

การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ชื่อนางสาวปราณี ชูชม
ตำแหน่งครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนอนุบาลน่องหญิง อำเภอตระการพืชผล
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 2

ชื่อเรื่องวิจัย การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ครูผู้สอน นางสาวปราณี ชูชม

สาขาวิชา ภาษาอังกฤษ

ปีการศึกษา 2556

บทคัดย่อ

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเรื่องการใช้สื่อโดยการใช้ชุดเกม เพลง ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย ชุดเกม เพลง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และค่า T- Test

ผลการวิจัยดังนี้

- 1 ชุดเกม เพลง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.46 / 86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80 / 80
2. นักเรียนที่ได้รับจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดเกม เพลง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์สมพงษ์ หาคำ ที่ปรึกษาโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง และอาจารย์ศศิธร หาคำ ที่ปรึกษาโรงเรียนอนุบาลน้องหญิงที่กรุณาให้คำปรึกษาตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆทุกขั้นตอน

ขอขอบพระคุณอาจารย์สมพงษ์ หาคำ ที่ปรึกษาโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง นางจันทร์เพ็ญ กุลโทรง ผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง และ นางวัลลภาม เชื้อเวียง ครูผู้สอนภาษาอังกฤษโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง ที่กรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย และให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อให้วิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง นางธนพรรณ แก้วจันดี และ นายบำรุง แก้วจันดี ผู้จัดการโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง ที่ให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณรองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง นางสาวพัชรา ทูมนันท์ ที่ให้ความอนุเคราะห์งบประมาณในการทำวิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์จากการวิจัยครั้งนี้ขอมอบแด่พระคุณบิดา มารดา คณาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ร่วมสร้างองค์ความรู้ ในการอบรมปลูกฝังความดี และให้ความช่วยเหลือ ความรัก ความห่วงใย เป็นอย่างดีเสมอมา

ปราณี ชูชม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	ง
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ขอบเขตของการศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	5
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.....	5
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้.....	11
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	15
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม / เพลง	16
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา.....	18
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	20
บทที่ 3.....	21
วิธีการดำเนินการ.....	21
ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง.....	21
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	21
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	21
บทที่ 4.....	27
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
บทที่ 5.....	30
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	30
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	30
วิธีการดำเนินการศึกษา.....	30
สรุปผลการศึกษา.....	30
อภิปรายผล.....	31
ข้อเสนอแนะจากการศึกษา.....	31

บรรณานุกรม.....	32
ภาคผนวก.....	35
ภาคผนวก ก. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	37
ภาคผนวก ข. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	39

	หน้า
ภาคผนวก ค. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	44
ภาคผนวก ง. ตัวอย่างผลงานนักเรียน / ภาพ.....	71

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของชุดเกมเพลง.....	39
ตารางที่ 2 แสดงคุณภาพของแผนการจัดการเรียน	45
ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน...	42

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะด้านการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการเขียนหรือการพูดและการสื่อสารเด็กส่วนมากจะไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าพูดขาดความมั่นใจในการสื่อสารกับชาวต่างชาติ เกิดปัญหาว่า สิ่งที่เรียนมาไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ หรือบางครั้งฟังรู้เรื่องแต่ไม่สามารถที่จะตอบกลับได้ เพราะกลัวพูดผิดไวยากรณ์ อาย ขาดความมั่นใจ ธรรมชาติของภาษานั้นต้องฝึกพูดบ่อยๆ ใช้บ่อยๆ ก็เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวรแต่ถ้าไม่ได้ใช้หรือพูดก็จะสูญเปล่า ไม่เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร เพราะฉะนั้นในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมาก ในการสื่อสาร โอกาสที่เด็กจะใช้ภาษาในสิ่งที่เรียนมาแล้ว มาฝึกพูด ฝึกใช้ หาได้ยาก เพราะฉะนั้นแล้วเราเรียนมาแล้วต้องนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ต้องหาโอกาสให้เด็กได้ฝึกใช้ภาษา ลดความกลัว ฝึกความกล้าที่จะแสดงออก เปลี่ยนทัศนคติ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 ได้กล่าวหลักการจัดการศึกษาไว้ใน มาตรา ๒๒ ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตาม ธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัด ของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญ สถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการ การเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้ สดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้ง สามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจาก สื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มี การประสานความร่วมมือกับบิดามารดาผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่ายเพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียน ตามศักยภาพ

บุษบง ดันติวศ์ (2536) การสอนภาษาแบบธรรมชาติมีแนวคิดและหลักการที่สอดคล้องกับ ลักษณะและหน้าที่ของภาษา คือ ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างมีความหมายและเหมาะสมกับพัฒนาการ ด้านการรู้หนังสือของเด็กการสอนภาษาแบบธรรมชาตินับว่ามีคุณค่าอย่างยิ่งต่อพัฒนาการทางภาษาของ เด็ก คือ ช่วยให้เด็กมีความสุขสานในการเรียนภาษา และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กได้รับการ

พัฒนาทางภาษาทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนน้อยครอบครัวทุกด้านและเติมศักยภาพ อีกทั้งยังช่วยให้ครูและผู้ปกครองเกิดความเข้าใจในพัฒนาการทางด้านภาษาด้านการอ่านและการเขียนของเด็กเพิ่มขึ้น

ฉันทนา ภาคบังกช (2538) จากความเชื่อ แนวคิด และหลักการสอนภาษาแบบธรรมชาติที่เน้นการศึกษาหลายท่านได้อธิบายไว้ สรุปเป็นหลักการสำคัญของการสอนภาษาแบบธรรมชาติ ดังนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อม การสอนภาษาต้องสร้างสภาพแวดล้อมให้เด็กได้คุ้นเคยกับการใช้ภาษาอย่างมีความหมายและเป็นองค์รวม ตัวหนังสือที่ปรากฏในห้องเรียนต้องมีเป้าหมายในการใช้จริงๆ หนังสือที่ใช้จะต้องเป็นหนังสือที่ใช้ภาษาที่มีความหมายสมบูรณ์ในตัว ไม่แบ่งเป็นทักขะย่อยๆ และจะต้องให้เด็กมีส่วนร่วมในการจัดสภาพแวดล้อมด้วย

2. การสื่อสารที่มีความหมาย การสอนภาษาควรให้เด็กมีโอกาสสื่อสารโดยมีพื้นฐานจากประสบการณ์จริงที่มีความหมายต่อเด็ก ครูจะต้องจัดเวลาให้เด็กมีโอกาสอ่านเขียนอย่างมีจุดมุ่งหมายจริงๆ ไม่ใช่เป็นเพียงกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการฝึกหัด และให้เด็กได้ใช้เวลาในการอ่านและเขียนตามโอกาสตลอดทั้งวัน โดยไม่ต้องกำหนดตายตัวว่าช่วงเวลาใดต้องอ่าน หรือช่วงเวลาใดต้องเขียน

3. การเป็นแบบอย่าง การสอนภาษาจะต้องให้เด็กเห็นประโยชน์ของการใช้ภาษาในความมุ่งหมายต่างๆ ครูต้องอ่านและเขียนโดยมีจุดมุ่งหมายในการใช้จริงๆ ให้เด็กได้เห็น เช่น เพื่อการสื่อสาร เพื่อความเพลิดเพลิน เพื่อค้นหาวิธีการ ฯลฯ นอกจากนี้ครูยังต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้เด็กเห็นว่า การอ่านเป็นเรื่องสนุก เพื่อสร้างให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดีต่อการอ่าน

4. การตั้งความคาดหวัง การสอนภาษาจะต้องเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับที่เด็กเรียนรู้ที่จะพูด ครูควรเชื่อมั่นว่าเด็กจะสามารถอ่านและเขียนได้ดีขึ้นและถูกต้องยิ่งขึ้น เด็กมีความสามารถในการอ่านและการเขียนตั้งแต่ยังอ่านและเขียนไม่เป็น ดังนั้น เด็กจึงควรได้รับโอกาสที่จะอ่านและเขียนตั้งแต่วันแรกที่มาโรงเรียน และที่สำคัญคือครูไม่ควรคาดหวังให้เด็กอ่านและเขียนได้เหมือนผู้ใหญ่

5. การคาดคะเน การสอนภาษาควรให้เด็กมีโอกาสที่จะทดลองกับภาษา สร้างสมมุติฐาน-เบื้องต้นของตน และมีโอกาสเดาหรือคาดคะเนคำที่จะอ่าน และมีโอกาสคิดประดิษฐ์สัญลักษณ์และคิดสะกดเพื่อการเขียน

6. การให้ข้อมูลย้อนกลับ การสอนภาษาควรตอบสนองความพยายามในการใช้ภาษาของเด็กในทางบวก ยอมรับการอ่านและการเขียนของเด็กว่าเป็นสิ่งที่มีความหมายแม้ว่ายังไม่ถูกต้องสมบูรณ์ และพยายามตอบสนองเด็กให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ ครูอาจให้เด็กได้เห็นตัวอย่างที่ถูกต้องอย่างเป็นธรรมชาติ เช่น การอ่านหนังสือเล่มที่เด็กชอบอ่านให้เด็กฟังในโอกาสอื่นๆ หรือเขียนให้ดูเมื่อมีการสนทนาในกลุ่มใหญ่ เป็นต้น

7. การยอมรับนับถือ การสอนภาษาจะต้องตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก ว่าเด็กเรียนรู้การอ่านและเขียนอย่างแตกต่างกัน ตามช่วงเวลา และอัตราที่แตกต่างกัน ครูต้องศึกษาเด็กเป็นรายบุคคล ศึกษาความสนใจ ความสามารถ และสอนเด็กตามความสามารถที่แตกต่างกันของเด็ก เด็กต้องได้ตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง ในช่วงเวลาเดียวกันเด็กไม่จำเป็นต้องทำกิจกรรมอย่างเดียวกัน หรือทำกิจกรรมตามลำดับขั้นตอน เพราะการเรียนรู้ภาษาไม่มีลำดับขั้นตอนที่ถูกต้องตายตัว

8. การสร้างความรู้สึกเชื่อมั่น การสอนภาษาต้องส่งเสริมให้เด็กรู้สึกปลอดภัยที่จะคาดคะเนในการ

อ่านหรือเขียน แม้ว่าไม่เคยอ่านหรือเขียนมาก่อน ครูต้องทำให้เด็กไม่กลัวที่จะขอความช่วยเหลือด้านการอ่านและเขียนเมื่อจำเป็น เด็กต้องไม่ถูกตราหน้าว่าไม่มีความสามารถในการอ่านและเขียน ดังนั้นการสอนภาษาจึงต้องเป็นไปอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการและความสามารถของเด็ก เพื่อให้เด็กมีความเชื่อมั่นว่าตนมีความสามารถที่จะอ่านและเขียนได้

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารการศึกษาการแสวงหาความรู้การประกอบอาชีพกาสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทาง วัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนา ผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการ ใช้ ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและ กว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้ เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของ สถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

จากสภาพปัญหาที่สำคัญที่สุดคือ เด็กนักเรียนไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ซึ่งมีสาเหตุมาจาก ไม่เข้าใจหลักภาษา โครงสร้างภาษา ขาดการฝึกทบทวนและการฝึกใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน ยิ่ง ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่เด็กไม่ชอบ ไม่อยากเรียน เกิดทัศนคติไม่ดีต่อวิชา ทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียน การสอน ซึ่งมีสาเหตุมาจาก เด็กอ่านคำศัพท์ไม่ออก อ่านไม่ได้ ไม่รู้คำศัพท์ ไม่รู้หลักการ และโครงสร้าง ทางด้านภาษา ทำให้เกิดทัศนคติไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ไม่อยากเรียน คิดว่ามึนยาก นอกจากนี้แล้ว สภาพแวดล้อมชุมชน ครอบครัว ไม่เอื้อต่อการที่เด็กจะได้ฝึกทักษะทางด้านภาษา บางครอบครัวไม่มีความรู้ เรื่องภาษา สิ่งที่เรียนมาแล้วไม่ได้นำไปใช้ ไปฝึกบ่อยๆก็เกิดการสูญเปล่า เรียนแล้วก็ลืมพอนำมาใช้ก็ลืม ในบางครั้งก็ไม่กล้าพูดออกไปกลัวเพื่อนหัวเราะ ไม่มั่นใจในตัวเอง เงินอายุ ไม่กล้าที่จะสื่อสาร

ปัญหาดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อนักเรียนในเรื่องการสื่อสาร การนำความรู้ที่ได้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันโดยหาโอกาสที่จะได้ใช้สื่อสารในครอบครัว ชุมชนนั้นมีโอกาสน้อยมาก แนวทางในการ แก้ปัญหาเรื่องการสื่อสาร การพูด มีหลายแนวทาง เช่น สร้างโอกาส หรือสถานการณ์ในการสื่อสาร ให้เด็ก ได้ใช้ทักษะภาษาที่เรียนมา เพื่อลดการขาดความมั่นใจในการพูด การเงินอายุ ไม่กล้าแสดงออกของนักเรียน ส่งเสริมให้รางวัล คำชมเชย การกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้เพลง เกม ทักษะการอ่าน เขียน สอดแทรกใน แผนการจัดการเรียนรู้ เด็กจะเรียนได้อย่างมีความสุข สนุกสนาน แนวทางที่ผู้ศึกษาได้พิจารณาแล้วเห็นว่า เหมาะสมกับปัญหา และเหมาะสมกับนักเรียนที่สุด คือการเรียนโดยใช้เพลง เกม ในการจัดการเรียน การสอน เพราะธรรมชาติของเด็กแล้วชอบการแข่งขัน ชอบเพลง ชอบความสนุกสนานชอบความท้าทาย สมารถเด็กจะสนใจสนทนในการเรียนน้อย เบื่อง่าย เพราะฉะนั้นเราต้องสอดแทรกเกม เพลง ความท้า ยาย ความอยากรู้อยากเห็น เปิดโอกาสให้เด็กได้สนทนาโดยใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ลดการเงิน อายุฝึกทักษะการอ่านออกเสียง ทักษะการเขียน เข้าไปในแผนการเรียนรู้ด้วยดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้

