้ภาษาอย่างดียิ่ง นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544) เกษศิริินทร์ อ้วนภักดี (2548) และสมศรี อาจศึก (2549) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

จากการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ที่จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามที่หลักสูตรกำหนด ได้พบว่า นักเรียนยังไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารได้ นักเรียนขาดความมั่นใจในการพูด และไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษ ทำให้เป็นปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะอื่นต่อไป การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูก็มุ่งเน้นแต่เนื้อหาไม่ได้สอดแทรกกิจกรรมที่น่าสนใจ คัดเน้น สนุกสนานในบทเรียน เช่นการใช้เกมช่วยในการเรียนการสอน จึงทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนภาษาอังกฤษมาโดยตลอด

ในส่วนของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นนักเรียนที่ผู้วิจัยสอนอยู่ก็มีปัญหาในการเรียนการสอนดังเช่นที่กล่าวมา นอกจากนี้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังมีโครงสร้างเวลาเรียนตามหลักสูตรน้อยมากคือ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งไม่พอที่จะฝึกทักษะทางภาษา โดยเฉพาะทักษะการพูด เมื่อครูเข้าห้องเรียนแต่ละครั้งต้องทบทวนการพูดแบบเดิมเสมอ นักเรียนยังพูดได้ตอบไม่ได้หมดทุกคน มีนักเรียนส่วนน้อยไม่ถึงร้อยละ 20 ที่สามารถพูดได้ตอบได้ นอกจากนี้ในการจัดการ

เรียนการสอนยังขาดการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกพูดบ่อยๆอย่างจริงจังด้วย จึงทำให้ปัญหาการพูดยังคงมีอยู่และถือว่าเป็นปัญหาที่สำคัญมาก ถ้าครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกพูดอย่างจริงจัง โดยใช้กิจกรรมเกมน่าจะทำให้นักเรียนพูดคล่อง พูดได้ถูกต้อง และสามารถพูดโต้ตอบได้เมื่อถึงคราวจำเป็นที่ต้องพูด ผู้วิจัยจึงจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพูดภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ โดยใช้เกมทางภาษาเพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดได้ดีขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกม

2.2 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

## 3. สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ ปีการศึกษา 2552 ที่เรียนการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

## 4. ขอบเขตการวิจัย

### 4.1 ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ อำเภอพระยืน จังหวัดขอนแก่น

### 4.2 เนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อฝึกทักษะการพูดด้วยเกม เป็นเนื้อหาที่วิเคราะห์มาจาก หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ค.1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ค 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน หน่วย All about me จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ 1) How are you today? 2) Nice to see you too. 3) How old are you? 4) May I have an apple, please? 5) Color the bananas red? 6) Give me a pen, please? 7) How many books are there? 8) What are they? 9) What animals do you like? 10) What is she?

### 4.3 ตัวแปรที่ศึกษา

4.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

4.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 3

4.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 ในเดือนกุมภาพันธ์และมีนาคม พ.ศ. 2553 โดยผู้วิจัยทดลองสอนเอง ใช้เวลาทดลอง 10 ชั่วโมง 10 แผนการสอน

## 5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 เกม หมายถึง กิจกรรมที่นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นเกมที่มีลักษณะผสมผสานกัน คือ มีการแข่งขันแพ้-ชนะ มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่น วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น กฎ กติกา จำนวนผู้เล่นทุกชั่วโมง และมีการให้คะแนนสะสมในแต่ละครั้งที่มีการเล่นเกม

5.2 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการพูดประโยคภาษาอังกฤษตามสถานการณ์หรือบริบทที่กำหนด

5.3 แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง แบบทดสอบเพื่อวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบปากเปล่าที่มีการสนทนาถาม-ตอบ และการกำหนดสถานการณ์เป็นประโยคภาษาไทยให้พูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษ

5.4 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกม หมายถึง แบบสอบถามความพึงพอใจ ความรู้สึก ที่นักเรียนมีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

## 6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 6.1 ได้เกมที่ใช้ฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์
- 6.2 เป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจที่จะปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. การสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร
3. การสอนทักษะการพูด
4. การสอนโดยใช้เกมทางภาษา
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กล่าวถึง ขอบข่ายเนื้อหาในภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ คุณภาพผู้เรียน ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้

##### 1.1 ขอบข่ายเนื้อหาในภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง พูด อ่าน เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับ ภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการ เชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิด โลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษา ต่อ ประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้สังคมโลก

## 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ค 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ค 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดย การพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ค 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของ ภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ค 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็น พื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ค 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ค 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก



### 1.3 คุณภาพผู้เรียน

เฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุไว้ว่า นักเรียนควรมีความสามารถ ดังนี้

ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมายตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ

พูดได้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อนบอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ โกลัศตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องโกลัศตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

พูดและทำท่าประกอบตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/ วันสำคัญ /งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องโกลัศตัว

มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมโกลัศตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๓๐๐-๕๐๐ คำ (คำที่เป็นรูปธรรม)

ใช้ประโยคคำเดียว (one word sentence) ประโยคเดียว (simple sentence) ในการสนทนาได้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

### 1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆและแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ค 1.1.1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน

- ค 1.1.2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่ายๆถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ค 1.1.3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
- ค 1.1.4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ
- มาตรฐาน ค 1.2 มีทักษะสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
- ค 1.2.1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
- ค 1.2.2 ใช้คำตั้งและคำขอร้องง่ายๆตามแบบที่ฟัง
- ค 1.2.3 บอกความต้องการง่ายๆของตนเองตามแบบที่ฟัง
- ค 1.3.4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆเกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง
- ค 1.2.5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่างๆตามแบบที่ฟัง
- มาตรฐาน ค 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆโดยการพูดและการเขียน
- ค 1.3.1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
- ค 1.3.2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน
- สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม
- มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ
- ค 2.1.1 พูดและทำท่าประกอบตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
- ค 2.1.2 บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
- ค 2.1.3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
- มาตรฐาน ค 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- ค 2.2.1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ค 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ค 3.1.1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ค 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ค 4.1.1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

มาตรฐาน ค 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ค 4.2.1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

## 2. การสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร

การสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (the Communicative Approach) เป็นการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งมุ่งเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน จัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากการฟัง ไปสู่การพูด การอ่าน การจับใจความสำคัญ ทำความเข้าใจ จดจำแล้วนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้

### 2.1 หลักสำคัญในการจัดการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

สมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 109-111) มอร์โรว์ (Morrow, 1981 อ้างถึงใน นพเก้า ณ พัทลุง 2548: 18) และ สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2545: 38) ได้กล่าวถึงหลักสำคัญในการจัดการเรียนการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร สรุปได้ดังนี้

1) ให้ผู้เรียนทราบถึงความมุ่งหมายของการเรียนและการฝึกใช้ภาษา เพื่อให้การเรียนภาษาเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน ให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเมื่อเรียนแล้ว สามารถทำบางสิ่งบางอย่างเพิ่มขึ้นได้ นั่นคือ สามารถสื่อสารได้ตามที่ตนต้องการ

2) สอนในลักษณะบูรณาการในชีวิตประจำวัน การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร มักต้องใช้ทักษะหลายทักษะรวมกันไป และในบางครั้งต้องอาศัยกิริยาท่าทางประกอบ ดังนั้น ผู้เรียนภาษาก็ควรจะได้ทำพฤติกรรมเช่นเดียวกับชีวิตจริง ผู้เรียนควรจะได้ฝึกและใช้ภาษาในลักษณะของทักษะรวมตั้งแต่เริ่มต้น

3) ต้องให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการใช้ภาษา ที่มีลักษณะเหมือนในชีวิตประจำวัน ให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ได้จริง ในการทำกิจกรรมการใช้ภาษาควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาส

เลือกใช้ข้อความที่เหมาะสมกับบทบาทและสถานการณ์ด้วย นั่นคือ ผู้เรียนต้องได้เรียนรู้ความหมายของสำนวนภาษาในรูปแบบต่างๆ ด้วยเช่นกัน

4) ต้องให้ผู้เรียนฝึกการใช้ภาษามากๆ การที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้นั้น ผู้เรียนต้องมีโอกาสได้ทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ด้วย

5) ไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนทุกครั้งไป ความผิดพลาดนั้นไม่ได้ทำให้เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสารภาษา ตามความเป็นจริงของธรรมชาติการสื่อสาร ซึ่งอาจจะใช้ภาษาผิดพลาดบ้างแต่ก็สามารถสื่อความหมายได้

สรุปได้ว่า การสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาสื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน ครูผู้สอนต้องมีเทคนิค วิธีการหลากหลายที่จะจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาตามสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เหมือนจริง วิธีสอนนี้ให้ความสำคัญด้านความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา แต่ไม่ละเลยเรื่องความถูกต้องของภาษา ครูผู้สอนควรชี้แนะการใช้ภาษาที่ถูกต้องหลังจากที่พบข้อผิดพลาดของนักเรียนในการสรุปบทเรียนของการสอนแต่ละครั้ง

## 2.2 การจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสาร

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาเป็นอย่างมาก เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในลักษณะที่เต็มสมบูรณ์ ช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียน ช่วยให้การเรียนรู้ภาษาเป็นไปอย่างธรรมชาติและช่วยสร้างบริบทที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน ลิตเติลวูด (Littlewood, 1983 อ้างถึงใน สุทธิดา ภูซงค์ 2547: 34-35) ได้แบ่งกิจกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามวัตถุประสงค์ (functional communication activity) และกิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการปฏิสัมพันธ์ในสังคม (social interaction activity)

2.2.1 กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามวัตถุประสงค์ (functional communication activity) เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาเป็นสื่อในการทำกิจกรรม ซึ่งอาจจัดได้หลายแบบ แต่มีหลักร่วมกันคือ ผู้สอนต้องกำหนดสถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความจำเป็นที่จะต้องใช้ภาษาเพื่อหาข้อมูลที่ตนยังขาดอยู่ หรือเพื่อแก้ปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังนี้

1) กิจกรรมแลกเปลี่ยนข้อมูลในวงจำกัด กิจกรรมแบบนี้มักเป็นงานคู่หรืองานกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะได้รับข้อมูลเพียงส่วนหนึ่งและต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ตนมีกับเพื่อนด้วยการถาม-ตอบจึงจะมีข้อมูลครบถ้วนได้

2) กิจกรรมแลกเปลี่ยนข้อมูลในวงกว้าง กิจกรรมแบบนี้นักเรียนจะมีอิสระในการใช้ภาษามากกว่ากิจกรรมแลกเปลี่ยนข้อมูลในวงจำกัด กล่าวคือ แทนที่ผู้เรียนจะใช้เฉพาะวิธีถาม-ตอบตามที่กำหนดไว้ ผู้เรียนสามารถใช้วิธีการพูดอย่างอื่นได้ตามที่คิดว่าเหมาะสม เช่น พูดบรรยายให้ข้อเสนอแนะ

3) กิจกรรมการแลกเปลี่ยนข้อมูลและหาข้อสรุปจากข้อมูล กิจกรรมแบบนี้มีลักษณะคล้ายกับการเล่นต่อภาพ (jigsaw) กล่าวคือ ผู้เรียนแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มจะได้รับข้อมูลคนละส่วนซึ่งแตกต่างกัน ผู้เรียนจะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลกันก่อนจนได้ภาพรวมของข้อมูลทั้งหมด จากนั้นจึงนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือหาข้อสรุปอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่กำหนดไว้

4) กิจกรรมหาข้อสรุปจากข้อมูล ผู้เรียนจะได้รับข้อมูลครบถ้วนเหมือนกันหมดจึงไม่ต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลกันดังเช่นกิจกรรมอื่น แต่ผู้เรียนจะต้องร่วมกันอภิปรายหรือแก้ไขปัญหา กิจกรรมแบบนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับการแก้ปัญหาทั่วไปในชีวิตจริง

2.2.2 กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการปฏิสัมพันธ์ในสังคม กิจกรรมประเภทนี้คล้ายคลึงกับกิจกรรมประเภทแรก แต่จะกำหนดสถานการณ์และบทบาทของผู้เรียนไว้ คือ

- 1) ครูใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนและการจัดระเบียบวินัยในชั้นเรียน
- 2) ครูใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางในการสอนวิชาต่างๆ
- 3) การให้ผู้เรียนสนทนากับครูหรือสนทนากันเองเป็นภาษาอังกฤษ
- 4) การให้ผู้เรียนสร้างบทสนทนาและแสดงบทบาทสมมุติ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนภาษาอังกฤษ

สรุปได้ว่า กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะผสมผสานกัน เป็นกิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามวัตถุประสงค์และการใช้ภาษาเพื่อการปฏิสัมพันธ์ในสังคม คือ มีการสนทนาถามตอบเพื่อหาข้อมูลที่ต้องการและการทำกิจกรรมที่มีการกำหนดสถานการณ์และบทบาทของผู้เรียนไว้

### 2.3 ขั้นตอนในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

มีผู้ได้ศึกษาขั้นตอนในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ เช่น สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 112-115) พรสวรรค์ สีป้อ (2550: 25) และกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544: 134-136) พอสรุปได้ดังนี้

- 1) ชี้นำเสนอเนื้อหา (presentation or introducing new language) การสอนในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบที่ใช้กันจริงโดยทั่วไป รวมทั้งวิธีการใช้ภาษา ด้าน

การออกเสียง ความหมาย คำศัพท์ และโครงสร้างไวยากรณ์ ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์

2) ขั้นการฝึก (practice/controlled practice) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ในลักษณะของการฝึกแบบควบคุม โดยผู้สอนเป็นผู้นำการฝึก ไปสู่การฝึกแบบค่อยๆปล่อยให้ทำเองมากขึ้น เป็นแบบกึ่งควบคุม เพื่อให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบของภาษาได้ ส่วนใหญ่มักใช้การฝึกแบบกลไก หรือการฝึกซ้ำๆ คือ ฝึกซ้ำตามตัวอย่าง ยังไม่เน้นด้านความหมาย เพียงแต่ให้จดจำและใช้รูปแบบภาษานั้นได้ ในการฝึกจะเริ่มจากการฝึกปากเปล่า และฝึกตามสถานการณ์ที่สร้างขึ้นภายในห้องเรียนตามลำดับ ในขั้นนี้ครูต้องให้ข้อมูลป้อนกลับด้วยเพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าตนใช้ภาษาได้ถูกต้องหรือไม่

3) ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (production / free practice) เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด เนื่องจากเป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำเมื่อผู้เรียนมีปัญหาเท่านั้น ผู้สอนและผู้เรียนจะรู้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องที่เรียนมากน้อยเพียงใดจากการสังเกตการเลือกใช้ภาษาของผู้เรียน ภาษาที่ใช้ไม่จำเป็นต้องตามรูปแบบที่กำหนดให้ อาศัยกลวิธีหรือเทคนิคการสอนอย่างหลากหลายเช่น การใช้สื่อของจริง (authentic materials) การเรียงประโยคที่จัดวางอย่างสับสน (scrambled) การใช้เกมทางภาษา (language games) เกมที่ดีต้องมีลักษณะ 3 ประการ คือ (1) การหาข้อมูลที่ขาดหายไป (information gaps) (2) ตัวเลือก (choice) และ (3) การให้ข้อมูลป้อนกลับ (feedback) การใช้ภาพชุดเรื่องราว (picture strip story) และบทบาทสมมติ (role-play) ก็เป็นเทคนิคการสอนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับในเชิงบวก

อย่างไรก็ตามวิธีสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารก็เป็นวิธีสอนวิธีหนึ่งที่มีทั้งข้อดีและข้อจำกัด พรสวรรค์ สิปโป (2550: 26) และสุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 118) ได้สรุปข้อดีและข้อจำกัดไว้อย่างสอดคล้องกันดังนี้

1) ข้อดีของการสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารคือ เป็นวิธีการสอนที่สอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนภาษา ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันฝึกใช้ภาษา ใช้ความคิดและมีความกล้าในการใช้ภาษาอย่างไม่กลัวผิด รวมทั้งมุ่งให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริง

2) ข้อจำกัดของการสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารคือ ผู้สอนต้องมีความรู้ความสามารถรอบด้าน เพื่อพร้อมรับหรือสร้างสถานการณ์ให้เหมือนกับสถานการณ์จริงให้แก่ผู้เรียน การวัดผลและประเมินผลจะเน้นทักษะสัมพันธ์ ครูต้องมีความรู้และทักษะในการวัดผลแบบต่างๆแล้วทำการวัดผลตลอดทั้งภาคเรียน จึงจะเห็นพัฒนาการในการสื่อสารของผู้เรียน

### 3. การสอนทักษะการพูด

การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้ และเข้าใจ จุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้นทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการประกอบอาชีพธุรกิจต่างๆ ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ทักษะการพูดจึงนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมาก เพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นเข้าใจ และช่วยให้การอ่านและการเขียนง่ายขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม ทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจและจดจำเท่านั้น

พรสวรรค์ สปีโอ (2550: 163) กล่าวว่า การพูดคือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม เป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต่างฝ่ายต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อความหมายของตนเอง และต่างฝ่ายก็ต้องตีความสิ่งที่ตนเองได้ฟัง ดังนั้นจุดประสงค์ของทักษะการพูด คือ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ หลีกเลี่ยงการทำให้ผู้อื่นสับสนเนื่องจากออกเสียงผิด ไวยากรณ์ผิด ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม นอกจากนั้นยังต้องพูดให้เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมด้วย

นพเก้า ณ พัทลุง (2548: 23) กล่าวว่า ทักษะการพูด หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารด้วยการพูดที่มีความชัดเจน ตรงประเด็น ครบถ้วน ฟังแล้วเข้าใจ และใช้คำพูดได้เหมาะสมกับกาลเทศะ โดยเป็นทักษะที่จะค่อยๆพัฒนาตามหลังทักษะการฟัง

#### 3.1 ระดับของทักษะการพูด

สำนักงานนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 75-76) ได้แบ่งระดับขั้นความสามารถของทักษะการพูดเป็น 5 ระดับ คือ

1) ระดับกลไก ได้แก่ (1) สามารถออกเสียงคำตามแถบเสียงได้ (2) สามารถออกเสียงประโยคจากแถบเสียงได้ (3) สามารถท่องชื่อ วัน เดือน ปี ได้ (4) สามารถนับจำนวนเลขได้ ฯลฯ

2) ระดับความรู้ ได้แก่ สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้ ฯลฯ

3) ระดับถ่ายโอน ได้แก่ (1) สามารถเปลี่ยนประโยคให้มีความหมายเหมือนกันโดยใช้คำที่กำหนดให้ และเปลี่ยนส่วนอื่นๆ ตามที่กำหนด (2) สามารถตอบทสนทนาตามสถานการณ์ที่กำหนด ฯลฯ

4) ระดับสื่อสาร ได้แก่ (1) สามารถบรรยายภาพเดี่ยวได้ (2) สามารถบอกทิศทางจากแผนที่ได้ (3) สามารถบรรยายภาพพูดได้ ฯลฯ

5) ระดับวิเคราะห์วิจารณ์ ได้แก่ (1) สามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึก จากเรื่องราวที่กำหนดให้ได้ (2) สามารถแสดงความคิดเห็นจากภาพที่กำหนดให้ได้ ฯลฯ

### 3.2 การสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

การสอนทักษะการพูดโดยปกติแล้วจะสอนควบคู่กันไปกับการสอนทักษะการฟัง ดังที่อรพิน พจนานนท์ (2537: 47) กล่าวถึงการสอนทักษะการพูดไว้ว่า เมื่อให้เด็กได้ฟังภาษา ชำนาญ กันจนสามารถเข้าใจความหมายและเสียงที่เปล่งออกมาแล้ว ก็ให้เด็กได้ฝึกพูดคำประโยคหรือ ข้อความนั้นๆ การให้เด็กฝึกพูดตามในชั้นเรียนนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ยุ่งยากมากนัก แต่การฝึกทักษะการพูดที่จะให้เด็กพูดได้คล่องในสถานการณ์ต่างๆ เป็นเรื่องที่ทำได้ยาก ทั้งนี้เพราะมีองค์ประกอบ หลายอย่างที่มีผลต่อการฝึกทักษะการพูดของเด็ก

นพเก้า ฅ พัทลุง (2548: 23-24) กล่าวว่าในการพัฒนาทักษะการพูด ครูผู้สอน ต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) การออกเสียงคำพูด (pronunciation) แต่ละภาษาจะมีการออกเสียงที่แตกต่าง กันทั้งเสียงสระและเสียงพยัญชนะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บางเสียงใน ภาษาอังกฤษจะไม่มีในภาษาไทย ทำให้เกิดปัญหาในการออกเสียงสำหรับเด็กไทย เช่น เสียง th เช่นคำว่า Think, Thanks เป็นต้น

2) การลงน้ำหนักคำ (stress) การเน้นเสียงในคำ วลี หรือประโยคเป็นสิ่งสำคัญ ในการพูด เพราะหากเน้นเสียงผิดที่อาจทำให้ความหมายในการพูดผิดเพี้ยนไปด้วย เช่น PROtest เป็นคำนาม proTEST เป็นคำกริยา

3) การออกเสียงสูงต่ำ (intonation) การพูดภาษาอังกฤษจะมีระดับเสียงสูง ปาน กลาง ต่ำ ทำนองเสียงสูงและต่ำจะขึ้นอยู่กับลักษณะของประโยค และความมุ่งหมายในการพูด เช่น ประโยคคำถามที่ต้องการคำตอบ Yes, No เสียงตอนท้ายของประโยคจะสูงขึ้น เช่น Are you a student?

4) การเว้นจังหวะในการออกเสียงในประโยค (rhythm) เป็นส่วนที่มีความสำคัญ เช่นเดียวกัน เพราะหากพูดผิดจังหวะไปอาจทำให้การสื่อความหมายคลาดเคลื่อนได้ เช่น Jane gave her baby powder milk. ประโยคนี้หากเว้นจังหวะหลัง her จะหมายความว่า เจนให้นม ผงเด็กแก่เธอ (บุคคลที่ 3) และหากเว้นจังหวะหลัง baby จะมีความหมายว่าเจนให้นมผงแก่ลูก เธอเอง

อรพิน พจนานนท์ (2537: 48) กล่าวถึง กิจกรรมส่งเสริมทักษะการพูดว่า ใน การฝึกทักษะการพูดนั้น ความสำคัญอยู่ที่ความสามารถของครูผู้สอน การบังคับหรือสั่งให้เด็กพูด



โดยครูมิได้จัดกิจกรรมที่เอื้อต่อการพูดภาษาอังกฤษนั้น ข่อมไม่ประสบความสำเร็จ ครูต้องเป็นผู้คิดกิจกรรมที่สนุกสนานและเอื้อต่อการฝึกพูดภาษาอังกฤษ จึงจะทำให้ผู้เรียนพูดได้

ฟินอกเซียโร และ บรัมฟิต (Finocchiaro and Brumfit, 1983 อ้างถึงใน สุมิตรรา อังวัฒนกุล 2540: 168) ได้เสนอกิจกรรมต่างๆ ในการสอนทักษะการพูดซึ่งผู้สอนอาจเลือกใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน เช่น ให้ถามหรือตอบคำถาม ซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถามเกี่ยวกับชั้นเรียนหรือประสบการณ์ต่างๆ นอกชั้นเรียน บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง ให้บอกลักษณะวัตถุ สิ่งของต่างๆ จากภาพ ให้เล่าประสบการณ์ต่างๆ ของนักเรียน โดยครูอาจให้คำสำคัญ หรือรายงานเรื่องราวต่างๆ ตามที่กำหนดหัวข้อให้ จัดสถานการณ์ต่างๆ ในชั้นเรียน ให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่างๆ กันไป เช่น ร้านขายของ ร้านอาหาร ธนาคาร รวมทั้งการฝึกสนทนาทางโทรศัพท์ และการแสดงบทบาทสมมุติ ให้เล่นเกมต่างๆ ทางภาษา ให้ได้วาที อภิปราย แสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่างๆ ให้อ่านหนังสือพิมพ์ไทย แล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ เป็นต้น

สมยศ เม่นแถม (2543: 65) ได้กล่าวถึงกิจกรรมที่ใช้ในการสอนพูดไว้หลายกิจกรรม เช่น ตอบคำถาม แนะนำตนเอง หรือแนะนำคนอื่น การสัมภาษณ์ การเล่าเรื่อง การอภิปรายปัญหา การโต้แย้ง ได้วาที การแสดงบทบาทสมมุติ และการเล่นเกม เป็นต้น

กุศยา แสงเดช (2548: 136-137) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการสอนพูดอาจจะจัดบทเรียนเป็นการถามตอบบทสนทนา หรือการเล่าเรื่อง การสอนอาจจะแบ่งออกเป็นขั้นตอนตามระดับจากง่ายไปหายาก เช่น

- 1) การฝึกให้ตั้งคำถามและตอบคำถาม การฝึกสนทนาในลักษณะนี้ควรฝึกประเภทของคำถาม เช่น คำถามเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ คำถามเรื่องบุคคล/ส่วนตัว เป็นต้น
- 2) การฝึกพูดบทสนทนา วิธีสอนในปัจจุบันใช้การฝึกบทสนทนาเพราะฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อสารความหมายกันจริงๆ การสร้างบทสนทนาภาษาอังกฤษ ควรใช้ภาษาง่ายๆ ครูต้องอธิบายความหมายของคำศัพท์และสำนวนที่นักเรียนไม่รู้จักก่อนที่จะฝึกพูดบทสนทนา
- 3) การฝึกพูดการเล่าเรื่อง การฝึกแบบนี้ควรใช้สถานการณ์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้ถูกต้องตามสถานการณ์และเกิดความสนุกสนาน พยายามใช้คำศัพท์และโครงสร้างที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

สรุปได้ว่าการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษต้องคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของภาษาที่สอน เช่น การออกเสียง การลงน้ำหนักคำ การออกเสียงสูงต่ำ รวมทั้งการใช้ภาษาได้เหมาะสมกับกาลเทศะและวัฒนธรรม ในการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูด ครูต้องจัดกิจกรรมให้หลากหลายเอื้อต่อการฝึกพูดภาษาอังกฤษ และทำให้เกิดความสนุกสนาน

### 3.3 ขั้นตอนการสอนพูด

ได้มีผู้เสนอขั้นตอนการสอนพูดไว้ ดังเช่น สกอตต์ (Scott, 1981 อ้างถึงใน ตุมิตรา อังวัฒนกุล 2540: 167-168) ได้เสนอขั้นตอนการสอนพูดไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นบอกวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรจะบอกให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
- 2) ขั้นเสนอเนื้อหา การเสนอเนื้อหาควรจะเป็นรูปบริบท ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะตั้งขึ้นกับบริบท เช่น ผู้พูดเป็นใคร ความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่จะพูด สถานที่พูด และเนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง

- 3) ขั้นฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อมๆ กัน หรือเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยินได้ฟังสำนวนภาษาหลายๆแบบ และเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริง และควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

บัญชา อิงสกุล (2545 อ้างถึงใน สกล มะโนตี 2551: 19) ได้กล่าวถึงทักษะการพูดว่า การสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษต้องสอนควบคู่กับการสอนทักษะการฟัง ขั้นตอนในการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่เสนอไว้มีดังนี้

- 1) ครูอธิบายสถานการณ์ที่ต้องการฝึกพูดให้นักเรียนฟังจนกว่านักเรียนเข้าใจว่าจะต้องแสดงท่าทางอย่างไร
- 2) ครูพูดบทสนทนาให้นักเรียนฟังเป็นตัวอย่าง
- 3) นักเรียนฝึกพูดบทสนทนาพร้อมกันทั้งชั้น
- 4) นักเรียนฝึกพูดบทสนทนาภายในกลุ่ม
- 5) ให้นักเรียนอ่านบทสนทนาพร้อมกันเป็นกลุ่มและรายบุคคล ในการสอนทักษะการพูด จะต้องไม่ให้นักเรียนอ่านบทสนทนาขณะที่เรียนการพูดเลยจนกว่านักเรียนจะได้ฝึกพูดในกลุ่มย่อย

สรุปได้ว่า การสอนทักษะการพูดควรมีขั้นตอนในการสอนคือ ให้ผู้เรียนได้รับความหมายของภาษาที่พูด แล้วจึงฝึกพูดและอ่านบทสนทนาที่กำหนดตามลำดับ

### 3.4 การประเมินทักษะการพูด

ในการประเมินทักษะการพูดควรกำหนดประเด็นในการประเมินไว้อย่างชัดเจน ดังเช่นสำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2545: 75) กล่าวถึงประเด็นการประเมินไว้ 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การใช้ภาษา

2) เนื้อหาสาระ 3) การเรียบเรียงเนื้อเรื่อง 4) ความคล่องตัว และ 5) กิริยาท่าทาง นอกจากนี้กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 250) ได้กล่าวถึงลักษณะการทดสอบทักษะการพูด ดังนี้

1) การพูดที่มีการควบคุม สามารถทดสอบได้โดย

(1) การให้ตัวนะที่สามารถมองเห็นได้ แต่นักเรียนควรมีความคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ที่ใช้เสียก่อน

(2) การให้ตัวนะที่เป็นคำพูด อาจใช้ภาษาแม่ หรือภาษาที่เรียน หรือในบางครั้งอาจเขียนก็ได้

(3) การสอบพูดปากเปล่าด้วยวิธีการทดสอบแบบโคลซ (cloze)

(4) การเล่าเรื่อง (narrative task) เล่าเรื่องให้ฟังแล้วให้ไปเล่าต่อให้เพื่อนฟัง แล้วบันทึกเทปไว้

(5) ให้พูดตามสถานการณ์สมมุติโดยใช้ภาษาตามหน้าที่ (function) ที่เหมาะสม

2) การพูดโดยอิสระในสถานการณ์การสื่อสารอย่างแท้จริง เช่น

(1) ให้บรรยายเหตุการณ์ในภาพพูด ถ้าเป็นระดับเริ่มเรียนอาจให้คำสั่งเป็นภาษาแม่

(2) ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องง่ายๆ

(3) ให้พูดตามหัวข้อที่กำหนดให้ ควรให้หลายๆ หัวข้อ

(4) ให้บรรยายสิ่งของ บุคคล ฯลฯ

(5) ให้พูดเพื่อสนับสนุนความคิดของตนเอง ได้แย้ง ปฏิเสธ พูดหักล้างข้อโต้แย้ง

(6) สนทนาและสัมภาษณ์ เนื้อหาในการสัมภาษณ์ ควรเลือกให้เหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน แบบสัมภาษณ์ที่เป็นนามธรรม ได้แก่ การแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผลในการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจให้อ่านบทความที่เตรียมไว้ล่วงหน้า การสนทนาจะเป็นการแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบัน

(7) ให้พูดนำเสนอข้อมูลจากสื่อต่างๆ เช่น บทความ ภาพ วิดิทัศน์ ฯลฯ

(8) ให้พูดสรุปจากเอกสาร

(9) ให้พูดเชิงวิเคราะห์โดยนำเสนอหน้าชั้น

ฟินอกเชียโร และ ซาโก (Finocchiaro and Sago, 1983 อ้างถึงใน สุมิตรา อังวัฒนกุล 2540: 214-215) ได้เสนอวิธีการทดสอบทักษะการพูด ดังนี้

1) ให้ผู้เรียนพูดประโยคสั้นๆ ตามผู้สอนหรือตามที่ได้ยินจากเทปบันทึกเสียง

2) ให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงประโยคต่างๆ

3) ให้ผู้เรียนบรรยายวัตถุอย่างหนึ่งอย่างใดโดยใช้ภาษาที่เรียน ถ้าเป็นผู้เรียนระดับกลาง วัตถุนั้นอาจจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก แต่ถ้าเป็นระดับที่สูงขึ้นก็อาจเป็นสิ่งที่ซับซ้อนขึ้นได้ เช่น เครื่องจักร เครื่องยนต์ ผู้เรียนอาจกล่าวถึงขนาดที่ตั้ง การใช้ประโยชน์ แต่ห้ามกล่าวถึงชื่อสิ่งของ หรือให้ผู้เรียนบรรยายสิ่งที่เห็น เช่น ภาพยนตร์หรือบุคคลสำคัญ แล้วให้ผู้เรียนคนอื่นเดาว่าเป็นเรื่องอะไร หรือเป็นใคร เป็นต้น

4) ให้ผู้เรียนบรรยายเหตุการณ์ในภาพชุด ถ้าเป็นระดับเริ่มเรียนอาจใช้คำสั่งเป็นภาษาแม่

5) ให้ผู้เรียนพูดตามหัวข้อ (topic) ที่กำหนดให้ ผู้สอนควรให้หลายๆ หัวข้อ เพราะผู้เรียนอาจจะคล่องในหัวข้อหนึ่งมากกว่าอีกหัวข้อหนึ่งก็เป็นได้

6) ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทเป็นผู้สัมภาษณ์ และพยายามหาข้อมูลให้ได้มากที่สุดจากผู้ถูกสัมภาษณ์ (ผู้สอน) แล้วจดบันทึกไว้

การวัดและประเมินผลทักษะการพูดนั้น สามารถทำได้หลายลักษณะ ตามระดับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยเริ่มต้นจากการพูดง่ายๆ ไปหายาก เช่น การพูดสนทนาและสัมภาษณ์ การใช้ภาษาแม่เป็นตัวแนะในการพูด การพูดนำเสนอข้อมูลจากสื่อต่างๆ เช่น ภาพ ทัศนคติ ฯลฯ และการพูดตามหัวข้อที่กำหนด เป็นต้น

#### 4. การสอนโดยใช้เกมทางภาษา

การใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษมีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียน มีความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และเกิดความแม่นยำในคำภาษามากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เป็นเพราะในขณะที่เล่นเกม นั้น นักเรียนพุ่งความสนใจไปที่การเล่น จะต้องเร่งพูดและเร่งทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจและรวดเร็ว ทั้งนี้จะต้องพูดให้ถูกต้องและชัดเจน เพื่อจะได้ทำกิจกรรมให้เสร็จโดยเร็วและถูกต้องด้วย การใช้ภาษาอย่างรวดเร็วและสามารถสื่อความได้นั้น ทำให้นักเรียนได้ฝึกภาษาและเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เป็นผลทำให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่ว มีความมั่นใจและกล้าในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น (สุไร พงษ์ทองเจริญ 2530: 778)

##### 4.1 ความหมายของเกม

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ครูผู้สอนนิยมใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอน เนื่องจากเกมทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

พรสวรรค์ สีป้อ (2550: 237) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียว หรือมากกว่าก็ได้ เกมอาจจะเป็น กิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมทางการเรียนรู้ก็ได้ การใช้เกมในการเรียนรู้ช่วยให้ ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและผ่อนคลาย เนื่องจากการได้ลงมือทำและเคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด ดังนั้นเกมจึงช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้ภาษา นอกจากนั้นเกมยังทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

ลูวิส และ เบดสัน (Lewis and Bedson, 1999 อ้างถึงใน เตือนใจ เฉลิมกิจ 2545: 15) กล่าวถึงเกมภาษาว่า สิ่งที่แยกเกมภาษาออกจากกิจกรรมอื่นๆ ในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศ ก็คือ การมีกฎกติกาที่ชัดเจนเป็นตัวนำการปฏิบัติของเด็กๆ และมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา และทักษะอื่นๆ ได้ เกมอาจจะมีลักษณะเป็นการแข่งขัน แต่ก็มีใช้ เงื่อนไขที่สำคัญเป็นอันดับแรก เด็กๆ อาจจะใช้ทักษะทางภาษาอย่างชาญฉลาดในการทำกิจกรรมที่ ต้องร่วมมือกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดก็ได้

สรุปได้ว่า เกม คือ กิจกรรมที่มีกฎกติกาที่ชัดเจน อาจมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ที่ทำให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และ สติปัญญา เกมทางภาษาจะทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาที่ต้องร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ที่กำหนดได้

#### 4.2 ประเภทของเกม

การเล่นเกมมีหลายประเภทดังที่ ปราณี ทองคำ (2542 อ้างถึงใน สกล มะโนดี 2542: 29-30) ได้รวบรวมไว้ ดังนี้

##### 4.2.1 จำแนกได้ตามวัสดุที่ใช้

1) เกมที่มีวัสดุประกอบ เป็นเกมที่ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น จดาก เบี้ย เป็นต้น เกมประเภทนี้ เช่น เกมไพ่ เกมบิงโก เกมต่อคำศัพท์ (crossword)

2) เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ เช่น เกมบทบาทสมมติ เกมทายปัญหา เกมใบ้ คำ

##### 4.2.2 จำแนกตามจำนวนผู้เล่น แบ่งได้ดังนี้

1) เกมบุคคล (individual game) ลักษณะการเล่นเป็นส่วนบุคคลแต่ละคนเล่น เป็นอิสระต่อกัน เช่น เกมต่อภาพ เกมตารางปริศนา

2) เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม (group or team game) เป็นเกมที่ต้องการ ทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันภายในทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร

3) เกมผลัด (relay game) เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีมแต่มีลักษณะการเรียงหรือสลับลำดับ เช่น เกมบิงโก เกมกระดานต่างๆ

#### 4.2.3 จำแนกตามลักษณะการเล่นเกมนี้นี้

- 1) เกมแข่งขัน (competition game) เป็นลักษณะเกมการเล่นที่ต้องการแข่งขันเพื่อแพ้-ชนะ ซึ่งเป็นเกมส่วนใหญ่ที่เรานำมาเล่นกันเสมอ
- 2) เกมที่ไม่มีวัตถุประสงค์ ประกอบ เช่น เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ
- 3) เกมสำหรับสร้างกลุ่มสัมพันธ์ (game for group relation) เป็นเกมที่นำมาใช้ในการสร้างความสัมพันธ์กลุ่มและรวมถึงเกมที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์และเรียนรู้ถึงกระบวนการกลุ่ม (group dynamics) ด้วย

สรุปได้ว่า เกมประกอบการสอนสามารถจำแนกได้หลายประเภท เช่น ตามจำนวนผู้เล่น ลักษณะการเล่น ในการนำเกมมาใช้สอนควรเป็นเกมที่มีลักษณะผสมผสานกัน เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เหมาะสมกับวัยของนักเรียนและนักเรียนชอบเล่นเกมนั้น เป็นต้น

#### 4.3 หลักในการเลือกเกม

การใช้เกมประกอบการสอน จะต้องคิดอย่างรอบคอบในการเลือกเกม เพื่อให้การสอนประสบความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

นิตยา สุวรรณศรี (2542: 14) กล่าวถึงหลักในการเลือกเกมในการสอนภาษาอังกฤษ ดังนี้

- 1) กำหนดถึงจุดประสงค์ของเกม ว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการสอนหรือไม่
- 2) คำนึงถึงช่องว่างภายในห้องเรียนที่จะใช้เล่นเกม (สถานที่)
- 3) จำนวนของนักเรียนจะจำกัดตัวเลือกเกี่ยวกับเกม บางเกมจะเล่นได้ผลดีถ้ามีนักเรียนจำนวนมาก ในขณะที่บางเกมใช้คนเพียง 2 คน แต่บางเกมก็อาจจะนำมาปรับใช้ได้ทั้งนี้ ต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้า
- 4) ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีมหรือรายบุคคล และบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
- 5) ควรคำนึงถึงวัยของผู้เล่นเกมด้วย เพราะตามปกติแล้วเราจะไม่อยาก让孩子เล่นเกมของผู้ใหญ่ และไม่อยากให้ผู้ใหญ่เล่นเกมของเด็ก
- 6) คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องออกกำลังหรือแสดงท่าทาง อาจจะจัดให้เล่นท้ายชั่วโมง มิฉะนั้นจะเกิดความวุ่นวายจนเรียนไม่ได้ในชั่วโมงนั้น ถ้าหากต้องการ

หรือจำเป็นต้องเล่นก่อนหน้านั้น คือต้นชั่วโมงหรือกลางชั่วโมง ก็เลือกเกมที่เสียๆ ไม่ใช่เสียมากนัก

7) กำหนดเวลาในการเล่นเกมที่ไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและแผนการดำเนินการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น

8) เตรียมวัสดุให้พร้อมล่วงหน้า หรือถ้ามีความจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง ก็เปลี่ยนวัสดุหรือคำศัพท์ตามความเหมาะสม

9) ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่าจะมีการให้รางวัลหรือไม่ ตามปกติแล้ว ความพอใจจากเกมเพียงพอแล้วสำหรับการเล่นเกมหรือแข่งขันแบบธรรมดา ถ้าต้องการจะให้รางวัลก็ควรให้เป็นส่วนหนึ่งของเกม เช่น การเล่นเกมหย่อนลูกอมลงไปในช่วงคนก็ได้รับลูกอมนั้นๆ ไว้ คือพยายามให้ทุกคนที่เล่นมีโอกาสได้รับสิ่งของ ส่วนมากจะเป็นขนม เช่น ถั่ว

10) ควรมีเอกสารหรือหนังสือประกอบการเล่นเกม เพราะหนังสือเกี่ยวกับเกมจะให้แนวความคิดใหม่ๆ ในการจัดการการเรียนการสอนและสามารถดัดแปลงเกมต่างๆ ให้เหมาะสมกับบทเรียนของเรา แต่ข้อสำคัญพยายามให้นักเรียนได้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุด

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538: 1-2) กล่าวถึงลักษณะของเกมที่ดี ดังนี้

1) ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก  
2) ไม่กินเวลามาก ถ้าใช้กับเด็กเล็กควรไม่เกิน 10-15 นาที เพราะเด็กมีความสนใจระยะสั้น การเล่นเกมไม่ควรจะเล่นจนเสียเวลาในการสอนบทเรียนในหลักสูตร อย่าลืมนะว่าเกมเล่นเพื่อเป็นการฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น

3) ต้องเป็นเกมที่นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนัก ถ้าครูต้องการให้นักเรียนเคลื่อนไหว ควรนำเกมนั้นไปเล่นในช่วงพักพลศึกษา

4) ใช้เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง

5) เกมจะต้องมีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจน

6) ต้องเป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้

7) เกมนั้นจะต้องใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2542: 19) กล่าวว่าเกมที่ดีมีลักษณะ ดังนี้

1) ใช้เวลาน้อย และไม่ต้องเตรียมคำล่วงหน้ามาก

2) เล่นง่ายและทำท่ายความสามารถของผู้เล่น

3) สั้นและสะดวกในการเล่นในเวลาเรียน

4) ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่ทำให้นักเรียนเสียวินัยในห้องเรียน

5) ไม่เสียเวลาในการตรวจผลงาน

สรุปได้ว่า เกมที่ดี ควรเป็นเกมที่ครูไม่ควรเสียเวลาในการเตรียมมากนัก มีกฎกติกาชัดเจน เข้าใจง่าย เล่นง่าย ทำท่ายความสามารถ ควรใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 10-15 นาที เป็นเกมที่ทำให้นักเรียนสนุกสนาน สามารถฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้ และไม่ควรทำให้ชั้นเรียนวุ่นวายเกินไป

#### 4.4 ขั้นตอนการสอนเกม

ทิสนา แคมมณี (2552: 365) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนเกม ดังนี้

- 1) ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
- 2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
- 3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น

ของผู้เรียน

- 4) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2542: 17) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนเกมเมื่อนักเรียนคุ้นเคยกับเกมที่เขาจะเล่นแล้วว่า การแนะนำเกมใหม่ครูอาจจะอธิบายวิธีเล่น กฎเกณฑ์ สาริตส่วนหนึ่งของเกม นักเรียน 1 กลุ่มทดลองเล่นหน้าชั้น ครูควรเขียนสิ่งสำคัญ (key language) หรือวิธีการบนกระดานดำ ให้แต่ละกลุ่มลองเล่น

นอกจากนี้ นิตยา สุวรรณศรี (2542: 19-20) ได้กล่าวถึงกระบวนการและขั้นตอนไว้ ดังนี้

- 1) เตรียมตัวให้พร้อมในการเล่น เกม อ่านกฎเกณฑ์หลายครั้งจนแน่ใจว่าเข้าใจแล้วอย่างถ่องถ้วน รวบรวมวัสดุที่จำเป็น เตรียมคำพูดที่จะพูดในระหว่างเล่นเกม หรือหลังการเล่นเกม
- 2) ก่อนแนะนำเกม ควรถามนักเรียนก่อนว่าสนใจในกิจกรรมลักษณะนี้หรือเปล่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กโต

3) เลือกเกมที่นักเรียนจำนวนมากมีส่วนร่วม ในชั้นที่มีนักเรียนค่อนข้างมากจะต้องมีนักเรียนบางส่วนที่ต้องเป็นผู้ฟังและสังเกตแต่ก็มีส่วนในการทำคะแนน และมีส่วนร่วม ส่วนในชั้นที่มีจำนวนนักเรียนน้อยก็พยายามให้นักเรียนทั้งหมดมีส่วนร่วม

4) พยายามเลือกเกมที่อยู่ในขอบเขตความสามารถของนักเรียนเพราะถ้านักเรียนสามารถเล่นได้ก็จะทำให้เกมนั้นท้าทายยิ่งขึ้น

5) อย่าให้เกมตอนเริ่มต้นช้าโหมง อาจจะใช้ตอนกลางหรือตอนท้าย เมื่อนักเรียนต้องการเปลี่ยนบรรยากาศ

6) บอกวิธีเล่นเกมอย่างละเอียด ชัดเจน และต้องแน่ใจว่าทุกคนเข้าใจวิธีเล่นเกมโดยอาจทดลองสักเล็กน้อยเพื่อให้แต่ละคนรู้บทบาทของตน



- 7) ครูเป็นผู้ดูแล แนะนำด้วยตนเอง และถ้าจะแนะนำอะไรควรยืนอยู่หน้าห้อง เพื่อให้แน่ใจว่าทุกคนสามารถมองเห็นครู
- 8) ควรรักษากฎเกณฑ์ในการเล่นอย่างเคร่งครัด
- 9) ควรมีการควบคุม ถึงแม้ช่วงการเล่นจะเปิดโอกาสให้นักเรียนสนุก
- 10) สังเกตอาการปฏิกิริยาของนักเรียนขณะเล่นเกม พยายามมองข้ามข้อผิดพลาดเล็กๆ น้อยๆ เสีย ก็จะทำให้เด็กมีความสุขมากขึ้น
- 11) ในการเล่นเป็นทีม ควรให้จำนวนคนในแต่ละทีมเท่ากัน และนักเรียนที่มีความสามารถในแต่ละทีมเท่าๆ กันด้วย ทั้งนี้เพื่อป้องกันนักเรียนที่เรียนอ่อน ไม่ให้เกิดความอายเมื่อทำผิด และทำให้เกมตื่นเต้นมากขึ้นด้วย มีผู้อำนวยการทางวิธีสอนได้แนะไว้ว่าควรจัดทีมใหม่ทุกครั้งเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศและทำให้เกมนั้นๆ ตื่นเต้น
- 12) เกมควรยืดหยุ่นได้ ถ้าเกมไหนใช้ไม่ได้ผลอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงบ้างเพราะเกมแต่ละเกมอาจจะไม่เหมาะสมกับผู้เล่นทุกกลุ่ม
- 13) อย่าใช้เวลานานเกินไปในการเล่น เพราะนักเรียนอาจจะเบื่อและเกมแต่ละเกมอย่าใช้เล่นบ่อยจนเกินไป

#### 4.5 บทบาทของครู

ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการเล่น การดำเนินเกม การทำให้เกมสนุกสนาน และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเล่น

นิตยา สุวรรณศรี (2542: 17) กล่าวถึงบทบาทของครูที่จะทำให้การเล่นบรรลุวัตถุประสงค์ว่า ครูควรเดินดูนักเรียนแต่ละกลุ่ม ฟัง เสนอแนะ ชมเชย และแก้ไขถ้าหากจำเป็น ถ้าครูยังไม่คุ้นเคยในการจัดกิจกรรมกลุ่ม ก็อาจเริ่มอย่างช้า ๆ คือ ทำให้นักเรียนคุ้นเคยกับกิจกรรมที่ทำเป็นคู่ รวมทั้งชี้แจงว่าเป็นการแข่งขันระหว่างแถว หรือกลุ่ม หรือแข่งขันกับตัวเอง และในช่วงหลาย ๆ สัปดาห์ อาจจะทำให้นักเรียนแต่ละแถวจัดกลุ่ม แล้วเล่นเกมกัน

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538: 3) กล่าวถึงบทบาทของครูไว้ 3 ฐานะ ดังนี้