ทำการศึกษาในเรื่อง การทดลองการใช้สื่อ โดยการใช้เกม เพลง ในการเรียนการสอนกับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลน้องหญิงปีการศึกษา 2556

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเรื่องการ ใช้ชุดเกม เพลง เพื่อเพิ่มความสามารถในด้านการสื่อสาร ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport

ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษาเรื่องการทดลองใช้สื่อโดยการใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอน

2. ประชากร/ กลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลน้องหญิงที่เรียนวิชา ภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา2556 จำนวน 86 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 โรงเรียนอนุบาลน้องหญิงที่เรียนวิชา ภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา2556 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยกำหนดแบบเจาะจง

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดเกม เพลง

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการเรียนโดยใช้สื่อจากชุดเกมเพลง ซึ่งได้มาโดยการ ทดสอบ

2. การจัดการเรียนการสอน หมายถึง กระบวนการในการจัดการเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอน

3. แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาเขียนขึ้นในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ที่มีชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4. นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2556 ที่ เรียนวิชา ภาษาอังกฤษเรื่อง หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport โดยใช้สื่อ จากชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียน การสอน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดเกม เพลง
2. ค้นพบรูปแบบการวิจัยในการพัฒนา กระบวนการเรียนการสอนโดยใช้ชุดเกม เพลง แบบฝึกทักษะ วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. ได้แนวทางในการพัฒนาประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ของครูที่ทำการสอนวิชา ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

บทที่ 2

เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและ
งานศึกษาที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. แผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.3 ขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.1 ความหมาย
 - 3.2 การทดสอบผลประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ
4. เกม เพลง
 - 4.1 ความหมาย
 - 4.2 ลักษณะของเพลงประกอบการสอน
5. เกมการศึกษา
 - 5.1 ความหมาย
 - 5.2 จุดมุ่งหมาย
 - 5.3 ลักษณะของเกมที่ดี
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
วิสัยทัศน์ (Vision) (อนุบาลน้องหญิง; 2551)
มุ่งพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้ คู่คุณธรรม ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ก้าวทันเทคโนโลยี
การสื่อสาร และถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยสู่สากลอย่างสร้างสรรค์
พันธกิจ (Mission)
 1. จัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความรู้คู่คุณธรรมตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
 2. ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 3. ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเป้าหมาย (Goal)
 1. ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานตัวชี้วัด มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์

2. ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร และการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ

ความสำคัญของภาษาต่างประเทศ

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

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิด และวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

1. ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2. ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3. ภาษาความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยง ความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

4. ภาษาความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลกเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต ๑.๑ เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต ๑.๒ มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต ๑.๓ นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ ๒ ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต ๒.๑ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต ๒.๒ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ ๓ ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต ๓.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ ๔ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต ๔.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต ๔.๒ ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และ บทพูด เข้าใจหว่า่ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบ คำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
2. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและ คำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และ สิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน
4. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทาง ภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและ ภาษาไทย
6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
7. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

8. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวง คำศัพท์ประมาณ ๓๐๐-๔๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

10. ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการ สนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

คำอธิบายรายวิชา

อ ๑๓๑๐๑ ภาษาอังกฤษ

รายวิชาพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

เวลาเรียน ๑๖๐ ชั่วโมง

ศึกษาการอ่านออกเสียง คำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค การบอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคของภาษาอังกฤษและภาษาไทย การพูดบท พูดเข้าจังหวะ การจัดหมวดหมู่ คำศัพท์ตามประเภทบทพูดเข้าจังหวะ การปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง การเลือกระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ การตอบคำถามประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ การพูดโต้ตอบ การใช้คำสั่ง คำขอร้อง การบอกความต้องการ การพูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ การบอกความรู้สึก การพูดและทำท่าทางประกอบ การฟัง / พูด ในสถานการณ์ง่าย ๆ ตลอดจนการเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสม

โดยการใช้กระบวนการทางภาษา การสื่อสาร กระบวนการฝึกซ้ำ การสืบเสาะ แสวงหาความรู้ กระบวนการกลุ่ม กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการนำเสนอผลงาน

เพื่อให้เกิดความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยี อีกทั้งเกิดความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มีความเป็นอยู่อย่างพอเพียง และมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3, ป.3/4

ต 1.2 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3, ป.3/4, ป.3/5

ต 1.3 ป.3/1, ป.3/2,

ต 2.1 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3

ต 2.2 ป.3/1

ต 3.1 ป.3/1

ต 4.1 ป.3/1

ต 4.2 ป.3/1

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คุณภาพผู้เรียนด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ประการ ได้ยึดตามกรอบหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ดังนี้

1. **ความสามารถในการสื่อสาร** หมายถึง ใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง และสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูล ข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึง ผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. **ความสามารถในการคิด** หมายถึง รู้จักคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างสร้างสรรค์ คิด อย่างมีวิจารณญาณ และคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจ เกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. **ความสามารถในการแก้ปัญหา** หมายถึง เข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงขอ เหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาได้อย่าง ถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผลคุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศรวมทั้งตัดสินใจที่มีโดยคำนึงถึง ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4. **ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต** หมายถึง ใช้กระบวนการต่างๆในการดำเนินชีวิตประจำวัน เรียนรู้ด้วยตนเองต่อเนืองทำงาน และอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล จัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆอย่างเหมาะสมรู้จักปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม สภาพแวดล้อมและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง

5. **ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี** หมายถึง รู้จักเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ทักษะ กระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย

8. มีจิตสาธารณะ

9. กตัญญู

กำหนดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 Sport .เวลาเรียน 10 ชั่วโมง

เนื้อหา	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	ชั่วโมง
Sport	ต. 1.1 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3, ป.3/4	การใช้ภาษาอังกฤษในการสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับ ความชอบและการเปรียบเทียบความชอบในการเล่นกีฬา ของตนเอง โดยใช้ทักษะทางภาษา เป็นการสร้างเสริม ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อสร้างองค์ความรู้ และการคิดเป็นระบบ	2
	ต. 1.2 ป.3/1,ป.3/2, ป.3/3, ป.3/4, ป.3/5		
	ต. 1.3 ป.3/1, ป.3/2		
	ต. 2.1 ป.3/1,ป.3/2, ป.3/3		
	ต. 2.2 ป.3/1		
	ต. 3.1 ป.3/1		
	ต 4.1 ป.3/1		
	ต. 4.2 ป.3/1		
	Which one		
Bigger		การใช้ภาษาอังกฤษในการพูดให้ข้อมูลในการ เปรียบเทียบลักษณะของนักกีฬา โดยใช้ทักษะทาง ภาษา เป็นการสร้างเสริมความสามารถในการคิด วิเคราะห์ เพื่อสร้างองค์ความรู้และการคิดเป็น ระบบ	2
Let's practice		การอ่านข้อมูลสั้น ๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษมี ภาพประกอบที่เกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา ในเทศกาล ฤดูกาลต่าง ๆ โดยใช้ทักษะทางภาษาและ กระบวนการอ่าน เป็นการสร้างเสริมความสามารถ ในการเลือกใช้ข้อมูลในการพัฒนาตนเองได้อย่าง เหมาะสม	2

กำหนดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 Sport .เวลาเรียน 10 ชั่วโมง

เนื้อหา	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	ชั่วโมง
Let's use	ต. 1.1 ป. 3/3, ป. 3/ 4 ต. 1.2 ป.3/3, ป.3/4, ป. 3/5 ต. 1.3 ป. 3/1 ต. 2.1 ป. 3/2 ต. 4.1 ป. 3/1	การรักษาความจำโดยการทบทวน เป็นการจัด ระเบียบของสมองให้เป็นระบบ เพื่อนำไปสู่ความ ทรงจำอันถาวร	2

2.แผนการจัดการเรียนรู้

2.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

เอกรินทร์ สีมหาศาล (2545 : 409) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan) เป็นวัสดุหลักสูตรที่ควรพัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้ (UNIT PLAN) ที่กำหนด ไว้ เพื่อให้การจัดการสอนบรรลุเป้าประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรหน่วยการเรียนรู้จึงเปรียบเสมือนโครงร่าง พิมพ์เขียวที่กล่าวถึงประสบการณ์การเรียนรู้ตามหัวข้อการจัดการเรียนรู้และกระบวนการวัดผลที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน ส่วนแผนการเรียนรู้จะแสดงการจัดการเรียนรู้ตามบทเรียน (lesson) และประสบการณ์การเรียนรู้เป็นรายวัน หรือรายสัปดาห์ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้ จึงเป็นเครื่องมือหรือแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามกำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม

กรมวิชาการ (2546 : 1 – 2) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนซึ่งครูเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้แก่ักเรียน โดยวางแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการใช้สื่อการเรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ แผนการวัดผลประเมินผลโดยการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชาหรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด อันสอดคล้อง กับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546 : 213) แผนการจัดการเรียนรู้ หรือแผนการเรียนรู้ เป็นคำใหม่ที่นำมาใช้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เหตุที่ใช้คำ “แผนการจัดการเรียนรู้” แทนคำ “แผนการสอน” เพราะต้องการให้ผู้สอนมุ่งจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาที่บ่งไว้ในมาตรา 22 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

พุทธศักราช 2544 ที่กล่าวไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด”

สรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ คือแผนซึ่งครูเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยวางแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการใช้สื่อการเรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ที่กำหนดมาจากหน่วยการเรียนรู้เพื่อให้การจัดการสอนบรรลุเป้าประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร

2.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

ทิตนา แคมมณี (2545 : 135–136) กล่าวถึง ตัวบ่งชี้ที่มีผลต่อการเรียนการสอนตามสภาพจริง ดังนี้ ครูผู้สอน ตัวผู้เรียน สื่อการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลจากองค์ประกอบของการเรียนรู้ ที่นักการศึกษาได้กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

องค์ประกอบของการเรียนต้องประกอบด้วย

1. ครูผู้สอน
2. ผู้เรียน
3. เทคนิคและกระบวนการเรียนการสอน
4. สื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอน
5. การวัดและประเมินผล

จำเนียร ศิลปวานิช (2538 : 68 – 71) กล่าวถึงกระบวนการเรียนการสอนประกอบด้วย องค์ประกอบที่สำคัญ 5 องค์ประกอบคือ ผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตร / เทคนิควิธีการสอน สื่อการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล

สำลี รักสุทธี และคณะ. (2551 : 136 – 137)แผนการเรียนรู้ (Lesson Plan) ประกอบด้วย 9 หัวข้อ โดยการบูรณาการของหน่วยศึกษานิเทศก์

1. สาระสำคัญ (Concept) เป็นความคิดรวบยอดหรือหลักการของเรื่องหนึ่งที่ต้องการให้เกิดกับนักเรียน เมื่อเรียนตามแผนการสอนแล้ว

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objective) เป็นการกำหนดจุดประสงค์ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อเรียนจบตามแผนการสอนแล้ว

3. เนื้อหา (Content) เป็นเนื้อหาที่จัดกิจกรรมและต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

4. กิจกรรมการเรียนการสอน (Instructional Activities) เป็นการสอนขั้นตอนหรือกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งนำไปสู่จุดประสงค์ที่กำหนด

5. สื่อและอุปกรณ์ (Instructional Media) เป็นสื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม การเรียนการสอน ที่กำหนดไว้ในแผนการสอน

6. การวัดผลและประเมินผล (Measurement and Evaluation) เป็นการกำหนดขั้นตอนหรือวิธีการวัดและประเมินผล ว่านักเรียนบรรลุจุดประสงค์ตามที่ระบุไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอน แยกเป็นก่อนสอน ระหว่างสอน และหลังสอน

7. กิจกรรมเสนอแนะ เป็นกิจกรรมที่บันทึกการตรวจแผนการสอน

8. ข้อเสนอแนะของผู้บังคับบัญชา เป็นการบันทึกตรวจสอบแผนการสอนเพื่อเสนอแนะหลังจากได้ตรวจสอบความถูกต้อง การกำหนดรายละเอียดในหัวข้อต่างๆ ในแผนการสอน

9. บันทึกการสอน เป็นการบันทึกของผู้สอน หลังจากนำแผนการสอนไปใช้แล้วเพื่อเป็นการปรับปรุงและใช้ในคราวต่อไป มี 3 หัวข้อ คือ

9.1 ผลการเรียนรู้ เป็นการบันทึกผลการเรียนด้านคุณภาพและปริมาณทั้ง 3 ด้าน คือด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ซึ่งกำหนดในชั้นกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมิน

9.2 ปัญหาและอุปสรรค เป็นการบันทึก ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น ในขณะสอน ก่อนสอน และหลังทำการสอน

9.3 ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข เป็นการบันทึกข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขปรับปรุงการเรียนการสอน ให้เกิดการเรียนรู้ บรรลุจุดประสงค์ของบทเรียนที่หลักสูตรกำหนด