- 1) ครูในฐานะผู้ควบคุมพฤติกรรมของนักเรียน บางครั้งครูจำเป็นต้องตักเตือนนักเรียนไม่ให้ออกนอกกลุ่มออกจากเกมการเล่น ไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังเกินไปจนรบกวนนักเรียนห้องอื่น ๆ ครูอาจใช้แถบประโยคคำสั่งที่เขียนไว้ล่วงหน้ามาพูดให้นักเรียนดูเพื่อตักเตือนนักเรียนเป็นต้นว่า “Quiet, please.”, “Only one student speaking” , “Sit down, please.” , ฯลฯ แถบประโยคเหล่านี้อาจช่วยให้ครูไม่ต้องตะ โทนแข่งกับเสียงนักเรียนและช่วยเรียกความสนใจของนักเรียน ทั้งยังช่วยฝึกทักษะในการอ่านด้วย

2) ครูในฐานะผู้ตัดสินความถูกต้องของเกมที่เล่นและการใช้ภาษาของนักเรียน ครูเป็นผู้ควบคุมให้นักเรียนเล่นเกมให้ถูกต้องตามกติกา เกมที่ให้ทายคำตอบ เช่น เกม What's my line? อาจให้นักเรียนเขียนคำตอบใส่ไว้ในเศษกระดาษเพื่อให้นักเรียนเปลี่ยนคำตอบกลางคัน ในขณะที่เพื่อนกำลังทาย

3) ครูในฐานะผู้ตัดสินให้คะแนน ครูเป็นผู้ตัดสินให้คะแนนแม้ว่าอาจจะให้นักเรียนเป็นผู้ช่วยตัดสินด้วยได้ แต่ครูต้องเป็นคนสุดท้ายที่จะตัดสินว่านักเรียนตอบผิดหรือถูก ครูไม่ควรตำหนินักเรียนต่อหน้าเพื่อน ควรวิจารณ์รวม ๆ หลังจากจบเกมแล้ว ถ้าอยากจะเตือนนักเรียนคนใดคนหนึ่งโดยเฉพาะควรเรียกมาหาเป็นการส่วนตัวหลังจากเลิกเรียนแล้ว

#### 4.6 ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม

วิธีสอนโดยใช้เกมมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด ดังที่ทิสนา แคมมณี (2552: 368-369) ได้กล่าวไว้ดังนี้

##### 1) ข้อดี

- (1) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
- (2) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประสบการณ์ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
- (3) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน

##### 2) ข้อจำกัด

- (1) เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
- (2) เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหนังสือเฉพาะ เกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่จำเป็นต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะคน
- (3) เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้
- (4) เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะ แม้ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองให้เข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และผู้เล่นจำนวนมากต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นอีก
- (5) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

สรุปได้ว่าเกมที่นำมาประกอบการเรียนการสอน ควรเป็นเกมที่สอดคล้องกับ จุดประสงค์และเนื้อหาที่ต้องการสอน เหมาะสมกับวัยและเป็นเกมที่นักเรียนชอบ คือ เป็นเกมที่มี ลักษณะผสมผสานกัน เช่น มีการแข่งขัน มีความแปลกใหม่ในวิธีการและวัสดุอุปกรณ์ประกอบการ เล่นเกม มีกฎเกณฑ์ กติกา ที่ง่าย สามารถทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ได้ฝึกทักษะ ทางภาษาภายใต้สถานการณ์ที่ท้าทาย เกิดความสนุกสนาน และได้รับความรู้ไปพร้อมกัน มีการ จัดหารางวัลให้กับนักเรียนเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน เพราะจะทำให้เด็กเรียนตั้งใจเล่นเกมมากยิ่งขึ้น และส่งผลดีต่อการเรียนรู้ด้วย สำหรับครูควรเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นไว้ก่อนการสอน และสิ่งที่ สำคัญคือครูผู้สอนต้องศึกษาทำความเข้าใจเกมที่จะนำมาใช้ให้เข้าใจดีเสียก่อน จึงจะทำให้การสอน ด้วยเกมบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีผู้นิยมใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังปรากฏ ในงานวิจัยของครูผู้สอนหลายท่าน ดังนี้

### 5.1 งานวิจัยในประเทศ

ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 28 คน โดยใช้เกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 83.10 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์รอบรู้ คิดเป็นร้อยละ 82.14

ราตรี ศรีทองเทศ (2544) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงความสามารถ ในการใช้กิจกรรมเกมในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเกษมสุริยัมนาจ จังหวัดนครปฐมที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษแตกต่างกัน จำนวน 25 คน พบว่า ความสามารถหลังเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมศรี อาจศึก (2549) ได้ศึกษาผลของการเรียนโดยใช้ปริศนาอักษรไขว้ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้าน ตะเคียน จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 27 คน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกษศิรินทร์ อ้วนภักดี (2548) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 41 คน พบว่า นักเรียนมี

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 80.72 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 82.93

## 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ซึงกู (Seung Koo, 1998 อ้างถึงใน สมศรี อาจศึก 2549) ได้ศึกษาวิธีสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถความเข้าใจในการฟังภาษาอังกฤษ ผลการวิจัย พบว่า การใช้เกมที่หลากหลายซึ่งมีประสิทธิภาพ จะช่วยนักเรียนในการลอกเลียนสถานการณ์จริง เกมช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้และส่งเสริมเจตคติที่ดีในการฟัง

ดิกเกอร์สัน (Dickerson, 1976 อ้างถึงใน เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี 2548) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้แอคทีฟเกม (Active Games) และแพสซีฟเกม (Passive Games) กับการสอนแบบธรรมดา เพื่อเป็นวิธีเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กเกรด 1 ที่มีความสามารถในขอบเขตจำกัด ผลการวิจัยพบว่าควรใช้เกมเป็นวิธีเสริมแรงในการเรียนมากกว่าการสอนแบบธรรมดา เพราะการสอนโดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พบปะกัน ทำให้เกิดการทำงานร่วมกัน และมีการแข่งขัน

เทลเลอร์ (Taylor, 1979 อ้างถึงใน เกษศิริรินทร์ อ้วนภักดี 2548) ได้วิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมและวิธีสอนแบบธรรมดา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์กันดีกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยวิธีสอนแบบธรรมดา

จากตัวอย่างผลสำเร็จในการใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะเลือกใช้เกมที่หลากหลายเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียน

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ จังหวัดขอนแก่น มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามหัวข้อต่อไปนี้

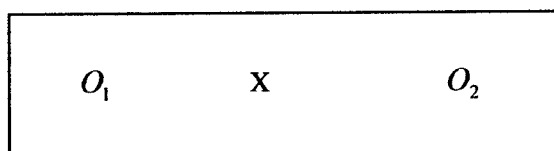
#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ อำเภอพระยืน จังหวัดขอนแก่น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ อำเภอพระยืน จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 17 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

#### 2. แบบการวิจัย

เป็นการวิจัยแบบกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design)



X หมายถึง การสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

$O_1$  หมายถึง คะแนนสอบก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

$O_2$  หมายถึง คะแนนสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 10 ชั่วโมง

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปากเปล่า วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นการสนทนาถาม-ตอบ 10 ข้อ 20 คะแนน ตอนที่ 2 เป็นการกำหนดสถานการณ์เป็นประโยคภาษาไทยให้พูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ 20 คะแนน รวม 40 คะแนน

3.2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกม เป็นแบบมาตรา-ประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

### 4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1.1 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด หลักการ เอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

4.1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการใช้เกม ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

4.1.3 ศึกษารูปแบบการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

4.1.4 วิเคราะห์สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดชั้นปี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการพูดที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน รายละเอียดดังนี้

1) มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

(1) ตัวชี้วัด ต 1.2.1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

(2) ตัวชี้วัด ต 1.2.2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆตามแบบที่ฟัง

(3) ตัวชี้วัด ต 1.2.3 บอกความต้องการง่ายๆของตนเองตามแบบที่ฟัง

(4) ตัวชี้วัด ต 1.2.4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆเกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

(5) ตัวชี้วัด ต 1.2.5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่างๆตามแบบที่ฟัง

2) มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

(1) ตัวชี้วัด ต 1.3.1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

4.1.5 วิเคราะห์ตัวชี้วัดชั้นปีภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (ข้อ 4.1.4) เพื่อจัดทำหน่วยการเรียนรู้ การกำหนดเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.1.6 เขียนแผนการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 แผน (ตารางที่ 3.1) ผู้วิจัยได้สร้างเกม ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของนักเรียน ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นสอน เป็นการนำทักษะการพูดที่เรียนมาแล้วในชั่วโมงมาฝึกในบริบทใหม่ซึ่งเป็นเกม เกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการทดลองเป็นเกมที่มีลักษณะผสมผสานกัน คือ มีการแข่งขันแพ้-ชนะ มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่น วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น กฎ กติกา จำนวนผู้เล่นเล่นทุกชั่วโมง และมีการให้คะแนนสะสมในแต่ละครั้งที่มีการเล่นเกม เมื่อครบ 10 ครั้ง นักเรียนที่มีคะแนนรวมร้อยละ 60 ขึ้นไปจะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้ และเป็นเกมที่มุ่งฝึกทักษะทางภาษาด้านการพูด แต่ละเกมมีขั้นตอนการเล่นประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

1) ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน และให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน

4) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ตารางที่ 3.1 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ หน่วย All about me ระดับชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	เกม	เวลา (ชั่วโมง)
1	How are you today?	โยนบอลทักทาย	1
2	Nice to see you too.	ยินดีที่รู้จัก	1
3	How old are you?	ถามอายุ	1
4	May I have an apple, please?	ขอผลไม้หน่อย	1
5	Color the bananas green.	ช่วยกันระบายสี	1
6	Give me a pen, please?	ปิดตาหยิบของ	1
7	How many books are there?	ทอดลูกเต๋าตอบคำถาม	1
8	What are these?	เกมกระชิบ	1
9	What animals do you like?	สัตว์อะไรที่เธอชอบ	1
10	What is she?	สนุกกับการถามอาชีพ	1

4.1.7 นำแผนการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาชั้นคว่ำอิสระ  
เพื่อให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

4.1.8 นำแผนการเรียนรู้เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณา และนำมา  
หาค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (Index of Item Objective  
Congruence: IOC) โดยใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้ (วรรณดี แสงประทีปทอง 2551: 332)

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

เมื่อ  $IOC$  แทน ดัชนีความสอดคล้อง  
 $\sum R$  แทน ผลรวมของการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ  
 $N$  แทน จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.33 – 1.00 ค่า IOC ของรายการที่ประเมิน  
แผนการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่ได้เท่ากับ 1.00 มีข้อเสนอแนะที่ต้องนำมาปรับปรุงคือ การใช้ภาษา  
ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารให้ใช้ภาษาอังกฤษให้



มากขึ้น แก่ไขความถูกต้องของการใช้ภาษาในการเขียนแผน ในขั้นสรุปผลให้ใช้คำถามเพื่อให้ นักเรียนได้สรุปองค์ความรู้ที่เรียนมาก่อนให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมอย่างอื่น เช่น การทำแบบฝึกหัด แก่ไขการใช้แบบฝึกหัดที่ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ การปรับเกมให้มีกฎ กติกา ชัดเจนและ ความยุติธรรมกับผู้เล่น และการใช้ภาพประกอบแบบฝึกหัดท้ายแผนที่อาจทำให้นักเรียนแปล ความหมายผิดไป

4.1.9 ปรับปรุง แก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะที่ได้รับ และเสนอ ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระอีกครั้ง แล้วปรับปรุงให้สมบูรณ์

4.1.10 นำแผนการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ อำเภอพระยืน จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1

#### 4.2 แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

เป็นแบบทดสอบปากเปล่า ใช้วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นการสนทนาถาม-ตอบ 10 ข้อ 20 คะแนน ตอนที่ 2 เป็นการกำหนดสถานการณ์เป็นประโยคภาษาไทยให้นักเรียนพูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ 20 คะแนน รวม 40 คะแนน แบบทดสอบนี้ใช้เมื่อผู้วิจัยได้ทดลองสอนตาม แผนการจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

4.2.1 ศึกษาเอกสาร ได้แก่ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเอกสารที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ

4.2.2 วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดจำนวนข้อสอบที่สอดคล้อง และเหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับชั้น จำนวน 20 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นการสนทนาถาม-ตอบ 10 ข้อ 20 คะแนน ตอนที่ 2 เป็นการกำหนด สถานการณ์เป็นประโยคภาษาไทยให้พูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ 20 คะแนน รวม 40 คะแนน ใช้เวลาทดสอบคนละ 10 นาที

4.2.3 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนเป็น แบบทดสอบปากเปล่า 2 ตอน คือ

(1) ตอนที่ 1 เป็นการพูดสนทนาถาม-ตอบ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 คะแนน

(2) ตอนที่ 2 เป็นการกำหนดสถานการณ์เป็นประโยคภาษาไทยให้นักเรียน พูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 คะแนน

การตรวจให้คะแนนสำหรับแบบทดสอบตอนที่ 1 ยึดเกณฑ์ความสามารถในการพูดได้ตอบ ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และความถูกต้องในการออกเสียง ดังแสดงในตารางที่ 3.2

**ตารางที่ 3.2 เกณฑ์ความสามารถในการพูดได้ตอบ ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และ ความถูกต้องในการออกเสียง**

คะแนน	การพูดได้ตอบ	ความคล่องแคล่ว	การออกเสียง
2	พูดตามรูปแบบประโยคที่เรียน สามารถสื่อความหมายได้เข้าใจดี	พูดคล่องเป็นธรรมชาติ เหมือนเจ้าของภาษา	ออกเสียงค่อนข้างเป็นสำเนียงภาษาต่างประเทศ
1	พูดตามรูปแบบประโยคที่เรียนไม่ได้ทั้งหมด แต่สามารถสื่อความหมายได้	พูดช้า ตะกุกตะกัก ไม่ต่อเนื่อง แต่สามารถสื่อความหมายได้	ออกเสียงค่อนข้างเป็นสำเนียงภาษาของตนเอง
0	ไม่สามารถพูดสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้	พูดตะกุกตะกัก ไม่ปะติดปะต่อ สื่อความหมายไม่ได้	การออกเสียงมีปัญหามากที่สุด ไม่สามารถสื่อความหมายได้

การตรวจให้คะแนนสำหรับแบบทดสอบตอนที่ 2 ยึดเกณฑ์ความสามารถทางการพูด ดังแสดงในตารางที่ 3.3

**ตารางที่ 3.3 เกณฑ์ความสามารถทางการพูด**

คะแนน	ความสามารถทางการพูด
2	พูดได้ถูกต้องเป็นประโยค
1	พูดไม่เป็นประโยคแต่สื่อความหมายได้
0	ไม่สามารถสื่อความหมายได้

4.2.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

4.2.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับจุดประสงค์ ความถูกต้องความเหมาะสมของการใช้ภาษาและความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการทดสอบ และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.66 – 1.00 มีข้อเสนอแนะที่ต้องนำมาปรับปรุง คือ รูปแบบของการใช้ภาษาและการใช้รูปภาพประกอบข้อสอบที่ยังไม่ชัดเจน

4.2.6 ปรับปรุง แก้ไข แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามข้อเสนอแนะที่ได้รับก่อนนำไปทดลองใช้

4.2.7 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4.3 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกม เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (พิตร ทองชั้น 2546: 232) คือ ระดับ 5 เห็นด้วยมากที่สุด 4 เห็นด้วยมาก 3 เห็นด้วยปานกลาง 2 เห็นด้วยน้อย 1 เห็นด้วยน้อยที่สุด แบบสอบถามนี้ใช้สอบถามนักเรียนเมื่อผู้วิจัยได้ทดลองสอนตามแผนการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

4.3.1 กำหนดประเด็นที่ต้องการสอบถาม ในหัวข้อต่อไปนี้

- 1) ความรู้ทางภาษาที่ได้รับ
- 2) ความสนุกสนานและทำท่าย
- 3) การนำความรู้ไปใช้
- 4) มนุษย์สัมพันธ์กับเพื่อน
- 5) ความรู้สึกรักต่อวิชาภาษาอังกฤษ

4.3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมตามประเด็นที่กำหนดในข้อ 4.3.1

4.3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและแก้ไข

4.3.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาและนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (IOC) ได้แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีค่าระหว่าง 0.66 – 1.00 แบบสอบถามความคิดเห็นมีข้อเสนอแนะที่ควรนำมาปรับปรุงแก้ไข คือ แก้ไขการใช้ภาษาให้มีความเหมาะสมมากขึ้น

4.3.5 ปรับปรุง แก้ไข แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน โดยใช้เกมตามข้อเสนอแนะที่ได้รับให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แล้วนำไปใช้จริงหลังจากดำเนินการสอนครบทุกแผนการสอน

## 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอนด้วยตนเอง และได้ดำเนินการทดลอง ดังนี้

5.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยใช้เวลา 3 ชั่วโมงเตรียมความพร้อมตามขั้นตอน ดังนี้

5.1.1 เตรียมการทดลองสอน เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมของนักเรียน โดยการทำความเข้าใจ และสร้างข้อตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติตนของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษที่ใช้เกมในการพัฒนาทักษะการพูด เช่น การแบ่งกลุ่มในแต่ละครั้ง การให้คะแนนสะสมแก่นักเรียนที่ชนะการแข่งขัน การให้รางวัลแก่นักเรียนที่มีคะแนนสะสมถึงร้อยละ 60 ของคะแนนทั้งหมด เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบทุกแผน

5.1.2 ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 2 ตอน ตอนละ 10 ข้อ รวม 20 ข้อ 40 คะแนน ใช้เวลานอกเวลาเรียน

5.2 ระหว่างการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลา 10 ชั่วโมง

5.2.1 ระยะเวลาในการทดลอง ใช้เวลาในช่วง เดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือน มีนาคม พ.ศ. 2553 ทำการทดลองสอนในวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ วันละ 1 ชั่วโมง

5.2.2 เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองสอน คือ หน่วย All about me เป็นเนื้อหาที่วิเคราะห์มาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีสาระ มาตรฐานและตัวชี้วัดเกี่ยวกับการพูด ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ 10 แผน

5.3 หลังการทดลอง ใช้เวลานอกเวลาเรียน จำนวน 3 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

5.3.1 ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

5.3.2 สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ ดังนี้

6.1 วิเคราะห์คะแนนจากการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $S.D.$ ) และใช้ค่าสถิติอ้างอิงได้แก่ การทดสอบเครื่องหมาย (sign test)

6.2 วิเคราะห์ระดับความคิดเห็นต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $S.D.$ )

## 7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

7.1 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ใช้การทดสอบเครื่องหมาย (sign test) มีรายละเอียดดังนี้ (สุพิมพ์ ศรีพันธ์วรสกุล 2544: 80)

การทดสอบโดยใช้เครื่องหมาย เป็นการทดสอบแบบนับจำนวนเครื่องหมายบวก (+) และลบ (-) ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลง เพื่อใช้ทดสอบความแตกต่างของประชากร 2 ชุด ที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน โดยมีความสัมพันธ์กันในลักษณะจับเป็นคู่ เป็นการทดสอบความแตกต่างที่ควบคุมให้หน่วยทดลองทั้งสองกลุ่มมีความคล้ายคลึงกันมากที่สุด การทดสอบโดยใช้เครื่องหมาย ใช้ได้กับข้อมูลที่มีระดับการวัดตั้งแต่มาตราอันดับที่สามารถเปรียบเทียบได้ในลักษณะของ “มากกว่า” และ “น้อยกว่า” หรือ “สูงกว่า” และ “ต่ำกว่า” โดยพิจารณาจากเครื่องหมายในการสรุปผลการวิจัย

วิธีการทดสอบประกอบด้วย

1) ตั้งสมมติฐาน

$H_0$  : ค่าเฉลี่ยของประชากร 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

$H_1$  : ค่าเฉลี่ยของประชากร 2 กลุ่ม แตกต่างกัน

2) ระดับนัยสำคัญ กำหนดระดับนัยสำคัญ เท่ากับ .01

3) หาผลต่างระหว่างข้อมูล 2 ชุดทีละคู่ โดยให้ข้อมูลชุดที่ 1 แทนด้วย  $X_1$

หมายถึง คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน ข้อมูลชุดที่ 2 แทนด้วย  $X_2$  หมายถึง คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน และให้เครื่องหมายดังนี้

3.1) ให้เครื่องหมายบวก (+) ถ้า  $X_2 > X_1$

3.2) ให้เครื่องหมายลบ (-) ถ้า  $X_2 < X_1$

3.3) ให้เลข 0 ถ้า  $X_1 = X_2$

4) นับจำนวนเครื่องหมาย + และเครื่องหมาย - ที่มีจำนวนน้อยกว่า

5) ให้  $r$  แทนจำนวนเครื่องหมาย + หรือ - ที่มีจำนวนน้อยกว่า

6) นำค่า  $r$  ที่ได้ในข้อ 5 ไปเทียบกับ  $r$  วิฤติ ที่ได้จากตารางแสดงวิฤตของ  $r$  สำหรับการทดสอบโดยใช้เครื่องหมาย และจะปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  เมื่อ  $r$  ที่คำนวณ น้อยกว่า หรือเท่ากับ  $r$  วิฤติที่ได้จากตาราง

7.2 การวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ย มีสูตรการคำนวณ ดังนี้ (ล้วน สายยศ 2546: 269-270)

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

เมื่อ  $\bar{X}$  เป็นค่าเฉลี่ย

$\sum X$  เป็นผลรวมทั้งหมดของคะแนน

$n$  เป็นจำนวนคะแนนหรือจำนวนตัวอย่าง

ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นมีการแปลความหมายดังที่ บุญชม ศรีสะอาด (2535: 100) กำหนดไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	เห็นด้วยปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	เห็นด้วยน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้  
(ล้วน สายยศ 2546: 273)

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

เมื่อ  $S.D.$  แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $X$  แทน คะแนนแต่ละตัว  
 $n$  แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มที่ศึกษา

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ จังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน แล้วนำมาวิเคราะห์ มีรายละเอียดตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม
3. ข้อเสนอแนะจากการทดลอง

#### 1. ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

การวิเคราะห์คะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ปรากฏผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม

กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.
ก่อนเรียน	1.76	1.15
หลังเรียน	9.82	7.93

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ค่าเฉลี่ยจากการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบเครื่องหมาย (sign test) โดยที่  $X_1$  หมายถึง คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน และ  $X_2$  หมายถึง คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน ปรากฏผลดังตารางที่ 4.2



ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม ด้วยการทดสอบเครื่องหมาย

$X_2 > X_1$ (+)	$X_2 < X_1$ (-)	$X_1 = X_2$ (0)	n	r จำนวนได้	r จากตาราง
17	0	0	17	0*	2

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากตารางที่ 4.2 จะเห็นว่า จำนวนคู่ของคะแนนที่  
คะแนนทดสอบหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน มีจำนวน 17 คู่ ส่วนจำนวนคู่ของคะแนนที่คะแนน  
หลังเรียนน้อยกว่าก่อนเรียน มีจำนวน 0 คู่ ค่า r ที่คำนวณได้ เท่ากับ 0 ค่า r วิฤตจากตาราง  
เท่ากับ 2 ค่า r ที่คำนวณได้น้อยกว่าค่า r วิฤตจากตาราง แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการวัด  
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## 2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ผลการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ปรากฏดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

รายการสอบถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีความน่าสนใจ	4.88	0.48	มากที่สุด
2. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียน ตื่นเต้นและสนุกสนาน	4.64	0.60	มากที่สุด
3. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำลาย ความสามารถของนักเรียน	4.70	0.46	มากที่สุด
4. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนชอบ เพื่อนมากขึ้น	4.76	0.66	มากที่สุด
5. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนใน ห้องมีความสามัคคีกัน	4.64	0.70	มากที่สุด
6. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียน เข้าใจบทเรียนมากขึ้น	4.82	0.39	มากที่สุด
7. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนชอบ เรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.76	0.66	มากที่สุด
8. นักเรียนสามารถนำเนื้อหาวิชาที่เรียนไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.70	0.68	มากที่สุด
9. การเรียนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้ และความเพลิดเพลิน	5.00	0.00	มากที่สุด
10. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนกล้า พูดภาษาอังกฤษ	4.94	0.24	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.78	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.78$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยเฉพาะข้อ 9 การเรียนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุดทุกคน รองลงมา คือ ข้อ 10 การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนกล้าพูดภาษาอังกฤษ และข้อ 1 การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีความน่าสนใจ

### 3. ข้อสังเกตจากการทดลอง

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม จำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 10 ชั่วโมง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการเรียนโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้สังเกตผู้เรียนระหว่างการเรียน และบันทึกการสังเกต พอสรุปโดยสังเขปได้ดังนี้

#### 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 How are you today?

การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนในชั่วโมงแรกพบว่า การพูดสนทนาตามบทสนทนาที่กำหนด นักเรียนที่ไม่สามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว ครูคอยช่วยเหลือโดยการเป็นคู่สนทนาด้วย เนื่องจาก บทสนทนาที่กำหนดให้พูดมีทั้งการทักทายและการถามทุกข์สุขที่มีการตอบ 2 แบบ คือ I'm fine, thank you. / I'm very well, thank you. ทำให้นักเรียนสับสนและไม่มั่นใจในการพูด

ในการเล่นเกมถามทุกข์สุข พบว่า นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนานและตื่นเต้นกับบทบาทในการเล่นของตนเอง ทุกคนตั้งใจมากที่จะพูดให้ได้ตามที่เกมกำหนด ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการพูด นักเรียนบางคนที่ไม่เคยสนใจเรียนแต่เมื่อให้เล่นเกมทำให้เขาตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น และสามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว ปัญหาที่พบคือ (1) นักเรียนมีความกังวลในการตอบที่ต้องตอบ I'm fine, thank you. และ I'm very well, thank you. สลับกันไป เนื่องจากการตอบ I'm very well, thank you. นักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับประโยคมาก่อน นักเรียนจะเลือกโยนบอลให้แก่ผู้ที่พูดได้คล่อง ส่วนนักเรียนที่ยังพูดไม่คล่องกลัวว่าจะทำให้กลุ่มแพ้จึงไม่ยอมเป็นผู้รับบอล บางคนตื่นเต้นมากเกินไปในการเล่นครั้งแรก ทำให้ตื่นเต้นจนพูดอะไรไม่ถูก ในขั้นสรุปหลังจากการเล่นเกม พบว่า นักเรียนสามารถพูดถามทุกข์สุขได้อย่างคล่องแคล่ว

#### 3.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Nice to see you too.

การฝึกพูดสนทนาตามบทสนทนาที่กำหนด นักเรียนยังไม่สามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว จะติดขัดในการบอกชื่อตนเองและถามชื่อคนอื่น ส่วนการพูดแสดงความยินดีที่รู้จัก

Nice to see you. / Nice to see you too. นักเรียนพยายามพูดจนสามารถพูดได้ ครูช่วยเหลือโดยเดินทำความรู้จักกับนักเรียน เพื่อฝึกให้นักเรียนพูดได้ถูกต้องและมีความมั่นใจมากขึ้น

การเล่นเกมนินจาที่รู้จัก พบว่า นักเรียนทุกคนเรียนด้วยความสนุกสนานและตื่นเต้นกับบทบาทในการเล่นเกมนินจาของคุณ หลายคนพูดว่าวันนี้จะต้องชนะการแข่งขันให้ได้ ปัญหาที่พบคือ (1) การกำหนดให้นักเรียนคนที่ถูกเอ่ยชื่อบอกชื่อของตนเอง และนักเรียนที่อยู่ด้านข้างทั้งสองต้องบอกชื่อตนเองก่อนพูด Nice to see you. หรือ Nice to see you too. ทำให้นักเรียนกังวลกับการพูดประโยคต่างๆตามที่กำหนด หลายคนพูดไม่ได้ ครูได้ลดประโยคลง ให้นักเรียนที่อยู่ด้านข้างของผู้ที่ถูกเอ่ยชื่อ พูด Nice to see you. หรือ Nice to see you too. เท่านั้น ทำให้เกมการแข่งขันสามารถดำเนินไปได้อย่างคล่องแคล่ว จนเหลือผู้ชนะในการแข่งขันจำนวน 13 คน ที่สามารถเล่นเกมได้นาน โดยไม่ถูกคัดออก

### 3.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 How old are you?

การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า การสนทนาถามอายุ ดัดข้ออยู่ที่การอ่านตัวเลข 10-20 ที่นักเรียนยังไม่ค่อยได้ ทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างช้าๆ ครูต้องคอยแนะนำการพูดประโยคที่ถูกต้องตลอดเวลา ทำให้นักเรียนสามารถพูดได้ดีขึ้น

การเล่นเกมนินจา พบว่า นักเรียนทุกคนตั้งใจฟังการพูดตอบคำถามของเพื่อนมากเพราะต้องการเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน เมื่อผลปรากฏว่ากลุ่มของตัวเองชนะ นักเรียนร้องเฮแสดงความดีใจและกระโดดโลดเต้นอย่างมีความสุข ปัญหาที่พบคือ นักเรียนจำประโยคไม่ได้ และยังไม่จำตัวเลข 10-20 ไม่ได้ ทำให้การถามอายุยากมากยิ่งขึ้น ครูกำหนดเพียงว่าขอให้นักเรียนบอกอายุถูกต้องก็จะได้ครั้งละคะแนน ถ้าบอกได้เต็มประโยคได้ 1 คะแนน

### 3.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 May I have an apple, please?

การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า วันนี้นักเรียนชอบมากที่สุด นักเรียนได้พูดขอผลไม้จากเพื่อนด้วยกัน คนที่ได้ภาพผลไม้จำนวนมาก ครูจะกล่าวยกย่องชมเชยทำให้นักเรียนพอใจและมั่นใจในตนเองมากยิ่งขึ้น

การใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกมขอผลไม้ พบว่า นักเรียนส่วนมากสามารถพูดขอผลไม้จากครูได้อย่างคล่องแคล่ว เสียงดังและแข่งขันกันพูด ทำให้บรรยากาศในการเล่นสนุกสนานมาก นักเรียนคู่ที่พูดเก่งแต่ไม่มีโอกาสได้พูดถึงกับแสดงความเสียใจ และเมื่อครูบอกว่าขอได้ภาพครบ 3 ภาพแล้ว ปลอ่ยให้คู่อื่นได้พูดบ้าง ก็ยังอยากเล่นเกมต่ออีก เกมนี้ นักเรียนสนุกมาก อาจเป็นเพราะนักเรียนสามารถพูดประโยคที่กำหนดได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง และเมื่อนักเรียนพูดขอผลไม้ได้ตรงกับภาพที่ครูมี นักเรียนก็จะได้ภาพนั้นจากครู ปัญหาที่พบคือ ผู้ชนะการแข่งขันต้องได้ภาพ 3 ภาพขึ้นไป ปรากฏว่ามีนักเรียนเพียง 1 คู่ที่ได้ภาพเกิน 3 ภาพ คือ

6 ภาพ ครูจึงอนุญาตให้นักเรียน 3 คู่ที่ได้ภาพ 2 ภาพ เป็นผู้ชนะในการแข่งขันด้วย เพราะสามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง (แต่ไม่ตรงกับภาพผลไม้ที่ครูมีเท่านั้น) นอกจากนี้ครูต้องคอยเตือนให้นักเรียนใช้คำว่า please ค่อยๆประโยคเสมอ

### 3.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Color the bananas green.

การร่วมกิจกรรม พบว่า ในการทำกิจกรรมที่ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งกลุ่มอื่นให้ทำตามคำสั่ง สองรอบแรกนักเรียนยังติดขัดในการสั่ง ครูต้องคอยบอกอย่างใกล้ชิด แต่รอบที่ 3-6 นักเรียนสามารถสั่งได้อย่างคล่องแคล่ว ในการทำตามคำสั่ง มี 2 กลุ่มที่ระบายสีผิดจากคำสั่งบ้าง เนื่องจากบอกสีได้ยังไม่ครบทุกสี

การใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกมช่วยกันระบายสี พบว่า นักเรียนส่วนมากใช้คำสั่งให้เพื่อนระบายสีผลไม้ไม่ได้ และได้ผู้ชนะในการแข่งขันทั้งหมด 11 คน ส่วนใหญ่นักเรียนสามารถระบายสีตามคำสั่งได้ถูกต้อง แต่จะมีปัญหาในการสั่งในส่วนของกรบอกสี ปัญหาที่พบคือ เมื่อตัวแทนกลุ่มใดสั่งไม่ได้ ครูจะเป็นคนสั่งแทน และทำการแข่งขันได้เพียง 6 ครั้งเท่านั้น เนื่องจากเวลาเรียนจะหมดและครูเห็นว่านักเรียนสามารถพูดได้แล้ว จึงหยุดการแข่งขัน และตัดสินใจให้กลุ่มที่ทำคะแนนได้ 5-6 คะแนนเป็นผู้ชนะ

### 3.6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Give me a pen, please.

การร่วมกิจกรรม พบว่า การใช้สำนวนภาษาในการบอกเพื่อนให้หยิบของให้ยังไม่คล่องเท่าใด แต่นักเรียนก็สามารถพูดได้ถูกต้อง เนื่องจากบทสนทนาที่กำหนดมีหลายประโยคนักเรียนสับสน และมีเวลาจำกัดในการฝึก

การใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกมปิดตาหยิบของ พบว่า นักเรียนสนุกสนานและตื่นเต้นมากในการเล่น เนื่องจากนักเรียนถูกปิดตาด้วยผ้า การที่ต้องเดินไปหยิบของขณะถูกปิดตา ทำให้บางคนหาโต๊ะไม่เจอ จนครูต้องคอยผลักเบาๆให้ไปตรงกับโต๊ะ บางคนขณะที่คลำหาสิ่งของบนโต๊ะทำของบนโต๊ะหล่น ต้องคลานหาโต๊ะ ทำให้เพื่อนหัวเราะด้วยความสนุกสนาน เกมนี้นักเรียนสนุกมากและแย่งกันเป็นผู้เล่นเกม การเล่นเกมครั้งนี้ทำให้นักเรียนสามารถใช้สำนวนภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว สืบเนื่องจากขั้นตอนการสรุป นักเรียนทุกคนพูดด้วยเสียงอันดังอย่างพร้อมเพรียงกัน การแข่งขันทำได้ครบ 8 ครั้งตามที่กำหนด ปัญหาที่พบคือ นักเรียนตื่นเต้นมากจนลืมคำสั่งของเพื่อน ทำให้หยิบของไม่ถูก และหลงทางหาโต๊ะและผู้สั่งไม่เจอ ครูและกรรมการอีก 1 คนคอยผลักเบาๆให้เดินไปตรงจุดที่ต้องการ

### 3.7 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 How many books are there?

การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า การพูดประโยคยังไม่คล่องเท่าใด เนื่องจากเป็นประโยคที่ยาวสำหรับนักเรียน ทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างช้าๆ ครูต้องบอกคำขึ้นต้นประโยคให้ในการถามและตอบ นักเรียนจึงสามารถพูดได้

การใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกมทอดลูกเต๋าตอบคำถาม นักเรียนสนุกสนานในการเล่นเพราะได้มีส่วนร่วมในการทอดลูกเต๋า นักเรียนจะผลัดกันทอดลูกเต๋าโดยที่ครูไม่ได้กำหนดให้ ปัญหาที่พบคือ (1) ในการเล่นเกมนักเรียนยังพูดไม่คล่อง (2) ทำการแข่งขันไม่ครบ 10 ครั้ง เนื่องจากเกมดำเนินไปอย่างช้าๆ เพราะในการถามแต่ละครั้งต้องรอคำตอบจาก 4 กลุ่ม ประกอบกับการพูดตอบที่ยังไม่คล่อง เพราะติดขัดที่ตัวเลขบนลูกเต๋า (11-20) ครูจึงแข่งขันเพียง 6 ครั้ง ครูแก้ปัญหาโดย (1) ครูให้นักเรียนพูดคำถามช้าๆกันก่อนที่แต่ละกลุ่มจะทอดลูกเต๋า จนนักเรียนสามารถพูดได้คล่อง (2) เมื่อนักเรียนกลุ่มใดตอบแล้วให้ออกไปเขียนคะแนนของกลุ่มคน เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมและเป็นการเร่งเกมให้เร็วขึ้นด้วย

### 3.8 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 What are these?

การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนสามารถใช้ประโยค What are these? They are..... ในการถามและตอบได้อย่างคล่องแคล่ว แต่ประโยคทบทวนจากชั่วโมงก่อน How many....are there? There are..... นักเรียนยังพูดได้ไม่คล่อง ครูจึงให้นักเรียนฝึกพูดประโยคถามและตอบประโยคแรกให้ได้ก่อน เมื่อพูดได้คล่องแล้วจึงพูดถามและตอบประโยคที่สอง

การใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกมกระซิบบอก พบว่า นักเรียนสนุกสนานในการเล่นเพราะได้มีส่วนร่วมทุกคน เกมนี้ทำการแข่งขันครบ 10 ครั้ง กลุ่มที่ชนะการแข่งขัน ทำคะแนนได้ 80 คะแนน (ชนะ 8 ครั้ง) ปัญหาที่พบคือ (1) พื้นที่ในห้องเรียนจำกัด การที่ครูถาม What are these? ให้นักเรียนคนแรกตอบ ทำให้นักเรียนคนต่อไปได้ยิน (2) รอบที่ 1-2 นักเรียนกระซิบบอกเพื่อนเสียงดัง ทำให้เพื่อนคนถัดไปหรือกลุ่มอื่นได้ยิน (3) มีนักเรียนบางกลุ่มบอกว่ากลุ่มตนตอบก่อน ต้องชนะในรอบนั้น การแก้ปัญหาคือ (1) ครูให้นักเรียนคนแรกดูภาพ และกำหนดคำตอบไว้ในใจ ไม่ให้พูดตอบ ปรากฏว่าเกมสามารถดำเนินไปได้ (2) ครูให้พูดเบาๆ และจะไม่ให้คะแนนกลุ่มที่พูดเสียงดัง (3) ครูต้องพยายามดูให้ดีกว่ากลุ่มใดยกมือตอบก่อน แล้วให้คะแนนกลุ่มนั้น จึงจะเกิดความยุติธรรมกับนักเรียน

### 3.9 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 What animals do you like?

การร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนพูดไม่ได้ตามที่กำหนด เนื่องจากนักเรียนต้องถามและตอบ ทั้งสัตว์ที่ชอบและไม่ชอบ ครูแนะนำนักเรียนอย่างใกล้ชิด และให้นักเรียนกากบาท (X) มุมกระดาษภาพสัตว์ที่นักเรียนไม่ชอบ เพื่อให้ นักเรียนจำได้ง่ายขึ้น

การใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกมสัตว์อะไรที่เธอชอบ พบว่า นักเรียนสนุกสนาน และต้องการเล่นเกมก่อนถึงเวลา นักเรียนที่ได้คะแนนสะสมครบร้อยละ 60 แล้วให้ความร่วมมือในการเล่นเป็นปกติ และเมื่อกลุ่มคนชนะจะดีใจมาก ปัญหาที่พบคือ นักเรียนที่เป็นตัวแทนของกลุ่มยังคิดขัดในการถามชื่อสัตว์ที่ชอบหรือไม่ชอบ แต่การตอบคำถามนักเรียนสามารถตอบได้ การเล่นเกมครั้งนี้ครูให้นักเรียนดำเนินการเอง เพราะที่ผ่านมานักเรียนเริ่มเข้าใจบทบาทในการแข่งขันเกมแล้ว และให้เพื่อนในกลุ่มช่วยเหลือในการถามชื่อสัตว์ที่ชอบหรือไม่ชอบ

### 3.10 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 What is she?

การร่วมกิจกรรม นักเรียนยังพูดได้ไม่คล่อง เพราะจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพไม่ได้ ขณะฝึกพูดนักเรียนจะถามอยู่ตลอดว่าอาชีพนี้เรียกว่าอะไร ครูต้องคอยแนะนำนักเรียนอย่างใกล้ชิด

การใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกมสนุกกับการถามอาชีพ ทำการแข่งขัน 7 รอบ แล้วตัดสินผลการแข่งขัน เนื่องจากเห็นว่านักเรียนสามารถพูดถามและตอบคำถามได้คล่องแล้ว นักเรียนแสดงออกถึงความสนุกสนานในการเล่นด้วยการปรบมือเมื่อกลุ่มตนได้คะแนน และชนะในการแข่งขันเกม

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง ผู้วิจัยได้แบ่งเวลาสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ ดังนี้ (1) ชั้นนำ ประมาณ 5 นาที (2) ชั้นสอน ประมาณ 50 นาที ในชั้นนี้ นักเรียนจะได้รับความรู้ทางภาษา การฝึกฝนทักษะการพูดที่มีครูคอยดูแล ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และการนำภาษาที่ฝึกฝนมาใช้ในการเล่นเกม (ใช้เวลาประมาณ 15 นาที) (3) ชั้นสรุป ประมาณ 5 นาที รวมเวลาในการจัดกิจกรรมดังกล่าว แต่ละแผนประมาณ 60 นาที ในการทำกิจกรรมดังกล่าว พบว่า นักเรียนจะสามารถสรุปผลการเรียนรู้ได้ดีทุกแผนการสอน มีความมั่นใจในการพูด สามารถพูดได้ถูกต้อง คล่องแคล่วและพร้อมเพรียงกัน

ข้อสังเกตนอกเหนือจากที่สังเกตจากการสอนในชั่วโมงเรียน พบว่า นักเรียนชอบการเล่นเกมนักเรียนยังมีความต้องการที่จะเรียนโดยใช้เกมต่อไปเรื่อยๆ นักเรียนมีความสุขจากการเรียนโดยใช้เกม ทุกชั่วโมงจะมีเสียงหัวเราะและร้องเฮด้วยความสนุกสนานจากการแข่งขันและเข้าใจในบทเรียน สามารถสรุปบทเรียนได้ดี นักเรียนส่วนมากให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนด้วยดีมาตลอดและตั้งใจเรียนมาก โดยที่ครูไม่ได้บังคับ นักเรียนบางคนสามารถเป็นผู้นำเกมได้ในบางชั่วโมง แสดงให้เห็นว่าเกมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น และช่วยให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี

## บทที่ 5

### สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ จังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยสามารถสรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

#### 1. สรุปการวิจัย

##### 1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกม

1.1.2 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

##### 1.2 สมมุติฐานในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ ปีการศึกษา 2552 ที่เรียนการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

##### 1.3 วิธีดำเนินการวิจัย

###### 1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ อำเภอพระยืน จังหวัดขอนแก่น

2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ อำเภอพระยืน จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 17 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 10 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการ



ตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00  
เกือบทุกรายการ

2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มี 2 ประเภท ได้แก่

(1) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปากเปล่า วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นการสนทนาถาม-ตอบ 10 ข้อ 20 คะแนน ตอนที่ 2 เป็นการกำหนดสถานการณ์เป็นประโยคภาษาไทยให้พูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ 20 คะแนน รวม 40 คะแนน ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ฉบับเดียวกัน แบบทดสอบดังกล่าว ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.66 - 1.00

(2) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกม จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต คือ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย เห็นด้วยน้อยที่สุด และได้รับการตรวจพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน พิจารณาตรวจตามวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.66 - 1.00

#### 1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.4.1 เปรียบเทียบคะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบเครื่องหมาย

1.4.2 ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### 1.5 ผลการวิจัย

1.5.1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.5.2 นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียน โดยใช้เกมในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

## 2. อภิปรายผล

ผลการวิจัยนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

**2.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกม** ปรากฏว่านักเรียนมีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ผลการวิจัยที่เป็นไปตามสมมุติฐานครั้งนี้ สืบเนื่องมาจากการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้เกม การเรียนการสอนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสุข สนุกสนาน ทำทาสความสามารถ นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน มีความต้องการที่จะเรียนโดยไม่ต้องบังคับ นักเรียนยินดีที่จะเรียนรู้ทักษะการพูดในบทเรียนเพื่อที่จะใช้ในการแข่งขันเกม สถานการณ์เกมที่สนุกสนาน ทำทาสความสามารถทำให้นักเรียนอยากร่วมการแข่งขัน ซึ่งนักเรียนต้องใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ฝึกมาก่อนการเล่นเกมนอกจากนี้สถานการณ์เกมายังช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น สืบเนื่องจากในขั้นสรุปบทเรียน หลังจากที่นักเรียนได้เล่นเกมแล้ว นักเรียนมีความเข้าใจการใช้ประโยคหรือสำนวนภาษาที่เรียน สามารถตอบคำถามหรือพูดตามสถานการณ์ที่กำหนดได้อย่างคล่องแคล่วและพร้อมเพรียงกัน อย่างไรก็ตาม การทดลองสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในระยะสั้น เพียง 10 ชั่วโมง ยังไม่สามารถทำให้นักเรียนพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว แม่นยำ เนื่องจากนักเรียนได้รับการฝึกทักษะการพูดน้อย ขาดการทบทวนเป็นประจำ ทำให้ลืมง่าย จึงทำให้ผลการทดสอบวัดทักษะการพูดในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ แต่เมื่อคะแนนสอบเป็นรายบุคคลของนักเรียนทั้งชั้น พบว่า มีคะแนนสูงขึ้น

ผลการวิจัยครั้งนี้ สอดคล้องกับการวิจัยของครูผู้สอนในระดับต่างๆที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน เช่น ราตรี ศรีทองเทศ (2544) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการใช้กิจกรรมเกมในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษแตกต่างกัน จำนวน 25 คน พบว่าความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสมศรี อาจศึก (2549) ได้ศึกษาผลของการเรียนโดยใช้ปริศนาอักษรไขว้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**2.2 ผลจากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม** นักเรียนมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนมีความคิดเห็นเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจาก เกมประกอบการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยใช้เป็นเกมที่มีกฎ กติกาง่าย เหมาะสมกับวัยของนักเรียน มีการเล่นเกมหลายประเภท ทั้งเดี่ยว คู่ และกลุ่ม มีการเปลี่ยนแปลงเกมทุกชั่วโมง ประกอบกับการกำหนดรางวัล ให้แก่นักเรียนที่สามารถเป็นผู้ชนะในการแข่งขันถึงร้อยละ 60 ทำให้เกมท้าทายและดึงดูดใจของนักเรียนมากขึ้น เมื่อนักเรียนได้เล่นเกม นักเรียนได้รับทั้งความรู้ ความสนุกสนาน และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนขณะเล่นเกม ทำให้เกิดความภาคภูมิใจและความเชื่อมั่นในตนเอง เมื่อสามารถดำเนินการแข่งขันไปตามเกมได้ หรือชนะในการแข่งขัน แต่มีบางเกมที่เป็นปัญหาต่อการฝึกทักษะการพูดคือ มีบทพูดที่ใหม่และมากเกินไปสำหรับนักเรียน ครูและเพื่อนต้องคอยช่วยเหลือ เพื่อให้ นักเรียนสามารถพูดได้บรรลุวัตถุประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการวิจัยครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

3.1.1 การเตรียมเกมที่เหมาะกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไม่ควรให้นักเรียนได้ฝึกพูดประโยคมากกว่า 2 ประโยค เพราะนักเรียนจะจำไม่ได้ และทำให้การเล่นเกมน่าเบื่อหน่ายสำหรับนักเรียน และไม่ประสบผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3.1.2 เกมแต่ละเกมต้องมีกฎ กติกา ชัดเจน และมีความยุติธรรมกับผู้เล่นทุกคน เช่น นักเรียนมีโอกาสได้เล่นเกมเท่ากัน มีโอกาสแพ้-ชนะเท่ากัน

3.1.3 การแบ่งกลุ่มในการเล่นเกมนควรใช้วิธีการจับฉลาก หรือวิธีอื่นที่ทำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มมีสมาชิกที่ความสามารถกัน

3.1.4 ครูควรเตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกมให้พร้อมก่อนการเรียนการสอน เพื่อจะทำให้การดำเนินเกมไม่ติดขัด

3.1.5 การเล่นเกมควรมีการยืดหยุ่นในเรื่องเวลาการแข่งขัน กฎกติกาที่กำหนด ทั้งนี้เพื่อให้การเล่นเกมนสามารถฝึกทักษะทางภาษาตามที่กำหนดได้

3.1.6 การเล่นเกมควรหยุดเล่นเมื่อนักเรียนเข้าใจในการใช้ภาษา และสามารถใช้ภาษาได้คล่องแคล่วแล้ว

3.1.7 จากผลการทดสอบวัดทักษะการพูดพบว่า มีนักเรียนจำนวนมากที่มีคะแนนทักษะการพูดหลังเรียนต่ำ ผู้สอนควรช่วยเหลือนักเรียนด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ให้ความสนใจใน

การจัดกิจกรรมฝึกทักษะการพูดให้มากขึ้น การจัดกิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยคนที่เรียนเก่ง คอยช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อน เป็นต้น

### 3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไปได้ดังนี้

3.2.1 ควรศึกษาผลของการใช้เกมในการฝึกทักษะทางภาษาอื่น เช่น ทักษะการฟัง การอ่าน และการเขียน