บลูม (Bloom . 1974 ; อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2551 : 37 – 38) ได้อธิบายถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ

1. อุปกรณ์การสอน (Instructional material) อุปกรณ์ที่จะช่วยให้ครูได้ใช้ในการสอนผู้เรียนให้สะดวกและเข้าใจได้ง่าย

2. กระบวนการสอนของครู (Teaching process) จากวิธีการถ่ายทอดความรู้ของครู การอธิบายให้ผู้เรียนได้เข้าใจ

3. กระบวนการของผู้เรียนในการเรียนการสอน (Student processing of -instruction) เป็นกระบวนการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนโดยอาศัยความตั้งใจเอาใจใส่ และความสามารถในการเรียนรู้และรับรู้

4. สภาพแวดล้อมทางบ้านและการยอมรับของสังคม (Home environment and- social support system) มีสภาพแวดล้อมทั้งทางบ้านและสังคมทั่วไป มีผลต่อการเรียนรู้ เช่นเพื่อน วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งเหล่านี้โดยการฟัง การพบเห็น การติดต่อ บางครั้งเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว และบางครั้งก็เป็นการเรียนแบบเช่น การสูบบุหรี่ การดื่มสุรา เป็นต้น

โกวิทช์ ประมวลพฤกษ์ (2552 : 37) กล่าวถึงองค์ประกอบพื้นฐานและหลักการจัดการเรียนตามสภาพจริงว่าต้องประกอบด้วยตัวผู้เรียน ตัวผู้สอน และการใช้สื่อการเรียน

สรุปว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบไปด้วย

1. สารสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. เนื้อหา (Content)
4. กิจกรรมการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน
5. สื่อและอุปกรณ์
6. การวัดผลและประเมินผล
7. กิจกรรมเสนอแนะ
8. ข้อเสนอแนะของผู้บังคับบัญชา

9. บันทึกการสอน

10. หลักสูตร

2.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2547 : 201 – 208) ได้ให้ทัศนะว่า การเขียนแผนที่ดีนั้น ควรเขียนครอบคลุมเนื้อหาและต้องไม่เขียนพฤติกรรมของครูลงในแผนการสอนพึงระลึกเสมอว่านักเรียนเป็นผู้แสดงครูเป็นเพียงผู้แนะนำแบบเรียนหรือแผนใด ๆ มิใช่คัมภีร์หรือกฎหมายที่ครูต้องปฏิบัติตามไปเสียหมดจะต้องนำไปพิจารณาถึงความเหมาะสมปรับใช้ให้เหมาะสมแก่บุคคลโอกาสและสถานที่จึงนับว่าเป็นครูที่มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริงการทำแผนการสอนไม่ว่าจะเป็นลักษณะและรูปแบบใดจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ เป็นสำคัญ

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ต้องชัดเจน
2. กิจกรรมควรนำไปสู่ผลการเรียนตามจุดประสงค์ได้จริง
3. ระบุพฤติกรรมนักเรียนและพฤติกรรมครูผู้สอนอย่างชัดเจน ในการอำนวยความสะดวกแก่นักเรียนให้เกิดการเรียนรู้
4. สื่อการเรียนการสอนจะต้องมีคุณค่า มีความหลากหลาย ทั้งของจริง ภาพ แผนภูมิ เอกสาร ใบความรู้

5. วิธีการวัดผลควรชัดเจนตามจุดประสงค์การเรียนรู้

แผนการสอนที่มีคุณภาพ จะแสดงถึงการเตรียมความพร้อมของครูในการพัฒนาอาชีพอีกด้วย สิ่งสำคัญควรเริ่มลงมือศึกษาและทำแผนการสอนตลอดทั้งนำไปใช้แล้วบันทึกผลลงด้วยจึงจะเกิดประโยชน์ต่อตัวนักเรียนอย่างสูงสุด

ละเอียด จุฑานันท์ (2548 : 110 – 116) กล่าวว่า เนื่องจากภาษาอังกฤษจัดเป็นภาษาหนึ่งในปัจจุบันได้ยึดแนวการสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารโดยมีการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีโอกาสพบได้จริงในชีวิตประจำวันทำให้เกิดขั้นตอนการสอนด้วยกัน 3 ขั้นตอนได้แก่

ขั้นที่ 1 การนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ขั้นที่ 2 ขั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice)

ขั้นที่ 3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

จากแนวคิดเกี่ยวกับขั้นการสอนดังกล่าวข้างต้นอาจสรุปได้ว่าขั้นตอนการจัด

การเรียนรู้มี 5 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ขั้นที่ 2 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ขั้นที่ 3 ขั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice)

ขั้นที่ 4 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

ขั้นที่ 5 ขั้นการวัดและประเมินผล

รุจิรี ภู่อสาระ.(2550 : 147)การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้คือ การวางแผนจัดกิจกรรมการเรียน การสอนล่วงหน้าคล้ายกับบันทึกการสอนที่ฝึกทำในวิชาครู โดยมีวัตถุประสงค์ให้ครูผู้สอนได้ออกแบบและ เตรียมการสอนล่วงหน้าให้เห็นรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนการสอนของแต่ละหัวข้อย่อยของ เนื้อหาวิชาหรือสำหรับการสอนแต่ละครั้ง ซึ่งจะต่างจากเอกสารแนวการสอนตรงที่แผนการเรียนรู้มีกิจกรรม ที่เป็นรูปธรรมเฉพาะเจาะจงว่า แบ่งย่อยตามเนื้อหาย่อยๆ หรือจุดประสงค์ย่อยๆ ได้มากกว่าลักษณะแสดง ลักษณะการสอนที่จัดสรรแล้วให้ตรงกับสภาพแวดล้อม ปัญหาความต้องการและปัจจัยอำนวยความสะดวก ของโรงเรียน ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนทั้งนี้เพื่อเป็นการจัดเตรียมการสอน โครงการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษรตามโครงสร้างของรูปแบบแผนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล การเขียนแผนการสอนหรือแผนการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ได้เสนอแนะ ไว้ว่า ควรให้เป็นระบบ ซึ่งเริ่มจากศึกษาหลักสูตร เอกสารที่เกี่ยวข้องสภาพแวดล้อม และตัวผู้เรียนจึง ดำเนินการเขียนแผนการเรียนรู้ไปใช้ประกอบการสอน เมื่อเสร็จจากการนำแผนการเรียนรู้ไปใช้ ประกอบการสอนแล้ว ควรสรุปผลการใช้และนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาแผนการเรียนรู้ต่อไป ตาม แผนการเรียนรู้เชิงระบบ ดังนี้

สรุปว่า ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้นั้นต้องมีกระบวนการเขียนแผนที่ดี เพื่อที่จะให้การเรียน การสอนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ซึ่งขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย คือ

ขั้นที่ 1 จุดประสงค์การเรียนรู้ต้องชัดเจน

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ขั้นที่ 3 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา(Presentation) กิจกรรมควรนำไปสู่ผลการเรียนตามจุดประสงค์ ได้จริง

ขั้นที่ 4 ขั้นฝึก (Practice)

ขั้นที่ 5 ขั้นนำไปใช้ (Production)

ขั้นที่ 6 ขั้นสรุป (Wrap up)

ขั้นที่ 7 วิธีการวัดผลควรชัดเจนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ซึ่งในแต่ละขั้นตอนต้องมีความชัดเจน และนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ความหมาย

สมพร เชื้อพันธ์ (2547 : 53) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การ ฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ

พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข (2548 : 125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

ปราณี กองจินดา (2549 : 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

กูด (Good : 1973) ให้ความหมายของคำว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าเป็น การเข้าถึงความรู้หรือพัฒนาทักษะในการเรียนโดยพิจารณาจากผลคะแนนสอบที่กำหนดไว้หรือคะแนนที่ได้จากการทำงานตามที่ครูมอบหมายให้ หรือทั้งสองอย่าง

สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนโดยพิจารณาจากผลคะแนนสอบที่กำหนดไว้หรือคะแนนที่ได้จากการทำงานตามที่ครูมอบหมายให้ เป็นความสามารถหรือคุณลักษณะของผู้เรียนอันเกิดจากการเรียนการสอน

3.2 การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

Henning (1987 ; อ้างถึงใน จีรวรรณ ธาณี . 2542 : 13) ให้คำนิยามแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ว่าเป็น แบบทดสอบที่ใช้วัดการเรียนที่มีเนื้อหากำหนดไว้ โดยมีจุดประสงค์ระบุไว้อย่างชัดเจน

Weir (1993 ; อ้างถึงใน จีรวรรณ ธาณี . 2542 : 13) กล่าวว่า จุดประสงค์ของการทดสอบผลสัมฤทธิ์ คือ ความพยายามที่จะให้ผู้เรียนใช้ภาษาจากสิ่งที่เรียนมาในบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งที่มีการแสดงออกโดยพฤติกรรม หรือไม่มีการแสดงออก เป็นการประยุกต์ใช้ภาษาที่เรียนมาแล้ว เช่น โครงสร้างและคำในบริบทใหม่ การทดสอบผลสัมฤทธิ์ต้องไม่ห่างไกลจากสิ่งที่สอนมาก่อน แต่มีรากฐานจากประสบการณ์ในห้องเรียนในเรื่องที่กิจกรรมที่ปฏิบัติ ภาษาที่ใช้และเกณฑ์การประเมินที่กำหนด

Hughes (1994 ; อ้างถึงใน จีรวรรณ ธาณี . 2542 : 13) กล่าวว่า เนื้อหาของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์จะสัมพันธ์โดยตรงกับเนื้อหารายวิชาที่ผู้เรียนได้เรียนมาแล้ว โดยมีจุดประสงค์ที่จะวัดว่าผู้เรียนแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มที่เรียนรายวิชานั้นบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนหรือไม่ แบบทดสอบนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. แบบทดสอบปลายภาค (Final achievement test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้เมื่อผู้เรียนได้เรียนรายวิชานั้น ๆ แล้ว เนื้อหาของแบบทดสอบจะสัมพันธ์กับสิ่งที่เรียน ดังนั้นจึงให้ผลสะท้อนกลับที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินผลสรุปของการเรียนการสอน

2. แบบทดสอบวัดความก้าวหน้า (Progress achievement test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนตามจุดประสงค์รายวิชาเช่นกัน วิธีหนึ่งในการวัดความก้าวหน้าทางภาษาได้แก่การทดสอบหลาย ๆ ครั้ง คะแนนที่เพิ่มขึ้นในการทดสอบแต่ละครั้งจะแสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน และเป็นแนวทางให้ครูใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้อีกเพื่อนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของวัตถุประสงค์ในการสอน

สรุปได้ว่า การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดการเรียนที่มีเนื้อหากำหนดไว้ โดยมีจุดประสงค์ระบุไว้อย่างชัดเจน เนื้อหาของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์จะสัมพันธ์โดยตรงกับเนื้อหาวิชา สามารถวัด ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่าและ ความพยายามที่จะให้ผู้เรียนใช้ภาษาจากสิ่งที่เรียนมาไปใช้ในบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งที่มีการแสดงออกโดยพฤติกรรม หรือไม่มีการแสดงออก เป็นการประยุกต์ใช้ภาษาที่เรียน

มาแล้ว การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต้องประกอบด้วยด้านความรู้ความคิด ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านทักษะกระบวนการ

4 เกม / เพลง

4.1 ความหมาย

เกมการศึกษาเป็นนวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีหลายรูปแบบซึ่งมีการดัดแปลงรูปแบบวิธีการมาเรื่อยๆซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2549 ก : 32) ให้ความหมายของเกมการศึกษา ดังนี้ เกมการศึกษา (Diabetic Game) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา มีครูและกติกากการเล่นมีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่เร้าก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน

บุญชู สนั่นเสียง (2527 : 29) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษา หมายถึง อุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจและความสนุกสนาน อีกทั้งยังท้าทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอ ช่วยให้เด็กมีความพร้อมได้ทุกด้าน แต่เน้นด้านสติปัญญา เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสกับ กล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบในเรื่องรูปทรง จำแนกประเภท และฝึกหาเหตุผล

สุวิมล ต้นปิติ (2551 : 32) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกันโดย ผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้ครู เกณฑ์และกติกาตามที่ใ้วางไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งการเล่นเกมนี้อาจเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบ

มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2551 : 20) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขัน เพื่อการเรียนรู้ มีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะการนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจไม่รู้สึغبื้อหน่ายก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย รวดเร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้ความรู้ทางวิชาการ และยังช่วยพัฒนาสติปัญญา ตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายจากความหมายของเกมการศึกษาดังกล่าว สรุปได้ว่าเกมการศึกษา หมายถึง เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียนความหมาย

สนอง อินละคร (2544 : 108) อ้างถึงณรงค์ กาญจนะ กล่าวว่า เพลงเป็นกิจกรรมที่ผู้จัดให้กับนักเรียนได้เรียนรู้จากเนื้อหา ทำนอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นชีวิตและวัฒนธรรมในแง่มุมต่างๆ อีกทั้งยังแนะนำสั่งสอนในด้านคุณธรรมอันเป็นแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้อีกด้วย นักเรียนจะได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป

ชัยวัฒน์ เหล่าสืบสกุลไทย (2549 : 16) อ้างถึงณรงค์ กาญจนะ อธิบายว่า เพลง หมายถึง สำเนียง ขับร้องทำนองดนตรีที่เรากระทำขึ้นเพื่อสนองความจ้องการทางด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ตลอดจน เพื่อกิจกรรมทางสังคมอีกด้วย