3.2.2 ควรศึกษาผลของการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้น  
อื่นๆ

3.2.3 ควรศึกษาผลของการใช้เกมในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

3.2.4 ควรขยายเวลาในการฝึกทักษะการพูดเพิ่มมากขึ้น หรือทำการศึกษาและ พัฒนาทักษะการพูดสำหรับนักเรียนที่มีทักษะการพูดต่ำ

## บรรณานุกรม

### บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546) *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้า และพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- (2544) *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- กระทรวงศึกษาธิการ (2548) *การวัดและประเมินผลอิงมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- (2544) *สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- กุศยา แสงเดช (2548) *ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติสำหรับครูประถมศึกษา* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แม็ค
- เกษศิริินทร์ อ้วนภักดี (2548) “การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- คณาจารย์กลุ่มประสบการณ์พิเศษวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ประนอม สุรัสวดี ผู้รวบรวม (2539) *กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล (2545) *เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด
- ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544) “การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ทิตนา เขมมณี (2552) *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ พิมพ์ครั้งที่ 9* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- นพเก้า ณ พัทลุง (2548) *การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา (Teaching and Learning English at Elementary Education Level)* สงขลา มหาวิทยาลัยทักษิณ
- นิตยา สุวรรณศรี (2542) *เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ* กรุงเทพมหานคร บริษัทต้นอ้อ 1999 จำกัด
- บุญชม ศรีสะอาด (2535) *การวิจัยเบื้องต้น* กรุงเทพมหานคร สุวีริยาสาส์น
- ประนอม สุรัสวดี (2539) *กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผุสดี ภูอินทร์ (2551) “การวัดและประเมินผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ (2)” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประถมศึกษา* หน้าที่ 5 หน้า 169-218 นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- พรสวรรค์ สีป้อ (2550) *สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่* กรุงเทพมหานคร อักษรเจริญทัศน์
- พิตร ทองชั้น (2546) “การวางแผนการวิจัยและการรวบรวมข้อมูล” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการวิจัยหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน* หน้าที่ 3 หน้า 188-253 นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ราตรี ศรีทองเทศ (2544) “การเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการใช้กิจกรรมเกมในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเกษมสุริยัมมาจ จังหวัดนครปฐมที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษแตกต่างกัน” *วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ* มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ล้วน สายยศ (2546) “ระเบียบวิธีทางสถิติบางประการเพื่อการวิจัย” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการวิจัย หลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอน* หน้าที่ 4 หน้า 255-380 นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วรรณดี แสงประทีปทอง (2551) “ลักษณะและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวัดผลการศึกษา” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประถมศึกษา* หน้าที่ 7 หน้า 305-360 นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

- สกกล มะโนติ (2551) “รายงานการพัฒนาชุดเรียนรู้เพื่อฝึกทักษะการอ่านด้วยเกมอ่านคำศัพท์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)” ขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- สมยศ เม่นเข้ม (2543) *คู่มือครู ครูไทยสอนภาษาอังกฤษ (ม.ป.ป.)* กรุงเทพมหานคร บรรณอักษรการพิมพ์
- สมศรี อาจศึก (2549) “ผลของการเรียนโดยใช้ปริศนาอักษรไขว้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านตะเคียนทอง จังหวัดนครราชสีมา” การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สำนักงานพิเศษและพัฒนามาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
- (2545) *แนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- (2548) *การวัดและประเมินผลอิงมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- (2551) *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- สุทธิดา ภูษรงค์ (2547) “ผลของการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ SPs ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนาหา (สมัครพลผดุง) จังหวัดนครปฐม” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สุพิมพ์ ศรีพันธ์วรสกุล (2544) “สถิติอนพารามตริก” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาวิทยานิพนธ์ สาขาวิชาวิทยาการจัดการ* หน่วยที่ 12 หน้า 57-116 นนทบุรี สาขาวิชาวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สุภากรณ์ ทองใบ (2538) *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์โอเคียนสโตร์



- สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537) *วิธีสอนภาษาอังกฤษ* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- (2540) *วิธีสอนภาษาอังกฤษ* กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุไร พงษ์ทองเจริญ (2530) “การสอนฟังและพูด” ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา* หน่วยที่ 11 หน้า 717-795 นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- อรพิน พจนานนท์ (2537) *การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในระดับประถมศึกษา* ขอนแก่น คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

**ภาคผนวก**

**ภาคผนวก ก**  
**รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ**

### รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

1. นายสกล มะโนดี ครูชำนาญการพิเศษ ภาษาอังกฤษ โรงเรียนหนองโพธิ์ประชานุกูล  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 จังหวัดขอนแก่น
2. นางสุภาพ แคนสุข ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านหนองหุบ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 จังหวัดขอนแก่น
3. นายสุนทร คาวังป่า ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 จังหวัดขอนแก่น

**ภาคผนวก ข**  
**ตารางวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้**

ตารางวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 How are you today?

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ ต 1.2.1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง	1. ใช้ประโยค How are you today? ในการถามทุกข์สุขและตอบคำถามได้ 2. อ่านและเขียนประโยคที่ใช้ในการถามทุกข์สุขได้ 3. นึกเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	Vocabulary : Hello, Hi, Good morning, Good afternoon, Good evening Structure : How are you today? I'm fine, thank you. / I'm very well, thank you.	1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่าน และเขียนประโยค 3. การเล่นเกม (โยนบอลที่กักขาย)	1. แดบประโยค 2. เกมโยนบอลที่กักขาย 3. สมุดบันทึก 4. บัตรจำนวนที่กักขาย 5. เพลง How are you today? 6. กระดานดำ	1. สังเกตความถูกต้องคล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. ตรวจสอบฉบับที่กักขาย 3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Nice to see you too.

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ ต 1.2.1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง	1. ใช้จำนวนภาษา Nice to see you. หรือ Nice to see you too. ได้ถูกต้อง 2. อ่านและเขียนประโยคที่ใช้ในการทำ ความรู้จักกับเพื่อนใหม่ 3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	Vocabulary : nice Structure : Nice to see you. / Nice to see you too.	1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่าน และเขียนประโยค 3. การเล่นเกม (ยินดีที่รู้จัก)	1. เพลง Good morning to you. 2. เกมยินดีที่รู้จัก 3. แถบประโยค 4. กระดานคำ 5. สมุดบันทึก	การวัดและประเมินผล 1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้ จำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. ตรวจสมุดบันทึก 3. สังเกตความ สนุกสนานในการร่วม กิจกรรมและเล่นเกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 How old are you?

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	1. ใช้ประโยค How old are you? ในการถามและตอบเกี่ยวกับอายุของคนที่มีทัศนคติที่ถูกต้อง	Vocabulary : ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty Structure : How old are you? I'm (ten) years old. How old is she/he? He/She is (eleven) years old	1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่านและสะกดคำศัพท์จำนวน 3. การเล่นเกม (ถามอายุ) 4. การทำแบบฝึกหัด	1. บัตรตัวเลขและคำศัพท์ 2. เกมทายอายุ 3. แถบประโยค 4. บัตรตัวเลข 10-20 5. ฉลากตัวเลข 10-20 สำหรับเล่นเกม 6. แบบฝึกหัดอ่านประโยคและเติมคำศัพท์จำนวน	การวัดและประเมินผล 1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. ตรวจแบบฝึกหัด 3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 May I have an apple, please?

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	1. ใช้ประโยค May I have (an apple), please? ในการถามขอผลไม้ได้ 2. ทำแบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ได้ถูกต้อง 3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	Vocabulary : apple, orange, coconut, mango, rambutan, banana Structure : May I have (an apple), please? Yes, here you are.	1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่านและสะกดคำศัพท์ 3. การทำแบบฝึกหัด 4. การเล่นเกม (เกมขอผลไม้หน่อย)	1. บัตรคำศัพท์ 2. บัตรภาพ 3. แถบประโยค 4. กระดาษแผ่นเล็กๆ สำหรับนักเรียนคนละ 5 แผ่น 5. เกมขอผลไม้หน่อย 6. เพลง BANANAS 7. แบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ในประโยค	การวัดและประเมินผล 1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. ตรวจแบบฝึกหัด 3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม
ต 1.2.3 บอกความ ต้องการต่างๆของตนเองตามแบบที่ฟัง					

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Color the bananas green.

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	1. ใช้ประโยคคำสั่ง Color the (bananas green). ให้ระบายสีได้ 2. ทำแบบฝึกหัดเขียนและระบายสีผลไม้ตามที่กำหนดได้ 3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	Vocabulary : red, yellow, pink, green, blue, orange Structure : Color the (bananas green).	1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่านและสะกดคำศัพท์ 3. การเล่นเกม (เกมช่วยกันระบายสี) 4. การทำแบบฝึกหัด	1. บัตรคำศัพท์ 2. ภาพผลไม้ที่ยังไม่ระบายสี 3 ชุด จำนวน 18 แผ่น 3. แถบประโยค 4. เกมช่วยกันระบายสี 5. แบบฝึกหัดระบายสีภาพ 6. สีไม้ 7. กระดาษสี 6 สี สีละ 2-3 แผ่น เท่ากับจำนวนนักเรียน 8. บัตรภาพสี 9. ฉลากภาพผลไม้	การวัดและประเมินผล 1. สังเกตความถูกต้องของคำลงในการใช้จำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. ตรวจสอบใบฝึกหัด 3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม
ต 1.2.2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายตามแบบที่ฟัง					

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Give me a pen, please.

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ ต 1.2.2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายตามแบบที่ฟัง	1. ใช้ประโยคขอร้อง Give me (a pen), please? ให้หยิบสิ่งของในห้องเรียนให้ตนเองได้ 2. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	Vocabulary : pen, pencil, book, notebook, ruler, rubber Structure : Give me (a pen), please.	1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่านและสะกดคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียน 3. การเล่นเกม (เกมปิดตาหยิบของ)	1. บัตรคำศัพท์ 2. สื่อของจริง ได้แก่ หนังสือ สมุด ปากกา ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ 3. กระดานดำ 4. เกมปิดตาหยิบของ	การวัดและประเมินผล 1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 How many books are there?

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และ ความคิดเห็นในเรื่อง ต่างๆ โดยการพูดและ การเขียน	จุดประสงค์ 1. ใช้ประโยค How many (books) are there? ในการถามและตอบเกี่ยวกับจำนวนสิ่งของในห้องเรียนที่กำหนดได้ 2. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	Vocabulary : pens, pencils, books, notebooks, rulers, rubbers Structure : How many (books) are there? There are ten books.	1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่านและสะกดคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียนที่กำหนดได้ 3. การเล่นเกม (เกมโยนลูกเต๋าคำถาม) 4. การเขียนประโยคและวาดภาพประกอบ	1. บัตรคำศัพท์ 2. สื่อของจริง ได้แก่ หนังสือ สมุด ปากกา ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ 3. กระดานดำ 4. เกมโยนลูกเต๋าคำถาม 5. รายการสำรวจสิ่งของ 6. สมุดบันทึก	การวัดและประเมินผล 1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. ตรวจผลงาน 3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 What are these?

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และ ความคิดเห็นในเรื่อง ต่างๆ โดยการพูดและ การเขียน	จุดประสงค์ 1. ใช้ประโยค What are these? ในการถาม เกี่ยวกับชื่อสัตว์เลี้ยงที่ อยู่ร่วมกันหลายตัวและ ตอบคำถามได้ 2. นักเรียนมีความ สนุกสนานในการร่วม กิจกรรม	เนื้อหา Vocabulary : fish, chickens, pigs, cats, dogs, birds Structure : What are these? They are cats.	กิจกรรม 1. การสนทนาตาม รูปแบบที่กำหนด 2. การอ่านและสะกด คำศัพท์ชื่อสัตว์ที่ กำหนดได้ 3. การเล่นเกม (เกมรีบ ตอบหน่อย)	สื่อ 1. บัตรคำศัพท์ 2. บัตรภาพ 3. กระดานดำ 4. เกมกระดาน 5. ภาพสัตว์ขนาดเล็ก	การวัดและประเมินผล 1. สังเกตความถูกต้อง ของคำในการใช้ สำนวนภาษาขณะเล่น เกม 2. สังเกตความ สนุกสนานในการร่วม กิจกรรมและเล่นเกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 What animal do you like?

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ค 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	1. ใช้ประโยค What animals do you like/dislike ? ในการถามและตอบเกี่ยวกับชื่อสัตว์ที่ชอบและไม่ชอบได้	Vocabulary : tigers, snakes, elephants, monkeys, rats Structure : What animal do you like/dislike ? I like/don't like/dislike (snakes).	1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่านและสะกดคำศัพท์ชื่อสัตว์ที่กำหนดได้ 3. การเล่นเกม (เกมสัตว์อะไรที่เธอชอบ)	1. บัตรคำศัพท์ 2. ภาพสวนสัตว์ 3. แถบประโยค 4. เกมสัตว์อะไรที่เธอชอบ 5. กระดาษแผ่นเล็กๆ สำหรับวาดภาพและเขียนชื่อสัตว์ 6. แบบฝึกหัดหาชื่อสัตว์ในตาราง	1. สังเกตความถูกต้องของคำต่อคำในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. ตรวจสอบใบฝึกหัด 3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม
1.2.5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ได้ดีด้วยหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง	2. ทำแบบฝึกหัดโยงประโยคกับภาพได้ถูกต้อง 3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม		4. การทำแบบฝึกหัด		

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 What is she?

มาตรฐาน	จุดประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและประเมินผล
มาตรฐาน ศ 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และ ความคิดเห็นในเรื่อง ต่างๆ โดยการพูดและ การเขียน	จุดประสงค์ 1. ใช้ประโยค What is she /he? ในการถามและตอบเกี่ยวกับอาชีพได้ 2. เขียนตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพได้ 3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	เนื้อหา Vocabulary : teacher, doctor, policeman, farmer, nurse Structure : What is she /he? He/She is a (teacher).	กิจกรรม 1. การสนทนาตามรูปแบบที่กำหนด 2. การอ่านและสะกดคำศัพท์อาชีพที่กำหนด 3. การเล่นเกม (เกมสนุกกับการถามอาชีพ) 4. การทำแบบฝึกหัด	สื่อ 1. บัตรคำศัพท์ 2. บัตรภาพอาชีพ 3. แถบประโยค 4. เกมสนุกกับการถามอาชีพ 5. แบบฝึกหัดเติมคำในช่องว่าง	การวัดและประเมินผล 1. สังเกตความถูกต้องของคำลงในการใช้ จำนวนภาษาขณะเล่นเกม 2. ตรวจแบบฝึกหัด 3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

**ภาคผนวก ค**  
**แผนการจัดการเรียนรู้**  
**ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ**  
**โดยใช้เกม**



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง How are you today?

จำนวน 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

การถามทุกข์สุขกับเพื่อนหรือคนที่รู้จักกันเป็นมารยาทสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.2.1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้นๆง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยค How are you today? ในการถามทุกข์สุขและตอบคำถามได้
2. อ่านและเขียนประโยคที่ใช้ในการถามทุกข์สุขได้
3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

### เนื้อหา

1. Vocabulary: Hello, Hi, Good morning, Good afternoon, Good evening
2. Function : การถามทุกข์สุขกับเพื่อนหรือคนที่รู้จักกัน
3. Structure: How are you today? I'm fine, thank you. / I'm very well, thank you.

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

1.2 ครูให้นักเรียนทบทวนเพลง How are you today? ตามซาร์ทเพลงและแสดงท่าทาง

ประกอบเพลง

เพลง **How are you today?**

How are you today? How are you today?

I'm fine, thanks.

I'm fine, thanks, and you?

I'm fine. Thank you. Thank you. Thank you.

## 2. ขั้นสอน

2.1 ครูสนทนากับนักเรียนถึงเนื้อหาเพลงว่าเป็นการพุดถามทุกข์สุขกับคนที่รู้จักกันด้วย How are you today? และตอบ I'm fine, thank you. ครูให้นักเรียนทางซ้ายมือเป็นฝ่ายถามทุกข์สุขของนักเรียนที่อยู่ทางขวามือ และเปลี่ยนให้นักเรียนทางขวามือเป็นฝ่ายถามทุกข์สุขของนักเรียนที่อยู่ทางซ้าย

2.2 ครูอธิบายว่าเมื่อมีคนถามทุกข์สุขของเรา และถ้าเราอยากตอบว่าเราสบายดี สามารถตอบได้หลายอย่าง เช่น I'm fine, thank you. หรือ I'm very well, thank you. ครูให้นักเรียนออกเสียงตาม

2.3 ครูคิดแถบประโยค How are you today? I'm fine, thank you. I'm very well, thank you. บนกระดานแล้วให้นักเรียนอ่านตาม

2.4 ให้นักเรียนยกมือถามครูทีละคนด้วยประโยค How are you today? ครูตอบ I'm fine, thank you. และ I'm very well, thank you. สลับกันไป จนนักเรียนเข้าใจการตอบ จากนั้นครูเปลี่ยนเป็นฝ่ายถามนักเรียนบ้าง จนนักเรียนสามารถตอบได้ทั้งสองแบบ

2.5 ครูอธิบายว่าก่อนที่นักเรียนจะถามทุกข์สุขของใครควรพุดทักทายเขาก่อน ส่วนหนึ่งที่ใช้พุดทักทายมีหลายแบบ เช่น Hello, Hi, Good morning, Good afternoon, Good evening ครูพุดและแสดงบัตรส่วนทักทายให้นักเรียนดู ครูอธิบายเพิ่มเติมถึงการใช้อีกคำทักทาย เช่น

Hi ใช้พุดทักทายคนที่คุ้นเคยกัน เป็นเพื่อนหรือคนที่อายุน้อยกว่า

Hello ใช้พุดทักทายคนที่คุ้นเคยกัน กับคนทุกระดับอายุ

Good morning. ใช้พุดทักทายในเวลาเช้า และเป็นภาษาที่ใช้อย่างเป็นทางการ

Good afternoon. ใช้พุดทักทายในเวลาบ่าย และเป็นภาษาที่ใช้อย่างเป็นทางการ

Good evening. ใช้พุดทักทายในเวลาเย็นหรือค่ำ และเป็นภาษาที่ใช้อย่างเป็นทางการ

2.6 ครูพูดทักทายนักเรียนและให้นักเรียนทักทายตอบด้วยคำเดียวกัน ยกเว้นเมื่อครูทักทายด้วย Hi ให้นักเรียนตอบด้วยคำทักทายอื่น เช่น ครูพูด Hi, students. นักเรียนพูด Hello, Kun Kru Buathong. ครูพูด Good morning, students. นักเรียนพูด Good morning, Kun Kru Buathong. ครูพูด Good afternoon, students. นักเรียนพูด Good afternoon, Kun Kru Buathong. ครูพูด Good evening, students. นักเรียนพูด Good evening, Kun Kru Buathong.

2.7 ครูคัดเลือกนักเรียนในห้อง 2 คนให้พูดทักทายและถามทุกข์สุขตามบทสนทนา

- T : Hello, Pim. How are you today?  
 S1 : Hello, Kun Kru Buathong. I'm fine, thank you. And how are you?  
 T : I'm fine, thank you.
- T : Good morning, Tanakorn. How are you today?  
 S2 : Good morning, Kun Kru Buathong. I'm very well, thank you.  
 And how are you?  
 T : I'm very well, thank you.

2.8 นักเรียนฝึกสนทนาทักทายและถามทุกข์สุขเพื่อนในชั้นเรียน ครูเดินดูรอบห้องเรียนและให้คำแนะนำ

2.9 ให้นักเรียนเล่นเกมโยนบอลทักทาย

2.9.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

แบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละ 8-9 คน ให้แต่ละกลุ่มโยนบอลทักทายและถามทุกข์สุขกัน ในการตอบให้ตอบ I'm fine, thank you. และ I'm very well, thank you. สลับกันไป ดังนี้

S1 : Hello, S2. How are you today? (หลังจากพูดจบ S1 โยนบอลให้กับ S2)

S2 : I'm fine, thank you. / I'm very well, thank you. (S2 รับบอลและตอบแล้วโยนบอลถามทุกข์สุขคนต่อไปภายในกลุ่มของตน)

ดำเนินการอย่างนี้ไปเรื่อยๆภายในกลุ่ม จนกระทั่งครูพูด Stop. และชูป้าย STOP ให้นักเรียนของแต่ละกลุ่มที่ถือบอลอยู่ในมือพูดทักทายและถามทุกข์สุขกัน (ไม่โยนบอล) กลุ่มใดพูดทักทายและถามทุกข์สุขถูกต้องได้ 1 คะแนน กลุ่มใดพูดไม่ถูกต้อง ได้ 0 คะแนน ดำเนินการแข่งขันจนครบ 10 ครั้ง กลุ่มใดทำคะแนนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

2.9.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.9.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใด และให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60 % ขึ้นไป ก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.9.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

ครูตั้งคำถามให้นักเรียนสรุปประโยคและมารยาทที่เกี่ยวกับการถามทุกข์สุขเป็นภาษาอังกฤษ เช่น เมื่อนักเรียนเจอเพื่อนและอยากถามทุกข์สุขเขานักเรียนจะพูดอย่างไร ตามมารยาทแล้วในการตอบว่าสบายดี นักเรียนจะตอบอย่างไร เป็นต้น แล้วให้นักเรียนอ่านและคัดลอกประโยคการถามทุกข์สุข และคำทักทายจากแถบประโยคลงสมุด

#### แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. แถบประโยค
2. เกมโยนบอลทักทาย
3. สมุดบันทึก
4. บัตรสำนวนทักทาย
5. เพลง How are you today?
6. กระดานคำ

#### การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม
2. ตรวจสอบสมุดบันทึก
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 3. การเขียนบันทึก

คะแนน	ลักษณะของการเขียนบันทึก
3	ผลงานสะอาด ถูกต้อง เรียบร้อย สวยงาม
2	ผลงานสะอาด ถูกต้อง แต่ไม่ค่อยสวยงาม
1	ผลงานไม่สะอาด ถูกต้องและสวยงาม

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

**แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1**  
**ชื่อหน่วย All about me เรื่อง How are you today?**

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน			รวม
		การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	การเขียน บันทึก (3)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง Nice to see you.

จำนวน 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

การทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่เป็นมารยาทสำคัญที่นำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.2.1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้สำนวนภาษา Nice to see you. หรือ Nice to see you too. ได้ถูกต้อง
2. อ่านและเขียนประโยคที่ใช้ในการทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ได้
3. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

### เนื้อหา

1. Vocabulary: nice
2. Function : การกล่าวแสดงความยินดีที่ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่
3. Structure: Nice to see you. / Nice to see you too.

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### 1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

1.2 ทบทวนการกล่าวทักทาย Hi, Hello, Good morning, Good afternoon,

Good evening ด้วยบัตรคำศัพท์ และให้นักเรียนร้องเพลง Good morning to you. พร้อมกัน 3

รอบ โดยเปลี่ยนเนื้อร้องจาก Good morning. เป็น Good afternoon. และ Good evening.

**เพลง Good morning to you.**

(ทำนองเพลง Happy birthday to you.)

Good morning to you. Good morning to you.

Good morning. Good morning.

Good morning to you.

## 2. ชั้นสอน

2.1 ครูสมมุติสถานการณ์ในห้องเรียนว่าไม่มีใครรู้จักกันมาก่อน ครูเริ่มพูดแนะนำตนเองกับนักเรียนในชั้นเรียน Hello. My name is Buathong. What's your name? นักเรียนตอบ My name is (ชื่อนักเรียน). ครูพูด Nice to see you. และยื่นมือไปจับกับนักเรียน 5 คน โดยครูพูดว่า Nice to see you. ทุกครั้งจนนักเรียนจำได้

2.2 ครูยกแถบประโยค Nice to see you. พูดออกเสียงและให้นักเรียนออกเสียงตาม 3 ครั้ง ครูอธิบายว่าประโยค Nice to see you. เป็นการบอกว่ายินดีที่รู้จักเธอ และนักเรียนควรจะกล่าวตอบด้วย Nice to see you too. เพื่อแสดงความยินดีที่รู้จักเหมือนกัน ครูแสดงแถบประโยค Nice to see you too. ให้นักเรียนพูดออกเสียงตาม 3 ครั้ง ครูขีดเส้นใต้คำว่า Nice ก่อนอธิบายว่าหมายถึงยินดีและให้นักเรียนออกเสียงตาม

2.3 ครูเรียกชื่อนักเรียนทีละคน จำนวน 2 คน เพื่อสนทนากันดังนี้

T : Hello. My name is (Buathong). What's your name?

S : My name is (ชื่อนักเรียน).

T : Nice to see you.

S : Nice to see you too.

2.4 ครูเขียนบทสนทนาบนกระดานให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

2.5 ให้นักเรียนฝึกทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ตามบทสนทนาข้อ 2.3 ในขณะที่นักเรียนทำความรู้จักกัน ครูก็เดินทำความรู้จักกับนักเรียนเหมือนกัน เพื่อฝึกและแก้ไขข้อบกพร่องของนักเรียน

2.6 ครูคัดเลือกนักเรียนในชั้นเรียนที่สามารถพูดได้คือออกมาพูดหน้าชั้นเรียน 2 คู่

2.7 ให้นักเรียนเล่นเกมยินดีที่รู้จัก

2.7.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น



ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม และคอยฟังว่าครูจะเอ่ยชื่อนักเรียนคนใด ถ้าครูเอ่ยชื่อนักเรียนคนใด ให้นักเรียนคนนั้นรีบพูดแนะนำตนเอง My name's (ชื่อนักเรียน). ส่วนนักเรียนที่อยู่ด้านซ้ายและขวาของนักเรียนคนนั้นให้รีบวิ่งออกมากลางวง จับมือกัน นักเรียนคนแรกพูด Hello. My name is .....Nice to see you . คนที่สองพูด Hello. My name is .....Nice to see you too.

นักเรียนคนใดที่พูดช้าหรือไม่ถูกต้องจะต้องออกจากการแข่งขัน และให้มาดำเนินการแทนครู ใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 10-15 นาที นักเรียนที่เหลืออยู่ในวงถือว่าเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

#### 2.7.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.7.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกิริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใดและให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60 % ขึ้นไปก็จะได้รางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.7.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นสองฝ่าย ให้กล่าวประโยคแสดงความยินดีที่รู้จักได้ตอบกันเป็นภาษาอังกฤษ แล้วร่วมกันสรุปถึงสถานการณ์ที่จะใช้ประโยคดังกล่าวในชีวิตประจำวัน จากนั้นจึงให้นักเรียนอ่านและคัดลอกบทสนทนาจากกระดานลงสมุด

#### แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง Good morning to you.
2. เกมยินดีที่รู้จัก
3. แถบประโยค
4. กระดานคำ
5. สมุดบันทึก

#### การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม

2. ตรวจสอบบันทึก
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 3. การเขียนบันทึก

คะแนน	ลักษณะของการเขียนบันทึก
3	ผลงานสะอาด ถูกต้อง เรียบร้อย สวยงาม
2	ผลงานสะอาด ถูกต้อง แต่ไม่ค่อยสวยงาม
1	ผลงานไม่สะอาด ถูกต้องและสวยงาม

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2  
 ชื่อหน่วย All about me เรื่อง Nice to see you.

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน			รวม
		การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	การเขียน บันทึก (3)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง How old are you?

จำนวน 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การถามอายุเป็นเรื่องสำคัญที่บางครั้งต้องใช้ในชีวิตประจำวัน สำหรับชาวต่างประเทศถือว่าการถามอายุเป็นเรื่องส่วนตัว แต่ก็ถามกันได้ถ้ามีความสนิทสนมคุ้นเคยกันมาก่อน

มาตรฐาน ท 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ท 1.2.4 พุจฉอบและให้ข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยค How old are you? ในการถามและตอบเกี่ยวกับอายุของคนสนิทสนมคุ้นเคยกันได้
2. ทำแบบฝึกหัดนำคำศัพท์ไปเติมในประโยคได้ถูกต้อง
3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

#### เนื้อหา

1. Vocabulary : ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty
2. Function : การถามอายุกับคนที่สนิทสนมคุ้นเคยกัน
3. Structure: How old are you? I'm ..... years old.  
How old is he? He is .....years old.  
How old is she? She is ..... years old.

#### กิจกรรมการเรียนการสอน

##### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- 1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

## 1.2 ให้นักเรียนนับจำนวนพร้อมกันเป็นภาษาอังกฤษ (นับ 1-20)

## 2. ขั้นสอน

2.1 ครูแสดงบัตรคำศัพท์จำนวนและตัวเลข 10-20 ที่อยู่ในบัตรเดียวกันให้นักเรียนฝึกออกเสียงและสะกดคำศัพท์พร้อมกัน เช่น

10
ten

ครูพูด ten      นักเรียนพูด      ten ten t-e-n

ดำเนินการอ่านและสะกดคำศัพท์กับจำนวนที่เหลือเหมือนกัน

2.2 ครูอธิบายเรื่องการถามอายุของชาวต่างประเทศว่า โดยปกติชาวต่างประเทศจะไม่ถามอายุกัน เพราะถือว่าไม่สุภาพ แต่ถ้ามีความคุ้นเคยกันหรือมีเหตุผลที่จะถามก็ถามกันได้ ครูแจกบัตรตัวเลข 10-20 ให้นักเรียนทุกคน ให้เขียนคำศัพท์จำนวนลงในกระดาษแผ่นนั้นและสมมุติเป็นอายุของตนเอง จากนั้นครูสมมุติว่าครูเป็นเด็กอายุ 13 ปี ครูชี้ที่ตนเองและพูด I'm thirteen years old. นักเรียนแต่ละคนพูดบอกอายุของตนกับครูและเพื่อนเช่นกันจนคล่อง

2.3 ครูบอกให้นักเรียนฟังครูพูดให้คิดว่าถ้าครูอยากรู้อายุของคนอื่นจะถามอย่างไร ครูชี้มือที่ตนเอง I'm thirteen years old. พร้อมกับชูบัตรเลขและชี้มือไปที่นักเรียนทีละคน How old are you? How old are you? How old are you? นักเรียนพูด How old are you? ตามครู

2.4 ครูแสดงแถบประโยค How old are you? I'm (thirteen) years old. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน จากนั้นถามอายุของนักเรียน How old are you? นักเรียน I'm .... years old.

2.5 ครูเรียกนักเรียนหญิงหนึ่งคนออกมาหน้าชั้นและถาม How old are you? นักเรียนตอบ I'm.....years old. ครูหันไปถามนักเรียนทั้งชั้นและชี้ที่นักเรียนหญิง How old is she? และให้นักเรียนตอบ She is .... years old. จากนั้นเรียกนักเรียนชายออกมาและถาม How old are you? นักเรียนชายตอบ I'm.....years old. ครูหันไปถามนักเรียนทั้งชั้นและชี้ที่นักเรียนชาย How old is he? ให้นักเรียนตอบ He is.....years old.

2.6 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ให้ฝึกบอกอายุของตนก่อนถามอายุของคนอื่น เช่น I'm (thirteen) years old. How old are you? แล้วเขียนบันทึกชื่อและอายุไว้ ถ้าเพื่อนคนใดถูกถามให้ตอบอายุตามบัตรจำนวนของตนเอง เมื่อนักเรียนสามารถพูดถามและตอบอายุได้แล้ว ครูจึงเข้าไปหานักเรียน และถามนักเรียนด้วยประโยค How old is he? หรือ How old is she? เพื่อให้นักเรียนทุกคนตอบพร้อมกัน He is.....years old. หรือ She is.....years old.

2.7 ครูเขียนประโยคบนกระดานเพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านพร้อมกัน และช่วยกันอธิบายการใช้ประโยคว่าประโยคใดใช้ถามและตอบอายุผู้ชาย ประโยคใดใช้ถามและตอบอายุผู้หญิง

How old is he? He is 16 years old.

How old is she? She is 17 years old.

2.8 ให้นักเรียนเล่นเกมถามอายุ

2.8.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูทำฉลากบัตรตัวเลข 10-20 ไว้ในกระป๋อง จำนวน 16 บัตร แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8-9 คน แต่ละกลุ่มคัดเลือกตัวแทนหนึ่งคนออกมาเล่นเกม ฝ่ายแรกถาม How old are you? อีกฝ่ายจับฉลากเปิดดูจำนวนแล้วตอบ I'm (อายุ) years old. เปลี่ยนกันถามอายุและจับฉลาก ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

ทำการแข่งขันจนบัตรตัวเลขหมด กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

2.8.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.8.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใด

และให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60% ขึ้นไปก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.8.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

นักเรียนและครูร่วมกันสรุปถึงการใช้อย่างไรและมารยาทในการใช้ประโยคถามและตอบเกี่ยวกับอายุทั้งสามแบบบนกระดาน (How old are you? I'm ..... years old. How old is he? He is ..... years old. How old is she? She is ..... years old.) แล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการถามและตอบเกี่ยวกับอายุ

แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรตัวเลขและคำศัพท์
2. เกมถามอายุ

3. แถบประโยค
4. บัตรตัวเลข 10-20
5. ฉลากตัวเลข 10-20 สำหรับเล่นเกม
6. แบบฝึกหัดอ่านประโยคและเติมคำศัพท์จำนวน

#### **การวัดผลประเมินผล**

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม
2. ตรวจสอบแบบฝึกหัด
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม



### เกณฑ์การให้คะแนน

#### 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

#### 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

#### 3. การตรวจแบบฝึกหัด

ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง 7 ข้อ (70%) ขึ้นไป

แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3  
 ชื่อหน่วย All about me เรื่อง How old are you?

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน			รวม
		การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	แบบฝึกหัด (10)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

## แบบฝึกหัดแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

## เรื่อง How old are you?

ชื่อ.....ชั้น ป.3 เลขที่.....

ให้นักเรียนอ่านประโยคและนำคำศัพท์ที่กำหนดไปเติมให้ถูกต้อง

ten	she	eleven	nineteen	twenty	you
seventeen	twelve	How old	thirteen	he	

1. How old are you? I'm (13).....years old.
2. How old are .....? I'm sixteen years old.
3. How old is she? She is (11).....years old.
4. How old is .....? She is eighteen years old.
5. How old is she? She is (12).....years old.
6. How old is he? He is (19).....years old.
7. How old is .....? He is fifteen years old.
8. How old is he? He is (17).....years old.
9. How old are you? I'm (10).....years old.
10. .... are you? I'm fourteen years old.



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง May I have an apple, please?

จำนวน 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การขอสิ่งของหรือผลไม้จากผู้อื่นเป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ท 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ท 1.2.3 บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยค May I have (an apple), please? ในการถามขอผลไม้ได้
2. ทำแบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

#### เนื้อหา

1. Vocabulary : apple, orange, coconut, mango, rambutan, banana
2. Function : การขอผลไม้จากผู้อื่น
3. Structure: May I have (an apple), please? Yes, here you are. / Here you are. /

I don't have any. I don't have any apples.

#### กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

##### 1. ชำนาญเข้าสู่บทเรียน

- 1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ
- 1.2 ให้นักเรียนร้องเพลง bananas พร้อมกัน และแสดงท่าทางประกอบด้วย

## เพลง BANANAS

B-A-N-A-N-A-S B-A-N-A-N-A-S

BANANAS BANANAS OH!

## 2. ขั้นตอน

2.1 ครูแจกกระดาษแผ่นเล็กๆ 5 แผ่น ให้นักเรียนวาดภาพผลไม้ต่อไปนี้อย่างละ 1 ภาพ ได้แก่ ส้ม มะม่วง แอปเปิล เงาะ และมะพร้าว นักเรียนไม่ต้องระบายสี

2.2 ครูแสดงบัตรภาพมะม่วงและถาม What's this? นักเรียนตอบและพูดภาพของตัวเอง It is a mango. ครูติดบัตรคำศัพท์บนกระดานและพูด Spell mango. ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน m-a-n-g-o ทำเช่นนี้จนครบ 5 ภาพ

2.3 ครูบอกว่ายากได้มะม่วง 1 ลูก และพูดขอมะม่วงจากนักเรียน 3 ครั้งด้วยประโยคเดียวกัน May I have a mango, please? นักเรียนทั้งชั้นพูดออกเสียงตาม จากนั้นให้นักเรียนพูดขอมะม่วงจากครู May I have a mango, please? ครูยื่นภาพมะม่วงให้นักเรียนและพูด Yes, here you are. นักเรียนพูดตอบ Thank you very much.

2.4 ครูแสดงแถบประโยค May I have a mango, please? Yes, here you are. Thank you very much. บนกระดาน ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน จากนั้นให้นักเรียนไปขอผลไม้จากเพื่อนในห้องเรียนให้ได้มากที่สุด ถ้าผู้ถูกขอผลไม้ไม่มีผลไม้ที่เพื่อนต้องการให้ตอบ Yes, here you are. ถ้าไม่มีผลไม้ชนิดนั้นให้ตอบ I don't have any. / I don't have any mangoes. ครูใช้เวลาประมาณ 10 นาที จึงให้หยุดทำกิจกรรม ครูสำรวจและชมเชยนักเรียนที่มีผลไม้มากที่สุดว่า Very good.

## 2.5 ให้นักเรียนเล่นเกมขอผลไม้หน่อย

## 2.5.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

นักเรียนจับคู่เพื่อทำการแข่งขันเกม ครูรวบรวมภาพผลไม้ที่นักเรียนวาดไว้ในกล่อง ครูหยิบภาพขึ้นมาทีละแผ่นโดยไม่ให้นักเรียนมองเห็น ให้นักเรียนพูดขอผลไม้จากครูทีละคน May I have (a mango), please? ถ้าขอได้ตรงกับผลไม้ที่ครูมี ครูตอบ Yes, here you are. และให้ภาพนักเรียนไป ถ้าไม่มีครูตอบ I don't have (mango). ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ ประมาณ 10-15 นาที

นักเรียนคู่ใดมีภาพผลไม้ 3 ภาพขึ้นไปถือว่าเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

## 2.5.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.5.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกิริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใด

และให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60 % ขึ้นไปก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.5.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนทั้งชั้นพูดขอผลไม้ออกจากภาพที่ครูชูให้ดู ได้แก่ ภาพส้ม มะม่วง แอปเปิ้ล เงาะ กล้วย และมะพร้าว และให้ทำแบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ในประโยค

#### แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. แถบประโยค
4. กระดาษแผ่นเล็กๆ สำหรับนักเรียนคนละ 5 แผ่น
5. เกมขอผลไม้หน้อย
6. เพลง BANANAS
7. แบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ในประโยค

#### การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม
2. ตรวจแบบฝึกหัด
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 3. ตรวจสอบฝึกหัด

ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง 3 ข้อขึ้นไป

## แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง May I have an apple, please?

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน			รวม
		การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	แบบฝึกหัด (5)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					



## แบบฝึกหัดแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

## เรื่อง May I have an apple, please?

ชื่อ.....ชั้น ป.3 เลขที่.....

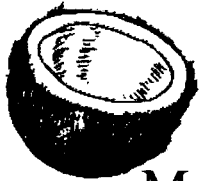
ให้นักเรียนเติมคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง



May I have a \_\_\_\_\_, please?



May I have an \_\_\_\_\_, please?



May I have a \_\_\_\_\_, please?



May I have an \_\_\_\_\_, please?



May I have a \_\_\_\_\_, please?

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง Color the bananas green.

จำนวน 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การสั่งหรือขอร้องให้ผู้อื่นทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามที่ตนต้องการเป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.2.2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆตามแบบที่ฟัง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยคคำสั่ง Color the (bananas green). ให้ระบายสีผลไม้ได้
2. ทำแบบฝึกหัดระบายสีผลไม้ตามที่กำหนดได้ถูกต้อง
3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

#### เนื้อหา

1. Vocabulary : red, yellow, pink, green, blue, orange
2. Function : การสั่งหรือขอร้องให้ระบายสีผลไม้ตามที่ตนต้องการ
3. Structure: Color the (bananas green).

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

1.2 นำบัตรคำศัพท์ผลไม้ banana, apple, coconut, rambutan, orange, mango ให้

นักเรียนอ่านพร้อมกัน แล้วแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน โดยครูแจกกระดาษสีให้นักเรียนทุกคน สีละ 3 แผ่น ให้นักเรียนดูออกจากรูที่นั่งไปหาเพื่อนที่มีกระดาษสีเดียวกันและให้นั่งรวมกัน

## 2. ขั้นสอน

2.1 ครูชูบัตรภาพสีและบัตรคำศัพท์และสนทนากับนักเรียน

T : What's this color?

S : It's red.

T : Spell red.

S : r-e-d

ดำเนินการสนทนาอย่างนี้จนครบทุกสี

2.2 ครูนำภาพกล้วยที่ยังไม่ระบายสีให้นักเรียนดูและพูด Look at a banana. ครูระบายด้วยสีเขียวและพูด Color the bananas green. ครูแจกภาพผลไม้ให้กับนักเรียนทุกกลุ่มและพูดสั่งให้นักเรียนระบายสี โดยที่นักเรียนพูดตามก่อนจึงลงมือระบายสี เช่น Color the coconuts green. Color the apples red. Color the rambutans red. Color the oranges orange. Color the oranges blue. Color the bananas yellow. เป็นต้น

2.3 ครูแสดงแถบประโยคในข้อ 2.2 บนกระดานให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

2.4 ครูแจกภาพผลไม้ที่ยังไม่ระบายสีให้นักเรียนอีกกลุ่มละ 1 แผ่น ให้กลุ่มแรกพูดสั่งกลุ่มที่สอง กลุ่มที่สองพูดสั่งกลุ่มที่สาม โดยการสั่งต่อกันเป็นลูกโซ่ด้วยคำสั่งเดียวกันจนครบทุกกลุ่มจึงเริ่มระบายสี จากนั้นจึงเปลี่ยนให้กลุ่มอื่นเริ่มสั่งใหม่จนครบทุกภาพ

2.5 ให้นักเรียนเล่นเกมช่วยกันระบายสี

2.5.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ซึ่งแจ้งวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

นักเรียนกลุ่มเดิมทำการแข่งขันเกม วิธีเล่นเกม คือ ให้ตัวแทนกลุ่ม กลุ่มละ 1 คนออกมำหน้าชั้นเรียนพร้อมกัน และสั่งเพื่อนคนละ 1 คำสั่งตามภาพที่จับฉลากได้ เช่น จับได้ภาพมะม่วงสีเขียว พูดสั่งเพื่อนว่า Color the mangoes green. เพื่อนที่อยู่ในชั้นเรียนช่วยกันระบายสีตามคำสั่ง ยกเว้นกลุ่มที่สั่ง เสร็จแล้วขอให้เพื่อนดูพร้อมกัน ในขั้นตอนนี้เมื่อตัวแทนกลุ่มไม่สามารถสั่งได้ครูจะเป็นผู้สั่งแทน

การให้คะแนน ตัวแทนนักเรียนกลุ่มใดสั่งได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน กลุ่มใดระบายสีได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน กลุ่มใดทำคะแนนได้ถึง 8 คะแนนกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน ทำการแข่งขันทั้งหมด 12 ครั้ง

2.5.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.5.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกิริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใด

และให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60 % ขึ้นไป ก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.5.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

ครูบอกให้นักเรียนทั้งชั้นพูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษตามที่ครูกำหนด เช่น สั่งให้เพื่อนระบายสีมะม่วงเป็นสีเหลือง สั่งให้เพื่อนระบายสีมะพร้าวเป็นสีแดง สั่งให้เพื่อนระบายสีแอปเปิลเป็นสีเขียว เป็นต้น แล้วให้ทำแบบฝึกหัดระบายสีภาพ

#### แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. ภาพผลไม้ที่ยังไม่ระบายสี 3 ชุด จำนวน 18 แผ่น
3. แถบประโยค
4. เกมช่วยกันระบายสี
5. แบบฝึกหัดระบายสีภาพ
6. สีไม้
7. กระดาษสี 6 สี สีละ 2-3 แผ่น เท่ากับจำนวนนักเรียน
8. บัตรภาพสี
9. ฉลากภาพผลไม้

#### การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม
2. ตรวจแบบฝึกหัด
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้จำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้จำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้จำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้จำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 3. การทำแบบฝึกหัด

ทำแบบฝึกหัดถูกต้อง 4 ข้อขึ้นไป

**แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5**  
**ชื่อหน่วย All about me เรื่อง Color the bananas green.**

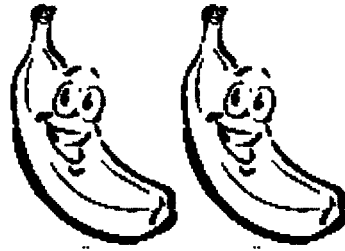
เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน			รวม
		การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	แบบฝึกหัด (6)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

แบบฝึกหัดแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5  
เรื่อง Color the bananas green.

ชื่อ.....ชั้น ป.3 เลขที่.....

ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์และระบายสีให้ถูกต้อง

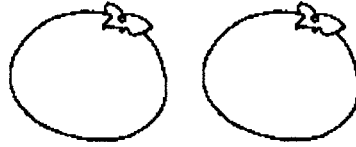
1. Color the bananas y\_\_\_\_\_w.



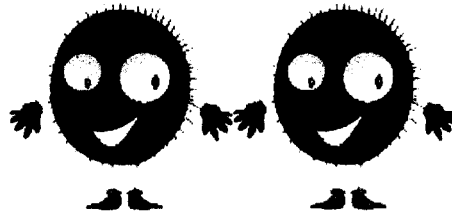
2. Color the apples r\_\_ d.



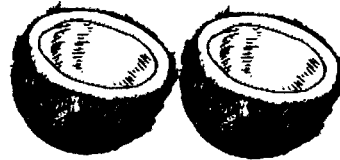
3. Color the oranges o\_\_\_\_\_ e.



4. Color the rambutans p\_\_\_\_ k.



5. Color the coconuts g\_\_\_\_\_ n

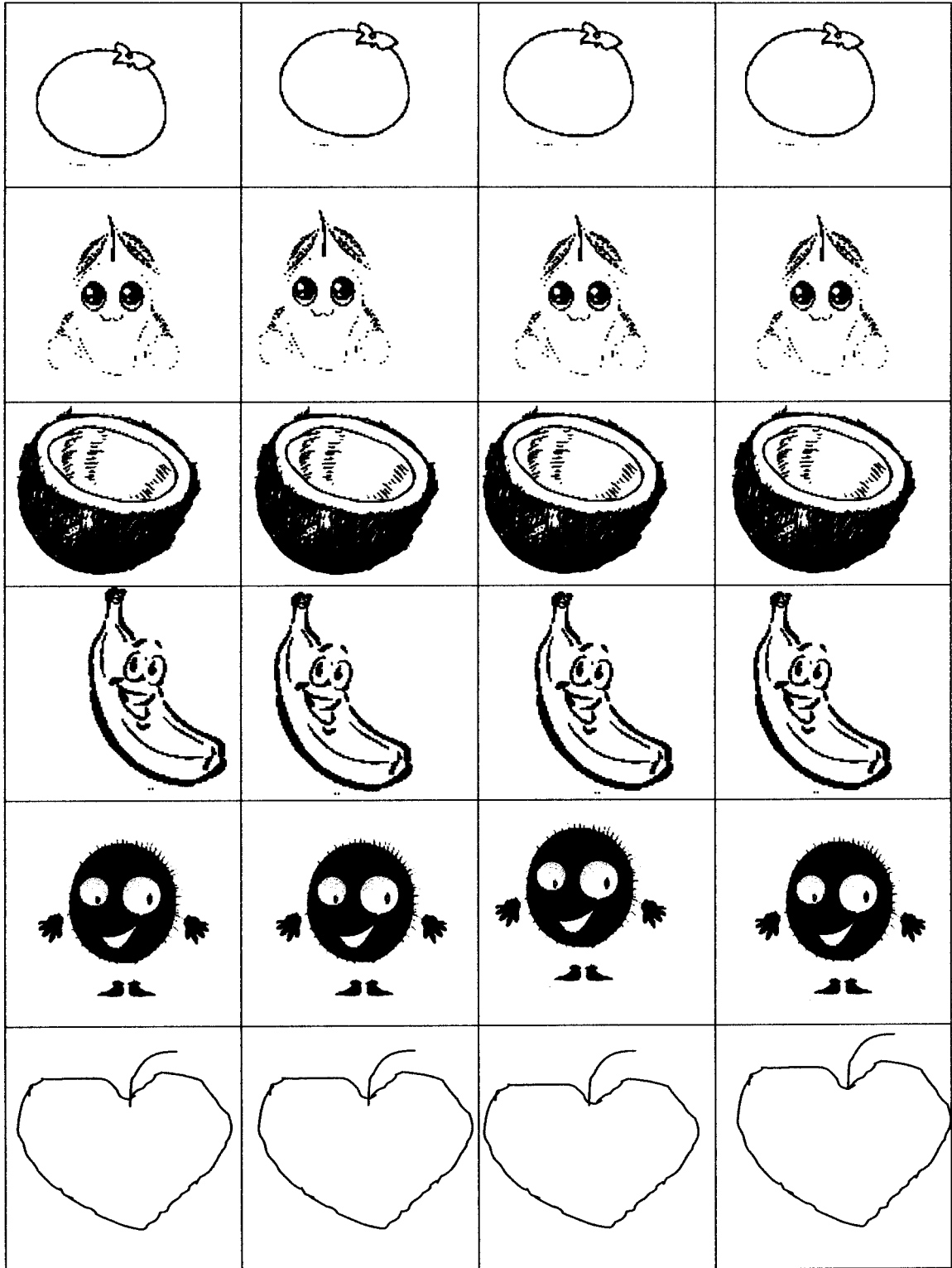


6. Color the mangoes b\_\_\_\_\_ e.



ภาพผลไม้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง Color the bananas green.





### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)  
 ชื่อหน่วย All about me เรื่อง Give me a pen, please.

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552  
 จำนวน 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การขอหรือบอกให้ผู้อื่นหยิบของให้เป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.2.2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่ายๆตามแบบที่ฟัง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยคขอร้อง Give me (a pen), please. ให้หยิบสิ่งของในห้องเรียนให้ตนเองได้
2. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

#### เนื้อหา

1. Vocabulary : pen, pencil, book, notebook, ruler, rubber
2. Function : การขอหรือบอกให้ผู้อื่นหยิบของให้
3. Structure: Give me (a pen), please.

#### กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

##### 1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

1.2 ให้นักเรียนช่วยกันบอกชื่อสิ่งของที่นักเรียนรู้จักในห้องเรียนเป็นภาษาอังกฤษ

เช่น It's a book. It's a notebook. It's a pen It's a pencil. It's a ruler. It's a rubber เป็นต้น

##### 2. ขั้นสอน

2.1 ครูชูสิ่งของและบัตรคำศัพท์ที่เตรียมไว้ทีละอัน ได้แก่ book, pen, pencil,

ruler, rubber, notebook และพูดสนทนากับนักเรียน เช่น

T : What's this? S : It's a book.

T : Spell "book". S : b-o-o-k

2.2 ครูให้นักเรียนออกไปเขียนคำศัพท์เหล่านั้นบนกระดาน และเมื่อครูพูดถึงคำศัพท์คำใดให้นักเรียนตัวแทนออกมาจากบาทคำศัพท์คำนั้น เช่น ครูพูด It's a pen. นักเรียนออกมาจากบาทคำศัพท์ pen บนกระดาน ครูพูดชมเชยนักเรียนถ้านักเรียนจากบาทถูกต้อง เช่น Well done หรือ Excellent ทำไปอย่างนี้จนครบทุกคำ

2.3 ครูนำสิ่งของ ได้แก่ สมุด ปากกา ดินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ ไปวางไว้บนโต๊ะที่อยู่ห่างนักเรียนทีละอย่าง แล้วเรียกชื่อนักเรียนซึ่งเป็นเด็กเรียนเก่ง 2 คน ปานกลาง 2 คนและอ่อน 2 คน ตามลำดับ เพื่อให้ร่วมสนทนาและหีบสิ่งของให้ เช่น

T : Give me a pen, please. (ครูชี้ที่ปากกาและแสดงท่าทางให้เห็นว่าครูต้องการให้หีบของให้)

S : Here you are. (นักเรียนหีบของให้ครู)

T : Thank you so much.

2.4 ครูวางสิ่งของทั้งหมดไว้บนโต๊ะ และให้นักเรียนพูดเพื่อให้ครูหีบสิ่งของให้ เช่น Give me a pen, please. Give me a pencil, please. Give me a book, please. Give me a notebook, please. Give me a ruler, please. Give me a rubber, please. ครูยื่นสิ่งของให้ Here you are. นักเรียนพูด Thank you so much.

2.5 ครูเขียนบทสนทนาบนกระดาน ดังนี้

A : What's this?

B : It's a pen.

A : Give me a pen, please.

B : Here you are.

A : Thank you so much.

ครูให้นักเรียนอ่านพร้อมกันและให้ฝึกสนทนากับเพื่อนตามบทสนทนา ครูเดินดูรอบห้องเรียนเพื่อให้คำแนะนำ

2.6 ให้นักเรียนเล่นเกมปิดตาหีบของ

2.6.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

แบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละ 8-9 คน เพื่อทำการแข่งขัน ครูนำสิ่งของในห้องเรียนไปวางไว้บนโต๊ะสองตัวอย่างละเท่าๆกัน แต่ละกลุ่มคัดเลือกตัวแทน 2 คนออกมาเล่นเกม ให้ใช้ผ้าปิดตาผู้เล่น 1 คนจากแต่ละทีม ผู้เล่นที่เหลือ 2 คนเป็นคนสั่งให้หีบของ

ให้คนละ 1 คำสั่ง เช่น Give me a book, please. นักเรียนที่ถูกปิดตาเดินไปเอาหนังสือมาให้คนที่สั่ง และพูด Here you are. นักเรียนคนใดหิบบอกได้ถูกต้องและขึ้นเร็วกว่า จะได้คะแนน 10 คะแนน กลุ่มที่หิบบอกแต่ช้าจะได้ 5 คะแนน ถ้าหิบบไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน ดำเนินการแข่งขันโดยเปลี่ยนผู้เล่นไปเรื่อยๆ

ทำการแข่งขัน 8 ครั้ง กลุ่มใดทำคะแนนได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

2.6.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.6.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือ

พฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกิริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใดและให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60% ขึ้นไป ก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.6.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

ครูบอกให้นักเรียนทั้งชั้นพูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษตามที่ครูกำหนด เช่น บอกให้เพื่อนหิบบินสอให้ บอกให้เพื่อนหิบบปากกาให้ บอกให้เพื่อนหิบบไม้บรรทัดให้ เป็นต้น แล้วจึงให้นักเรียนเขียนบทสนทนาบนกระดานลงสมุดบันทึก

### แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. สื่อของจริง ได้แก่ หนังสือ สมุด ปากกา ดินสอ ไม้บรรทัด ขางลบ
3. กระดานดำ
4. เกมปิดตาหิบบอก

### การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม
2. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 3. การเขียนบันทึก

คะแนน	ลักษณะของการเขียนบันทึก
3	ผลงานสะอาด ถูกต้อง เรียบร้อย สวยงาม
2	ผลงานสะอาด ถูกต้อง แต่ไม่ค่อยสวยงาม
1	ผลงานไม่สะอาด ถูกต้องและสวยงาม

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

**แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6**  
**ชื่อหน่วย All about me เรื่อง Give me a pen, please.**

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน			รวม
		การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	การเขียน บันทึก (3)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง How many books are there?

จำนวน 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การถามและตอบเกี่ยวกับจำนวนของสิ่งของเป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด ต 1.3.1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยค How many (books) are there? ในการถามและตอบเกี่ยวกับจำนวนสิ่งของในห้องเรียนที่กำหนดได้
3. เขียนประโยคและวาดภาพประกอบได้ถูกต้อง
2. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

#### เนื้อหา

1. Vocabulary : pens, pencils, books, notebooks, rulers, rubbers
2. Function : การถามจำนวนสิ่งของในห้องเรียน
3. Structure: How many (books) are there? There are ten books.

#### กิจกรรมการเรียนการสอน

##### 1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

1.2 ให้นักเรียนนำอุปกรณ์การเรียน เช่น สมุด หนังสือ ปากกา ดินสอ ไม้

บรรทัด ยางลบ ออกมาวางไว้บนโต๊ะและพูด Show me a book. Show me a notebook. Show me a pen. Show me a pencil. Show me a ruler. Show me a rubber. เพื่อให้นักเรียนดูให้ดู

## 2. ขั้นสอน

2.1 ครูหยิบหนังสือของนักเรียนขึ้นมาหนึ่งเล่มและพูด This is a book. ครูหยิบหนังสือขึ้นมาสองเล่มและพูด They are books ให้นักเรียนสังเกตการออกเสียงคำศัพท์ของครู ทำเช่นเดียวกันกับคำศัพท์อื่นๆ ได้แก่ pen-pens, pencil-pencils, notebook-notebooks, ruler-rulers, rubber-rubbers แล้วให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ว่าแตกต่างกันอย่างไร ครูช่วยสรุปอีกครั้งหนึ่งว่า คำศัพท์ที่ออกเสียงตัว s ข้างหลังแสดงว่ามีจำนวนสองอันขึ้นไป

2.2 ให้นักเรียนฝึกอ่านและสะกดคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียนตามบัตรคำศัพท์พร้อมกัน ตัวอย่างบัตรคำศัพท์ เช่น

pen	pens
-----	------

2.3 ครูชี้ไปที่โต๊ะนักเรียนที่มีจำนวนหนังสือหลายเล่มและพูด Look over there. How many books are there? How many books are there? ครูบอกให้นักเรียนนับเป็นภาษาอังกฤษเสร็จแล้วครูพูดว่า There are (five) books. ครูชี้ไปที่สิ่งของอย่างอื่นและดำเนินการเช่นเดียวกัน แต่ครั้งต่อไปให้นักเรียนเป็นคนตอบเอง

2.4 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ครูมอบงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปสำรวจสิ่งของในกลุ่มของตนตามรายการที่ครูเขียนให้ ได้แก่ pens, pencils, books, notebooks, rulers, rubbers ในการสำรวจให้แต่ละกลุ่มนับเป็นภาษาอังกฤษ เมื่อทุกกลุ่มสำรวจเสร็จแล้วให้ประจำที่และแลกเปลี่ยนข้อมูลกันโดยการสัมภาษณ์จำนวนสิ่งของของกลุ่มอื่นด้วยประโยค

How many (books) are there? There are (ten) books. จนนักเรียนสามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว

2.5 ครูถามจำนวนสิ่งของของแต่ละกลุ่ม How many (books) are there? แล้วเขียนบนกระดาน เช่น

How many (books) are there?

There are (ten) books.

There are (five) pens.

There are (two) rubbers.

There are (fifteen) pencils.

There are (sixteen) notebooks.

ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน

2.6 ให้นักเรียนเล่นเกมทอดลูกเต๋าตอบคำถาม

2.6.1 ผู้สอนนำเสนองาน ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกากการเล่น

ให้นักเรียนกลุ่มเดิมทำการแข่งขัน ครอบอบลูกเต๋าแสดงจำนวนให้แก่แต่ละกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม เริ่มต้นการเล่นด้วยการที่สมาชิกทุกกลุ่มถามจำนวนของสิ่งของตามที่ครูชี้ให้ดู How many.....are there? จากนั้นทอดลูกเต๋าและตอบตามแต้มลูกเต๋าทิ้งทอดได้ There are..... ทีละกลุ่ม ครูจดจำนวนแต้มจากลูกเต๋เอาไว้ ดำเนินการแข่งขัน 10 ครั้ง จึงสิ้นสุดการแข่งขัน

แต่ละกลุ่มช่วยกันรวมคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดทำคะแนนได้มากที่สุด เป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

#### 2.6.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.6.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกิริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใดและให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60% ขึ้นไป ก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.6.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

ครูถามนักเรียนเกี่ยวกับประโยคที่อยู่บนกระดาน เช่น ประโยคใดที่บอกว่า มีปากกา 5 ด้าม มีหนังสือ 10 เล่ม มียางลบ 2 อัน มีดินสอ 15 แท่ง เป็นต้น ให้นักเรียนตัวแทนออกไปชี้ที่กระดานและอ่านพร้อมกันทั้งชั้น จากนั้นให้นักเรียนเขียนบันทึกประโยคบนกระดานลงสมุดและวาดภาพประกอบ

#### แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. สื่อของจริง ได้แก่ หนังสือ สมุด ปากกา ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ
3. กระดานดำ
4. เกมทอดลูกเต๋าคอบคำถาม (4 ลูก)
5. รายการสำรวจสิ่งของ
6. สมุดบันทึก

#### การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม



2. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 3. การตรวจผลงาน

คะแนน	ลักษณะของผลงาน
3	ผลงานสะอาด ถูกต้อง เรียบร้อย สวยงาม
2	ผลงานสะอาด ถูกต้อง แต่ไม่ค่อยสวยงาม
1	ผลงานไม่สะอาด ถูกต้องและสวยงาม

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง How many books are there?

เลขที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ จำนวน ภาษา(3)	การร่วม กิจกรรม (3)	ผลงาน (3)	รวม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

## รายการสำรวจสิ่งของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง How many books are there?

รายการ	จำนวน
pens	
pencils	
books	
notebooks	
rulers	
rubbers	



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง What are these?

จำนวน 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การถามและตอบเกี่ยวกับชื่อสิ่งต่างๆเป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ท 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆโดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด ท 1.3.1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยค What are these? ในการถามชื่อสัตว์เลี้ยงที่อยู่รวมกันหลายตัวและตอบคำถามได้
2. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

#### เนื้อหา

1. Vocabulary : fish, chickens, pigs, cats, dogs, birds
2. Function : การถามและตอบเกี่ยวกับชื่อสัตว์เลี้ยง
3. Structure: What are these? They are (cats).

#### กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

##### 1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

1.2 ให้นักเรียนบอกชื่อสัตว์เป็นภาษาอังกฤษที่นักเรียนรู้จัก และส่งเสียงร้องของ

สัตว์เหล่านั้น

##### 2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำภาพสัตว์ที่เตรียมไว้ไปติดบนกระดาน ได้แก่ ปลา ไก่ หมู แมว สุนัข

นก

2.2 ครูชี้ที่ภาพและพูด They are (cats). และแสดงบัตรคำศัพท์ชื่อสัตว์ให้นักเรียนอ่านและสะกดตามที่ละคำ แล้วให้ตัวแทนนักเรียนออกมาติดบัตรเหล่านั้นคู่กับภาพสัตว์บนกระดาน

2.3 ครูใช้คำถามเพื่อถามชื่อสัตว์เหล่านั้น What are these? นักเรียนตอบ They are.....จนครบทุกคำ จากนั้นครูถามนักเรียนอีกครั้งตามบทสนทนาบนกระดาน จนนักเรียนตอบได้อย่างคล่องแคล่ว

T : What are these?  
S : They are (cats).  
T : How many (cats) are there?  
S : There are (three) cats.

2.4 ครูนำภาพส้ม มะพร้าว เงาะ ดินสอ หนังสือ สมุด (ที่เรียนผ่านมาแล้วในแผนที่4-7) มาถามนักเรียนเพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการถามและตอบด้วยประโยคแบบเดียวกันได้ ครูชูสิ่งของและพูด What are these? นักเรียนตอบ They are oranges. They are coconuts. They are rambutans. They are pencils. They are books. They are notebooks.

2.5 นักเรียนจับคู่เพื่อฝึกถามตามบทสนทนาในข้อ 2.4 โดยใช้คำศัพท์ชื่อสัตว์และเปลี่ยนคู่สนทนาไปเรื่อยๆ

2.6 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มยืนอยู่ห่างๆกันในแนววงกลม ครูแจกชื่อสัตว์ให้เพื่อให้แสดงเป็นสัตว์ชนิดนั้น ครูชี้ที่นักเรียนที่แต่ละกลุ่มและถาม What are these? นักเรียนกลุ่มที่ครูชี้แสดงท่าทางสัตว์ นักเรียนกลุ่มอื่นให้ตอบ They are.....พร้อมกัน ดำเนินการเช่นนี้จนครบทุกกลุ่ม

2.7 ให้นักเรียนเล่นเกมกระซิบ

2.7.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน คนที่เหลือ 2 คนให้เป็นกรรมการร่วมกับครู ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มยืนห่างๆกันในแนวตรง กรรมการให้นักเรียนที่ขึ้นอยู่หัวแถวดูภาพสัตว์และถาม What are these? นักเรียนตอบ They are..... เสร็จแล้วให้นักเรียนแต่ละแถวเริ่มต้นกระซิบพร้อมกัน โดยเดินไปกระซิบต่อกันไปจนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายให้พูดดังๆ They are..... กลุ่มใดสามารถตอบได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องได้ 10 คะแนน

ทำการแข่งขันครั้งต่อไปโดยการเปลี่ยนนักเรียนคนสุดท้ายมาเป็นหัวแถวแข่งขัน 10 ครั้ง แล้วจึงรวมคะแนน กลุ่มใดทำคะแนนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

2.7.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.7.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกิริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใดและให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60% ขึ้นไป ก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.7.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงการใช้ประโยค What are these? They are....ว่าเป็นประโยคที่ใช้ในการถามและตอบเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ร่วมกันมากกว่าสองอันขึ้นไป ครูถามนักเรียนว่าถ้าจะบอกว่า “พวกมันคือไก่” หรือ “พวกมันคือนก” ฯลฯ นักเรียนจะพูดอย่างไร ให้นักเรียนตอบพร้อมกัน

#### แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. กระดานดำ
4. เกมกระชิบ
5. ภาพสัตว์ขนาดเล็ก

#### การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม
2. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป



**แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8**  
**ชื่อหน่วย All about me เรื่อง What are these?**

เลขที่	ชื่อ-สกุล	การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	รวม
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง What animals do you like?

จำนวน 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การถามและตอบผู้อื่นเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบและไม่ชอบเป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

**มาตรฐาน ค 1.2** มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

**ตัวชี้วัด ค 1.2.5** บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้เคียงหรือกิจกรรมต่างๆตามแบบที่ฟัง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยค What animals do you like/dislike? ในการถามและตอบเกี่ยวกับชื่อสัตว์ที่ชอบและไม่ชอบได้
2. ทำแบบฝึกหัด โยงประโยคกับภาพ ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

#### เนื้อหา

1. Vocabulary : tigers, snakes, elephants, monkeys, rats
2. Function : การถามและตอบเกี่ยวกับชื่อสัตว์เลี้ยง
3. Structure: What animals do you like/dislike ? I like/don't like/dislike (snakes).

#### กิจกรรมการเรียนการสอน

##### 1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

1.2 ให้นักเรียนแสดงท่าทางสัตว์ตามที่ครูบอก เช่น fish, chicken, pig, cat, bird,

dog

## 2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำภาพสัตว์ที่อยู่ในสวนสัตว์มาให้ให้นักเรียนดู ครูชี้ที่ภาพและถามนักเรียน What are these? นักเรียนตอบ They are (tigers). ครูชี้ที่ภาพอื่นๆ เช่น งู ช้าง ลิง และหนู ตั้งคำถามแล้วให้นักเรียนตอบ ภาพใดที่นักเรียนตอบไม่ได้ครูให้นักเรียนช่วยกันหาจาก dictionary

2.2 ครูนำบัตรคำศัพท์ชื่อสัตว์ทั้งหมดให้นักเรียนอ่านและสะกด จากนั้นครูพูดชื่อสัตว์ทีละชื่อแล้วให้นักเรียนที่อยู่ในแถวเดียวกันช่วยกันสะกดโดยสะกดคนละหนึ่งตัวอักษรจนครบทุกตัวอักษร คำเนิการเช่นนี้กับชื่อสัตว์ทุกชื่อ

2.3 ครูถามนักเรียนถึงสัตว์ที่นักเรียนชอบและไม่ชอบเป็นภาษาไทย จากนั้นจึงถามเป็นภาษาอังกฤษ What animals do you like? 2 ครั้ง นักเรียนตอบ I like (tigers). ครูถามอีกว่า What animals do you dislike? 2 ครั้ง พร้อมกับโบกมือให้นักเรียนเดาความหมายว่าหมายถึงไม่ชอบ นักเรียนตอบ I don't like/dislike (snakes).

2.4 ครูคิดแถบประโยค What animals do you like? I like elephants. What animals do you dislike? I don't like/dislike rats. บนกระดานให้นักเรียนอ่านตามพร้อมกัน จากนั้นครูให้นักเรียนเข้ากลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คนและแจกกระดาษแผ่นเล็กๆให้นักเรียนคนละแผ่นให้นักเรียนวาดภาพและเขียนชื่อสัตว์ที่ชอบและไม่ชอบโดยไม่ต้องระบายสี เสร็จแล้วให้ฝึกถามเพื่อนถึงสัตว์ที่ชอบและไม่ชอบภายในกลุ่ม ระหว่างนั้นครูเดินรอบห้องเรียนเพื่อถามนักเรียนเหมือนกัน

2.5 ให้นักเรียนแต่ละคนออกจากกลุ่มเพื่อไปตามหานักเรียนที่ชอบและไม่ชอบสัตว์ชนิดเดียวกันกับตนโดยการถามเหมือนเช่นข้อ 2.3 เมื่อตามหาเจอแล้วให้รับมารายงานครู I like..... I don't like/dislike.....

2.6 ให้นักเรียนเล่นเกมสัตว์อะไรที่เธอชอบ

2.6.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูรวบรวมภาพสัตว์ที่นักเรียนวาดลงกล่อง จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8-9 คน แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน 1 คน ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ตัวแทนกลุ่มแรกถามถึงสัตว์ที่ชอบ ตัวแทนกลุ่มที่สองตอบคำถามและหิบบภาพในกล่องขึ้นมา ถ้าได้ภาพตรงกับที่ตัวเองตอบจะได้ 1 คะแนน ถ้าไม่ได้ตรงได้ 0 คะแนน จากนั้นตัวแทนกลุ่มที่สองถามถึงสัตว์ที่ไม่ชอบ ตัวแทนกลุ่มแรกตอบและหิบบภาพขึ้นมา ถ้าได้ภาพที่ตนเองไม่ชอบจะได้ 1 คะแนน ถ้าได้ภาพอื่นได้ 0 คะแนน ในการรูปภาพ สัตว์ที่ชอบให้ตั้งภาพขึ้น สัตว์ที่ไม่ชอบให้กลับหัวลงต่อไปเปลี่ยนผู้เล่นคูใหม่ไปเรื่อยๆ

ทำการแข่งขันจำนวน 8 ครั้งโดยไม่ให้ซ้ำผู้เล่นคนเดิม แล้วจึงรวมคะแนน กลุ่มใดทำคะแนนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

### 2.6.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.6.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกิริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใดและให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิดเป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60% ขึ้นไป ก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.6.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะการพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

ให้นักเรียนพูดประโยคคำถามถึงสัตว์ที่ชอบและไม่ชอบพร้อมกัน จากนั้นครูให้นักเรียนพูดสิ่งที่ตรงข้ามกับครู เช่น ครูพูด I like tigers. นักเรียนพูด I don't like tigers. ครูพูด I don't like monkeys. นักเรียนพูด I like monkeys. ครูพูด I like elephants. นักเรียนพูด I don't like elephants. เป็นต้น ในขณะที่พูดให้นักเรียนฟังกิริยาหรือสายติริยะตามความหมายของประโยคที่พูดด้วย จนนักเรียนสามารถทำได้คล่อง และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดโยงประโยคกับภาพ

### แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. ภาพสวนสัตว์
3. แถบประโยค
4. เกมสัตว์อะไรที่เธอชอบ
5. กระดาษแผ่นเล็กๆสำหรับวาดภาพและเขียนชื่อสัตว์
6. แบบฝึกหัดโยงประโยคกับภาพ

### การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม
2. ตรวจแบบฝึกหัด
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 3. ตรวจแบบฝึกหัด

ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง 7 ข้อขึ้นไป

**แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9**  
**ชื่อหน่วย All about me เรื่อง What animals do you like?**

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน			รวม
		การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	แบบฝึกหัด (10)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

## แบบฝึกหัดแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

## เรื่อง What animals do you like?

ชื่อ.....ชั้น ป.3 เลขที่.....

ให้นักเรียนโยงประโยคกับภาพให้สัมพันธ์กัน

1. I like cats.



2. I don't like tigers.



3. I like elephants.



4. I don't like monkeys.



5. I like fish.



6. I don't like rats.



7. I like dogs.



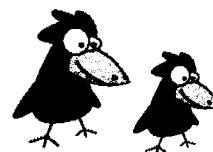
8. I don't like snakes.



9. I like birds.



10. I don't like pigs.



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2552

ชื่อหน่วย All about me เรื่อง What is she?

จำนวน 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

การถามและตอบเกี่ยวกับอาชีพเป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ท 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด ท 1.3.1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ใช้ประโยค What is she /he? ในการถามและตอบเกี่ยวกับอาชีพได้
2. เขียนตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพได้
3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

#### เนื้อหา

1. Vocabulary : teacher, doctor, policeman, farmer, nurse
2. Function : การถามและตอบเกี่ยวกับอาชีพ
3. Structure: What is she /he? He/She is a (teacher).