สรุปว่า เกม / เพลง เป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐาน การศึกษา และยังเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจและความสนุกสนานเป็น กิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขัน กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะ การนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจไม่รู้สึกลำบากหน่าย ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

4.2 ลักษณะของเพลงประกอบการสอน

ลักษณะของเพลงประกอบการสอนต้องมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับบทเรียนหรือเกี่ยวกับการสอดแทรก คุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์แก่นักเรียน

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2547) กล่าวถึงลักษณะของเพลงที่นำมาใช้ประกอบการสอน ดังนี้

- 1.เป็นทำนองเพลงลูกทุ่งที่นักเรียนสามารถฟังจนติดหู หรือร้องจนติดปาก
- 2.แต่งเป็นบทร้อยกรองกลอนสุภาพ หรือกาพย์ยานี11 แล้วนำมาใส่ทำนองเป็นเพลงไทยเดิมที่สนุก
- 3.มีเนื้อหาของเรื่องที่จะสอนสอดแทรกไว้ในเพลงทุกเพลง
- 4.เพลงที่ใช้ส่วนใหญ่มีเนื้อร้องสั้นๆไม่ยาวจนเกินไป
- 5.เน้นความไพเราะสนุกสนานเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนไม่ให้เคร่งเครียด
- 6.หลังจากร้องเพลงจบแล้ว จะมีการอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาหรือปัญหาที่น่าคิดจากเนื้อเพลง

เจนเซน (Jensen, 2009 : 150) กล่าวถึงความสำคัญของดนตรีว่าหากครูนำมาใช้ในชั้นเรียนทำให้บรรยากาศการเรียนรู้มีมิตรภาพมากขึ้น และเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน

สิริพัทธ์ เจริญโรจน์ (2550 : 29-30) กล่าวว่า การใช้เพลงประกอบการสอนจะช่วยทำให้ บทเรียนน่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยสร้างแรงจูงใจแก่นักเรียนในการเรียน ช่วยให้อจดจำเนื้อหา และประทับใจความรู้สึกไว้นาน และช่วยทำให้บทเรียนดูง่ายขึ้น การใช้เพลงประกอบการสอนในระดับ ประถมศึกษามีประโยชน์มาก เพราะเด็กในวัยนี้ชอบเล่น ชอบแสดง ชอบร้องเพลง และนอกจากนี้ การใช้ เพลงประกอบการสอนยังเป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก ช่วยเสริมสร้างให้เด็กมีระเบียบ วินัย มีประสบการณ์กว้างขวางและช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพอย่างเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียน

สรุปว่า ลักษณะของเพลงประกอบการสอนคือ ลักษณะของเพลงที่ฟังแล้วนักเรียนสามารถฟังจนติดหู ไม่ ยาวเกินไป สนุกไพเราะ

5. เกมการศึกษา

5.1 ความหมายของเกมการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2536 ก : 32) ให้ความหมายของเกม การศึกษาดังนี้ เกมการศึกษา (Didactic Game) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด

การเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา มีครูและกติกากการเล่นมีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่เร้าก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน

บุญชู สนั่นเสียง (2527 : 29) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษา หมายถึง อุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจและความสนุกสนาน อีกทั้งยังท้าทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอ ช่วยให้เกิดมีความพร้อมได้ทุกด้าน แต่เน้นด้านสติปัญญา เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสกับ กล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกตเปรียบเทียบในเรื่องรูปทรง จำแนกประเภท และฝึกหาเหตุผล

สุวิมล ต้นปิติ (2536 : 32) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกันโดย ผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้ครู เกณฑ์และกติกาตามที่ได้วางไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งการเล่นเกมนี้อาจเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบ

สรุปว่าเกมการศึกษาหมายถึง อุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจและความสนุกสนาน อีกทั้งยังท้าทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกันโดย ผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้ครู เกณฑ์และกติกาตามที่ได้วางไว้ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบ

5. 2 จุดมุ่งหมายของเกม

จากจุดมุ่งหมายดังกล่าวได้นำมาใช้ในการฝึกภาษา ได้มีคนนำเกมมาประยุกต์ใช้โดยมีจุดมุ่งหมาย ดังนี้ (สุวิมล ต้นปิติ 2536 : 32)

1. เน้นกิจกรรมที่จะพัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว มีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ
2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนับสนุน จะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนทางภาษาและเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนยังสามารถนำไปเล่นนอกชั้นเรียนได้
3. เป็นกิจกรรมที่เน้นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดี

อุษา กลเกม (2533 : 38) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความสังเกตที่ดี มีความสามารถในการมองเห็นและจำแนกด้วยตา เกมการศึกษาแตกต่างกับการเรียนอย่างอื่นตรงที่ว่า เกมการศึกษาแต่ละชุดมีวิธีการเล่นโดยเฉพาะและประหยัดสามารถเล่นซ้ำๆ ได้ ถ้าวัสดุคงทนใช้ได้นาน สีสดใสดึงดูดตาเด็ก เกมการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมนั้น จะต้องครอบคลุมจุดประสงค์ไว้หลายประการ เกมการศึกษาแต่ละชุดอาจจะช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างได้ จุดประสงค์หลักที่ผู้เล่นได้รับคือความสามารถจำแนกด้วยตา คิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา แยกจำแนกประเภทเสียง หาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์

เทพวาณี หอมสนิท (2550 : 1) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมมีดังนี้

1. เพื่อสอนให้สนองสังคม โดยให้ความร่วมมือและมีการแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนให้รู้จักทำงานที่ดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มคน
4. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำและเป็นผู้ตามที่ดี

5. เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และเห็นความสำคัญของการมีกฎกติกา

6. เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัวและความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

สรุปว่าจุดมุ่งหมายของเกมหมายถึง เกมที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด สร้างบรรยากาศที่สนับสนุน จะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนเตรียมความพร้อมการเรียนรู้วิชาความสามารถจำแนกด้วยตา คิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา แยกจำแนกประเภทเสียง หาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ความสามารถจำแนกด้วยตา คิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา แยกจำแนกประเภทเสียง หาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ได้ดี

5.3 ลักษณะของเกมที่ดี

สำเร็จ เวชสุนทร (2526 : 30) กล่าวถึงลักษณะเกมที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. มีคุณลักษณะพื้นฐานที่สนองเป้าหมายและจุดประสงค์ที่ต้องการ
2. ใช้เวลาในการเล่น 10 – 15 นาที
3. มีกติกาการเล่นแน่นอน ชัดเจน และเข้าใจง่าย
4. มีอุปกรณ์และสถานที่พร้อมตลอดจนราคาประหยัด
5. มีความดึงดูดใจในการเล่น เช่น ความสวยงาม หรือท้าทายความสามารถทางสติปัญญาในด้านหนึ่งหรือหลายด้าน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2526 : 27) กล่าวถึงลักษณะที่ดีของเกมควรมีลักษณะดังนี้

1. เกมต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่นพร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
2. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง
3. เกมควรให้เด็กมีความเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้าง
4. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่ง และกติกาในการเล่นชัดเจน
5. ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่ายๆ แต่ใช้ในการสอนได้
6. ถ้าหากครูเห็นว่าควรใช้สถานที่นอกห้องเรียนก็ควรเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า
7. ถ้าการเล่นมีลักษณะการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

ละออ ชูติกร (2537 : 4) กล่าวถึงลักษณะเกมที่ดีควรประกอบด้วยดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาด้วย
2. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ
3. มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน

4. ในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้
5. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง
6. ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น
7. มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์
8. ในการเล่นควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง
9. การเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย

สรุปว่า ลักษณะของเกมที่ดีหมายถึง เกมที่ต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ ควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อนในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์การเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายในการเล่นควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง

6.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ฉวีวรรณ โปธิตา (2530, 65 : 69) วิจัยโดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาไทย โดยใช้บทเพลงทำนองพื้นเมืองของไทย กับบทเพลงทำนองไทยสากล ประกอบการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การนำทำนองมาสร้างเป็นบทเพลงประกอบการสอนช่วยให้บทเรียนน่าสนใจ ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้ความคิด ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนานขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการทำนองเพลงพื้นเมืองหรือทำนองเพลงไทยสากล และบทเพลงทั้งสองประเภทส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาของเด็กไม่แตกต่างกัน

กรชวัล สุวรรณกลาง (2548 : 87-88) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เฉลี่ยอยู่ในระดับดีทุกทักษะ คิดเป็นร้อยละ 83.50 และมีคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและประเมินตามจุดประสงค์แต่ละแผนการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 89.23

จินตนา พรหมเมตตา (2548 : 52-54) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมและเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ดัชนีประสิทธิผลของแผนการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.634 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นก่อนเรียนร้อยละ 63.40

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการ

การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชา ภาษาอังกฤษ หน่วยการจัดการเรียนรู้เรื่อง Sport ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลหนองหญ้า ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
6. เกณฑ์การแปลความหมายคะแนน

1. ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลหนองหญ้าที่เรียนวิชา ภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2556 จำนวน 86 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 โรงเรียนอนุบาลหนองหญ้าที่เรียนวิชา ภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยกำหนดแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 5 แผน เวลาเรียน 10 ชั่วโมง

2.1.2 ชุดเกม เพลง หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 5 ชุด

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม ประกอบด้วย

2.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport เป็น จำนวน เป็นแบบเลือกตอบจำนวน 10 ข้อ เวลา 30 นาที

2.2.2 แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport เป็นแบบ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษในการศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรวิชา ภาษาอังกฤษ. ผู้ศึกษาได้ดำเนินการดังนี้

1.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของรายวิชา โดยจำแนกออกเป็น 3 ส่วน คือ กิจกรรม เนื้อหา และตัวชี้วัด

1.2 วิเคราะห์กิจกรรมรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยนำเอากิจกรรมที่กำหนดในรายวิชา มาวิเคราะห์หารูปแบบการสอน

1.3 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้รายวิชา.ภาษาอังกฤษ โดยนำเอาเนื้อหาหลักของรายวิชา มาวิเคราะห์เนื้อหาย่อย

1.4 วิเคราะห์ตัวชี้วัด โดยนำเอาตัวชี้วัดแต่ละข้อมาจำแนกเป็นด้าน คือ ด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และด้านคุณลักษณะ

2. จัดหน่วยการเรียนรู้รายวิชา ภาษาอังกฤษ ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์หลักสูตรมาจัดหน่วยการเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษ จำนวน 8 หน่วย ดังนี้

1. At School
2. Places
3. My Home
4. Clothing
5. Transportation
6. Activities
7. Occupation
8. Sports

3. คัดเลือกหน่วยการเรียนรู้เพื่อการศึกษา ผู้ศึกษาได้คัดเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport เนื่องจากเด็กนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้เด็กเกิดความสับสนทางหลักภาษา โครงสร้าง และการนำไปใช้ เด็กอ่านคำศัพท์ไม่ออกอ่านไม่ได้ ไม่รู้คำศัพท์ ไม่รู้หลักการ และโครงสร้าง ทางด้านภาษา ทำให้เกิดทัศนคติไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

4. ศึกษา ค้นคว้า นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ผู้ศึกษาได้ศึกษา ค้นคว้า เกี่ยวกับนวัตกรรม การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับหน่วยการเรียนรู้นี้ โดยผู้ศึกษาพิจารณาแล้วเห็นว่ารูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับ หน่วยนี้มากที่สุด คือการใช้เกมเพลงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

5. เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ผู้ศึกษาได้นำหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้แบบใช้ชุดเกม เพลง มาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้ศึกษาดำเนินการตามลำดับ ดังต่อไปนี้

5.1 กำหนดกรอบแนวคิดการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ข้าพเจ้าได้นำ เกม เพลง มาใช้ในขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป ในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

5.2 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 5 แผนย่อย ได้แก่

ที่	เรื่อง	ชั่วโมง
1	Sport	2
2	Which one	2
3	Bigger one	2
4	Let's practice	2
5	Let's use	2

5.3 ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแผนให้สมบูรณ์

5.4 ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้หลังจากผู้ศึกษาได้จัดทำแผนการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว ได้นำแผนดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมี รายนามผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง / สถานที่ทำงาน	ความเชี่ยวชาญ
1	นายสมพงษ์ หาคำ	ที่ปรึกษาโรงเรียนอนุบาลน้องหญิง	วุฒิปริญญาโท สาขาการประถมศึกษา
2	นางจันทร์เพ็ญ กุลโท	รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง	ปริญญาโท สาขาบริหารหลักสูตร
3	นางวัลลภาม เชื้อเวียง	ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง	ปริญญาตรี สาขาภาษาอังกฤษ

5.5 ปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์

5.6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้จริง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556

การสร้างและหาคุณภาพของชุดเกม เพลง

ชุดเกม เพลง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างชุดเกม เพลง เพื่อให้นักเรียนได้เรียนตามขั้นตอนที่กำหนดให้ในชุดเกม เพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยคำนึงเนื้อหาสาระตามหลักสูตร
2. ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. จัดทำโครงสร้างชุดเกม เพลง ออกแบบแบบฝึกทักษะแบบ โดยใช้ เกม เพลง ให้น่าสนใจ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน

5. สร้างชุดเกม เพลง โดยสร้างทั้งหมดจำนวน 5 ชุด

6. นำชุดเกม เพลงและเกณฑ์การให้คะแนนที่สร้างขึ้นดำเนินการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา จำนวน 1 คนและผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัดผล จำนวน 1 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเดียวกันกับที่ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นผู้พิจารณา ตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาและเวลา

7. เขียนคู่มือการใช้เกม เพลง

8. นำชุดเกม เพลงไปทดลองใช้จริง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 โรงเรียนอนุบาลน้อยหญิง ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คน ที่มีผลการเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อนคละกัน ทำการเก็บคะแนนระหว่างเรียน นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยร้อยละและดำเนินการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำผลจากการทดสอบมาหาค่าเฉลี่ยและร้อยละ

8.1 นำผลจากการเก็บคะแนนระหว่างเรียนและค่าเฉลี่ยร้อยละ ที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง ตามเกณฑ์ 80/80 ดังนี้

- 80 ตัวแรก คือ ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่เก็บระหว่างเรียน

- 80 ตัวหลัง คือ ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้

คุณภาพของชุดเกม เพลงที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยแผนการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.46 / 86

8.2 นำแผนการสอนไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport ประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพตามลำดับ ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและเทคนิคการสร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบ

2. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ และตัวชี้วัด เพื่อวางแผนการออกข้อสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด

3. เลือกประเภทของแบบทดสอบที่จะวัด คือ เป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยแบบเลือก ตอบ จำนวน 10 ข้อ และแบบเติมคำจำนวน 8 ข้อ

4. เขียนข้อสอบตามที่วางแผนไว้

5. ตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อดูความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

6. คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของ ผู้เชี่ยวชาญ

7 ปรับปรุงแก้ไข และจัดพิมพ์เป็นฉบับเพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ตั้งแต่วันที่ 5 เดือน สิงหาคม . พ.ศ. 2556 ถึงวันที่ 19 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2556 ตามขั้นตอนดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport. ไปทดสอบกับนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 ไปทดสอบกับนักเรียน รวบรวมคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน

2. กำหนดแผนการสอนโดย กำหนดแผนรายชั่วโมงดังนี้

แผนที่	เรื่อง	วัน/เดือน/ปี ที่สอน	จำนวนชั่วโมง	หมายเหตุ
1	Sport	5 สิงหาคม 2556	2	
2	Which one	6 สิงหาคม 2556	2	
3	Bigger one	13 สิงหาคม 2556	2	
4	Let's practice	15 สิงหาคม 2556	2	
5	Let's use	19 สิงหาคม 2556	2	

3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ไปทดสอบกับนักเรียน รวบรวมคะแนนไว้เป็นคะแนนหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1.1 การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ใช้สูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ ; และ อังคณา สายยศ. 2538)

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

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างนวัตกรรมกับจุดประสงค์ ที่วัด / ความสอดคล้อง เหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

$\sum R$ หมายถึง คะแนนรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

1.2 การหาประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง โดยใช้สูตร E1/E2 ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum X/N}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum Y/N}{B} \times 100$$

เมื่อ E₁ แทน คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนทุกคนขณะ (ระหว่าง) จัดกิจกรรม การเรียนการสอนรวมทุกกิจกรรม ที่ใช้ชุดเกม เพลง

E_2 แทน คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนทุกคน หลังการจัดกิจกรรม
การเรียนการสอน (ผลสำเร็จ/ผลลัพธ์ที่ได้)

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนทุกคนขณะทำกิจกรรม

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนทุกคนหลังทำกิจกรรม

A แทน คะแนนเต็มของคะแนนระหว่างทำกิจกรรม

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังทำกิจกรรม

N แทน จำนวนนักเรียน

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนผลการประเมินทักษะ หรือคะแนนการประเมินความพึงพอใจ ใช้สูตร (ล้วน สายยศ ; และ อังคณา สายยศ. 2538)

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

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียน

2.2 หาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนผลการประเมินทักษะ หรือคะแนนการประเมินความพึงพอใจ ใช้สูตร (ล้วน สายยศ ; และ อังคณา สายยศ. 2538)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

$(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียน

2.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

2.3.1 สถิติที่ใช้ในการทดสอบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดก่อนเรียน และหลังเรียนโดยคำนวณจากสูตร t-test dependent (ล้วน สายยศ ; และ อังคณา สายยศ. 2538)

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

เมื่อ t	หมายถึง	ค่าที่ใช้ในการพิจารณา
	D	หมายถึง ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	n	หมายถึง จำนวนคู่
	$\sum D^2$	หมายถึง ผลรวมของ D แต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum D)^2$	หมายถึง ผลรวมของ D ทั้งหมดยกกำลังสอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาเรื่อง การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยมีลำดับขั้นในการนำเสนอข้อมูล ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุด เกม เพลง แผนการจัดการเรียนรู้
2. ผลการเปรียบเทียบความก้าวหน้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้ t-test dependent

3. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

T	คือ	ความมีนัยสำคัญ
N	คือ	จำนวนนักเรียน
T1	คือ	คะแนน pre – test
T2	คือ	คะแนน post – test
\bar{X}	คือ	คะแนนเฉลี่ย
%	คือ	เปอร์เซ็นต์
ΣX	คือ	ผลรวมของคะแนน
S.D.	คือ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
D	คือ	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
D^2	คือ	D แต่ละตัวยกกำลังสอง
R	คือ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

E_1 คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนทุกคนขณะ (ระหว่าง) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวมทุกกิจกรรม ที่ใช้ชุดเกม เพลง

E_2 คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนทุกคน หลังการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน (ผลสำเร็จ/ ผลลัพธ์ที่ได้)

ผลการหาประสิทธิภาพของการใช้ชุดเกม เพลง ในแผนการจัดการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้ศึกษานำ แผนการจัดการเรียนรู้ชุดเกม เพลง ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จนครบถ้วนทุกกิจกรรม และได้ประเมินผลหลังจากการจัดกิจกรรมและประเมินผลหลังการใช้ ชุดเกม เพลง นำมาคำนวณหาค่าประสิทธิภาพนวัตกรรมผลปรากฏ

ตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ ชุดเกม เพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จำนวนนักเรียน	คะแนนร้อยละระหว่างเรียน	คะแนนร้อยละหลังเรียน	ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
30	88.46	86	88.46 / 86

จากตารางที่ 1 พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ ชุดเกม เพลง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.46 / 86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 แสดงว่า ชุดเกม เพลง วิชา ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport. สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ

จากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จัดทำขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณาคุณภาพ ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคุณภาพของแผนการจัดการเรียน จากการตรวจพิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยเฉลี่ย			$\sum R$ (\bar{X})	IOC (\bar{X})
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	0.91	1	1	2.9	0.96
2	0.75	0.91	1	1.65	0.55
3	0.91	0.83	1	1.74	0.58
4	0.75	0.83	1	1.58	0.52
5	0.91	1	1	2.91	0.97
รวม	0.71				

จากตารางที่ 2 พบว่า จากการตรวจพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวมและรายแผน มีค่า IOC โดยเฉลี่ย (\bar{X}) สูงกว่า .50 ซึ่งแสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีจัดทำขึ้น มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ที่ดีขึ้น

ผลการเปรียบเทียบความก้าวหน้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนกับหลังเรียน วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้ ชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้ ชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport

ผลการทดลอง	N	\bar{X}	SD	D	D^2	t	p
ก่อนเรียน	30	2.63	1.36	179	1,091	0.32	.01
หลังเรียน	30	8.6	2.05				

Df 29** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 2.63 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียน เท่ากับ 8.6 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดเกม เพลง ในกิจกรรมการเรียนทำให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาเรื่อง การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประเด็นสำคัญสรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง การใช้สื่อโดยการใช้ชุดเกม เพลง ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport

วิธีการดำเนินการศึกษา

1. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

- 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยเกม เพลง
- 1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ดังนี้

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอน

3. ประชากร/ กลุ่มตัวอย่าง

- 3.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลน้องหญิงที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา2556 จำนวน 86 คน
- 3.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2 โรงเรียนอนุบาลน้องหญิงที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา2556 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยกำหนดแบบเจาะจง

4. ตัวแปรที่ศึกษา

- 4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดเกม เพลง
- 4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Sport

การดำเนินการทดลอง

1. ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้ข้อทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. สอนตามแผนการสอนโดยใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
3. ทดสอบหลังเรียนโดยใช้ข้อทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สรุปผลการศึกษา

1. ประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดเกม เพลง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.46/86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดเกม เพลง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Sport ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ.01

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาพบว่า ชุดเกม เพลง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.46 / 86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ในข้อ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การสอนโดยใช้เกม เพลง ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี แล้วยังทำให้นักเรียนได้เปลี่ยนบรรยากาศคลายความเครียดจากเนื้อหาวิชา นักเรียนจะได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนจะได้ฝึกการออกเสียงที่ถูกต้อง เกิดความกล้าที่จะออกเสียงโดยไม่ประหม่าอายุการใช้เพลงในการสอนยังช่วยให้เด็กได้จดจำเนื้อหาเพลิดเพลินผ่อนคลาย สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้ผ่อนคลาย ไม่เครียด เด็กค่อยๆเปลี่ยนทัศนคติจากที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษก็เริ่มชอบวิชานี้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ตั้งใจเรียนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จินตนา พรหมเมตตา (2548 : 52-54) และ รชวัล สุวรรณกลาง (2548 : 87-88)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากผลการศึกษาพบว่าชุดเกม เพลงมีผลต่อคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 2.63 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียน เท่ากับ 8.6 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเด็กเกิดความภาคภูมิใจ ในผลงานที่ตนเองประสบผลสำเร็จจากการสร้างบรรยากาศ ให้เด็ก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะชุดเกม เพลงช่วยเพิ่มความเข้าใจให้กับเด็กนักเรียนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อมรรัตน์ ฉัตรดอน (2553) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทน ในการ เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบมีค่าเท่ากับ 0.8163 หมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 81.63ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ.05 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับหลังเรียน 14 วัน ไม่แตกต่างกัน การใช้เพลงประกอบการสอนในระดับประถมศึกษา มีประโยชน์มาก เพราะเด็กในวัยนี้ชอบเล่น ชอบแสดง ชอบร้องเพลง และนอกจากนี้ การใช้เพลงประกอบการสอนยังเป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก ช่วยเสริมสร้างให้เด็กมีระเบียบวินัย มีประสบการณ์กว้างขวางและช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพอย่างเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

จากผลการศึกษาพบว่า การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของนักเรียน โดยนำเอา ชุดเกม เพลงไปใช้ในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนของนักเรียน ได้ดี จึงควรนำเอาชุดเกมเพลง ไปทดลองใช้กับเนื้อหาสาระหน่วยอื่นๆในวิชาภาษาอังกฤษ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรนำเอารูปแบบ และกระบวนการศึกษาในครั้งต่อไปทำการศึกษากับเนื้อหาวิชาของกลุ่มสาระ
อื่นๆ

2.2 การใช้ชุดเกม เพลง ควรดูความเหมาะสมในแต่ละวัยของเด็ก

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ .(2546).**การจัดสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.** กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กรซวัล สุวรรณกลาง .(2548). **การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.** การศึกษาค้นคว้าอิสระ: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- โกวิทย์ ประวาลพฤกษ์ .(2552). **องค์ประกอบพื้นฐานและหลักการจัดการเรียนตามสภาพจริง.** กรมวิชาการ และอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ . กรุงเทพฯ
- โกวิทย์ ประวาลพฤกษ์. (2526). **เอกสารประกอบการประชุมสัมมนา ศึกษาวิเคราะห์จังหวัดโครงการวิจัยและทดลองหารูปแบบเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน.** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการ
- จิรวรรณ ธาณี. (2542). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (แผนการเรียนศิลปภาษา) ในโรงเรียนรัฐบาล เขตการศึกษา 10. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.** กรุงเทพฯ.
- จินตนา พรหมเมตตา .(2548). **ศึกษาการพัฒนาแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมและเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 .** มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จำเนียร ศิลพานิช. (2538). **หลักและวิธีการสอน.** กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมอาชีพ. ประถมศึกษาแห่งชาติ.
- ฉันทนา ภาคบงกช. (2538). **พัฒนาการทางภาษา ใน เอกสารประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการทางภาษาแบบ Whole Language สำหรับเด็กปฐมวัย .** กรุงเทพฯ.
- ฉวีวรรณ โพธิ์ตา (2530) **วิจัยโดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาไทย โดยใช้บทเพลงทำนองพื้นเมืองของไทย กับบทเพลงทำนองไทยสากล ประกอบการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ . (2547). **การเขียนแผนที่ดี .** มหาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.กรุงเทพฯ
- ณรงค์ กาญจนะ. (2553) . **เทคนิคและทักษะการสอนเบื้องต้น.โปรแกรมวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.** กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์
- ดวงเดือน วังสินธุ์. (2551). **เกมและการเล่นเกม.** ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย . กรุงเทพฯ.
- ทิตนา แคมมณี .(2545). **องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ .** ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพาวณี หอมสนิท. (2550) .**พฤติกรรมกรรมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพของนักศึกษายาบาลเขตกรุงเทพมหานคร .** กรุงเทพฯ.