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### 1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนได้ทราบ

1.2 ครูวาดภาพหมวกของชาวนา ตำรวจ ครู(หมวกลูกเสือ) พยาบาล บน

กระดานและถามนักเรียนว่าอาชีพใดบ้างที่ใส่หมวกเหล่านี้ นักเรียนรู้จักอาชีพอื่นที่ต้องใส่หมวกอีกหรือไม่



## 2. ขั้นสอน

2.1 ครูนำภาพ ครู ชาวนา หมอ พยาบาล และตำรวจมาให้ให้นักเรียนดูและพูดเป็นประโยคให้นักเรียนพูดออกเสียงตาม เช่น She is a nurse. She is a teacher. He is a doctor. He is a policeman. He is a farmer.

2.2 ครูนำภาพอาชีพครูที่เป็นผู้หญิงและเป็นผู้ชายให้นักเรียนดู ครูชี้ที่ภาพผู้หญิงและถามนักเรียน What is she? นักเรียนตอบ She is a farmer. ครูชี้ที่ภาพผู้ชายและถาม What is he? นักเรียนตอบ He is a farmer. ถ้าไม่มีใครตอบถูกครูจึงเฉลยให้ฟัง ครูนำภาพที่เหลือมาถามนักเรียนจนหมดทุกภาพ

2.3 ครูแจกบัตรภาพให้นักเรียน 10 คน ให้นักเรียนที่มีบัตรภาพไปถามเพื่อนในห้องเรียนเหมือนข้อ 2.3 นักเรียนที่ไม่มีภาพก็ให้ฝึกถามและตอบโดยใช้บัตรภาพร่วมกันได้

2.4 เมื่อนักเรียนฝึกถามและตอบได้คล่องแล้วครูนำบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพมาให้ให้นักเรียนอ่านและฝึกสะกดคำ จากนั้นให้อ่านแถบประโยคที่นักเรียนสนทนากับนกระดานดังนี้

What is he? He is a doctor.

What is he? He is a policeman.

What is she? She is a nurse.

What is she? She is a teacher.

What is he? He is a farmer.

2.5 ให้นักเรียนเล่นเกมสนุกกับการถามอาชีพ

2.5.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ที่เหลือ 2 คนเป็นกรรมการร่วมกับครู ให้นักเรียนนั่งเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาไปทำทางอาชีพตามบัตรภาพอาชีพที่ได้รับ ไปทำทางทีละคน คนที่ไม่ใช่สมาชิกของกลุ่มที่ไปทำทางถาม What is she/he? เพื่อให้สมาชิกของกลุ่มนั้นตอบ ถ้ากลุ่มนั้นตอบถูกจึงมอบบัตรภาพให้ ถ้าตอบไม่ถูกจะไม่มอบบัตรภาพให้ ในการแข่งขันครั้งต่อไปให้เปลี่ยนผู้ไปทำทางทุกครั้ง

ทำการแข่งขันจำนวน 10 รอบ กลุ่มใดมีบัตรภาพมากที่สุดถือเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน

2.5.2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

2.5.3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนว่าสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่ว และมีกิริยาท่าทางที่เหมาะสมเพียงใดและให้คะแนนสะสมสำหรับผู้ชนะการแข่งขัน คนละ 10 คะแนน เพื่อนำไปคิด

เป็นคะแนนรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 10 ครั้ง ถ้านักเรียนมีคะแนนรวม 60 % ขึ้นไป ก็จะได้รับรางวัลตามที่ได้ตกลงกันไว้

2.5.4 ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการบันทึกผลด้านทักษะ การพูดของนักเรียนขณะเล่นเกม ลงในแบบบันทึกคะแนน

### 3. ขั้นสรุป

แบ่งนักเรียนออกเป็นสองฝ่าย ให้เปลี่ยนกันถามและตอบเกี่ยวกับอาชีพตามภาพที่ ครูชูให้ดู แล้วจึงให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพ

**แหล่งการเรียนรู้/สื่อการเรียนการสอน**

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพอาชีพ
3. แถบประโยค
4. เกมสนุกกับการถามอาชีพ
5. แบบฝึกหัดเติมคำในช่องว่าง

**การวัดผลประเมินผล**

1. สังเกตความถูกต้อง คล่องแคล่วในการใช้สำนวนภาษาขณะเล่นเกม
2. ตรวจสอบแบบฝึกหัด
3. สังเกตความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมและเล่นเกม

## เกณฑ์การให้คะแนน

## 1. การใช้สำนวนภาษา

คะแนน	ความสามารถทางภาษา
3	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว กิริยาท่าทางเหมาะสม มีความมั่นใจในการพูด
2	ใช้สำนวนภาษาได้ถูกต้อง แต่ไม่คล่องแคล่ว
1	ใช้สำนวนภาษาอย่างตะกุกตะกัก ขาดความมั่นใจในการพูด

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 2. การร่วมกิจกรรม

คะแนน	ลักษณะการร่วมกิจกรรม
3	มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
2	มีความกระตือรือร้นเกือบตลอดเวลาที่ทำการเรียนการสอน ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทุกงาน
1	ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายขณะทำการเรียนการสอน

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนน 2 ขึ้นไป

## 3. ตรวจแบบฝึกหัด

เขียนตอบคำถามเกี่ยวกับอาชีพได้ถูกต้อง 3 ข้อขึ้นไป

แบบบันทึกคะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10  
 ชื่อหน่วย All about me เรื่อง What is she?

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน			รวม
		การใช้ สำนวนภาษา (3)	การร่วม กิจกรรม (3)	แบบฝึกหัด (5)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

แบบฝึกหัดแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

เรื่อง What is she?

ชื่อ.....ชั้น ป.3 เลขที่.....

ให้นักเรียนดูภาพ อ่านประโยคคำถามและเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

1. What is she?



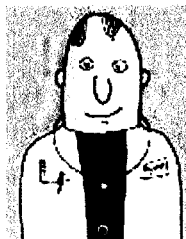
She is a.....

2. What is he?



He is a.....

3. What is she?



She is a.....

4. What is he?



He is a.....

5. What is he?

He is a.....

**ภาคผนวก ง**  
**แบบทดสอบและเฉลย**

## แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

**วัตถุประสงค์** แบบทดสอบวัดทักษะการพูด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ข้อสอบแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 การสนทนาถาม-ตอบ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวม 20 คะแนน ตอนที่ 2 การสมมุติสถานการณ์เป็นประโยคภาษาไทยให้พูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวม 20 คะแนน

**ตอนที่ 1** การสนทนาถาม-ตอบเป็นภาษาอังกฤษ

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำการทดสอบเป็นรายบุคคล โดยตั้งใจฟังครูพูดแล้วพูดตอบให้ถูกต้อง จำนวน ข้อสอบ 10 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวม 20 คะแนน

1. Teacher : Good morning. How are you today?

Student : .....

2. Teacher : My name's Buathong. Nice to see you.

Student : .....

3. Teacher : How old are you?

Student : .....

4. Teacher : May I have an orange, please?

Student : .....



5. Teacher : Give me a book, please.

Student : .....



6. Teacher : How many pencils are there?  
Student : .....




Illustration of six pencils arranged in a slightly curved line.

7. Teacher : What are these?  
Student : .....




Illustration of three cartoon cats of different breeds sitting in a row.

8. Teacher : What are these?  
Student : .....




Illustration of two coconuts, one slightly behind the other.

9. Teacher : What animals do you like?  
Student : .....

10. Teacher : What is he?  
Student : .....




Illustration of a man wearing a cap and glasses, sitting at a desk with a book.



## เกณฑ์การให้คะแนนสำหรับแบบทดสอบตอนที่ 1

คะแนน	การพูดได้ตอบ	ความคล่องแคล่ว	การออกเสียง
2	พูดตามรูปแบบประโยคที่เรียนสามารถสื่อความหมายได้เข้าใจดี	พูดคล่องเป็นธรรมชาติเหมือนเจ้าของภาษา	ออกเสียงค่อนข้างเป็นสำเนียงภาษาต่างประเทศ
1	พูดตามรูปแบบประโยคที่เรียนไม่ได้ทั้งหมดแต่สามารถสื่อความหมายได้	พูดช้า ตะกุกตะกักไม่ต่อเนื่อง แต่สามารถสื่อความหมายได้	ออกเสียงค่อนข้างเป็นสำเนียงภาษาของตนเอง
0	ไม่สามารถพูดสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้	พูดตะกุกตะกักไม่ปะติดปะต่อสื่อความหมายไม่ได้	การออกเสียงมีปัญหามากที่สุด ไม่สามารถสื่อความหมายได้

ตอนที่ 2 การสมมุติสถานการณ์เป็นประโยคภาษาไทยให้พูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 2 คะแนน รวม 20 คะแนน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทดสอบเป็นรายบุคคล โดยฟังสถานการณ์ที่ครูกำหนดแล้วพูดเป็นประโยคภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง

1. Teacher : ถ้านักเรียนต้องการถามทุกข์สุขของเพื่อน นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

2. Teacher : ถ้านักเรียนอยากบอกเพื่อนใหม่ว่ายินดีที่ได้รู้จัก นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

3. Teacher : ถ้านักเรียนต้องการบอกอายุของตัวเอง นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

4. Teacher : ถ้านักเรียนต้องการขอมะม่วงจากเพื่อน นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

5. Teacher : ถ้านักเรียนต้องการบอกเพื่อนให้ระบายภาพแอปเปิลให้เป็นสีแดง นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

6. Teacher : ถ้านักเรียนต้องการให้เพื่อนหยิบสมุดให้ นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

7. Teacher : ถ้านักเรียนต้องการถามเพื่อนว่ามียางลบอยู่จำนวนเท่าไร นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

8. Teacher : ถ้านักเรียนเห็นข้างยืนอยู่ร่วมกันหลายตัว นักเรียนอยากบอกเพื่อนให้รู้ว่าพวกมันคือข้าง นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

9. Teacher : ถ้านักเรียนอยากบอกว่าตัวเองไม่ชอบงู นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

10. Teacher : ถ้านักเรียนอยากบอกว่าเขาเป็นครู นักเรียนจะพูดอย่างไร

Student : .....

### เกณฑ์การให้คะแนนสำหรับแบบทดสอบตอนที่ 2

คะแนน	ความสามารถทางการพูด
2	พูดได้ถูกต้องเป็นประโยค
1	พูดไม่เป็นประโยคแต่สื่อความหมายได้
0	ไม่สามารถสื่อความหมายได้

## เฉลยแบบทดสอบ

## ตอนที่ 1

1. I'm fine, thank you. / I'm very well, thank you.
2. Nice to see you too.
3. I'm ..... years old.
4. Here you are.
5. Here you are.
6. There are six pencils .
7. They are cats.
8. They are coconuts.
9. I like.....
10. He is a doctor.



## ตอนที่ 2

1. How are you today? / How are you?
2. Nice to see you. / Nice to see you too. / Nice to know you. /  
Nice to meet you.
3. I'm twelve years old.
4. Give me a mango, please.
5. Color the apples red. / Color the apple red.
6. Give me a notebook, please.
7. How many rubbers (erasers) are there?
8. They are elephants.
9. I don't like snakes. / I do not like snakes. / I dislike snakes.
10. He(She) is a teacher.



**ภาคผนวก จ**  
**แบบสอบถามความคิดเห็น**  
**ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม**

### แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

คำชี้แจง ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย  $\checkmark$  ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

5 = มากที่สุด      4 = มาก      3 = ปานกลาง      2 = น้อย      1 = น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีความน่าสนใจ					
2. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียน ตื่นตัวและสนุกสนาน					
3. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำทลาย ความสามารถของนักเรียน					
4. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนชอบ เพื่อนมากขึ้น					
5. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนใน ห้องมีความสามัคคีกัน					
6. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนเข้าใจ บทเรียนมากขึ้น					
7. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนชอบ เรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น					
8. นักเรียนสามารถนำเนื้อหาวิชาที่เรียนไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้					
9. การเรียนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้ และความเพลิดเพลิน					
10. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนกล้า พูดภาษาอังกฤษ					

**ภาคผนวก ง**

**การประเมินคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย  
โดยผู้ทรงคุณวุฒิและสรุปผลการประเมิน**

**แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิ**

**คำชี้แจง** โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านต่อเครื่องมือการวิจัยเรื่อง “ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ จังหวัดขอนแก่น” ต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน
3. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน



### 1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โปรดพิจารณาความสอดคล้องตามรายการที่กำหนด

#### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 How are you today?

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

#### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Nice to see you too.

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 How old are you?**

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 May I have an apple, please?**

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Color the bananas green.**

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Give me a pen, please?**

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 How many books are there?**

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 What are these?**

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 What animals do you like?**

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 What is she?**

ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. แผนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์				
2. แผนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา ตัวบ่งชี้ และมาตรฐาน				
3. กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์				
4. สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
5. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรม				
6. เกมเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา				
7. เกมเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน				

**การให้คะแนนความสอดคล้อง**




- 1 หมายถึง มีความสอดคล้องกันระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้และรายการที่กำหนด ทั้งด้านเนื้อหาและความถูกต้องของการเขียน
- 0 หมายถึง มีความสอดคล้องกันระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้และรายการที่กำหนด ทั้งด้านเนื้อหาและความถูกต้องของการเขียนในบางส่วน
- 1 หมายถึง ไม่มีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้และรายการที่กำหนด ทั้งด้านเนื้อหาและความถูกต้องของการเขียน

ลงชื่อ.....ผู้ทรงคุณวุฒิ




## 2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ  
โปรดพิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์และข้อคำถาม

จุดประสงค์การเรียนรู้	คำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
		1	0	-1	
1. ใช้ประโยค How are you today? ในการถาม ทุกข์สุขและตอบ คำถามได้	1. T: Good morning. How are you today? S: .....				
	2. T: ถ้านักเรียนต้องการถามทุกข์สุขของเพื่อน นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				
2. ใช้สำนวนภาษา Nice to see you. หรือ Nice to see you too. ได้ถูกต้อง	3. T: My name's Buathong. Nice to see you. S: .....				
	4. T: ถ้านักเรียนอยากบอกเพื่อนใหม่ว่ายินดีที่รู้จัก นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				
3. ใช้ประโยค How old are you? How old is she/he? ในการถามและตอบ เกี่ยวกับอายุได้	5. T: How old are you? S: .....				
	6. T: ถ้านักเรียนต้องการบอกอายุของตัวเอง นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				

จุดประสงค์การเรียนรู้	คำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
		1	0	-1	
4. ใช้ประโยค May I have (an apple), please? ในการถามขอผลไม้ได้	7. T: May I have an orange, please?  S: .....				
	8. T: ถ้านักเรียนต้องการขอมะม่วงจากเพื่อน นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				
5. ใช้ประโยคคำสั่ง Color the (bananas green). ให้ระบายสีได้	9. T: ถ้านักเรียนต้องการบอกเพื่อนให้ระบายภาพแอปเปิ้ลให้เป็นสีแดง นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				
6. ใช้ประโยคขอร้อง Give me (a pen), please? ให้หยิบสิ่งของให้ตนเองได้	10. T: Give me a book, please?  S: .....				
	11. T: ถ้านักเรียนต้องการให้เพื่อนหยิบสมุดให้ นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				
7. ใช้ประโยค How many (books) are there? ในการถามและตอบเกี่ยวกับจำนวนสิ่งของที่กำหนดได้	12. T: How many pencils are there?  S: .....				
	13. T: ถ้านักเรียนต้องการถามเพื่อนว่ามียางลบอยู่จำนวนเท่าไร นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				



จุดประสงค์การเรียนรู้	คำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
		1	0	-1	
8. ใช้ประโยค “What are these?” ในการถามและตอบ เกี่ยวกับสัตว์หรือ สิ่งของที่อยู่รวมกัน ได้	14. T: What are these?  S: .....				
	15. T: What are these?  S: .....				
	16. T: ถ้านักเรียนเห็นข้างขึ้นอยู่ รวมกันหลายตัว นักเรียนอยาก บอกเพื่อนให้รู้ว่า พวกมันคือข้าง นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				
9. ใช้ประโยค What animals do you like/dislike/ don't like? ในการ ถามและตอบ เกี่ยวกับชื่อสัตว์ที่ ชอบและไม่ชอบได้	17. T: What animals do you like? S: .....				
	18. T: ถ้านักเรียนอยากบอกว่า ตัวเองไม่ชอบงู นักเรียนจะพูด อย่างไร S: .....				
10. ใช้ประโยค What is she /he? ในการถามและตอบ เกี่ยวกับอาชีพได้	19. T: What is he?  S: .....				
	20. T: ถ้านักเรียนอยากบอกว่า เขาเป็นครู นักเรียนจะพูดอย่างไร S: .....				

**การให้คะแนนความสอดคล้อง**

- 1 หมายถึง มีความสอดคล้องกันระหว่างคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ทั้งด้านเนื้อหา ระดับการคิดและความถูกต้องของการเขียนคำถาม
- 0 หมายถึง มีความสอดคล้องกันระหว่างคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ทั้งด้านเนื้อหา ระดับการคิดและความถูกต้องของการเขียนคำถามในบางส่วน
- 1 หมายถึง ไม่มีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ทั้งด้านเนื้อหา ระดับการคิดและความถูกต้องของการเขียนคำถาม

ลงชื่อ.....ผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำการประเมิน

### 3. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โปรดพิจารณาความเหมาะสมของข้อคำถามในแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน โดยใช้เกมและข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ข้อเสนอแนะ
	1	0	-1	
1. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีความน่าสนใจ				
2. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนตื่นตัวและสนุกสนาน				
3. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำทลายความสามารถของนักเรียน				
4. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนชอบเพื่อนมากขึ้น				
5. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนในห้องมีความสามัคคีกัน				
6. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น				
7. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น				
8. นักเรียนสามารถนำเนื้อหาวิชาที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้				
9. การเรียนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน				
10. การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียนกล้าพูดภาษาอังกฤษ				

**การให้คะแนนความสอดคล้อง**

- 1 หมายถึง ข้อคำถามที่กำหนดเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและความถูกต้องของการเขียน
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามที่กำหนด มีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและความถูกต้อง
- 1 หมายถึง ข้อคำถามที่กำหนดไม่เหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและความถูกต้องของการเขียน

ลงชื่อ.....ผู้ทรงคุณวุฒิ

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำแนะนำในการจัดทำเครื่องมือวิจัยให้มีความถูกต้อง  
และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

นางบัวทอง พรหมโส

นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

### สรุปผลการประเมินความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC)

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน
3. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

#### 1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

แผนที่1	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แผนที่2	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC
	1	2	3			1	2	3	
ข้อ 1	1	1	1	1	ข้อ 1	1	1	1	1
ข้อ 2	1	1	1	1	ข้อ 2	1	1	1	1
ข้อ 3	1	1	1	1	ข้อ 3	1	1	1	1
ข้อ 4	1	1	1	1	ข้อ 4	1	1	1	1
ข้อ 5	1	1	1	1	ข้อ 5	1	1	1	1
ข้อ 6	1	1	1	1	ข้อ 6	1	1	1	1
ข้อ 7	1	1	1	1	ข้อ 7	1	1	1	1
แผนที่3	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แผนที่4	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC
	1	2	3			1	2	3	
ข้อ 1	1	1	1	1	ข้อ 1	1	1	1	1
ข้อ 2	1	1	1	1	ข้อ 2	1	1	0	0.66
ข้อ 3	1	1	1	1	ข้อ 3	1	1	0	0.66
ข้อ 4	-1	1	1	0.33	ข้อ 4	0	1	1	0.66
ข้อ 5	1	1	1	1	ข้อ 5	1	1	1	1
ข้อ 6	1	1	1	1	ข้อ 6	1	1	1	1
ข้อ 7	1	1	1	1	ข้อ 7	1	1	1	1

แผนที่ 5	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แผนที่ 6	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC
	1	2	3			1	2	3	
ข้อ 1	1	1	1	1	ข้อ 1	1	1	1	1
ข้อ 2	1	1	0	0.66	ข้อ 2	1	1	1	1
ข้อ 3	1	1	1	1	ข้อ 3	1	1	1	1
ข้อ 4	1	1	1	1	ข้อ 4	1	1	1	1
ข้อ 5	1	1	1	1	ข้อ 5	1	1	1	1
ข้อ 6	1	1	1	1	ข้อ 6	1	1	1	1
ข้อ 7	1	1	1	1	ข้อ 7	1	1	1	1
แผนที่ 7	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แผนที่ 8	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC
	1	2	3			1	2	3	
ข้อ 1	1	1	1	1	ข้อ 1	1	1	1	1
ข้อ 2	1	1	1	1	ข้อ 2	1	1	1	1
ข้อ 3	1	1	1	1	ข้อ 3	1	1	1	1
ข้อ 4	1	1	1	1	ข้อ 4	1	1	1	1
ข้อ 5	1	1	1	1	ข้อ 5	1	1	1	1
ข้อ 6	1	1	1	1	ข้อ 6	-1	1	1	0.33
ข้อ 7	1	1	1	1	ข้อ 7	1	1	1	1
แผนที่ 9	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แผนที่ 10	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC
	1	2	3			1	2	3	
ข้อ 1	1	1	1	1	ข้อ 1	1	1	1	1
ข้อ 2	1	1	1	1	ข้อ 2	1	1	1	1
ข้อ 3	1	1	1	1	ข้อ 3	1	1	1	1
ข้อ 4	0	1	1	0.66	ข้อ 4	1	1	1	1
ข้อ 5	1	1	1	1	ข้อ 5	1	1	1	1
ข้อ 6	1	1	1	1	ข้อ 6	0	1	1	0.66
ข้อ 7	1	1	1	1	ข้อ 7	1	1	1	1

## 2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อ	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	ข้อ	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC
	1	2	3			1	2	3	
1	1	1	1	1	11	1	1	1	1
2	1	1	1	1	12	1	1	1	1
3	1	1	0	0.66	13	1	1	1	1
4	1	1	1	1	14	1	1	1	1
5	1	1	1	1	15	1	1	1	1
6	1	1	1	1	16	1	1	1	1
7	1	1	1	1	17	1	1	1	1
8	1	1	1	1	18	1	1	1	1
9	1	1	1	1	19	1	1	1	1
10	1	1	1	1	20	1	1	1	1

## 3. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ข้อ	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC
	1	2	3	
1	1	1	1	1
2	1	1	1	1
3	1	1	1	1
4	1	1	1	1
5	1	1	1	1
6	1	1	1	1
7	1	1	0	0.66
8	1	1	1	1
9	1	1	1	1
10	1	1	0	0.66

**ภาคผนวก ข**

**ตารางแสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียน คะแนนทดสอบหลังเรียน**



ตารางแสดงคะแนนทดสอบก่อนเรียน คะแนนทดสอบหลังเรียน

เลขที่	คะแนนทดสอบ ก่อนเรียน ( $X_1$ ) (40 คะแนน)	คะแนนทดสอบ หลังเรียน ( $X_2$ ) (40 คะแนน)	ทิศทางของความ แตกต่าง ( $X_2 - X_1$ )	เครื่องหมาย
1	3	33	หลัง > ก่อน	+
2	1	4	หลัง > ก่อน	+
3	3	9	หลัง > ก่อน	+
4	2	6	หลัง > ก่อน	+
5	2	5	หลัง > ก่อน	+
6	2	13	หลัง > ก่อน	+
7	2	12	หลัง > ก่อน	+
8	2	11	หลัง > ก่อน	+
9	0	4	หลัง > ก่อน	+
10	0	4	หลัง > ก่อน	+
11	2	3	หลัง > ก่อน	+
12	2	5	หลัง > ก่อน	+
13	1	18	หลัง > ก่อน	+
14	3	5	หลัง > ก่อน	+
15	0	3	หลัง > ก่อน	+
16	1	12	หลัง > ก่อน	+
17	4	20	หลัง > ก่อน	+

**ประวัติผู้ศึกษา**

<b>ชื่อ</b>	นางบัวทอง พรหมโส
<b>วัน เดือน ปี เกิด</b>	5 มกราคม 2515
<b>สถานที่เกิด</b>	อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดขอนแก่น
<b>ที่อยู่ปัจจุบัน</b>	360 หมู่ที่ 14 บ้านพระยีน ตำบลพระยีน อำเภอพระยีน จังหวัดขอนแก่น
<b>ประวัติการศึกษา</b>	ครุศาสตร์บัณฑิต (วิชาเอกการประถมศึกษา) วิทยาลัยครูเลข พ.ศ. 2537
<b>สถานที่ทำงาน</b>	โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 อำเภอพระยีน จังหวัดขอนแก่น
<b>ตำแหน่ง</b>	ครูชำนาญการ (ค.ศ. 2)