- บุญชู สนั่นเสียง. (2527). “ การจัดประสบการณ์เพื่อการสังเกตและการใช้เหตุการณ์แก่เด็กปฐมวัย”
ในเอกสารการสอนชุดการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตระดับปฐมวัยสาขาวิชาการปฐมวัย.
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 12- 14 , กรุงเทพฯ : อรุณีการพิมพ์.
- บุษบง ต้นดวงศ์. (2536). เทคนิคและวิธีการสอนในระดับประถมศึกษา ชุดเสริมประสิทธิภาพครู.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- ปราณี กองจินดา. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการ คิดเลข
ในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบชิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นทักษะการคิดเลข
ในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(หลักสูตรและการสอน).
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2551).การนิเทศการสอน. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ
พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์. (2548). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์
กรุ๊ป แบนเนจเม้นท์.พระนครศรีอยุธยา : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา .(2551). กิจกรรมการเล่นเกม หรือการแข่งขัน . นครปฐม: โรงเรียนสาธิตแห่ง
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.
- ฉวีวรรณ โพธิ์ตา.(2530). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาไทย โดยใช้บทเพลงทำนอง
พื้นเมืองของไทย กับบทเพลงทำนองไทยสากล. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- รุจิรี ภูสาระ. (2550). การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ . กรุงเทพฯ : บুক พอยส์.
- ละเอียด จุฑานันท์. (2548). การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบหลากหลาย.กรุงเทพฯ : บริษัท เมธิทิปส์
จำกัด.
- ละเอียด จุฑานันท์. (2539).แผนการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษตามหลักสูตรภาษาอังกฤษ
พุทธศักราช 2539. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ละออ ชูติกร.(2537). เพลงและดนตรีสำหรับเด็กเอกสารชุดวิชาการและลีลาศระดับปฐมวัย.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสน.
- สำเร็จ เวชสุนทร.(2526). การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3. โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสนจังหวัด
นครปฐม
- สำลี รักสุทธี และคณะ. (2551). เทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนและเขียนแผนการสอนโดยยึด
ผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- สมพร เชื้อพันธ์. (2547) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกับการ

จัดการเรียนการสอนตามปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. หลักสูตรและการสอน. พระนครศรีอยุธยา :
บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

สุวิมล ตันปิติ .(2551) กิจกรรมการเล่นเกม. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุนันทา สุนทรประเสริฐ.(2547). แนวทางการผลิตนวัตกรรมการเรียนการสอนการผลิตชุดการสอน.
ราชบุรี : ธรรมรักษ์การพิมพ์.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ .(2549). คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
สิ่งแวดล้อม . โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว : กรุงเทพมหานคร

สุวิมล ตันปิติ.(2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ล ร ว ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการศึกษาทักษะโดยการใช้เกมและการฝึกทักษะโดย
การใช้กิจกรรมในคู่มือครูปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตสาขาวิชาประถมศึกษาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

เอกรินทร์ สี่มหาศาล. (2545). กระบวนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา แนวคิดสู่ปฏิบัติ. กรุงเทพฯ :
บุ๊คพอยท์.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). หลักการสอน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

อมรรัตน์ ฉัตรดอน . (2553). การใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และ
ความคงทน ในการ เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3. คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม.

อุษา กลเกม. (2533). การเปรียบเทียบความสามารถในการคำนวณด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่
ได้รับการฝึกทักษะโดยการใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด.ปริญญาานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิตสาขาวิชาประถมศึกษาบัณฑิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
ปริญญาานิพนธ์: ,มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

อัจฉรา ชิวพันธ์. (2526). เอกสารการสอนชุดการสอนกลุ่มทักษะภาษาไทย. นนทบุรี : มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมมาธิราช.

Good, C.V. (1973). Dictionary of education (3rd ed.). New York: McGraw – Hill.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง / สถานที่ทำงาน	ความเชี่ยวชาญ
1	นายสมพงษ์ หาคำ	ที่ปรึกษาโรงเรียนอนุบาลน่องหญิง	วุฒิปริญญาโท สาขาการประถมศึกษา
2	นางจันทร์เพ็ญ กุลโท	รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนอนุบาลน่องหญิง	ปริญญาโท สาขาบริหารหลักสูตร
3	นางวัลลภาม เชื้อเวียง	ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลน่องหญิง	ปริญญาตรี สาขาภาษาอังกฤษ

ภาคผนวก ข. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง แสดงประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ ชุดเกม เพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 / 2

จำนวนนักเรียน	คะแนนร้อยละระหว่างเรียน	คะแนนร้อยละหลังเรียน	ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
30	88.46	86	88.46 / 86

การหาประสิทธิภาพของชุดเกม เพลง โดยใช้สูตร E1/E2 ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum X/N}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum Y/N}{B} \times 100$$

เมื่อ E₁ แทน คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนทุกคนขณะ (ระหว่าง) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวมทุกกิจกรรม ที่ใช้ชุดเกม เพลง

E₂ แทน คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนทุกคน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (ผลสำเร็จ/ผลลัพธ์ที่ได้)

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนทุกคนขณะทำกิจกรรม

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนทุกคนหลังทำกิจกรรม

A แทน คะแนนเต็มของคะแนนระหว่างทำกิจกรรม

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังทำกิจกรรม

N แทน จำนวนนักเรียน

$$\begin{aligned} \text{การหา } E_1 &= \frac{1,327 \div 30}{50} \times 100 \\ &= \frac{44.23}{50} \times 100 \\ &= 0.8846 \times 100 = 88.46 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{การหา } E_2 &= \frac{258 \div 30}{10} \times 100 \\ &= \frac{8.6}{10} \times 100 \\ &= 0.86 \times 100 = 86 \end{aligned}$$

ตารางคะแนนระหว่างเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 8 Sport

ชื่อ	สกุล	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	แผนที่ 5	รวม
เด็กชายธนบดี	ทูนันท์	10	9	9	9	9	46
เด็กชายธนกร	ภาเชื้อ	9	8	8	8	7	40
เด็กชายนิติภูมิ	โทนผุย	10	9	9	9	9	46
เด็กชายวีรภัทร	เชิดชูนคร	10	9	9	9	9	46
เด็กชายรณวิทย์	ทูลสูงเนิน	10	9	9	9	8	45
เด็กชายนัฐนนท์	บุญจำเนียร	10	9	9	9	8	45
เด็กชายภัคพล	ลาวชัย	10	9	9	9	9	46
เด็กชายก้องเกียรติ	คชพรหม	8	9	9	9	9	44
เด็กหญิงชนิตา	สกุลพิทักษ์ดี	10	9	9	9	9	46
เด็กหญิงณิศชาภัทร	ศิริสุรรักษ์	10	9	9	9	9	46
เด็กหญิงสิริยากร	ทองน้อย	10	9	9	9	9	46
เด็กหญิงพรชนก	แสนจันทร์	10	9	9	9	9	46
เด็กหญิงนภัสวรรณ	นามด้วง	10	9	9	9	9	46
เด็กหญิงภัทรพร	แยงส่อง	8	8	7	8	8	39
เด็กหญิงศรัณย์พร	ชุมทอง	10	9	9	9	9	46
เด็กชายพอล คริส	เบรย์	10	9	9	9	8	45
เด็กชายชยุตม์พงศ์	อุปถัมภ์	10	8	7	8	7	37
เด็กชายนวพรรษ	บูรณะพล	7	8	7	8	8	38
เด็กชายญาณวัฒน์	สายบุตดี	7	8	7	8	8	38
เด็กชายฐิติพงศ์	นครไพร	10	9	9	9	9	46
เด็กชายนิติภูมิ	ไชยเสนา	10	9	9	9	7	44
เด็กหญิงพิชญา	จัมปะโสม	10	9	9	9	8	45
เด็กหญิงศิริภัสสร	คำลอย	10	9	9	9	9	46
เด็กหญิงปิยะนุช	ยมมา	10	9	9	9	9	46
เด็กหญิงป ภัสสร	เงาแจ้	10	9	9	9	9	46
เด็กชายธีระพงษ์	บุตดารมย์	7	8	9	9	8	41
เด็กชายนฤเบศร	ส่องแสง	10	9	9	9	8	45
เด็กชายศุภวิชญ์	เกษโรสง	10	9	9	9	9	46
เด็กหญิงกิติญาดา	สายเนตร	10	9	9	9	8	45
เด็กหญิงปิ่นประภา	รามจาทู	10	9	9	9	9	46

คะแนนรวม		283	264	261	247	256	1,327
ร้อยละ		94.33	88	87	90	83.33	88.46

ตาราง แสดงคุณภาพของแผนการจัดการเรียน จากการตรวจพิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยเฉลี่ย			$\sum R$ (\bar{X})	IOC (\bar{X})
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	0.91	1	1	2.9	0.96
2	0.75	0.91	1	1.65	0.55
3	0.91	0.83	1	1.74	0.58
4	0.75	0.83	1	1.58	0.52
5	0.91	1	1	2.91	0.97
รวม	0.71				

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

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างนวัตกรรมกับจุดประสงค์
ที่วัด / ความสอดคล้อง เหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

$\sum R$ หมายถึง คะแนนรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

วิธีทำ $\frac{3.58}{5} = 0.71$

ตาราง แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้ ชุดเกม เพลง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport

ผลการทดลอง	N	\bar{X}	SD	D	D^2	t	p
ก่อนเรียน	30	2.63	1.36	179	1,091	0.32	.01
หลังเรียน	30	8.60	2.05				

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

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

เมื่อ t หมายถึง ค่าที่ใช้ในการพิจารณา
D หมายถึง ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
n หมายถึง จำนวนคู่
 $\sum D^2$ หมายถึง ผลรวมของ D แต่ละตัวยกกำลังสอง
 $(\sum D)^2$ หมายถึง ผลรวมของ D ทั้งหมดยกกำลังสอง

$$\begin{aligned} t &= \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}} \\ &= \frac{179}{\sqrt{30(1,091) - (179)^2}} \\ &= \frac{179}{\sqrt{32,730 - 32,041}} \\ &= \frac{179}{\sqrt{295,260}} \\ &= \frac{179}{543.37} \\ t &= 0.32 \end{aligned}$$

ตารางแสดงการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
วิชา ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Sport

เลขที่	คะแนน		x^2	D	D^2
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			
1	4	9	81	5	25
2	2	7	49	5	25
3	3	8	64	5	25
4	3	9	81	6	36
5	2	9	81	7	49
6	4	7	49	3	9
7	2	9	81	7	49
8	2	9	81	7	49
9	2	9	81	7	49
10	4	10	110	6	36
11	4	10	110	6	36
12	2	8	64	6	36
13	3	8	64	5	25
14	2	8	64	6	36
15	2	8	64	6	36
16	3	10	100	7	49
17	2	8	64	6	36
18	2	8	64	6	36
19	2	8	64	6	36
20	3	9	81	6	36
21	3	9	81	6	36
22	2	8	64	6	36
23	4	10	110	6	36
24	1	9	81	8	64
25	4	9	81	5	25
26	2	8	64	6	36
27	3	9	81	6	36
28	3	9	81	6	36
29	3	9	81	6	36

30	4	10	110	6	36
รวม	$\Sigma X=79$	$\Sigma X=258$	$\Sigma x^2 = 2,341$	$\Sigma D=179$	$\Sigma D^2 = 1,091$
รวมเฉลี่ย	$\bar{X}=2.63$	$\bar{X}=8.6$	$\bar{X} = 78.03$		

ภาคผนวก ค. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 Sport

เวลา 10 ชั่วโมง

รหัสวิชา อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

ผู้สอนนางสาวปราณี ชูชม

โรงเรียนอนุบาลน่องหญิง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Sport

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.1 เข้าใจและตีความจากเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆและแสดงความคิดเห็นอย่างมี เหตุผล
ตัวชี้วัด

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน
2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น
อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง
3. บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง
4. พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง
5. บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสม
กับกาลเทศะ

1. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
2. บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษา
และวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด

1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและ
ภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต3.1 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการ
เขียน

ตัวชี้วัด

1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด

1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระสำคัญ

การใช้ภาษาอังกฤษในการขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพของบุคคล โดยใช้ทักษะทางภาษา เป็นการ
สร้างเสริมความสามารถการใช้ทักษะชีวิต ในการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสัมพันธ์อันดี

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกชนิดของกีฬาที่กำหนดให้ได้อย่างน้อย 5 ชนิด
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้องตามหลักภาษา
3. นักเรียนสามารถร้องเพลงที่กำหนดให้ได้
4. นักเรียนสามารถบอกกีฬาที่ตนเองชอบได้

สาระการเรียนรู้

Vocabaraly : football track basketball volleyball tennis baseball soccer.

Sornng : I like sports.

ทักษะกระบวนการ

1. กระบวนการเรียนรู้จากเกม / เพลง
2. กระบวนการพูดตามคำซ้ำ (Repetition Drill)
3. กระบวนการทางภาษา ฟัง พูด อ่าน เขียน

4. กระบวนการกลุ่ม

5. บูรณาการสู่ชีวิตจริงในชีวิตประจำวัน

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- เพลง
- เกม
- Flash card (เกี่ยวกับประเภทกีฬา)

การวัดผล / ประเมินผล

วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านความรู้ - ตรวจสอบแบบฝึกหัด	- แบบฝึกหัดจาก Workbook หน้า 10-11 ข้อ A, B, C, D	- ตรวจสอบแบบฝึกหัด - ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 60%
ด้านทักษะ - ประเมินการพูดขอความช่วยเหลือการให้และรับข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ในโรงเรียน	- แบบประเมินการพูดเพื่อให้ข้อมูล	ระดับคุณภาพ - ดีมาก - ดี - ปานกลาง - ปรับปรุง
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / สมรรถนะผู้เรียน - สังเกต	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ด้าน - แบบประเมินสมรรถนะ 5 ด้าน	ระดับคะแนน - 3 - 2 - 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูชูภาพเกี่ยวกับกีฬามา 1 ภาพ เพื่อให้นักเรียนทายว่าที่ครูชูภาพนั้นเกี่ยวกับกีฬาอะไรเพื่อดึงดูดความสนใจนักเรียน นักเรียนต้องตอบเป็นภาษาอังกฤษ ถ้าไม่รู้ตอบเป็นภาษาไทย และคุณครูแนะนำบอกเป็นภาษาอังกฤษให้นักเรียนพูดตามและให้นักเรียนตอบใหม่ คุณครูให้นักเรียนกอดอกทุกคน

คุณครูถามว่า What sport is this? เมื่อถามจบให้นักเรียนยกมือตอบ

นักเรียน it is football. ถ้าไม่ใช่คุณครู ใครยกมือก่อนมีสิทธิตอบก่อนถ้าตอบไม่ถูก คนที่ยกมือคนที่สองหรือทำการยกมือใหม่ แล้ว แต่ครูพิจารณา

ชั้นสอน

1. ครูสอนกีฬาคำศัพท์โดยใช้ flash card <football, track, basketball, volleyball, baseball> โดยการชูภาพและออกเสียงให้นักเรียนออกเสียงตาม 3 - 4 รอบ
2. คุณครูถามนักเรียนว่าภาพที่ครูเลือกหยิบขึ้นมาคือกีฬาอะไรจนครบจำนวนกีฬา
3. จากนั้นขออาสาสมัครนักเรียนมาหยิบภาพให้เพื่อนทาย
4. จากนั้นคุณครูให้นักเรียนเขียนการแสดงออก phonetic คุณครูเลือกมา 2 คำ คือ basketball, track
5. คุณครูให้นักเรียนเล่นเกมโดยการเติมคำเกี่ยวกับประเภทกีฬาที่กำหนดให้ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง โดยที่คุณครูติดตามประเภทต่างๆ ไว้ที่มุมต่างๆห้อง จากนั้นครูแจกตารางให้เด็กเรียนคนละ 1 แผ่น แล้วคุณครูอธิบายการเล่นเกม

วิธีการเล่นเกม

1. ครูติดภาพกีฬาไว้มุมต่างๆ รอบห้อง
2. ให้นักเรียนเดินหาคำโดยเติมคำให้สมบูรณ์ ในเวลาที่ครูกำหนด
3. นักเรียนคนใดที่เสร็จก่อน 3 คนแรกจะได้รับรางวัลชมเชยจากเพื่อน
4. เมื่อเสร็จกิจกรรมคุณครูให้เฉลยคำตอบให้นักเรียน และเก็บคะแนน
5. หลังจากเล่นเกมคุณครูทวนคำศัพท์โดยการชูภาพจาก flash card ถามเด็กเพื่อความมั่นใจว่าเด็กทำได้ไหม
6. คุณครูเขียนเฉพาะคำศัพท์รอบบนกระดานให้นักเรียนทายว่าเป็นคำศัพท์อะไร กีฬาอะไร ทบทวนหลายๆ รอบ
7. ครูให้นักเรียนเล่นเกมปิงโก

วิธีเล่นเกมปิงโก

1. ให้นักเรียนตีตาราง 5 กีฬาที่กำหนด ลงในช่องตารางนักเรียนกำหนดเช่น
football track valleyball
tennis basketball socker
2. จากนั้นคุณครูหยิบคำศัพท์และอ่านใครที่มี x ทั้งคำศัพท์
3. ใครปิงโกก่อนมีรางวัลให้ลูกอม การปิงโกต้องปิงโกในแนวนอน
4. จากนั้นคุณครูร้องเพลง I like sport.

ขั้นสรุป

นักเรียนสรุปคำศัพท์กับคุณครูโดยการถามตอบโดยคุณครูเขียนกีฬาที่เรียนมาแล้วขึ้นกระดานถามนักเรียนที่ละประเภทกีฬา teacher : What sport is this?

Student : it is football

ถามไปจนครบทุกกีฬาและคุณครูชมนักเรียนในการตอบคำถามว่าครูชื่อกีฬาประเภทอะไร แต่ให้นักเรียน
ทั้งหมดถามเพื่อนที่ครูชม เช่น All of students : What sport is this?

Student : it is

ครูสุ่มถามให้ครบทุกชนิดกีฬาที่เขียนบนกระดาน

ภาระงาน / ชิ้นงาน

-แบบเติมคำศัพท์

เนื้อเพลง I like sports

football , volleyball

football , basketball

football , baseball

track

Tennis , soccer

Do you like sports

Yes I do

I do yo

which do you like more

football or soccer

which do you like more

football or soccer?

I like soccer more

What a bout you?

I like soccer more , too

เกมเติมคำที่หายไป

1. f__ot__ __ll
2. t__ __c__
3. b__sk__t__a__l
4. v__ll__ __b__ll
5. t__n__is
6. b__s__ba__ __

Name.....class...../Number.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 Sport

เวลา 10 ชั่วโมง

รหัสวิชา อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2556

ผู้สอนนางสาวปราณี ชูชม

โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Which one

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.1 เข้าใจและตีความจากเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆและแสดงความคิดเห็นอย่างมี เหตุผล
ตัวชี้วัด

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน
2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง
3. บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง
4. พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง
5. บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
2. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

1. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

2. บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด

1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 3.1 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

2. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด

1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระสำคัญ

การใช้ภาษาอังกฤษในการสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับความชอบและการเปรียบเทียบความชอบในการเล่นกีฬาของตนเอง โดยใช้ทักษะทางภาษา เป็นการสร้างเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อสร้างองค์ความรู้และการคิดเป็นระบบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกกีฬาที่ตนเองชอบได้
2. นักเรียนสามารถใช้คำถามที่เกี่ยวกับกีฬาที่ตนเองชอบได้
3. นักเรียนสามารถเขียนประโยคในการถาม ตอบได้
4. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงที่ถูกต้องตามหลักการอ่าน

สาระการเรียนรู้

Which sport do you like?

Which sport does she / he like?

I like.....

He / She likes.....

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- เพลง I like sport
- Flash card
- เกม ถาม – ตอบ
- ตุ๊กตา

ทักษะกระบวนการ

1. กระบวนการเรียนรู้จากเกม / เพลง
2. กระบวนการพูดตามคำซ้ำ (Repetition Drill)
3. กระบวนการทางภาษา ฟัง พูด อ่าน เขียน
4. กระบวนการกลุ่ม
5. บูรณาการสู่ชีวิตจริงในชีวิตประจำวัน

การวัดผล / ประเมินผล

วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านความรู้ - ตรวจสอบแบบฝึกหัด	- แบบฝึกหัดจาก Workbook หน้า 10-11 ข้อ A, B, C, D	- ตรวจสอบแบบฝึกหัด - ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 60%
ด้านทักษะ - ประเมินการพูดขอความช่วยเหลือการให้และรับข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ในโรงเรียน	- แบบประเมินการพูดเพื่อให้ข้อมูล	ระดับคุณภาพ - ดีมาก - ดี - ปานกลาง - ปรับปรุง
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / สมรรถนะผู้เรียน - สังเกต	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ด้าน - แบบประเมินสมรรถนะ 5 ด้าน	ระดับคะแนน - 3 - 2 - 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูพานักเรียนร้องเพลง I like sport
2. ทบทวนกีฬาที่เราเรียนในช่วงที่แล้วโดยครูทำท่าทางให้นักเรียนทายว่า กีฬาที่ครูทำท่าทางคือ กีฬาอะไรที่เราเรียนมาในช่วงที่แล้ว

ขั้นสอน

1. คุณครูใช้ตุ๊กตาหุ่น ใช้ในการถาม – ตอบ โครงสร้างประโยคที่ใช้คือ
ตุ๊กตาตัวที่ 1 Which sport do you like?
ตุ๊กตาตัวที่ 2 I like football.
ตุ๊กตาตัวที่ 1 Which sport do you like more football or baseball?
ตุ๊กตาตัวที่ 2 I like football.
2. จากนั้นครูเขียนประโยคขึ้นกระดาน และให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม 2- 3 รอบตามคุณครู โดยมีโครงสร้างดังนี้

A : Which sport do you like?

B: I like

ครูถามนักเรียนโดยใช้โครงสร้างประโยคนี้ถามนักเรียน และนักเรียนถามครูโดยใช้โครงสร้างประโยคนี้

3. จากนั้นครูให้นักเรียนเล่นเกมโดยครูแจกกระดาษตารางเกม ถาม ตอบ

วิธีการเล่นเกม

1. ครูให้นักเรียนใช้โครงสร้างประโยคถาม ตอบ Which sport do you like? ถามเพื่อน ส่วนเพื่อนเขาจะตอบว่า I likeตามความชอบของกีฬาที่ตนเองชอบ
2. เพื่อนชอบกีฬาอะไรให้ ✓ ตรงช่องกีฬาที่กำหนดให้ ถ้าเพื่อนชอบกีฬานอกเหนือจากกีฬาที่กำหนดให้เติมลงไปช่องกีฬาช่องอื่น
3. ก่อนการเล่นเกมครูชี้แจงและทบทวนกีฬาที่กำหนดให้ในตาราง
4. จากนั้นให้เล่นเกม ครูกำหนดเวลาตามความเหมาะสม
5. จากนั้นให้นักเรียนนำข้อมูลในตารางมาเขียนแต่งประโยคถามตอบ

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปโครงสร้างประโยคร่วมกันโดยการถาม ตอบ โดยมีโครงสร้าง ประโยค ดังนี้ Teacher : Which sport do you like?

Students : I like football.

จากนั้นนักเรียนถามครูว่ากีฬาที่ครูชอบคือกีฬาอะไร ถามคำถาม 5 – 6 ครั้ง และคุณครูตอบคำถามนักเรียน

ภาระงาน / ชิ้นงาน

นำข้อมูลในตารางมาเขียนประโยคถาม ตอบ

.....
Nameclass...../.....number.....

หน่วยการเรียนรู้ที่ Sport

เวลา 10 ชั่วโมง

รหัสวิชา อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

ผู้สอนนางสาวปราณี ชูชม

โรงเรียนอนุบาลน่องหญิง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่3 เรื่อง Bigger

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.1 เข้าใจและตีความจากเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆและแสดงความคิดเห็นอย่างมี

เหตุผล

ตัวชี้วัด

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน
2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น

อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง
3. บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง
4. พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง
5. บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการ

เขียน

ตัวชี้วัด

1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

2. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

1. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
2. บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด

1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 3.1 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด

1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระสำคัญ

การใช้ภาษาอังกฤษในการสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับความชอบและการเปรียบเทียบความชอบในการเล่นกีฬาของตนเอง โดยใช้ทักษะทางภาษา เป็นการส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อสร้างองค์ความรู้และการคิดเป็นระบบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ พร้อมทำท่าทางประกอบได้

2. นักเรียนสามารถอ่านคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถบรรยาย เปรียบเทียบความแตกต่างของสิ่งของสองอย่างได้

สาระการเรียนรู้

Vocabulary : big small light heavy weak strong slow fast

Structure : He / She was small . Now He / She is big

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- เกม hang man
- Flash card

ทักษะกระบวนการ

1. กระบวนการเรียนรู้จากเกม / เพลง
2. กระบวนการพูดตามคำซ้ำ (Repetition Drill)
3. กระบวนการทางภาษา ฟัง พูด อ่าน เขียน
4. กระบวนการกลุ่ม
5. บูรณาการสู่ชีวิตจริงในชีวิตประจำวัน

การวัดผล / ประเมินผล

วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านความรู้ - ตรวจสอบแบบฝึกหัด	- แบบฝึกหัดจาก Workbook หน้า 10-11 ข้อ A, B, C, D	- ตรวจสอบแบบฝึกหัด - ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 60%
ด้านทักษะ - ประเมินการพูดขอความช่วยเหลือการให้และรับข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ในโรงเรียน	- แบบประเมินการพูดเพื่อให้ข้อมูล	ระดับคุณภาพ - ดีมาก - ดี - ปานกลาง - ปรับปรุง
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / สมรรถนะผู้เรียน - สังเกต	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ด้าน - แบบประเมินสมรรถนะ 5 ด้าน	ระดับคะแนน - 3 - 2 - 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูพานักเรียนร้องเพลง Good morning พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบจากนั้นครูทบทวนท่าทางและเพลง

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนพูดคำศัพท์ตามครูพร้อมทำท่าทางประกอบคำศัพท์: big small light heavy weak strong slow fast
2. ครูเขียนคำศัพท์บนกระดานและสอน Phonic 2-3 คำ และพาอ่านออกเสียงพร้อมทำท่าทางประกอบ ให้ท่าทางเหมาะสมกับคำศัพท์
3. ให้อาสาสมัครออกมาทำท่าทางให้เพื่อนทายว่าเพื่อนเขาทำคำศัพท์อะไร
4. ครูพานักเรียนเล่นเกม hang man โดยแบ่งนักเรียนเป็นทีม 2 ทีม

วิธีเล่น

1. ครูติดภาพคำศัพท์ โดยกลับด้านคำศัพท์ ไม่ให้นักเรียนมองเห็น
2. คุณครูเปิดคำศัพท์ตัวแรกขึ้น เป็นคำอะไรให้ทีมที่เริ่มเล่นทีมแรกเป็นทีมที่เลือกคำศัพท์มาให้คู่กันให้ได้ เช่น ถ้าครูจับได้คำว่า small ทีมไหนเลือกคำศัพท์ที่ small ก็ได้คะแนน ครูจะไม่เปลี่ยนตำแหน่งคำศัพท์เล่นไปจนครบ ทีมไหนสะสมได้เยอะเป็นผู้ชนะ ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาโดยการชี้คำศัพท์และให้นักเรียนช่วยตอบว่าเป็นคำศัพท์อะไร
5. ครูติดภาพคำศัพท์ลง และแต่งประโยคเปรียบเทียบให้เด็กนักเรียนดูเป็นตัวอย่าง



He was small . Now he is big .

จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันบรรยายภาพที่ครูติดร่วมกัน

ขั้นสรุป

1. นักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์โดยครูพูดคำศัพท์ big small light heavy weak strong slow fast ให้นักเรียนทำท่าทางประกอบ ครูทำท่าทางให้นักเรียนทายว่าท่าทางที่ครูทำคืออะไร โดยใช้คำถามดังตัวอย่างต่อไปนี้ Teacher : What is my act?

Students : it is big.

และโครงสร้างประโยคร่วมกันโดยครูนำภาพสัตว์สองตัวและถามนักเรียนควรใช้คำศัพท์ใดมาเปรียบเทียบจึงจะเหมาะสม และแต่งประโยคร่วมกัน



He was small . Now he is big

ภาระงาน / ชิ้นงาน

บรรยายภาพที่ครูกำหนดให้

เพลง Good morning

Good morning 3 รอบ

Clap clap your hand clap clap clap

Stomp stom your feet stomp stomp stomp

Spin around spin spin spin spin

Good morning 3 รอบ

Wash your hand wash wash wash

Shake your hand shake shake shake

Brush your teeth brush brush brush

หน่วยการเรียนรู้ที่ Sport

เวลา 10 ชั่วโมง

รหัสวิชา อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

ผู้สอนนางสาวปราณี ชูชม

โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่4 เรื่อง let's practice

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.1 เข้าใจและตีความจากเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆและแสดงความคิดเห็นอย่างมี เหตุผล
ตัวชี้วัด

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน
2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง
3. บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง
4. พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง
5. บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
2. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

1. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
2. บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด

1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 3.1 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

4. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด

1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระสำคัญ

การใช้ภาษาอังกฤษในการสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับความชอบและการเปรียบเทียบความชอบในการเล่นกีฬาของตนเอง โดยใช้ทักษะทางภาษา เป็นการสร้างเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อสร้างองค์ความรู้และการคิดเป็นระบบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างของสิ่งของสองอย่างได้
2. นักเรียนสามารถอ่าน เขียน ประโยคได้

สาระการเรียนรู้

Structure : The swimmer is bigger than the gymnast.

Vocabulary : bigger smaller stronger weaker heavier lighter

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- สิ่งรอบตัวที่อยู่ในห้อง
- เพลง I like sport
- เกมจับคู่คำศัพท์

ทักษะกระบวนการ

1. กระบวนการเรียนรู้จากเกม / เพลง
2. กระบวนการพูดตามคำซ้ำ (Repetition Drill)
3. กระบวนการทางภาษา ฟัง พูด อ่าน เขียน
4. กระบวนการกลุ่ม

การวัดผล / ประเมินผล

วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านความรู้ - ตรวจสอบแบบฝึกหัด	- แบบฝึกหัดจาก Workbook หน้า 10-11 ข้อ A, B, C, D	- ตรวจสอบแบบฝึกหัด - ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 60%
ด้านทักษะ - ประเมินการพูดขอความช่วยเหลือการให้และรับข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ในโรงเรียน	- แบบประเมินการพูดเพื่อให้ข้อมูล	ระดับคุณภาพ - ดีมาก - ดี - ปานกลาง - ปรับปรุง
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / สมรรถนะผู้เรียน - สังเกต	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ด้าน - แบบประเมินสมรรถนะ 5 ด้าน	ระดับคะแนน - 3 - 2 - 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูพานักเรียนร้องเพลง I like sport และเพลง Good morning ครูให้นักเรียนทายว่าอะไรอยู่ในกล่องโดยคุณครูเตรียมขวดน้ำ ยางลบ ใสในกล่องให้เรียบร้อยปิดฝาให้สนิท และยื่นให้นักเรียนจับ เขย่า ห้ามเปิดดูให้ครบทุกคนหลังจากนั้นถามนักเรียน โดยใช้คำถามว่า What is it in a box? Students: It is a..... ถ้านักเรียนไม่รู้คำศัพท์ครูคอยช่วยให้คำแนะนำ ครูเฉลย ขวดน้ำ ยางลบ

ขั้นสอน

1. ครูเปรียบเทียบของสองอย่าง โดยให้นักเรียนสังเกต An eraser is big. A bottle is bigger.

2. เปรียบเทียบของสองอย่าง A bottle is bigger than an eraser.

3. หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทำท่าทางประกอบจังหวะเช่น

big	big	big	bigger	bigger	bigger
small	small	small	smaller	smaller	smaller
light	light	light	lighter	lighter	lighter
heavy	heavy	heavy	heavier	heavier	heavier
weak	weak	weak	weaker	weaker	weaker
strong	strong	strong	stronger	stronger	stronger
slow	slow	slow	slower	slower	slower
fast	fast	fast	faster	faster	faster

4. ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์โดยการจับคู่คำศัพท์ให้สอดคล้องกันโดยจะปิดคำศัพท์ไว้ส่วนหนึ่งอีกส่วนหนึ่งเปิดไว้ และให้นักเรียนช่วยกันจับคู่คำศัพท์ให้ถูกต้องดังตัวอย่าง

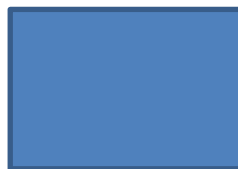
5.

Big

Small

Weak

Bigger



6. ครูนำสิ่งของสองอย่างมาคือ ขวดน้ำและยางลบมาใช้ในการเปรียบเทียบขั้นกว่าเช่น An eraser is big. A bottle is bigger. A bottle is bigger than an eraser. An eraser is smaller than a bottle.

7. จากนั้นครูนำภาพใหม่ให้นักเรียนนำมาเปรียบเทียบ โดยให้นักเรียนดูภาพ 2 ภาพ และถามนักเรียนว่าเราควรใช้คำศัพท์อะไรมาเปรียบจากนั้นเริ่มเปรียบเทียบขั้นกว่า

ขั้นสรุป

นักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์โดยการร้องเพลงจังหวะ Chant และท่าทางประกอบ

big	big	big	bigger	bigger	bigger
small	small	small	smaller	smaller	smaller
light	light	light	lighter	lighter	lighter
heavy	heavy	heavy	heavier	heavier	heavier
weak	weak	weak	weaker	weaker	weaker

strong strong strong stronger stronger stronger
 slow slow slow slower slower slower
 fast fast fast faster faster faster

หลังจากนั้นครูยกตัวอย่างประโยคโดยนำขวดน้ำ ยางลบ มาเปรียบเทียบ และถามนักเรียนว่าควรใช้คำศัพท์อะไรมาเปรียบเทียบจึงเหมาะสม และแต่งประโยคเปรียบเทียบ An eraser is big. A bottle is bigger. A bottle is bigger than an eraser. An eraser is smaller than a bottle. แต่งประโยคร่วมกันโดยการถามตอบ บรรยายภาพ


ภาระงาน / ชิ้นงาน

ใบงานชุดที่ 4

โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง	
ชุดฝึกทักษะภาษาอังกฤษ	ชุดที่ 4
โดยคุณครูปราณี ชูชม	กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อ.....	ชั้น...../..... เลขที่.....


คำชี้แจง ให้นักเรียนบรรยายภาพจากคำที่กำหนดให้

a bird



Big Small

a horse




.....

.....


.....

a motorcycle



Slow Fast

a car



.....

.....

.....

a rabbit



a cow



Heavy light



Nan

Weak Strong



Nid

หน่วยการเรียนรู้ที่ Sport

เวลา 10 ชั่วโมง

รหัสวิชา อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2556

ผู้สอนนางสาวปราณี ชูชม

โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง let's use.

เวลา 2 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.1 เข้าใจและตีความจากเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆและแสดงความคิดเห็นอย่างมี เหตุผล
ตัวชี้วัด

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน
2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตาม
หลักการอ่าน
3. เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง
4. ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง
3. บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง

4. พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง
5. บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
2. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด

1. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
2. บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด

1. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 3.1 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

5. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

มาตรฐานการเรียนรู้

- ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด

1. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระสำคัญ

การใช้ภาษาอังกฤษในการสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับความชอบและการเปรียบเทียบความชอบในการเล่นกีฬาของตนเอง โดยใช้ทักษะทางภาษา เป็นการสร้างเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพื่อสร้างองค์ความรู้และการคิดเป็นระบบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถสนทนาถาม – ตอบได้

สาระการเรียนรู้

Which one is bigger a rabbit or a cat?

It is a rabbit.

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- สิ่งรอบๆตัวในห้องเรียน
- Flash card
- หุ่นมือ

ทักษะกระบวนการ

1. กระบวนการเรียนรู้จากเกม / เพลง
2. กระบวนการพูดตามคำซ้ำ (Repetition Drill)
3. กระบวนการทางภาษา ฟัง พูด อ่าน เขียน
4. กระบวนการกลุ่ม

การวัดผล / ประเมินผล

วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านความรู้ - ตรวจสอบแบบฝึกหัด	- แบบฝึกหัดจาก Workbook หน้า 10-11 ข้อ A, B, C, D	- ตรวจสอบแบบฝึกหัด - ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 60%
ด้านทักษะ - ประเมินการพูดขอความช่วยเหลือการให้และรับข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ในโรงเรียน	- แบบประเมินการพูดเพื่อให้ข้อมูล	ระดับคุณภาพ - ดีมาก - ดี - ปานกลาง

		- ปรับปรุง
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ / สมรรถนะผู้เรียน - สังเกต	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ด้าน - แบบประเมินสมรรถนะ 5 ด้าน	ระดับคะแนน - 3 - 2 - 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

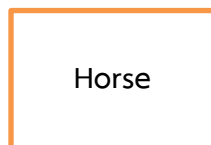
ครูพานักเรียนร้องเพลง I like sport กับ Good morning พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพม้า และภาพนก ครูถามด้วยโครงสร้างประโยคที่ว่า Which animal is bigger a horse or a rabbit? ครูตอบเอง it is a rabbit. และถามต่อ Which animal is smaller a rabbit or a horse? ครูตอบเอง it is a rabbit. โดยใช้หุ่นมือในการสร้างสถานการณ์
2. คุณครูขึ้นประโยคบนหน้ากระดานและพานักเรียนออกเสียงตาม 2 – 3 รอบ ครูเลือกภาพสัตว์ชนิดใหม่ขึ้นมา และถามเด็กนักเรียน
3. คุณครูให้นักเรียนเล่นเกมถาม ตอบ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 3 คน คุณครูมีคำถามให้นักเรียนตอบช่วยกันระดมความรู้เพื่อหาคำตอบ
2. ครูเริ่มโดยการชูภาพสัตว์ 2 ชนิดให้นักเรียนดู และใช้คำถามว่า



Which animal is bigger a horse or a rabbit?

Which animal is smaller a horse or a rabbit?

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนคำตอบที่ถูกต้องลงกระดาษ กลุ่มไหนได้คะแนนเยอะคือผู้ชนะ
4. ครูนำภาพ 2 ภาพขึ้นมาเปรียบเทียบ โดยเขียนโครงสร้างประโยคขึ้นกระดานเพื่อถามคุณครูและพานักเรียนออกเสียง ตั้งคำถามถามคุณครู ครูตอบ ครูเปลี่ยนภาพใหม่ไปเรื่อยๆ โดยโครงสร้างเดิม แต่เปลี่ยนภาพใหม่

ขั้นสรุป

1. นักเรียนร่วมกันสรุปคำถาม – ตอบร่วมกันโดยการชูภาพ สิ่งของ ม้า กระจาย ถามด้วยประโยค

Which animal is bigger a horse or a rabbit? Students : it is a horse.

Which animal is smaller a horse or a rabbit? Students : it is a rabbit.

2. สุ่มนักเรียนมาเลือกภาพ และให้นักเรียนถามเพื่อนโดยครูคอยให้คำแนะนำ โครงสร้างประโยค คำถามเมื่อนักเรียนคนที่ถูกข่มออกมาตั้งคำถามถามเพื่อน ใช้โครงสร้างประโยค ดังนี้

Which animal is คำศัพท์การเปรียบเทียบ เช่น bigger smallerตามแต่กรณีภาพเลือกให้เหมาะสม กับภาพที่นำมาเปรียบเทียบ + สัตว์สองชนิด + ? All of students : It is a.....

ภาระงาน / ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกทักษะชุดที่ 5

โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง

ชุดฝึกทักษะภาษาอังกฤษ

ชุดที่ 5

โดยคุณครูปราณี ชูชม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อ..... ชั้น...../..... เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนดูรูปภาพที่กำหนดให้และตอบคำถามให้ถูกต้อง



1. Which animal is bigger a bird or a horse?
a. a bird b. a horse
2. Which animal is smaller a bird or a horse?
a. a bird b. a horse



3. Which one is faster a car or a motorcycle ?
a. car b. motorcycle
4. Which one is slower a car or a motorcycle ?
a. car b. motorcycle



Nid Nan



5. Who is stronger Nid or Nan?
a. Nid b. Nan
6. Who is weaker Nid or Nan?
a. Nid b. Nan



7. Which animal is lighter a rabbit or a cow ?
a. rabbit b. a cow
8. Which animal is heavier a rabbit or a cow ?
a. rabbit b. a cow

ภาคผนวก ง.ตัวอย่างผลงานนักเรียน / ภาพ